

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

8 GB  
DVD

120

EKİM 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-10 | ISSN 1301-2134

DEV LEVEL ARŞİVİ  
DVD'DE!  
SON 60 SAYI

# WORLD IN CONFLICT

BERLİN DUVARI HİÇ YIKILMADI

<http://www.level.com.tr>

K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL

- > EMPIRE EARTH III > SETTLERS IV: RISE OF AN EMPIRE > PAINKILLER: OVERDOSE
- > NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER > SYPHON FILTER: DARK MIRROR
- > ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION > GAMES CONVENTION 07 > UT III
- > RESIDENT EVIL 5 > MANHUNT 2 > STUNTMAN: IGNITION > MEDIEVAL TOTAL WAR: KINGDOMS
- > OBSCURE II > MOH: AIRBORNE > BIOSHOCK REHBERİ > LEVEL İŞ VE İŞÇİ BULMA KURUMU

## Otomobilinizin çekiciliğini artırın!

Minton Bluetooth'lu Oto Teybi ile telefonunuza dokunmadan, dikkatinizi dağıtmadan özgürce konuşun.



**Minton  
Bluetooth'lu  
Oto Teybi**



**Bluetooth**

**MP3**

**RDS/RSB**

**Super Preset**

- CD/MP3/WMA/CD-R/CD-RW formatları ile uyumlu
- Elektronik anti-çarpma koruması (ESP)
- AM/FM radyoları
- Sabit Bluetooth eşleştirme ile telefon görüşmesi yapabileceğiniz
- Caller ID display
- Telefon eşitimi anırtmalarını
- Telefonla haberleşme
- El serbest, dinleme ve arama odometry gösterme fonksiyonu
- Yanda park etme
- Ön panel üzerinde ayarlar
- Çamurluklar boyalıdır ve panelin koruması sağlar
- Karlı bir gün için ısıtıcı
- Radyo sığı koruması (RSC)
- Ekran koruması
- Super Tuner-2 sistemi
- Otomatik istasyon kayması/tepede
- Kilitli radyo kumandası (RPT/120%)
- Bass/Treble/Balance/Fader/Volume kontrolü
- Kayıtların ses yalıtımlığı & kalitesi
- Dijital ses teknolojisi
- Full fonksiyonlu otomatik kumanda
- 180° döner ses hoparlör
- LSA hoparlör

# EDİTÖRDEN



[[ Oyun, uzun yıllar önce başladı. Bir ya da makine yuttuğu için iki jeton atarak girdik bu oyuna, kulaklarımızda, kendi ekseni etrafında dönerek metal zemine düşen jetonun sesiyle. Tek kişiydik başlangıçta. Sonra bir anda ikiye çıktı sayımız; tek kişilik oyunumuza bir oyuncu katıldı. "2" rakamının sıradanlığına, kıskançlığına aldırmaksızın... Bazen düşmanınız oldu ikinci oyuncu, bazense arkadaşımız... Birlikte çarpıştık devlere karşı, birlikte gülümsedik; devlerin gözlerinden gözyaşları süzülmesine rağmen... Onların küçük gölgelerinde saklandık, gözyaşlarını çaldık ve gözyaşlarına karşılık ok, büyü satın aldık kendimize. Yaşamak için çaldık. Sırf oyun devam etsin diye... Bir bölüm daha atlayalım diye... Gizli geçitler, gizli kutular bulduk, kimsenin görmediği ya da rutin bir şekilde yoluna devam ettiği için göremediği; canımızın acıyacağını bile bile gizli kutulara kafamızı vurduk, bölüm atlamak uğruna. Yanımızdaki solgun kızın elini hiç bırakmadık; canını yakarcasına küçük elinden tuttuk sıkıca. Onu karanlıktan, kara deliklerden, korumak, yalnızca bir kez daha gülümsemesini görmek için...

Bazense oyunu terk ettik. Ceplerimizde beş para kalmadığı için... Bir metal parçası için paralandık kendimizi. Annemizle, babamızla kavga ettik, boyumuza bakmaksızın. Kendimizi, arkadaşlarımızı, defterlerimizi, ucu kırık kalemlerimizi, silgilerimizi, sıraların üstlerine kazıdığımız talaşlı kalplerimizi; hayatlarımızı geride bıraktık zaman zaman. Her şeyi bir kenara bıraktık. Arkadaşlarımız çizgili, plastik toplarıyla dışarıda top oynarken, bizi çağırırken... Biz, ertesi gün teslim edeceğimiz ders için beş ortalı "harita metod" defterimizi kesik harflerle karalarken... Diğer yandan elimizle, yazdıklarımızı farkında olmadan silerken... Annemize, babamıza gözyaşı döktük, oyun oynamak için.

Sonra bir dev tuttu elimizden; gözlerinden nefret, kin ve aynı zamanda masumiyet akan. Yol aldık birlikte; güneşin yere çakılı olduğu, göğü delen dağların ürkütücü bakışlarıyla canımızı acıttığı dünyalara gittik. Yaratıklarla, hayvanlarla, ajanlarla, sıradan insanlarla, katillerle, akıl hastalarıyla, hayallerle, hayal kırıklıklarıyla dolu olan dünyalara... Hepsinden korkmamıza, korkudan titrememize rağmen... Cesaretimizi topladık ve yola devam ettik. Solgun kızın elini hiç bırakmadan...

Sırf oyun devam etsin diye...

Bir LEVEL daha atlayalım diye...

*Not 1: Geçtiğimiz ay bizle yolları ayrılan eski çalışma arkadaşlarımıza; Sinan'a, Serpil'e ve Tuğbek'e hayatlarında başarılar diliyoruz; yolları açık olsun.*

*Not 2: Korcan Meydan (Gorcan Abi), Ali Aksöz, Ali Güngör, Cenk & Erdem, Hasan Başaran, Doruk Akyıldız ve Legoel Odaburda gelecek sayıdan itibaren ekibimize katılacak ve yazılarıyla Level'a renk katacak. Kendilerine şimdiden "Hoş geldiniz" diyoruz.*

Fırat Akyıldız  
Yayın Yönetmeni

**Yayıncı**  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**Murahhas Üye (CEO)**  
Mehmet Y. Yılmaz

**Yayın Direktörü**  
Gökhan Sungurtekin

**Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**  
Fırat Akyıldız, [firat@level.com.tr](mailto:firat@level.com.tr)

**Yayın Kurulu**  
Cem Şancı, [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)  
Elif Akça, [elif@level.com.tr](mailto:elif@level.com.tr)

**Görsel Yönetmen**  
Zeynep Bılmaz, [zeynep@level.com.tr](mailto:zeynep@level.com.tr)

#### Katkıda Bulunanlar

Alp Burak Beder, [abb@level.com.tr](mailto:abb@level.com.tr)  
Burak Akmenek, [akmenek@level.com.tr](mailto:akmenek@level.com.tr)  
Elif Namli Rıfşvanoğlu, [elifn@level.com.tr](mailto:elifn@level.com.tr)  
Ercan Uğurlu, [ercan@level.com.tr](mailto:ercan@level.com.tr)  
Furkan Faruk Akıncı, [faruk@level.com.tr](mailto:faruk@level.com.tr)  
Güven Çatak, [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)  
Kıvanç Güldürür, [kivanc@level.com.tr](mailto:kivanc@level.com.tr)  
Ömür İklim Demir, [omur@level.com.tr](mailto:omur@level.com.tr)  
Recep Baltas, [recep@level.com.tr](mailto:recep@level.com.tr)  
Şefik Akkoç, [rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr)  
Tuna Şentuna, [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)  
Tunc Dındaş, [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@level.com.tr)  
Umit Öncel, [umit@level.com.tr](mailto:umit@level.com.tr)

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

#### Yönetim

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

#### Reklam

Grup Başkanı: Cem M. Başar  
Başkan Yardımcısı: Funda Baykal  
LEVEL Reklam Satış Müdürü:  
Zuhal Söylemez, [zsöylemez@doganburda.com](mailto:zsöylemez@doganburda.com)  
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93  
Yeliz Koyun, [ykokun@doganburda.com](mailto:ykokun@doganburda.com)  
Tel: 0 212 336 53 17, Faks: 0 212 336 53 93  
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu  
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90  
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102  
34394 Esentepe / İstanbul

#### Rezervasyon

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.  
Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57  
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.  
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850  
Esenyurt / İSTANBUL  
Tel: 0 212 622 19 00  
Dağıtım: Yaysat 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 lisansı ile yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)

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

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

**GAMES CONVENTION 2007**

**YENİ DURAĞIMIZ LEIPZIG!**

2002 yılında ilk Almanya Leipzig şehrinde düzenlenen Games Convention'ın ardından, E3'ün "kaybolmuş" tarafına da geçiş yapıldı. Bu yılki Games Convention, Almanya'nın Leipzig şehrinde düzenlendi. Bu yılki Games Convention, Almanya'nın Leipzig şehrinde düzenlendi. Bu yılki Games Convention, Almanya'nın Leipzig şehrinde düzenlendi.

**WINDOWS İÇİN UBISOFT**

Ubisoft'un yeni oyunu "Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory" Windows için piyasaya sürüldü. Oyun, Ubisoft'un Splinter Cell serisinin bir parçasıdır.

**SPEEDBALL 2**

Ubisoft'un yeni oyunu "Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory" Windows için piyasaya sürüldü. Oyun, Ubisoft'un Splinter Cell serisinin bir parçasıdır.

**PLAYTV**

Ubisoft'un yeni oyunu "Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory" Windows için piyasaya sürüldü. Oyun, Ubisoft'un Splinter Cell serisinin bir parçasıdır.

**WORLDSHIFT**

Ubisoft'un yeni oyunu "Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory" Windows için piyasaya sürüldü. Oyun, Ubisoft'un Splinter Cell serisinin bir parçasıdır.

Bu yıla kadar hep E3'ü bekledik durduk. Ancak Almanya'nın Leipzig şehrinde düzenlenen Games Convention, oyun dünyasının yeni durağı oldu.

**the sims 2: bon voyage**

Simler'imiz, yine başından kalmayacağımız bir oyun ile geliyor; Bon Voyage ile bu kez "hayali" tatillere çıkıyoruz.

**world in conflict**

Strateji türüne tamamiyle yeni bir bakış açısı kazandıran World in Conflict her yönüyle övgüyü hak ediyor.

**medieval II: total war kingdoms**

**manhunt 2**

## LEVEL İÇİN NE DEDİLER?

Yaptığımız ankette altı Level yazarına / editörüne sorduk:

**Burak Akmenek**  
Level, tam 10 senedir Türkiye'nin en çok satan oyun dergisidir. Yazmaktan büyük keyif aldığım, içine dalmak hiç çıkmak istemediğim akvaryumumdur. Her ay hiç tanımadığım binlerce insan kendimi anlattığım ve onlardan aldığım e-mailer ile bir dolu arkadaş kazandığım yerdi. Level; kocaman kafamla şıgabildiğim tek okuyuktur, Next Level'in yuvasıdır, bir okuyur, bir duruştur ve dilerim ki hep öyle kalır.

**Cem Şancı**  
15 yıldır yazıp çiziyorum, böyle baş belası bir dergi daha görmedim ben arkadaş! Ne insanda özel hayat bırakır, ne de dinlenmeye vakit kalır! Ha bire yeni oyun gelir; oyun gelmesene turnuvası, kapışması, multiplayer'i derken bir bakmışsın, ay sonu gelmiş. Bu Level, 98'den beri hayatımı yedi bitirdi; hala "Abi gel yaz" diyorlar. Siz benim başıma bela mısınız?! O ofisteki PS3'ü kırar, parça parça yediririm size! Çık dışarı! Çık!

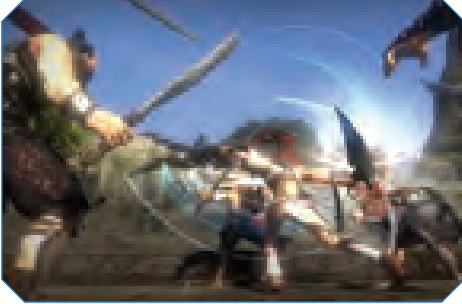
**Şefik Akkoç**  
Ya Level güzel, iyi, hoş ama diğer sektörler için hazırlanan dergiler de var ülkemizde. (Koşumuz olan bir dergideki eski kız arkadaşına gönderme yapıyor akli sıra. Alo Simay, ben Fırat, ha iyiyim ya, teşekkürler... Bir şey konuşcaktım vaktin varsa... - FA) Tasarım, iç dekorasyon ve mimari ile ilgili dergiler mesela... Ama Level daha güzel çünkü ben varım bir kere. Sonra Fırat var, Faruk var, Furkan var, Elif var, Ercan var, Zeynep var, Tuna var, Legeol var. Dokuz kişi olduk bile... Güzel, güzel...





## medal of honor: airborne 40

Yükseklik korkunuz mu var? Savaş alanında olmaktan ölümüne korkuyor musunuz? O halde bu oyuna bulaşmanız iyi edersiniz!



## heavenly sword 74

Piyasaya çıkmasını uzun süredir büyük bir heyecanla beklediğimiz Heavenly Sword nihayet elimize ulaştı.



## bioshock 76

Geçen ay PC versiyonunun incelemesine yer verdiğimiz Bioshock, Xbox 360 versiyonu ile bizden kaç puan almış bakalım.

## keşif birliği

- empire earth III 08
- the settlers VI: rise of an empire 10
- painkiller: overdose 12
- crysis 14
- neverwinter nights 2: mask of the betrayer 16
- unreal tournament III 18
- syphon filter: dark mirror 20
- alone in the dark: near death investigation 22
- time crisis 4 24
- fotofili 26

## dosya

- games convention 07 28
- resident evil 5 58
- level dergisi iş ve işçi bulma kurumu 104

## pc inceleme

- inceleme giriş 35
- world in conflict 36
- medal of honor: airborne 40
- NHL 2008 44
- medieval II: total war kingdoms 46
- the sims 2: bon voyage 48
- PGA tour 08 49
- madden nfl 08 50

## konsol bölümü

- konsol ustası 52
- manhunt 2 -ps2- 60
- driver: parallel lines -wii- 62
- stuntman: ignition 64
- obscure II -ps2- 66
- fantastic 4: rise of the silver surfer -ps2- 68
- naruto: uzumaki chronicles 2 -ps2- 70
- singstar 90s -ps2- 71
- heavenly sword -ps3- 72
- bioshock -xbox360- 74
- guilty gear judgement -psp- 76
- anno 1701: dawn of discovery -ds- 77
- jeanne d'arc -psp- 78
- worms: open warfare 2 -psp- 79

## donanım

- giriş 99
- haberler 100
- thermaltake PSU 102
- intel quad core 103

## forte

- drift city 80
- knytt stories 82

## online

- wow: wrath of the lich king 84
- sword of the new world 86

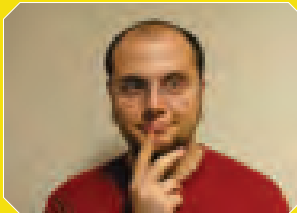
## strateji ustası

- Bioshock 88

- sanaldan gerçeğe 109

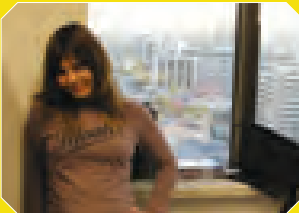
- inbox 118
- kafa ayarı 123

## "Level nedir? Ve neden Level?"



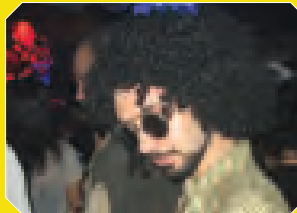
### Furkan Faruk Akıncı

Bir sahne canlanıyor zihnimde, bundan dokuz yıl öncesine dair; odamın ortasına konuşlandırdığım elektrik sobasının sıcaklığı yüzümü biraz fazla mı ısıtmış ne? Yatağım dururken yerde uyuyakalmışım işte. Etrafımda Level dergileri... Okuldan geldikten sonra annem yemek hazırlayana kadar en büyük keyfim Level ile dinlenmek; hatta sobanın dibinde uyuyakalmaktı. Şimdi, kendi ellerimle ısıtmaya çalışıyorum Level'i. Güzel demiş ünlü Türk Büyükleri Cenk & Erdem Beyler: "Hayat ne garip, vapurlar filan..."



### Elif Akça

İlkokuldayken oyun dergileri, benim için sadece orasını burasını kesip poster yaptığım materyallerdi. Hoş, abim Amiga dergilerini kesinlikle ellemez, beni deli ederdi. Ama ben bir yolunu bulup gizli gizli o dergilere tecavüz ederdim. PC oyunları ile tanıştıktan sonra ise oyun dergileri artık yol arkadaşlarım olmuştu. Level için de durum aynıydı; o da yol arkadaşlarımdan biriydi. Şimdi, Level bana bir kademe daha yaklaşarak iş arkadaşlığı mertebesine ulaştı.



### Tuna Şentuna

Aslında burada Tuna'nın sözlerini okuyacağız fakat gelin görün ki Tuna bu ay yazı yazmaktan helak oldu. Kendisini röportaj için aradığımda, kalan son gücüyle telefonun "Yes" tuşuna bastığını; defalarca "Alo", "Tuna", "Orada mısın?" dememe rağmen cevap vermemesinden anladığım Tuna, sanıyorum ki telefonun başında uyuyakaldı. Kendisine buradan "tatlı rüyalar" diliyorum. (Gizli özne: Ercan)

# HERKESE ÜCRETSİZ WORD 2007 EĞİTİM CD'Sİ

**DVD+CD**

Dolu dolu tam 9 GB içerik

**Yeni süper virüsler!**

Antivirüs yazılımlarını bile yanıltıyorlar! (124)

# CHIP

18/2007

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

## 55 Türkçe Yazılım

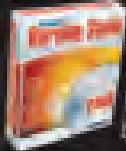
CHIP'in seçtiği yerli yazılımların kalitesi sizi şaşırtacak (24)

## Kolay Overclock

Overclock ile PC'nizi hızlandırmak artık çok daha kolay (10)

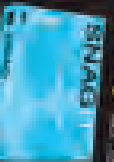


**Tam Sürümler**



**Burning Studio 2008**

CD/DVD yazmak için sadece bu yazılım yeterli oluyor.



**TechSmith Snagit**

Ekran görüntüsü yakalamak için en ideal yazılım.



**1-abc.net FileDivider**

Dosyaları paylaşmak için parçalara bölebilmeye.

18 x DVD Group 1/22

## Windows neden sürekli yavaşlıyor?

Windows XP ve Vista'nızı ilk günkü hıza kavuşturun (122)

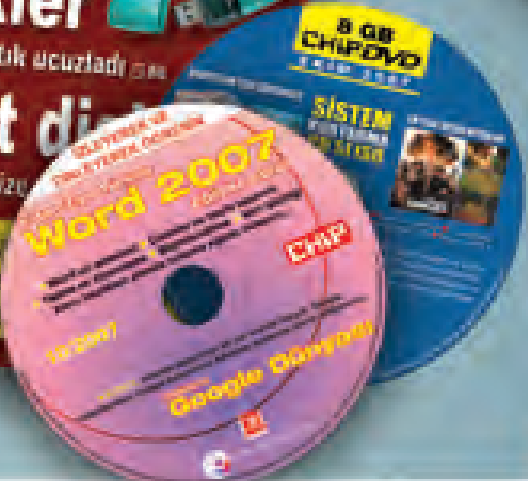
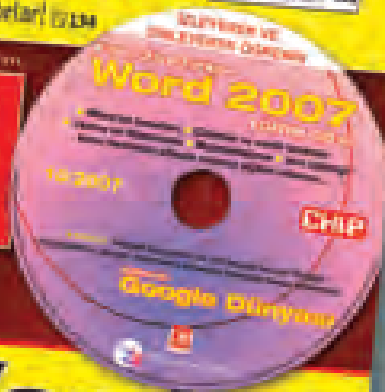
**TEST USB bellekler**

Yüksek kapasiteli bellekler artık ucuzladı (24)

**TEST Harici sabit diskler**

25 DVD içeriğini gömlek cebinizde taşıyın (10)

- ▶ Sabit diskinizi internetle yedekeyin, dosyalarınızı bulmaya çalışın.
- ▶ Arama motorlarınızı test ettik, Google her zaman en iyisi.
- ▶ AMD ve Intel savaşı kızıyor. Son gelişmeler.



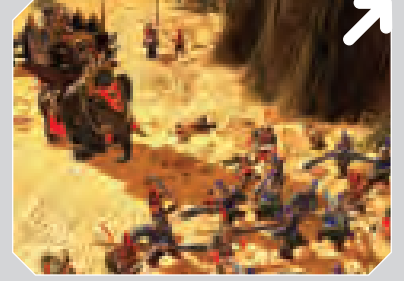
BAŞKA  
**CHIP**  
YOK!

EKİM SAYISI BAYİLERDE!

DE



## ilk bakış



→ 08

### empire earth III

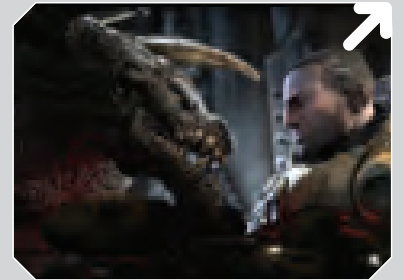
Serinin takipçileri oyunun sadeleşmesinden hiç hoşnut olmayacaklar ancak onların da ilgilerini çekecek birçok yenilik var yeni oyunda.



→ 14

### crysis

Amerika Birleşik Devletleri ve Kuzey Kore'yi karşı karşıya getiren sadece bir meteor parçası mı acaba?



→ 18

### unreal tournament

Tek kişilik görevler, deathmatch ve warfare karşılaşmaları birleştirilerek ortak bir hikaye oluşturuluyor bu kez.



→ 22

## alone in the dark: near death investigation

Bu kez pek bi' afili yalnızlık...

→ 08

### sektörden haberler

Bakalım oyun sektöründe ne gibi değişiklikler var?

→ 15

### ralli efsanesi öldü!

Oyuncuların yakından tanıdığı Colin McRae yaşamını yitirdi.

→ 09

### pc top 10

Hangi oyun gözden düştü? Zirvenin yeni sahibi kim?

→ 21

### ah bir ana gemimiz olsa

Starcraft 2 hakkında aldığımız son duyular bu sayfada!



Cem Şancı,  
cem@level.com.tr

## Donma Noktası

[[ Demo oynamaktan, tam sürüm oyun oynamaya vaktimiz kalmadı sevgili Level okurları. Çıkışı yaklaşan güzel oyunların demoları ardı ardına gelirken, ofisin taşınma meselesi araya girmişken ve bir de şımarık grafikerimiz Zeynep'in kaprisleriyle uğraşırken, demolara göz atmanın başlı başına bir iş olduğunu fark ettik. Empire Earth III, Crysis, Cryostasis: The Sleep of Reason derken bir baktık ki ayın ortasını getirmişiz. Aslında Keşif Birliği'nde yer alacak en güzel oyunlar Games Convention 07'de yer alıyordu ve haliyle dosya konusu olarak incelediğimiz oyunlara Keşif Birliği sayfalarında yer vermedik. Onların yerine herkesin gözünden kaçan güzel oyunlar bulduk. Artık oyun fuarı düzenleyip de bu oyunlara yer vermeyenler utansın! Bu arada, önümüzdeki ay Level'deki büyük değişimden önce, Keşif Birliği ile son kez karşılaşıyorsunuz. Kasım ayında, tüm dergi gibi haber ve ilk izlenimleri de yeni tasarımıyla göreceksiniz; bu da size verdiğimiz en sıcak haber olsun.



Hava savaşları bu kez çok daha önemli olacak.

## Empire Earth III

GERÇEKLERİ EMPIRE EARTH, TARİHİ KİTAPLAR YAZAR

FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr

[[ YILLARCA, TARİH DERSLERİNDE bize öğretilenleri sorgulayıp durduk. Acaba ne kadar gerçekti bize anlatılanlar? Bugün yaşadığımız hayatı şekillendirmiş olan tarihi olaylar öylesine uzaktı ki bize, yüzyıllarla ifade edilen dönemleri içselleştirmek epeyce zahmetli bir iş olarak kaldı hep. İşin garip olan bir diğer yanı ise onca epik savaşın, toplumların tiranlığa başkaldırılarının ve insan düşüncesini şekillendiren politik iklimlerin bize sadece sıkıcı kitaplar aracılığıyla aktarılmasıydı. Okul kısmını sadece sınavlardan ibaret tutup tarihi bizzat kendileri araştıranlar, meraklarının karşılığını insanın doğayla, birbiriyle ve en önemlisi kendiyile olan mücadelesini içselleştirerek aldılar; almaya da devam ediyorlardı sanırım. Diğer yandan, Ridaniye Savaşı'nın tarihini bilmenin bizi insanlık mabedinde bir yere getirmeyeceği de açık... Eğer her iki taraftan da "tarih" bilincini

taca atıyorsanız, o zaman buyurun kendi tarihinizi kendiniz yazın. Ancak hemen hatırlatayım ÖSS şıklarının arasında "Orta Doğu medeniyetinin genleriyle oynanmış mutantları ilk hangi savaşta kullandı?" gibi bir seçenek olmayacak. Evet farkındayım, çok uzattım...

Empire Earth I ve II'nin diplomasi özellikleri ortalama bir oyuncu için biraz kafa bulandırıcıydı. Bu sorun, kullanımı daha kolay bir arayüz ile çözülebileceği halde Empire Earth, kaliteli ama burnu büyük bir oyun olarak kalmak zorunda kaldı. Fakat bu sefer -aradan geçen iki yıl sonrasında- Sierra ile anlaşan Mad Doc Software, Empire Earth III'ü daha rafine bir oyun haline getirme iddiasında.

### DÜNYAYA HÜKMETMEK Mİ?

Empire Earth III'te sadece üç kaynak tipi, beş devir ve üç ırk ile daha önceki oyunların dolambaçlı oynanışı şöyle bir toparlanacak ve

sadeleşecek. Bu değişimin nedeni ise seriyeye yeni oyuncular kazandırmak kuşkusuz.

Oyuna eklenecek olan World Domination (Dünya Hakimiyeti) seçeneğinde ise görevler üç boyutlu bir dünya haritası üzerinde yer alıyor. Bu harita eyaletlere bölünmüş durumda... Oyuna başladığınız anda elinizin altında birkaç eyalet bulunacak ve elbette ki amaç diğer eyaletleri boyunduruk altına almak olacak. Fakat tüm bu eyaletlerin içinde yaşayan medeniyetleri ve hatta yerli kabileleri egemenliğiniz altına almak sandığınız kadar kolay olmayacak.

Hafiften bir Civilization esintisi taşıyan World Domination seçeneğinde, düşmanlarınızla diplomatik ilişkiler yürütebilecek, yeni teknolojileri araştırabilecek ve eyaletlerinizden kaynak toplayabileceksiniz. Ve elbette tüm bunları yeni ve daha güçlü

## OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

### SHADOWRUN SONLARI OLDU

Microsoft bünyesinde çalışan ve Shadowrun adlı cross-platform online FPS oyununun yapımcısı olan FASA kenkenlerini kapattı. Haber ilk olarak Shadowrun'ın resmi forumlarında duyurulmuş ancak Microsoft tarafından onaylanmamıştı. Geçtiğimiz ayın ortalarında ise FASA stüdyolarının baş programcısı Mitch Gitelman: "Ofisimizde çalışan son kişi de masasını terk etti" diyerek hüznü bir şekilde şirketlerine veda ettiklerini duyurdu. FASA personelinin yarısı işten çıkarılırken kalanlar ise Microsoft dahilindeki çeşitli oyun stüdyolarına dağıtıldılar. Crimson Skies, Mech Assault 2 gibi yapımlarıyla Gamespot, IGN ve Gamespy gibi kurumlar tarafından ödüllere boğulan firmanın geldiği hal, Shadowrun'ın gereken ticari başarıyı yakalayamamasına bağlıyor.



### MICROSOFT, GÜVENLİK AÇIĞINI KABUL ETTİ

Microsoft, bazı Xbox Live kullanıcılarının kimlik bilgilerinin çalındığını kabul etti. Resmi Xbox forumlarındaki dolandırıcılık raporlarının artması üzerine Microsoft, Live kullanıcılarının kimlik, şifre ve kredi kartı bilgilerini kapırdıklarını açıkladı. Bu garip durumun ardından Microsoft yetkilileri gerekenin yapıldığını ve Live kullanıcılarının hesap bilgilerini korumak için tüm imkanların seferber edildiğini belirttiler. Yetkililer ayrıca mağdur kullanıcıların tüm zararlarının karşılanacağını, eğer Live Arcade'den indirilen ve kaybolan oyunları varsa bu yazılımların bedelsiz olarak yenileneceğini de eklediler. Doğrusu bu imkanlar, seferber edilmek için bu vakte kadar neden bekletilmiş; bu konuda hiçbir fikrimiz yok.







Ait olduğunuz çağın tüm nimetlerinden faydalanacaksınız.

ordular oluşturup diğer eyaletleri istila etmek için kullanacaksınız. Sıra tabanlı ilerleyen diplomasi ekranında ordularınızı istila etmek istediğiniz eyalete taşıyıp, sıra atladığınız zaman (turn) savaş başlamış olacak. Ancak ne zaman araştırma yapacağınıza ya da ne zaman savaşa gireceğinize karar vermek tamamen sizin strateji gücünüze bağlı.

#### TARİH YAZMAK MI?

Oyunda keşfetme güdünüzü körükleyen oynanış özelliklerinin yanında, oyunu oldukça zenginleştiren "quest"ler de bulunacak. Her ne kadar quest'leri bitirmek zorunlu olmasa da görevlerin sonunda kazanacağınız ödüllerin cazibesine kapılıp bir "quest canavarı" haline gelebilmeniz işten bile olmayacak. Yapımcıların quest'lere verdiği örnekte kaçırılan bir kabile prensesi kurtarmaya çalışıyorsunuz. Topraklarınıza dahil etmek istediğiniz bir eyalette yaşayan yerli kabilenin, kaçırılan prensesini düşman kabileden alıp onlara geri verirsiniz fethedeceğiniz topraklarda size koltuk çıkıyorlar. Böylece eyaleti almaya çalışırken onlarla savaşmak zorunda

kalmadığınız gibi üstüne onlardan yardım alıyorsunuz.

Tekrar ırklara dönecek olursak üç farklı medeniyetle karşılaşıyoruz: Batı, Orta Doğu ve Uzak Doğu. Yapımcı Mad Doc'un patronu Ian Davis "Medeniyetler birbirlerinden farklı gelişim ağaçlarına ve tamamıyla farklı birimlere sahip" diye belirtiyor ve ekliyor: "Birbirinden çok az farkı olan 15 ırk yerine tamamen farklı üç medeniyete yoğunlaştık". Elbette bu medeniyetlerin hepsi detaylı ve karakteristik özellikler barındıracak. Mesela Batı'da Fransa, İngiltere ve Almanya oyuna değişik üstünlükler ile başlayacak. (Örneğin, İngiltere'nin deniz kuvvetlerinde bariz bir üstünlüğü olacak.) Dolayısıyla gelişen teknoloji sonucunda tüm medeniyetler farklı birer kimliğe bürünecekler. Mesela, Batı pahalı ve kaliteli birimler üretirken Doğu, sayı üstünlüğüne güvenecek; teknoloji tavan yaptığında Batı "mech" üretirken Doğu birimleri mutantlardan oluşacak.



#### AZİZİM, BU NE HIRS BÖYLE?!

Daha önce tarihi devirlerin 15'ten beşe düştüğünü belirtmiştim. Medeniyetlerin azaltılmış olmasındaki mantık burada da geçerliliğini koruyor. Hepsi daha keskin ve belli hatlara

sahip olan beş farklı tarihi devirde tüm bina ve birimler teknolojik gelişme ile belirgin bir şekilde değişecek.

Serinin önceki oyunlarına göre sadeleşmiş, teknik olarak kuvvetlenmiş olan Empire Earth III, pratik ve oynanışı zenginleştiren özellikleriyle her strateji severin odağında olacaktır. Bu arada; Ridaniye Savaşı, 22 Ocak 1517'de, Yavuz Sultan Selim tarafından kazanılmış ve halifelik Osmanlılar'a geçmiştir. Ayrıca Mısır Osmanlı hükümüne girmiş, Memlük Devleti tarihin tozlu sayfalarına karışmıştır. 120.000 kişilik Osmanlı ordusu... Şaka şaka!

#### BİLGİNİZE

**Yapım:** Mad Doc Software

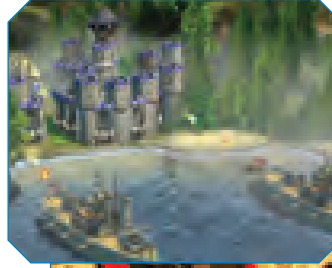
**Yayıncı:** Vivendi Games

**Tür:** Strateji

**Platform:** PC

**Çıkış Tarihi:** Ekim 2007

**Web:** www.empireearth.com

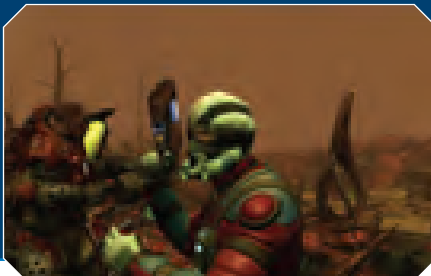


Savaşlarda kullanabileceğiniz birimler fazlasıyla çeşitli.

## RICHARD GARRIOTT USTA'DAN SEVGİLERLE

80'lerin ve 90'ların efsanevi oyun yapımcısı Origin firmasının akıllara zarar kurucusu Richard Garriott -kaldı ki kendisi Ultima Underworld ve Ultima Online dünyalarının yaratıcısıdır- yeni online oyunu Tabula Rasa'nın Ekim ortasında piyasaya çıkacağını açıkladı. Uzun zamandır beklenen Tabula Rasa, bilimkurgu temalı bir MMORPG. Detaylı grafikleri ve en önemlisi, Richard Garriott'un yaratıcı gücünü arkasına almış olması nedeniyle merakla beklenen Tabula Rasa'da, dünyayı işgal etmiş olan uzaylılarla savaşan insanoğlunun çilesine yakından şahit olurken, hazine elde etmek için yok edeceğimiz uzaylı dostlarımızın peşinde o cephe senin, bu cephe benim koşup duracağız. Hayırlı işler!

Bilgi için:  
<http://www.playtr.com/>



## PC TOP 10

1	The Sims 2: Bon Voyage	EA
2	Medal of Honor: Airborne	EA
3	Medieval II: Total War - Kingdoms	Sega
4	BioShock	2K
5	Medieval II: Total War	Sega
6	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	EA
7	Guild Wars: Eye of the North	NCsoft
8	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard
9	Tiger Woods PGA Tour 08	EA
10	Two Worlds	South Peak

# The Settlers VI: Rise of an Empire

DETAYDA SON NOKTA!

ELİF AKÇA elif@level.com.tr



## ŞU İKİ YARGIDAN SİZE EN YAKIN OLANI SEÇİN:

"Sorun varsa çözümü de vardır.", "Kare karpuz üretimine karıştım." İlk cümleyi seçenlerin çoğunlukta olmalarını ümit ediyorum çünkü ikinci cümle tamamiyle "boşluk doldurma" amacıyla yazıldı. Bu yüzden ilkini seçtiğinizi varsayıyor ve yoluna devam ediyorum. Bütün sorunların bir çözümü olduğu inaniyorum ancak çözüm yollarını ararken var olan alternatif yolları göremediğimiz kesin. Zaten kuytuda kalmış olan alternatifleri hızlı bir şekilde fark edip uygulayabiliyorsak hakkımızda "pratik zekalı" gibi yorumlar yapılıyor. Ufak da olsa pratik zeka kırıntılarına sahipsem The Settlers serisine borçlanırım çünkü ilk defa The Settlers'ın ilk oyunu ile bir soruna hızlı ve pratik bir çözüm bulamadığım zaman zor durumlara düşebileceğimi öğrendim. Bu konuda kendimi geliştirmeye devam etmem için The Settlers VI: Rise of an Empire, çoktan yola çıkmış bile.

## VE TANRI KADINI YARATTI!

Ey Settlers serisinin sıkı takipçileri! Hanginiz bugüne kadar severek

oynadığınız bu oyunda dişi bir sineğe bile yer verilmediğini fark ettiniz? Bu erkek egemen topluma kadınların da karışma vakti geldi de geçiyor bile! Tamam, sakın olmaliyim. Ama bakın; yapımclar da benim gibi düşünuyorlar ve "kutsal evlilik kurumu"nu yeni Settlers'a dahil ediyorlar. Yani kadınları da...

Yeni oyunu ilginç kılan özelliklerden biri, halkınızın yaşamının komutlarınızla sınırlı olmaması. Şehrinizde ikamet eden her birey kendine ait hareketlere ve haliyle kendine ait bir yaşam tarzına sahip. Karakterlerinizin gün içerisinde yerine getirmeleri gereken (bizim verdiğimiz) görevler dışında, kurduğunuz şehrin imkanları dahilinde karşılaşmaya çalıştıkları fiziksel ve sosyal ihtiyaçları da bulunuyor; karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri, yaşam biçimleri, sosyal ve kültürel aktiviteleri oyunda ince ince işlenmiş. Size düşen görev bu ihtiyaçları karşılamaları için yalnızca bir-iki bina dikmek değil. Her binanın gelişim göstermesi ve zamana ayak uydurması için ekonomik ve sosyal kaynaklar

oluşturmanız gerekecek. O sevdiğiniz eski ve "takoz" oyunun -eğer The Settlers III'ten sonrasını yakalayamamışsanız-, The Sims'e dönüşmesinden rahatsızlık duyabilirsiniz. Ancak bu detay seviyesinin kafanızda bir önyargı oluşturmasına izin vermeyin zira ilk izlenimlerimiz önyargılarımızı çoktan yok etti bile; çünkü oyuna eklenen her yenilik ve detay çok doğal görünüyor.

Oyundaki yenilikler tabii ki bu sosyal devrimle sınırlı değil; serinin dördüncü ve beşinci oyunlarında geliştirilmiş bir şekilde karşımıza çıkan "şehir kurma" sistemi, bu oyunda neredeyse zirve yapmış. Komşu ülkelerle ticari ilişkileriniz de çok ince diplomatik ilişkiler üzerine kurulu olacak ve eğer ihracat yapamazsanız şehrinizdeki binaların gelişimi sekteye uğrayacak. Bu da doğal olarak askeri birimlerinin de ilerlemesini durduracak ve şehrinizi savunmasız bir hale getirecek. Tüm bu özellikler bu türdeki her oyunda mevcut ancak hiçbir oyunda bu denli detaylı değil.



Bu güzel kar manzarasından da anlayacağınız gibi artık oyunda dört mevsimi yaşayabileceksiniz.



## MUTLU VE HUZURLU

Yine BlueByte imzalı olan oyunun her zamanki gibi özgür bir Tutorial modu, belirli görevler çerçevesinde ilerleyen bir Campaign modu ve arkadaşlarınızın şehirlerine komşu olan şehirler inşa edebileceğiniz bir multiplayer modu bulunuyor. Campaign modu görevlerin basitliği ya da anlamsızlığı nedeniyle birçok oyunda sıkıcıdır ama The Settlers VI: Rise of an Empire'da böyle bir olasılığa yer yok. Çünkü bu kadar detaylı bir şehir kurma sisteminde sıkılmanın imkanı yok.

Ekim ayında herkesin kendi şehrinde mutlu ve huzurlu yaşamasını diliyor ve kare karpuz üretimine devam etmek üzere huzurlarınızdan ayrılıyorum.

## BİLGİNİZE

**Yapım:** BlueByte

**Dağıtım:** Ubisoft

**Tür:** Strateji

**Platform:** PC

**Çıkış tarihi:** Ekim 2007

**Web:** thesettlers.uk.ubi.com

## İSTEN İNAN İSTER İNANMA

→ PlayStation 3'ün fiyatı düşüyor. Sony, yurt dışında, 80 GB'lık versiyonun fiyatını 499 Dolar'a düşürüp yanında bir de Blu-ray Disc Örümcük Adam 3 filmi hediye edecekmiş. 40 GB'lık versiyon da 399 Dolar'a düşecekmiş. İnşallah...

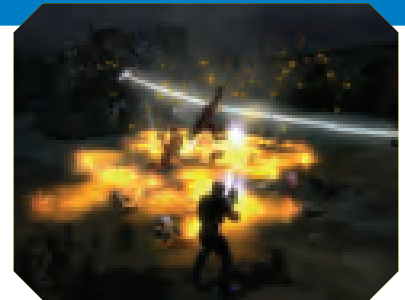
→ HBO, oyun dünyasında bir kilometre taşı sayılan ve insanları sanal dünyada ikinci bir yaşam sürmeye alıştıran Second Life için çekilecek olan bir belgeseli satın almaya karar vermiş. Hatta kanal, bu belgesel ile Oscar'a aday olmayı da planlıyormuş.

→ İzlandalı oyun yapımcısı CCP, 2003'ten bu yana, sevilen devasa online oyunlar arasındaki yerini koruyan Eve Online'in Mac ve Linux sürümü için çalışmalara başlamış.

→ Bilgisayar oyunları hakkında yapılan bir araştırma, 17 yaş ve üzerindeki bireyler için uygun olan (M Rated) oyunların daha çok satıldığını kanıtlamış ki bu, insanların "ağır abi" oyunlarına daha çok ilgi gösterdiğini ortaya çıkarıyor.

→ Eylül'in ilk yarısında alınan bir rapora göre piyasaya çıkışı olay yaratan Bioshock, 1,5 milyon satışı garantilemiş ki bu da oyunun devamının gelmesi için fazlasıyla yeterli bir rakam.

→ Kasım başına kadar 150 Dolar ödeyen herkesin Hellgate London'ı ömür boyu bedava ve online olarak oynayabileceği açıklandı. Oyunun henüz demosunun bile piyasaya çıkmadığını hatırlatmak isteriz.



→ Romeo Must Die ve Doom filminin yönetmenliğini yapmış olan Andrzej Bartkowiak, şu sıralar Street Fighter filminin yönetmenliğini üstlenmeye hazırlanıyor.

# Dünyanın İlk OVERCLOCK olabilen Dizüstü Bilgisayarı – GX600

**%20'ye Kadar** Performans Artışı

## GX600 Extreme Edition

- Intel® Centrino® Duo Mobil Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo T7500 (2.2 GHz 4MB L2 Önbellek 800 MHz FSB)
- Intel® Wi-Fi™ Express Çipseti
- Intel® Yeni Nesil Kablosuz-N (Intel® Wireless WiFi Link 4965AGN)
- Original Windows Vista® Home Premium
- 15.4" MSi Amazing Crystal Vision (ACV) (1680x1050)
- MSi'nin Geliştirilmiş Turbo Drive Engine (TDE) Teknolojisi
- Yeni E-SATA Destek
- Özel Metal Kaplamanın İşemal Hopanjör Çıkartları
- HDMI (High-Definition Multimedia Interface) Çıkartı
- Digital-Analog 5.1 Kanal Kulaklık Çıkartı
- DVD Super Multi / HD-DVD



MSI Exclusive  
CPU Turbo Boost Technology

HDMI



TurboBook



\* Değişik test koşullarında farklı sonuçlar alınabilir

# Painkiller Overdose

AĞRI KESİCİYİ AŞIRI DOZDA ALMAK MANTIKLI MIDIR?

ARES AYBAR ares@level.com.tr



Tanrılara kurban vermemiz gerek... Evet, kesinlikle!

**İLKOKUL YILLARINDAN KALMA** "önümüze gelene bin tekme" mantığıyla işlerdi eski FPS oyunları. Her karşına çıkkanı öldürmekten geçerdiniz zafere giden yol. Sonraları, takip ediyormuş gibi gözüktüğümüz minik hikayeler işlenmeye başlandı bu oyunlarda. Ama sonra, her şey değişti; artık kafa patlatmamız gereken senaryolar var ve bizzat şahidim ki bu yüzden oynadığı oyunu olabildiğince çabuk bir şekilde bilgisayarından kaldıranlar vardı.

Painkiller serisi de bu süreçten etkilenmiş, serinin ilk oyununun minik senaryosu gitgide ayrıntılı bir hal almıştır. Yeni çıkacak olan Painkiller: Overdose'da da önceki oyunların ortak hikayesine farklı bir açıdan yaklaşıyor ve önceden cevaplayamadığımız soruların bazılarını "Aaa, demek ki böyleymiş" veya "Şimdi çaktım köfteyi" gibi ünlemler eşliğinde öğrenebiliyoruz.

## YENİLİK HİÇBİR ŞEYDİR...

Overdose'da, önceki oyunlarda olduğu gibi Daniel'i değil; yarı

melek, yarı şeytan olan Belial ile kontrol ediyoruz. "Yeni karaktere yeni boss'lar, yeni canavarlar, yeni silahlar yakışır" düşüncesiyle Mindware, oyuna birçok yenilik katmış. Cehennemden kaçmış (Kaçmasalar olmuyor mu kardeşim?! Gül gibi oyunumuzu oynasak!), oldukça iri ve zihnen hastalıklı olan 40 yeni yaratığımız var artık. Cehennemin en olmadık yerlerinde bizi bekleyen, şirin mi şirin (!), devasa mı devasa boss'ları da unutmayalım.

Oyundaki yaratıklar / boss'lar farklı ve başa çıkılması zor olan özelliklere sahip; kimisi kendisini iyileştirebiliyor, kimisi "teleport" yeteneği sayesinde ışınlanabiliyor, kimisi ise ölü arkadaşlarını canlandırabiliyor. Bu yüzden Cüneyt Arkın gibi çıkıp ortalığı dağıtmak istediğimizde iki kez düşünmemiz gerekecek; saldırmak için doğru stratejiyi uygulamak zorundayız.

Gelelim yeni silahlara... Eskilerden Rocket Launcher ve Shotgun geri dönüyor ama Belial sayesinde çok daha güçlü bir şekilde... Altı yeni silahtan biri de Egg Bomb. İsminden

dolayı her ne kadar bambaşka bir çağrışım yapsa da bu silah aslında bir kertenkele... Dilediğimiz zaman düşmanlarına birer ateş topu fırlatabilen bir kertenkele... Düşmanların üstlerine yapışan bu topları yine dilediğimiz zaman patlatabiliyoruz.

Oyun içi grafikler tatmin edici olacağına benziyor. Henüz sistem gereksinimleri açıklanmadı ancak önceki oyunlara ve aldığımız duymalara bakılırsa ortalama bir sistemde oyunun rahatça çalışacağını söylemek yanlış olmaz. Ayrıca Overdose'un Windows için özel olarak hazırlandığını ve diğer işletim sistemlerinde çalışmayacağını da hatırlatalım fakat bu konuda her an bir değişiklik olabilir.

## ...PAINKILLER HER ŞEY

Yapımcıların da altını çizdiği gibi daha fazla gerilecek ve daha fazla kan pompalayacağız Overdose'da. Ama asıl fark, oyunun biraz ağırlaştırılmış olması ve oyuncuyu çeşitli taktik varyasyonlar yapmaya itmesi. Bunun yanı sıra güçlü ve yeni silahlar, farklı özelliklere

Ne şirin böcekler, değil mi? İnsan bunlardan birini evine alıp beslemek istiyor!



sahip olan yeni düşmanlar, yeni haritalarla desteklenen multiplayer modu da oyunu beklememiz için yeterli... Umarız, beklentilerimiz boşa çıkmaz ve -küresel ısınma nedeniyle- sıcak bir kış gününde Overdose'u keyifle oynarız. Bu arada, size bir sır vermek istiyorum: Overdose, beklentilerimizi karşılayacak; böylelikle ben de yarısında oyunu bilgisayarımın kaldırarak zorunda kalmayacağım.

## BİLGİNİZE

**Yapım:** Mindware

**Dağıtım:** Dreamcatcher/JoWood

**Tür:** FPS

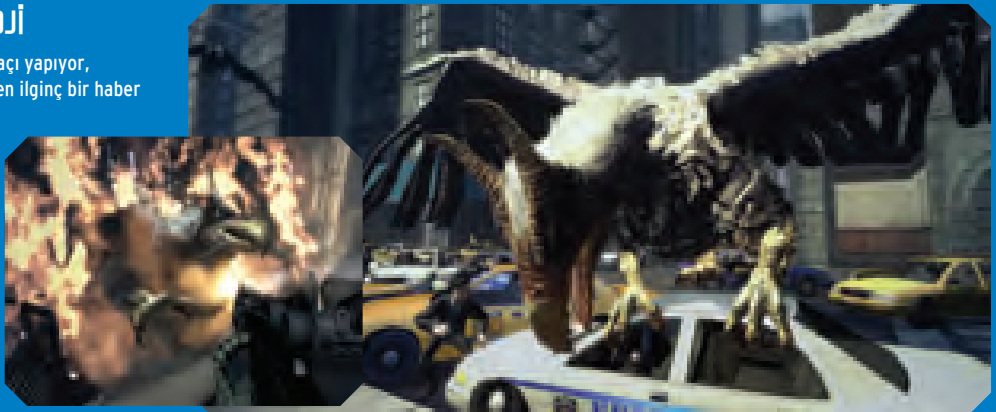
**Platform:** PC

**Çıkış tarihi:** Ekim 2007

**Web:** www.projectoverdose.com

## BALİSTİĞE KARŞI MİTOLOJİ

Efendi efendi ofiste oturmuş Wii'de boks maçı yapıyor, grafikerimiz Zeynep'i pataklıyorduk ki birden ilginç bir haber ile sarsıldık: Turning Point'in yapımcısı olan arkadaşlar, modern çağda, New York'ta ve birçok şehirde aniden ortaya çıkıveren mitolojik yaratıklarla savaşı konu alan bir FPS tasarlama başlamışlar: Legendary: The Box. Oyunun ilk görüntüleri heyecan verici; böyle kamyon büyüklüğünde, sinirli kartallar, Apache helikopterlerine saldırıyorlar! Artık gerisin siz düşünün... Lakın çalışmalar yeni; detaylar ortaya çıktıkça size anlatırız. Heyecanlanmayın!







RENAULT

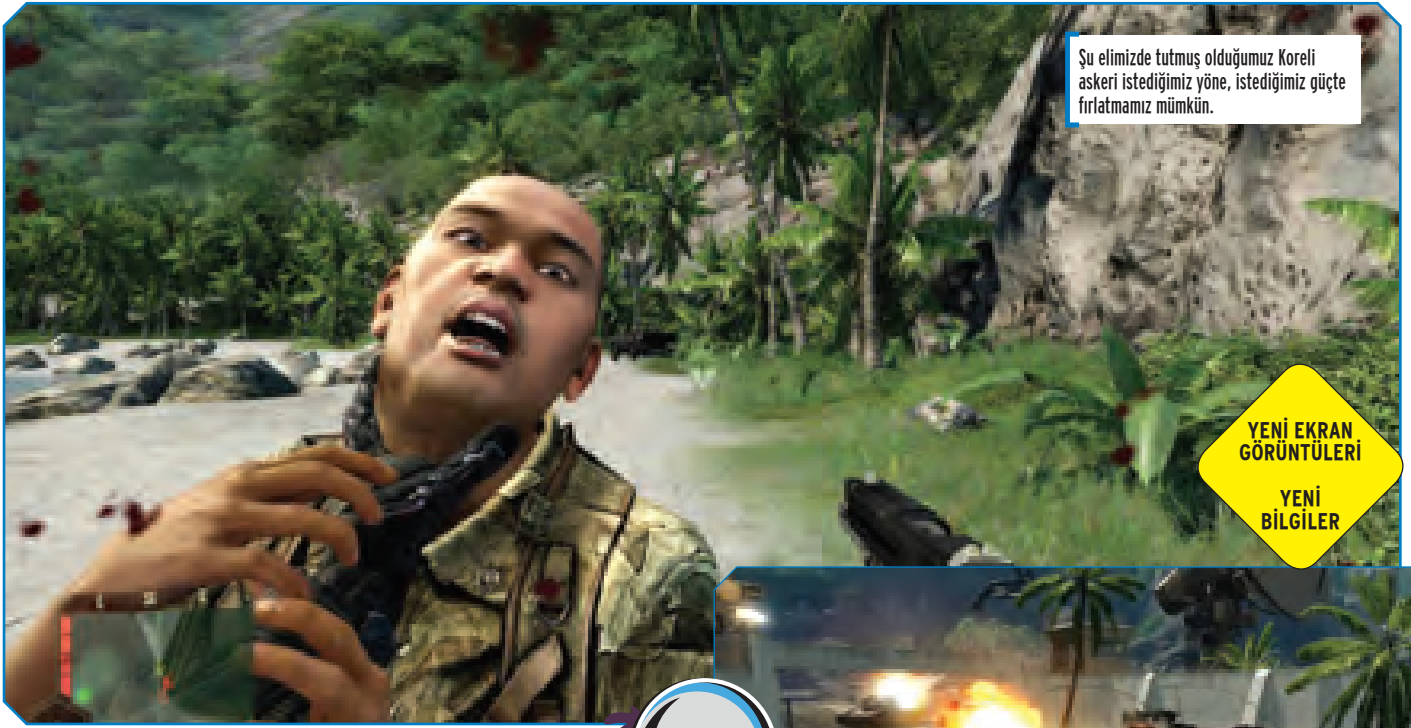


## ÖZEL SERİ

YENİ CLIO HB EXTREME.

DAHA ÇEKİCİ, DAHA SIRA DIŞI.

{ 1.2 motorizasyonda quick shift otomatik vites seçeneği, ön sis farları, deri direksiyon simidi ve vites topuzu, alüminyum jant, radyo CD mp3, krom kaplı iç kapı açma kolları ve krom ön gösterge tablosu... Clio HB Extreme bir spor otomobilde olması gereken her şeyden daha fazlasına sahip. }



# Crysis

## MİLLİYETÇİLİK DUYGULARIMIZ KABARIYOR

[ELİF AKÇA elif@level.com.tr]

### BİR OYUNUN BİZİ KENDİ BENLİĞİMİZDEN ÇOK

uzaklara sürükleyebilmesi için ne tür özelliklere sahip olması gerekir? Tetris, birkaç pikselden oluştuğu halde çoğumuza adımızı bile unutturabilecek bir oyun. Ancak hiçbirimiz eskisi kadar uzun süre bu oyunla oyalayamıyoruz kendimizi çünkü artık arayışlarımız sınırsızlaştı. Arayışlarımız sınırsızlaştıkça çok daha zor tatmin olan, haliyle "kendi benliğinden uzaklaşma" bağımlısı olduğu için çok daha zor mutlu olan bir kitle haline geldik. Bu özelliğimiz oyunlara olan bakışımızı da etkiledi elbette. Sözü daha fazla uzatmaya gerek yok; biz oyunların artık kendi gerçekliğimiz kadar gerçek olmasını istiyoruz çünkü artık, yalnızca bu dozda gerçeklik aldığımızda kendi dünyamızdan sıyrılıp oyun dünyasına geçiş yapabiliyoruz. Ve işte bu noktada Crysis

giriyor devreye.

### İKİNCİ BİR DÜNYA...

Herkes bu oyunu heyecanla bekliyor; her gün bu oyun hakkında yeni bir haber, yeni bir ekran görüntüsü, yeni bir video yayımlanıyor. "Acaba sistemim bu oyunu çalıştırır mı?", "Vista dışındaki işletim sistemlerinde bu oyun çalışmayacak mı?", "İlla DX10 mu kullanmak zorunda kalacağız?" gibi milyonlarca soru takılıyor oyun severlerin aklına. En son Ağustos ayında hakkındaki E3 izlenimlerimizi sizlerle paylaştığımız oyunun, 16 Kasım olarak açıklanan çıkış tarihine kadar görevimiz, cevabını halen bulamadığınız sorularınızı yanıtlamak ve en son elimize ulaşan bilgileri sizlere aktarmak.

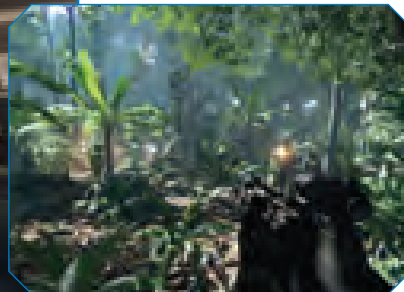
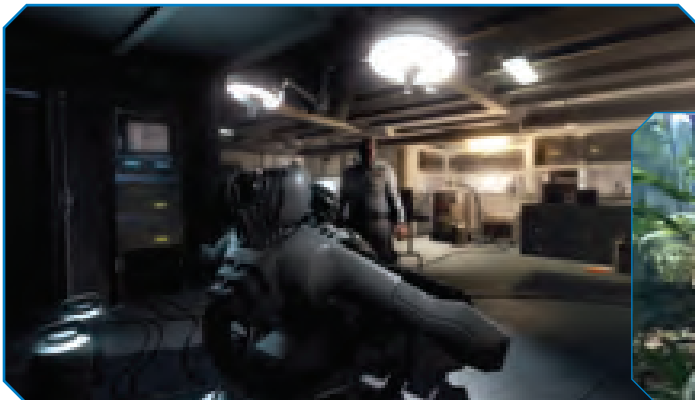
İlk olarak, gündemi takip etmeyen okurlarımız için hem oyunun konusu, hem de teknik özellikleri

ile ilgili özet bilgiler verelim. 2019 yılında, Kuzey Kore yakınlarındaki bir adaya büyük bir meteor düşüyor. Ancak bu meteor öyle korkulduğu gibi herhangi bir yıkıma neden olmuyor. Kuzey Kore, kendi çıkarları adına bir şeyler bulabilmek için adaya güçlerini yolladığı sırada Amerika da boş durmuyor; araştırma yapmak için beş kişilik özel timini adaya gönderiyor. Aralarında önceden de bir gerginliğin bulunmasından dolayı Kuzey Kore ultimatom veriyor. Fakat Amerika ne ultimatom, ne de Kuzey Kore'nin nükleer silah gücüne aldırıyor ve araştırmalarına devam ediyor. Haliyle iki taraf arasındaki soğuk rüzgarların yerini alev alev yanan çatışmalar alıyor. Bu şekliyle senaryo ne kadar klişe duruyor, değil mi? Ancak kendi çıkarlarına odaklanmış bu iki ülkenin farkında olmadığı bir nokta ortaya çıkıyor sonradan: İnsanoğlunun uzaylılara karşı

acizliği... Evet, düşen büyük meteor, aslında uzaylıların dünyamızı işgal etmek için kullandıkları bir ulaşım aracı; hem de akıl almaz derecede güçlü silahlarla donatılmış olan bir araç bu.

Sürprizlerle dolu olan bu senaryoda biz, Jake Dunn adındaki Amerikan askerini yönetmekteyiz. Jake, "tek kişilik ordu" misali etrafa dehşet saçarken Nanosuit adındaki özel bir zırhın hizmetlerinden faydalanıyor. Bu hizmetler; gizlilik, güç, hız ve dayanıklılık gibi FPS oyunları için çok önemli olan dört farklı alanda bize kolaylık sağlıyor. Nanosuit, öyle ağır ve hantal bir zırh değil üstelik; daha çok bir tulum benziyor. Jake'in elinin altındaki silahlar da teknolojinin nimetlerinden yararlanmış gibi görünüyor; oyunda kullanabileceğimiz tüm silahlar modifiye edilmeye açık. Bu da oynanışa bir dinamizm getiriyor çünkü bu sayede farklı yollardan ilerleme şansı doğuyor bize.

Gelelim teknik özelliklerin özetine: Far Cry'dan hatırlayacağımız CryENGINE, Crysis ile CryENGINE 2 olarak karşımıza çıkıyor. CryENGINE, isminin sonuna "2" rakamını almakla kalmamış tabii ki; kullanılan Soft Shadow ve High Dynamic Range Lighting (HDR) teknolojisi sayesinde, yazının





## YÜKLENİYOR

start %92

ÖNÜM, ARKAM, SAĞIM, SOLUM, HER YERİM OYUN!

PC

TARİH	OYUN	TÜR
<b>EKİM '07</b>		
2 Ekim	Empire Earth III	Strateji
2 Ekim	NBA Live 08	Spor
9 Ekim	Fury	MMORPG
9 Ekim	Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East	Strateji
9 Ekim	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	RPG
12 Ekim	Spider-Man: Friend or Foe	Aksiyon
19 Ekim	Thrillville: Off the Rails	Strateji
23 Ekim	Painkiller: Overdose	FPS
23 Ekim	The Witcher	RPG
23 Ekim	Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	Strateji
26 Ekim	BlackSite: Area 51	FPS
31 Ekim	Hellgate: London	RPG
31 Ekim	Need for Speed ProStreet	Yarış

### KASIM '07

6 Kasım	SimCity Societies	Strateji
9 Kasım	Assassin's Creed	Aksiyon
13 Kasım	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
13 Kasım	Kane & Lynch: Dead Men	Aksiyon
16 Kasım	Crysis	FPS
20 Kasım	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS
23 Kasım	Supreme Commander: Forged Alliance	Strateji
27 Kasım	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Aksiyon/Adventure
27 Kasım	Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon
27 Kasım	The Golden Compass	Aksiyon/Adventure
27 Kasım	Unreal Tournament III	FPS

## PLAYSTATION 2

### EKİM '07

2 Ekim	NBA 2K8	Spor
2 Ekim	NBA Live 08	Spor
12 Ekim	Jackass: The Game	Aksiyon
12 Ekim	Spider-Man: Friend or Foe	Aksiyon
26 Ekim	MotoGP 07	Yarış
31 Ekim	Need for Speed ProStreet	Yarış
31 Ekim	Tony Hawk's Proving Ground	Spor

### KASIM '07

6 Kasım	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	Spor
27 Kasım	Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon
27 Kasım	Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon
27 Kasım	The Golden Compass	Aksiyon/Adventure

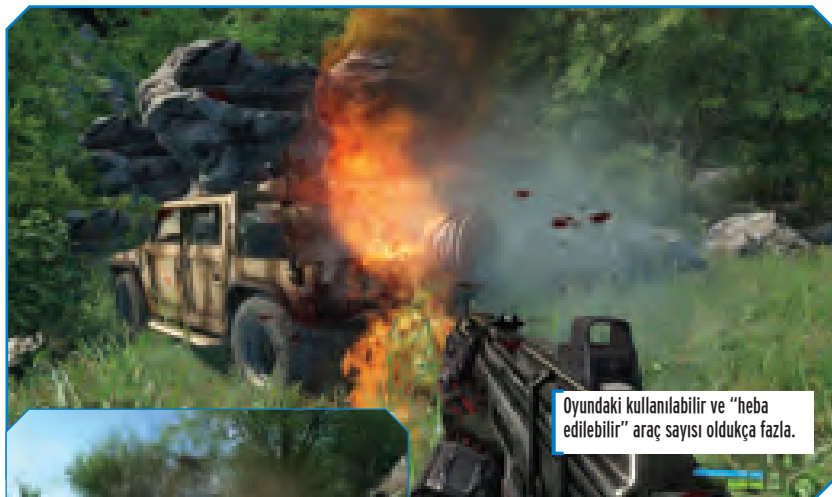
Wii

### EKİM '07

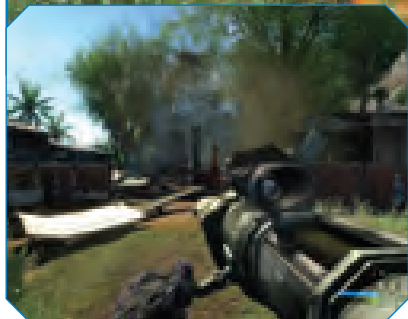
2 Ekim	NBA Live 08	Spor
12 Ekim	Spider-Man: Friend or Foe	Aksiyon
19 Ekim	Thrillville: Off the Rails	Strateji
23 Ekim	Bully: Scholarship Edition	Aksiyon
23 Ekim	Table Tennis	Spor
26 Ekim	Cars Mater-National	Yarış
31 Ekim	Need for Speed ProStreet	Yarış
31 Ekim	Tony Hawk's Proving Ground	Spor

### KASIM '07

6 Kasım	LEGO Star Wars: The Complete Saga	Aksiyon/Adventure
6 Kasım	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	Spor
12 Kasım	Super Mario Galaxy	Aksiyon
13 Kasım	Rayman: Raving Rabbids 2	Puzzle
27 Kasım	The Golden Compass	Aksiyon/Adventure



Oyundaki kullanılabilir ve "heba edilebilir" araç sayısı oldukça fazla.



oyunun DX10'da çalışan diğer birçok oyuna göre çok daha iyi bir grafik performansı ortaya koyduğunu söylüyor. Yerli'nin üstünde durduğu bir başka konu ise Crysis'in iki yıl önce satın alınan bilgisayar donanımları ile dahi rahat bir şekilde oynanabileceği. DX10 ve haliyle Vista ile oyunun performansı hakkında etrafta dolaşan dedikodulara da şöyle cevap veriyor: "Şu an sürücü konusunda ufak problemler yaşıyoruz ancak yaşadığımız bu problemler Vista ile ilgili değil. Kısa bir süre içinde DX10 ile ilgili bu belirsizlikleri ve sorunları ortadan kaldıracacağız." Oyunun konsol versiyonunun uzak bir plan olması ile ilgili de şu açıklamayı yapıyor: "Biz en iyiyi ortaya koyabilmek için tek platforma odaklandık. Gerek grafik, gerek oynanış, gerekse yapay zeka açısından Crysis bizi tatmin edecek bir seviyedeyseniz amacımıza ulaşmışız demektir. Fakat başka platformlar için de çaba gösterseydik odağımızı dağıtmak zorunda kalacaktık. Bu yüzden de ortaya en iyisini koymamız zorlaşacaktı. Crysis'in konsol versiyonunun ortaya çıkması için çok iyi bir optimizasyon gerek."

Öyle görünüyor ki Crysis sayesinde (ya da nedeniyle) bir başka hayata, bir başka karaktere sahip olacak ve böylelikle kendi benliğimizden sıyrılıp başka bir gerçekliğin içine dalacağız.

başında belirttiğim "gerçeklik" hissini görüntü açısından yakalamak mümkün kılınmış. Crytek'in teknik olarak önem verdiği bir başka özellik, çevre tasarımının uç seviyede etkileşime açık olması. Black, bu bakımdan FPS oyunlarında yeni bir akım başlatmıştı ancak Crysis'te çevreyle olan etkileşim, Black ile kıyaslanamayacak ölçüde fazla. Özellikle adanın doğal yapısı (ağaçlar, çalılar, kuşlar, tavuklar, böcekler vs.) tamamıyla amacınıza uygun şekilde kullanılmaya açık. Siz Nanosuit ve tanınan özgürlük sayesinde bu kadar şanslıyken düşmanlarınızın ne durumda olduğunu merak ediyorsunuzdur elbette. Crytek'in yapay zeka konusundaki yeteneğini Far Cry'da görme şansına erişmiştik. Yapılan açıklamalara ve demo görüntülerine bakarsak, zaman zaman bizden bile daha zeki hareketler sergileyen düşmanlarla karşılaşacağımızı kestirmek hiç zor değil.

### EN SON İZLENİMLER...

Bildiğiniz gibi Crysis'in yapımcısı olan Crytek'in baş aktörleri üç Türk kardeş. CEO Cevat Yerli, son röportajında kafalarda oluşan sorulara da netlik getiriyor. Bu sorulardan ilki DX9 destekli Crysis'in grafik performansının nasıl olacağı. Oyunun DX9'daki grafik derinliği DX10'un yanında biraz sönük kalıyor. Ancak Yerli, DX9'da,

### BİLGİNİZE

**Yapım:** Crytek

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Tür:** FPS

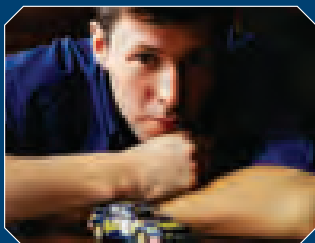
**Platform:** PC

**Çıkış Tarihi:** 16 Kasım 2007

**Web:** www.ea.com/crysis

## RALLİ EFSANESİ ÖLDÜ!

Oyuncuların da sporseverler kadar yakından tanıdığı Colin McRae, bir helikopter kazası sonucu yaşamını kaybetti. Pistlerin yaşayan efsanesi, 39 yaşındaki McRae, evinden sadece birkaç yüz metre uzaklıktayken helikopterin bir anda alev alması sonucunda yanındaki beş yaşındaki oğlu ile birlikte düşmeye başladı ve ne yazık ki kurtulamadı. Pistlere olduğu kadar oyun dünyasına da çok fazla emek vermiş olan McRae, son 10 yıldır Codemasters ile birlikte Colin McRae Rally serisinin geliştirilmesi için çalışıyordu. Tüm dünyada büyük bir üzüntüyle karşılanan olay üzerine Codemasters da bir basın bildirisini yayınladı. Bundan sonra ralli oyunları eskisi gibi olmayacak.



Oyundaki büyüler oldukça etkileyici...

# Neverwinter Nights: Mask of the Betrayer

NEVERWINTER NIGHTS DÜNYASINA TAZE KAN GELİYOR

ELİF NAMLI RIŞVANOĞLU elifn@level.com.tr

**SİZİ BİLMEM AMA BEN NEDENSE İZLEDİĞİM** çizgi-filmelerde ve dinlediğim masallarda kendimi kötülüklerle savaşan ve melek gibi olan ana karakterlere değil de kötü karakterlere yakın hissedirdim. Çevremdekiler buna pek anlam veremese de ben kötü karakterlerin yalnız kalmasına üzülür, onlara acır, destek verirdim. Ve verdiğim desteği bir şekilde hissedebildiklerini düşünerek mutlu olurum fakat hiçbir masalda ya da hiçbir çizgi-filmde -verdiğim desteğe rağmen- kötü karakterler kazanmazdı; ben de her zaman "Belki bu sefer farklı olur" diyerek bir umutla yaşardım. Bunun içi boş bir umut olduğunu anlamam uzun sürse de bir gün kötülerin kazanacağını biliyordum. O gün, Neverwinter Nights gibi, ana karakteri gerçek bir şeytana dönüştürebildiğim "masallar"la tanıştığım gündür.

## ÖLÜM KALIM MÜCADELESİ

Oyunumuz, baygın halde olan karakterimizin yeryüzünün derinliklerinde bir yerde, hiç de iç açıcı olmayan bir durumda uyanması ile başlıyor. Kendisini hem yapayalnız, hem de etrafı birtakım kötü ruhlarla çevrili halde bulan karakterimiz, bu uyanıştan sonra kaderini şekillendirecek olan maceralara atılıyor. Gerçek bir hayatta kalma savaşı verecek

olan karakterimiz, Mask of the Betrayer'da işlerin artık değiştiğini ve olayların kişiselleştiğini fark ediyor. Gerçek hayatta olduğu gibi oyundaki karakterin zorluklar ile kendi çabasıyla ve gücüyle başa çıkması gerektiğini anlaması ve bu sayede belki de hayatının en önemli dersini alması da oyunun duygusal tarafını ortaya çıkarıyor.

Mask of the Betrayer ile NWN2'deki bazı eksiklerin ve hataların düzeltilmesi amaçlanmış. Eklenti paketi bu amaçla yapılmış olan bazı yamalar içeriyor. Bunun yanı sıra yapılan yenilikler ile oynanabilirlik ve eğlence potansiyeli de artırılmış. Örneğin; grafikler geliştirilerek eskisinden daha detaylı hale getirilmiş, kamera ve karakter kontrolleri yenilenmiş. Daha da iyisi, oyuna, dilediğiniz zaman geçiş yapabileceğiniz bir kuşbakışı kamera eklenmiş. Bu kamera, Neverwinter Nights'ı aynı bir RTS oyunu gibi oynamanıza olanak tanıyor.

## YENİLİKLERİN ARDI ARKASI KESİLMİYOR

Mask of the Betrayer'a NWN2'deki karakterlerimizi transfer edebilecek ve oyuna bu şekilde devam edebileceğiz. Olur da eski karakterimizi kullanmak istemezsek mutlaka yüksek level'da bir karakter yaratmamız gerekecek.



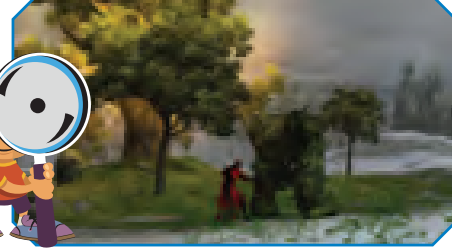
Bu da gösteriyor ki yeni bir karakterle de başlasak, eski karakterimizle de devam etsek oyun yüksek level'daki bir karaktere göre ayarlanmış zorlukta olacak.

Bir diğer yenilik ise karakter sınıflarının ve ırkların çeşitliliği konusunda. NWN dünyasına Mask of the Betrayer ile katılacak olan yeni ırklardan bazılarını; Druid benzeri Spirit Shaman, Rogue benzeri Invisible Blade ve Cleric benzeri Favored Soul olarak sıralayabiliriz. Oyunu büyücü olarak oynamayı seçecek oyuncuları en çok ilgilendiren sınıf ise oyunun favori sınıflarından biri olan Red Wizard of Thay olacak. Bu sınıfı seçen oyuncular kendi büyü ekollerinde en yüksek seviyeye kadar uzmanlaşabilecek ve güçlü birer büyücü olabilecekler.

Oyundaki en dikkat çekici ırk ise Genasi... Temelde insan olan Genasiler'in en önemli özelliği, ırklarının Elementaller ile karışımı olması. Bu özelliklerinden dolayı Genasiler'in uzmanlık alanı toprak,



Dolunaya karşı bir gece yolculuğu bizi bekliyor.



hava, su veya ateş elementlerinden biri oluyor. Bu yeni ırk, oyunu Savaşçı olarak oynamak isteyenler ve Elementaller'a meraklı olan oyuncular için çok iyi bir seçenek.

Etkileyici konusuyla, efsane oyun Planescape: Torment ile yarışacak düzeyde olduğu söylenen ve RPG piyasasına yeni bir soluk getirmesi beklenen eklenti paketinin piyasaya çıkış tarihi Ekim 2007. Pek çok yenilik ile donatılan Mask of the Betrayer yaklaşık 25 saatlik sahne performansıyla RPG'ye doymamızı sağlayacak. Ancak Bis yapar mı, bilmiyoruz.

## BİLGİNİZE

**Yapım:** Obsidian Entertainment

**Dağıtım:** Atari

**Tür:** RPG

**Platform:** PC

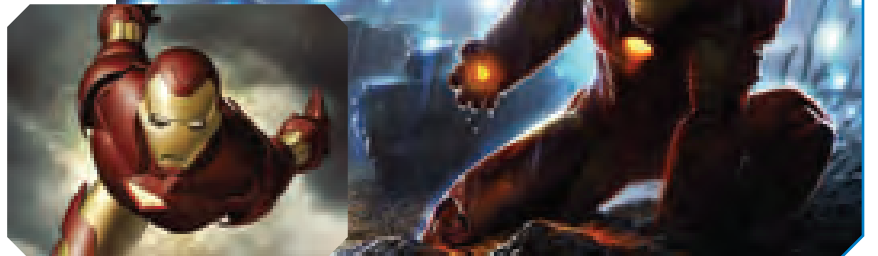
**Çıkış tarihi:** Ekim 2007

**Web:** www.atari.com/nwn2



## "MIKNATISLARA DİKKAT ET YAVRUM!"

Sega, 2008'de vizyona girecek olan Iron Man filminin oyun haklarını satın aldığını açıkladı. Tony Stark isimli, milyoner bir iş adamı olan arkadaşımızın kendisine demirden bir süper kahraman zırhı yapıp, sağa sola zıplayarak kötü adamları dövdüğü bu süper kahraman filminin oyununda da -şaşıracaksınız ama- yine sağa sola zıplayarak kötü adamları dövüyoruz. Zırhımız da demirden olduğu için yumruk yediğimizde canımız acımıyor. 41 kere maşallah!









Bu mekanik yılanlarla başa çıkmak gerçekten çok zor...



## Unreal Tournament III

### MAKİNELERİN YÜKSELİŞİ

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

**FİLMLERDE, OYUNLARDA** ya da kitaplarda söylenenlere, yazılıp çizilenlere göre gelecek / alternatif gelecek her zaman karanlıktır. İşin kötüsü, istisnalar kaideyi bozmaya çalışsa da bozamaz. Bize öğretilen budur zira; bunu bilir, bunu söyleriz. "Bir dünya bırakın, biz çocuklara" şarkısına inat, yapımcılar, yayıncılar; geleceği, gelecekteki dünyayı yakıp yıkmakta ısrar ederler. Geçmişte ya da bugünde her şey rayındayken, ütopyik bir dünya çizilirken; gelecekte distopik ya da kaotik bir dünya çizilir kağıtlara, siyah boya ile. Ya dünya, deli ve beyaz saçlı bir bilim adamının tehdidi altına girer, ya uzaylılar bize selam dahi vermeden ve bizle dost olduklarını deklare etme ihtiyacı hissetmeden dünyayı istila ederler ya da gezegenin değerli kaynakları üç dev tarafından kontrol altına alınır;

makinelere yükselir. Biz de biçare, tüm olan bitene seyirci kalırız. Ya da tüm olan biteni... Oynarız.

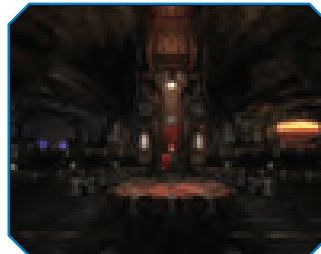
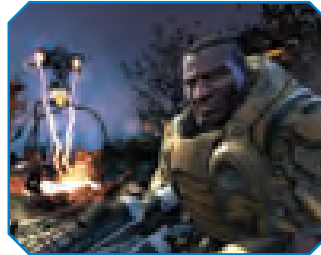
#### SAHİBİNDEN AZ YAKILMIŞ GEZEĞEN

Unreal Tournament (UT), "karanlık" ya da alternatif geleceği tanımlayan oyunlardan yalnızca biri. Unreal'ın tek kişilik oyun zaafını bertaraf etmek için geliştirilen UT, Epic Games'in elindeki kozların sayısının artmasını sağlamıştı. Hatta Epic Games, elini aynı masadaki diğer "oyuncular"dan o kadar iyi sakladı ki kimse onun nasıl bir oyun oynadığının farkına varamadı ve bu sayede firma, online shooter oyunlarında bir çığır açtı. Hatta id Software gibi bir dev dahi zaman zaman bu yolu kullandı, bu yol için elverişli olmamasına rağmen. Gel zaman, git zaman; UT, oyundan oyuna gelişti ve güçlü bir marka

haline geldi. Ve bir gün bir baktık; kapının altında buruşuk bir kağıt ve üstünde karalanmış birkaç kelime: "UTIII çıkmak üzere -Bir dost"

Multiplayer oyunlar "konu geçirmez" genellikle ancak UTIII, naçizane bir konuya sahip: Taryd Gezegeni'nin sakinleri mutsuzdur ve dünya, dünyayı yönetenler gezegene mesafeli ve uzaktır. Gezegenin değerli kaynakları ise üç dev tarafından yönetilmektedir, aynı gerçek hayatta olduğu gibi: Axon (bilimkurgu yapımlarında yer alan klasik, güçlü karakterler) Liandri (turnuvanın yaratıcıları olan Cyberpunklar) ve Izanagi (oryantal sanatçılar).

Tek kişilik görevler, deathmatch



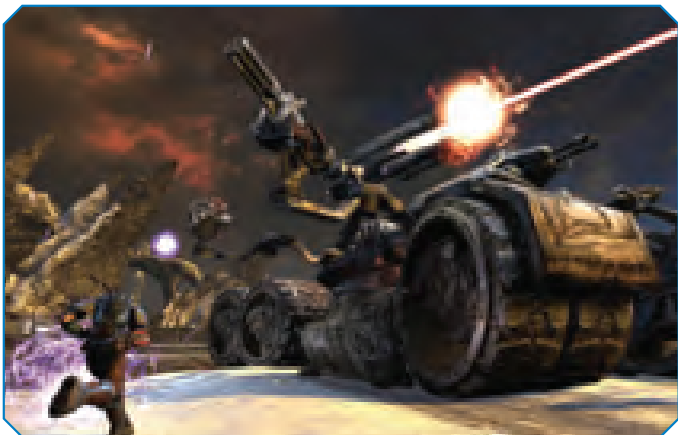
YENİ EKRAM GÖRÜNTÜLERİ

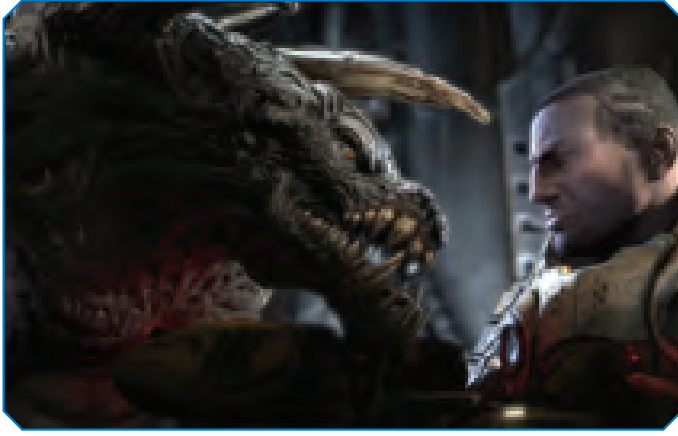
YENİ BİLGİLER

Gelecekte sıradan bir kare: Makinelerin yükselişi ve kaos içinde bir gezegen...

ve warfare karşılaşmaları birleştirilerek ortak bir hikaye oluşturuluyor bu kez. Bu hikaye doğrultusunda diğer firmanın teknolojilerini çalacak, Tarydium'un inceltildiği önemli bir bölgeye sahip çıkacak ya da askeri bir grup toplayarak diğer firmaların adamlarıyla çatışacak ve "yeni gezegen" in sınırlarını belirleyeceksiniz. Ne var ki UTIII için "diğer firma" tanımlaması değişken. Zira adına çalıştığınız firmayı seçmek ve -oyun sırasında- karar değiştirmek sizin elinizde. Tanınan bu özgürlük, multiplayer tabanlı bir FPS'nin alışkın olmadığı türden bir kaos ortamı yaratıyor elbette: Attığınız her adım ya da değiştirdiğiniz her karar, taşları yerinden oynatacak ve yerlerini değiştirdiğiniz taşları eskisi gibi sıralamak çok zor olacak. Çünkü bu "transfer"ler veya seçimler, ekrandaki mini haritadan gözlemlenebilecek.

İşin "tek kişilik oyun" tarafında bu kez köklü değişiklikler var. Öncelikle, tek kişilik oyunda artık tek başınıza savaşmayacaksınız; takımınızda beş ana karakter yer alacak. Bu noktada yeni yapay zeka sistemi de devreye giriyor: Birçok takım bazlı FPS'nin aksine takım arkadaşlarınız sizi çıldırtmayacak; botlar çatışmanın gidişatına göre hareket edecekler ve yine çatışma sırasında aktif olacaklar. Araç / silah alışverişinde de size pek iş düşmeyecek. Aslına bakarsanız, bunlar duymaya alışkın olduğumuz





iddialar ama unutmamak gerekir ki UTIII'ün yapımcısı, Epic Games gibi güçlü bir isim. Bu nedenle firmanın yapay zeka konusunda elinden gelenin en iyisini yapacağına inanıyoruz. Ya da buna yalnızca ben inanıyorum ancak yazının hitap şeklini bozmamak adına arkadaşlarımı feda ettim. Başta Burak olmak üzere tüm arkadaşlarımdan af diliyorum.

Necris, Darkwalkerlar'ı ve uçan mekanik yılanları ile yalnızca multiplayer oyunda sizi tehdit etmiyor; bu grup aynı zamanda tek kişilik oyunun da bir parçası: Necris, büyük bir çekişme içinde olan firmalara saldırıyor ve gezegeni kendi ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirmeye çalışıyor. Asıl hedeflediği şey ise Tarydium. Yani Taryd Gezegeni'nin "resmi" yer altı kaynağı...

Tüm bunlar bir araya gelince ortaya aynı zamanda başlı başına bir tek kişilik FPS çıkıyor, çıkacak. Ancak bu yazıyı UTIII'ün multiplayer modu için okuyan Aliler, Ahmetler, Ayşeler de var elbette; onları da düşünmek zorundayım. Adım verin; multiplayer modundan bahsedeceğim.

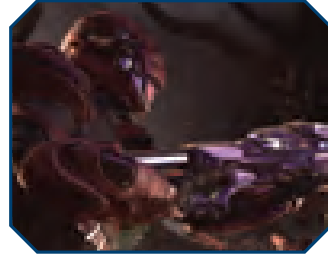
**UTIII'ÜN SOSYAL BOYUTU**  
UTIII her ne kadar yeniden inşa edilse de eskiden güzel olan her şey korunuyor. Basit ve sorunsuz bir oynanış, tok bir vuruş hissi

ve klasik, kaotik UT atmosferi... Oyunun multiplayer tarafında her şey yerli yerinde. Ve tabii ki silahlar da...

Seride yer alan klasik silahlarda bazı yeniliklere gidilmiş. Mesela; Stinger'ın (mini-gun) belirsiz, alternatif ateş özelliği artık daha etkili... Bu silahın alternatif ateş özelliği ile bir düşmanı kafasından duvara çivileyebileceksiniz. Aynı Painkiller'da olduğu gibi... Rocket-launcher ile de artık bomba atabileceksiniz, standart özelliğinin yanı sıra.

Araç konusunda da bazı yenilikler var. Hatırlarsanız, UT2004'te yer alan araçların iki ana özelliği vardı: Dalma ve zıplama. Aslında "ana özellik" tanımlaması fazlasıyla iyimser, çünkü araçlar bu iki hareketin dışında herhangi bir işleve sahip değildi. Ama serilere eklenen yeni özellikler, yalın ve basit olmakla hükümlüdür her zaman; yapımcıları suçlamamak gerek.

Aradan geçen süreçte Epic Games düşünmüş, taşınmış ve bir karara varmış: "Araçlara



yeni manevralar ve ses efektleri eklenecek." Nemesis'i ele alalım: Gerçek tanklar eğilemez ama bu tank eğiliyor. Evet, eğilmek... Bir insanın ya da canlının dizlerini kırarak alçalmasına verilen ad... Bu araç hem çok alçak mesafelerden uçabiliyor, hem de karada sürünerek size yüksek bir görüş açısı sağlayabiliyor.

Leviathan ise beş kişilik bir canavar... Bu aracı kullanırken tam beş kişiye ihtiyaç duyacaksınız. Belki de bu aracı kullanmak için büyük bir kılavuza ihtiyacınız olacak ama bu konuda size yardımcı olmak isterim: Bir kişi hız pedalına ve küçük silaha, bir kişi tankın üstündeki ağır silaha, bir kişi koruma kalkanlarına ve birer kişi de tankın sağına ve soluna...

Ve onlarca araç daha... UTIII'te araçlar UT2004'te olduğundan çok daha önemli bir yer tutuyor. Aynı tek kişilik mod gibi...

### GELECEKTE BUGÜN

UTIII'ün, gelecekteki / alternatif gelecekteki distopik gezegenlere bir yenisini ekleyeceğini bildiğimiz halde sırf şahsi çıkarlarımız uğruna bu oyunu destekliyoruz.

Zira üstünde zar zor dengede kaldığımız bu gezegenin ya da diğer gezegenlerin biraz harekete ihtiyacı olduğunu düşünüyoruz. Ya da en azından, ben düşünüyorum. -Bir dost

### BİLGİNİZE

**Yapım:** Epic Games

**Dağıtım:** Midway

**Çıkış Tarihi:** 27 Kasım 2007

**Tür:** Strateji

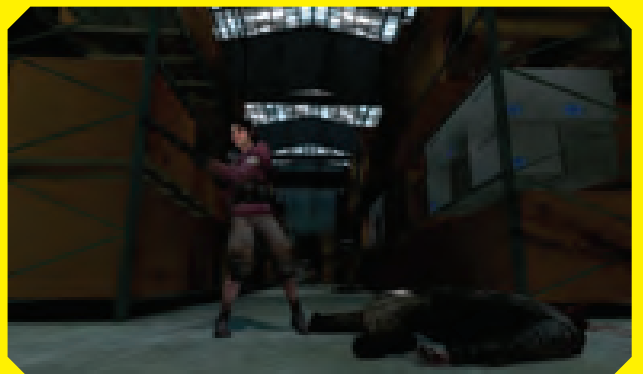
**Platform:** PC, Xbox 360, PS3

**Web:** www.ut2007.com



## ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

"28 Gün Sonra"yı seyrettiyseniz sabah uyanıldığınızda, şehir sakinlerinin birer zombiye dönüşüp sizi de zombi yapmak için peşiniden koşmalarının, sizi gördükleri yerde açılan gözleri ve çılgınlıkları ile üzerinize saldırmalarının nasıl bir his olduğunu biliyor olmalısınız. Left 4 Dead, böylesine kalabalık bir zombi güruhu ile istila edilmiş olan bir şehirde kapana kısılmış dört arkadaşın hayatta kalma çabasını anlatan multiplayer bir FPS. Oyuncular isterlerse bu dört arkadaşın birini, isterlerse de zombileri yönetebiliyorlar. Elbette bahsettiğimiz zombiler alıştığımız aksak zombiler değil; gayet atletik, atlayıp zıplayan, saldıran, ısırarak, yiyen, kafa koparan, hızlı zombiler. Oyunun en önemli özelliği ise takım çalışmasını zorunlu kılması. Zira çeşit çeşit zombiyle ön cepheden saldırarak başa çıkamıyorsunuz. Her birinin zayıf noktasını belirlemeniz ve ona göre farklı stratejiler geliştirmeniz, kısacası aklınızı kullanmanız gerekiyor. Görüntüler ilginç, oynanış farklı; bakalım sonuç ne olacak? Bilgi için: www.14d.com



Bir UT klasiği: Boyundan büyük silahlar taşıyan karakterler...



[ Ara sahneler en az oyun kadar heyecanlı.



## Syphon Filter: Dark Mirror

PSP'DEN PS2'YE YATAY GEÇİŞ

[TUNA ŞENTUNA tuna@level.com.tr ]

### [[ SİFON FİLTRESİ NE İŞE YARAR SİZCE?

**NEYİ FİLTRELER?** Neden sifonumuzu filtrelemek isteyelim ki? Ayrıca, "Tuvaletiniz kireçlenmiş; Sifon Filtresi kullansaydınız bunun önüne geçebilirsiniz!" diyecek bir amca tanımiyorum. Ya da "Bilim adamları, sifonunuza mikropların bulaşmaması için Sifon Filtresi kullanmanızı öneriyor!" gibi saçma bir reklam görmedim ve büyük ihtimalle bundan sonra da görmeyeceğim. İşte bu yüzden, Sifon Filtresi'nin gizemli bir cihaz olarak akıllarda yer ettiğini düşünüyorum.

"Ay ben biliyorum; Sifon Filtresi biyolojik bir silah! Hem de çok tehlikeli!" diye bir çıkış yapacağınızdan emindim. Arkadaşım, ben ondan bahsetmiyorum ki?! Bahsetsem de bir anlamı yok! Neden insan, üretmiş olduğu şahane bir silaha böylesine kötü bir isim verir ki?! "Biyolojik Kasırga 2000" gibi bir isim vermek varken hem de! (Bu da ayrı bir yıkım tabii ki!) Bıraksanız, bu konu hakkında sabaha kadar konuşup şafak sökene dek canınızı sıkabilirim ama bunu yapmayacağım. Yapmayacağım, zira Syphon Filter çok kaliteli bir oyun. Yapmayacağım, çünkü Syphon Filter, başından

sonuna dek kalitesini korudu ve her yeni versiyonuyla, PSP gibi "kontrol mekanizması" konusunda "şaşkın" olan bir cihazda dahi mükemmel bir oyun olarak karşımıza çıkmayı başardı. Bu nedenle Sifon Filtresi tamlamasıyla ilgili her türlü espriyi bir kenara bırakıyor ve PS2'nin bu son günlerinde, etrafa salyalar saçarak oynayacağımız bir oyunun detaylarını vermek üzere yeni bir paragrafa geçiyorum, esen kalın!

### PSP'NİZ YOKSA ÜZÜLMİYİN

Topu topu 20-30 tane kaliteli oyuna sahip olan PSP'nin en iyi oyunlarından biriydi Dark Mirror ve PSP'ye özel olarak hazırlanmış olması; PSP sahibi olmayanların bir kısmını üzümü, diğer kısmını ise PSP almaya itmişti. Ve bekleyenler de kazandı, çünkü PSP'mizi her an yanımızda taşımamıza yol açan Dark Mirror, PS2 için de yolda.

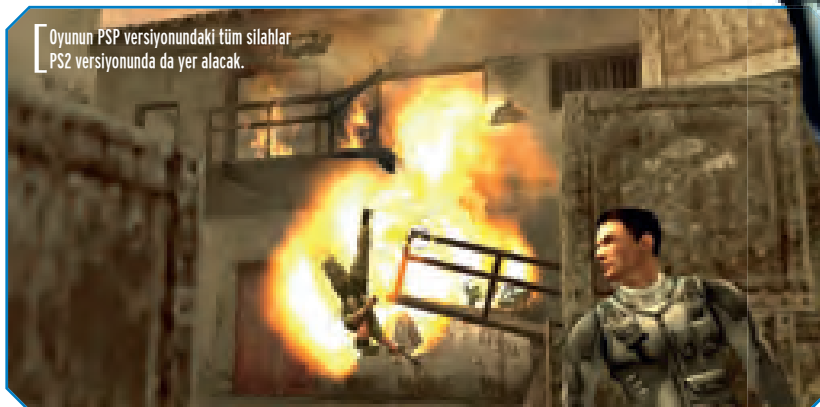
Bu habere kendi adıma çok sevindim. Tamam, PSP çok güzel bir cihaz ama işin içine kontrolleri biraz karmaşık olan bir oyun girince her şey karışabiliyor. Dark Mirror

içinse bu pek geçerli değildi ama gamepad sayesinde ikinci stick'in oyuna dahil olması ve L2 / R2 tuşunu kullanabilecek olmamız bize büyük kolaylık sağlayacak; buna emin olabilirsiniz.

Eğer PS2'de The Omega Strain'i oynadıysanız, Gabe Logan'ın (kahramanımız) görev sırasında öldüğüne dair bir mesaj



[ Oyunun PSP versiyonundaki tüm silahlar PS2 versiyonunda da yer alacak.





aldığımızı hatırlarsınız. Tabii ki mesajın aslı yoktu ve bu mesaj sadece Logan'ın sinirlenmesine neden olmuştu.

Dark Mirror'da da Logan, ölmediğini kanıtlamak istercesine hırsıyla yine teröristlerin peşlerine düşüyor. Teröristlerin ellerinde Dark Mirror adında bir silah var arkadaşlar. Daha doğrusu, Red Section adındaki terörist örgütü bu silahı ele geçirmiş. Kısa süre içinde öğreniyoruz ki Rus mafyasından MI6'ya ve hatta Washington DC'ye kadar uzanan bir pisiğin içindeyiz. Oyun, her ne kadar ağızımızın açık kalmasına neden olacak bir senaryoya sahip olmasa da seri için bu senaryonun "orijinal" olduğunu söyleyebiliriz. Aslına bakarsanız, Syphon Filter'in da amaçladığı bu: Ne sizi içi boş bir aksiyona sürüklüyor, ne de boşucu bir senaryoyla yoruyor.

### SON SAVAŞ (MI?)

Öncelikle şunu belirtelim: Eğer Dark Mirror'ı PSP'de oynadıysanız, oyunun PS2 versiyonunu almak için pek bir nedeniniz yok. Dark Mirror'ın PS2 versiyonu neredeyse tamamıyla PSP'dekiyle aynı. Hatta multiplayer özelliklerinin PS2'de bertaraf edilmiş olması, "Fazlası değil, eksikliği var" dememize yol açıyor. Oyunun yapımcılarından John Garvin bu durumu şu şekilde açıklıyor: "Multiplayer özelliklerini

kaldırdık, çünkü multiplayer oyunlarda biz pek başarılı değiliz; sürekli dayak yiyoruz (gülüşmeler). Şaka bir yana, eğer multiplayer özelliklerini oyuna dahil etseydik fiyatı yükseltmemiz gerekcekti ve biz de bunu yapmak istemedik." Peki, bu ne anlama geliyor? Dark Mirror, standart bir PS2 oyununun neredeyse yarısı kadar bir fiyatla satışa sunulacak. Yani devasa bir macerayı yarı fiyatına kapatacağız.

Multiplayer bölümlerinin oyundan çıkarılmış olmasına üzdüyseniz size iyi bir haber vereyim: 30'a yakın bölümün yanında, The Omega Strain ile bağlantılı olan ve PS2 versiyonu için özel olarak hazırlanan birkaç bölüm Dark Mirror'da yer alacak. Yani bu oyunu kolay kolay bitirip bir kenara koyamayacaksınız.

Yazıyı noktalamadan önce, PSP'ye çıkacak olan yeni Syphon Filter oyununa, Logan's Shadow'a değinmek istiyorum. John Garvin'e Dark Mirror gibi bu oyunun da PS2'ye uyarlanıp uyarlanmayacağı sorulduğunda, Garvin: "Şu an sadece PSP'ye odaklanmış durumdayız ve böylesine güzel bir oyunun, hayatına taşınabilir bir konsolda devam etmesi bizi heyecanlandırıyor." yanıtını vermiş. Bu yanıt bizi biraz üzse de hangi platformda olursa olsun, yeni bir Syphon Filter oyununa "Hayır"



Dark Mirror'da keskin nişancı tüfeği dahil olmak üzere farklı silah çeşitleri mevcut.

diyemeyiz. Logan's Shadow'a kadar Dark Mirror'la kalın ve sifonunuza mutlaka bir Sifon Filtresi takın!

### BİLGİNİZE

**Yapım:** SCEI

**Dağıtım:** SCEE

**Tür:** Aksiyon

**Platform:** PS2

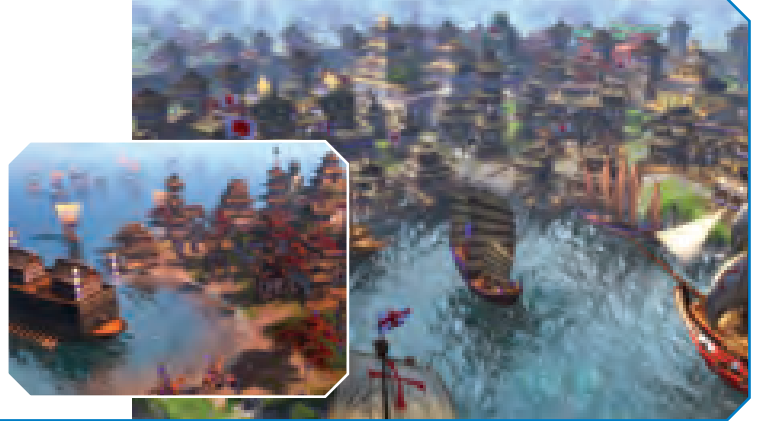
**Çıkış Tarihi:** Piyasada

**Web:** [www.us.playstation.com/syphonfilterdarkmirror](http://www.us.playstation.com/syphonfilterdarkmirror)

## GÜNEŞİN DOĞDUĞU YERDE İMPARATORLUK KUMPAKLARI

Age of Empires III, ikinci bir genişleme paketi ile yoluna devam ediyor. Hatırlarsanız, ilk genişleme paketi War Chiefs'te Batı medeniyetine kafa tutan Batılı "vahşiler" konu alınmıştı. The Asian Dynasties'te ise doğudan sesini yükselten imparatorluklar oyuna konu ediliyor. Yeni pakette oyuncular Çin, Japonya veya Hindistan'ı oynayabilecekler. Bu defa oyunun yapımına Rise of Nations'ın yapımcılarından da destek gelmiş ve oynanışta ufak değişiklikler yapılmış. Ekonomiye ihracat faktörü de eklenmiş ve bu yeni değer başlangıçta ekonomiye küçük bir katkı sağlarken, ileriki safhalarda diğer milletlerle silah veya ordu alışverişinin önünü açıyor ki bu paralı askerler oyunun birim sınırına etki etmiyor.

Bilgi için: [www.ageofempires3.com](http://www.ageofempires3.com)



## AH BİR ANA GEMİMİZ OLSA

Starcraft 2 hakkında yeni bilgiler ofisimize sızmaya devam ediyor. Oyunda Protoss ırkının kullanacağı ana gemilerin detayları ve görüntüleri de ortaya çıktı. Bu devasa gemiler, lojistik destek sağlayarak Protoss birimlerini uzak bölgelere getirip götürebiliyor. Merkezindeki dev Khaydarin kristali sayesinde muazzam bir psişik güce sahip olan ana gemiler hem görünmezlik özelliğine, hem de çevrelerindeki düşman birimlerine ağır saldırılar düzenleyebilme yeteneğine sahip. Kalkanları sayesinde tek başlarına toplu saldırılara karşı koyabilen Protoss ana gemileri dışı birer rakip olacak gibi görünüyor. Bu gemiler ayrıca yaralı askerlere ana şefkati gösterirse hiç şaşırılmayacağı. Bilgi için: [www.starcraft2.com](http://www.starcraft2.com)



Oyunda detektifliğin yanı sıra berberlik de yapıyoruz. Tam "sinek kaydı"... Ellerimize sağlık!



## Alone In The Dark: Near Death Investigation

KORKU DOLU SAATLER TEKRAR BAŞLIYOR

[ARES AYBAR ares@level.com.tr ]

### DAHA DÜN OYNAMIŞIM GİBİ

aklımda Alone in the Dark... "Korku" temasının işlendiği ilk oyunlardandı. Odamda, yatağımın üstüne gömülmüş AitD oynarken "piksellerce" korkmuştum. Edward Carnby ile attığım her adımda diken üstündeydim; çok gerilmiştim ve tüylerim diken diken olmuştu. Aslında yalan söylüyorum; ilk oyun çıktığında ben henüz bebektim ve biberondan süt içiyordum! Sadece bu oyunu oynayanların düşüncelerini ve hislerini dile getirmek istedim. Gerçi o dönemde büyük olsaydım da oynamazdım bu oyunu çünkü korkağın tekiyimdir. Hayatımda hiç korku filmi izlemediğim gibi korku temalı oyunlara da çekinerek yaklaşmışımdır. (Bazılarına yaklaşmamışım bile!) Ama serinin bir önceki oyunu Alone in the Dark: New Nightmare'i çok beğenmişim. Düşünün artık; benim gibi biri bu oyunu bitirdi!

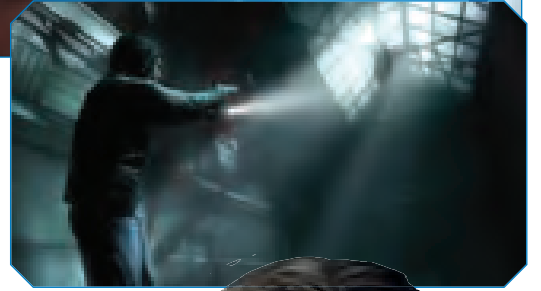
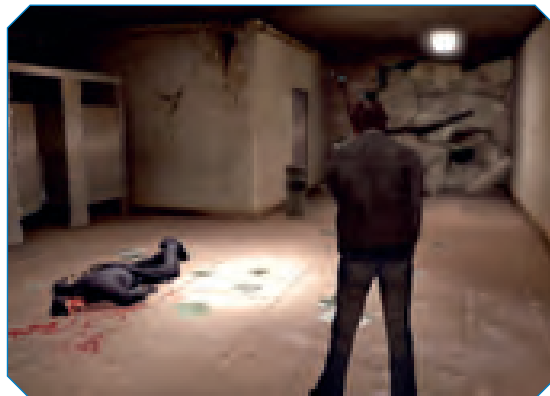
### PARKTA DOLAŞMAK ROMANTİZMİ KÖRELTİR!

Kahramanımız detektif Edward Carnby, puslu bir New York akşamı Central Park'ta dolaşırken, kanalizasyonda (Artık orada ne işi varsa) aşağıya doğru çekilen birini görür. Kurtulmak için çırpanan bu kişi ile Edward bir anlığına göz göze gelir; çaresizlik, yüzü belirli belirsiz

görünen kişinin gözlerinden okunur. İşte tam bu sırada, detektifimiz keşfedilmeyi bekleyen bir sırta karşı karşıya kalır. Sizin de tahmin ettiğiniz üzere, oyun süresince bu sırrı açığa çıkarmaya çalışacağız. Bu süreçte karşımıza ne olduğu belirsiz olan garip mahlukatlar ve psikopat, kana susamış fareler çıkacak. Ve tabii ki daha fazlası...

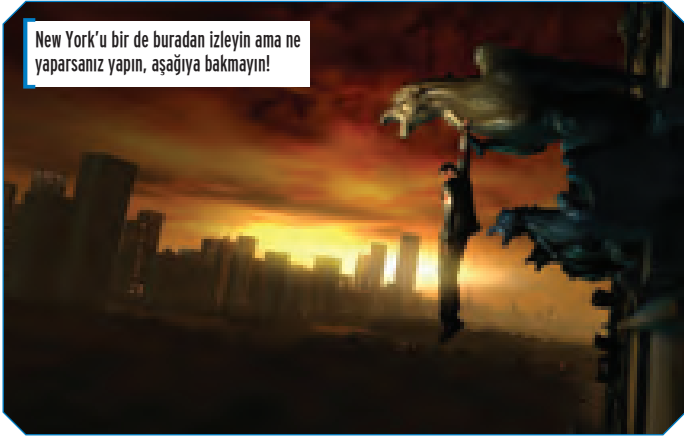
Tam olarak nelerle karşılaşacağımızı kestiremesek de karşımıza çıkanlardan korunmak ya da onlara saldırmak için oldukça geniş bir envanterimiz olacak. Etraftaki her objeyi kullanabileceğimiz gibi bu objelerle çeşitli kombinasyonlar da yapabileceğiz. Diyelim ki ceketimizde bant, kibrit ve yanıcı

bir sıvı taşıyoruz ve yerde de boş şişeler var; bize saldıran sevimli (Ne kadar sevimli, bir bilerseniz) farelere karşı iki farklı yol izleyebiliriz: Kanımızdan birkaç damlayı ya da etraftaki bir kan birikintisini bandımıza bulaştırmak ve bunu duvara yapıştırmak. Böylelikle fareler, kan kokusunun geldiği yere doğru koşar ve duvara yapışıp kalır; biz de hemen bulunduğumuz yerden kaçabiliriz. İkinci yol ise yanıcı sıvıyı şişenin içine dökmek ve sıvıyı kibrit yardımıyla ateşleyerek bir ateş





New York'u bir de buradan izleyin ama ne yaparsanız yapın, aşağıya bakmayın!



topu yaratmak. (Farelerin ateş toplarını sevmeyeceği kesin.) Yaratıcılığımıza bağlı olarak bu örneklerin sayısını çoğaltmak elimizde ama benden duymuş olmayın; bir fareyi bir duvara yapıştırırsanız, gelecek sefere bir kan kokusu aldığı zaman arkadaşları temkinli hareket ediyor. Yani uzun vadede bu tuzak işinize yaramayabilir. Bu arada, kendimizi korumak için zaman zaman yakın dövüşe gireceğimizi de belirtmek isterim, belirttim!

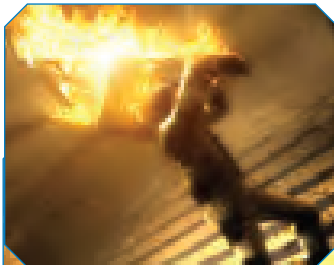
Oynanıştaki önemli yeniliklerden biri etrafımızdaki her şey ile etkileşime girebiliyor olmamız ama en önemli fark bu değil; senaryonun işleyiş şekli tamamıyla değiştiriliyor. Ana hikaye 40-45 dakikalık bölümlere ayrılmış durumda ve her bölümün başında oyunu kaydedebiliyoruz. Aslında bu oldukça yararlı olmuş çünkü saatlerce uğraştıktan sonra ölüp en başa dönmek zorunda kalmıyoruz. Yoksa dolaş dur, bir şeyler toplu, elindekileri birleştirmeye çalış, sonra bir fare yüzünden öl! Sonra

dön üç saat geriye! Ne oldu? Tüm heyecan gitti!

Oyun boyunca -etrafta yangın çıkmadıkça- her zaman karanlık alanlarda bulunacağız. Gerek karşımızdakilere avantaj sağlamak, gerekse bulmacaları çözmek için ışığa ihtiyacımız olacak. En önemlisi, öyle anlar gelecek ki hayatımız bir ışık hüzmesine bağlı olacak. Üstelik, herkesin sinirini gemesi muhtemel olan bir oyundan söz ettiğimize göre ışık, hayatta kalmak dışında, korkumuzu azaltmak için de gerekli olacaktır. Oyunu diken üstünde oynarken bulacağımız her ışık kaynağı için küçük çocuklar gibi sevineceğimize eminim.

Görsellik konusunda ise kafamızda bazı soru işaretleri var: Mesela; ışıklandırılmış alanlar ile karanlık alanlar arasında bir uyum yakalanabilecek mi? Animasyonlar ne denli akıcı olacak? Ayrıntı seviyesi ne olacak? Bu soru işaretlerini silmek içinse "Shader Model 3.0" cevabı yeterli oluyor; "yeni nesil" olarak nitelendirebileceğimiz bir AitD geliyor.

**ÇIKIYOR, ÇIKMIYOR, ÇIKIYOR...**  
Önceki oyunların aksine Eden Games'in yapımını üstlendiği AitD:



Alev desenli (!) merdivenler etrafı renklendiriyor.



Yerin altından bir şey bize doğru gelmekte... Helikoptere ilk varan kazanır!



NDI, oldukça iddialı bir biçimde karşımıza çıkmaya hazırlanıyor ama ne zaman? Aslına bakarsanız bu konu biraz karışık. Önce; Atari, oyunun Kasım 2007'de piyasaya çıkacağını duyurdu. Yayınlanan video ve ekran görüntülerinden sonra güzün son ayını beklemeye başlamıştık ki oyunun ertelendiği

göre, yapımcılar, mali yılın biteceği Mart ayına kadar beklemeye karar vermişler. Böylelikle Atari, parasal açıdan daha güçlü olacak ve tabii ki bu güç, oyuna da yansımış. Bu da oyunun en iyi ihtimalle 2008 ilkbaharında çıkacağını gösteriyor ama ne zaman çıkarsa çıksın, AitD: NDI'yi merakla bekliyoruz..

#### BİLGİNİZE

**Yapım:** Eden Studios

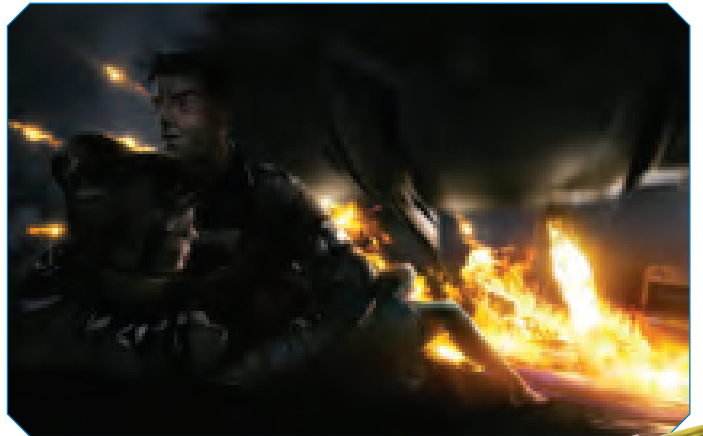
**Dağıtım:** Atari

**Tür:** Korku/Aksiyon

**Platform:** PC, PS3, Xbox 360, PS2

**Çıkış tarihi:** 2008'in ikinci çeyreği

**Web:** www.atari.com/

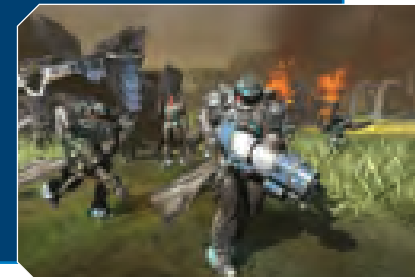


## ONLINE ALIEN FANTEZİSİ

Huxley, bir yıldan uzun bir süredir videoları ve haberleri ile devasa online meraklılarını heyecanlandırıyordu.

Neyse ki oyunun çıkış tarihi belli oldu ve Mart 2008'de, online oyunlarla zaman geçirmemize sınırlanan kız arkadaşlarımızı terk etmek üzere planlarımızı yapmaya başladık. RPG ve FPS türünü birleştiren oyun; yaratıkların, psişiklerin ve insanların arasındaki savaşı konu alıyor. İnsanlar; ağır zırhlar, otomatik silahlar ve zırhlı araçlar kullanırlarken, psişikler; büyü vari yetenekleri ile bir bilim-kurgu fantezisinde dahi büyü yapmak isteyen Orta Çağ fantezisi tutkunlarının gönüllerini hoş tutmak üzere tasarlanmış gibi görünüyor. Okuduktan sonra kız arkadaşınız görmeden bu haberi imha etmeyi unutmayın!

Bilgi için: [www.huxleygame.com/](http://www.huxleygame.com/)





Boş boş bakmak yerine siz de roketatarınızı kullanabilirsiniz tabii ki.

## Time Crisis 4

EVİMİZ, ATARI SALONUNA DÖNÜŞÜYOR

[ÇİĞDEM KARAYEL cigdem@level.com.tr]

### [[ YAŞI 20'DEN FAZLA OLANLAR BİLİRLER:

Bir zamanlar, herkesin evinde bilgisayar yoktu. Hatta "bilgisayar"ın "b"sini bile göremiyorduk. Bazılarımız birer Atari'ye (2600) sahip olsalar da üç-beş para biriktirip, arkadaşlarımız ile, "Atari salonu" olarak tanımladığımız oyun salonlarına kaçmanın tadı bambaşkaydı. Salonun girişindeki "Jetoncu Abi" ile dostluk kurarak bonus'tan jeton kaptığımız zamanlardan bahsediyorum. Sonra polis baskınları, aile yasakları derken, Atari salonları kapatıldı ve bu salonlar, uzun bir aradan sonra "internet kafe" adıyla farklı bir platformda yeniden doğdu. Ama Atari salonlarındaki; ayakta, üç tuş ve bir joystick ile ya da tabancayla oynanan o oyunların tadı kalmadığı gibi bu oyunlara bir daha hiçbir

yerde rastlanmadı.

Gel zaman, git zaman; PS2, PS3 ve Wii, oyun dünyasına hareket katarak bizi televizyonun önünde garip şekillere sokmayı başardı ama bir şey eksikti: Tabanca! Peki, Atari salonlarının tadı, meşhur arcade oyunu Time Crisis 4, PS3 için özel olarak tasarlanan G-Con 3 tabancası ile geri dönerse ne olur? İşte biz de bu soruya bir cevap arıyoruz.

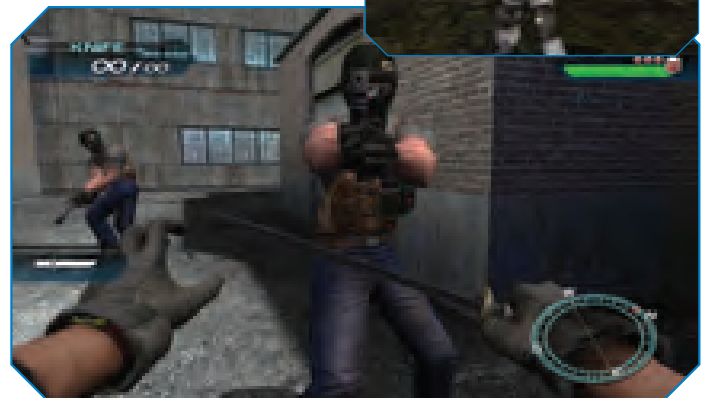
Time Crisis 4 "light-gun" türüne dahil olan bir oyun. "Kızıl ötesi" teknolojisine sahip olan G-Con 3 ile oynanan Time Crisis 4'te, bu tabancayla hareket eden her şeyi vuruyorsunuz.

Aslında bu türdeki bir oyunun PS3 için hazırlanıyor olmasına biraz şaşırdık. Neden mi? Çünkü bu

oyunlar, tarihin tozlu sayfalarında kalmış ve FPS oyunları ile yer değiştirmişti. Peki, bu "geriye dönüş"ün nedeni ne olabilir? Cevap basit: PS3'ün "hareket algılama" özelliği ve hızlı işlemcisi bu türe çok yatkın.

### TABANCA EFSANESİ

Her ne kadar yeni nesile aitmiş gibi gözükse de Time Crisis tam bir klasik; bu oyunu, tüplü televizyonlar dahil olmak üzere istediğiniz her



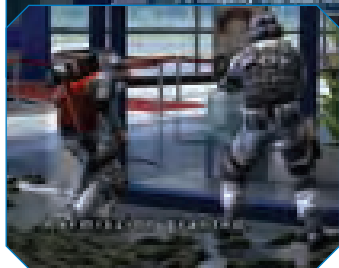
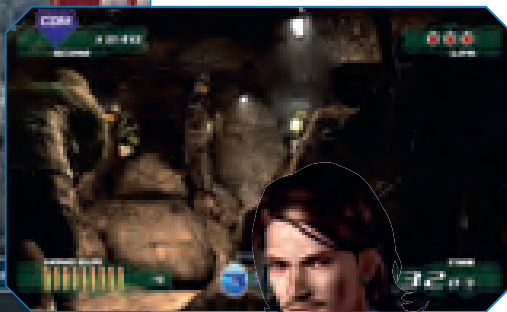
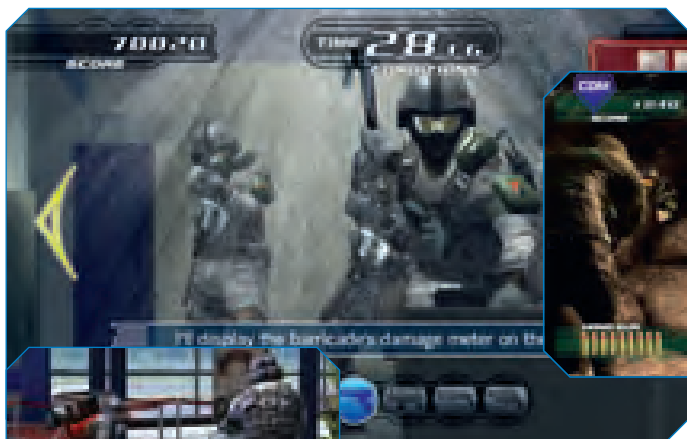
### KISKANÇLIK YOK! GUITAR HERO PC'YE GELİYOR!

Durun tahmin edelim: Şöyle bir konsollara baktınız ve yaşanan eğlenceye tanık oldunuz. Şarkı söyleyenler, dans edenler ve tabii ki gitarıyla "rock" yapanlar... Sonra bir de masanızın üzerine şişman ve yaşlı bir kadın gibi yayılmış olan PC'nize baktınız. Sürekli strateji planlamak, karakter geliştirmek iyiydi ama... Biraz da saf eğlence gerekiyordu, değil mi? Öyleyse reçeteniz hazır: Bu yılın sonlarına doğru tüm platformlarla

birlikte PC ve MAC sahipleri de Guitar Hero III: Legends of Rock ile kafa sallayacaklar; hem de konsollara göre daha çeşitli ve daha esnek online seçeneklere sahip olacak... Ancak şimdilik bir gitar aparatı olacak mı, olmayacak mı; bilmiyoruz.







televizyonda oynayabilirsiniz.

Konu biraz klişe: Ajanlarımız Giorgio Bruno ve Evan Bernard, gizli ve tehlikeli bir silahı ele geçiren uluslararası bir terör örgütünün peşine düşer ve macera başlar.

Time Crisis 4, türe birkaç yenilik getiriyor. Bu yeniliklerden ilki G-Con 3 ile ilgili: Tabancanın üzerinde bulunan tuşlar sayesinde kamera açılarını hızlı bir şekilde değiştirme şansına sahipsiniz. Aynı zamanda karakterin hareketini de bu tabanca aracılığıyla sağlıyorsunuz. Oyunun diğer yüzü ise çok tanıdık. Bu yüzden, Time Crisis hayranısanız hayal kırıklığına uğramayacaksınız: Ana görevler, oynanış sistemi ve daha birçok unsur, serinin önceki oyunlarından farksız.

#### PAYLAŞIMA AÇIK

Eğer G-Con 3'e sahip olan bir arkadaşınız varsa onunla teröristlere karşı savaşabilirsiniz. Bu modun bir online versiyonu olsaydı çok güzel olurdu ama maalesef, şu an için yapımcıların böyle bir planları yok. Ama eğer teselli olacaksanız belirtmekte fayda

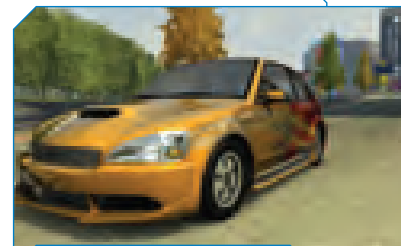
var: Oyunu farklı modlarda oynarsanız daha çok "ekstra"ya ulaşabilirsiniz.

Namco, Time Crisis 4'te size birçok silah seçeneği sunuyor: Oyun boyunca; tabanca, tüfek gibi bu türdeki oyunların vazgeçilmez silahlarının yanında makineli tüfek, el bombası ve hayal ürünü birçok silah kullanacaksınız. Bu konuda bazı sürprizler ve yenilikler bekliyoruz. Nihayetinde Time Crisis, silah üzerine kurulu olan bir seri.

#### SİLAH DEPOSU

Seriye takip edenler bilir: Time Crisis, sürekli gizlenmeyi ya da her an kendinizi saldırılardan korumanızı gerektiren bir oyun değil. Yani ağır makineli tüfekle düşmanlarınızı havaya uçururken kafanıza takmanız gereken hiçbir şey yok. Aynı diğer Time Crisis oyunlarında olduğu gibi...

Bir tarafta yenilikler, cafcıflı silahlar, iki kişilik oynama şans; diğer tarafta eski, tanıdık Time Crisis 4... Bu oyunu dört gözle beklememiz için hiçbir neden yok. Ayrıca, bu oyunun diğer "light-gun" oyunlarının da önünü açacak olması da heyecan verici.



#### OTOMOBİLSİZ BİR DÜNYA OLABİLİR Mİ?

Aeria Games & Entertainment, yeni devasa online oyunu Project Torque'un beta sürümünü dağıtmaya başladı. Oyunun sitesinden bedava indirebileceğiniz Project Torque'ta sahip olduğunuz otomobili geliştirerek yarışlara katılıyor, kızlara hava atıyor ve bunun gibi daha birçok atraksiyona giriyorsunuz. Porsche'mi hiçbir sanal otomobile değişmem ama şimdilik oyun aşkına, girip bir göz atacağız. Sitesi de burada: <http://project-torque.aeriagames.com>

#### BİLGİNİZE

**Yapım:** Namco Bandai

**Dağıtım:** Namco Bandai

**Tür:** Aksiyon

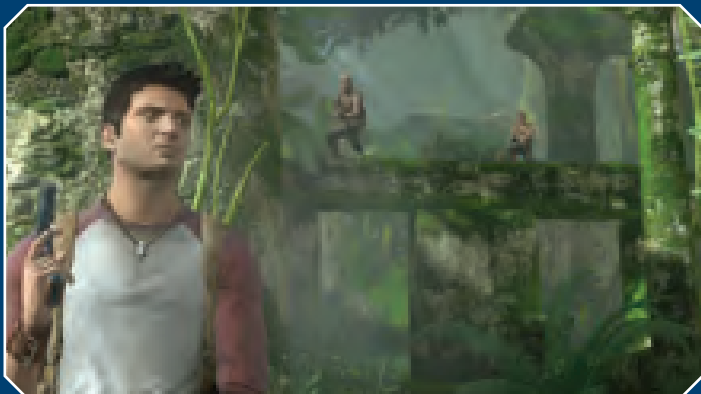
**Platform:** PS3

**Çıkış Tarihi:** 27 Kasım 2007

**Web:** -



Çevrede bulunan objeleri düşmanlarınıza karşı kullanabilirsiniz.



#### MACERAPERESTLİK ERKEKLERİN DE HAKKIDIR

Yıllardır, Tomb Raider serisinde maceradan maceraya koşan, daracık şortuyla yılanların, akreplerin arasına atlayan Lara Croft hanım kızcığımızı pek yavan, pek yalan mı buluyorsunuz? Ve hatta benzer maceralarda erkek bir karakter mi yönetmek istiyorsunuz? Sony, 10 yıl boyunca ettiğiniz duaları duydu ve size Drake isimli, delikanlı bir karakter hediye etmeye karar verdi. Uncharted: Drake's Fortune isimdeki oyunda, Drake arkadaşımız -genç, yakışıklı, karizmatik bir macerasever olarak- dünyanın unutulmuş köşelerinde, gizli kalmış hazinelerin peşinde maceradan maceraya koşacak; Lara Croft'un tiz çıgıllıkları ile yorulan kulaklarımızı ağır silahların ve otomatik tüfeklerin şiiir gibi akan sesiyle şenlendirecek. Neydi kardeşim o Lara öyle?! Şortla, taytla süper kahraman mı kaldı bu devirde? 20 Kasım'ı bekleyelim bakalım.



# FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,  
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR



[[ Tamam, İkinci Dünya Savaşı'ndan ve bu konunun işlendiği oyunlardan usanıp intiharın eşiğine gelmiş olabiliriz ama hayat güzel; İkinci Dünya Savaşı konulu sağlam oyunlar da yapılıyor. Mesela Hell's Highway... Brothers in Arms serisinin son versiyonu, güçlü teknik

özellikleriyle bize savaşın sıcak atmosferini fazlasıyla yaşatacak gibi gözüküyor; özellikle hava şartlarının olumsuz olduğu anlarda ölümün nereden geleceğini kestirmek zor olacak.

**PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360**

## SABOTAGE

[[ Gizliliğe dayalı oynanışa sahip olan oyunlar her geçen gün daha çok popülerleşiyor. Bu türün yeni temsilcilerinden biri de Sabotage. Yine ve ne yazık ki İkinci Dünya Savaşı döneminde geçen bu oyunda Alman birliklerinin askeri kamplarına sızmaya ve verilen görevleri tamamlamaya çalışacağız. Oyunda kontrol edeceğimiz karakter ise gerçek bir gizli ajan olan Violette Szabo ile isim benzerliğine sahip: Violette Summer.

**PLATFORM: PC, Xbox 360**

HEVECAN METRE

4



## ESCAPE FROM PARADISE CITY

[[ Escape from Paradise City'deki hedefimiz şehirdeki gangster çeteleri... RPG türündeki bu oyunda Ulusal Güvenlik Ajansı adına çalışan bir karakteri kontrol edeceğiz. Oyun RPG sınırlarının dışına çıkarak aksiyon ve strateji türünü de dahil ediyor kapsama alanına. Farklı özelliklere sahip olan üç karakterden birini seçebileceğiz olmamız cabası.

**PLATFORM: PC**



## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

[[ Uzay boşluğunda yazılar akmaya devam ediyor ve The Force Unleashed için geri sayım sürüyor. Yeni oyunda Karanlık Taraf'ın hizmetinde olacağız. Darth Vader'ın gözetiminde kendisini geliştiren gizli ve acemi bir Jedi'ı kontrol edeceğimiz oyun, Star Wars serisinin üçüncü ve dördüncü filmi arasındaki dönemi konu alıyor. Vader'ın bizden istediği tek şey, Jedi'ları avlamamız.

**PLATFORM: PS2, PS3, XBOX 360, PSP, DS, WII**



## WET

[[ Sierra'nın "yeni nesil" projelerinden biri olan Wet, güzel ve seksi bir ana karakterle kalplerimizi çalmaya hazırlanıyor. 2008 yılında piyasaya çıkacağı duyurulan oyunda kontrol edeceğimiz karakterin adı Ruby. Tomb Raider vari bir oynanışa sahip olan Wet, görsel açıdan güçlü olacağına benziyor ancak Ruby, Lara'mızın yerini tutar mı, bilinmez.

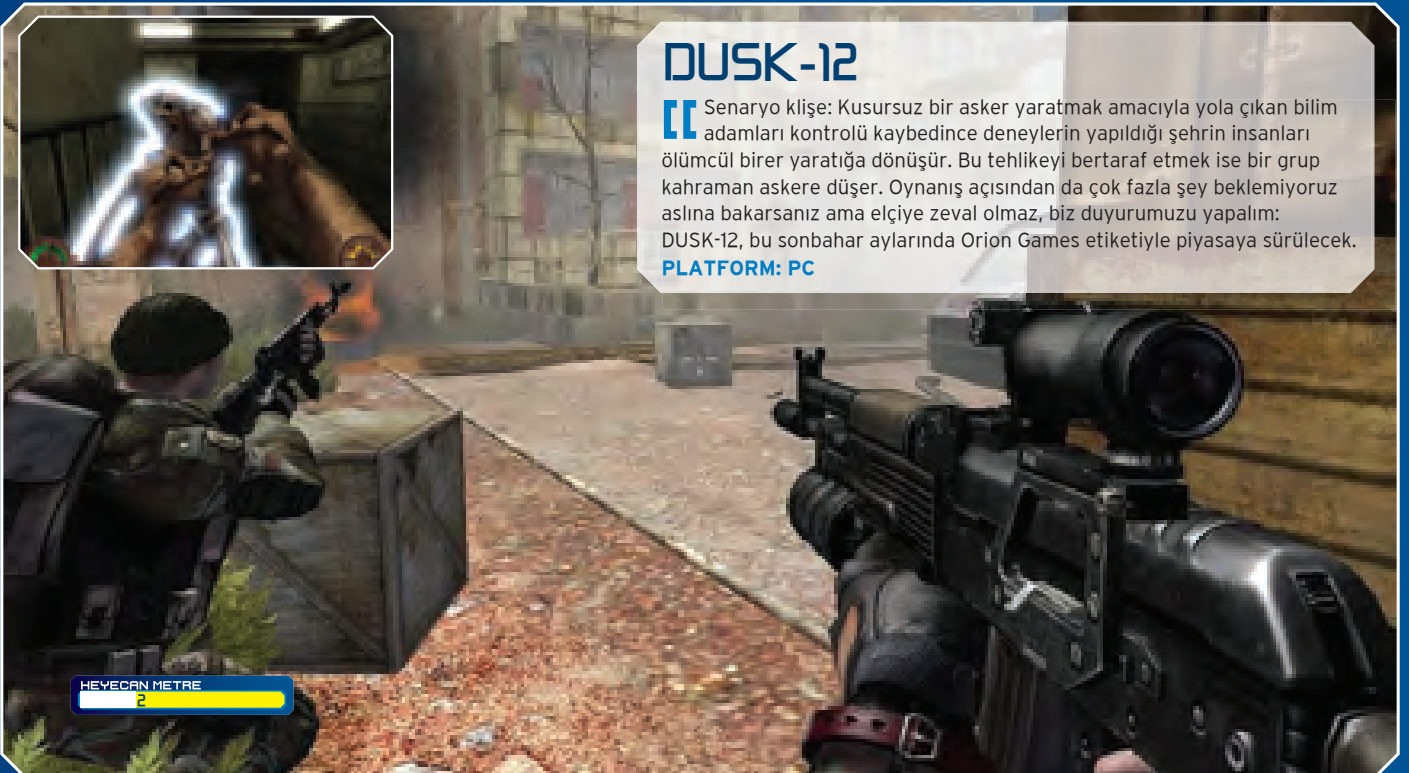
**PLATFORM: PS3, XBOX 360**



## DUSK-12

[[ Senaryo klişe: Kusursuz bir asker yaratmak amacıyla yola çıkan bilim adamları kontrolü kaybedince deneylerin yapıldığı şehrin insanları ölümcül birer yaratığa dönüşür. Bu tehlikeyi bertaraf etmek ise bir grup kahraman askere düşer. Oynanış açısından da çok fazla şey beklemiyoruz aslına bakarsanız ama elçiye zeval olmaz, biz duyurumuzu yapalım: DUSK-12, bu sonbahar aylarında Orion Games etiketiyle piyasaya sürülecek.

**PLATFORM: PC**





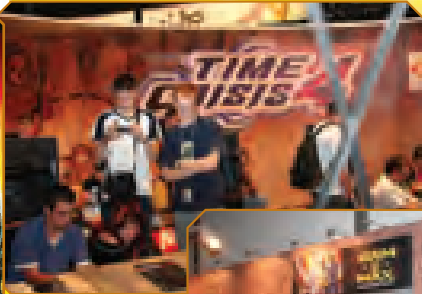
## YENİ DURAĞIMIZ LEIPZIG!

Oyun dünyasının her yıl iple çektiği E3 organizasyonu, tarih olma yolunda hızla ilerliyor. Hayır; organizatörler fuarı devam ettirmekte ısrarlılar. Ancak tamamıyla bir sektör fuarı haline gelmesi sebebiyle E3'e olan ilgi giderek azalıyor. Kısacası şov bitti. Peki bu ilginin azalmasının tek nedeni yarı çıplak hosteslerin artık E3'te boy gösteremeyecek olmaları mı? Elbette hayır!

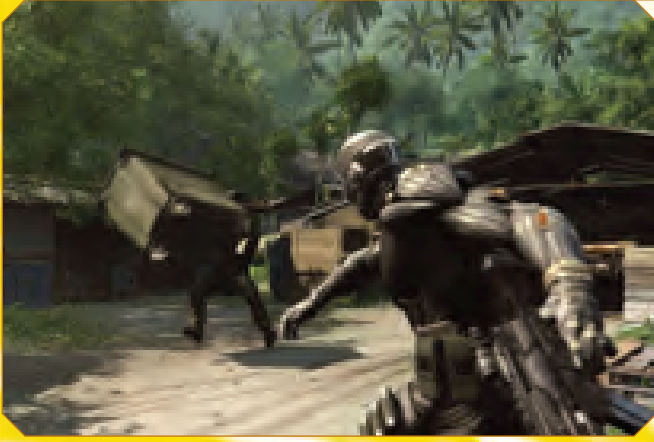
2002 yılından beri, Almanya'nın Leipzig şehrinde düzenlenen Games Convention'ın popülerliği, E3'ün "sadeleşmesiyle" birlikte bu yıl zirve yaptı. Yapı itibarıyla daha çok basına hitap eden, oyuncuların bir nebze olsun heyecanlandıramayan ve oyun yapımcılarının bile burun kıvrımaya başladığı E3, kan kaybetmeye devam ederken oyun dünyasının tamamına hitap eden ve firmaların gözdesi olan GC bundan sonra biz oyuncuların da yeni ilgi odağı olacak gibi. E3'ün aradan çekilir gibi bir tutum sergilemesiyle Leipzig Games Convention, Tokyo Game Show ile adeta bir yarış içine girdi. Her yaşta oyuncuya açık olan fuar, 2002 yılından beri katılımcı sayısını sürekli olarak

artırmakta. Öyle ki 2002'de 80.000 ziyaretçiye, 3.000 katılımcıya ve 750 basın mensubuna ev sahipliği yapan fuar, bu yıl ise 185.000 ziyaretçiye, 12.300 katılımcıya ve 3.300 basın mensubunu ağırladı. Gelecek yıl da bu rakamların artacağı muhakkak. (İstatistik Uzmanı Şefik Akkoç, sayıların neden olduğu güçlüğü altında kalarak can verdi. - EA & FFA)

Öte yandan GC'nin E3'ten devraldığı bir diğer bayrak ise kızlar. E3 fuarında zaman zaman protesto edilen "kadınlar aracılığıyla ziyaretçi çekme" taktiği GC'nin de en önemli silahlarından biri. Bu sayede -belki de- oyunlar ile çok fazla ilgisi olmayan insanlar bile fuar alanını doldurmaktan ve fuar alanındaki atmosferi ısıtmaktan çekinmiyorlar. GC 07'de tanıtılan oyunların birçoğu daha önceden duyurulmuştu. Biz de bu dosya konusunu hazırlarken önceki aylarda tanıtığımız oyunları dışarıda bırakmaya ve kendimizi tekrarlamamaya özen gösterdik. İşte Games Convention 07'de ön plana çıkan ve oyuncuların ilgisini çekmeyi başaran oyunlardan bazıları...







## GAMES CONVENTION 07'NİN EN İYİLERİ

Jüri kararını verdi

Fuarın sona ermesiyle birlikte birçok oyun akıllarda yer etti. Ancak bazı oyunlar bir-iki adım öne çıkıp diğer oyunları gölgede bırakacak sayıda ziyaretçi çekti. GC 07 için kurulan ve oyun dünyasının önemli isimlerinden oluşan bir jüri de fuarın en iyilerini belirlemek amacıyla bir araya geldi ve ay sonunda kararını açıkladı.

Ve Oscar şu isimlere gitti:

En İyi PC Oyunu: Crysis  
 En İyi Xbox 360 Oyunu: BioShock  
 En İyi PlayStation 2 Oyunu: Pro Evolution Soccer 2008  
 En İyi PlayStation 3 Oyunu: Pro Evolution Soccer 2008  
 En İyi Nintendo Wii Oyunu: Mario & Sonic at the Olympic Games  
 En İyi Nintendo DS Oyunu: Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day  
 En İyi Online Oyun: Age of Conan

## WINDOWS İÇİN UBISOFT

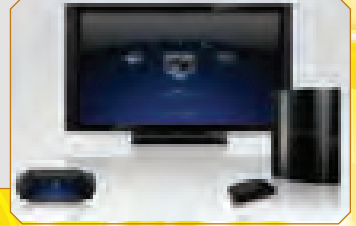
Microsoft ve Ubisoft işbirliği

Microsoft'un oyun firmalarını "Games for Windows" çatısı altında toplama projesi tüm hızıyla (ve de tüm kutuplaşmasıyla - FFA) devam ediyor. GC 07'de yapılan açıklamaya göre oyun pazarının en büyük yapımcı ve dağıtımçı firmalarından biri olan Ubisoft, Microsoft ile birlikte çalışacak. Anlaşma gereği Ubisoft'un bundan sonra piyasaya süreceği tüm PC oyunları Windows XP ve Vista işletim sistemiyle tam uyumlu olma garantisi taşıyacak; ayrıca Xbox 360 gamepad'ini de destekleyecek. Anlaşma kapsamındaki ilk oyun ise Eylül ayının son haftasında piyasaya sürülen The Settlers: Rise of an Empire oldu.

## PLAYTV

Sony'nin son numarası

Sony'nin 2008 yılında, İngiltere ve İrlanda'da piyasaya süreceği PlayTV sayesinde PS3 sahipleri dijital yayınları konsollarına kaydedebilecekler. Wi-Fi aracılığıyla PSP'de de yayınları izlemek mümkün olacak. Ayrıca PS3'e kaydedilen yayınlar, bir USB kablo su sayesinde PSP'ye aktarılabilir. Yani PSP, küçük bir konsoldan çok, küçük bir uzay üssü olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Sony, başta Fransa, İtalya, Almanya ve İspanya olmak üzere birçok ülkede bu aksesuarı pazarlamayı düşünüyor. Bunun için çeşitli firmalarla görüşmeler yapan Sony, yelpazeyi genişletmek için yoğun çaba harcıyor.



## SPEEDBALL 2

Değişen tek şey boyut mu?

Yapım: Kylotonn  
 Sistem: PC  
 Çıkış Tarihi: 2007

Spor oyunları tarihinin en ilginç üyelerinden biridir Speedball. Zırlı sporcuların oynadığı, hentbol tarzı bir sporu konu alan oyun, maçın durduğu anlarda salonda yankılanan "Ice cream!" nidalarıyla rengarenk bir hal alırdı. 16 yıl aradan sonra bu sese kulak veren yapımcılar, yeni bir oyun yapmaya karar verdiler ve Speedball 2'yi hazırlamaya başladılar.

GC 07'de tanıtımı yapılan Speedball 2'nin en büyük yeniliği elbette üçüncü boyuta geçmiş olması. Böylece oyunu farklı kamera açılarından oynama şansımız olacak. Orijinal oyundaki kontrol sistemi yeni oyuna birebir olarak aktarılırken, isteyenler için yeni bir kontrol şeması da hazırlanıyor. Böylece pas verme, top kapma ve oyuncu seçme ve zıplama gibi farklı aksiyonları farklı tuşlarla kullanabileceğiz. Ayrıca dört kişiye kadar desteklenen multiplayer modu sayesinde dünyanın dört bir yanındaki Speedball oyuncularıyla maç yapabileceğiz.



## REALPLAY

PlayStation 2'ler Wii mi oluyor?

Fuarda ilgi odağı olan firmalardan biri In2Games oldu. Duyulan ilginin tek nedeni firmanın muhteşem grafiklere sahip olan bir oyun hazırlaması değil; aynı zamanda Nintendo Wii'nin fark yaratan kontrol özelliğini PlayStation 2'ye uyarlamış olmasıydı. Hareket algılayıcıya sahip ve kablosuz yeni bir cihaz geliştiren firma, bu cihaza uyumlu olan altı tane oyun hazırladığını açıklayarak Wii'nin tahtına göz dikti. RealPlay oyunlarının 2007 yılı sona ermeden piyasaya çıkacağı açıklandı.

## WORLDSHIFT

Dünyanın altını üstüne getirdiler

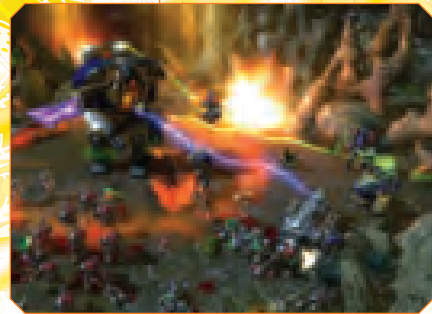
Yapım: Black Sea Studios  
 Sistem: PC  
 Çıkış Tarihi: 2007

Daha önce Knights of Honor ile oyuncuların dikkatini çeken Black Sea'nin yeni projesi hayli iddialı bir yapıma olacağı benziyor. Bilimkurgu ve fantezi içerikli bir oyun olan WorldShift'in türü ise gerçek zamanlı strateji.

Oyunda farklı güçlere ve yeteneklere sahip üç ırk yer alacak. Bilimkurgu'ya fantezi baharatı katan özellikler ise yüksek teknolojiye sahip silahlar ve yapılarla yediren büyük güçleri.

Gelelim oyunun başlangıç noktasına: Dünyadaki hayat tüm hızıyla devam ederken Shard Zero adlı dev bir göktaşı, gezegeni darmadağın eder ve insan ırkı neredeyse tamamıyla yok olur. Aradan binlerce yıl geçer ve insanlığı iki farklı gruba ayıran neslini sürdürür. Bir grup, gelişmiş şehirlerde yaşamını sürdürürken diğer grup, zor şartlar altında hayatta kalmaya çalışır. Oyunda yer alacak olan üçüncü ırk ise şimdilik gizemini koruyor.

Mikro yönetimi pas geçen Worldshift, hızlı bir oynanış sistemini temel alarak multiplayer konusunda oyuncuların öncelikli tercihlerinden biri olacak gibi gözüküyor.





## PRO EVOLUTION SOCCER 2008

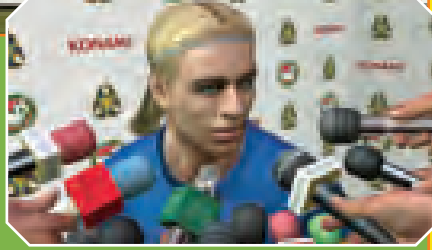
Topun oyunda olduğu süre

Yapım: Konami  
Sistem: PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii  
Çıkış Tarihi: 26 Ekim 2007

Yeni futbol sezonunun açılmasıyla oyun dünyası da hareketlenmeye başladı. Yaz mevsimini futbol oyunları hakkındaki duyuruları, haberleri, ekran görüntülerini ve videoları takip ederek geçiren oyuncular, her yıl olduğu gibi bu yıl da iki ezeli rakibin hamlelerine tanklık ettiler. Bu iki rakip arasındaki rekabeti başka bir kutuya bırakıyor (bkz. NBA 2K8) ve direkt PES 2008 hakkındaki gelişmeleri aktarıyoruz.

PES 2008'in fuar tanıtımı, herkesi olduğu gibi jüriyi de etkilemiş olacak ki fuar sonrası kararlarında, PS2 ve PS3 için fuarın en iyisi olarak PES 2008'i gösterdiler. Fuarda %80 oranında tamamlanmış bir versiyonuyla boy gösteren oyun, serinin PS3 platformuna adım atan ilk üyesi olma özelliğini de taşıyor. Hayata bir PS oyunu olarak gözlerini açan PES'in PS3 versiyonu görsel olarak oldukça başarılı. Popüler futbolcuların hem görsel, hem de teknik özellikleri oyuna direkt aktarılmış. Oyunun PS2 versiyonu ise yeni nesil teknolojisi karşısında biraz gölgede kalıyor ancak animasyon, gerçekçilik, kontrol ve top ile oyuncu arasındaki etkileşim gibi konularda hissedilir derecede gelişme sağlanmış.

Bazı yeni özellikleri bir bakışta anlaşılmayan ve ancak defalarca oynandığında keşfedilebilen PES oyunlarının, yeni versiyonunda da zamanla keşfedeceğimiz yenilikler olacağını tahmin ediyoruz. Özellikle de öğrenme yetisine sahip olan yapay zekanın zaman içinde bize karşı alacağı önlemleri görmek için sabırsızlanıyoruz. (Sen ilk önce benim önlemlerime karşı koy da sonrasında düşünürsün! - EA)



## MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES

100 metrenin favorisi Sonic

Yapım: Sega  
Sistem: DS, Wii  
Çıkış Tarihi: 20 Kasım 2007

Önümüzdeki Yaz Olimpiyat Oyunları, 2008 yılında Çin'de gerçekleştirilecek. Yerel saat ile 08:08:08'de başlayacak olan oyunlarda birbirinden ünlü atletler ve sporcular madalya kazanmak için yoğun çaba sarf edecekler.

Olimpiyatların maskotu olarak seçilen Fuwa, zaten 2005 yılının son günlerinde duyurulmuştu. Ancak GC 07'de duyurulan ve olimpiyatlara hem maskot, hem de sporcu olarak katılacak olan iki yeni karakter daha var. Oyun dünyasının en ünlü simalarından Mario ve Sonic bu dev organizasyon için bir araya geldi. Mario & Sonic at the Olympic Games'te bu iki ana karakterin dışında Luigi, Knuckles ve Tails gibi yan karakterler de yer alıyor. Biz oyunculara ise istediğimiz karakteri seçip olimpiyatların farklı dallarında yarışarak madalya kazanma görevi düşüyor.

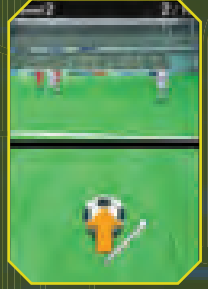


## FLASH FOCUS: VISION TRAINING IN MINUTES A DAY

DS ile göz göze gelmek...

Yapım: Namco Bandai  
Sistem: DS  
Çıkış Tarihi: 15 Ekim 2007

GC 07'de Nintendo DS'in parlayan yıldızı Flash Focus oldu. Konsolun beceriye, dikkate ve zekaya yönelik oyunlarının son örneği olan FF'de birbirinden ilginç ve değişik test yöntemleri yer alıyor. Testlerin amacıysa bakış ve odaklanma becerimizi ölçmek. Oyunda yer alan testler El-göz Koordinasyonu, Çevresel Görüş, Hareketli Görüş Keskinliği, Anlık Görüş ve Göz Hareketleri olmak üzere beş kategoriye ayrılmış. Testlerde elde edeceğimiz puanlar sürekli olarak kaydedilecek ve bu sayede gelişimimizi görme şansımız da olacak.

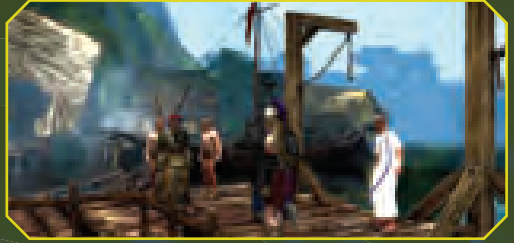


## AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Fuarda MMORPG türünün payına düşen...

Yapım: Funcom  
Sistem: PC, Xbox 360  
Çıkış Tarihi: 25 Mart 2008

Fuarda jüriyi en çok etkileyen oyunlardan biri olan ve En İyi Online Oyun ödülüne layık görülen Age of Conan, içerdiği şiddet ve barbarlık gibi temalarıyla sadece yetişkinlere yönelik bir oyun olduğu izlenimi yarattı. Tek kişilik oyun modu ile online modunu bir araya getiren yapıyla oyunculara farklı bir oyun oynama şansı sunacak olan Age of Conan, World of Warcraft'ı zorlamaya aday gibi gözüküyor.

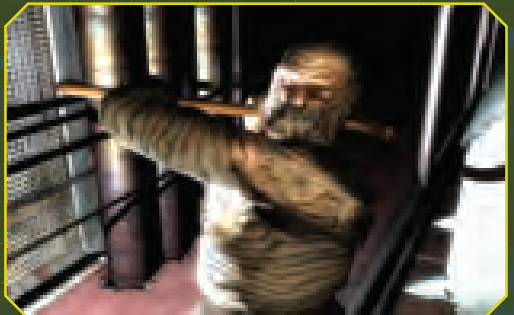


## CRYOSTASIS: THE SLEEP OF REASON

Soğuğa olan özlemimiz sona eriyor.

Yapım: Action Forms  
Sistem: PC  
Çıkış Tarihi: 2007 Sonbahar

Küresel ısınmanın kucaklarında erimeye yüz tutan bizler, Cryostasis sayesinde buz gibi ortamlarda bulunma fırsatı yakalayacağız. Doğüstü olayların gizemiyle süslenen ve 1960'lı yılların Sovyet manzarasına dalacağımız oyunda dünyanın en soğuk bölgelerinde yol alacağız. Zihinsel gücün ön plana çıktığı Cryostasis'te ölen insanların bedenlerine girerek ölmeyen önce yaşadıkları döneme tanık olabileceğiz. Hayatta kalmamız ise kutup havasının etkilediği vücut ısımıza bağlı olacak. Bu iki temel özellik üzerine oturtulan oyun, ilginç bir atmosfere sahip olacağı benziyor.





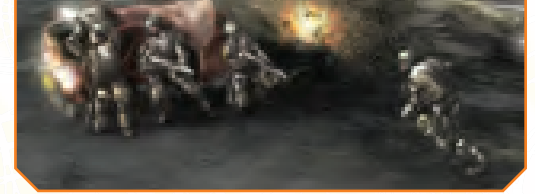
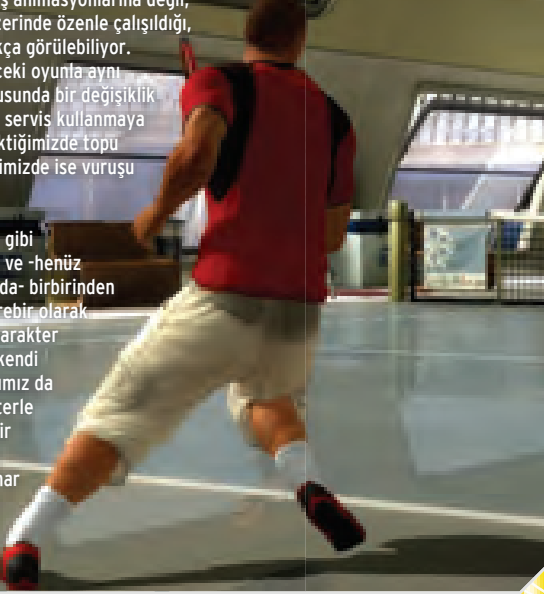
## TOP SPIN 3

Birilerinin Federer ve Henin'i durdurması gerekiyor

Yapım: Pam Development  
Sistem: PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi: 2008 İlkbahar

Virtua Tennis serisiyle büyük bir çekişme içinde olan Top Spin, yeni oyununu GC 07'de tanıtırma fırsatı buldu. Top Spin 3'ün yarım saatlik bir demosuyla oyuncuların karşısına çıkan 2K, öncelikli olarak oyuncu animasyonlarına önem verdiğini gösterdi. Sadece topa vuruş animasyonlarına değil, sporcuların her hareketi üzerinde özenle çalışıldığı, oyun içi görüntülerden açıkça görülebiliyor. Oyunun kontrol sistemi önceki oyunla aynı ancak servis kullanma konusunda bir değişiklik var: Gamepad'ın sağ stick'i servis kullanmaya atanmış. Stick'i aşağıya çektiğimizde topu havaya atacak, ileriye ittiğimizde ise vuruşu yapacağız.

Dubai, Chicago ve Moskova gibi şehirlerde yer alan 40 kort ve -henüz isimleri açıklanmamış olsa da- birbirinden önemli 20 sporcu oyuna birebir olarak aktarılacak. Ayrıca esnek karakter yaratma ekranı sayesinde kendi oyuncumuzu yaratma şansımız da olacak. Seçeceğimiz karakterle kariyer basamaklarını bir bir çıkmak ve tenis dünyasının zirvesine çıkmak için ilkbahar aylarına kadar beklememiz gerekiyor.



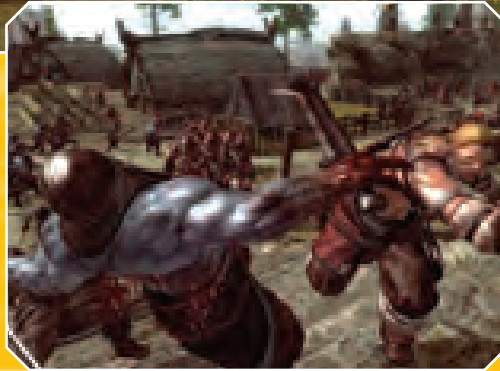
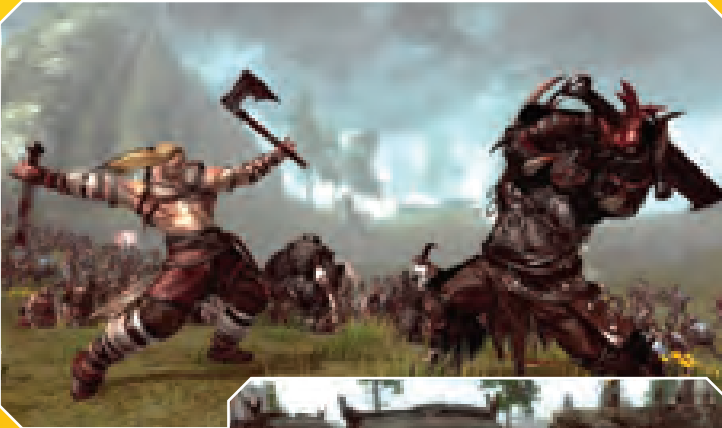
## TOM CLANCY'S ENDWAR

Daha önce görülmemiş bir savaş.

Yapım: Ubisoft  
Sistem: PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi: Şubat 2008

Ubisoft'un strateji türünde devrim yapmayı amaçladığı projesi EndWar, belki de uzun yıllar sonra tarih kitaplarında yer alacak bir savaşı konu alıyor: Üçüncü Dünya Savaşı. Oyunun devrim niteliğindeki yeniliklerinin başında ara yüzde kullanılan sesli komut sistemi geliyor. Bu sistem sayesinde ordularımıza sesli olarak komut verip onları savaş meydanında yönetebileceğiz. Kontrol problemi nedeniyle "Konsolda strateji mi oynanır yahu" düşüncesi bu sistem sayesinde tarihe gömülecek gibi görünüyor. Sistemin kontrol kolaylığı dışında oynanış hızına da katkı sağlaması bekleniyor.

Oyunda katılacağımız savaşlarda öncelikli amacımız ise stratejik noktaları ele geçirmek olacak. Bir noktayı ele geçirdikten sonra orayı korumakla kalmayacak, aynı zamanda geliştirebileceğiz. Sadece stratejik noktaları değil, birimlerimizi de geliştirme şansımız olacak. Birimlerimiz tecrübe kazandıkça farklı gelişim seçenekleriyle karşılaşacak ve bu geliştirme sürecine istediğimiz gibi yön verebileceğiz. Strateji türünün konsollardaki en önemli temsilcisi olmaya aday olan EndWar'un sıcak savaş atmosferini, soğuk olmasını beklediğimiz (Küresel olarak ısındığımız için kış ayının da ısınmasından korkuyoruz.) kış aylarında yaşamak için sabırsızlanıyoruz.



## VIKING: BATTLE FOR ASGARD

O değil de, bir Vicky the Viking vardı; ne oldu ona?

Yapım: Creative Assembly  
Sistem: PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi: 2008 Kış

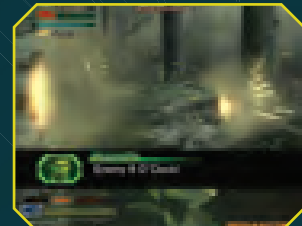
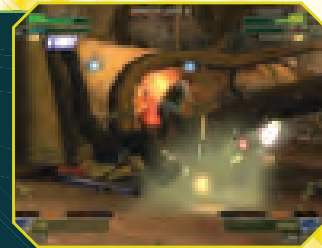
Creative Assembly'nin sadece Total War serisini devam ettirerek yan gelip yatacağını beklemiyorduk zaten. Firmanın yeni projesi Viking'de, Freya'ya hizmet eden genç bir savaşçıyı (Skarin) kontrol edeceğiz. İskandinav Mitolojisi'nden beslenen oyundaki amacımız, kraliyetten dışlanan ve bu nedenle çığına dönen Hel'in Asgard'a zarar vermesini önlemek. Oldukça geniş bir dünyada geçen oyunda dönemin silahlarını kullanarak düşmanlarla çarpışacak, bize verilen görevi yerine getirirken de tek başımıza değil, arkamıza aldığımız büyükçe bir orduyla savaşacağız. Savaş sırasında ordumuzu kollamalı ve zor duruma düştüklerinde onlara moral vermeliyiz. Vikingler'in dünyasındaki bu kanlı savaş 2008'in kış aylarında başlayacak ve biz sona erdirene kadar da devam edecek.

## GHOST SQUAD

Doğru kabloyu kesmeyene ölüm!

Yapım: SEGA-AM2  
Sistem: Wii  
Çıkış Tarihi: 6 Kasım 2007

Fuarda Wii'nin payına düşen oyunlardan biri de Sega tarafından hazırlanan Ghost Squad'dı. Sizi, heyecandan terletecek olan GS, nostaljik oynanışıyla çekici hale geliyor. Oyunda terörizmle karşı savaşırken bir grup askeri kontrol ederken karşımıza çıkan kötü adamları bir bir avlayacağız. Ghost Squad'ı daha rahat ve eğlenceli bir şekilde oynamak için -henüz satın almadıysanız- Wii Zapper (Wii Remote'a silah havası veren bir aparat) aksesuarını derhal almanızı öneriyoruz.



# LEVEL'A ABONE OLUN;

## ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK  
ABONELİKLE  
HER BİRİ  
SADECE

>

78  
YTL

WINDOWS VISTA  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



FLASH CS3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



PHOTOSHOP CS 2.0  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



VISUAL BASIC 6.0  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



Microsoft

DREAMWEAVER MX  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



ASP  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



COREL DRAW X3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



### TEKNİK ÖZELLİKLER

Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA'nın tüm özellikleriyle tanıştıracak. Kurulumdan başlayarak, tamami Türkçe ve görüntü anlatımıyla Çim Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, size VISTA'nın görsel özelliklerini sunmaktadır. İnce işlemli kullanıcı menüleri yaklaşımlar ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açarak, 1 DVD 18 saat anlatım.

En basit uygulamaları bas, herkeşin merak ettiği preloader tasarımı, hareket animasyonu, hareket animasyonu kadar birçok özelliği öğrenilebileceğiniz eğitim seti. Herkesin merak ettiği preloader tasarımı, hareket animasyonu kadar birçok özelliği öğrenilebileceğiniz eğitim seti. Herkesin merak ettiği preloader tasarımı, hareket animasyonu kadar birçok özelliği öğrenilebileceğiniz eğitim seti.

Adobe Photoshop CS2 Çim eğitim seti ile artık siz de çekim olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklik yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve basılı çalışmalarınızı kimseye bakılmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi sayfa göçürünüz de farkına varacaksınız.

Microsoft'un çıkarıldığı öğrenen her büyük başarı kazanılan ve programını, çevre değiştiren programına olan Visual Basic 6.0'u, kısa sürede etkili/yeni tüm kullanıcılarla öğrenmeye imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının genişliği görüşüyle en üst seviyede programcıya sunulmaktadır. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini koruyarak hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. Çim Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlatım diliyle öğrenmeyi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmaya başlayacaksınız.

Herkesin merak ettiği preloader tasarımı, hareket animasyonu kadar birçok özelliği öğrenilebileceğiniz eğitim seti. Herkesin merak ettiği preloader tasarımı, hareket animasyonu kadar birçok özelliği öğrenilebileceğiniz eğitim seti.

Microsoft'un çıkarıldığı öğrenen her büyük başarı kazanılan ve programını, çevre değiştiren programına olan Visual Basic 6.0'u, kısa sürede etkili/yeni tüm kullanıcılarla öğrenmeye imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının genişliği görüşüyle en üst seviyede programcıya sunulmaktadır. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini koruyarak hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. Çim Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlatım diliyle öğrenmeyi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmaya başlayacaksınız.

Herkesin merak ettiği preloader tasarımı, hareket animasyonu kadar birçok özelliği öğrenilebileceğiniz eğitim seti. Herkesin merak ettiği preloader tasarımı, hareket animasyonu kadar birçok özelliği öğrenilebileceğiniz eğitim seti.

PROMOSYONLARIMIZ

STOKLARLA SİMLİDİR





**HORI**

HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI  
MVSHOP GÜVENCESİ İLE  
ARTIK TÜRKİYEDE



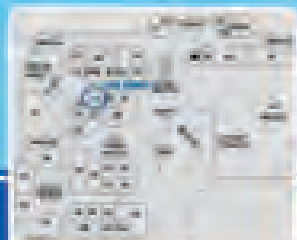
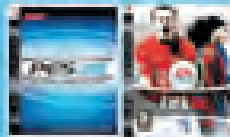
WIRELESS



PLATFORM  
PLAYSTATION 3

FIGHTING STICK 3

PLAYSTATION 3'TE  
FUTBOLA MERHABA!



Çevreli Alışveriş ve  
Eğlence Merkezi  
Sıfı - İstanbul  
1. Kat, No: 125



**TRACKIR**  
™ NaturalPoint™

put your head in the game™

MVSHOP GÜVENCESİ İLE  
ARTIK TÜRKİYEDE

TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek  
oyun oynamayı çabasızs hale getiren  
devrimsel bir kontrolördür.

**Fight Stick 3**  
LIVE!LIVE!



PLATFORM  
PC

Tüm 6. Hareket Deresesi ile



SAPM  
u3000

YUCUKAMA  
y3000

TUMFLAMA  
e3000

YAGLAMA  
u3000

YUCUKAMA  
y3000

YUCUKAMA  
y3000

EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLARDA KARŞINIZDA...



Şişhoca Sokak Mağazası: Çevreli Alışveriş ve Eğlence Merkezi Büyükdere Cad. 1. Kat Mağaza  
No:125 Sıfı - İSTANBUL Tel: 0212 380 01 50 Fax: 0212 380 01 53  
Merkez Satış Mağazası: Adnan Kahraman Cad. No:49 Feriðhaneler-Tuzluca/İSTANBUL  
Tel: 0212 223 33 44 Fax: 0212 262 17 67  
yarkili@mavishop.com

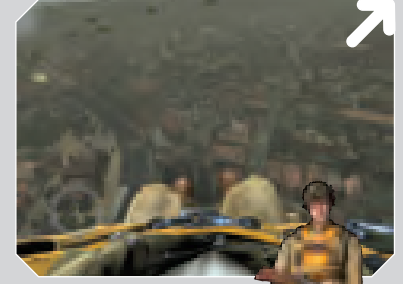
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:

www.mavishop.com • www.mvshop.net

➤36

## world in conflict

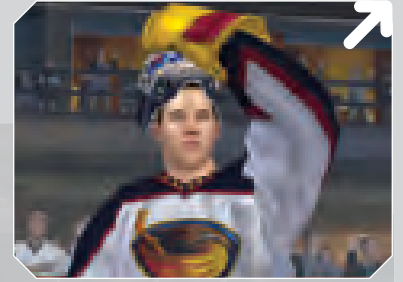
Berlin Duvarı hiç yıkılmasaydı ne olurdu? Cevabı bu sayfalarda...



➤40

### medal of honor: airborne

Gökyüzünde açılan beyaz paraşütler savaş alanında kana bulanıyor.



➤44

### nhl 2008

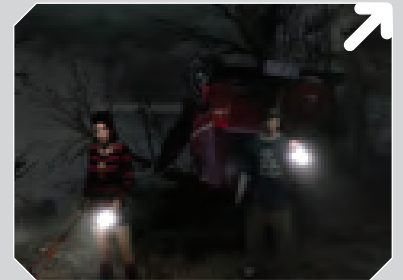
Şefik Akkoç ile Hayaller Gerçek Oluyor programına hoş geldiniz değerli okurlar...



➤64

### stuntman: ignition

Ve En İyi Dublör Oscar'ı Kıvanç Güldürür'e gidiyor... Ama bu heykelcik kırık mı ne?!



➤67

### obscure II

Aradan geçen üç yılın ardından Obscure bizi bir kez daha korkunun kalbine götürüyor.

➤35

pc inceleme Kış aylarına doğru adım adım yaklaşırken oyun piyasası canlanmaya başlıyor.

➤52

konsol ustası Konsol dünyasında olan biten her şeyi Konsol Ustası'ndan başka kim bilebilir ki?

➤76

mobil oyun Minik kurtçuklarımız ikinci oyunlarıyla bir kez daha iş başında!





# WORLD IN CONFLICT

İŞTE ŞİMDİ, SAKLAMBAÇ OYNAMANIN VAKTİ GELDİ

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr ]

## [[ ÇOCUKLUĞUMA DAİR TANIDIK BİR SÖZ ÖBEĞİYDİ

Soğuk Savaş. Daha, açık ağızdan süzülen salyama tutamayacak yaştaiken önünde dikildiğim gri ekranda gördüklerim; birtakım toz bulutları, yeşil üniformalı insanlar, bir yerden bir yere giden uçaklar ve kocaman gemilerdi. Kravatlı ve yaşlı amcaların yüzleri hem gergin, hem de sinirliydi. Zaten "savaş" sözcüğü kulağımı acıtacak kadar keskindi; bir de üstüne yetmezmiş gibi "soğuk" diyorlardı. Nasıl bir dünyaya gelmişim ben böyle?! Sonra büyüdüm... Fırrr... Fırrr... (Kaseti ileri sar.)

Bulduğum zaman diliminden tüm öğrendiklerimle beraber o yıllara baktığım zaman duyumsadıklarım, yine salyamın akmasına neden oluyor. Ama bu kez bir şeyleri anlayamamaktan dolayı değil; o yılların soğukluğunun günümüz bilimine, sanatına, edebiyatına ve sporuna nasıl yansıdığını idrak etmemden dolayı akıyor salyalarım. İkinci Dünya Savaşı'nın sonrasında Doğu ve Batı Bloğu ülkelerinin arasında başlayan güç gösterisi, hemen hemen bütün dünyayı nükleer bir savaş tehdidi altında bırakmış;

bu güç gösterisinin iki başrol oyuncusu olan Sovyetler Birliği ve Birleşik Devletler, halklarını kesintisiz bir paranoyaya boğmuştu. Dünya devletleri de böylece taraf tutmak zorunda bırakılmış ve sonucunda ortaya yay gibi gergin olan bir politik ortam çıkmıştı. 4 Şubat 1945 yılında tarihinde gerçekleşen bu kutuplaşma, 19 Ağustos 1991 yılına kadar tam 46 yıl sürmüş ve tüm dünyayı sıcak savaştan daha fazla etkilemişti. Peki,

WORLD IN CONFLICT, BU TÜR BİR STRATEJİ OYUNUNDAN BEKLENMEYECEK ÇEŞİTLİLİKTE KARAKTERLERE VE ÖZGÜN BİR SENARYO AKTARIMINA SAHİP

ya bu savaş soğuk değil de sıcak olsaydı dünya nasıl bir iklime bürünürdü? Yeryüzünü vuran unsur, Soğuk Savaş döneminin politik düzleminde bozulan toplumsal refleksler değil, sıcak savaşın yıkımı olsaydı eğer... Ya tüm dünya birbirine girseydi Berlin Duvarı yıkılmadan hemen önce; ya Sovyet güçleri Amerikan topraklarını işgale kalkışsaydı...

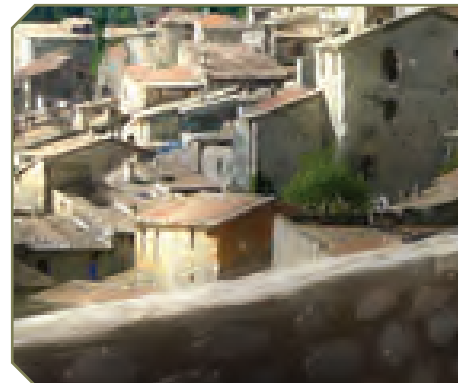


## IMAGINE THERE'S NO COUNTRIES...

World in Conflict bir önceki paragrafa gömülü olan tüm "eğer"lerin cevabını monitörlerimizde canlandıran

oyuncunun, taktik zekasını anlık kararlar ile kullanması sağlanarak savaş ortamı en keskin şekilde yansıtılmış bu ikili; bir RTS oyununda ender rastlanabilecek karakter-senaryo ilişkisi oldukça derin bir şekilde işlenmiş bu da üüç. Massive Entertainment, en kurt RTS oyuncusunun bile ezberini bozacak kadar yeni; yeni olduğu kadar da kaliteli bir oyun çıkarmış

bir RTS. Ama ne RTS... Mikro ve makro yönetimi dengeleyen, sizi asla kaynak yönetimi ile uğraştırmayan, kontrolü tamamıyla bir çeşit "güven" sistemine bırakan, kısacası RTS türüne değişik bir bakış açısı, taze bir soluk getiren müthiş bir oyun World in Conflict. Oyunun daha Tutorial bölümünde bir şeylerin "yeni" olduğunu hissediyorsunuz: RTS oyunlarında kemikleşen "kaynak topla-üs kur-saldır" dizgesi kırılmış bu biiir;







Uzak planda nükleer bombanın korkunç görüntüsü, yakın planda ise indirme yapan nakliye uçakları... Oyunun sunduğu manzaralar birer tablo bütünlüğünde.



ortaya.

Oyuna başladığınız zaman, dinamiklere alışmak için kesinlikle es geçmemenizi önereceğim Tutorial bölümü karşılıyor sizi. Burada, kameranın ve birimlerin temel kullanımı sizi oyuna ısıtacak şekilde aktarılıyor. Tutorial bölümü, tek kişilik görevlerin bütünlüğünü bozmamak için inceden Campaign bölümüne yedirilmiş durumda. Yine bu bölümde oyunun can damarı olan "taktik yardım"ı ve "destek birimleri"ni nasıl çağıracağınızı öğreneceksiniz. Tutorial'ın hemen sonrası ise gerçek bir adrenalin bombardımanı...

**...IT ISN'T HARD TO DO...**  
Herhangi bir oyunda sıkılmayı

önleyecek; oyuncuyu görevleri yapması için teşvik edecek unsurlar bulunması gerekir. Bu unsurlar oyuncuda birtakım duygular uyandırmalıdır ki oyuncu kendisini hem karakterlere yakın hissetsin, hem de içinde bulunduğu sanal gerçekliğe daha rahat yerleştirebilsin. World in Conflict bir strateji oyunu olmasına karşın sizi oyun içi karakterlere bağlayacak, oyunun rahatça akmasını sağlayacak ara sahnelerle donatılmış. Kısacası, World in Conflict, bu tür bir strateji oyunundan beklenmeyecek çeşitlilikte karakterlere ve özgün bir senaryo aktarımına sahip. Zaman zaman ana karaktere odaklanarak onun ailesi ile olan ilişkisini

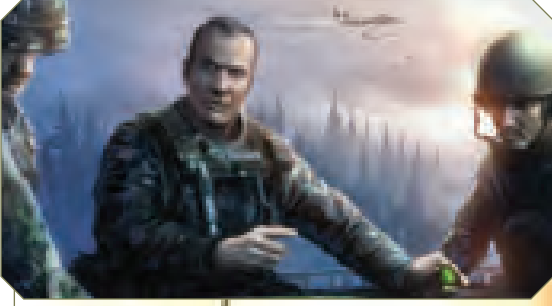
yansıtır, zaman zamansa savaş alanından ilginç ayrıntılar sunarak sizi senaryonun içine iyice gömüyor. Savaşların orta yerinde, patlayan bombalarla birlikte çalmaya başlayan müzikler sadece atmosferi bütünlükle kalmıyor, sizi her bir askerinize öyle bir bağlıyor ki az önce bahsettiğim ani taktik kararları en verimli şekilde almak için çaba sarf ediyorsunuz ister istemez. Bu tabloya güzel bir fırça darbesi de seslendirme ile atılıyor. Usta oyuncu Alec Baldwin (The Departed, Beetle Juice) tarafından anlatılan hikaye, oyun içi karakterlerin profesyonel seslendirmeleriyle bütünlüyor. Canlı bir şekilde işlenen karakterlerin birbirlerine ve komutanlarına destek için bağrımları, onların üstlerine doğru sorti yapan uçakların ani kükremeleri, makineli tüfek ve bomba sesleri derken kaybediyorsunuz kendinizi bu savaş kompozisyonunun içinde. Grafiklerin, müziklerin ve elbette oynanabilirliğin başrolleri paylaştığı

bu heyecanlı filmin hikayesi de en etkileyici şekilde aktarılmış oluyor böylece. Evet; hem de bir strateji

## BİRİMLERİN ÖZEL GÜÇLERİ

Oyunda her bir birimin özel bir gücü var. Örneğin; düz piyade sınıfı, M-16'nın "bomba atma" özelliğini aynı anda kullanarak bir barikat oluşturabiliyor ki bu güç sayesinde -özellikle piyade savaşlarında- son derece etkili sonuçlar alabiliyorsunuz. Yine piyadeler, "sprint" özelliklerini kullanarak bir noktadan diğerine hızlı bir şekilde koşabiliyorlar. Bu özel güçlere gösterilebilecek bir diğer ilginç örnek ise, tankların kendi üzerlerinde sis bombası kullanabilmesi. Böylece tanklar, çatışmanın kargaşasında kısa bir süreliğine de olsa hedef şaşırtabiliyor. Elbette tüm bu güçleri tekrar kullanabilmek için biraz beklemek gerekiyor. Size tavsiyem, tüm birimlerin güçlerinden sonuna kadar faydalanmanız. Nitekim bu güçleri verimli kullanmak savaşın gidişatını bütünüyle değiştirebiliyor.





Arka planda savaş  
akarken kamera  
karakterlere odaklanıyor  
ve bu sayede senaryo  
olabildiğince heyecanlı bir  
şekilde aktarılıyor.



Piyade sınıfları büyük, zırhlı araçların arkalarına  
saklanarak ilerleyebiliyorlar.

Büyük bombardıman uçakları binaları yerle bir etmek için ideal...



oyununda...

Bu güzel resmi oluşturan ayrıntılara baktığımızda ilk gözümüze çarpan unsur, World in Conflict'in oyuncuyu herhangi bir kaynak üretimi ve yönetimi ile uğraştırmaması. Bunun yerine gayet sağlam temellere oturtulmuş olan bir puan sistemi

var. Kazanabileceğiniz puanlar iki çeşit: "Destek birimi puanları" ve "Taktik yardım puanları". Bu puanları kazanmak ise komutan rolüne soyunan oyuncunun savaş alanında kendisini ne kadar gösterebildiğine bağlı. Bu puan sistemini ben şöyle anlamlandırdım: Gerçek savaşta bir komutan, taktik yeteneğini konuşturup zaferler kazanırsa rütbe atlayacak ve üslerinin güvenini kazanacaktır, öyle değil mi? Aynı mantık çerçevesinde, görevleri nasıl yaptığınıza bağlı olarak puanlarınız birikecek ve emrinize daha fazla destek ve daha güçlü silahlar verilecektir. Bu esnek sistem, taktik zekanızı ödüllendirerek daha

güçlü birimlere ulaşmanızı sağlıyor. Destek puanları ile savaş alanına birim ve araç indirebiliyorsunuz. M-16 ile kuşanmış olan bir piyade bölüğünden tutun, ağır ya da hafif zırhlı personel taşıyıcılara, helikopterlerden, tanklara kadar "savaş alanı" denilince akla gelen her türlü birim ve üniteyi savaş alanına çağırabiliyorsunuz. Bunun için öncelikli olarak, haritadaki stratejik bir noktayı güvenceye almak ve o bölge dahilindeki bir yeri "indirme noktası" olarak belirlemeniz gerekiyor. Ardından puanınızın yettiği kadar birim ve üniteyi o bölgeye indirebiliyorsunuz.

#### ...NOTHING TO KILL OR DIE FOR...

Taktik yardım puanları ise -akıllıca

kullandığınız takdirde- kaybetmek üzere olduğunuz bir savaşta son anda lehinize çevirmenize yardımcı olacak olan özel kuvvetleri hizmetinizi sunuyor. Bunların arasında, belirli bir alanı bombalamak; hem piyadelere, hem de ağır zırhlı araçlara karşı savaş uçaklarına sorti yaptırmak; büyük bir bölgeyi topçu ateşine tutmak; köprüleri lazer güdümlü füzelerle yıkmak gibi kitle imha seçenekleri bulunuyor. Taktik yardım puanlarını kazanmak ise savaş alanında hangi görevleri nasıl yaptığınıza bağlı olarak hızlı ya da yavaş bir şekilde gerçekleşiyor. Özellikle komutanınızın size verdiği ikincil görevleri yapmak, taktik yardım puanlarının çok daha hızlı gelmesini sağlıyor.

### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR RTS

İÇERİK Alternatif bir geçmişte, Sovyetler Birliği'nin ABD'yi işgalini konu alan oyun, kaliteli teknik özelliklerini, sürükleyici bir senaryo ve inandırıcı karakterlerle harmanlayarak RTS türüne yeni ve çok yerinde bir yorum getiriyor.

#### KARŞILAŞTIRMA

World in Conflict	%96
C&C Generals	%86
Joint Task Force	%77

Değişken hava şartları oyunu direkt etkiliyor.



## TEK KİŞİLİK CAMPAIGN'DE HERHANGİ BİR SOVYET GÖREVİ BULUNMAZKEN, MULTIPLAYER'DA KIZIL ORDU İLE OYNAYABİLİYORSUNUZ

Bu ikincil görevler oynanışa çeşitlilik ve heyecan katacak şekilde planlanmışlar. Ana görevlerin içine yedirilen bu görevler "monotonluk" kavramını oyundan uzaklaştırıyor.

Gerçekçilik ve eğlence unsurlarının birbirine oldukça dengeli bir biçimde yedirildiği World in Conflict'in arabirimini kullanmak ise oldukça rahat. Yönetmeniz gereken birim ve ünitelerinizi rahatlıkla kontrol edebilirsiniz ve savaş alanını istediğiniz her açıdan görebiliyorsunuz. Oyun sizi herhangi bir kaynak üretimi ve yönetimiyle uğraştırmadığı için tamamiyle savaş içi taktik kararlara odaklanabiliyorsunuz. Zaten işgal altındaki bir kasabada kaynak toplayıp üs kurmaya çalışmak son derece mantıksız olurdu. Size düşen, tüm taktik ve destek puanlarınızı olabildiğince verimli kullanmak ve stratejik noktaları güvence altına almak. Oyunun mikro yönetimi ise hangi birimlerin, hangi düşman birim ve ünitelerine karşı ne kadar etkili olduğunu belirlemek üzerine kurulu. Örneğin; ağır silahlı helikopterler tank ve ağır zırhlı piyade taşıyıcılarına karşı son derece etkili. Ancak bu helikopterler, diğer hava birimleriyle karşılaştığı zaman bütünüyle çuvallıyor. Birimleri tanımak ve onları uygun yerlerde kullanmak, oynanış sisteminin

iskeletini oluşturuyor World in Conflict'te.

### ...AND NO RELIGION TOO...

Peki, gözlerinizin önünde, devasa bir alanda cereyan eden bir savaşın kontrol etmek ne kadar kolay olabilir? Farenizin tekerleğini yukarıya doğru döndürdüğünüz zaman haritanın bütününe rahatça görebiliyorsunuz; ancak kontrol sisteminin asıl güzelliği kamerayı savaş alanına yakınlaştırdığınız zaman ortaya çıkıyor ki her şeyi en ince ayrıntısına kadar görebiliyorsunuz. Böylece çatışma sırasında birliklerinizi kontrol etmek kolaylaşıyor. Ha, bir de grafikler var tabii ki... Şöyle söyleyeyim: Birkaç yıl öncesine kadar bu grafiklerle FPS oynuyorduk. Haritanın tümüne baktığınız zaman; dağların, denizlerin, ormanların ve binaların akıl almaz bir bütünlük içinde modellendiğini görüyorsunuz. Özellikle çatışma anlarında ortaya çıkan görüntüler oldukça etkileyici. Yıkılan binalar, topçu ve füze ateşinden sonra yerde oluşan çatlak ve oyuklar, nükleer ardında atıldıktan sonra füzenin altında bıraktığı mantar bulutu... Oyunun her karesi mükemmel görünüyor. Kameranızı herhangi bir birime yaklaştırdığınız zaman ise o birimin tüm ayrıntılarıyla modellendiğini göreceksiniz. Aynı esnek oynanış, aynı heyecan multiplayer modunda

## VARŞOVA PAKTI

Oyunda alternatif tarih olarak şekillenen Soğuk Savaş'ın, sıcağa dönüşme süreci, Varşova Paktı'nın NATO'ya, sosyalist sistemi desteklemesi üzerine ultimatoma vermesi ile başlıyor. Bu alternatif tarihe paralel olarak gerçek hayatta da sekiz sosyalist ülkenin, komünizmin yayılmasını engellemek amacıyla kurulan NATO'ya karşı güçlerini birleştirdiği Varşova Paktı; hem politik, hem de askeri duruşuyla Soğuk Savaş yıllarının parlayan yıldızıydı. Böylece Dünya, mavi Nato ülkeleri ve kırmızı Varşova Paktı ülkeleri olarak kutuplaşmıştı (14 Mayıs 1955). 1989'da, Sovyetler Birliği'nin çökmesiyle çok partili rejime geçilince Avrupa'nın çift bloklulu siyasi düzeni ortadan kalktı. Bu sürecin sonucunda 1 Nisan 1991'de Varşova Paktı dağıldı.

da kendini gösteriyor. Bu modda oynarken sekiz kişilik bir takımın parçası olabilirsiniz ve bir yandan strateji üretirken, diğer yandan "takım oyunu tadı"nı sonuna kadar yakalayabilirsiniz. World in Conflict'in hızlı ve dengeli oynanışı, multiplayer seçeneklerine de yeni yorumlar getiriyor. Oyun başlarken kaynak toplayıp, ordu üretmekle uğraşmadan direkt aksiyona dalabiliyorsunuz örneğin. Ayrıca ordunuz temizlense bile destek puanlarınız sayesinde savaşa devam edebilirsiniz. Oyunu tek başınıza oynarken başarılı olup olmamanız nasıl taktik zekanıza bağlıysa, aynı durum multiplayer modu için de geçerli. Böylece tamamiyle taktiğe ve aksiyona odaklanabiliyorsunuz. Bu arada: Tek kişilik campaign'de herhangi bir Sovyet görevi bulunmazken, multiplayer'da Kızıl Ordu ile oynayabiliyorsunuz.

### ...IMAGINE ALL THE PEOPLE, LIVING LIFE IN PEACE...

"Hep aynı, hep aynı" diye sayıklayanlardansanız şayet; "Buyurun" diyorum size. Herhangi bir adventure oyunundan pek aşağı kalmayan konu

anlatımıyla, kocaman tablonun içinde kaybolmayan ve ustalıkla işlenen karakterleriyle ve en önemlisi RTS türüne yeni bir bakış açısı sunan oynanışıyla World in Conflict, son zamanların en dikkat çeken bombası. Müzikler (Whitesnake gibi baba bir grubun tercih edilmesi müthiş) ve grafiklerle bütünlüklü tablo, hemen hemen kusursuz bir oyun manzarası sunuyor bizlere... Ve ben, yine salyalarımı tutamıyorum. Lama mıyım neyim? Tövbe tövbe! L

## LEVEL KARNESİ

- + RTS türüne tamamiyle yeni bir bakış açısı
- + Sıradışı senaryo aktarımı
- + Muhteşem teknik özellikler
- + Profesyonel seslendirme ile inandırıcı karakterler
- Yüksek sistem gereksinimi



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNAYABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

World in Conflict, bilineni uygulamaktansa kendi gerçekliğini yaratan kusursuzca yakın bir oyun.

# 96

Yapım: Massive Entertainment - Dağıtım: Sierra - Yaş Sınırı: 16+ - Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat - Minimum Sistem: 2.2 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 8 GB Sabit Disk Alanı - Önerilen Sistem: Core 2 Duo İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı - Multiplayer: Var (16 oyuncu) - Web Sitesi: www.worldinconflict.com



Dikenli tellerin zararsız olduğuna inanan bir Amerikan askerinin hazin sonu...

# MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

-ÇAVUŞ, PARAŞÜTÜM AÇILMIYOR!!!  
-EVLADIM, BOYUNUNA NEDEN SARDIĞINI BİLMEDİĞİM O ATKIYI DEĞİL,  
PARAŞÜTÜN İPİNİ ÇEKECEKSİN!

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

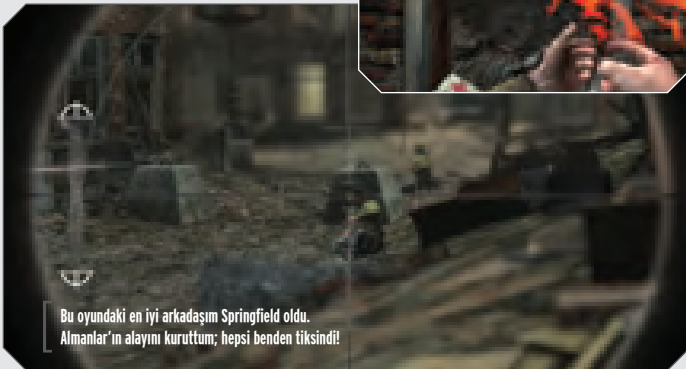
[[ Bir Alman, bir Fransız ve bir Amerikalı... Planlı bir şekilde aynı bara gitmemişler belki ama hikaye bu ya, aynı ortamda bulunuyorlarmış. Alman, İkinci Dünya Savaşı'nda nasıl direndiklerini ve başarılarını anlatmaya çalışırken, Amerikalı biraz ileride, sağda oturmakta olan güzeli gözüne kestirmiş. Sarışın bir afet olarak nitelendirilebilecek bu kıızı inceden süzüyormuş. Fransız ise Almanı dinliyor gibi gözüküyor ama tamamiyle başka bir dünyada, elindeki

kruvasanı dişliyormuş. Neden sonra Amerikalı Alman'a çıkmış: "Ağzınızı yüzünüzü dağıttık, hala gelmiş burada konuşuyorsun! Nasıl bir insanın sen arkadaşım?!" Alman'ın gözleri alev alev parlarken Fransız Cheygnon'unu yudumluyormuş.



"Tabii ki bizim yaptıklarımız ve gerçekleştirdiklerimiz gerçek birer başarıydı. Neredeyse dünya düzenini değiştiriyorduk. Fransızlar'ı dikkate almıyorduk zaten. Tek başıma bile tüm Fransız Ordusu'nun üstesinden gelebilirdim. Siz Amerikalılar, üşenmediniz; onca yol katedip bizimle uğraştınız. Ne görgüsüz, ne hırslı, ne vurdumduymaz insanlarsınız siz be?!", sözleri, Alman'ın ağzından alev gibi püskürmüştü adeta.

"Onu bunu bilmem koç; nasıl kırıdık



Bu oyundaki en iyi arkadaşım Springfield oldu. Almanlar'ın alayını kuruttum; hepsi benden tiksindii!



kafanızı, nasıl mahvettik planlarınızı ama..." diyerek kahkahalara boğuldu Amerikalı. Alman'ın sabrı kalmamıştı artık; yerinden kalktığı gibi Amerikalı'nın kesmekte olduğu kızın yanına gitti ve Amerikalı'ya bağırdı: "Saatlerdir bakmakta olduğun bu kız benim kıyım. İki üniversite bitirdi ve şu anda doktorasına devam ediyor. Bizim halkımız artık daha iyi bir dünya düzeni için faydalı işlerle uğraşiyor. Siz ise onlarca yıl önce paraşütlerle Fransa'ya indiğiniz gibi şimdi de sizinle uzaktan yakından ilgisi olmayan yerlere elinizi uzatıyor ve dünyayı felakete doğru sürüklüyorsunuz!" Amerikalı söyleyecek söz bulamazken Fransız bar sandalyesinin üzerinde





Almanlar'ın kendilerini güvende hissettikleri bu bölgelerde cirit atmak ayrı bir keyif.



## BİR BAKIŞTA...

### TÜR FPS

**İÇERİK** İkinci Dünya Savaşı'nın ortasına Amerika'nın ünlü "Airborne" askerleri ile indiğimiz, ayak bastığımız bölgede görevleri özgürce tamamlayabildiğimiz, heyecan dolu bir aksiyon.

### KARŞILAŞTIRMA

MOH: AIRBORNE	%78
MOH: ALLIED ASSAULT	%95
BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	%88

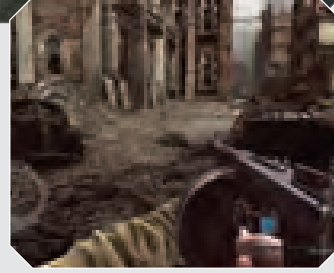
sızmış ve çoktan Fransa'nın dünyanın egemeni olduğu günlere doğru bir seyahate çıkmıştı...

## "MARKETPLACE", BİR SÜPERMARKET ZİNCİRİ ADI DEĞİLDİR!

Call of Duty'nin hükümdarlığında ilerleyen İkinci Dünya Savaşı FPS'leri, Medal of Honor ile başlamıştı bildiğiniz gibi. MoH ekibinden ayrılan bir grup daha sonra Call of Duty'yi ortaya çıkarıp, PC'ye uyarlamışlar ve satış listelerinde tavan yapmışlardı. EA'nın bu savaştan kolay kolay vazgeçmeyeceğini de göz önünde bulundurarak, art arda çıkan Medal of Honor oyunlarına neredeyse her sene maruz kalmaya devam ettik. Geçen yıllarda PC'de bir hayli beğenilen Allied Assault'tan sonra PS2'de Vanguard'la tanıştık fakat bu oyundan pek tatmin olmadık. Gözlerimizin PC ve yeni nesil konsollar için bir MoH aramaya başladığı sırada da Airborne -ve bir ton Amerikan askeri- tepemize indi. Oyunu oynamadan önce o kadar fazla bilgi ve görsel malzeme elimize ulaşmıştı ki oyuna kendimizi

biraktığımız anda evimizdeymiş gibi hissettik: Kahverengi ve gri tonlarla bezenmiş olan haritalara indirme yapıp, Thompson, M1 Garand ve MP40 gibi silahları tekrar elimize aldık. Elbette ki Alman askerleri bizi defetmek için bir kez daha ant içmişlerdi. Tekrar bu savaşı yaşayacağım için çok mutluydum ama kısa bir süre sonra bu mutluluk yerini bazı şüphelere bıraktı.

Daha yazının başından moralinizi bozmak, sizi bu oyundan soğutmak gibi bir amacım yok. Hatta Airborne'un kötü bir oyun olduğunu da söylemeyeceğim. Ancak PC'deki bir oyunun görseleğinden tatmin olmayınca ve o oyunun aslında bir konsol devşirmesi olduğunu fark edince insan biraz hayal kırılığına uğrayabiliyor.



Normalde PC için özel olarak hazırlanmış olan oyunlarda V-Sync ayarlarından tutun; Anti-aliasing'e, gölge ayarlarına kadar her türlü ayarlamayı yapabilirsiniz. Hatta grafik ayarları konusunda çok fazla özgürlük sunan bir oyunda bu eylem biraz sıkıcı bir hal bile alabilir. Airborne ise sizi sadece ekran çözünürlüğü ve belli başlı birtakım genel ayarlarla baş başa bırakıyor. Ancak tüm ayarları "Full"e getirseniz bile yeterince tatmin olmuyorsunuz.

Görsel kalitenin detaylarda gizli olduğunu düşünebilirsiniz belki ama maalesef öyle bir şey de mevzubahis değil. Açıkçası, tüm askerlerin "Ragdoll" tekniği ile modellenmiş olmalarından dolayı eskisine göre daha gerçekçi bir şekilde vefat etmelerini hesaba katmazsak, bu oyunda görsel anlamda hiçbir yenilik yok diyebilirim. Durum o kadar vahim ki arkasına saklanmakta olduğunuz ahşap bir kutunun hemen yanında bir el bombası patlarsa bile ne o kutu dağılıyor, ne de size bir şey oluyor. Üstelik bu, çevredeki her türlü obje için geçerli. Roketatarla yarısı yıkılmış olan bir kolona ateş edip, o kolonun hiçbir şey olmamış gibi yerinde durduğunu görünce hayal kırıklığına uğramak kaçınılmaz oluyor; özellikle de "yeni nesil" bir oyunda...

Airborne'un bir konsol oyunu olarak tasarlandığını ve PC'ye uyarlandığını düşünerek grafik konusunu kapatıyorum. Zaten EA'nın -en azından bu oyunda- grafiksel anlamda oyun dünyasına müthiş yenilikler getirme gibi bir iddiası da yok. O yüzden gelin, biz oynanışa geçelim; biraz moralimiz düzelsin.

## İSTEDİĞİM YERE İNERİM BEN ARKADAŞ!

Oyunların bölümlere ayrılması olmaması kaosa mı neden olur, yoksa oynanış serbest mi kılar; bu konuda kararsızım fakat bu oyunda bir kez daha İkinci Dünya Savaşı'nın birçok bölüme ve göreve ayrıldığını görüyoruz. Yalnız bu defa önümüzde üç tane Amerikan askeri ve arkamızda iki araçlık bir konvoy ile Fransa şehirlerine



Görevlerdeki başarımız bölüm sonlarında birer madalya ile ödüllendiriliyor.



## NE TİP BİR MOH OYUNCUSUSUNUZ?

Medal of Honor'ı, özellikle de Airborne'u birkaç farklı biçimde oynayabilirsiniz. Bu tamamıyla sizin yeteneğinize, sabrınıza ve muhakeme yetinize kalmış durumda. Acaba siz bu oyunu hangi şekilde oynayacaksınız, oynuyorsunuz veya oynayıp bitirdiniz?

### TAKTİK İNSANI

Bu tipteki bir oyuncu, bir hareket yapmadan önce en az bir dakika düşünür, elini ayağını nereye koyacağını hesaplar ve ancak ondan sonra hareket eder. Bu oyuncuların her türlü kutunun, siperin arkasında çay molaları vermeleri olasıdır. Genellikle arkadaşlarının önden gitmelerine izin verirler ve kendilerini güvence altına aldıktan sonra saldırırlar. Avantajları: Bu şekilde oynarsanız ölüme olasılığınız gerçekten çok az. Aynı yerleri tekrar tekrar oynama zahmetinden kurtulacağınız gibi gösterdiğiniz başarı sizi mutlu edecektir. Dezavantajları: Bu denli yavaş ilerlemenin bir yanı etkisi olarak göz kapaklarınız yavaş yavaş kapanabilir ve kendinizi bilgisayarın başında uyuklarken bulabilirsiniz. Bir aksiyon oyunu da satranç gibi oynanmaz ki ama!

### GAZ İNSANI

Elinde ne olduğuna bakmadan "Rhöaaaaar!" efektiyle düşmanın üstüne doğru koşan bu oyuncu tipi, muhtemelen her 10 saniyede bir yere yatacaktır. İşin kötüsü, taktiksel davranışını düşünüp saçma sapan yerlerde ölüncü ben de bu şekilde bürünebiliyorum. Avantajları: Mouse yeteneğinizle doğru orantılı olarak, eğer hasar gücü yüksek olan bir makineliyle koşturursanız -şansınız yaver gittiği süre- kimse sizi durduramaz. Dezavantajları: Ya cephaneye ya da iyi hedef alamamanız yüzünden aynı yerleri tekrar tekrar oynamanız gerekecek zira Almanlar'ın da elleri armut toplamıyor.

### DENGE İNSANI

Kendilerini gerçekten savaşıyor gibi hisseden bu oyuncular, birinci silah olarak mutlaka bir makineli, ikincil olarak da dürbünlü bir Springfield alırlar. Böylece uzaktaki düşmanlarını sinek avlar gibi bir yere indirirlerken, yakınlarına yaklaşmaları da Thompson veya MP40 gibi silahlarla kurşun manyağı yaparlar. Avantajları: Kolay kolay ölmez denge oyuncuları... Ellerindeki silahların arasında sürekli geçiş yaptıkları için oyunlarını dinamik bir şekilde oynarlar. En çok eğlenen oyuncu tipi her zaman denge oyuncularıdır. Dezavantajları: "Bu oyun böyle oynanır!" sözleriyle yola çıkmalarına rağmen onlar da ölecek ve her şeyi doğru yaptıklarını düşündükleri için sinirleneceklerdir. Sonunda da bilgisayarlarını G3 ile parçalarlar.

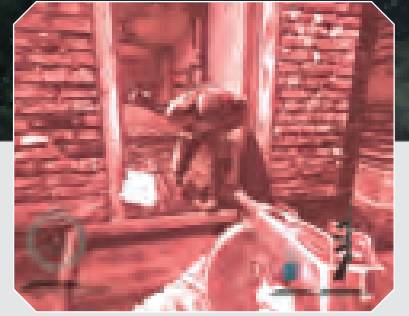


Bir bölgeyi koruma altına aldıktan sonra ne hikmetse hemen yardım geliyor. Eh, daha önce aklımız nerdedeydi?

## HER BÖLÜMDE SİZE EŞLİK EDEN AMERİKAN ASKERLERİ, MG42 GİBİ AĞIR MAKİNELİLERİN YAYLIM ATEŞİNE MARUZ KALIRLARSA SİZİNLE İLERLEYEMEYECEKLERDİR

girmiyoruz. Sürekli taban tepmek yerine, oyuna adını veren özellik sayesinde her bölüme paraşütle atlayarak başlıyoruz. Bölümler birçok görev içerdiği ve oyun nispeten özgür bir oynanış sunduğu için paraşütümüzü istediğimiz yöne çekştirerek dilediğimiz bölgeye inebiliyoruz. Yalnız "güvenli bölge" adıyla işaretlenmiş olan ve yeşil işaret fişeğiyle renklendirilen alanlara inmezseniz yoğun Nazi ateşiyle karşılaşabilirsiniz ki bu konuda çok dikkatli olmanız tavsiye ederim. Nitekim yanlış bir noktaya indiğinizde, Naziler, karakterinizi çabucak eleğe çevirebiliyorlar. Yine sizin yeteneğinize bağlı olarak

başarıyla ya da başarısızlıkla sonuçlanacak olan "paraşütle imne aktivitesi"nin hemen ardından ilk görevinizi alacaksınız. Durmaksızın "Şuraya git, şunu patlat, o bölgeyi koru, onu getir, bunu götür" gibi emir kipleriyle ifade edilen görevler aldığımız için de kendinizi hiçbir zaman ortalıkta boş boş koştururken bulmuyorsunuz. Bu görevleri tamamlamaya çalışırken zorlanmamak için şu tavsiyelerimi dinlemenizi öneriyorum: Sakin iki silahınız da makineli olmasın. Kendinize bir adet makineli, bir adet de uzun menzilli silah alın. Bombalarınızı savruk kullanmayın ama gerektiğinde kalabalık grupları



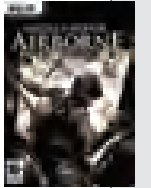
ve iyi siper almış olan Naziler'i havaya uçurmak için kullanmaktan da kaçınmayın. Her bölümde size eşlik eden Amerikan askerleri, MG42 gibi ağır makineli silahların yaylım ateşine maruz kalırlarsa sizinle ilerleyemeyeceklerdir. Bu yüzden ya Springfield'inizle dalışa geçin ya da "koşma" tuşuna parmağınızı basılı tutup, stamina barı tükenmeden MG42'nin yanına ulaşın ve hızlı bir şekilde silahı kullanan askeri ortadan kaldırın. Böylece arkadaşlarınıza yol açmış olacaksınız. Dikkatli bir biçimde ilerlemek başarısız



Şehir detaylı bir şekilde modellenmiş ancak bir o kadar da durağan... (Atom bombası patlatırsanız her şey yerinde kalır!)

## LEVEL KARNESİ

- + Paraşüt sayesinde istediğiniz görevi seçebiliyor olmanız
- + Silahların seviye atlaması ve güçlenmesi
- + Moh'un eğlenceli oynanışı
- "Bu oyunda çok özgürsünüz" yalanı
- Yapay zekanın yerlerde sürünmesi
- Vasatı aşmayan grafikler



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES					
OYNANABİLİRLİK					
OYUNCULAR					
EĞLENCE					

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Call of Duty'nin artık "modern savaşları" konu aldığını düşünürsek, II. Dünya Savaşı'nda boy göstermek için tek şansınız Moh: Airborne.

# 78

olmanızı engelleyecektir fakat zaman zaman silah yeteneğinize güvenip kendinizi Nazi askerlerinin arasına atmak da iyi bir çözüm olabilir. (Bunu sakın oyunun zorluk seviyesini yukarıya çektiğinizde denemeyin.) Kullandığınız silahlarla ilgili de söyleyeceğim bir şey var: Sakın kıtlıktan çıkmış gibi sürekli silah değiştirmeyin arkadaşlar. Örneğin; ilk defa elinizi sürdüğünüz bir Thompson, oynayıp seviye atladıkça çok kullanışlı bir hale gelebiliyor. Bu nedenle belirli silahlarda uzmanlaşmak, oyunun ilerleyen safhalarında işinizi büyük ölçüde kolaylaştırıcaktır.

## ÇIKMAZ SOKAK

Bahsi geçen "bölüm içinde özgürce dolaşma" özelliği aslında görüldüğü kadar "özgür" değil. Çoğunlukla bir görevi tamamlamanın tek yolu bulunuyor ama o görevin bitişini tetikleyen olaya ilerleyişiniz çok basit çözümlerle çeşitlilik kazanıyor. Örneğin; bir Nazi komutanını öldürmeniz istendiğinde, dilerse onu koruyan tüm askerleri öldürebilirsiniz. Ama eğer



yeterince yetenekliyseniz, tabana kuvvet, soluğu komutanın yanında alırsınız ve onu öldürerek görevi tamamlayabilirsiniz.

İşin özü, Airborne'un dünyanın en büyük yeniliğiymiş gibi lanse ederek seriye eklediği "Paraşütle atla, istediğin bölgeye git, savaşı dilediğin gibi şekillendir" formülü

pek de işlevsel değil. Bu oyunu yine MoH'un dengeli ve eğlenceli aksiyonunu sevdiğimiz için oynayacaksınız. Oyunun geri kalanında ise yine aynı İkinci Dünya Savaşı, yine aynı görevler ve yine aynı sıkıcı Alman askerleri bulunuyor. "FPS!" diye yanıp tutuşmuyorsanız ve İkinci Dünya Savaşı oyunlarından ikrah geldiyse, bu oyunu es

geçip Bioshock oynamanız yerinde bir karar olacaktır. Airborne'a veda ederken EA'nın bir sonraki MoH projesinde bize neler sunacağını merak ettiğimi belirtmek istiyorum. Belki de artık bu seriye bir nokta koymanın vakti gelmiştir; ne dersiniz? (O kadar klişe bir insanın ki...) (Gerçekten öylesin! - FFA) L



## MÜTHİŞ KARŞILAŞMA

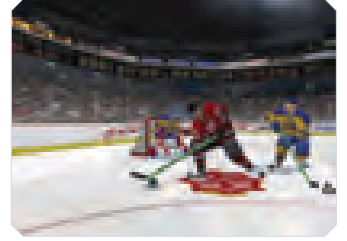
Hangi milletin İkinci Dünya Savaşı'ndaki tavrı nasıldı? Kim daha çok iş yaptı, kim daha çok ense yaptı? Hepsini sizin için irdeledik ve derledik...

	ALMANYA	FRANSA	AMERİKA
SAVAŞ TAKTİKLERİ	Hitler'in emrinde, çoğunlukla sinsi ancak yıkıma dönük saldırıları benimsemişlerdir.	Almanya, Fransa topraklarına adım attığı anda Fransızlar "Oh no; sil vous plait monsieur!" diye af dilemiş ve Paris'i toplamda 11.8 dakikada Almanlar'a teslim etmişlerdir.	"Kanka çok sıkıcı burası ya; biraz da Avrupa'ya bulaşalım." demişti Eisenhower ve Amerika bir anda kendini Avrupa'da, Hitler'in tepesinde buldu. Çoğunlukla savunmaya ve Ruslar'ın yardımıyla yol almaya yönelik bir tutum sergilemişlerdir.
SAYGI & SEVGİ	Almanya'nın saygıdan anladığı şey, bir Yahudi'nin en fazla kaç dayaktan sonra özü dilediği; sevgiden anladığı şey ise aynı Yahudi'nin ölüme ne kadar istekli olduğu ve bunu Almanlar'a ne kadar belli ettiğidir.	Onlar ülkeleri ele geçirilse bile Almanlar'ı sevmişler ve benimsemişlerdir. İstilanın hemen ardından evlerine çekilip şaraplarını içmeye devam ettikleri söylenmektedir.	Tüm dünyanın onları sevmesi ve sayması tek amaçlarıdır. Bu düşünceyle yola çıkıp Almanya'ya, kendilerine karşı saygısız davrandıkları için perişan ettikleri iddia edilir.
OYUNLARDAKİ DURUMLARI	Maalesef her zaman yenilmeye mahkumlar ve "öcü" olarak lanse edilirler. "Achtung!" gibi kelimelerle aslında ne kadar yardıma ihtiyaç duyduklarını belli etmek isterler.	Bir oyunda, bir Fransız askerinin garip aksanıyla İngilizce konuşmaya çalışıp sizi kısa sürede hayattan soğutması ve bir süre sonra, "Hafız bu kadar aksiyon bana yeter." diyerek savaştan çekilmesi olasıdır.	Gerçek hayatta olduğu gibi oyunlarda da Amerikalılar her zaman en güçlü, en havalı olanlardır ve kimse onları durduramaz. Bir Amerikan askerini kontrol ediyorsanız her zaman kazanacağınızı bilin.

- Yapım: EA - Dağıtım: EA - Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat - Yaş Sınırı: 13+ - Multiplayer: 1-12 Kişi  
- Web Sitesi: www.ea.com/moh/airborne - Minimum Sistem: 2.8 Ghz CPU, 1 GB RAM, GeForce 6600GT/Radeon X1300 Pro (veya üstü) GFX, 9 GB HDD - Önerilen Sistem: 3.4 Ghz CPU, 1 GB RAM, Radeon X1950 (veya üstü) GFX



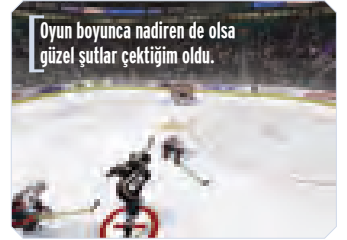
Genç ve yakışıklı bir delikanlı...



Sizce bu pozisyon golle sonuçlandı mı?



Genç Semih kulübede sırasımı bekliyor.



Oyun boyunca nadiren de olsa güzel şutlar çektiğim oldu.

## SİSTEM OYUNCUSU OLACAKTİM NE GÜZEL!

ŞEFİK AKKOÇ rocko@level.com.tr

### YILLARDIR AKLIMDA OLAN VE AYLAR ÖNCE

Elif'le paylaştığım bir düşüncem vardı: 90'lı yılların başında A.B.D.'de (tercihen Chicago'da) yaşamış olmayı dilerdim. Tam bir "sistem" insanı olarak sabah işe gitsem, akşam eve gelsem, televizyonda NBA, NHL, NFL veya MLB maçımı izlesem... Hatta ayda birkaç kez maçları yerinde takip etsem... Bunların dışındaki her şey hayatım için birer ekstra olsa... Saçmaladığımı düşünüyorsunuz belki de. Öyle ya, böylesine sıkıcı ve monoton gözükken bir hayatı kim yaşamak ister ki? Ben isterdim! Ama tam olarak tarif ettiğim gibi olsaydı... Bu aralar bu düşünce tekrar canlandı beynimde. Neden mi? Çünkü Ekim ayının inceleme havuzundan payıma düşen oyunlar, bilinç altına yerleşen bu düşünceleri harekete geçirdi. Önce Madden NFL 08'i yazdım, şimdi de NHL 08'i yazıyorum. Yani yazmaya başlayacağım; bu paragrafı terk eder terk etmez. Şimdi...

### JORDAN'I YERİNDE İZLERDİM HEM

Buz hokeyi her zaman çekici gelmiştir bana. Ancak bir türlü oynama fırsatı bulamayınca ya da oynanabilecek yerleri araştırmayınca oyunlarla yetinmek zorunda kaldım. Durum böyle olunca da NHL serisinin bağımlısı oldum. Aslında "bağımlı" ifadesi doğru değil; her sezon yeni oyunu alır, tadını çıkarana kadar oynar ve oyunu silerdim. Allah Allah; bütçemde ne kadar gereksiz bir kalemmiş bu seri aslında! Bak şimdi!

Her yıl olduğu gibi bu yıl da birtakım yeniliklerle kendini geliştirmiş olan bir oyun bekliyordum EA Sports'tan ama hayal kırıklığına uğradım. Çünkü firmanın PC için hazırladığı diğer oyunlar gibi NHL serisi de yerinde saymış. Muhtemelen gelecek ay inceleyeceğimiz NBA Live 08 ve FIFA 08 için de aynı cümleleri kurarsam (şimdiden kaptım yazıları) kızmazsınız, değil mi?

ama bana biraz zaman lazım; yıllardır klavye ile oynadığım -ya da oynamaya çalıştığım- oyunu gamepad ile oynamak, üstelik yeni sisteme alışmak pek kolay olmuyor. Uzun süre istediğim gibi bir şut çekemedim, rakipleri yanıltıp avantaj sağlayamadım. Problem bende mi, yoksa oyunda mı? Bence her ikimizde de problem var. O halde yeni sistem için "Olmuş" diyemiyorum ve puan kırıyorum. Tam olarak oturmamış olan bu sistemi kullanmakta ısrar ederseniz gamepad'ın en kalitelisini alın da başınız ağrmasın.

### KİM BİLİR; BELKİ İMZA BİLE ALIRDIM

Biraz da oyundaki modlara değineyim: Kariyer ve yönetim modu olan Dynasty, NHL 08'in en önemli bölümlerinden biri. Takım elbisenizi giyip patron olmak istiyorsanız, Dynasty modunun detaylı içeriği sizleri bekliyor. Oyunun yeni sistemine alışmak içinse Shoot Out Mini-Game'i

deneyebilirsiniz. Yazıyı bitirir bitirmez bu moda geri dönmeyi ve kendimi geliştirmeyi umuyorum. World Tournament, NHL Playoffs ve Free for All seçenekleri dışında seriye yeni eklenen bir diğer mod ise Play Now. Bu mod sayesinde sadece takımları seçerek hızlı bir şekilde maça başlayabiliyoruz.

Yani, işte, kem, küm... Oyunun böyle olduğunu bilseydim, arşivimdeki NHL 07'yi yeniden kurar ve oynardım. NHL 08'i aldığıma, kurduğuma, oynadığıma pişmanım. (Ama incelemediğime pişman değilim patron!) Bir PS3 ya da Xbox 360 satın almadığım sürece EA Sports'un herhangi bir oyununa dokunacağımı da sanmıyorum. (Ama istersen incelerim patron!) Çünkü PC için yeni bir şey yapacakları yok. Bu vesileyle buz hokeyinden de soğudum zaten; aferin EA! Gitmiyorum Amerika'ya falan! (Ama istersen giderim patron!) L

### LEVEL KARNESİ

- Yeni Skill Stick sistemi
- Detaylı Dynasty modu
- Savunma yapmanın zor olması
- Zaman zaman garipleşen oyuncu-pak etkileşimi

GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Eğer arşivinizde NHL 07 varsa elinizi kana bulamayın biç; durup dururken iş çıkarmaya gerek yok.

# 65

NHL 08'in önceki oyunlara göre en büyük farkı yenilenen kontrol sistemi. PC oyuncularının gamepad alma nedenlerinden biri olarak gösterilebilecek bir sistem bu. Sağ stick'i rakibi yanıltmak ve şut atmak için kullanıyoruz. Bunu duyar duymaz aylardır yatağımın altındaki kutuda hapsolmuş halde yatan gamepad'imi çıkarıverdim ortaya. Hazır EA uğraşıp ortaya bir şeyler koymuşken bunu test etmeden duramazdım. Bakayım nasıl bir şeymiş...

Yeni sistem güzele benziyor



Rakip takım gelmeden bir güzel temizleyeyim şurayı!



# CAN YOU FIFA 08?



# FIFA 08



**\*Ekim Ayında  
Tüm Satış Noktalarında**



PlayStation 2

PlayStation 3

PSP

XBOX 360



NINTENDO DS

Wii



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA Licensed product. \*© The FIFA World Cup Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. \*\*Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trademark of The Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright marks and registered trade marks of The Football Club. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from The Football Association Premier League Limited. No association with any club or club is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited. Electronic Arts, "EA SPORTS", "EA GAMES", "EA GAMES LIVE" and "EA GAMES LIVE" are registered trademarks of EA GAMES Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, the Xbox logo and the Xbox name are trademarks of the Microsoft group of companies. Microsoft, the "X" logo and the Xbox logo are trademarks of Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



# MEDIEVAL II : TOTAL WAR KINGDOMS

TARİHİN SAYFALARI YENİDEN YAZILIRKEN... [ÖMÜR İKLİM DEMİR omur@level.com.tr]

## AMERİKA KITASI'NIN UFKUNDA İLK KALYON

gölgeleri belirlediğinde, Aztekler başlarına gelecek yıkımdan habersizdi. Aynı Anadolu'ya giren ağır zırhlı, ilk Haçlı Ordusu gibi... Bir okun, havada ısıklı çalmasıyla başladı her şey; birkaç kılıç şakırtısı ve insan çığlığıyla devam etti, karga sesleri ve ağıtlarla da sona erdi. Şehitlerin ve hainlerin cesetleri yan yana, aynı kan gölünün ortasında yatarken var olan tek gerçek ölümdü. Böylece, üzerinde Güneş'in batmadığı imparatorluğun savunucularından, Paganlar'la savaşan Töton Şovalyeleri'ne kadar pek çok kahraman, tarihin sayfalarında birer toz zerresi olarak yerini aldı. Ve de tarih denilen bitmeyen hikaye, yenenlerin mürekkebi ve yenilenlerin kanyıla yazılarak binlerce defa tekrerrür edip durdu.

Medieval Total War; meydan savaşlarını, ülke yönetimini, diplomasiyi, saray entrikalarını ve ihaneti belki de en etkili şekilde oyunculara hissettirmeyi başaran oyun olmuştur. Serinin

ikinci oyununun ardından çıkan eklenti paketi Total War Kingdoms, bizlere her biri ayrı bir oyun kalitesinde ve uzunluğunda olan dört farklı bölüm sunuyor. Oyundaki bu dört bölümün tamamıyla farklı birer oyun olarak tasarlandığı, kurulum aşamasında her bölümün kendine ait kurulum seçeneğinin olmasından da rahatça anlaşılıyor. Bu arada; hazırlıklı olun çünkü oyunun kurulumu gerçekten çok uzun sürüyor. Ama merak etmeyin, bu uzun bekleyişe değecek zira dört devasa bölüm, 13 yeni millet, 50 yeni bina ve 150 yeni birim sizleri bekliyor.

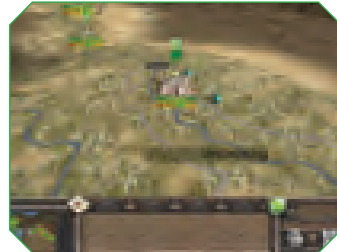
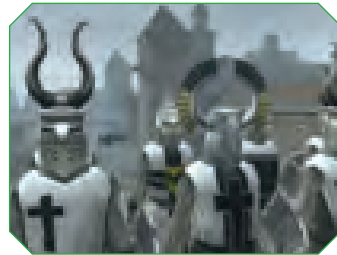
Eklenti paketinin içerdiği dört farklı bölümü, dört farklı başlık altında topladık ve detaylı bir yazı hazırladık. İşte, farklı milletlerle ve farklı taktiklerle oynayabileceğiniz dört ayrı bölüm:

### I) BRİTANYA

**Seçilebilen milletler: İngiltere, İrlanda, İskoçya, Galler ve Norveç**

1258 yılında geçen bu bölümde İngiltere, kendine ait olan adaları savunmaya çalışırken İrlanda, İskoçya, Galler ve Norveç aynı adalarda hakimiyet kurmak için uğraşüyor. İlk bakışta, İngiltere gibi büyük bir imparatorluk ile oynamak daha avantajlı gibi görünse de bir yandan dört taraftan saldırıya açık olan adaları savunmak, bir yandan da imparatorluk içindeki huzursuzlukları bastırmaya çalışmak hiç de kolay değil. İngiltere ile oynamayı seçerseniz şehirlerinizde mutlaka asker bulundurmalı ve de düşmanlarınızın güçsüz anlarını iyi değerlendirmelisiniz. Bunun yanında, tarihsel süreçteki farklı duruşları nedeniyle İskoçya ya da İrlanda ile oynamak ayrı bir zevk.

Diğer bölümlerden farklı olarak, bu bölümde, haritada bulunan taş kalelere asker yerleştirip bu kaleleri garnizon olarak kullanabilirsiniz.



["Kalabalık savaş sahnesi" diye buna denir!]



### II) HAÇLI SEFERLERİ

**Seçilebilen milletler: Bizans İmparatorluğu, Kudüs Krallığı, Antakya Prensiği, Mısırlılar ve Türkler**

Önceki oyunlarda çoğu oyuncunun eksikliğini hissettiği bölüm işte burada. Tarihin en organize ve en büyük iki kültür arasındaki bu çatışmaya, yapımcılar gereken özeni göstermemişti yıllardır. Haçlı Seferleri, salt bir Hristiyan-Müslüman savaş zinciri değildir aslında; bu savaşların etkisi altında kalan dönem, aynı zamanda "Ortodoks" Bizans İmparatorluğu'nun, "Katolik" Avrupa'dan yardım isteyerek düştüğü çıkmazın bir yansımasıdır. Üzerlerine gelen zırhlı, koca bir orduya rağmen, Araplar'ın kendi aralarında çekişme yaşamaları ve bazılarının bu uğurda taraf değiştirmesi ise bir diğer ilginç noktadır. Sonuç olarak, şu anda olduğu gibi binlerce yıl önce de

## BİR BAKIŞTA...

### TÜR TBS/RTS

**İÇERİK** Haçlı Seferleri ve Amerika'daki İspanyol sömürgeciliği gibi dört önemli tarihi olayı, bir eklenti paketine başarıyla toplamış olan bir yapımcı. Medieval II: Total War Kingdoms, her strateji severin arşivinde yer almalı.

### KARŞILAŞTIRMA

**MEDIEVAL: TOTAL WAR KINGDOMS** %93

**CIVILIZATION IV: WARLORDS** %83

**AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS** %76





-Objektife bakma! Objektife bakma! O kadar belgesel ekibi geldi, daha öğrenemediniz yahu!  
-Ha?

Orta Doğu karmakarışık bir halde bırakılmak istenmişti. Haçlılar onca kayıplarına rağmen, 200 yıl boyunca Orta Doğu'da varlıklarını sürdürdüler. "Cennet" vaat edilen topraklarda "cehennem" yükselirken, kaybeden sadece insanlık oldu.

Kum fırtınalarının içinde, kutsal toprakların üzerinde kan dökerek karmaşanın tam ortasına girerken derin hissiyatı bu bölümde sonuna kadar korunmuş. İster Bizans İmparatorluğu'nu seçerek o ünlü "Rum Ateşi"ni ("Grejuva" olarak da anılır) deneyin, ister atlı okçularıyla ve hafif birlikleriyle her an her bölgeye yetişen Türkler'i... Hangisini seçerseniz seçin; eklenti paketinin kesinlikle en heyecanlı bölümüyle karşı karşıyasınız.

Diğer bölümlerden farklı olarak Türkler ve Mısırlılar, o ünlü Haşhaşiyunlar'a ("Assassin" adının asıl kaynağıdır.) sahip olduğu için bu iki milletin suikastçıları diğer milletlerinkilere göre görevlerini çok daha iyi bir şekilde yerine getirebiliyorlar. Antakya Prenslığı ise hastane ve Tapınak Şövalyeleri'ni açarak çok özel birimlere sahip olabiliyor. Ayrıca her millet bir güç odağına sahip. Bu bölgeleri ele geçirerek o milletin itibar kaybetmesini sağlayabilirsiniz. Güç odaklarına yönelmeniz, başta asker alım

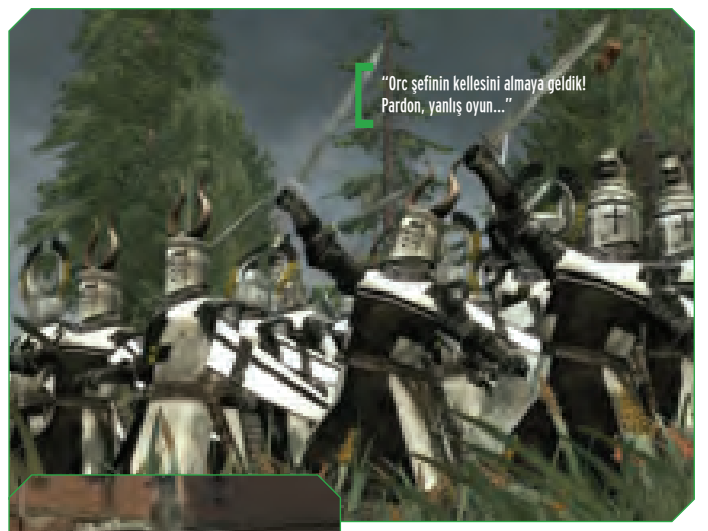
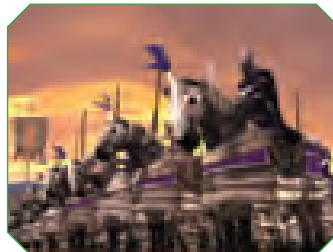
hızları olmak üzere pek çok şeyi etkiliyor.

Unutmadan: Bu bölüme, her millettten birer komutan, "kahraman" (Aslan Yürekli Richard, Selahaddin Eyyubi gibi) olarak eklenmiş. Kahramanlar birçok üstün yeteneklere sahipler.

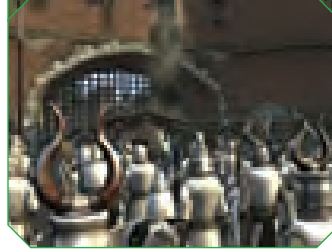
**III) TÖTON ŞÖVALYELERİ**  
**Seçilebilen milletler: Töton Şövalyeleri, Danimarka, Litvanya, Novgorod ile sonradan seçilebilir hale gelen Polonya ve Kutsal Roma İmparatorluğu**

Neredeyse tüm FRP oyunlarında gördüğümüz Şövalye (Knight) sınıfının, belki de en "ete kemiğe bürünmüş" halidir Tötonlar. İnsanın gözü meydan savaşlarında Orc ve Goblin aramıyor desem yalan olur. Tötonlar'ın Hristiyanlık adına, Pagan Litvanya'ya açtıkları savaşın yansımaları İkinci Dünya Savaşı'ndaki Nazi söylemlerine kadar uzanmıştır. Oyunu, karizmatik ve öfke dolu Töton Şövalyeleri ile oynamak zevkli olsa da çok fazla düşmana sahip oldukları için bir o kadar da zor.

Diğer bölümlerden farklı olarak, Töton Şövalyeleri'nin bir tarikat olması, onları saltanat sisteminin dışında tutuyor ve "prens" gibi öğelerden mahrum kalmalarına sebep oluyor. Ayrıca aşırı askeri yapısı, şehirlerin gelişimine izin vermiyor; bu nedenle bol bol kale yapıp jeopolitik önemi olan bölgeleri ele geçirerek gelişmeleri gerekiyor. Litvanya ise bazı özel birimleri açabiliyor ve sonradan Hristiyanlığı kabul edebiliyor.



"Orc şefinin kellesini almaya geldik! Pardon, yanlış oyun..."



savaşmak ve savaşın sonunda galip taraf olmak gerçekten çok hoş bir duygu. Sonuç olarak iki tarafın da kendine has bir tadı var; iki tarafı da mutlaka deneyin.

Diğer bölümlerden farklı olarak İspanya ile oynarken, oyun boyunca kraldan alacağınız görevleri yapıp "baron" veya "kont" gibi asalet unvanları alabilir, bu sayede yeni binalar açabilirsiniz.

#### BİR TAŞLA DÖRT KUŞ

Eklenti paketindeki her bölüm, kendi dönemi yansıtan müziklerle öyle güzel bezenmiş ki çoğu zaman etkileyici bir filmin müziklerini dinliyormuş gibi hissediyorsunuz. Ayrıca her bölüme, özel bir unsur verilerek (Haçlı Seferleri'nde "kahramanlar", Britanya'da "taş kaleler" gibi) eklenti paketinin tekrar etmemesi sağlanmış.

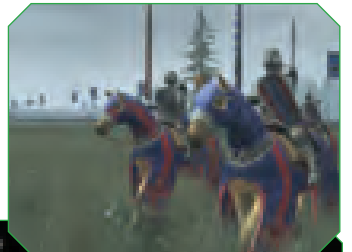
Son olarak, bir eklentiyle dört farklı oyun oynama şansı sunan bu paketi, daha önce Medieval oynamış olan herkese şiddetle tavsiye ediyoruz. Oyuna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! L

#### IV) AMERİKA

**Seçilebilen milletler: İspanya, Aztekler, Mayalar, Apaçiler ile sonradan seçilebilir hale gelen Çiçimeka, Tlaxcalan ve Taraksan**

İşte Medieval'da daha önce hiç görmediğimiz bir bakış açısı: Bir tarafta teknoloji, diğer tarafta ise salt insan gücü... İspanyollar, top ve tüfek gibi üstün teknolojilerle donanıp az sayıda adamla Yeni Dünya'ya adım atarken, yerli kabileler de topraklarını kalabalık ama teknolojiden yoksun ordularıyla savunmaya çalışıyor. İşte bu bölümün zevkli olmasının asıl nedeni bu; güçler arasındaki denge...

İspanyollar'la oynarken üstün teknoloji, güven veriyor ve insanı saldırgan oynamaya itiyor. Ama unutmayın ki düşman çok kalabalık; iyi bir donanıma sahip olan 350 kişi, ilkel silahlarla savaşan 1800 kişiye yem olabilir. Diğer kabilelerle oynarken ise zırsız, hafif birliklerin ve sayısal üstünlüğün avantajlarını kullanmaya çalışıyorsunuz. Teknolojiye karşı



Havana purosu ile fazla oyalanmadan askerlerinizi Vera Cruz'a yönlendirseniz iyi edersiniz.



#### LEVEL KARNESİ

- + Yepyeni dört bölüm
- + Her bölüm için özel unsurlar
- + Yeni birimler, grafikler, müzikler
- Tam bir sistem canavarı
- Uzun süren kurulum aşaması



	1	2	3	4	5
GRAFIK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Serinin şöhretini başarıyla devam ettiren bu eklenti paketi şimdiden klasikler arasındaki yerini aldı.

93

→ Yapım: SEGA → Yayıncı: Creative Assembly Yaş Sınırı: 16+ → Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat → Minimum Sistem: 1.5 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 5 GB Sabit Disk Alanı → Önerilen Sistem: Core 2 Duo 2.4 GHz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı, 5 GB Sabit Disk Alanı → Multiplayer: Var (8 oyuncu) → Web Sitesi: www.totalwar.com



Ercan, masaj yaptırırken uyuya kalıyor ve bu masör kızın ona daha sonra neler yaptığını hatırlamıyor.



Tatil yapabileceğimiz üç bölgeden biri yeşilliklerle dolu olan, "Uzak Doğu esintili" tatil beldesi.

# THE SIMS 2: BON VOYAGE

## BEN CUMARTESİ GÜNÜ BİLE ÇALIŞIRKEN BU OYUN NEREDEN ÇIKTI YAHU?

[ELİF AKÇA elif@level.com.tr]

### İŞ YA DA OKUL NEDENİYLE TATİLE GİDEMEME VAKASI

vardır ki bu işler acısı bir durumdur. Telefon rehberinizdeki bütün arkadaşlarınız size kulağınıza vuran deniz dalgaları eşliğinde "Keşke sen de gelseydin ya" gibi aslında çok da samimi olmayan cümleler sarf ederler. Yaptığımız her işte, baktığımız her fotoğrafta, yediğiniz her yemekte ya da oynadığımız her oyunda -bir şekilde- tatil ile alakalı bir nokta yakalar, çevrenizdekileri şaşkına çevirecek kadar hızlı bir şekilde depresyonun derinliklerine dalarsınız. Peki, bir "tatil oyunu" oynarsak bu, psikolojik durumumuzu ne yönde etkiler? Level ekibi olarak The Sims 2: Bon Voyage ve bir avuç, zavallı, gözleri kanlanmış dergi çalışanı ile yaptığımız deneyde ilginç sonuçlarla karşılaştık.

### BİRİ TATİL YAPAR, BİRİ BAKAR; KIYAMET ONDAN KOPAR

Ofisteki herkesi yarım saatliğine de olsa bu eklenti paketini oynamaya ikna ettim ve deneyimiz başladı. Fırat, oyunu oynamaya başladıktan 20 dakika sonra masadan bir hisimla kalktı ve "O kadar eklenti paketi yaptılar; hala şu oyunu özgür bir hale getiremediler! Zaten kamera da çok yavaş hareket ediyor!" diye bağırap çağırarak kibarca (!) masamı terk etti. Aslında haklıydı da çünkü her yeni eklenti paketi, yeni eşyalar ve hareketler sunarken bir türlü tüm eklenti

paketlerindeki eşyalar ve hareketler bir araya getirilmedi. Kamera sistemindeki sorunlar da maalesef devam ediyor. Ayrıca Simler'in birbirleriyle olan ilişkilerindeki çeşitsizlik ve sıklık bir süre sonra insanı rahatsız ediyor. Kısacası, tatil sevdasıyla yanıp tutuştuğu halde Fırat, bu oyundan hiçbir şekilde etkilenmedi. Fırat'tan sonra koltuğuma Tuna'yı oturttum. Tuna ilk önce kendisine iki güzel kızdan oluşan, çarpık bir aile kurdu. Daha sonra iki kız birden maaşı yüksek bir işte çalıştırarak para biriktirdi ve kendisine denize kıyısı olan bir otel seçti. Gittiği otelde masaj yaptırmaktan tutun, hazine avcılığına kadar bütün aktiviteleri denedi. Kızlar iş performansları artmış bir şekilde eve döndükten sonra da bana bilgisayarımı teslim etti. Tüm bunları 35 dakika içerisinde yapabildiğini

olsaydım, 35 dakikam "Acaba kızlara siyah mayo mu giydirsem, yoksa kırmızı mı?" gibi saçma sapan detaylarla geçirdi. Tuna da Fırat gibi düşünüyordu: The Sims 2'nin bir yaşam simülasyonu olarak biraz yüzeysel kaldığını söyledi. Ama ağzından şu cümleyi kaçırdı: "Şöyle ben de gitsem şu sahile, yatsam bu kızların yanına, güneşlensem..." Faruk, Şefik, Ercan ve Zeynep oyunu beraber oynamak istediler fakat dört kişi oldukları ve her kafadan bir ses çıktığı için kendilerine bir karakter oluşturmaları bile bir saat sürdü. Kendilerini oyuna öyle bir kaptırdılar ki gerçekten tatile gidiyormuşçasına planlar yapmaya başladılar. Zeynep ısrarla yeşilliklerin ağırlıkta olduğu bir tatil bölgesine gitmek istedi. Ercan ve Şefik o bölgelerde fazla kız bulunmadığını düşünerek sahili olan bölgede ısrar

ettiler. Düşükleri durumu fark ettiklerinde ise artık çok geçti; ben geçirdiğim gülme krizi nedeniyle yerlerde sürünüyordum.

The Sims 2: Bon Voyage, tatil hissini bize kısa süreliğine yaşatmış olsa da bizi ne moralimizi bozacak, ne de keyfimizi yerine getirecek kadar etkiledi. Eklenti paketiyle gelen yeni aktiviteler ve eşyalar dışınızın kovuğunu birkaç saatliğine doldurabilir ama benim gibi detaylarla da eğlenebilen biriyse size iyi tatiller dilerim. L



### LEVEL KARNESİ

- + Üç farklı tatil bölgesi ve değişik aktiviteler
- + Tatilin iş hayatına yansıtılması
- Kamera sistemindeki sorunlar

	1	2	3	4	5
GRAFİK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Bir eklenti paketi için gerekli tüm özelliklere sahip olan ancak daha fazlasını sunmayan bir yapım.

# 70



İşte kumsala 0 km olan bir tesisin görüntüleri... Ama anlayamadığım bir şey var: Bu insanlar nereye doğru yüzyüyorlar?

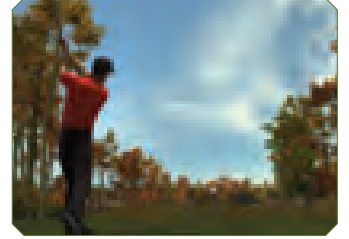




Yayla Lezzet Testi için ne kadar da elverişli bir mekan sevgili okurlar, değil mi?



Başarılı atışlardan sonra oyuncular farklı özel hareketler sergiliyorlar. Ne kadar şaşırtıcı, değil mi?



Ağaçlar zaman zaman düşmanınız olabiliyor; dikkatli olmak gerek.



# TIGER WOODS PGA WORLD TOUR 08

BİRİ BANA GOLF OYNAMAK İLE BALIK TUTMAK ARASINDAKİ FARKI AÇIKLASIN!

[ELİF AKÇA elif@level.com.tr ]

## [[ BEN HAYATIMDA BU KADAR İNSANI

asosyalleştiren bir spor dalı görmedim! Bir top, bir sopa, bir de delik... Ne rekabet var ortada, ne de heyecan! Tek başınıza, sakın sakın, ter bile dökmeden yapabileceğiniz bu spor gerçekten bir spor mu? (Müdür, müdür müdür?) Satranç oynamanın bile spor sayıldığı dünyamızda golf, elbette ki bir spor dalı olarak lanse edilecektir. Benim bu konuya muhalif fikirler üretmem hiçbir şeyi değiştirmez; boşu boşuna golfseverlerin benden nefret etmelerine neden olur. Bu yüzden kendimi toparlıyorum ve dillere dolanan bir reklamda boy gösteren kızımız gibi konuya "bir de şu açıdan" bakıyorum.

## EA Mİ? PAZAR 88 Mİ?

Hatırlar mısınız bilmem; Pazar günleri yayınlanan, Mustafa Yolaşan'ın bulunduğu bir eğlence programı vardı. Adı Pazar xx'ti; xx yerine programın yayınlandığı yıl geliyordu. Yıllara inat, bitmek bilmeyen bu programı ilk olarak 1988 yılında ve son olarak da 1998 yılında izlediğimi anımsıyorum. "Konumuzla ne alakası var şimdi?!" demeyin zira çok alakası var. Bu program, ismindeki yeni tarih ve birkaç ufak, yeni yarışma dışında her yıl aynı şekilde karşımıza çıkardı. Aynı EA gibi... Haliyle, bu programın yapımcısının EA olmasından şüpheleniyorum.

Ne var ki yıllardır gerek basketbol, gerek futbol, gerek buz hokeyi, gerekse golf olsun tüm spor dallarında ufak yeniliklerle seriye bir yenisini ekleyen EA, bu sefer bizi çok fazla değil, biraz şaşırttı ve "Bir golf oyununda grafiklerden başka ne geliştirilebilir ki?" sorusuna bir cevap verdi. Bizi sosyalleştirmek için online modda birtakım gelişmelere giderek...

Online modda yarattığınız karakterle oynama imkanı bir yenilik değil ancak karakterinize kendi suratınızı ve mimiklerinizi entegre edebilmemiz bir yenilik. Bir webcam ile fotoğrafınızı çekerek oyna aktarabilir ya da EA'nın web

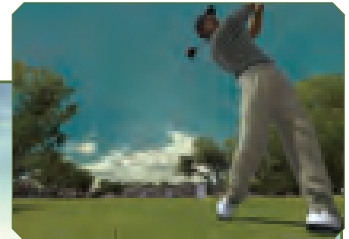
sitesine girerek fotoğrafınızı siteye upload edebilir ve bu fotoğrafı oyunda kullanabilirsiniz. Sanal aleme aktarabileceğiniz tek şey suratınız değil üstelik; hiç kimsenin tek hamlede başarılı olamayacağı kadar zor bir saha yaratıp bu sahada online oyuncularla karşılaşabilirsiniz. Bunun dışında oyuna bir de FedEx Cup modu eklenmiş ki bu modda, dört farklı haritada şov yapma olanağınız bulunuyor.

Oyunun görselliğindeki küçük ve olumlu bir gelişmeden bahsetmek istiyorum. Bildiğiniz gibi rüzgarın golfteki etkisi büyüktür. Bu etkiyi göz önünde bulunduran yapımcılar, PGA World Tour 08'de rüzgarın ağaçlar ve diğer objeler üzerindeki

etkisini net ve gerçekçi bir şekilde bize yansıtmışlar.

## GOLF GİBİ YAZI...

Bakıyorum, inceliyorum ve EA'nın verdiği cevapların tükendiğini görüyorum. Ayrıca bu yazının aynı golf gibi sıkıcı olduğunu fark ettim. Bence golfe birileri el atmalı. Ne bileyim; mesela iki kişi aynı anda atış yapabilmeli ya da bir parkurda üç-beş farklı delik olmalı; bu spor dalına heyecan getirilmeli. Belki o zaman EA de daha belirgin yenilikler katabilir bu seriye. Yoksa aynı şekilde gider bu seri bir 100 yıl... (Golfseverlerin bir kez daha aflarına sığınıyorum!) L



## LEVEL KARNESİ

- + Online moddaki ufak tefek değişiklikler
- + Yeni eklenen FedEx Cup modu
- Oynanışa herhangi bir yeniliğin getirilmemesi
- Grafiklerin yeteri kadar iyi olmaması

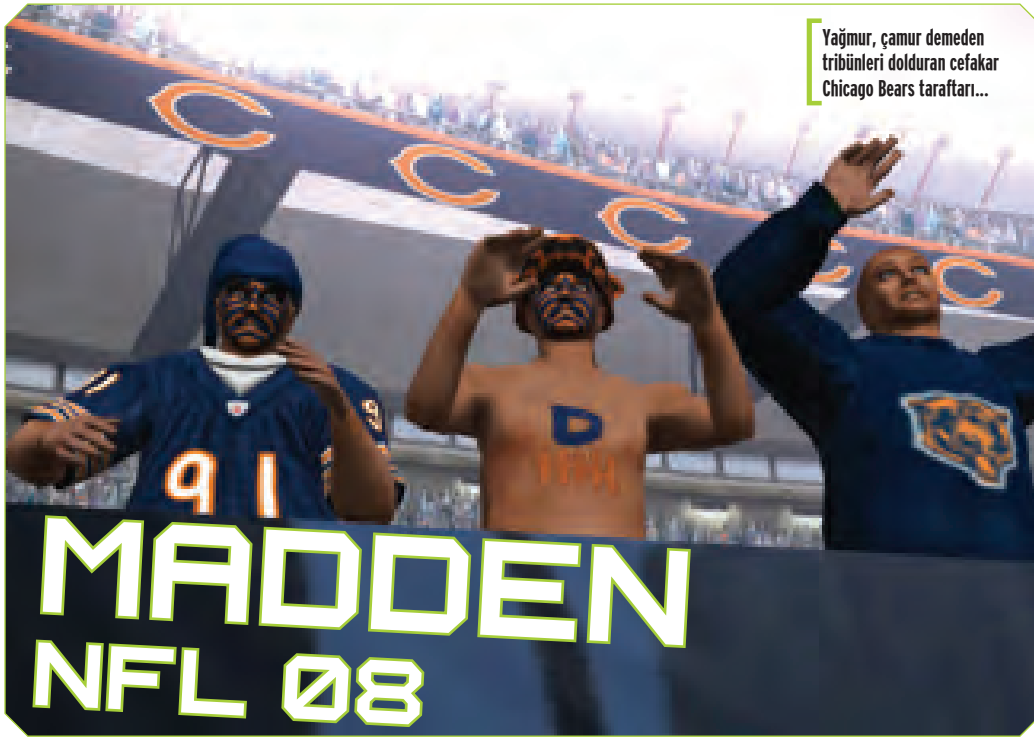


	1	2	3	4	5
GRAFİK	█	█	█	█	█
SES	█	█	█	█	█
OYNANABİLİRLİK	█	█	█	█	█
MULTIPLAYER	█	█	█	█	█
EĞLENCE	█	█	█	█	█

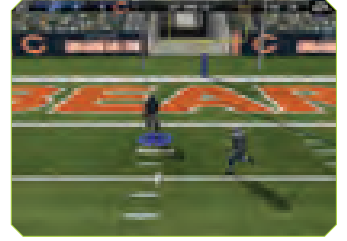
PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Sadece golf tutkunuyusanız ve beklentileriniz sınırlıysa -07'sini oynamak yerine- bu oyunu oynayabilirsiniz.

# 65



Yağmur, çamur demeden tribünleri dolduran cefakar Chicago Bears taraftarı...



...ve kazandığı topla 40 yardlık bir koşu yaparak takımı öne geçiriyor.



Muhammad kendine boş bir alan arıyor...

## ÇOCUĞUM, ŞU TOPU YUVARLA BAKAYIM

[ ŞEFİK AKKOÇ rockco@level.com.tr ]

**“AMERİKAN FUTBOLU” DEDİĞİN NEDİR Kİ?** Ağır kütlesine zırh ekleyen bir grup sportmen insanın birbirini iteklediği, bu sırada topu elinde bulan birinin olay yerinden uzaklaşmaya çalışanları topla vurmaya çalıştığı bir spor... (Anlamışım, değil mi?) Açıkçası ilgimi çeken bir branş değil bu. Az buçuk benim de bir kütlem var ama sporcu kimliğimi yıllar önce kaybettim, hükümsüzdür. Zamanında, ilginç lakabıyla (söylemem) bir futbolcu ve takımdan bağımsız olarak hareket eden varlığıyla bir basketbolcu idim sadece. Amerikan futbolu ağır gelir bana; hele ki üç-beş tuşa basıp güzel güzel oyunumu oynamak varken...

Kolay yolu bulmuşken kuruyorum Madden NFL 08'i ve tikiyorum oyunun kısa yoluna; oyun beni Vince Young ile karşılıyor. Tam bu noktada RPS2D'deki "Madden'in Laneti"

yazısı geliyor aklıma. Okuyanlar bilir; Madden NFL serisinin herhangi bir oyununa kapak olan her oyuncunun başı belaya girmiştir. Sakatlananı, formdan düşeni, dışlananı derken yıldız oyuncular, teker teker gözden düşmüşlerdir. Lige 2006 Draft'ının üçüncü sırasından giren Young'un kariyeri hangi yönde ilerleyecek; takipçisi olacağım.

### KOŞ MUHAMMAD KOŞ

Serinin sıkı bir takipçisi sayılmam ama hemen hemen tüm Madden NFL oyunlarını az çok oynadım. Yeni oyunda fark ettiğim ilk şey, oyuna eskisine göre çok daha rahat hükmedebildiğim oldu. Önceki oyunlarda taktikleri uygulamak ve bir adım ileriye gidebilmek için yoğun çaba sarf ederken, 08'deki ilk maçında farka gittim. Bu da beni oyunun başında uzun süre oturmam için motive etti. Hazır "bildiğimiz futbol"dan da soğmuşken Amerikan futboluna mı sarsam acaba?

Madden NFL 08'in seriyeye getirdiği en önemli yeniliklerden biri, belirli özelliklere sahip olan yıldız oyuncuların ön plana çıkarıldığı Read & React sistemi. Birçok spor oyununda olduğu gibi Madden NFL 08'de de belirli işaretlerle temsil edilen 20'den fazla sayıda özellik ve bu özelliklere sahip olan oyuncular var. Örneğin; Smart Quarterback özelliğiyle nitelendirilen bir oyuncu ile defans düzenini daha net görüyor ve bu avantaja göre hamleler yapabiliyoruz. Sadece kendi takımımızdaki değil, rakip takımındaki yıldız oyuncuların özelliklerini de Read & React sistemi

sayesinde görebiliyor ve gereken önlemleri alabiliyoruz. Oyuna ve oynanışa renk katan bu özellik için yapımcıları tebrik ediyorum ama...

...Oyunda başka yenilik var mı? Hayır! Madden NFL 08'in, geçen yılki oyundan hiçbir farkı yok neredeyse. Aslında bu durum, EA Sports'un tüm oyunlarının, özellikle de PC versiyonlarının ortak problemi gibi. Oyunların PC versiyonlarına, görsel olarak katacağı hiçbir şeyin kalmadığını düşünen EA, takım kadrolarını güncelleyip araya bir-iki ufak yenilik atarak "Yeni oyun yaptık" demeye başladı. Yiyene afiyet olsun ama biz yemiyoruz!

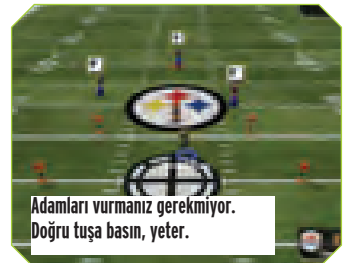
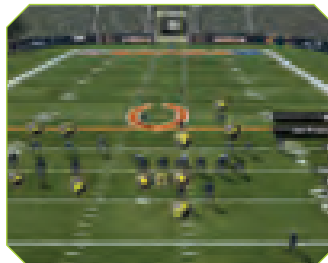
### HEY ARNOLD!

Tamam, sakinleştim; paragraf arası iyi geldi. Madem aynı oyun, tamam... O zaman geçen ya da bir önceki yıl oyunu satın almamış olanlar için Madden NFL 08'in birkaç önemli özelliğini sayayım. Eğer ilk defa bir Madden NFL oyunu oynuyorsanız, Game Modes altındaki Mini Camp bölümüne girin derim. Bu bölümde hem kontrolleri öğrenirsiniz, hem de oyuna adapte olursunuz. Zira takım sporlarında adaptasyon önemlidir. Öğreneceğiniz şeyleri bir maçta uygulanabilir hale getirmekte sizin

algınıza ve yeteneğinize kalıyor; "ilk maçta" diyorum, "farka gittim" diyorum, size diyorum!

Ana menüye geri dönüp Game Modes altındaki listeyi açıyorum tekrar. Practice'i biliyorsunuz, Situation'ı biliyorsunuz... Franchise'ı da biliyor olmalısınız ama ben kısaca açıklayayım: Bu bölümde kendimize bir takım seçiyor ve o takımın hem saha içinde, hem de saha dışında patronu oluyoruz. Kadroyu şekillendirmek, antrenmanlar ile oyuncularını formda tutmak, takımın becerisini artırmak... Koca bir NFL sezonu var önümüzde.

Geldim sadede: Madden NFL 08, serinin önceki oyunlarına göre şaşı baktığımda şaşırdığım bir yeniliğe sahip değil ama her şeye rağmen oyunu oynarken zevk aldım. Başarılı bir uzun pasın ardından onlarca yard (Madem Amerikan futbolundan bahsediyoruz, Amerikan kültürüne de yaklaşmalıyım.) koşup, üstüne bir de "touchdown" (topla koşup rakip takımın koruduğu alana girebilmek, akabinde yere atlamak, çökmek, topu yere vurmak falan, filan...) yapınca çok mutlu oluyor insan. Daha ilk maçında farka gittiğimi söylemiş miydim? L



Adamları vurmanız gerekmiyor. Doğru tuşa basın, yeter.

### LEVEL KARNESİ

- Geliştirilen kontrol sistemi
- Eğlenceli oynanış
- Yeni Read & React sistemi
- Aynı grafikler
- Aynı sesler
- Neredeyse aynı Madden NFL

	1	2	3	4	5
GRAFİK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

75

Oyun, birçok yönüyle önceki versiyonundan farkı olsa da eğlenceli ve basit oynanış ile anne şefkatini hak ediyor.





Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

## GÖZ AÇIP KAPAYINCAYA KADAR...

İstanbul'da ikamet etmediğim için her zaman dergideki gelişmelerden geri kalmışım. Bu defa ise durum farklıydı; her şey hızla yuvarlanan bir çığ gibi ezdi geçti beni.

Bu ay, çok ilginç bir şekilde, PS2'de neredeyse hiç oyun oynamadım. Bir Gitar Hero'yu açtım, o kadar. İncelemem gereken oyunlar da olmasaydı PS2'nin yüzüne bile bakmayacaktım. "PS2'nin yüzüne ancak Manhunt 2 çıktığında bakarım" diye düşündüm ve sonra oyuna erkenden sahip olmanın verdiği heyecanla PS2'ye tekrar sarıldım ve haliyle hayata küstüm.

Ve tabii ki her ay olduğu gibi bu ay da PSP ile epey zaman geçirdim. Birkaç sayfa sonra incelemesini de okuyabileceğiniz Jeanne D'Arc, bu yazıyı yazmama engel olabilecek kalitede bir oyun.

Gelecek ay yepyeni bir görünümle buradan size sesleneceğim. O vakte kadar halen piyasaya çıkmamış olan oyunları beklemeye devam edelim; çıkmış olanları da zevkle oynayalım.

### Bu ayın müzik çılgınlığı:

- 01 Diablo Swing Orchestra - The Butcher's Ballroom
- 02 Elis - Griefshire
- 03 Watain - Sworn to the Dark
- 04 Fischerspooner - Odyssey
- 05 Travis - The Boy With No Name

## MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Need for Speed de bir yere kadar...

△ Burnout oynarken salyalar saçabilirim. Need for Speed oynarken de genellikle kendimi asi bir insan olarak görür, gereksiz bir heyecana kapılırım.

Midnight Club oynadığımdaysa... Hmm, sanırım Midnight Club'ın bana neler hissettirdiğini pek hatırlamıyorum zira bu oyunu oynayalı uzun zaman oldu. Neyse ki anılarımı tazelemek için daha fazla geçmişe dönmeme gerek kalmadı; Los Angeles çok yakında kucağıma düşecek. (Los Angeles'in altında kalan bir oyun editörü vefat etti.)

Yeni nesle özel olan Midnight Club, yine en haşarı spor arabaları ve motorları ile iştahımızı kabartacak ve sokaklarda yarışacak rakipler bulabilmemiz için Los Angeles'in bir kopyasını sanal dünyaya taşıyacak. Yarışlardan sonra ara menülerle uğraşma ve yüklem ekranı bekleme devri de tarihe karışıyor. Şehirde özgürce dolaşırken rastgele bir yarışa katılabileceğiz; ardından, yarışın sonucu ve kazandığımız "Reputation Point"ler ekranın bir köşesinden bize bildirilecek. Reputation Point'ler, Midnight Club'a özel olan puanlar. Her yarış, bu puanları kazanmamızı sağlıyor ve önümüzdeki yarışa ancak belirli bir puana ulaştıktan sonra katılabiliyoruz. Katılabileceğimiz yarışları koca şehirde bulabilmek için de oyuna mükemmel bir GPS sistemi eklenmiş. Haritadan katılmak istediğimiz yarışları seçiyoruz ve GPS bize o noktaya kadar, oklarla eşlik ediyor. Kısacası, Burnout'tan sonraki en hızlı yarış oyunu, Rockstar kalitesiyle bir kez daha bizimle olacak.

▲ **Yapım:** Rockstar San Diego ▲ **Dağıtım:** Rockstar Games ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008'in ilk çeyreği



## KONSOL TOP 10

- 1 Stuntman: Ignition (PS2, PS3, Xbox 360) ☆
- 2 Transformers: The Game (Tüm konsollar) ▼
- 3 Pokemon Diamond (DS) ▼
- 4 Blue Dragon (Xbox 360) ☆
- 5 Mario Party (Wii) ▼
- 6 Harry Potter & The Order of the Phoenix (Tüm Konsollar) ▼
- 7 Shrek the Third (Tüm konsollar) ▲
- 8 Pirates of the Caribbean: At World's End (Tüm Konsollar) ▼
- 9 Trauma Center: Second Opinion (Wii) ▼
- 10 Big Brain Academy (DS, Wii) ☆

☆ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

## CIVILIZATION: REVOLUTION

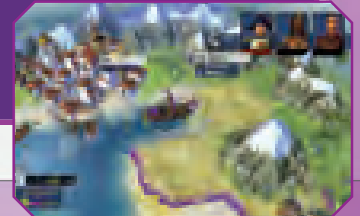
"Bunu da mı görecektik?" dediğinizi duyar gibiyim

△ Zamanında, her insanoğlu gibi ben de Civilization oynadım. Bu yüzden "Konsolda Civilization mı oynanır?!" diye suratıma çemkirmeden önce dikkatli düşünün. Bir hata yapıp da PC'de oynadığımız Civilization'ın aynısını beklemeyin sakın; konsollar için özel olarak üretilen Revolution, daha kolay, daha hızlı ve görsel olarak daha gösterişli.

Haritalar, PC'ye çıkmış olan tüm Civilization oyunlarından daha küçük; yani Revolution'da daha az şehirle uğraşmamız gerekiyor. Üstelik şehirlerde kirlilik, isyan, yangın gibi sorunlar da baş göstermiyor. Oynanışta böyle bir değişikliğe gidilmesinin en büyük nedeni savaşlarda ve imparatorluk yarışında büyük rol oynayan orduya, diğer birimlerden daha fazla önem verilmiş olması.

Kısacası, PC versiyonu kadar detaylı olmasa da İnternette de oynanabilen bir Civilization'a "Hayır" diyebileceğinizi sanmıyorum.

▲ **Yapım:** Firaxis ▲ **Dağıtım:** 2K Games ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360, Wii, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008'in ikinci çeyreği







## BASKIYI DURDURUN!

- ▲ Halo 3, sonunda tamamlandı ve siz bu yazıyı okurken piyasaya çıkmış olacak.
- ▲ Wii'nin yeni furçası Monster Lab, Eidos tarafından hazırlanıyor ve 2008'de piyasada olacak. Birtakım garip yaratıkları durdurmak için kendi yaratıklarını üreten bir doktoru kontrol edeceğimiz oyun, online ortamda yaratık savaşlarına da yer verecek.
- ▲ Mavi pantolonu, kırmızı gömleği ve şişman vücuduyla Tekken 6 dünyasına katılmaya hazırlanan Bob, kendisini "dövüş sanatları dahisi" olarak adlandırıyor. Fakat bizce Bob, Tekken 6'nın en uydurma karakteri olacak.
- ▲ Sony'nin GDC 07'de tanıttığı PS Home'un Beta testine katılan oyuncuların birinin açıklamasına göre Sony, Beta testini başlattığından bu yana PS Home'a hiçbir yenilik katmamış.
- ▲ Toplamda 200 tane Loco'yu kontrol edebileceğimiz, hem PS3, hem de PSP için piyasaya çıkacağı açıklanan LocoRoco Cocoreccho, PS Store'dan satın alabileceğiniz etkileşimli bir PS3 ekran koruyucusuna dönüşüyor.
- ▲ Haze, tamamıyla PS3'e özel bir FPS oluyor; oyun, Xbox 360'a veya PC'ye çıkmayacak.
- ▲ SCEI başkanı Kaz Hirai'ye göre PS3'ün gücünü gösterebildiği oyunlar ancak dört-beş yıl sonra piyasada olacak. (O zaman niye çıkardınız bu aleti? Anlamadım ki!)
- ▲ PS3'ün ilk PSP'den oynanabilen oyunu Lair oldu. Wi-Fi aracılığıyla PS3'ün görüntüsünü PSP'ye gönderen ve "remote play" olanağı sağlayan Lair, PSP ile neler yapabileceğimizi bir kez daha gösteriyor.
- ▲ Wachowski Kardeşler'in filmi Speed Racer'in (Orijinali Tatsuo Yoshida'nın animesidir.) PS2, Wii ve DS için oyunu yapıyor.
- ▲ Pandemic'in hazırlamakta olduğu Mercenaries 2, 2008'e ertelendi.
- ▲ Ve Sega da Pandemic'e özenerek iddialı aksiyon oyunu The Club'ı 2008'e ertelemekten geri kalmadı!
- ▲ Bir şeyleri ertelemek için sıraya giren oyun firmalarının sonuncusu olan Sony, PSP için hazırlık aşamasında olan God of War: Chains of Olympus'ı Mart 2008'e ertelerek bizden büyük bir alkış (!) almayı başardı.



## BURNOUT PARADISE

- Ay çocuğum resmen birbirlerine giriyor bu arabalar! Aaa!
- Onlar sadece parçalanmış birer araç değil anne; hayallerim ve umutlarım da o arabalarla birlikte...

⚠ "Cennet gibi bir oyun geliyor" dersem, "oyunun ismiyle bağlantı kurarak kelime oyunu yapan, ucuz yazar" konumuna düşerim ama şu an bunu problem etmeyeceğim çünkü heyecanım dorukta.

Konsolların ve belki de evrenin en hızlı yarış oyunlarından biri olan Burnout, yeni nesil konsollara özel Paradise versiyonunda artık öyle bir hale gelmiş ki ekrandan sadece bir saniyeliliğine gözünüzü ayırdığınızda aracınız 102 parçaya bölünüyor. Tek tek saydım... Oynanışı çok fazla değişmeyen Burnout'un online modu bir hayli gelişmiş. Durum şu: Aynı Midnight Club'daki gibi şehirde amaçsızca dolaşırken tek bir tuşa basarak online dünyaya adım atabiliyor ve 200'ün üzerindeki Challenge'dan dilediğinize katılabiliyorsunuz. Bu karşılaşmalar arasında yarışlar, Drift mücadeleleri ve Barrel Jump adında, "Kim daha uzağa uçacak?" temalı, İlginç bir Challenge bulunuyor. Özgürlük katsayısı artan Burnout Paradise'a her konsol sahibinin sahip olması gerek. Bu konuda bana güvenebilirsiniz.

▲ **Yapım:** Criterion Games ▲ **Dağıtım:** Electronic Arts ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:** Ocak 2008



## FERRARI CHALLENGE

Bu ay Konsol Ustası'nı, Yarış Ustası olarak değiştiriyorum!

⚠ Gerçekten bilerek yapmadım arkadaşlar. Art arda bu oyunları ben piyasaya sürmedim; ben icat etmedim tekerleği; ben yaratmadım bu dünyayı! Ferrari Challenge da çok yakında piyasada olacak ve benim bu oyunla ilgili büyük kaygılarım var. Game Developers Conference 2007'de oynanabilir bir demosu sergilenen Ferrari Challenge'da sadece bir adet Ferrari bulunuyordu ve üstüne üstlük bu araba ihtişamlı değildi. Oyunu oynarken yol çizgileri anlamsızca kayboluyor, ufukta belirmesi gereken manzara adeta tüm gizemiyle kendini saklamaya çalışıyordu. (Had safhada aşk kokan kitabım çok yakında piyasada!) Araç kontrollerinin daha çok Formula One veya Gran Turismo oyunlarında olduğu gibi simülasyona yönelik hazırlandığı apaçık ortadaydı. Biraz daha geçmiş zaman eki kullanırsam infilak edeceğimi açıklayarak nihai kararımı bildiriyorum: Arkadaşlar, bu oyun hiçbir şeye benzemeyecek! "Aaa Ferrari var bir sürü; süper" gibi tepkiler vererek bazı konsol sahipleri oyuna balıklama atlayacaklar fakat akıllı ve bilinçli oyuncular Midnight Club, Burnout gibi oyunlardan vazgeçmeyecekler. Bakalım, haklı çıkacak mıyım?

▲ **Yapım:** System 3 ▲ **Dağıtım:** System 3 Arcade Software  
▲ **Platform:** PS3, Wii, PSP, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** Aralık 2007



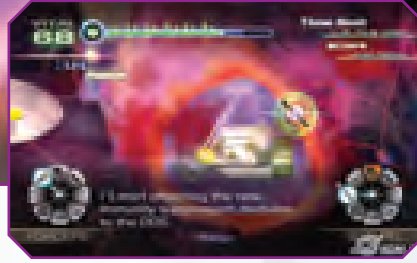


## TRAUMA CENTER: NEW BLOOD

Wii ile doktor olmak mümkün mü? Abartmayalım lütfen...

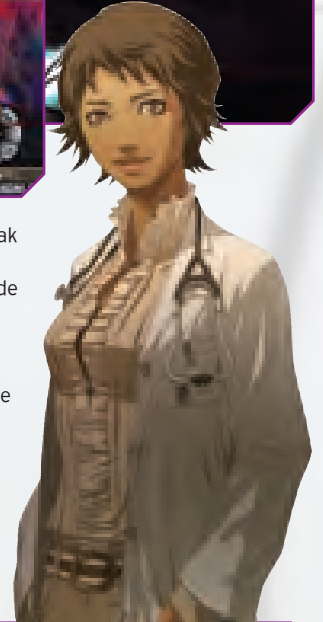
“Çok önceleri, insanoğlu dünya üzerinde hakimiyet kurmamışken, en basit hastalık bile ölümlü sonuçlanabiliyordu. Ve sonra Nintendo Wii piyasaya çıktı; tüm dünyanın düzeni değişti.” İşte Nintendo’ya yakışabilecek türde bir reklam kesiti! Wii’nin reklamları o kadar kötü ki ben de bu furyaya ayak uydurmaya karar verdim. (Lütfen, Nintendo’nun, Wii için hazırladığı Resident Evil 4 reklamını izleyin.)

Bir önceki Trauma Center’ın 10 yıl sonrasında geçen yeni “doktorculuk” simülasyonumuz, dünyayı saran yeni bir hastalığı tedavi etmeye çalışan iki doktorun; Markus Vaughn’un ve Valerie Blaylock’ın maceralarını konu alıyor. Los Angeles’taki Concordia Medical Institute’da görevlerini sürdürmeye çalışan doktorlar, bu yeni hastalıkla uğraşmanın yanı sıra birçok kazazedeği tedavi etmeye çalışıyorlar. Bir hastayı tedavi



etmek veya ameliyat masasında bırakmak yine tamamıyla WiiMote ve Nunchuk yeteneğinize bağlı. Kısıtlı bir zaman içinde hastayı tedavi ettiniz, ettiniz; yoksa üzücü sonuçlarla karşılaşabilirsiniz. WiiMote’un oyun dünyasına getirdiği yenilikleri test edebileceğiniz, son derece farklı bir oyun olan Trauma Center için Wii alınır mı, bilmiyorum fakat Wii sahipleri bu oyunu kaçırmamalı.

▲ **Yapım:** Atlus ▲ **Dağıtım:** Atlus ▲ **Platform:** Wii  
▲ **Çıkış Tarihi:** 20 Kasım 2007



## PROTOTYPE

Şehir talan etmek oyunlardan kaldırılmalı mı, kaldırılmamalı mı?

Geçen ay, üç satır halinde Level’in Fotofili bölümünde yayımlanan Prototype’in daha fazla yeri hak ettiğini düşünerek onu bu köşeye taşıdım. Oyun, gelişimini bu hızda sürdürmeye devam ederse dünyanın en eğlenceli oyunu olabilir. Alex Mercer adındaki pelerinli ve hafızasını yitirmiş olan bir adamı kontrol ettiğimiz Prototype, ismini de yine Alex’ten alıyor. Bir deney sonucu üretilen Alex, saatte 200 km hızla koşabiliyor, çok yükseklere zıplayabiliyor ve metrelerce yükseklikten yere düştüğünde bırakın ölmeyi, yaralanmıyor bile. Alex’in içinde bulunduğu ortam da bir hayli garip; New York’un Manhattan bölgesinde yaşayan Alex, şehrin bir bölümünün Infected adındaki mutasyona uğramış insanlar tarafından işgal edildiğini fark ediyor. Infectedlar ile savaşan askeri kuvvetler de şehrin diğer bölümünü ele geçirmiş durumda. Alex’in de üçüncü köşesi olduğu bu üçgende kimse birbirini sevmiyor. Oyunun güzel yanı, aynı Crackdown’da olduğu gibi şehirde dilediğimiz her şeyi yapabilmemiz. İşin içine Alex’in özel güçleri de girince ne kadar eğleneceğimizi siz düşünün. Daha önce bahsettiğim güçlerinin yanında Alex insanların ruhlarını da emebiliyor. İnsanlarla beslenen bu sevimli kahramanımız, ruhunu “download” ettiği insanların yeteneklerini de kazanabiliyor. Yani bir helikopter

pilotunu mideye indirirsek, sürekli tepemizde dönüp bizi deli eden bir helikopteri kolayca saf dışı bırakabiliyor ve biz de ona sahip olabiliyoruz.

Alex, savaşlarda bir makineden farksız. Bırünebildiği üç farklı formdan ilkinde taşa dönüşüyor. Taşa dönüşmesi onu çok daha dayanıklı bir hale getirirken aynı zamanda kamufle olma özelliği de kazanıyor. Diğer savaş formunda ise çevresindeki tüm tehlikeleri daha kolay, daha hızlı bir şekilde fark edebiliyor ve aynı Hyperion’daki Shriek gibi her tarafından dikenler çıkarabiliyor. Özellikle, yerden çıkarttığı metrelerce uzunluktaki dikenlerle NY halkına dehşet saçabileceğimizi rahatça görebiliyorum. Henüz oyunun çıkmasına uzun bir süre var ama her şey bu şekilde devam ederse bir klasikle karşılaşacağımızı düşünüyorum.

▲ **Yapım:** Radical Entertainment  
▲ **Dağıtım:** Sierra ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360, PC ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008’in üçüncü çeyreği



## KONSOL USTASI'NDAN OYUN TARİFLERİ

**"Ustam, bize bol plazma silahlı, şöyle Dante'nin göğsünde yumuşatılmış bir Half Life çek be!" cümlesinde 35 adet garip nokta olabilir. Öncelikle bu usta kimdir, neden böyle bir şey istenmektedir ve bu isteği gerçekleştiren kişi deli değildir de nedir?**

**Bu soruları sormak veya sormamak sizin elinizde. Bizi ilgilendiren konu, oyun dünyasının hiç tarifinin olmaması. Bu konuya parmak basarak çeşitli örneklerle renkli dünyanızı daha da renkli bir hale getirmeye karar verdim.**

### DİLBER GÖZÜ VE BAŞKALAŞAN HAYATLAR

**Malzemeler:**

- FPS oynamaktan gözleri bozulmuş bir oyuncunun gözleri
- Bir sevgili
- Sevgiliyi oyalamak için eve alınmış birkaç Sims oyunu

**Hazırlanışı:**

Öncelikle sevgili yatıştırılır. Ona güzel sözler söylenir, saçları okşanır. Eğer yatışmazsa önüne bir Sims oyunu açılır. Boş bir anda sevgilinin gözleri, FPS'ci oyuncunun gözleri ile değiştirilir. Artık daha farklı bir bakış açısına sahiptir sevgili; oyunlardan zevk alan çılgın bir form olmuştur. Hızla evin içinde, en aksiyon dolu oyunu oynamaya başlayan yeni hayat arkadaşınız, eğer yanlışlıkla -oyuncak da olsa- bir silaha denk gelirse bunu üstünüzde kullanmaktan kesinlikle çekinmeyecektir; dikkat ediniz.

### HAZIR YARIŞ (ANTEP USULÜ)

**Malzemeler:**

- 200 ila 400 arası, en yakın otoparktan elde edebileceğiniz türden bir araç
- 1 ila 5 arası araba tamircisi
- 3 adet modifiye uzmanı
- Bu işlemleri yaparken başınıza açılacak belalardan



sizi koruyacak büyük bir mafya lideri ve bolca avukat

**Hazırlanışı:**

Zimmete geçirilen araçlarla birlikte hızla Gaziantep'e gidilir. (Böylece daha az şüphe çekmiş olacaksınız.) Araçlar, kum bir piste salınır ve 20 ila 40 dakika arasında beklenir. Araçların sürücülerinin olmadığı fark edildikten sonra Antep halkına çağrıda bulunulur. Hevesli bir şekilde bu araçları dolduran halk, hep bir ağızdan Antep türküleri söyleyerek gaza basar ve rastgele piste bırakılmış olan araçlar kısa sürede birbirlerine girer. Bu noktada "Challenge activated" yazısı belirecektir; yani araba tamircilerini piste salma görevi! Sinirli Antep halkı kısa sürede tamircileri yok ederek mafya üyelerine ve hatta size yönelebilirler. Panik yapmadan ortamdan uzaklaşmak yapmanız gereken son iş...

### TEHLİKELİ BALONLAR 3 / YEŞİL JÖLENİN LANETİ

**Malzemeler:**

- Üç adet mavi Loco
- Beş adet kırmızı Loco
- Bir adet PSP
- Sekiz diş iri Resident Evil zombisi
- Biraz tuz, biraz Camsil

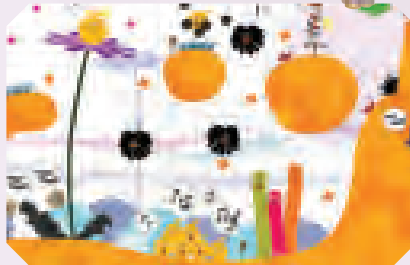
**Hazırlanışı:**

Locolar, PSP'yi yere vura vura içinden akıtılmak suretiyle ele geçirilir. Bu aşamada Locolar'ın "Hihey, hohihi" nidalarıyla kaçmaları engellenmelidir. Locolar bir bardağa veya kaseye konduktan sonra, Resident Evil zombileri, Locolar'ı barındıran cisme ihtiva edilir. "Rhörrr" diye bağırarak Locolar'ı mideye indiren zombiler, Locolar'ın, midelerinde kırıldıklarından dolayı kusacaklardır. Zombilerin mide astiyle harmanlanmış olan Locolar'ın renkleri yavaş yavaş yeşilleşirken, üstlerinde kalan sıvı Camsil ile temizlenmez tavsiye edilir.

### TATLILI-EKŞİLİ JAPON RPG'Sİ

**Malzemeler:**

- Sevimli, hırslı, anime karakteri kıvamında bir kahraman
- Gözleri olan ve saniyede tek kare ziplayan mor bir jöle



Kalkan taşıyan bir kedi yavrusu

- Bir adet tam donanımlı kasaba
- Bolca Resistance yaratıcı

**Hazırlanışı:**

Bahsi geçen kahraman, jöle ve kedi yavrusu ile dolu olan kasabanın içine konur. Bu kasaba da önceden hazırlanmış olduğunuz (Hazırlamadıysanız da hazırlayın artık, aaal) renkli imparatorluğun içine boca edilir. Kendi hayatlarını yaşamaya başlayan bu karakterler, kah birbirleriyle kavga edecekler, kah dost olacaklardır. Olayı renklendirmek için Resistance'tan yürüttüğümüz korkunç yaratıkları bu kasabaya salıyoruz ve ortada ne kasaba kalıyor, ne kahraman, ne de ukala jöleler.

### GORDON BLEU

**Malzemeler:**

- Half-Life'ta başıboş dolaşmakta olan bir adet - Gordon Freeman
- Bir adet kesici bıçak
- Bir adet kova
- Bolca sebze, salam, sosis, sucuk vs...
- En az bir çay kaşığı ve en fazla bir vidanjör deposunu dolduracak kadar mutasyona uğramış, kola reklamında "Brrr" diye saçmalayan bir karakter

**Hazırlanışı:**

Gordon Freeman, çeşitli telkin yöntemleriyle rahatlatılır ve Freeman'in bir anlık dalgınlığından faydalanılıp her daim yanında taşıdığı levyeyle kafasına vurulur. Bıçak yardımıyla içi boşaltılan Gordon (Gordon Bleu'nun orijinali böyle bir şey; ben cani değilim!), tedarik ettiğiniz sebze ve diğer malzemelerle doldurulur. Cansız bir halde yerde yatmakta olan Gordon'u hayata döndürmek için Brrr Adamları getirilir ve hepsi aynı anda, aynı ritmi yakalayarak gizemli bir ortam oluştururlar; Gordon hayata döner. Artık daha mutlu bir birey olmanın yanında lezzetinden yenilmeyecek bir karakter haline gelmiştir kendisi.







# RESIDENT EVIL

**NEDEN SONRA GEÇMİŞE BAKTIĞIMIZDA, KARANLIĞIMIZLA BİRLİKTE ZOMBİLERİ DE GÖRÜYORUZ...**

[TUNA ŞENTUNA [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)]

## NIETZSCHE'NİN ÜNLÜ BİR SÖZÜ VARDIR:

"Dipsiz, karanlık bir kuyuya baktığınızda, kuyu da tüm karanlığıyla size bakar." Buna mukabil bir Çin atasözü de aynı kuyuyla ilgili; "Sorun kuyunun derinliği değil, ipin kısırlığıdır." diyerek değişik bir yaklaşımda bulunur. Çinliler'in ve Nietzsche'nin meydanı boş bulup konuşmalarına karşı öne sürülen; "İnsan, kuyusu kurmadıkça suyunu özlemez" şeklindeki İngiliz deyişi

ise adeta günümüzdeki su sorununa parmak basmaktadır.

Peki, neden kuyulardan bahsediyorum, hiç düşündünüz mü? Çünkü dipsiz bir kuyuyu andırıyor RE serisi. Ne kadar eşelerseniz, ne kadar tırmalarsanız o kadar fazla derine iniyor, o kadar fazla detayla karşılaşıyorsunuz. İsimler hakkında sorular sorarken buluyorsunuz kendinizi; Ashley kimdi, Leon ne yapıyordu, Osmund Saddler ölmüş müydü, yoksa öldürülmüş müydü? Belki de Ada'nın yaptıkları tamamıyla yanlıştı. Neden Nemesis o denli büyüktü ve neden bizden nefret ediyordu? Bu sorular, artık iyice karmaşık bir hale gelen ilişki yumağını çözülme çabasından ve serinin, ruhunuza, imar izni olmayan birkaç kat çıkmasından kaynaklanıyor aslına bakarsanız.

Bazen de soru sormak yerine sorunlarla yüzleşmeyi seçer insan. "Karşımdaki bu yaratık acaba bir zombi mi? Fakat bir zombi kadar yavaş ilerlemiyor ve hatta aval aval bakmaya devam edersem üç, bilemedin beş

saniye sonra kafamı bedenimden ayırarak kadar hızlı. Eğer bir zombi değilse mutasyona uğramış bir kadavra olabilir bu. Peki bir kadavra nasıl canlanmış olabilir..." PÖRÇ! Evet, biraz önce arkadaşımız fazla soru sorduğu ve fazla düşündüğü için vefat etti. Oysa ki tabancasını veya elinde hangi silah varsa onu çıkarsaydı, üstüne doğru koşan yaratığı "kurşun manyağı"na çevirseydi sorunuyla yüzleşmiş olacak ve büyük ihtimalle hayatta kalacaktı. Kısacası, anlatmak istediğim şey şu: Affedilmek istiyorsanız, affetmeyin

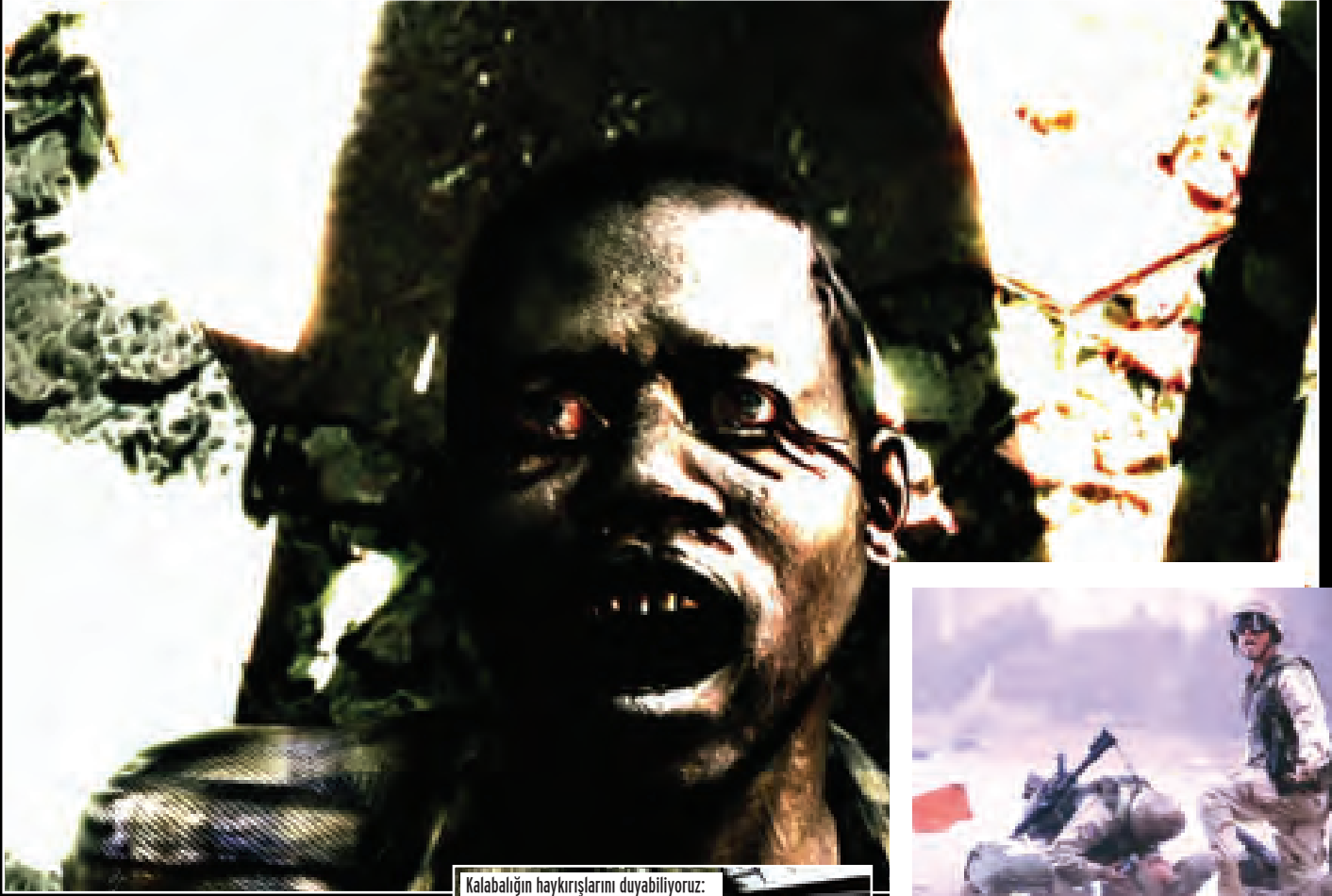
## HAITI VEYA HAWAII

Sadece "bir oyun" demek istemiyorum Resident Evil'a. Belki Sonic the Hedgehog bir oyundur, Mario bir oyundur ama Resident Evil gerçek bir hayatta kalma mücadelesi. Her karesiyle sizi saran, bırakmayan, bencil ve yalnız bir yapım... Neden böyle bir tanımlama yaptığımı Resident Evil 5'in fragmanını izledikten sonra çok daha iyi anlayacaksınız. Nefesi kokan, sağlıksız oldukları yüzlerinden okunan birtakım adamlar etrafınızı sarıyor ve bulunduğunuz yerden ayrılmanıza izin



"Gözlerimin içine bak ve söyle: Benden daha güzeli var mı şu kasabada?!"





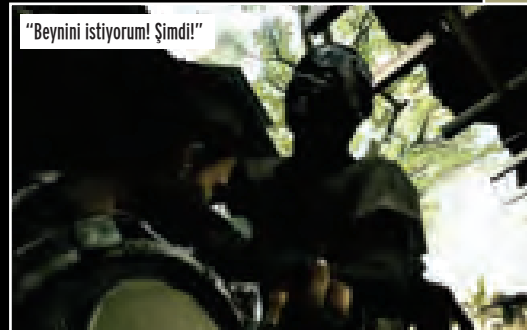
Kalabalığın haykırışlarını duyabiliyoruz:  
"Zom-bi, ol-mak, is-te-mi-yo-ruuz!"

vermiyor. Ne istediklerini bilmiyorsunuz. Neden bu kadar agresif davrandıklarını anlamıyorsunuz. Neler döndüğünü sorguluyor ama cevap alamıyorsunuz. Daha da kötüsü, tüm bu soruların yanıtlarını oyunun yapımcısı Capcom da şu an bilmiyor. "Yahu koy işte bir iki adam, ver '28 Gün Sonra' atmosferini, kamerayı da sallatma sağa sola, yeni Resident Evil oyunu diye kakalarız" gibi bir diyalogun Capcom'un toplantı salonunda yaşanmadığı ne malum? (Ve En İyi Komplo Teorisi Oscar'ı Tuna Şentuna'ya gidiyor! - EA)

RE Code: Veronica X'ten hatırladığımız Chris Redfield'i

görüyoruz ekranda; Chris, güneşin egemen olduğu, parıl parıl parlayan, Afrika'da sıkça rastlayabileceğimiz bir kasabada dolaşıyor. Halk günlük işleriyle ilgilenirken herkes bir anda ortadan kayboluyor ve Chris şüpheli etrafına bakarken bir kulübede, biraz önce yanından geçen adamlardan birinin -gözlerinden kan gelerek- değişime uğradığına

## BELKİ SONIC THE HEDGEHOG BİR OYUNDUR, MARIO BİR OYUNDUR AMA RESIDENT EVIL GERÇEK BİR HAYATTA KALMA MÜCADELESİ



"Beynini istiyorum! Şimdi!"



### KARA ŞAHİN DÜŞTÜ

Haiti halkının parlak güneş altında Chris'e saldırması tamamen orijinal bir fikir miydi; yoksa Capcom bir yapımdan mı etkilendi?

Kara büyüün doğduğu düşünülen Haiti'de, halkın delirmesiyle başlayan hikaye bizi nerelere götürecektir, bilmiyoruz ama oyunun atmosferinin "Black Hawk Down" (Kara Şahin Düştü) filminden esinlenilerek yaratıldığını öğrendik. Yapımcı Jun Takeuchi, yaptığı açıklamada, RES'te Chris'in içinde bulunduğu durumu, Black Hawk Down'daki askerlerin Somali'de yaşadıklarına benzetiyor ve oyunun atmosferi de buna bağlı olarak şekilleniyor. Somali'deki askerlerin çıkmazları ve güneşin iyimsizlikten uzak, iç bunaltıcı etkisi RES'te de göze çarpıyor. Chris'in, üstüne doğru akan insanlardan kurtulmaya çalıştığı kareler de Black Hawk Down'ın bazı sahneleriyle birebir örtüşüyor.



"Neredesiniz?! Çıkın ortaya! Silahım var! Var... Silah... Bhühüm..."



başlayacak.

Chris'in hareket yelpazesi de bir hayli genişliyor. Üzerine saldıran bir düşmanı savuşturduktan sonra onun suratına yumruğu geçiriyor örneğin. Sık sık aynı anda onlarca düşmanla başa çıkmak zorunda kalacağımızı göz önüne alırsak bu harekete sıkça başvuracağız gibi görünüyor. Düşmandan kurtulduktan sonra yumruk atabilen Chris, saldırılardan eğilerek de kaçabilecek. Kaçamadığında ve düşmanı boşazına yapıştırdığında dünyanın sonu gelmiyor elbette. Sonuçta Chris, zombi konusunda tecrübeli ve güçlü bir polis. Suratını şuursuzca ısırmaya çalışan bir Haitili'nin de hakkından gelmesini biliyor; silkinerek düşmanından kurtulduktan sonra isabetli bir atışla onu yere indiriyor.

Önceki oyunlarda, özellikle RE4'ten öncekilerde en ufak bir yapay zeka belirtisi göstermeyen RE halkı (kah zombiler, kah salya sağan yaratıklar, kah kafayı yemiş İspanyollar...), gördüğümüz kadarıyla bir yerlerden kendilerine akıllı birer beyin bulmuşlar. Bir grup halinde hareket eden RE5 düşmanları, size yaklaştıklarında bölünerek

## CHRIS AÇIK ALANDA FAZLA BULUNDUĞU ZAMAN TERLEYECEK, SU KAYBEDECEK VE SİLAHINI TUTMAKTA ZORLANACAK. SICAĞIN ETKİSİNE KARŞI KOYMAYA ÇALIŞTIĞINDA İSE HALÜSİNASYONLAR GÖRMEYE BAŞLAYACAK

şahit oluyor. Gözü dönmüş adam Chris'e saldırıyor ve şenlik başlıyor.

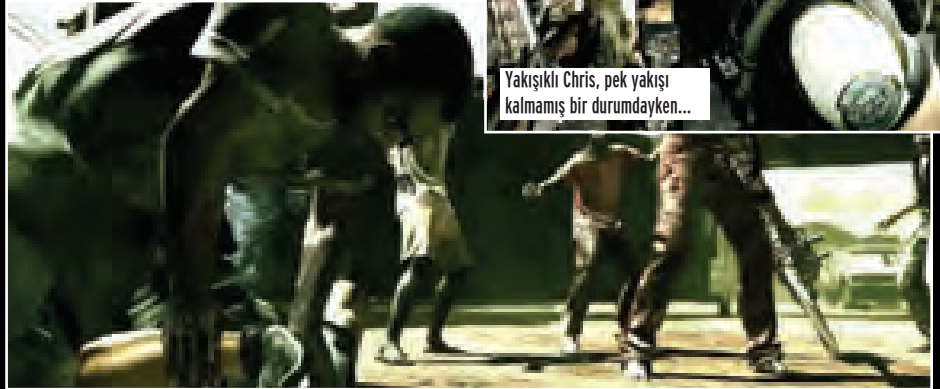
zorlanacak. Sıcaklığın etkisine karşı koymaya çalışıldığında ise halüsinasyonlar görmeye

Tamamıyla oyun içi grafiklerle hazırlanmış olan fragman tek kelimeyle büyüleyici. Eğer RE4'ü oynadıysanız, oynanış sistemi size hiç yabancı gelmeyecek; oyunda omuz üstü kamera kullanılıyor ve düşmanlar, RE4'teki İspanyol halkı gibi takımlar halinde ilerliyor. Yalnız iki oyun arasında büyük bir fark var: Bu güneşli kasabanın halkı hem daha gerçekçi, hem de sayıları çok daha fazla. Fragmanın bir bölümünde tam 19 adet düşman vardı. Üstelik hepsi silahlıydı ve çok sınırlıydı.

RE5'in diğer RE oyunlarından bir diğer farkı günlük güneşlik, ferah bir alanda geçiyor olması. Elbette oyunun tamamı güneşin altında geçmeyecek fakat sıcaklığın ve güneşin oynanışta etkisi olacak. Diyelim ki kasabadaki bir kulübeye girdiniz; kulübeden çıktığınızda gözleriniz kamaşacak ve bir süre odaklanma problemi yaşayacaksınız. Yani sinsice size doğru yaklaşmakta olan ve -büyük ihtimalle- kudurmuş olan adamı fark etmekte / vurmakta zorlanacaksınız. Güneşin negatif etkisi gözlerinizle sınırlı kalmayacak üstelik; Chris açık alanda fazla bulunduğu zaman terleyecek, su kaybedecek ve silahını tutmakta

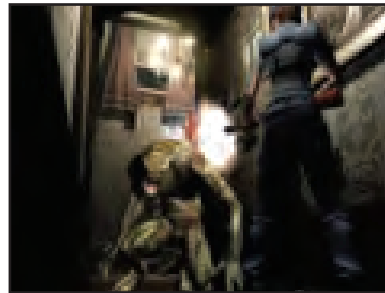


Yakışıklı Chris, pek yakışıklı kalmamış bir durumdayken...



## ÖYLE BİR VİRÜS Kİ MİLYONLARCA DOLAR KAZANDIRAN...

Resident Evil'in zombileri mezardan çıkmadılar; onlar bir virüsün kurbanı masum insanlardı...



### T-VIRUS

Umbrella Corporation tarafından üretilen ilk zombi virüsü. Kurbanın hücre yapısını tamamen değiştirerek orijinal insan hücrelerini ortadan kaldırıyor. Eğer T-Virus, kurbanın vücudunda yeterince kalırsa tüm kemik ve kas yapısını değiştirmeyi sürdürerek kurbanın "Crimson Head" adındaki yaratığa dönüşmesine neden oluyor.



### G-VIRUS

William Birkin adındaki kendini bilmez tarafından yaratılan bu virüs, T-Virus'tan daha etkili ve kurbanın saniiyeler içinde mutasyona uğramasına neden oluyor. Buna ek olarak virüs, yaralı birinin vücudunda farklı bir şekilde gelişim sağlayabiliyor. RE2'de Birkin ölmeye önce beş farklı şekle bürünmüştü bu virüs yüzünden.



Eh, bu kadar siyahinin arasına kabak gibi dalarsanız olacağı budur!

## YETİM!

Code Veronica'dan kaçıp RE5'in içine düşen Chris, tek başına hareket etmek zorunda ve karşısında -gerçek anlamıyla- onlarca düşman bulunuyor. Bu ekran görüntüsünde de görülen omuz üstü açısı, oyunun RE4'te keşiştiği en önemli nokta.

## SEMA!

Normalde, herhangi bir Resident Evil oyununda biraz ışık görsek rahatlardık, neşelenirdik ve derin bir nefes alırdık. Yeni oyunda ise günlük güneşlik bir ortamda olmamıza rağmen bir dakika bile rahat olamayacağız ve hatta gölgelere sığınacağız.

## GÜRUH!

Daha önce hiçbir Resident Evil oyununda bu kadar fazla düşman aynı anda üstünüze gelmemişti. RE5'te düşmanlarınız hem daha akıllılar, hem orak, balta gibi silahlara sahipler, hem de sayıca daha fazlalar. Dikkati elden bıraktığımız an, öteki dünyayı boyarsınız.

çoğalıyor, siz önünüzdekiyle uğraşırken arkanıza geçmeye çalışıyor ve savunmasız bir anınızı kolluyorlar. Daha da kötüsü, güvende olduğunuzu düşündüğünüz anlarda kapıları kırıp içeri giriyor (RE4'te olduğu gibi) ve hatta ellerine geçirdikleri kancaya bir ip bağlayarak bulunduğunuz platformu aşağıya çekiyorlar. Kısacası, artık tek derdimiz cephane değil; bir de akıllı düşmanlarla uğraşacağız.

Haitililer dışında başka bir düşman tipi şu an için söz konusu değil ama halkın içinde başımıza ciddi bir biçimde dert açacak adamların olduğunu görüyoruz. Kafasına çuval bağlamış olan ve elinde dev bir balta tutan "boss yarısı" amcamız pek heybetli görünmese de elindeki baltayla ahşap kolonları indiriyor; kaçacak yer aramamıza neden oluyor. RE4'te elektrikli testereyle dolaşan deli gibi "çuval kafalı" bu düşmanımızdan da

nefret edeceğimizi rahatlıkla söyleyebilirim.

Fragmanı didik didik edip kendi kendinize çıkarımlarda bulunmaya başlamış olabilirsiniz. Oyunun çıkış tarihinin bir hayli uzakta olmasından dolayı yeni bilgiler için bizi takip etmeniz yeterli olacaktır. Yalnız şimdiden şunu söyleyebiliriz: Ruhumuza işleyecek kadar etkili bir oyunla karşı karşıya kalacağız. Zaten 2008'in sonuna kadar da bir PS3 almış olursunuz herhalde. Şimdi ise defalarca izleyerek bu güzel fragmanın tadını çıkarın.

**Yapım:** Capcom

**Dağıtım:** Capcom

**Tür:** Aksiyon

**Platform:** PS3, XBOX 360

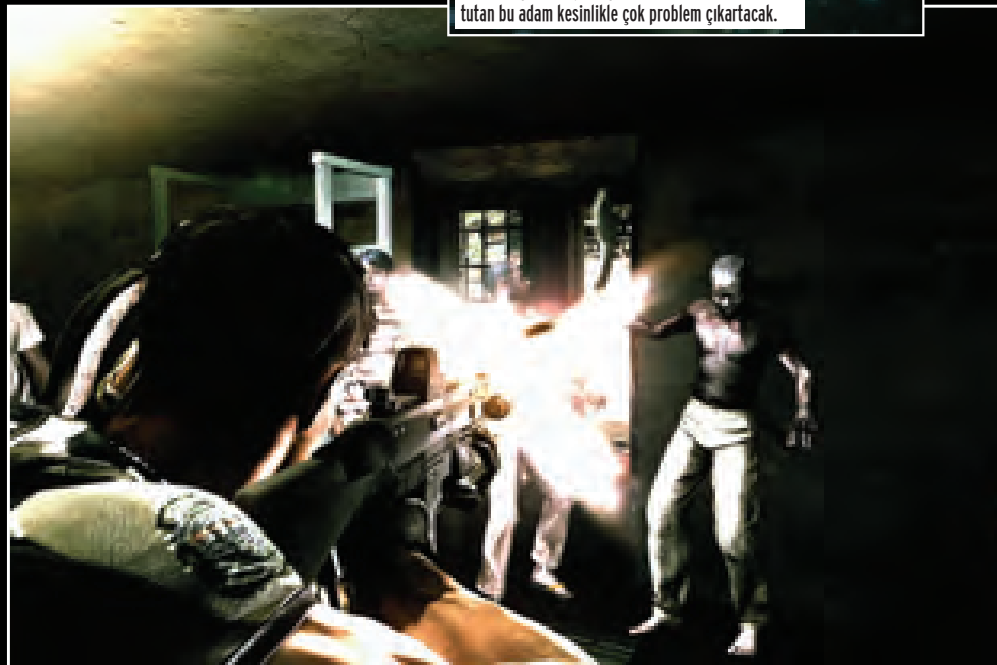
**Çıkış Tarihi:** Belli değil

**Web:** www.residentevil.com L



## LAS PLAGAS

"Los Illuminados" tarikatı tarafından keşfedilen bu virüs için "RE4'teki kasabalıların içlerinde yaşayan yaratıklar" diyebiliriz. T veya G virüsü kapan bir kurbandan çok daha tehlikeli olan Las Plagas kurbanları, bir "kraliçe parazit"e bağlı oldukları için hem daha akıllılar, hem de takım halinde hareket edebiliyorlar. RE5'te bu virüsün bir benzerini görmemiz olası.



Kafasına çuval bağlamış olan ve elinde dev bir balta tutan bu adam kesinlikle çok problem çıkartacak.

# KONSOL İNCELEME

PS2

Wii

PS3

XBOX  
360



## MANHUNT 2

### ENGELLERİ AŞTI DA GELDİ!

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr ]

**[[ BELKİ DE BU OYUN HIÇ İLGİNİZİ ÇEKMEYECEKTİ,** belki de basit bir aksiyon/adventure oyunu olacaktı gözünüzde; arşivinize eklemek için karasızlığa düşeceğinize, alıp almama konusunda günlerce düşünceğinize...

Rockstar, Manhunt 2 için bir çıkış tarihi belirlemiştir. Temmuz ayında, herkes gözünü raflara dikmişken beklenmeyen bir açıklama geldi Rockstar'dan: Manhunt 2 yayım engeline takıldı! Tüm internet siteleri ve oyun dergileri, "Aman Allah'ım, nasıl olur, Manhunt 2 nasıl piyasaya çıkmaz; yoksa dünyanın sonu mu geliyor?!" tepkileriyle gündemi ansızın paniğe boğarken Rockstar, sessiz kalmayı tercih etmişti. Oyunun fazla şiddet içermesi nedeniyle

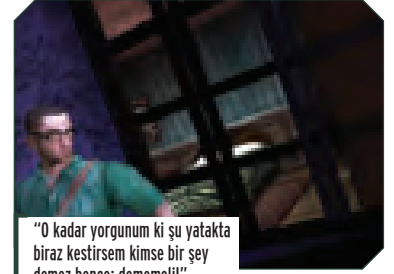
başladı. Umutsuzluk ve yıkım, manşetlerin değişmez başlıkları olmuş, Manhunt'sız geçen her gün ıstıraba dönüşmeye başlamıştı. Eğer oyunun şiddet derecesi aşağıya çekilmezse Rockstar'ın ünlü oyununu piyasaya sürmesine imkan yoktu maalesef. Üstelik Rockstar'dan gelen açıklamaya göre, bu çalışma çok uzun sürecek ve bu yüzden oyunun çıkış tarihi çok da yakın olmayan bir tarihe ertelenecekti.

"Şu şöyle, bu böyle" derken en sonunda biz de Manhunt 2'den ümidimizi kesmiştik. Tam başka oyunlarla, başka işlerle ilgilenmeye başlar gibi olmuşken bir anda kafamıza bir adet Manhunt 2 düştü. Uğradığımız şok büyüktü ama üzgünüz ki bu şok, oyunun tahminimizden önce piyasaya çıkmasından kaynaklanmıyordu.

bile vakitleri olmaz; oyunu herkesin ortasında, halka açık bir şekilde oynamak zorunda kalırlar. Aynı bir Antik Yunan tiyatrosu havasında olan bu aktivite sırasında herkesin gamepad'e bir kez dokunmak istemesi, oyun hakkındaki anlamlı anlamsız bir dolu yorum yapması ve oynayan kişiyi rencide etmesi de kaçınılmaz olur. İşte Manhunt 2, böyle bir ortamda oynandı. Kah "Elif, bak bak, nasıl öldüreceğim şimdi şu adamı!" diyerek Elif'in saçını çekiştirdim, kah "Abi bu oyun gerçekten çok sıkıcı ya!" diyerek

Fırat'ın kafasını ütüledim. Sonuçta bu oyunu, ben, bir şekilde oynadım ama acaba siz de oynamalı mısınız? Sorulması gereken soru bu olmalı.

Daha fazla safsataya veya gizeme gerek yok. Manhunt 2 elimizde ve gerçekler ortada. Doktor Pickman'ın projesinde gönüllü olarak kobay olan zavallı Danny, altı yıldır Rixmore Akıl Hastanesi'nde yatıyor ama şu anda özgür. Özgür olduğu kadar da tehlikeli... Yani her an arkanızdaki perdenin yanından fırlayıp boynunuza bir şırınga -ya da bir cam



"O kadar yorgunum ki şu yatağa biraz kestirsem kimse bir şey demez bence; dememeli!"



"Düşene bir de ben vurayım" düşüncesiyle umarsızca baltasını savuruyor Danny.

### BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon/Adventure

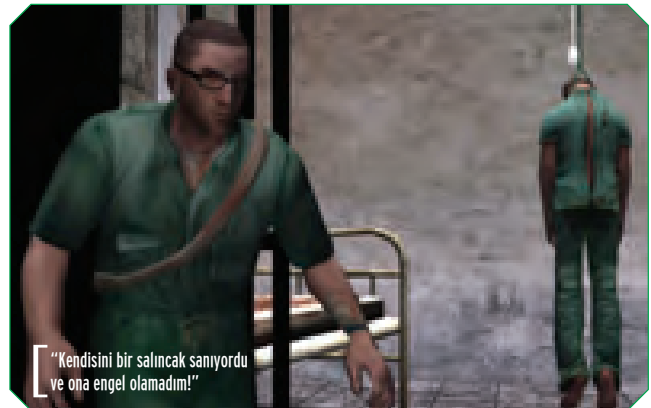
**İÇERİK** Bir oyunda görebileceğiniz en vahşi ölümleri, enteresan bir senaryoyla buluşturan Rockstar, Manhunt 2 ile sizi uzun ve zaman zaman sıkıcı olabilecek bir maceraya çıkarıyor.

**KARŞILAŞTIRMA**

MANHUNT 2	%72
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	%88
METAL GEAR 3: SNAKE EATER	%94

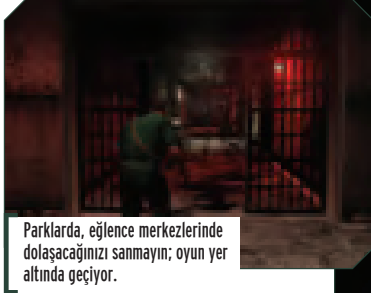
### BEKLEDİĞİMİZ OYUN BU MUYDU?

Çoğu zaman bir oyunu, bir yazar, bir evde, bir berberle bre berber... Bu cümle böyle gitmez! Söylemek istediğim şu ki elimizdeki yazarlar (Kaldı ki ben de bu gruptayım.) zaman zaman oyunları alıp evlerinde oynarlar. Bazen de eve gitmeye



"Kendisini bir salıncak sanıyordu ve ona engel olamadım!"





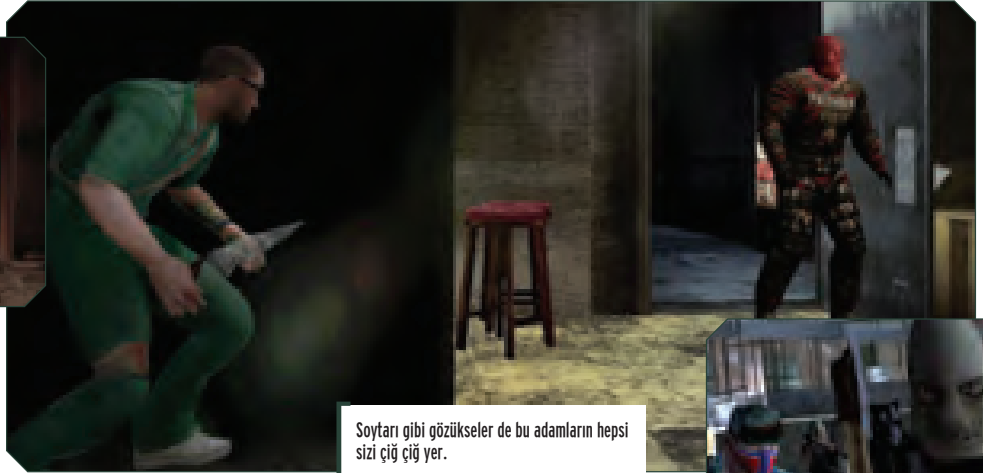
Parklarda, eğlence merkezlerinde dolaşacağınızı sanmayın; oyun yer altında geçiyor.

parçası veya bir kalem- saplayabilir. Danny'yi bu ortamdaki kurtarmak tabii ki bize kalmış. Rixmore'dan kaçmak belki çok dert değil fakat hikaye de Rixmore'dan çıktıktan sonra imme kazanıyor zaten.

Uzaktan yakından ilk oyunun senaryosuyla hiçbir bağlantısı olmayan Manhunt 2'de -daha önce de belirttiğim gibi- hem bir bilim adamı, hem de deneylere kobay olan Danny kontrolümüzde. Normal bir insandan farkı olmayan Danny'nin düşmanları arasında; akıl hastaları, mafya üyeleri, "turbo" eşcinseller ve bu tür, hayatınızda hiçbir zaman görmek istemeyeceğiniz kötü insanlar bulunuyor. Neyse ki Danny, hayatın sillesini yemiş bir arkadaşımız olduğu için korku veya çekinme nedir bilmiyor; onu sevmeyeni o hiç sevmiyor ve karşısına çıkana en vahşi şekilde öldürüyor. Tam bu noktada "vahşet" ve "ölüm" kelimesine dikkatinizi çekmek istiyorum. "Ay oyunlar çok kötü şeyler, hep şiddet, hep vur-kır, ay ay..." sözleri sizin lügatınızda büyük bir yer kaplıyorsa bu oyunu lütfen oynamayın ve oynatmayın.

#### HALKA KAPALI YERLERDE OYNAYINIZ

Aynı bir önceki oyun gibi sürekli gizlenerek ilerlediğiniz ve fırsatları bulduğunuzda düşmanınızı yere indirdiğiniz bu "sevimli" oyun,



Soytarı gibi gözükseler de bu adamların hepsi sizi çiğ çiğ yer.

## DANNY, HAYATIN SİLLESİNİ YEMİŞ BİR ARKADAŞIMIZ OLDUĞU İÇİN KORKU VEYA ÇEKİNME NEDİR BİLMİYOR; ONU SEVMİYENİ O HIÇ SEVMİYOR

sevimsizlikleriyle ünlü. Ekranın sol alt köşesinden hangi düşmanın nerede olduğunu, düşmanlarınızın sizi fark edip fark etmediklerini görebilmemiz çok hoş. Peki, bahsi geçen düşmanlarınızın sizi duvarların ötesinden de görebilmelerine ne diyeceksiniz? Oyunun çoğu bölümünde hiç hak etmediğim zamanlarda, hak etmediğim şekillerde (dövülerek, bıçaklanarak, ortadan ikiye ayrılarak) öldürüldüm ve sinirlendim. Üstelik, bu akıllıymış gibi gözükten düşmanlar peşimden koştururlarken, kendimi bir gölgeye attığımda "Aaa, nereye gitti bu?" diyerek etrafta saf saf dolanmaya başlayınca yapay zekanın zekasından şüphe duymaya başladım. Bunu umursamayıp oyuna devam ettim ve düşmanlarımı, onlar fark etmeden hızlıca öldüremediğim zamanlarda epey sert çatışmalara girdim. Burada da Danny'nin dünyanın en tutuk ve en hantal karakteri olduğunu fark ederek üzüntüden yere yığıldım; kolonya

yardımla kendime getirildim.

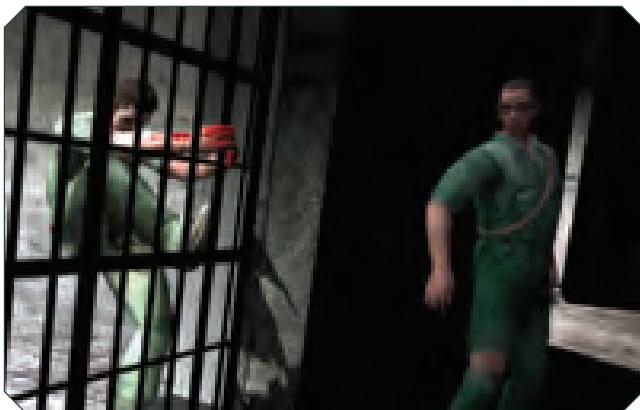
Gizlenmek güzel olabilir ama oyunun tümünde bunu yapmak için "maymun olmak", "En vahşi ölümü gerçekleştireyim" derken eziyet çekmek (Kare tuşunda ne kadar uzun süre basılı tutarsanız, o denli vahşi bir ölüm hareketi gerçekleştiriyorsunuz.) bir süre sonra gerçekten sıkıcı bir hal alıyor. Buna, oynanışa hiçbir katkısı olmayan ve son derece düz bir şekilde tasarlanmış olan mekanları da katınca bir bakıyorsunuz Manhunt 2 olmuş size bir kitap, sadece hikayesi için takip ettiğiniz bir yapım. Açıkçası oyunda ilerledikçe hikayenin yanı sıra tek merak etmeye başladığım şey, düşmanlarımı farklı silahlarla, farklı şekillerde nasıl öldüreceğim oldu. Vahşet derecesi yüzünden yasaklanan bir oyunda da bundan ötesini merak etmek anlamsız olurdu zaten. Bunlar bir araya gelince Manhunt 2'nin neden piyasaya çıkmadığını da anlamış oldum. Şöyle bir karşılaştırma yapabilirsiniz: "Hostel, Saw gibi filmler bile vizyona giriyor; Manhunt 2 neden yasaklanıyor ki?" Adı geçen filmlerde siz kurbanlarla empati kurarken, Manhunt'ta tamamıyla katille yakınlık kuruyor ve elinizdeki uyduruk

kalemle bile neler yapabileceğinizi görüp bundan etkileniyorsunuz. Bu nedenle Manhunt 2'nin gerçekten küçük yaşta oyuncuları tarafından oynanmamasını ve hatta sadece sağlıklı beyinler tarafından oynanması gerektiğini düşünüyorum.

#### ROCKSTAR TESCİLLİ

Hızla sona yaklaşırken grafiklerden de bahsetmezsem olmaz, olamaz. Sevdiği Level okurları; bu oyunda yalnızca üç ila beş arasında renk görecek, yine üç ila beş arasında değişen poligonla karşılaşacaksınız. Detay var mı, var ama bu detayların işlenişi öyle bir kaos yaratmış ki her şey birbirine girmiş. Tüm karakterler birer odun gibi yürüyor; ışıklandırmalar, keskin gölgeler oluşturuyor ve tüm bunlar, son derece dağınık bölüm tasarımlarının ortaya çıkmasına neden oluyor. Rockstar'ın, GTA motoruna ölümüne bağlı kalmasından doğan fizik modellemesindeki boşluklar da cabası.

PS2'nin son zamanlarına denk geldiği ve sağlam bir senaryoya sahip olduğu için Manhunt 2, kusurlarıyla kabul edilebilir bir oyun. Ancak yemeyip içmeyi bu oyunu beklediyseniz büyük bir hayal kırıklığına uğrayacaksınız. L



- Yapım: Rockstar London Dağıtım: Rockstar Games Türkiye Dağıtıcısı: Yok Yaş Sınırı: 18+ Multiplayer: Yok Web Sitesi: www.rockstargames.com/manhunt2

#### LEVEL KARNESİ

- + Düşmanları çeşitli şekillerde öldürebilme imkanı
- + Sağlam senaryo
- Çoğun gerisinde kalmış olan grafikler
- Son derece zayıf yapay zeka.
- Sıkıcı mekan tasarımları



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Sadece düşmanlarımızı nasıl öldüreceğinizi düşünmediğiniz, Danny'nin sonunu merak ettiğiniz, çoğunlukla sıkıcı olan bir insan avı...

# 68

PS2

PS3

Wii

XBOX 360

## DRIVER PARALLEL LINES

BARDAĞIN DOLU TARAFINI DA GÖRMEK GEREK

[ERCAN UĞURLU ercan@level.com.tr]

### [[ HER İŞİN KENDİNE GÖRE ZORLUKLARI VARDIR

Mesela, bir oyun dergisinde editörlük yapmak istiyorsanız Yayın Yönetmeni'nize PES6'da defalarca yenilmelisiniz. Bu yetmiyormuş gibi eksiksiz tashih yapabilmek yeteneğine de sahip olmalısınız. Bir oyun dergisinde Yayın Yönetmeni iseniz dergiye alacağınız Editör adayını, PES6'da kayıtsız şartsız yenebilmeli ve Editör adayı yenilmekten bitap düşse dahi "Gieell!" diyerek onu her daim havaya sokup bir yenilgiyi daha göze almasını sağlayabilmelisiniz. Dedğim gibi; her işin kendine göre zorlukları vardır. Ve oyun yapıcılığı buna bir istisna değildir.

Bir kere, kalkıp da yıllardır oyuncuların göz bebeği haline gelmiş GTA serisinin nadide bir parçası olan San Andreas'a neredeyse tıpatıp benzeyen bir oyun yapar ve bu "çarpma" oyunun, San Andreas'a kafa tutabileceğini düşünürseniz büyük bir hayal kırıklığına uğrarsınız. Siz bu oyunu yapabilmek için çok fazla emek harcamışsınız; hatta San Andreas'da olmayıp da sizin oyununuzda olan yenilikler de vardır. Fakat bunların hiçbiri fark edilmez;

oyununuz oyuncular tarafından beğenilmez. Bu aşamada karşınıza iki yol çıkar: Ya durumu olduğu gibi kabullenip mağlubiyeti sindirirsiniz ya da tüm cesaretinizi toplayarak elinizdekilerle yolun sonuna kadar savaşmaya devam edersiniz. Ubisoft, bu zor kararın eşliğinde ikinci yolu tercih etmiş olacak ki Driver Parallel Lines'ın PS2'ye ve Xbox 360'a çıkışından yaklaşık bir yıl sonra Nintendo Wii versiyonu ile yeniden oyuncularla buluştu. Firma bunu yapmakla bence çok iyi etti çünkü böylece Wii sahibi olup da GTA hasretini çeken oyunculara bir fırsat tanınmış oldu. Bize de bu fırsattan istifade etmek kaldı.

### MACERAYA VE SERVETE...

Parallel Lines'ta, biraz macera aramak, biraz da kısa yoldan köşeyi dönmek

için New York'a gelmiş olan TK adındaki bir delikanlıyı kontrol ediyoruz. Yıl 1978, zaman kötü; macera ve servet peşinde koşmanın bedeli ise ağır. İdeallerimiz uğruna hayatımızı ortaya koyarak kötü adamlar için çalışmaya ve tamamladığımız görevlerin karşılığında para kazanmaya başlıyoruz. Bu sırada kendimizi kah araba çalan bir hırsız, kah bir araba yarışında damalı bayrağa ulaşan ilk kişi olarak buluyoruz. Bazı görevlerde ise belirli yerlere uyuşturucu teslimatı yapan bir "torbacı" rolünü üstleniyoruz. Aldığımız görevlerde başarılı oldukça hikaye ilerliyor ve bir bakıyoruz ki aradan 28 yıl geçmiş, 2006 yılına gelmişiz. Şehir değişmiş, arabalar değişmiş, hatta tipimiz bile değişmiş...

Yıl kaç olursa olsun, emirleri altında çalıştığımız kişilerin kirli işlerini yaparken polisler peşimizden eksik olmuyorlar. Polis arkadaşlarımız yaptığımız en ufak trafik ihlalinde dahi peşimize düşüyor ve New York'un yoğun trafığında bizi delicesine kovalıyorlar fakat bu amansız takibin ortasında arabamızdan indiğimizde birden süt dökümü kediye dönüyorlar sanki; bizden köşe bucağ kaçıyorlar. Yapay zekanın sırrı, arabalarda saklıymış demek ki.

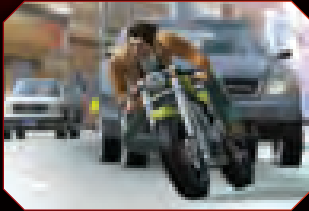
Polislerle ya da görev gereği ortadan kaldırmak zorunda olduğumuz düşmanlarımızla ölüm kalım mücadelesi verdiğimiz anlarda hem direksiyon başında, hem de yayayken

nişan olarak ateş edebiliyoruz. Parallel Lines'in, Wii sayesinde ortaya çıkan en güzel özelliği de bu zaten. Tamam, kontrollere alışmak biraz zor fakat alıştıktan sonra sol elinizden Nunchuk'u, sağ elinizden de Wii Remote'u bırakamıyorsunuz. Direksiyon başındayken Nunchuk ile arabanızı sürüyor, Wii Remote'un tetiğine basarak ateş ediyorsunuz. Yaya olduğunuz durumlarda da Nunchuk ile TK'yı kontrol ederken yine Wii Remote ile düşmanlarınıza kan kusturabiliyorsunuz. Diğer platformlarda nişan alma ve ateş etme sistemi, Wii'de olduğu kadar eğlenceli değildi kesinlikle.

### ...KİM "HAYIR" DİYEBİLİR Kİ?

Parallel Lines birkaç hoş özelliğe daha sahip; 80 civarında araç seçeneği ve şehrin çeşitli noktalarında bulunan garajlarda bu araçları modifiye edebilme imkanı gibi... Zaten bu özellikler de olmasaydı bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayan görevler nedeniyle oyunu derhal rafa kaldırdırdık. Bunu yapmamamızın bir nedeni daha var elbette: Müziklerin güzelliği. Özellikle, 70'lerin New York'unda, eski model bir arabayla o dönemin şarkılarını dinlemek, insanı ister istemez oyunun atmosferinin bir parçası haline getiriyor.

Driver Parallel Lines ile ilgili söyleyebileceğim son şey şu: Bir süre sonra sıkıcı olmaya başlayan görevleri, yapay zeka konusundaki sorunları ve San Andreas klonu olmasını bir kenara bırakırsanız iki farklı dönemde suç işlemenin, modifiye edebildiğiniz çok sayıda araçla hız yapmanın ve dönemin eşsiz müziklerinin keyfini sürebilirsiniz. L



### LEVEL KARNESİ

- + 70'lerin eşsiz müzikleri
- + Geniş araç yelpazesi
- + Araçların modifiye edilebilmesi
- San Andreas klonu olması
- Sıkıcı görevler
- Yapay zekanın kötü olması



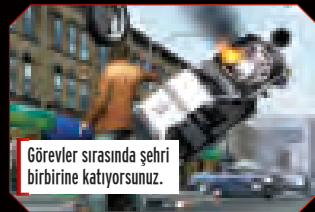
PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Wii sahiplerinin bu oyuna bir şans vermeleri gerek ancak San Andreas'tan daha fazlasını arayanların hayal kırıklığına uğramaları kaçınılmaz.

# 70



Parallel Lines bize birçok araç seçeneği sunuyor.

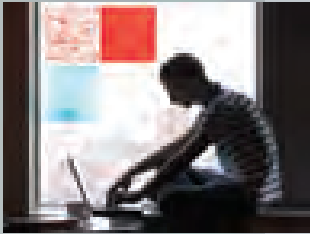


Görevler sırasında şehri birbirine katıyorsunuz.



Bu şekilde yol aldığımızda arabamız bir süre sonra infilak ediyor. Aman dikkat!

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ SERTİFİKA PROGRAMLARINDA  
TÜRKİYE’NİN EN ÇOK TERCİH EDİLEN  
ÖZEL EĞİTİM KURUMU



**Kariyer Eğitimleri**

- › Sistem Teknolojileri
- › Network Teknolojileri
- › Yazılım Teknolojileri
- › Web & Grafik Tasarım
- › 3D Animasyon & Dijital Video

**Kariyer Destek Eğitimleri**

- › Autocad ve 3D Görselleştirme
- › Muhasebe (Bilgisayar Destekli)
- › Microsoft Office
- › İngilizce (Bilgisayar Destekli)



212 337 66 77  
www.bilgeadam.com

Bireysel: Bakırköy | Beşiktaş | Kadıköy | Fatih | Town Center  
Kurumsal: Fulya | Kozyatağı

**BilgeAdam**

PS2

Wii

PS3

XBOX  
360



## STUNTMAN: IGNITION

DUBLÖRLÜĞÜ HEYECANLI BİR İŞ SANIRDIK LAKİN GELİN GÖRÜN Kİ...

[KIVANÇ GÜLDÜRÜR kivanc@level.com.tr ]

**BİR SÜRE ÖNCE BEYAZ PERDEYİ ZİYARET EDEN** ve Quentin Tarantino'nun son filmi olan "Death Proof"ta Dublör Mike isimli gözü dönmüş bir sapığın gözüne kestirdiği genç kızlara yaptığı, ikinci yarısında ise yapmaya çalıştığı birtakım caniliklere tanık olmuştuk. Filmi "Tarantino'nun yeni başyapıtı" olarak değerlendirenler de çıktı, "Dehasının yerin dibine geçtiğinin resmi kanıtı" diye yorum yapanlar da... Şahsi fikrim ise her ne kadar bundan önceki filmlerinin yanına bile yaklaşamayacak nitelikte olsa

Ignition, bir dublörün Hollywood'daki sıradan iş yaşamını konu alıyor. Tam da filmin ertesinde gelen bu oyun (Siz bu yazıyı okuduğunuzda unutmuş bile olabilirsiniz.) birkaç videosu ve ekran görüntüsüyle vakti zamanında beni heyecanlandırmış olsa da görüyorum ki hiçbir şey uzaktan görüldüğü gibi değilmiş. Filmdeki tadı kesinlikle beklemiyordum tabii ki fakat bu kadar da hayal kırıklığına uğrayacağımı doğrusu kestirememiştim.

### -HEY WARREN, WHO IS THIS GUY?

Bir dublörü canlandırarak "Hollywood'da yükselme" hikayesinin ne kadar ilgi çekici olduğu tartışılır. Fakat ilginç olsun ya da olmasın, bu konseptle bir video oyunu yaratmaya çalışmak zor ve yenilik gerektiren bir iş. Ignition'da da görüyoruz ki oynadığımız oyun daha önce oynadıklarımıza hiç benzemiyor. Aslına bakarsanız, hiçbir şeye benzemiyor.

Oyundaki amacımız, yönetmenlerin direktiflerine göre istenilen tüm tehlikeli takip / kaçış sahnelerini hayata geçirmek. Ani manevralar, U dönüşleri, dar mekanlardan geçmek ve rampalardan zıplamak karşı karşıya kalacağımız tehlikeli eylemlerden sadece birkaçı. Bu sahneleri canlandırmak için oyunda birçok otomobil, jip ve motosiklet

modeli bulunmakta. Fakat bu araçların dış görünüşleri dışında birbirlerinden pek farklarının olmaması oyunun hanesine bir eksi olarak işleniyor. Daha ilk filmimizin ilk sahnesinde oyunun aksaklıkları gözümüze çarpıyor. Sözde bir film setinde çalışsak da ne yapmamız gerektiğini birkaç kez başarısız olmadan

### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR Yanış

**İÇERİK** Piyasada bir dublörü canlandırabiliğimiz çok fazla oyun yok ve bir dublörün neler hissettiğini anlayabileceğimiz tek oyun da bu, ne yazık ki.

#### KARŞILAŞTIRMA

STUNTMAN: IGNITION	%74
FLATOUT	%85
BURNOUT REVENGE	%92



Bu bölümde peşinize düşen bir helikopterden kaçmaya çalışıyorsunuz.





Bu oyunda yola ihtiyaç duymayacaksınız zira araçlar uçabiliyor!

anlayamıyoruz. Her ne kadar bölüm başında birkaç şey anlatılsa da, kağıt üstünde bize birkaç çizim gösterilse de bunlar maalesef hiçbir işe yaramıyor. Dediğim gibi; ancak birkaç kez başarısız olduktan sonra nereden gitmemiz gerektiği hakkında kafamızda somut şeyler beliriyor. Bu da ortalama üç dakika olan bölüm sürelerini 30 dakika gibi bir zamana çıkarıyor. Bu artışın nedeni -biraz önce de belirttiğim gibi- atacağımız bir sonraki adım hakkında en ufak bir fikre sahip olmamız. Her ne kadar yönetmen verdiği emirlerle gitmemiz gereken yerleri bize tarif etse de bazen hızımıza yetişemeyip uyarı yapmakta geç kalabiliyor. Bu yüzden ne olduğunu anlamadan önümüzdeki bir araca bodoslama dalabiliyor ve kendimizi bölümü en baştan başlatırken bulabiliyoruz. Ekranın üst tarafında yer alan çarpı işaretleri, istenilenleri yerine getirmediğimiz ("getiremediğimiz" desek daha doğru olur.) zaman kırmızıya dönüşüyor. Yönetmenimiz sahne boyunca bizden; rampalardan atlamak, tünellerden geçmek, arabalara çarpmak, kutuları yıkmak, devrilen ağaçların altlarından geçmek gibi hareketler yapmamızı isteyebiliyor. Eğer dediklerini yapamazsak veya bilerek es geçerse bahsettiğimiz çarpılar birer birer kırmızı olmaya başlıyor. Eğer tüm çarpılar kırmızıya dönerse sahneyi tekrar çekmek zorunda kalıyoruz.



-Yapım: Paradigm Entertainment - Dağıtım: THQ - Türkiye Dağıtıcısı: Yok - Yaş sınırı: Yok  
-Multiplayer: Yok - Tür: Yarış - Web Sitesi: www.stuntmanignition.com



Yaz kızım: Saniğin, kamu malına Big Foot ile zarar vermekten beş yıl hapsine...

## ŞÖYLE BİR GÖZ ATTIĞIMIZDA MODLARIN DA EN AZ OYUN KADAR YAVAN KALDIĞINI GÖRÜYORUZ

### -STUNTMAN MIKE...

Araç sürüşleri kabul edilebilecek derecede olsa da bu, çoğu zaman saç baş yoldurtan anlar yaşamamıza engel değil. Herhangi bir yere hızla giriş yapmamız gerektiğinde ufak bir hareketle duvara çarpmak ve tüm sahneyi heba etmek (özellikle de bölüm sonlarında) evin içinde sinir patlamaları yaşamanıza sebep olabiliyor. Yönetmenimizin geç verdiği talimatlar doğrultusunda (Kaldı ki hızlandıığımızda bu talimatlar iyice anlaşılmasa bir hal alıyor.) kör topal ilerlememiz de çoğu zaman kazalara neden oluyor. Yukarıda da belirttiğim gibi bölüm sürelerinin uzamasına neden olan bu hatalar yüzünden oyundan zamanla soğumaya ve elimizdeki gamepad'den nefret etmeye başlıyoruz. (Yanlış hedef. - FA) Aracımızla gerçekleştireceğimiz hareketleri, üzerlerinde çeşitli semboller bulunan ve yerde beliren dikdörtgen şeklindeki alanlarda yapıyoruz. Çarpmamız gereken araçların veya kırmamız gereken cam, kutu gibi nesnelerin üzerlerinde

ise sarı bir yıldız beliriyor. U dönüşü, geri vites, sağa ve sola kırma, rampalardan atlama, iki teker üzerinde gitme, nesnelere kırma, gerçekleştirmemiz gereken önemli hareketler ancak filmde filme pek bir şey değişmiyor; her bölüm birbirinin kopyası gibi duruyor.

### -AND WHO THE HELL IS STUNTMAN MIKE?

Şöyle bir göz attığımızda modların da en az oyun kadar yavan kaldığını görüyoruz. Multiclash (Backlout Battle, Backlout Race, Stunt Tourney), Constructor (Freestyle Arena, Constructor Challenge) ve Quick Fix başlıkları altındaki bu üç modun beklenileni (Eğlence... Biraz eğlence... Tüm isteğim buydu!) verdiği söylenemez. (Nerede ana oyunu unutturan modlarıyla Flatout?) Yönetmenden bağımsız şekilde sahneleri isteğimize göre yönlendirmeye veya devasa bir arenanın içine rampalar, engeller yerleştirip kendimizce biraz aksiyon yaratmaya çalıştığımız bu modlar açıkçası pek ilgimi çekmedi. "Öldü oğlum artık bu konsol" diye konuşanlara nispet yaparcasına piyasaya çıkan oyunlardan biliyoruz ki PS2, çıkışının üzerinden onca zaman geçmiş olmasına rağmen hala göz alıcı grafiklere ev sahipliği

yaapabiliyor. Bu konuda kimsenin bir itiraz veya bir bahane öne sürceğini sanmıyorum. Stuntman: Ignition ise tüm aksaklıklarının üstüne bir de utanmadan zamanın gerisinde grafiklerle karşımıza çıkıyor ve grafikleri yüzünden zaten az olan şansını çöpe atıyor. Özensiz ve kaba araç modellemeleri, donuk binalar (Çevredeki her şeyin setin bir parçası olduğunu biliyoruz ama bu kadar da olmaz ki!) ve kazasız belası fizik motoru ile Ignition birkaç puan da buradan kaybediyor. "Oynanış her zaman önce gelir" sözüne sonuna kadar inanan bir oyuncu olsam da masaya yatırdığımız yapımda eğlence adına hiçbir şey bulunmadığından bu sözün anlamını yitirdiğini düşünüyorum.

### -HE IS A STUNTMAN...

Ignition daha hızlı ve daha mantıklı bir oynanışa ve güzel grafiklere sahip olsaydı aşağıda görebileceğimiz not 20-30 puan daha fazla olabilirdi. Fakat Ignition bu haliyle son dönemde piyasaya çıkan en baştan savma oyunlardan biri. Size verebileceğim tek tavsiye bu oyunu yeni nesil bir konsolda denemeniz olacaktır. (Biterken The Coasters'tan Down in Mexico çalıyordu...) L

## LEVEL KARNESİ

- + Akıl çelen bir açılış video, ilginç konsept
- + Burnout'ı hatırlatması
- Zamanına yakışmayan grafikler
- İlginç ama fakir konsept
- Sıkıcı modlar
- Tekrar eden bölümler



	1	2	3	4	5
GRAFİK	4	4	4	4	4
SES	4	4	4	4	4
OYNANABİLİRLİK	4	4	4	4	4
MULTIPLAYER	4	4	4	4	4
EĞLENCE	4	4	4	4	4

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Zamanımı böyle bir oyunda çarçur edeceğime alışveriş merkezlerindeki oyuncak kazanma makinelerinde değerlendirim, daha iyi.

# 55

PS2

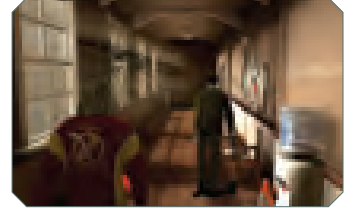
PS3

Wii

XBOX 360



"Abi, cesedi yine masada bırakmışsın! Hani kimse arkasında çöp bırakmayacaktı!?"



-Abi, iki dakika duralım da bi' su içelim, soluklanalım ya...  
-Arkamdan konuşma Seyit!



## OBSCURE II

BAŞLARI BELADAN KURTULMAYAN ÜNİVERSİTELİ GENÇLERİN HAZİN ÖYKÜSÜ

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

**[[ DÜNYADAKİ HER ÜNİVERSİTE BİRBİRİYLE aynı olmadığı gibi üniversitelerde öğrenim gören öğrenciler de farklı özelliklere sahiptir. Mesela, Türk öğrencilerinin üniversitelerle olan ilişkisi mecburiyet ve mecburiyete dayanan başarılı olma hırsları ile başlar. Ancak üniversiteye bir kez adım attıktan sonra hemen hepsi gevşer ve kendilerini eğlencenin kollarına bırakır.**

Avrupa'da ise üniversite, lisenin bir nevii devamıdır. Lisede yaşananlar aynı şekilde üniversitede de yaşanır

ama entelektüel seviyesi -yaşa bağlı olarak- artan bazı öğrenciler, karakterlerinin oturmasıyla birlikte daha seviyeli muhabbetlere ve eğlence ortamlarına transfer olurlar.

Amerika'da durum daha ilginçtir; üniversiteler genelde parti mekanlarıdır. Öğrencilerin çoğunun ekonomik durumu iyi olduğu için de üniversite kapısında, bir öğrencinin Ferrari'den, bir diğerinin ise Maserati'den inmesi gibi bize garip gelen ancak onlar için doğal olan durumlar yaşanır. Ama Amerikan üniversitelerinin büyük bir problemi vardır. Artık zenginlikten midir, kimlik bunalımından mıdır bilinmez; öğrenim döneminin ilk birkaç

ayından sonra okulda cinayetler başlar. Bazen bir öğrenci cinnet geçirip okulu basar, bazense bir seri katil olan bir öğrenci, okuldaki nefret ettiği insanları tek tek öldürür.

Bu sorun, birçok filmde ele alındı alınmasına ama oyun dünyası tarafından irdelenmemiştir; ta ki Obscure'a kadar... İlk oyunda, Leafmore Lisesi'nden mezun olan birkaç arkadaşımız vardı hatırlarsanız. Bu zavallı arkadaşlarımız, daha yaşadıkları sorunları atlatabadan üniversite

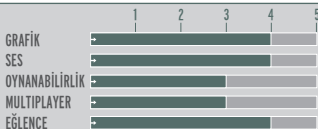
hayatında da büyük sorunlarla karşılaşılıyorlar. Okudukları Fallcreek Üniversitesi'ni siyah ve garip bitkiler sarıyor ve bir kez daha kapana kısıyorlar. "Bu nasıl bir şanslır kardeşim" diyerek surat yapmaya vakit harcamamalı, öyle ya da böyle bu okuldan çıkmalıyız arkadaşlar; bu işin şakası yok!

### SEN YARATIKLARI OYALARKEN...

Ben bu oyunun türünü, "korku/adventure" olarak nitelendireceğim ama bunu yapmama engel olan birtakım etkenler var. Bir kere

### LEVEL KARNESİ

- + Klşe bir konuya sahip olmaması
- + Eğlenceli, iki kişilik mod
- Aşırı kolay olması
- Korkunç değil, tem tersine komik olması
- Kayıt sistemi



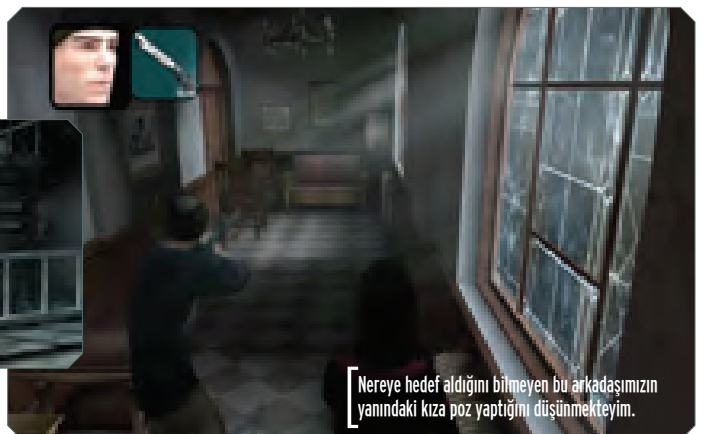
PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Üniversite hayatınız renksizse veya üniversitede geçen korku filmlerine karşı bir ilgi duyuyorsanız, Obscure II sizin için çok iyi bir seçim.

62



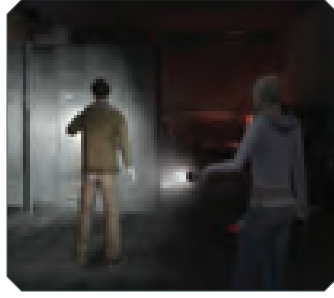
Kaslarını göstermek için atlet giydim ama burada ne kız var, ne de herhangi bir canlı...



Nereye hedef aldığını bilmeyen bu arkadaşımızın yanındaki kıza poz yaptığını düşünmekteyim.



bu oyun korkunç değil. Tamam, peşimizden sürekli onlarca yaratık koşuyor; tamam, biz güçsüzüz, onlar güçlü fakat bunlar bir oyunu korkunç yapmaya yetmiyor. Mesela Silent Hill'de çok basit bir formül uygulanmaktadır insanları korkutmak için: Kimsenin önünü bile göremediği, karanlık bir ortam ve "Bö!" diye aniden karşımıza çıkan korkunç yaratıklar... Obscure II'de -karanlık ve ıssız olması gereken Fallcreek Üniversitesi'nin bahçesi de dahil olmak üzere her yerin aydınlık olması hiçbir şeyden ürkmememize ve en olağandışı olaya bile soğukkanlılıkla



Tamam, iki karakteri kontrol etmek keyifli bir olay. Peki, bir karakteri sizin, diğer karakteri bir arkadaşınızın kontrol etmesine ne dersiniz? PS2'de bu tipte, iki kişiyle oynanabilen bir adventure oyunu

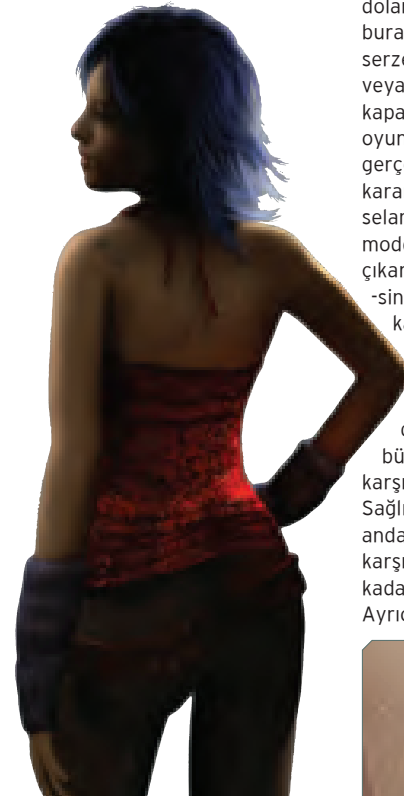
## CHECKPOINT SİSTEMİ VE KAYIT NOKTALARI GEREKSİZ PROBLEMLER AÇIYOR BAŞINIZA

yaklaşmamıza neden oluyor. Ve bu yüzden, oyunu oynamaya başladıktan çok kısa bir süre sonra sıradan bir aksiyon oyunu oynadığımızı düşünmeye başlıyoruz.

göremeyeceğinizi hatırlatarak bu konuda heyecanlanmanızı istiyorum. "Abi, başka bir şey yapalım ya; etrafta mal gibi

Bir adventure oyunu olarak değerlendirdiğimizde ise Obscure II'nin gayet sık bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Oyunu özel kılan "iki karakteri aynı anda kullanabilme" özelliği, bir önceki versiyonda olduğu gibi oyunun tümüne hakim. Karakterler arasında geçiş yaparak önümüze çıkan türlü bulmacaları ve engelleri aşıyor, kafamızı sıkıştırıp patlatmak isteyen yaratıklara hadlerini bildirmeye çalışıyoruz. Bu şekilde diken üstündeyken etrafta Jun ve Mei ikilisiyle dolaşmak çok da mantıklı değil. Yanınızda mutlaka yaratıklarla başa çıkabilecek bir karakter olmalı ve ancak güvende olduğunuzda bu karakteri beklemeye almalısınız.

Yaratıklardan çok bulmacalarla doldurulmuş olan Fallcreek Üniversitesi, ancak iki karakterin kafa kafaya verip çözebileceği ilginç problemlerle dolu. Bu problemlerin çoğu karakterlerimizin kendilerine has özellikleriyle kolayca çözülebiliyor ama hangi karakteri nerede kullanacağınızı saptamanız lazım.



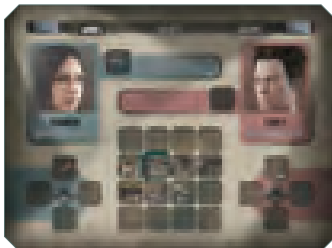
### BİR BAKIŞTA...

**TÜR** Korku/Adventure

**İÇERİK** Bir önceki oyunun kahramanları liseden mezun olduktan sonra üniversiteye adım atıyorlar ama kötü kader peşlerini bırakmıyor. Genç üniversitelileri korkunç yaratıkların elinden kurtarmak için hep beraber, el ele!

**KARŞILAŞTIRMA**

OBSCURE II	%62
SILENT HILL 4	%78
HAUNTING GROUND	%70



### İŞTE FALLCREEK'İN KAHRAMANLARI

**SHANNON MATTHEWS**  
Leafmore'dan kurtulduktan sonra iyiden iyiye "kafayı yiyen" Shannon, Herbert Friedman'in deneyleri sonucunda artık gotik bir insan olmuştur ve karanlık güçlere sahiptir.

**STAN JONES**  
Lisede yaşadıklarından sonra bir türlü kendisine gelemeyen bir başka arkadaşımız olan Stan, hapisten yeni çıkmıştır. Kendisi kilileri açma konusunda uzmandır.

**KENNY MATTHEWS**  
Shannon'ın ağabeyi irice bir insandır. Bu özelliğiyle Fallcreek'te bir hayli işe yaramaktadır zira Kenny'nin çekemediği dolap, itemediği kutu yoktur.

**MEI WANG**  
Jun'un ikiz kardeşi. Hem güzel, hem alımlı, hem de konsol oyunlarıyla arası çok iyi... Sanırım ona aşık oluyorum. Özel yeteneği şifre kırmaktır.

**JUN WANG**  
Mei'nin oyun arkadaşı olmaktan öte bir

özelliği yok. Ama doğal olarak o da Mei kadar güzel.

**RICHARD JAMES**  
Fallcreek Üniversitesi'nin biyoloji hocası. Garip bitkiler hakkında ondan daha bilgili olan biri yoktur herhalde.

**AMY BROOKES**  
Genç, güzel ve sarışın... Ayrıca kendisinin Mei'yi çekemediğini düşünüyor. Sven'in ve Kenny'nin ondan hoşlandığını biliyor ama onlara yüz vermiyor. Kendisi şifreleri çözmek konusunda uzman.

**COREY WILDE**  
Kaykay sporuyla ilgilendiği için kondisyon ve esneklik bakımından bir hayli gelişmiş olan Corey, tırmanmadığınız yerlerde, aşamadığınız engellerde yardımınıza koşacaktır.

**SVEN HANSEN**  
Aynı Kenny gibi o da güçlü bir arkadaşımız. Sven, golf ve hokey sporlarını çok seviyor; yarışmacı arkadaşlarına başarılar diliyor.

dolanıyorsun. Sıkıldım ben burada oturmaktan..." diye serzenişte bulunan arkadaşınızın veya yavaş yavaş gözleri kapanmakta olan sevgilinizin oyuna dahil olabilmelerini sağlamak gerçekten çok yerinde bir karar. (Buradan yapımcılara selam ederim.) Üstelik iki kişilik modda kamera sistemi hiç sorun çıkarmıyor; böylece ikinci oyuncu -sinir bozucu bir şekilde- geride kalıp yaratıklara yem olmuyor.

Obscure II'nin "aksiyon" tarafına değinmemiz gerekirse... Evet, burada büyük bir problemle karşı karşıyayız zira oyun çok kolay. Sağlığımız biraz tehlikeye girdiği anda hemen bir sağlık paketiyle karşılaşıyor, harcamayacağımız kadar çok cephane buluyoruz. Ayrıca checkpoint sistemi ve kayıt

noktaları gereksiz problemler açıyor başınıza. Bir kayıt noktası sadece bir defa kullanılabilir; ben böyle saçma bir şey görmedim yahu! Belki oyun kolay olduğu için bu durum pek sorun edilecek cinsten değil fakat acilen PS2'yi kapatmanız gerektiğinde binbir türlü küfürler savuruyorsunuz oyuna.

### ...BEN YAZIYI TAMAMLAYAYIM

Şu saniyelerde bu tür bir oyuna karşı sonsuz bir açlık hissediyorsanız bu oyunu denemekten çekinmeyin. Ya da belki bir arkadaşınızla uzun sayılabilecek bir maceraya atılmak istiyorsunuzdur; bu durumda da Obscure II sizin için iyi bir seçim olacaktır. PS2'nin başında saatler harcayan oyunculara bu oyundan sıkılacak ve bir-iki saat oynadıktan sonra oyunu rafa kaldıracaklardır. L



300 kiloluk bir et yiğimine beysbol sopasıyla saldırmak gerçekten çok mantıklı bir hareket...

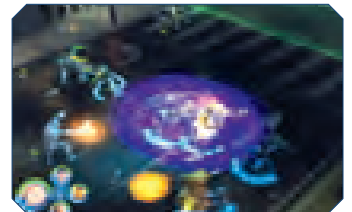
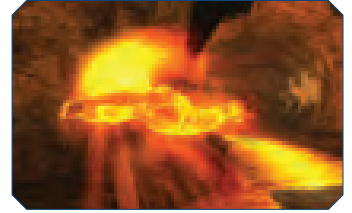
PS2

PS3

Wii

XBOX 360

[ Fantastik Dörtlü yaratıklarla savaşıyor.



[ Fantastik Dörtlü robotlarla savaşıyor.

## FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

### KAHRAMANLARIN BİRAZ ÇEKİCİ OLMALARI GEREKMEZ Mİ?

[ŞEFİK AKKOÇ rocko@level.com.tr]

**HEM KENDİMİ**, hem de Fantastik Dörtlü'nün geçmişini bilmeyenleri aydınlatmak için en iyi arkadaşım Google ile küçük bir araştırma yaptık. Araştırmaların resmi sloganı olan "Yaptığımız araştırmaya göre"yi kullanarak sizlere edindiğim bilgileri sunuyorum: F4'ün geçmişi 1961 yılında piyasaya çıkan ilk çizgi romana dayanıyor. Jack Kirby ve Stan Lee tarafından yaratılan seri, 1967 yılında çizgi film, 1994 yılında sinema filmi ve 1998 yılında oyun uyarlaması ile hayranlarının

karşısına çıktı. Bu çeşitlilik sayesinde bir insanı herhangi bir hobisinden vurma ihtimali yüksek olan F4, benim için hiçbir zaman çekici olamadı. Zaten çizgi roman kültürü zayıf ve örümcek Adam'dan ötesiyle ilgilenmemiş olan birinin bu seriye hayranlık duyması da zor, öyle değil mi?

Uyarlama oyun sayısının her geçen gün arttığı ancak çıkan her yeni uyarlamanın büyük hayal kırıklığı yarattığı bir dönem içindeyiz. (Bu zor dönemde halkımızın da desteğiyle... - FA) Büyük umutlarla beklediğim Transformers vasat,

Spider-Man 3 ise berbat çıkınca gözyaşlarımı tutamadım. Bir de Fantastik Dörtlü'ye sırtımı dayayayım dedim ama...

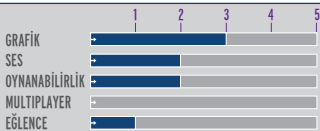
#### DÖRDÜ BİR ARADA

Oyunda, yıllardır bir arada yaşayıp birbirinin nazını çekmiş ve hiçbir zaman yedikleri-içtikleri ayrı gitmemiş olan dört süper kahramanı aynı anda kontrol ediyoruz. Yön tuşları sayesinde

kahramanlarımız arasında geçiş yapabiliyoruz. (Yön tuşu ve kahraman sayısının eşit olmasını acı bir tesadüf olarak değerlendiriyorum.) Oyunun ilk bölümünde, girişinin çökmesi sonucu içinde mahsur kaldığımız bir mağarada yol alıyoruz. Elbette, birçok oyunun başında olduğu gibi F4'te de kontrolleri öğrenmemiz için bize bir "acemilik süresi" tanınıyor. Henüz "kontrollere

#### LEVEL KARNESİ

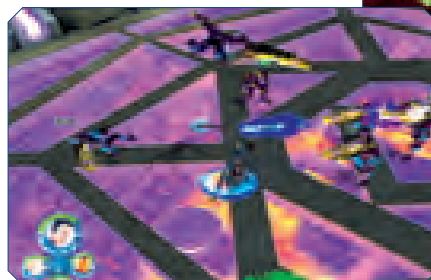
- + Dört farklı karakter ile sunulan hareket çeşitliliği
- + Kayda değer ekstralar
- Aşırı çizgisel olması
- Sıkıcı düşmanlar



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Kötü bir Fantastic Four oyunu benim için büyük bir kayıp değil ama F4 hayranlarının bu oyunu acı ve gözyaşları içinde oynayacaklarına eminim.

# 35



[ Fantastik Dörtlü uzaylılarla savaşıyor.

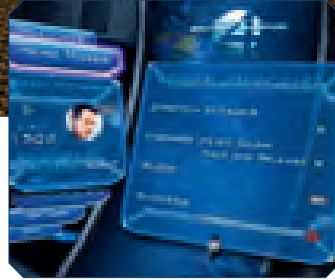


[ Fantastik Dörtlü yine uzaylılarla savaşıyor.





alışma" aşamasında bile oyunun fazlasıyla çizgisel olduğunu rahatça fark ediyoruz; peynire ulaşması için labirente bırakılan bir fareden bile daha az seçeneğimiz var



## BU OYUNDA KİMSE BİZE "HER ŞEYİ DEVLETEN BEKLEME" DİYE ÇIKIŞMIYOR

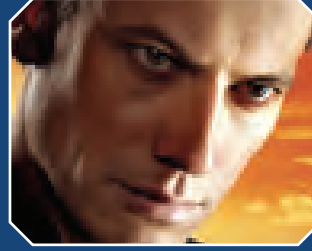
maalesef. Bu durumda, kaybolma ihtimalimiz de ortadan kalkıyor ve düz bir yolda, önümüze gelen düşmanları dövmekten başka bir şey yapamıyoruz. İşte bu nedenle F4'ü oynamak can sıkıyor. Yani tamam, her kahramanın kendine has özellikleri var ve oyunun gidişatında bu özellikleri kullanmak oyuna renk katıyor ama sadece "vur, kır, parçala" üçgeninde ilerleyen oyunları yeteri kadar oynamadık mı? Bu oyunu F4 hayranları dışındaki oyuncular için de yapmıyorlar mı? Belki de sadece onlar için yapıyorlar ve biz yok yere

üstümüze alıyoruz!

### BU FİLMİ İZLEMİŞTİM

Daha önce de belirttiğim gibi oyunun dövüş sistemi, dört farklı kahramanı kontrol ettiğimiz için bize değişik özel hareket alternatifleri sunuyor ancak oyunun çizgiselliği nedeniyle bu çeşitlilik, kısa sürede kendini imha ediyor. Bir süre sonra mide bulandırıcı bir hale gelen F4'te, "jeton toplama" görevine yoğunlaşarak hayatta kalmaya çalışabilir, bu şekilde kısa süreliğine oyalanabilirsiniz. Her bölümde bir yerlere gizlenmiş dört adet jeton bulunuyor. Bu jetonlar oyunun ana menüsünden ulaşabileceğimiz gizli ekstralara açmamızı sağlıyor. Unlockables bölümünde çizgi-roman kapakları ve konsept çizimleri gibi ilgi çekici seçenekler mevcut. Oyundaki bir diğer detay ise -neredeyse birbirlerinin birer kopyası olan- düşmanları dövdükçe kazandığımız tecrübe puanları. Bu puanlar kahramanlarımızın

### LEVEL SORUYOR!



Fantastik Dörtlü hakkında merak ettiğimiz her şeyi Bay Fantastik'e sorduk.

**SORU:** Yıllardır bir aradasınız. Birbirinizden sıkıldığınız veya nefret ettiğiniz anlar oldu mu? -Ercan

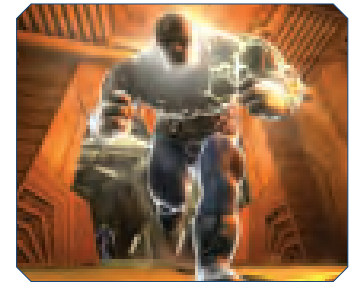
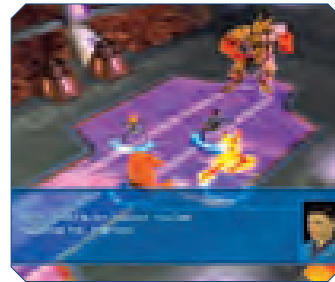
**CEVAP:** Bu soruyla defalarca karşılaştık; hatta zaman zaman bazı gazetelerde dağılacakımıza dair haberler de okuduk. Halbuki aradan geçen uzun zamana rağmen birbirimize olan sevgimiz ve saygımız biraz olsun azalmadı.

**SORU:** Yanlışlıkla birbirinize zarar verdiğiniz oldu mu? -Şefik

**CEVAP:** Ortalığın bir hayli karıştığı anlarda bazı ufak kazalar olmuyor değil. Örneğin, bir keresinde Alev Adam neredeyse pişiriyordu beni. Neyse ki durumu kısa sürede fark ettik.

**SORU:** Şey nasıl bir şey? -Tuna

**CEVAP:** Taş gibi sert, kaya gibi sağlam ve görüldüğünün aksine oldukça duygusal.



yeteneklerini geliştirdiği gibi yeni hareketler kazanmalarına da vesile oluyor. Ancak kazandığımız puanları kendi tercihlerimize göre harcayamıyoruz; bu işi bizim yerimize oyun yapıyor. Kısacası, bu oyunda kimse bize "Her şeyi devletten bekleme" diye çıkışmıyor. Bu kadar yeter! Sizi, oyun için büyük ama oyuncular için küçük olan detaylarla sıkmak istemiyorum. Transformers ve Spider-Man 3 ile yaşadığım hayal kırıklığını telafi etmek için oynadığım F4 beni bunalımın eşiğine getirdi. Bu yüzden sizi de büyük saz sanatçımız Nez'in ünlü şarkı sözleriyle uyarıyorum: Sakın, sakın, sakın ha! L



### EĞLENCİLİ DÖRTLÜ

Silver Surfer'a tercih edilmesi gereken dört süper kahraman oyunu

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

MARVEL VS CAPCOM 2: NEW AGE OF HEROES

VIEWTIFUL JOE 2

### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR Aksiyon

**İÇERİK** Paldır küldür sağa-sola saldırdığımız aksiyon oyunlarının son örneği Fantastic Four, sıkıcı oynanışı nedeniyle kısa sürede çekilmez hale geliyor.

#### KARŞILAŞTIRMA

RISE OF THE SILVER SURFER %35

X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME %40

RED STEEL %80

PS2

PS3

Wii

XBOX  
360

## NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES 2 İLLA Kİ SUYUNU MU ÇIKARMAK LAZIM?

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]



"Kage bunshin no jutsu" en çok işe yarayan tekniklerden biri.



Neji, birden fazla düşmanla karşılaştığımızda mutlaka kullanmanız gereken bir karakter.

### [[ BİR ARA ARKADAŞLARIMDAN VE HATTA AİLEMEN BİLE

daha sık gördüğüm Naruto, artık o denli can sıkıcı bir hale geldi ki "Pokemon'dan beter olma" yolunda ilerliyor. Animesi halen kaliteli olan Naruto fenomeni, oyun konusunda maalesef kabak tadı vermeye başladı. Yapımcılar Naruto'yu zorla aksiyon türüne kaydırmaya çalışıyorlar ve bu konuda bir hayli başarısızlar. Aslında malzeme çok iyi, karakterler sağlam ve hikaye, nereye çekseniz oraya gidiyor. Yine de "oyun yapımcıları" olarak adlandırdığımız sevimli arkadaşlarımız, sevisiz oyunlar yapmakta pek becerikliler. Bu arkadaşlarımız, Uzumaki Chronicles 2 üzerinde çalışırken çok sıkılmış olacaklar ki her şeyi en kolay yoluyla halledip oyunu bir an önce piyasaya sürme hevesine

kapılmışlar. Güzelim Naruto da olmuş size çöp adam. Gerçi çöp adamların maceraları bile çoğu zaman daha eğlenceli olabiliyor.

### KUKLA SAVAŞLARI

Kankuro'nun kuklalarını hatırlıyor musunuz? Şimdi bu kuklaları alın, büyütün ve hatta kuklalarla kafayı bozmuş olan Shirogane klanının kontrolü altına verin. Akıl sağlığı yerinde olmayan bir Shirogane klanı, bu kuklalarla sağa sola sataşacaktır elbette. Yıllar önce çevredeki herkese rahatsızlık veren Shirogane, seneler sonra tekrar ortaya çıkıyor, hem de bir sırila beraber: Dev bir kukla! (Başka ne olacaktı zaten!?) Böylesine çarpıcı bir senaryoyu başka hiçbir mecrada bulamayacağınızdan eminim. Bu senaryonun oynanışa nasıl yansıdığını merak ediyor olmalısınız. Açıklayayım: Gölge kuklalarıyla dövüşüp duruyoruz; daha ötesi yok. Bazen maymunlarla da dövüşüyoruz aslında. Hatta birbirlerinin kopyaları olan ninjalarla da... Bu bir aksiyon oyunu ve biz, sadece önümüze geleni pataklıyoruz. 10 bölümlük macerada üç karakter seçerek yola çıkıyoruz. Ancak bu karakterleri aynı anda kontrol etme imkanımız yok ve hatta takım saldırısı gibi güzel özellikler de düşünülmemiş. Dilersek savaşın ortasında kontrol ettiğimiz karakteri değiştirebiliyoruz; bu kulağımıza hoş geldi mi, bilmiyorum ama pratikte pek de eğlenceli olmadığını belirtmeliyim. Özellikle karakterlerin ortaklaşa bir şey yapamıyor olmasına hiç anlam veremedim.

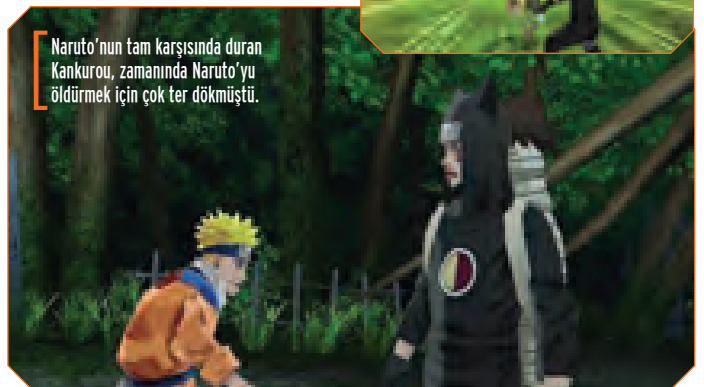
Seçtiğimiz karakterin ağır veya hafif saldırı gibi standart saldırı hareketlerinin yanında, -her dövüş oyununda olduğu gibi- kendine has özel hareketleri de bulunuyor. Naruto, Rasengan'ı hiç çekinmeden düşmanın suratına patlatıyor; Rock Lee Lotus, tekmesiyle düşmanlarını metrelerce öteye yolluyor. Yapımcıların, Naruto'nun özel hareketlerini korumaları çok güzel fakat bu hareketleri zevkle kullanabileceğimiz güçlü düşmanlarımız maalesef yok. Uzumaki Chronicles 2'nin en büyük eksiği bu işte: Dövüşlerde olsun, düşmanlarda olsun hiçbir varyasyona gidilmemiş; ortaya hiçbir değişik veya orijinal fikir koyulmamış. Hep aynı hareketlerle, salaklıkta sınır tanımayan ve birbirlerinin kopyası olan düşmanlarla uğraşip duruyorsunuz. Başlarda "Aman ne güzel kombo yapıyorum" derken, sonlara doğru "Offf, yeter artık" sözcükleri ağızınızdan dökülüyor. Bu oyuna katlanmanızı sağlayabilecek

tek özellikse başarıyla işlenmiş olan RPG özellikleri. Karakterlerinizi dilediğiniz biçimde geliştirme ve yeni özel hareketlerle donatma imkanı, kısa süreliğine de olsa elinize heyecan duyabileceğiniz bir amaç veriyor.

Bir Naruto fanatigi olarak ben bile bu oyuna fazla zaman harcamadım. Onun yerine sıkılıp sıkılıp Ultimate Ninja'ya geri döndüm. PSP'de de artık bir Naruto oyunu olduğunu düşünürsek PS2'de bir yenisine gerçekten ihtiyacımız yok. Ancak Naruto bardaklarına, rozetlerine, kafa bandına ve bu tür fanatilik seviyenizi yansıtan cisimlere sahipseniz deneyin; sahip değilseniz arkanıza bakmadan kaçabilirsiniz. L



Naruto'nun tam karşısında duran Kankuro, zamanında Naruto'yu öldürmek için çok ter dökmüştü.



### LEVEL KARNESİ

- + Animeye sadık kalınarak hazırlanmış olması
- + Başarılı karakter geliştirme sistemi
- Çok sıkıcı olması
- Aşırı uzun yüklenme süreleri
- Takım arkadaşlarınızın işlevsiz olmaları

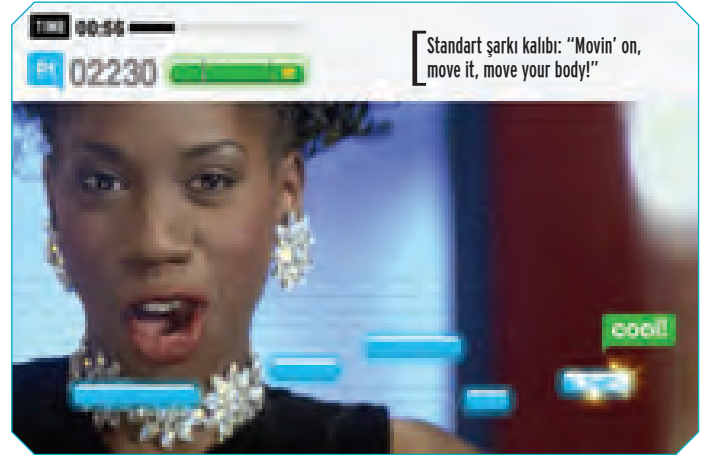
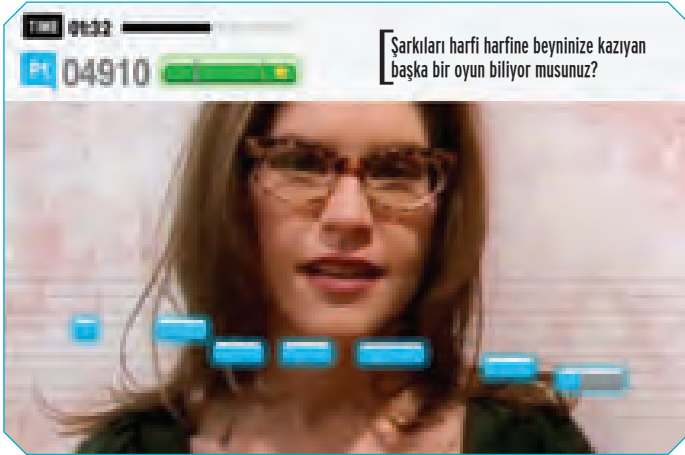


	1	2	3	4	5
GRAFİK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

"Naruto" sözcüğünü duyduğunuz anda etrafınızdakilere Naruto koleksiyonunuzu göstermeye çalışıyorsanız bu oyundan uzak durun.

51



# SINGSTAR 90S

YOU CAN'T TOUCH THIS!

[TUNA ŞENTUNA [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)]

**KUZU MELEMESİ GİBİ BİR SESİM OLSA DA** (Gerçekten çok kötü bir sese sahibim.) kendimi kaybedip karaoke ortamlarına girmişliğim vardır. Bu noktada size "karaoke"nin anlamını açıklamak istiyorum: "Kara", Japonca'da "Boş" demek, "Oke" ise orkestranın kısaltması... Yani karaoke, "Boş, sözsüz orkestra" anlamına geliyor; sözleri doldurarak orkestrayı renklendirmek size kalmış. Güzel, değil mi?

Bana dönersek... Ankara'da birkaç karaoke mekanı vardır. Bu mekanların en ufak olanında türlü türlü şebeklikler yaptığımızı sizden gizleyecek değilim. Artık Hande Yener'in şarkısında tüm masaları çöştürmeye çalışmak mı dersiniz, Queen'in Bohemian Rhapsody'sini, dört erkek bir arada, romantik bir havada söylemek mi, yoksa Aqua'nın Barbie Girl'ünde arkadaşlarla düet yapmak mı... Kısacası, ben rezil bir insanım; sesimin kötü olmasını, dinleyenlerden öğrenmesini hiç önemsemeden şarkılarımı söyledim, sahnemi aldım. Kendimle gurur duyuyorum!

Bu tip bir aktivitede bulunmamın en önemli nedeni ise lanet olasıca SingStar'ın mikrofonlarını kaybetmiş olmam. Yoksa kapımı kapayıp gizli gizli şarkılarımı söyledim ben, kimseye sorun çıkarmadım. Mikrofonları kaybedince ben de kendimi karaoke mekanlarına attım. Neyse ki SingStar '90s ile mikrofonlar da geri geldi; Ankara, kısa süreliğine de olsa soluk alacak. Çok kısa süreliğine...

**ÇOK GÜZEL ŞARKI SÖYLEDİĞİMİ SANIYORDUM** Arkadaşlar: SingStar '80s kesinlikle çok daha kaliteli bir oyundu! Zaten 90'ları kim hatırlıyor ki adam gibi; 90'lar tam bir geçiş dönemi. 80'ler ile "80'ler olmayan" birtakım şeylerin birleşiminden doğan, öksüz yıllardır 90'lar. Yine de Sony'yi seçtikleri parçalardan dolayı kutlamak istiyorum; tüm şarkılar gayet keyifli.

Cranberries'ten Zombie ile başlıyoruz; Dolores'in sesiyle yakından uzaktan alakamız olmadığını fark edip kendimizi Technotronic ile buluşturuyoruz. Tekno müziğin atası sayılabilecek Technotronic bizi fazla eğlendirmiyor nedense. Yanınızda duran arkadaşınızı da olaya dahil etmek isteğiyle yanıp tutuşuyor ve başlıyorsunuz Barbie Girl'ü söylemeye. Sözler fazla mı geldi? O zaman Lisa Loeb'den Stay'i söyleyelim ve biraz rahatlayalım.

Şimdi dört arkadaşınızı arkanıza dizin; New Kids on the Block ile Step by Step'i söyleyeceğiz. Furkan Faruk Akıncı arkadaşımızı bu şarkıya alet etmek istemedim gerçekten de. Zira kendisi, bana bu adamların videolarını düzenli olarak yollayan ve 90'ları, 80'leri ve bilimum geçmiş yılları seven bir insandır.

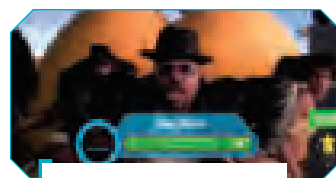
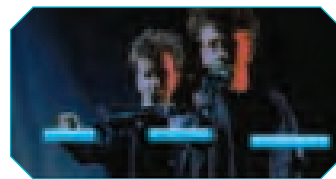
New Kids de bir yere kadar tabii ki; biraz da kaliteli müziklerle ilgilenelim derim. REM ve Nick Cave'e ne dersiniz? Ardından da Radiohead ve The Cure... Nasıl? Şimdi eğlenmeye başladınız, değil mi? Bu arada,

Spice Girls'ü yad etmeden buradan ayrılacağınızı düşünmüyorum. Hepimizin içinde birer Spice Girl yaşamıyor mu, dışarı çıkıp haykırmak isteyen? (Neler oluyor?!)

Gerçek eğlence ise MC Hammer'ın You Can't Touch This'inde saklı. İnsanı sarsan özel rap bölümlerine sahip olan bu parça, o denli efor gerektiriyor ki şarkının sonunda kan ter içinde kalıyorsunuz. Şarkıyı söylerken MC Hammer dansı yapmak serbest ama kalbiniz buna gerçekten dayanmayabilir.

## NEDENSE KOMŞULAR DELİRİVERDİ

Şimdiye kadar fark etmiş olmalısınız ki tüm bu parçalar İngilizce. Şarkıları da düzgün söylemek gerek. Bu da iyi sayılabilecek bir İngilizce telaffuzu gerektiriyor. Fakat iyi taklit yapan birisiyseniz kesinlikle sorun yok; bu işi çok iyi başaracağınızdan emin olabilirsiniz. Eğer şarkıları çok



Rap-metre, kelimeleri art arda ne kadar iyi dizdiğinizizi ölçüyor.

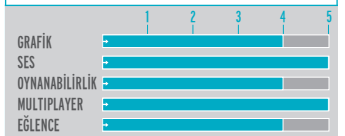
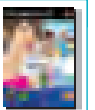


iyi söylediğinizi düşünüyorsanız sesinizin kaydını alın ve müziği kapatıp bir kez daha dinleyin. Duyduğunuz şey sizin sesiniz, evet; kaçmayın! Eğer sesinize gerçekten güveniyorsanız müzik olmadan da kulağa hitap eden bir şeyler duymanız mümkün ama ben kendi sesimi duyduğum anda PS2'yi kaldırıp bir köşeye attım. (Panik yapmıştım!)

Arkadaş grubunuzu eve çağırıp saçma sapan bir şekilde eğlenmek ve kurtlarınızı dökmek için bir hayli uygun olan SingStar '90s, şarkı söylemek için can atanlar için de mükemmel bir fırsat. Bu oyunu bitirdikten sonra da ver elini PopStar!!! L

## LEVEL KARNESİ

- + Şarkı söyleme isteği uyandırması
- + Eğlenceli şarkı listesi
- SingStar serisine herhangi bir yenilik getirmemesi



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Şarkı söylemek sizin için bir tutkuysa ya da sadece eğlenmek istiyorsanız bu oyunu deneyin.

# 73



## HEAVENLY SWORD

TÜM GÜZEL KADINLARI KONTROL ETMEK ZOR OLMALI...

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr ]

**[[ PLAYSTATION 3'ÜNÜZÜ**  
**ALDINIZ;** üstüne bir de televizyonunuzu yenilediniz... Artık yeni nesle geçmiş komple bir oyuncusunuz ama bir sessizlik var, değil mi? Sanki PS3 oyun piyasası biraz fazla durgun. Raflardaki oyunlar ise vasat ya da ortalamanın altında... Haydi, itiraf edelim; PS3, hala beklenen patlamayı yapamadı. Oyun geliştiricilerinin cihazı tam olarak çözebilmeleri ve PS3'ün gücüne yakışır oyunlar yapmaları biraz daha zaman alacak gibi görünüyor. Her neyse... Bundan birkaç ay öncesine kadar bu sessizliği kırmaya aday olan oyunlardan en dikkat çeken Heavenly Sword'du. Oyunun tanıtımlarındaki alev saçlı Nariko'nun onlarca düşman arasındaki ölümcül dansı, hem PS3'ün yapabileceklerine dair heyecan verici özellikler sunuyor, hem de klasik olma

Heavenly Sword'u bir önceki konsol neslinin oyunlarından ayıran ilk unsur grafikleri. Oynadığım süre boyunca "zaten iyi olması gereken" grafiklerin üzerine eklenmiş akıllıca hamleler bekleyip durdum. Ancak bir türlü "Ben bu oyunu oynamıştım" hissinden kurtulamadım. Bunun öncelikli sebebi ise Heavenly Sword'un oyuncuyu nitelikle değil, nicelikle eğlendirmeye çalışması. Düşmanlarınız, üzerinize yağmur gibi yağarken ne farklı hareketler deniyorlar, ne birlikte hareket edebiliyorlar, ne de sizi gafil avlayabiliyorlar. Oyunun düşman tiplerini öğrenip hangi düşmana karşı hangi saldırı tipinin etkili olduğunu çözdüğümüz anda ise oyunun büyük bir kısmını bitirmiş oluyorsunuz. Dolayısıyla oyunun çok büyük bir bölümü, parmaklarınızı hırpaltarcasına tuşlara basmakla geçiyor.

ve düşmanlarınıza orta çapta hasar veriyorsunuz. Etrafınızı çevreleyen düşmanlarınıza en çok hasarı verdiğiniz "Power Stance"i kullanırken ise Heavenly Sword adeta bir balyoza dönüşüyor ve en iri kıyım düşmanları bile rahatça alaşağı edebiliyorsunuz. Yeteri kadar düşman patakladıktan sonra ise "özel güç" barınız doluyor ve Nariko, son derece estetik hareketlerle düşmanın işini bitirebiliyor. Tüm bunları yapmak oldukça kolay. Ancak God of War'da olduğu gibi hareketleri birbirine bağlayıp ortaya estetik kombolar çıkarmak ise oldukça zor. Hareketleriniz sudan sebeplerle kesilebiliyor ve aksi gibi size yönelen saldırılardan korunmak için kullanabileceğiniz bir blok tuşundan da mahrumsunuz. Bu yüzden



saldırıları engellemek için hareketlerinizi kesip, korunmayı "otomatik bloğa" bırakmak zorundasınız. Bu durum Nariko'nun hareketlerinin birbirine bağlanmasını çok zorlaştırıyor. Ha unutmadan; kimi zaman çevredeki nesnelere de hareketlerinizi sektete uğratabiliyor.

### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR Aksiyon

**İÇERİK** Nariko'nun kaçırılan babasını, kötü kral Bohan'ın esaretinden kurtarıp, "Heavenly Sword"u zaman zaman Sixaxis'in de yardımıyla- güvence altına almak... Muhteşem ara sahnelerle süslenmiş olan oyunun biraz daha oynanabilir olmasını dilerdik.

#### KARŞILAŞTIRMA

HEAVENLY SWORD	%70
NINJA GAIDEN SİGMA	%92

### SAÇLARIN ALEV ALEV

Oyuna adını veren Heavenly Sword'u ele geçirdiğiniz andan itibaren üç farklı "saldırı duruşu"na sahip oluyorsunuz. Uzak mesafeli saldırı, özellikle etrafınıza toplanan düşmanları dağıtmak konusunda işe yarar. Hızlı saldırılarınızı kullandığınız zaman, Nariko en güzel figürlerini sergiliyor



[Tıslayan abla "Whiptail"i ben yenemeyince Tuna İstanbul'a kadar gelip yendi; sonra da gitti.]





Nariko'nun babası... Oyun boyunca kızına çok ihtiyacı olacak.

Daha önce söz ettiğim gibi düşman tipleri oldukça yavan. "Ağır ve hantal" tiplerden tutun, "hızlı ama güçsüz"lere kadar bütün klişe düşman tipleri oyunda mevcut. Düşmanların hepsinin zayıf bir noktası var ve bunları keşfetmek çok kolay. Oyunun bu monotonluğunu kıran ve oynanabilirliği artıran özellik ise "Aftertouch": Heavenly Sword'da ok, bazuka, top gibi uzun menzilli silahlar kullanabiliyor ve etrafınızdaki nesnelere alıp oraya buraya savurabiliyorsunuz; Aftertouch sistemi sayesinde de fırlattığınız nesneyi havadayken Sixaxis ile kontrol edebilirsiniz. Açıkçası bu sistem, oyunun sıkıcı havasını dağıtıp eğlenceli dakikalar yaşamamızı sağlıyor. Ek olarak, oyunun bazı yerlerinde küçük mini oyunlara da rastlayacaksınız. Örneğin; yüksek bir yere tırmanırken ya da "boss"larla kapışırken doğru zamanda, doğru tuşlara basmaya çalıştığınız küçük bölümler karşınıza çıkıyor. Bu bölümler monotonluğu kırdığı gibi Nariko'nun estetik hareketlerini sergilemesine de olanak tanıyor.

Heavenly Sword, vasat bir aksiyon oyunu ancak şimdiye kadar çok az oyunda görme şansına eriştiğimiz kalitede olan ara sahnelere sahip. Gerçek sanatçılar tarafından canlandırılan oyun karakterleri inandırıcı oldukları kadar özgün de çizilmişler. Lord of the Rings serisinde animasyon olarak canlandırılan Gollum'a mimikleri ve sesiyle hayat veren Andy Serkis, oyunda hem dramatik



Bu gıcık arkadaş ise Bohan ordularının komutanı Flying Fox.

## BİZ DAHA UZUN, DAHA DOLU OYUNLAR BEKLERKEN SÜREKLİ "KELEBEK ÖMÜRLÜ" OYUNLAR ÇIKAR OLDU KARŞIMIZA

direktörlük yapmış, hem de baş kötü karakter Bohan'ı canlandırmış. Üzerinde çok çalışıldığı belli olan ara sahneleri kesinlikle "şaheser" olarak tanımlayabilirim. Oyunlarda beden hareketleri için kullanılan "Motion Capture" teknolojisi bu kez yüz mimikleri için de kullanılmış. Karakterlerin yüz ifadeleri öylesine başarılı ki ani duygu değişimleri ve ara sahnelerde karakterlerin yaşadığı duygular başarıyla canlandırılmış. Böylece karakterlerle çok rahat duygusal bağ kurulabiliyor ve oyuna devam etmek için gereken motivasyon seviyesi hep üst düzeyde kalıyor. Şu haliyle oynanabilirlik, senaryo anlatımının üzerinde öyle bir sırtıyor ki "Heavenly Sword keşke bir animasyon filmi olsaydı" diyorsunuz.

### PARMAKLARIM AĞRIYOR

Şimdi, gelelim beni bir kez daha şaşırtan şu "oyun süresinin kısalığı" sorununa. Bu konuya fazlasıyla takılmış durumdayım; daha geçen ay GRAW2'nin 5,5 saatte biten bir oyun olmasından dem vurmuşken, bu ay Heavenly Sword altı saatte bitince tüylerim diken diken oldu.

Anlaşılan "Blu-Ray, HD-DVD..." diye diye başımızın etini yiyen firmalar daha kendileri bu yeni teknolojilere ayak uyduramamışlar. Biz daha uzun, daha dolu oyunlar beklerken sürekli "kelebek ömürlü" oyunlar çıkar oldu karşımıza.

Hemen hemen her oyun gibi Heavenly Sword'u da bitirdikten sonra oyunun konsept çizimlerine bakıp, videoları seyredebiliyorsunuz. Ayrıca oyunun yapım belgeseli de bonus bölümlere eklenmiş durumda. Ancak biz oyuncular olarak daha çok bonus değil, daha uzun ve tatminkar oyunlar bekliyoruz yeni nesil oyun sektöründen.

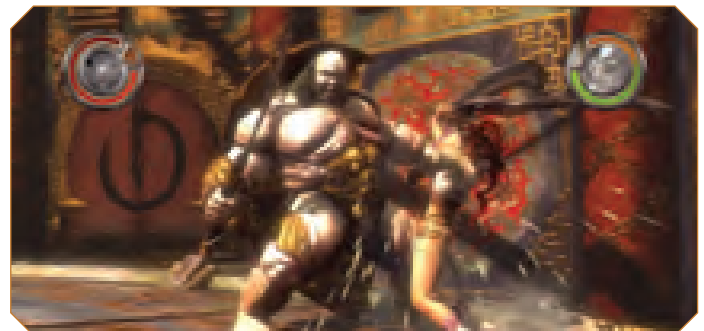
Oyuncuya yeni bir şeyler vermek



yerine "bilineni" uygulamaya çalışan ama onu da pek beceremeyen vasat bir oyun Heavenly Sword. Elinde masaya sürebileceği çok güçlü kartları varken kozlarını har vurup harman savurmuş. Şayet daha uzun bir oyun süresine, daha akıcı ve akıllıca planlanmış bir savaş sistemine sahip olsaydı Heavenly Sword için durum çok farklı olabilirdi. Fakat şu an için elimizde sadece çok kaliteli ara sahneler, vasat ama iyi işlenmiş bir senaryo ve kesinlikle tanımanız gereken oyun karakterleri var. Sinematiklerin arasına serpilmiş olan sıkıcı oynanış saymazsanız sadece bir animasyon filmi izlemek ve Nariko'ya aşık olmak için alabilirsiniz Heavenly Sword'u. L

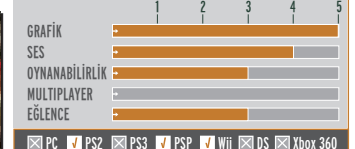
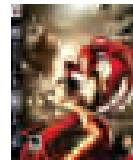


Bu çirkinlik abidesi arkadaş, Kral Bohan'ın gayrimişru oğlu.



### LEVEL KARNESİ

- + Gerçekçi ve iyi işlenmiş karakterler
- + Muhteşem ara sahneler
- + Dyanışa başarılı bir şekilde yedirilmiş olan hareket algılama sistemi
- + Nariko!
- Yavan savaş sistemi
- Çeşitsiz ve sıkıcı oynanış
- Aşırı kısa oyun süresi
- Sıkıcı mekan tasarımları



Sadece ara sahneleri izlemek için oynamaya katlanacaksanız, tamam. Ancak amacınız oyun oynamaksa God of War'ü bir kez daha bitirmenizi öneririm.

# 70

PS2

PS3

Wii

XBOX  
360



LEVEL  
CLASSIC

## BİR BAKIŞTA...

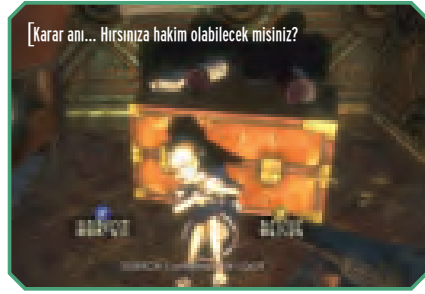
### TÜR RPG

**İÇERİK** Muhteşem senaryonun sürükleyici bir arka plan oluşturduğu Rapture distopiasından genlerimizle oynarak kaçmak. Karakter sahibi grafiklerin ve muhteşem müziklerin bütünlüğü atmosfer ise benzersiz.

### KARŞILAŞTIRMA

Xbox 360 platformunda bu türde incelenen ilk oyun Bioshock olduğu için karşılaştırma yapmıyoruz.

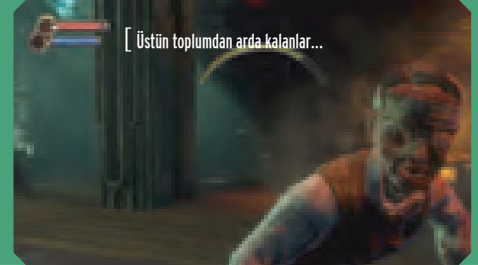
[Karar anı... Hırsınıza hakim olabilecek misiniz?]



# BIOSHOCK

OH BE! BİZ DE SENİ BEKLİYORDUK!

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]



**ÖYLE YA... AYNI ŞEYE, FAZLA MARUZ KALDIĞI ZAMAN** nasıl bitap düşüyor insan... Bizi monotonluktan kurtaran belki de tek, tek olmasa bile en büyük eğlencemiz olan oyunlar da sıkıcı olmaya başlarsa ne olacak? O zaman nereye kaçacağız? İnsanın hayatta ne olduğunu belirleyen unsur hobilerimizse eğer... Kişinin yaşam standardını belirliyorsay boş zamanında yaptıkları...

Biz neye dönüşüyorduk? Beynimizi yormadan, yaratıcılık kavramının loş koridorlarında gezinmeden sadece gamepad'i mi gıdıklıyorduk? Yoksa anlamsızca klavyemizin W, A, S, D tuşlarını mı eskitiyorduk? Oyun oynama eyleminin içini mi boşalttık yoksa fark etmeden? Ne demek istiyorum, biliyor musunuz? Gelin, hep beraber yeniden başlayalım gerçekten oyun oynamaya. Tekrar anlam kazansın harcadığımız para ve zaman... Ha, unutmadan... Gelin hep birlikte teşekkür edelim 2K Games ve Boston ekibine. Evet, Bioshock bu teşekkürü sonuna kadar hak eden bir oyun. Oyun kavramının içini boşaltanlara bir tokat adeta.

bize unuttuğumuz birtakım şeyleri tekrar hatırlatıyor. Oyunu satsın diye durmadan grafik geliştiren, sonra da bize tamtakir kuru bakır oyunlar kakalayan firmalara inat, Bioshock'un grafikleri, muhteşem bir senaryoyu anlatmak için sadece bir araç. Bioshock tüm yaşamışıklarınızı şöyle bir yoklayacak, "el değmeden" hazırlanmış hayat sisteminizi sorgulatacak ve en önemlisi, sizi düşünmeye zorlayacak bir bütünlüğe sahip. Oyunun teknik özellikleri, seslendirmesi, müzikleri, senaryo anlatımı öylesine bir bütünlük içinde birbirine yedirilmiş

ki zihniniz Bioshock'un oyun alanı haline geliyor adeta.

### KORKU, CEHALET, HASTALIK...

Bioshock, Atlantik üzerinde gerçekleşen bir deniz kazası ile başlıyor. Koca okyanusun ortasında, enkazın ve cesetlerin arasında bir deniz feneri olduğunu fark ediyorsunuz. Elbette sağ kalmak için tek çareniz buraya çıkmak. Tahmin edebileceğiniz ya da hali hazırda bildiğiniz üzere bu fener aslında Rapture dünyasına inen bir asansör. Okyanusun dibini ve ütopyadan distopyaya dikey geçiş yapmış olan

### LEVEL KARNESİ

- + Oyuncunun zekasına saygı duyan senaryo
- + Dahiyane konu anlatımı
- + Tarifsiz atmosfer
- + Geniş ve özel karakter geliştirme
- + Müzikler
- Bazı konsollarda görülen donma sorunu

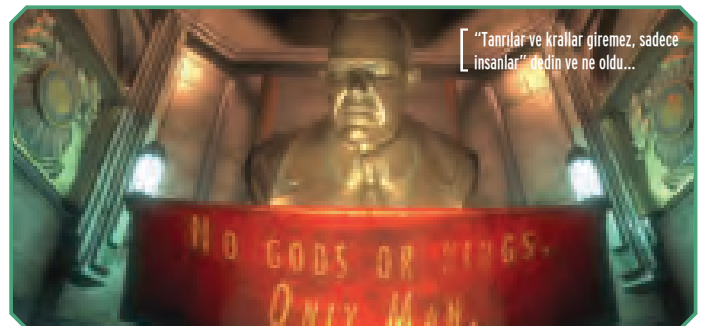
GRAFIK	1 2 3 4 5
SES	5
OYNANABİLİRLİK	5
MULTIPLAYER	5
EĞLENÇE	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Oyun saatlerinize anlam katacak, size karmaşık duygular hissettirecek ve açıkça politik bir duruş sergileyen bu yapıyı mutlaka oynamalısınız.

# 95

Grafikler mi? Ha, şu yeni nesil grafikler... Boş versenize! Bioshock'un grafiklerinden ya da "makyajından" uzun uzun bahsetmek bu oyuna koca bir hakaret olurdu kanımca. Bilmeniz gereken grafik kalitesi eğer, evet, Bioshock "en çene düşüreni"nden grafiklere sahip. Ancak bu önemsiz detayın yanında



[ "Tanrılar ve krallar giremez, sadece insanlar" dedin ve ne oldu... ]



Rapture şehri ilk gördüğünüz anda nefesinizin kesileceğine dair garanti veririm.

Genelde tüm gelecek kurgularında ya da insanoğlunun çöküşüyle alakalı teorilerde ortak nokta ademoğlunun bastıramadığı hırsıdır. Şöyle söyleyeyim: Bu "çöküş getiren hırs" ancak bu kadar güzel işlenebilirdi. Düşünün; dünyanın bütün parlak zihinlerine, tüm yaşananlardan ve öğretilenlerden arınarak çalışma şansı tanıyor; bu zihinlerin ufuklarını daraltacak ya da kısacak tüm unsurları ortadan kaldırılıyorsunuz. Kontrol mekanizmasını ise tamamıyla entelektüel ve bilimsel gelişime teslim ediyorsunuz. Sonuç? Koca bir hiç... İşte Rapture fikrinin şahibi ve şehrin kurucusu Andrew Ryan'ın başına gelen aşağı yukarı böyle bir şey. Aslında Rapture, 1946 yılında, kendi kendine yetecek şekilde tasarlanan bir şehirdi. Elektrik, yiyecek üretimi, su arıtımı ve savunma sistemleri kesin çizgilerle kapitalizmden ve dış dünyadan arınmış bir şekilde Rapture'ın içinde üretiliyordu. 1950'lerde ise Rapture'ın nüfusu sadece binlerle ifade edilmekteydi. Şimdi, bu açık fikirli ve devasa ekonomik dengenin üzerine insanoğlunun en rafine zihinlerini ekleyin; işte size "ideal toplum". Ters giden ne olmuş olabilir, değil mi? "İnsan ve hırs" diyeyim... Gerisini de Bioshock'un nefes hikayesi anlatsın size...

Bioshock'u oyun olarak belirli bir sınıfa dahil etmek zor. "FPS kamerasıyla oynadığınız bir RPG" deyip işin içinden çıkabilirim sanırım. Ancak macera, hayatta

kalma gibi değme korku oyunlarına taş çıkaracak üstün özelliklere de sahip Bioshock. Silahları topluyor, plasmidlerle özel güçlere sahip oluyorsunuz. Plasmidler sizi insanüstü güçlere kavuşturuyor. Aynı oyun içinde sizi katletmek için bekleyen Splicerlar gibi... Onlar kim mi? Hani biraz önce bahsettiğim üstün zekalı toplum üyeleri vardı ya; işte düşmanlarınız onlar. Kısaca; sahip oldukları güçleri 'iyilik' için kullanmamışlar diyebilirim. Hayır... Ağzımdan daha fazlasını alamazsınız; başlarına ne geldiğini oyunu oynayıp öğrenin.

Bioshock'ta üç ana kaynak var. ADAM'ı karakterinizi geliştirmek için kullanacaksınız. EVE ise plasmidleri kullanmaya yarıyor. Parayı ise mühimmat almak, rüşvet vermek gibi çeşitli şekillerde kullanabiliyorsunuz. Evet, süper toplumdun "yoz" yığınlara dönüşmüş olan bir sosyal yapıdan bahsedebiliriz Rapture'da. Bir sonraki noktada, karakterinizi geliştirmek için plasmidleri edinmek zorundasınız. Genetik kodunuzu değiştirip size telekinezi, elektrik ve ateş kullanımı gibi insanüstü güçler kazandıran plasmidleri edinmek için ise özel bir tür deniz canlısını kullanılıyorsunuz. ADAM denen bu "töz", değişikliğe elverişli temel hücreler salgılıyor. Bununla yaratılan serum EVE ise daha önce de belirttiğim gibi plasmidleri kullanarak gelişmenizi sağlıyor. Oyunda sağ kalmak

için karakterinizi telekineziden tutun, güvenlik sistemlerini bozmaya kadar varan bu güçlerle donatmak zorundasınız. Ayrıca Gen Bankası'nda kullanabileceğiniz tonikler de bulunuyor. Bunlar ise karakterinizin fiziksel, mekanik ve savaş özelliklerini geliştiriyor.

### ...KİTLELERİ YÖNETMEK İÇİN...

ADAM adı verilen tözü keşfeden Dr. Tenenbaum, Little Sisters'ı, bunu işlemek ve kullanılır hale getirmek için masum bir amaç için ağılayan ve annesi tarafından azarlanan bir çocuk düşünün. Topluluk içinde ağılamak çok ayıptır, değil mi? Azarlanan ufaklık bu sayede toplum içinde nasıl davranması gerektiğine şartlanmış olur. Little Sisters da Dr. Tenenbaum tarafından ölüleri birer melek olarak görmek ve kullanılmış ADAM'ı tekrar işlenebilir hale getirmek için şartlanmış olan küçük kız çocuklarıdır. Siz de Little Sisters'ın içinde bulunan ve gelişmeniz için ihtiyaç duyduğunuz ADAM'a ulaşabilmek için önce onların koruyucuları olan Big Daddy'leri alaşağı etmek zorundasınız. Big Daddyler ise genleriyle oynanmış ve kalın bir zırha bürünmüş gardiyanlar olarak boy gösteriyorlar. Little Sisterlar ile Big Daddyler arasında neredeyse "dokunaklı" olarak tanımlayabileceğim bir ilişki var. Zira herhangi bir Big Daddy savunmak zorunda olduğu küçük kızy öylesine bir irade ile savunuyor ki onu indirmekte epey zorlanılıyorsunuz. Big Daddy'yi öldürdükten sonra Little Sister'ı da öldürüp 160 puanlık ADAM elde edebilir ya da onu kurtarıp 80 puanlık ADAM ile yetinebilirsiniz. Bakalım siz hırsınıza hakim olabilecek misiniz? Ha, bu arada, Dr. Tenenbaum bu kız çocuklarını ısrarla kurtarmanızı ve

bunun karşılığında size büyük bir ödül vereceğini belirtip duruyor.

Tüm bu güçlere ulaşırken bile oyunun arka planından asla kopmuyorsunuz. Rapture, üzerinde oyun oynadığınız bir alan olarak kalmıyor asla. Derin ve hüzünlü geçmiş, hayal kırıklıkları, ümitsizliğin melankolisi her yere sinmiş durumda. Şehrin ve sosyal yapının tüm kalıntıları her adımınızda sizi lanetliyor adeta. Bir şeyler sürekli zihninizi düşüncelere boğuyor, her köşe başı merakınızı gıcıkıyor. Tüm bu duygu ve düşünce yoğunluğundan üzerine bir de sesli eden müzikleri ekleyin. Nakış gibi işlenmiş olan oyun içi tınılar zaman zaman sizi korkutacak, zaman zamansa hüzünlendirecek ve hatta heyecanlandıracak.

### ...İDEAL KURUMLARDIR

Ey şanslı Xbox 360 sahipleri! Yaşadınız ki ne yaşadınız! Oyun tarihinin en iyi yapımlarından bir tanesi geldi, kapınıza dayandı. Size tavsiyem, onu fazla bekletemeniz. Ne de olsa harcadığınız paranın hakkını kuruşuna kadar veren, içten ve derin yapımlar fazla karşımıza çıkmaz oldu son zamanlarda. Oyunların sanatsal ve entelektüel yanını ön plana çıkaran, oyuncunun zekasına saygı duyan, oynamış olmaktan büyük keyif alacağımız bir oyun Bioshock. Alın kahvenizi, kapatın odanızın ışıklarını ve kendinizi Rapture'ın eskimiş ama bir o kadar bilinmedik dünyasına bırakın. L



Plasmidlerin size kazandırdığı güçlerden sadece biri...

## KONSOL SORUNU

Oyunu oynamaya başladıktan birkaç saat sonra adım başı görüntü donmaya başladı. Oyun normal seyrinde çalışırken tamamiyle rastlantısal olarak ortaya çıkan bu birkaç saniyelik takılmalar dakikada iki-üç kere tekrarlanmaya başlayınca konsolu kapatıp biraz dinlenmeye bıraktım. Ancak tekrar açtığımda konsol soğuk olmasına rağmen bu kez oyun başlar başlamaz takılmalar başladı. Çeşitli forumlarda bunun tamamen konsoldan kaynaklanan bir problem olduğunu ve her konsolda yaşanmadığını öğrendim. Uyarması benden...



PSP

## GUILTY GEAR JUDGEMENT

ÇARK PROJESİNİN KAHRAMANLARI FINAL FIGHT'A SOYUNDUĞUNDA...

**[[ VE BİR PSP OYUNU DAHA "HİT"** olmayı hak ederken yapımda emeği geçen herkesi saygıyla selamlıyor ve ayakta alkışlıyorum!

Evet, "final cümlesi" gibi oldu ama bunun bir nedeni var: Geçtiğimiz ay boyunca sürekli bu oyunu oynadım, sindirdim, yuttum; abartmıyorum. Guilty Gear, Street Fighter'dan sonraki en iyi iki boyutlu dövüş oyunuydu. Peki, buna bir de eğlenceli bir Story modu eklenirse ne olur? Oyun tam bir eğlence küpüne dönüşür. Daha da iyisi, bir adet GG Judgement satın alarak aynı anda GGX2 #Reload'a da sahip olmuş oluyorsunuz. Bir PSP sahibi daha ne isteyebilir ki...

### TASARIM HARİKASI

"İlerlemeli" ve "karşınıza çıkan her türlü cismi yok etmeli" (aynı zamanda iki boyutlu ve eğlenceli) bir oyun GG Judgment. Eğer bu cümlede anlatılanlar konusunda herhangi bir sıkıntınız varsa (Örnek: "Ne kadar sıkıcıymış ya!", "Sadece aksiyon mu; hiç kafa çalıştırmayacak mıyız?", "Benim bir PSP'm bile yok ki!"), bu oyunu es geçebilirsiniz elbette ama ben bunu tavsiye etmiyorum.

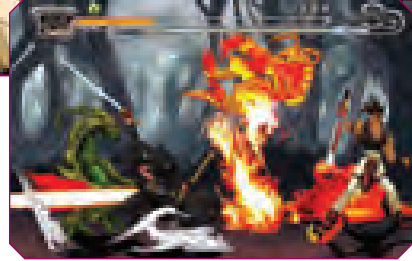
GG'yi Street Fighter ve benzeri dövüş oyunlarından ayıran en önemli özelliği mükemmel çizimleri ve tasarımlarıydı hatırlarsanız. "Altı üstü 30 karakter üstünde çalışmak çok da zor olmamalı" diye düşünülebilir fakat Judgment'ta en sıradan düşman tasarımına bile özen gösterildiğini fark ettikten sonra bir kez daha tasarımcı ekibe saygı duydum. Görsel olarak belki de PSP'nin en renkli ve şatafatlı oyunu GG. Tam bir Arcade havasının hakim olduğu bu oyunu topluluk içinde oynarsanız aynı Arcade salonlarında olduğu gibi meraklı bakışlar altında oyunu sürdürmeniz kaçınılmaz.

Story modunu seçerek oyuna başladığınızı farz edelim; şimdi 20 karakterden birini seçmeli ve... Efendim? İsteddiğiniz karakteri seçmiyorsunuz, değil mi? Bu tamamıyla normal

bir durum; eğer istediğimiz karakteri oyunun başında seçebilsaydık, oyunu bitirmeden kısa sürede bir kenara atardık. Judgment'taki gibi; Sol Badguy ve Ky Kiske gibi ünlü karakterlerden birini seçerek oyuna başlamak ve hikaye doğrultusunda ilerlerken diğer karakterlerle dövüşerek onları da oynanabilir birer karakter olarak envantere eklemek daha iyi bir sistem. Açık konuşmak gerekirse, farklı karakterlerle oyunu oynamanın



Bu oyunu iki kişi oynamak kesinlikle daha zevkli.



tek güzel yanı onların kendilerini has hareketlerini kullanabiliyor olmanız. Yoksa hikayenin hiçbir aşamasında bir değişiklik yok; aynı düşmanlar, aynı mekanlar, aynı görüntüler...

### BİR DOST, BİN DÜŞMAN

Orijinal oyunda (yani GGX2'de) karakterler hangi hareketlere sahiplerse, Story modunda da bu hareketleri aynı şekilde kullanabiliyorlar. Hatta her karakterin "Tension" barına bağlı olan süper hareketleri de bu modda kullanıma

açık. Daha çok boss savaşlarında; enerjisi bitmek tükenmek bilmeyen sinir bozucu düşmanlara karşı bu hareketlere başvurmanızı rica



ediyorum.

Tek kişilik oyundan sıkıldığımı söyleyemem ama bu oyunu bir arkadaşınızla oynamanın zevki, Final Fight'ı bir arkadaşınızla oynamakla eş değer. Her ne kadar

GG Judgment bize bir Final Fight kadar çeşitlilik sunmasa da iki kişilik oyunda bu açığı pek fark etmiyorsunuz.

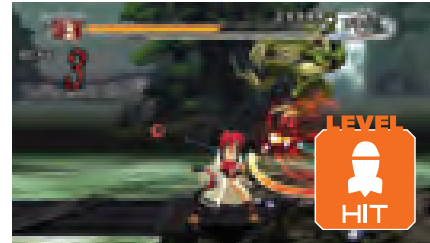
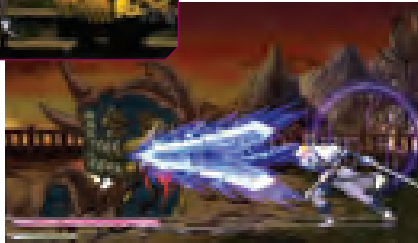
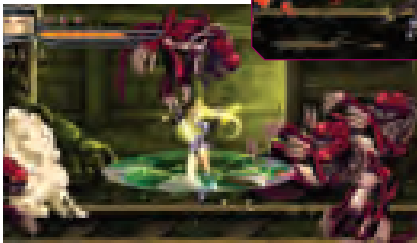
PSP'de bu tip bir oyunu ancak Capcom Collection'da bulabilirsiniz ama bu paketle de ancak eski oyunları yad edebilirsiniz. Yepyeni bir beat'em up keyfi için GG Judgment'tan daha iyisi şu anda yok. PSP sahibiyse, kesinlikle kaçırmayın.

-Tuna Şentuna

Tür: Dövüş  
Yapım: Arc Systems Work  
Dağıtım: Majesco  
Platform: PSP

LEVEL PUANI

82



LEVEL  
HİT





PSP

## ANNO 1701: DAWN OF DISCOVERY

DÜN GECE KURMUŞ OLDUĞUM IMPARATORLUĞUMA HEPİNİZ DAVETLİSİNİZ...

**[[ İNSAN MİLLETİ AÇTIR.** Her şeye açtır hem de. Başka hiçbir canlı türünde böyle bir gözü doymazlık görmedim ben. Oysaki yanı başımda duran tekir kedim biraz sevgi, biraz kedi mamasıyla yetinmeyi biliyor. İki adım ileride yatan köpeğim de keza öyle. Sol çaprazımda konumlanmış olan Nintendo DS'in içindeki halkımsa aç. Hem de ne açlık kardeşim! Şimdi bakın, dikkatle dinleyin; anlatıyorum.

Bomboş bir adadaydı bunlar. Daha üstlerine örtecek bir şeyleri yok; almışlar kocaman ağaç yapraklarını, soğuktan korunmaya çalışıyorlardı. Aldım, bunlara birer barınak verdim; ateş yakıtım ısınsınlar diye. Kendi başlarının çaresine bakmaya başladılar bir süre. Ama çok zaman geçmedi ki yeni barınaktı, yiyecekti, tutturdular yine. Artık kendi barınaklarını kendileri üretsinler diye bir maden açtım ve buldukları yiyecekleri paylaşsınlar, saklasınlar diye birkaç depo kurdum. Bir süre daha keyifle yaşamlarına devam ettiler. Sonra bunlardan bir tanesi hastalandı; hastalanmakla kalmadı, salgın başlattı. Eh, ben de bir hastane kurmaya üşenip bu hastalıklı adamın evini başına yıktım. Neyse ki komşular şüphelenmeden bir yenisini dikmeyi başardım.

Zamanla adaya kültürel etkinlikler getirdim, daha kaliteli malzemeler sağladım ve sonunda köylü adamlar başıma aristokrat oldu. Hem de ne aristokrat! Şehri sel almış, bir yandan yanardağ patlamış; bizimkiler hala oradan "Şehirde çok az çikolata alınabilecek yer var" diye sayıklıyor. Bu nasıl bir

yorumdur; bu nasıl bir tutumdur! Ben bu adamları gerçekten anlamıyorum.

### DAHA FAZLA ŞEHİR, DAHA FAZLA SORUN

Elinizde bir tane ada var, değil mi? Bir yandan halkın sorunlarını dinleyerek, diğer yandan kendi zevkinizi ortaya koyarak aynı Caesar veya Sim City'deki gibi şehrinizi kurmaya başladınız. Her şey çok güzel fakat bir süre sonra durup düşünmeniz gerekecek: Bu insanlar taş ve odun kullanarak nereye kadar ilerleyebilirler? Oysaki şu ilerdeki adada sizin adanıza göre çok daha zengin maden yatakları var. O zaman bir geminizi o adaya yollayın, bir durum analizi yapın ve yavaş yavaş taşınmaya başlayın. (Aslında komşu adalardaki yeraltı kaynaklarını öğrenmek için birimlerinizi göndermenize gerek yok; adaya gitmeden de her şeyi öğrenebiliyorsunuz. Bu özellik sayesinde deli danalar gibi adalar arasında koşturmanıza gerek kalmıyor.)

Adaya yeterince yerleştiğinize inandıktan sonra detaylara odaklanın. Kafanızda; "Bir okul, şehrin acaba ne kadarına yetiyor? Halk eğlenebiliyor mu? Salgın hastalık var mı? İtfaiye işini yapıyor mu?" gibi soru işaretleri ile şehrinizi yönetmeye devam edin. Neyse ki tüm bu birimleri rahatça kontrol edebilmeniz için bir adet ekran detaylara tahsis edilmiş. DS'in üst ekranından danışmanlarınızdan bilgi alabilir, halkın düşüncelerini kontrol edebilir ve refah seviyesini sürekli kontrol edebilirsiniz. Şehrinizi şekillendirmek içinse alt ekranda, her zaman sağda sabit olarak duran menüü kullanabilirsiniz. Peki, biz bu şehri neden kuruyoruz? Story

modu için her bölümde, farklı görevler doğrultusunda bir şehir kurmanız isteniyor. Bu modun en kötü yanıysa tırmalaya tırmalaya yarattığımız şehrimizin bir sonraki bölümde tamamıyla yok olması. Bir bölüm, iki bölüm derken bir bakıyorsunuz şehir kurmaya mecaliniz kalmamış. O yüzden Story modundan çok, Continuous Play moduyla oyalanın. Bu modda şehrinizi kaybetmeden sürekli geliştirebiliyor ve arkanıza dönüp baktığınızda ne kadar iyi bir iş başardığınızı görüp kendinizle gurur duyabiliyorsunuz.

Şeker gibi grafiklere sahip olan Anno 1701'in görsel açıdan tek kötü yanı, -eski Sim City oyunlarında olduğu gibi- kamera açılarının kullanışsız olması.

DS'inizi bir Pokemon canavarı olarak kullanmaktan sıkıldıysanız ve boşluktan sıkılıp biraz kafanızı çalıştırmak istiyorsanız Anno 1701 sizin için iyi bir seçim olacaktır. Şehir nasıl yönetilmemiş; göstermenin vakti geldi artık!

-Tuna Şentuna



Tür: Strateji  
Yapım: Sunflower  
Dağıtım: Disney  
Platform: DS

LEVEL PUANI

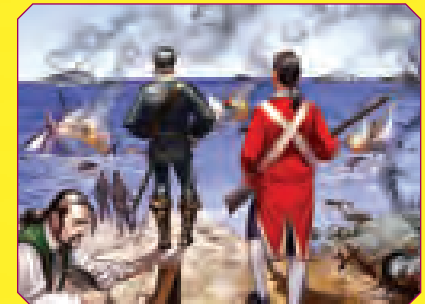
76



Eğer bir evde hastalık baş gösterirse o evi hemen yıkn ve yerine yeni bir ev inşa edin; sorunu çok hızlı bir şekilde halletmiş olacaksınız.



Annopedia, oyun hakkında her daim başvurabileceğiniz bir kullanma kılavuzu.





## JEANNE D'ARC

BİR FRANSIZ, BİR İNGİLİZ, BİR DE PSP...

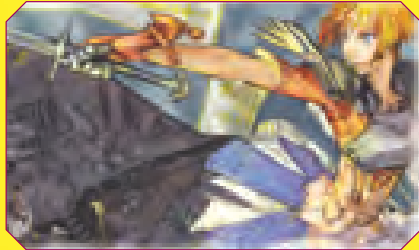
**[[ ŞU AN İŞ YERİNDEYİM.** Hayır, Level ofisinde değil; asıl çalıştığım yerde. (Holding başkanımın bir yandan; Fırat'a söylemeyin!) Ve PSP'yi elimden bırakamıyorum. Bırakamıyorum zira bu oyun fazlasıyla bağımlılık yaratıyor. Bir Guitar Hero veya bulmaca oyunu değil bu; özel bir bağımlılık formülü kullanıyor. Biraz üstünde kafa yorduğumda ise bunun klasik bir RPG bağımlılığı olduğunu çözüyorum. Uzun süredir neler olduğunu anlayamadımın nedeni de PSP'de böylesine kaliteli bir RPG'nin karşıma çıkacağını tahmin etmemiş olmam. Aslında Level-5'in uzun süredir bu oyunu hazırlıyor olmasından kuşkulmalıydım. Yine de bir şeyleri göz ardı etmiş olmalıyım ki oyunu sadece 10 dakika oynadıktan sonra, "Vay canına; PSP'de böyle oyunlar da yapılabiliyormuş demek" sözlerini sarf etmekten kendimi alamadım. Sonra da kendimi oyundan alamadım ve artık işsizim; evet...

### BİR BİLEKLİKLE GELEN MUCİZE

Tek sayfalık yerimiz ve anlatacak bolca konumuz var. Bu yüzden bu yazı biraz "maraton" kıvamında olabilir; sıkı tutunun.

Hikayeden başlayalım: Jeanne adlı karakterimiz, Domrémy adlı kasabada büyümüş bir kızcağız. Jeanne, sadece iki dakikalığına kasabanın dışına çıkıyor ve döndüğünde her yerin yıkılmış olduğunu, herkesin öldüğünü görüyor. Bunun nedeni de Fransa'dan tiksinipte olan İngiltere'nin, cehennemin kapılarını açıp VI. Henry'yi bir zebani olarak tahta oturtması. İngiltere'nin yaratıkları varsa bizim de Jeanne'ımız ve mucizevi güçler sunan bilekliklerimiz var! Jeanne da dünya üzerindeki bu beş bileklikten birini tesadüfen buluyor ve "Fransa'nın kurtarıcısı" olarak macerasına başlıyor.

Olayın bir de güzel tarafına bakalım: Bu RPG'de mavi jöleler yok; neden size saldırdığı belli olmayan tavuktan bozma yaratıklar da... Onun yerine her biri pek karizmatik gözükten Orclar, Dark Elfler, Swordsmanlar ve türevleri var. Şimdi de canınızı sıkabilecek olan konuya gelelim: Maalesef çoğu RPG'de olduğu gibi bu oyunda da özgür değiliz. Konuyu



detaylandırıyorum; endişelenmeyin.

Level-5, saf bir RPG yaratmak yerine işin içine bolca strateji unsuru karıştırmış ve oyunun oynanışı da buna göre şekillenmiş. Yani, özgürce bir ormanın içinde dolaşırken rasgele savaşa giremiyoruz; her şey planlı ve programlı bir şekilde yürüyor. Ara sahnelerle (gerçekten akıl almaz derecede kaliteli sahneler bunlar) bezenmiş olan oyun, düz bir şekilde bir hikayeyi takip ediyor. Dolayısıyla her zaman bir sonraki durağınız belli. Dilerseniz eski bölümlere dönüp karakterlerinizi geliştirmek için "free combat" adı verilen savaşa da girebiliyorsunuz fakat diğer RPG'lerdeki gibi yan görevler beklemeyin; özülürsünüz.

Savaşlar, oyunun eğlenceli bölümlerinden yalnızca biri. Eğer Disgaea veya Final Fantasy Tactics gibi oyunları oynadıysanız göreceğiniz size hiç yabancı gelmeyecek. Sınırları belli, karelere ayrılmış savaş alanlarına ve bir sürü karaktere sahibiz. Her savaşta ne yapacağımız bize söyleniyor ve haritanın zorluk derecesine göre kullanabileceğimiz karakter sayısı belirleniyor. Tüm karakterlerimiz (bazen sadece Jeanne) ölürse veya verilen "sıra" sayısını geçerseniz oyun hiç affetmeden bitiyor.

Savaşlarda başarılı olmak gerçekten iyi bir strateji gerektiriyor. Ekibinizde mutlaka büyü konusunda yetenekli birinin olmasına gerek yok ama bir okçu çoğu zaman hayatınızı kurtarabiliyor. Yakın dövüşçüler ve sağlık puanı yüksek olan karakterler diğer karakterlere göre oyunu daha rahat götürüyor. Mesela oyunun kahramanı olmasına rağmen, benim hikayemde Jeanne bayağı sefil bir durumdaydı; onu ekibe almaya bile tenezzül etmiyordum,



Adamlarınızı her zaman birbirlerine yakın tutmaya bakın. Böylece "unified guard" özelliği aktif hale gelecek ve saldırılardan daha az zarar göreceksiniz.



Kasabasının harabeye dönüştüğünü gören Jeanne sinirleniyor ve yerdeki tahta parçasını kaptığı gibi çirkin Orc'un üzerine yürüyor.

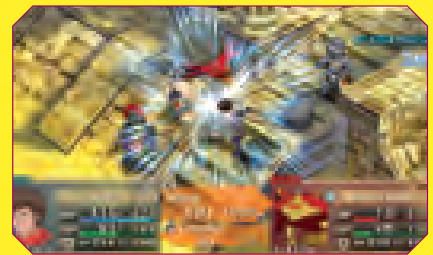
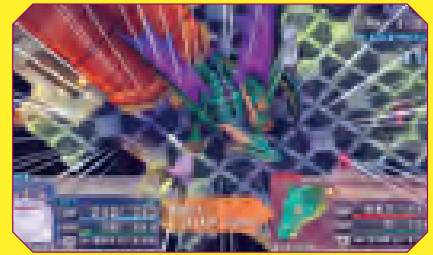
PSP



düşünün. Oyunun karakter seçiminde özgürlük sunması karakter gelişiminde de kendini belli ediyor; dilediğiniz karakter, etraftan bulabileceğiniz veya satın alabileceğiniz dilediğiniz türdeki yeteneklerle geliştirilebiliyor. Yani elinde dev bir balta tutan çam yarması bir savaşçı bile "Blizzard" gibi etkili bir büyü yapabilir hale gelebiliyor.

Diğer özellikleri gibi çizimleri ve anlatımı ile de dikkat çeken Jeanne D'arc, şu ana kadar oynadığım kaliteli PSP oyunlarından biri. RPG ve strateji türüne ilginiz varsa kesinlikle kaçırmayın ve lütfen, Fransa'yı İngilizler'in elinden kurtarın.

-Tuna Şentuna



Tür: RPG  
Yapım: Level-5  
Dağıtım: Sony  
Platform: PSP

LEVEL PUANI

90



PSP

## WORMS OPEN WARFARE 2

SOLUCANI İKİYE BÖLMEME ÇALIŞAN ÇOCUĞA SOLUCANIN YANITI KORKUNÇ OLDU...

**[[ SİZ DEYİN BEŞ, BEN DİYEYİM 15; O YAŞLARDAYIM.** Akıl yaşım ise büyük ihtimalle ikiyi gösteriyordu. Ufacık solucanların birbirlerine saldırmalarına hiçbir anlam veremiyordum. Biri bazukayla diğerinin beynini patlatıyor, diğeri elindeki koyunu karşısındakinin üstüne salıyor ve onu havaya uçuruyordu. Benim için zor günlerdi bunlar. Gerçekle hayali birbirinden ayırt edemeyen ben, hayatımın geri kalanında beni kovalayacak olan bir kabusun içine... Aslına bakarsanız, böylesine trajik bir giriş yazısı yazmak istememiştim. Cümlemleri rahatlıkla yarıda kesmiş olmam da bunu kanıtlıyor. Zaten gözlerim PSP ekranındaki ufacık solucanları görmeye çalışırken bozuldu ve artık görmüyorum; bir de beyin sağlığımla uğraşmayalım.

### NİNJA İPİ VE BİR SOLUCAN

Bir ara Team 17, gaza gelip güzelim Worms'u üçüncü boyuta taşımıştı. Ne denli büyük bir hata yaptıklarını ellerine ulaşan satış rakamlarından sonra fark eden yapımcılar sözüme gelip (onlardan daha güçlüyüz!) tekrar ikinci boyuta döndüler. Üstelik Worms'u taşınabilir konsollara uyarlayarak mutluluğumuzu perçinlediler. Ortaya çıkan yapım, Worms Open Warfare 2, o denli iyi bir oyun olmuş ki bize hem eski günleri yaşıyor, hem de içerdiği yeniliklerle eski Worms oyuncularına bu oyunda hala iş olduğunu kanıtlıyor.

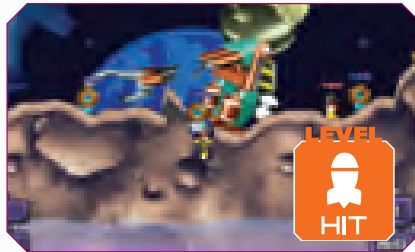
Campaign modu ile başlayayım: Sıradan, dörde dört savaşlar yerine, birbirlerinden farklı temalara sahip olan bölümlerde, farklı görevler aldığınız bu mod sizi kah korsanların arasına götürüyor, kah uzaya çıkarıyor. Her zaman diliminin ardından da bir boss'la savaşıyorsunuz. Hayır, devasa yaratıklar çıkmıyor karşınıza; yetenekli, zaman zaman enerjisi sizinkinin iki katına varan solucanlarla savaşıyorsunuz. Bu solucanlar eğer dikkatli olmazsanız gözünüzün yaşına bakmadan sizi harcıyorlar. Siz de hiç boş sayılmazsınız; kontrol edebildiğiniz solucanlar, sınırlı sayıda olan silahları sıra kendilerine gelince kullanabiliyorlar. Silahların kullanımı ise

oyunun kilit noktası. Diyelim ki elinizde sadece bir pompalı tüfek ve bir ninja ipi var, düşmanınız ise tam anlamıyla cehennemin dibinde; eğer metrelerce öteden ona ateş etmeye çalışırsanız çok anlamsız bir hareket yapmış olursunuz. Onun yerine ninja ipini size tanınan süre içinde seri bir şekilde kullanmalı, düşmanınıza yaklaşmalı ve sonra tüfekle onun hakkından gelmelisiniz. Bu en basit örnek. Campaign modunda ilerlerken buna benzer birçok problemle karşılaşacaksınız. Bu yüzden size önerim, önce Puzzle modunu oynamanız. Bu modda kafanızı çalıştırmaya yönelik birçok farklı görev alıyor ve öğrendiğiniz numaraları daha sonra gerçek savaşta kullanma şansını yakalyorsunuz.

### DÜŞÜNCESİZ ARKADAŞLAR

Open Warfare 2'yi tek başıma oynamaktan sıkıldıktan sonra başvurduğum multiplayer modlar arasında Infrastructure'ı görünce yerimden öyle bir zıplamışım ki aynı hızla yere kapaklandım! Bilirsiniz; PSP'de çok fazla internet üzerinden oynanan oyun yoktur. Haliyle, Worms gibi multiplayer harikası bir oyunun online olarak oynanabiliyor olması beni fazlasıyla mutlu etti. Yalnız oyunu oynadığım sıralarda çok fazla kişi takılmıyordu ortamlara ama daha fazla kişinin Open Warfare 2'yi satın almasıyla ileride sunucular yoğunlaşabilir.

Farkındayım; her şey mükemmel gözüküyor ancak bu oyun da bazı sorunlara sahip. Mesela; patlayan, parçalanmış alanlar yanlış piksel hesaplamaları yüzünden size engel olabiliyor. Bu bazen öyle içinden çıkılmaz bir hal alıyor ki bölümü en baştan

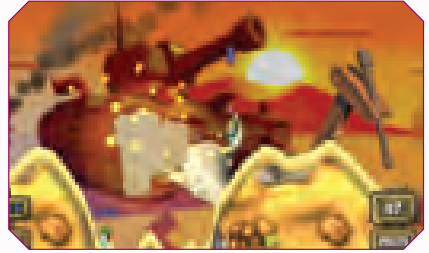


Tür: Strateji  
Yapım: Team 17  
Dağıtım: THQ  
Platform: PSP, DS  
LEVEL PUANI

# 80



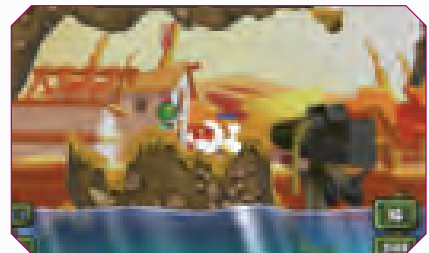
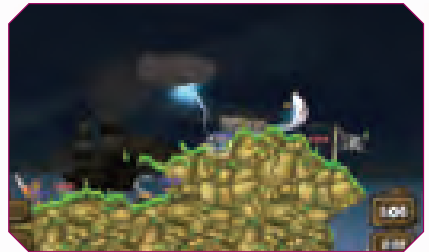
Solucanlarınızı genellikle birbirlerinden ayrı tutmaya bakın; yoksa kafanıza yiyeceğiniz bir "Air Strike" oyunun sonunu getirebilir.



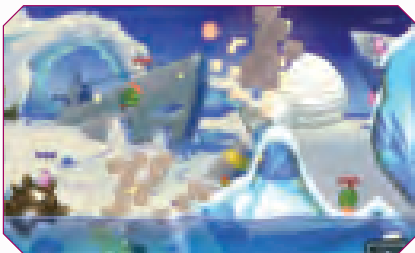
oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Ayrıca yapay zekanın bir embesil taklidi yapması, bir Einstein'a dil çıkarması oyunu biraz dengelessi kılıyor. Neyse ki bunlar göz ardı edilebilecek hatalar. Yani bu hatalar Worms'u satın almanıza engel değil.

Eğlenceli bir strateji oyunu için hep birlikte Worms'ta buluşmayı diliyorum; büyük ihtimalle online lobide karşıma çıkacak rakip bekliyor olacağım.

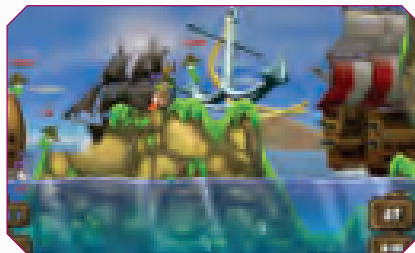
- Tuna Şentuna



El bombaları, solucanları uzaklara fırlatıyor ve bir anda suyla buluşturuyor.



Buzlarla kaplı olan bölümlerde suyun dibini boylamak işten değil; dikkatli olmalısınız.



Korsan döneminde, solucanların sesleri bu döneme ayak uyduruyor.



Şefik "Rocko" Akkoç  
rocko@level.com.tr

## ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Bu ay neler karalamışım bakalım: Gözden kaçırdığım Toronto Game Jam, bir DJ'lik kariyerine başlamamı sağlayan Virtual DJ, otomobil üzerine kurulu olan bir MMO, bir adet "remake" oyun ve DVD içeriğinden iki ilginç oyun... Üç sayfa doldu bile! Sağ olsun, Fırat sayfa sayısını dörtten üçe indirdi de kara kara ne yazacağımı düşünmekten kurtardı beni. Altı sayfa olarak hayata gözlerini açan Forte, bu ay "taban" yaparak üç sayfaya indi; daha da inmez artık. (Yaz kızım: Sayfa düşürmeye azmettirmekten seniğin gelecek ay dokuz sayfa Forte yazmasına karar verildi. Ama gelecek ay itibarıyla bahsi geçen bölümün ismi değişeceğinden dava düştü. N'oluyor yahu?! - FA)

Ekim DVD'si için bir notum var: Demo yağmuru öylesine hızlandı ki bazı oyunların demolarını dışarıda bırakmak zorunda kaldım. İlk olarak FIFA 08'yi eledim çünkü kendisi aslen "vasat" kelimesinin tanımı. Daha sonra Mad Rally'yi eledim; zaten rastlantı eseri bulmuştum bu demoyu. BioShock ve World in Conflict yerlerini garantilemişti ama Medal of Honor: Airborne sallantıdaydı. Enemy Territory: Quake Wars demosu çıkınca o da dışarıda kaldı. Bu tercihimden dolayı pişman değilim çünkü ETQW, MoHA'ya göre sistemi daha az yoran bir oyun.

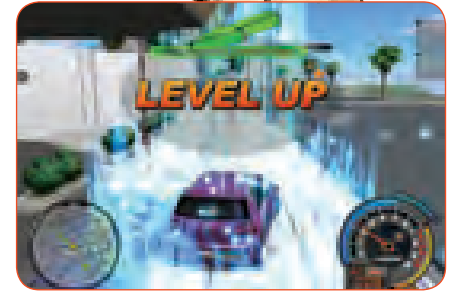
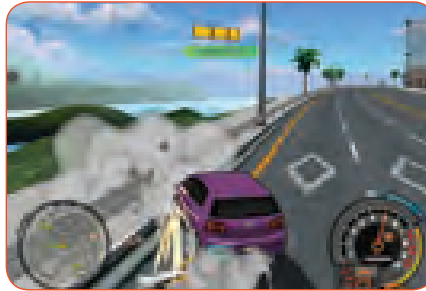
DVD hakkındaki tüm görüş, öneri ve şikayetlerinizi bundan sonra leveldvd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Bugüne kadar kullandığımız mail adresi tarih oldu; haberiniz olsun.

## DRIFT CITY

Yallah şoför yallah, ne beklisen!

Online oyunlara karşı zerre ilgisi olmayan, hele ki MMORPG kısaltmasını görünce köşe bucak kaçan biriyim. Ancak Drift City ismini duyunca farklı duygular yeşerdi içimde. Bir kere "drift" kelimesi geçiyordu oyunun isminde; Need for Speed: Underground'dan itibaren aklıma kazınan. Sonraki aşamada ekran görüntüleri illiği gözümü; çizgi-film vari bir görseleğe sahipti oyun. Bunlara bir de oyunun ücretsiz olması eklenince oyunu oynamamam için hiçbir sebep kalmadı.

Drift City'nin kurulum dosyasını resmi internet sitesinden (rift.ijji.com) indiriyorsunuz, siteye üye oluyorsunuz ve oyuna giriyorsunuz. Sanal bir ehliyet düzenleyip (aman!) arabanızı da seçtikten sonra görev almaya başlayabilirsiniz. Oyun hakkında hiçbir bilginiz olmadığı için (benim var artık) açıklamaları teker teker okuyoruz. Sonra başlangıç görevlerini alarak kontrollere alışmaya çalışıyoruz. Daha sonraki akış ise sizin tercihlerinize göre yön buluyor. Görevleri tamamladıkça seviye atlayacak, isterseniz bir yarış ekibine girecek ve birçok yarışa katılacaksınız. Tüm bunları yaparken şehirde



özgürce dolaşma gibi bir hakkınız da var; daha ne olsun?

Ben oyunu çok sevdim vallahi; fırsat buldukça zaman ayırmaya çalışırım. Olur da bana denk gelmek isterseniz: Oyundaki ismim RockoTR.



## KURMADAN GEÇMEYİN

### VIRTUAL DJ

www.virtualdj.com

Halk arasında "daptısakıştas", "kostassimitis", "üçyüzbeşyüz" ve daha birçok farklı şekilde tanımlanan dans müziği, ülkemizde ayağa düşen milyarlarca şeyden sadece biri. Artık bu müziğin gerçek dinleyicileri bile dans müziği dinlemekten utanır oldular. Peki bu gruba ben de dahil miyim? Olabilir!

Marmaris'te geçirdiğim yaz tatili, eskiden bol bol dinlediğim dans ve house tarzına yeniden yaklaştırdı beni. Evime döner dönmez son dönemin popüler şarkılarının yer aldığı toplama albümleri satın aldım; üstüne de Virtual DJ'i kurdum. Artık sanal da olsa bir DJ'dim.

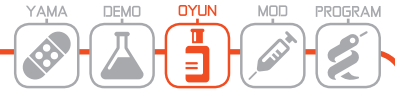
Virtual DJ, orijinal görünümüyle -şayet bir skin ile bozmadıysanız- iki plakçalardan ve



basit bir mixer'den oluşuyor. Bu görselelik kullanıcıyı havaya sokmak için yeterli aslında ama iki dans şarkısını plaklara sürükleyerek kullanılabilir hale getirdiğinizde partiye başlamak için hiçbir engeliniz kalmayacak. İlk plajı döndürmeye başladığımız anda bilgisayarınızın bulunduğu herhangi bir ortam "daptısakıştas" sesinin yankısıyla dolup taşacak. Artık ritmi tutturmak, atmosferi ısıtmak (küresel boyuta kaçmadan) ve dansın büyüüne kapılmak size kalıyor.







## TORONTO GAME JAM

### TOJAM 2007

Gözümden kaçmış; özür dilerim.

Bağımsız oyunlar dünyasını takip ediyorum onca zamandır, sözde. Mayıs ayında düzenlenen Toronto Game Jam'ini nasıl atlardım yahu?! Katılımcılar, değerlendirenler, kazananlar... Şimdi mi öğreniyorum bunları? Biraz daha kassam üçüncü TOJam'e yetişecektim hani. En azından geç oldu ama güç olmadı. Neyin nesiymiş bu TOJam; aktarayım.

TOJam, ilk olarak 2006 yılında organize edilmiş. 2007'dekini bile kaçırmışken 2006'nın neyini anlatayım şimdi? Bağımsız yapımcılar oyunlarını hazırlamış, karar organları da oyunları test edip oylarını kullanmışlar. Sonuçta -her yarışmanın olduğu gibi- TOJam'in de bir birincisi, bir ikincisi ve şaşıracaksınız ama bir adet de üçüncüsü çıkmış ortaya. Araştırmaya ve bilgileri aktarmaya devam!

Bu yıl listemizin üç numarasında Quiver yer alıyor. Bu oyunu oynamak için bir partnere (Kız olur, erkek olur; fark etmez.) ihtiyacınız var çünkü oyun iki kişiyle oynanıyor. Kendinize bir arkadaş bulduğunuzda biriniz Archer'ı, diğerinizse Dungeon Master'ı seçecek. Archer'ı seçen kişi mouse ile ekranda gezip sağa sola ok yağdırırken, Dungeon Master'ı seçen kişi

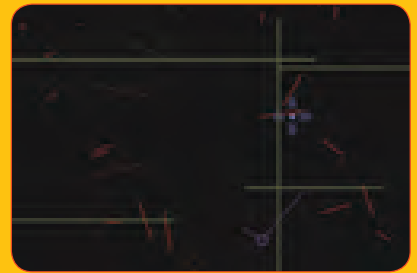
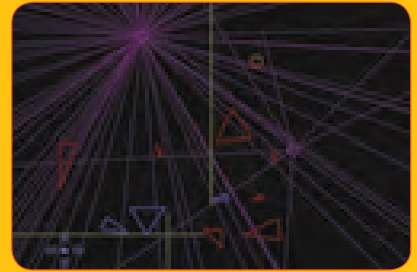
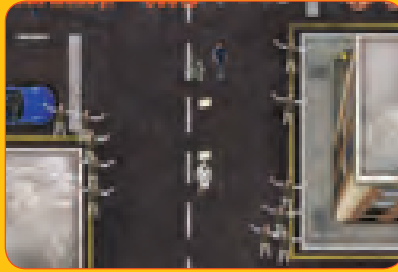
de bazı komutlar girerek Archer'ın üzerine canavarlar salıyor. DM'nin yağdırdığı canavar yağmuruna karşı koyan Archer, tecrübe kazandıkça daha çok canavara karşı koyabilir hale geliyor. Ne detay verdim ama?!

Yazıya "geri sayım" heyecanı katayım biraz: Evet sevgili okurlar, geldik listemizin iki numarasına! (kestim) Gümüş madalyanın sahibi Benny Hinn. Oyunun ismi bir insan ismine benziyor. Anında Google hislerim devreye girdi ve aradığım bilgiye ulaştım: 3 Aralık 1952'de doğan ve buradan yola çıkarak 55 yaşında olduğu sonucuna vardığım İsraili bir misyonermiş kendisi. Benny'nin adına hazırlanan bu oyunda, sokaklarda dolaşan insanlara kutsal kitap fırlatıyor ve bu şekilde para kazanıyoruz. Ciddi göndermeler var gibi ama konuya bulaşmak istemiyorum; hiç işim olmaz. Oyun gamepad ile de oynanabiliyor; sol stick hareket etmek, sağ stick kitap

fırlatmak için. Günah, günah...

Ve zirveye geldi sıra! TOJam 2007'nin şampiyonu, altın madalyanın sahibi, oyuncuların favorisi, halkın yıldızı: Xiç. İsminde herhangi bir ipucu yok; bir misyoner havası da... Hemen oyuna bakıyorum ve nostaljik görüntüler çarpıyor gözüme. Görseiliği 13. yüzyıla kadar uzanan oyundaki amacımız, üzerimize gelen üçgenleri tuzağa düşürmek. Yön tuşları ile hareket ediyor, WASD takım yıldızıyla da çizgiler çiziyoruz. Çevreleri çizgilerle kaplanan üçgenler yok oluyor, biz de puanımıza puan katıyoruz. Anlaşıldı mı?

TOJam'den Ekim ayının sonuna doğru haberim olduğu için bu üç oyunu DVD'ye yetiştiremedim ama bu oyunlar Kasım DVD'si için şimdiden rezervasyon yaptırıldılar. Ha, eğer "Bekleyemem" diyorsanız TOJam'in sitesine girip oyunları indiriverin. Sitenin adresi: [www.tojam.ca](http://www.tojam.ca)



### ROBOCOP 2D

Hazırlayan: Hazırlayan: Park Productions

Web: [www.parkproductions.com](http://www.parkproductions.com)

Park Productions, eski oyunların yeni versiyonlarını hazırlamakla meşgul olan bir firma. Bugüne kadar Ghostbusters'tan Chuck Rock'a kadar birçok oyunu cıvalayıp süsleyerek oyunculara sunmuşlar. Ben de firmanın sitesine ve yaptığı işlere bir göz attım; listeden Robocop 2D'yi cımbızlayarak (\*) Ayın Remake Oyunu köşesine bırakıverdim.

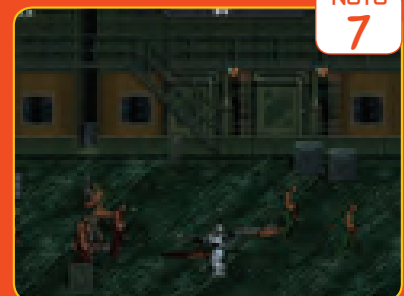
Adamların en çok üzerine düştüğü oyun Robocop 2D gibi gözüküyor çünkü oyunun üç farklı

versiyonunu hazırlamışlar. İlk oyun 2004'te, ikinci oyun 2005'te, bu bölüme iliştirdiğim üçüncü oyun ise geçtiğimiz Eylül ayında tamamlanmış. Hatta bu son versiyonun Mac ve Linux versiyonlarını da hazırlamışlar.

Oyun hakkında anlatılacak çok fazla şey yok aslında; oynayıp göreceksiniz her şeyi. Detroit şehri suç batağına saplanmış ve kontrolden çıkmış. Oluşan kaos ortamını düzelterebilecek tek bir kişi olduğunu tahmin etmişsinizdir siz de; Robocop! Şehri yaşanır hale getirmeniz için ihtiyacınız olan tuşları veriyorum: Yön tuşları, Z, X, C ve P. Oyunu sitesinden indirmeye üşenirseniz Kasım DVD'sine kadar sabredeceksiniz. Her şey Kasım DVD'si için!

(\*) Ayın kelimesi: Cımbızlamak: Kendi çıkarına uygun düşen noktaları asıl konu içinden özellikle ayırıp ön plana çıkarmak. -Türk Dil Kurumu

LEVEL  
NOTU  
7



## AYIN FULL OYUNLARI

### WONDERFUL END OF THE WORLD

[www.dejobaan.com/wonderful/](http://www.dejobaan.com/wonderful/)

PlayStation 2 kendine has, "alternatif" birçok oyuna sahip. Şubat dahil olmak üzere ayın 30 günü evine gittiğim Firat, bir ziyaretimde "Gel gel, oyuna bak." demişti. Aklıma gelebilecek her şeyin bir araya gelerek oluşturduğu dev bir top ve onu itmeye çalışan garip bir karakter... "Ne kadar saçma bir oyun olduğunu bana göstermek istedi herhalde" diye düşündüm ama bir anda gamepad'ı elime aldım ve bu saçmalığa ortak olmak istedim. O da ne?! Birdenbire o koca top beni de bünyesine kattı ve yoluna devam etti! Hatırladığım son şey, sabahın ilk ışıklarında Firat'ın yanıma gelip "Oyun bittiyse yat artık." demesi oldu. Katamari bir hastalığı; bunu anladım.

Bağımsız yapımcıların binbir zorlukla hazırladıkları oyunları araştırırken gözüme Wonderful End of the World takıldı. Oyunun tanıtım metninde yer alan "Katamari Damacy" kısmı da merakımı katbekat artırdı. Derhal oyunu indirdim, kurdum ve tanıtım metnindeki Katamari Damacy adının hangi amaca hizmet ettiğini görmek istedim. Kısa bir yükleme süresi, seçilebilir üç bölüm ve başla!

Oyundaki bir bölümü seçip başlattığımda gördüğüm ilk şey görünmediğim oldu. Ortada Katamari Damacy'deki gibi bir karakter yoktu. Sadece tuşlara bastığımda ilerleyen bir ışık hüzmesi vardı. Bu durumu oyunun test aşamasında olmasına yordum ve tuşlara basmaya devam ettim. Etrafta irili-ufaklı birçok obje vardı; hatta bazılarının üstünde OBJECT yazıyordu. Oyunun gerçekten de test aşamasında olduğuna ikna oldum artık. Işık hüzmesini kontrol etmeye devam ettim ve küçük objeleri bünyeme katmaya başladım. Böylece bir şeyi daha fark ettim: Üzerime yapışan objeler bir vücudu ortaya çıkaracak şekilde birleşiyordu. İki küçük kutu ayaklarımı, dev bir koli bedenimi, bir laptop da kafamı temsil etmeye başladı. Artık oyunda geçirdiğim her dakika, bir öncekinden daha ilginç görüntülere sahne oluyordu.

Yaz kızım, karar: Tamam, oyun ilginç, Katamari Damacy başarılı bir şekilde PC'ye uyarlanmış... Ama oyun daha bitmemiş, yani bazı objeler kaplamasına bile kavuşmamış henüz. Bu durumda bitmiş bir versiyonunu görene kadar oyuna temkinle yaklaşıyor ve notunu kırıyorum.



LEVEL  
NOTU  
7

### KNYTT STORIES

[nifflas.ni2.se](http://nifflas.ni2.se)

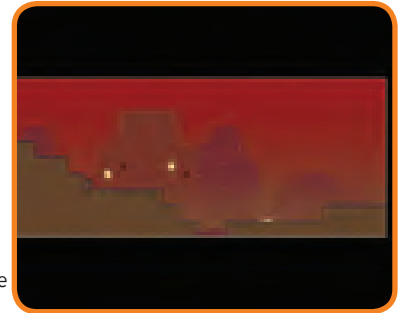
Yıllardır bağımsız oyunları araştıran biri olarak (bunu daha önce de söylemişim sanki), aynı programlarla hazırlanan klişe oyunları görmekten midem bulandı artık. Üç-beş oyun yapma programından birini indirip, hazır dosyalar üzerinden oyun yapan herkes kendini "yapımcı" diye lanse ediyor; yok ya! Biraz fark yaratmanın zamanı gelmedi mi artık? Örneğin; önceki aylarda verdiğimiz ve Experimental Gameplay projesi altında toplanan uçuk oyunları yapanlar birer insan değiller mi? Neden bazıları fark yaratıp oyuncuları şaşırtırken, bazıları ezber oyun yapıyor? Bir giriş paragrafında en fazla kaç tane soru cümlesi kurulabilir? Bu da mı bir soru oldu? Hala soru mu soruyorum? Hey!

Son yıllarda sürüden ayrılmayı başaran ve ilginç oyunlar hazırlayan insanlardan biri de Nifflas ismiyle bilinen Nicklas Nygren. "Yarışma"ya İsveç'ten katılan 24 yaşındaki Nifflas, daha önce

Level DVD'lerine Within a Deep Forest ve Knytt oyunları ile konuk olmuştu; şimdi de sıra Knytt Stories'e geldi.

Knytt Stories, Nifflas'ın bir önceki oyunu olan Knytt'in devamı aslında. Knytt gibi pek de uzun olmayan bir senaryoya sahip olan yeni oyunda, platform oyunlarının tüm gereklerini yerine getiriyoruz. Maalesef "koş", "zıpla" ve "topla" derken kısa sürede bitiyor oyun ve Nifflas'ın yeni projesini beklemeye başlıyoruz. Aslında bu sefer beklememiz gerekmiyor çünkü oyun için bir de editör hazırlanmış. Yani kendi bölümlerimizi yaratabileceğimiz gibi bizden önce davrananların hazırladıkları bölümleri de indirip oynayabiliyoruz. Yapılmış varken kim uğraşacak şimdi? Oyunun internet sitesine girin ve indirin hemen; haydi!

Şefik the Google olarak yaptığımız araştırmalar sonucunda Nicklas Nygren'in müzisyen kimliğine sahip olduğunu da öğrendim. Siz de bu bilgiyi bir yere not edin; yarın öbür gün lazım olur.



LEVEL  
NOTU  
9

# COMPEX®

32. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR FUARI



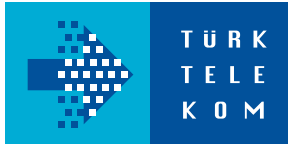
## Adamlar aşmış!

Gelin, gezin, görün...

**13-16**  
**ARALIK 2007**  
LÜTFİ KIRDAR  
FUAR MERKEZİ  
HARBIYE / İSTANBUL

[www.compex.com.tr](http://www.compex.com.tr)

ANA SPONSOR



**RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.**

ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL  
TEL: 0212 270 28 20 FAKS: 0212 270 31 34

Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.



Ömür İklim Demir  
omur@level.com.tr

## KADİM DÜNYA'DAN OFFLINE ANLAR

Ödenmemiş cep telefonu faturam için gelen mesajın tiz sesiyle uyandım. Nasıl uyuduysam artık; boynum tutulmuş, başım hala ağrıyor. Komidinin üstünde duran ödenmemiş fatura koçanını gördüğümde tekrar duvar tarafına doğru döndüm. Bu baş ağrısı, birikmiş faturalar, kapıdaki ev sahibi... Hepsinin bir çözümü olmalıydı.

Yatağın altından spreyci boyaya kutusunu alıp, kutuyu iyice çalkaladım. Duvara güzelce, kocaman harflerle HESoyAM\* yazdım. HESoyAM... Haydi, yap numarayı, kurtar beni! Duvardaki boyaya kurumadan baş ağrım geçiverdi. Ardından büyük bir heyecanla internete girip banka hesabımı kontrol ettim; 250.000 Dolar vardı hesabımda! "Tam da düşündüğüm gibi" dedim içimden; "Sonunda hayatın hile kodunu buldum"

Ve cep telefonuma gelen mesajın tiz sesiyle uyandım, deja-vu! Rüyadan gerçeğe geçtiğim noktada, bilincimin verdiği tüm umutsuzlukla "Keşke..." diyebilirdim, o kadar. Keşke... Keşke herkesin duvara yazabileceği -HESoyAM gibi- bir hile kodu olsaydı. Öyle çok keşke demişim ki yol boyunca, hayatın "Quest Log"u dolmuş.

Demem o ki offline anlarınızda "Keşke" demeyi bırakıp, şu Quest Log'unuzu temizleyin. Girilmesi gereken sınavlar, buluşması gereken sevgililer, gidilmesi gereken toplantılar ve de yarım kalmış olan her şeyiyle "hayat listesi"ni temizleyin. Hem Dünya'da, hem de Azeroth'da...



# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

## Arthas'ı soğuk tahtından elmeye hazır mısınız?

▲ "BİR ZAMANLAR BEN DE ŞARABIN TADINI ALIR, savaşın tozunda gözlerimi kısırdım; kanım vücudumda ılık ılık akardı. Bir zamanlar ben de insandım!" dedi Kral Arthas, buzlarla kaplı tahtında hafifçe doğrulurken. Sesi, bilinen tüm zamanların ötesinden, derinlerden gelmekteydi.

Paladin, tüm kudretiyle kılıcını çektiğinde bu karanlığın göreceği son şey olacağını biliyordu. Tüm gücüyle bağırarak, iki eliyle kavradığı kılıcı sol tarafından koşarak gelmekte olan iskeletlere doğru savurdu. Sonra da sağa... Sonra tekrar soluna... Ta ki ölüm her yanını bu soğuk karanlıkta sarana kadar... İşte o an, bu yenilginin verdiği ıstırap ile Paladin, tüm ölümü içine hapsetti. Zamanın ötesinden gelen o soğuk ses hala beyninin içinde yankılanıyordu:

"Düşlerinde bile göremeyeceğin unutulmuş diyarlarda kaybolduğunda doğanın vahşileştiğini göreceksin. Cesaretini topladığında yapabileceğin tek şeyin kaçmak olduğunu anlayacaksın. Geride bırak! Her şeyi... Yanındaki ölümünü izlemekten çekinme. Fedakarlık, bırak, senin için yapılınsın. Geride kalma... Burada bulacağın tek şey... Ölüm olacak!"

Paladin'in gözlerindeki ışık solarken Azeroth, kuzeyden gelen karanlığın içine

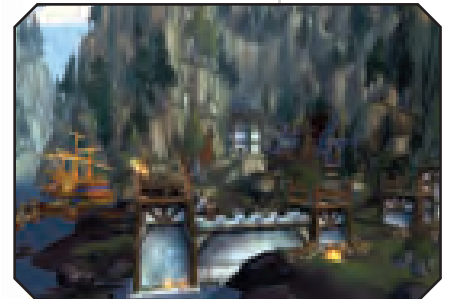
doğru çekilmekteydi. Peki, buz gibi soğuk bu kıtadan yemyeşil ormanlara doğru gelen bu uğursuzluk hangi kötülüğün kapılarını açacaktı...

### LEVEL SINIRI: 70'DEN 80'E ÇIKARTILDI

Evet arkadaşlar; Blizzard, hayatımızdan 10 level daha çalacağını resmen açıkladı! Yepyeni uykusuz geceler birbirlerini kovalayacak; kimi savaşçılar "instance"nin ortasında uyuklayacak, kimisi ise yine gün doğarken yatacak.

### YENİ BİR KITA: NORTHREND

Azeroth, Kalimdor ve Outland'in artık ileri seviyedeki oyunculara dâr gelmeye başladığını gören Blizzard, level 68 olduktan sonra erişilecek yepyeni bir kıtayı oyuna dahil etti. Ölümün kol gezdiği bu buzlarla



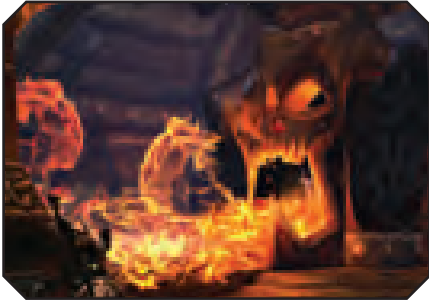


kaplı kıtaya Borean Tundra ve Howling Fjord bölgesinden geçiş yapılabilecek. Kalimdor çöllerinde ter içinde dolaşmaktan bıkan, bol sakallı Dwarf'lar'a şimdiden duyurulur. (Tanaris'in kumlarında nice Dwarf "Gel, sana limonata vericem" vaadiyle nasıl kandırıldı, kim bilir... Neyse, bu konulara girmeyelim!)

#### YENİ BİR SINIF: DEATH KNIGHT

İşte karşınızda World of Warcraft'ın ilk "Hero" sınıfı! Tanıtımlarda gördüğümüz kadarıyla Wrath of the Lich King, "Death Knight" sınıfının, -strateji türündeki- Warcraft'taki karizmasını sonuna kadar koruyor ama o unutulmaz "I'm alive!" repliğini tekrar duyar mıyız, bilmiyoruz.

"Death Knight'in 'Hero sınıfı' olarak tanımlanmasının nedeni nedir?" diye sorabilirsiniz. Bu sınıf, oyuncuların ancak 80. level'a ulaştıklarında yaratabilecekleri bir karakter olacak. Yani oyuna Death Knight olarak başlamak mümkün değil. Zaten ortalıkta Murloc'lar'dan dayak yiyen 10. level bir Death Knight görmek müessesenin ruhuna aykırı olurdu. Bu arada; internette Gnomelar'ın birer Death Knight olabileceği yönünde inanmak istemediğimiz söylentiler dolaşıyor. Umarız bu bir söylenti olarak kalır.



Küresel ısınma mı? O da ne?!



Yeni kıtadaki mimari Vikingler'i çağırıştırıyor.

#### YENİ BİR MESLEK: INSCRIPTION

"Yazıt" anlamına gelen bu yeni mesleğin de içeriği henüz açıklanmadı. Inscription, oyunculara büyüleri geliştirme (casting süresini kısaltma, menzili arttırma, etki süresini uzatma vb.) olanağı sunacak. Kim diğerlerinden daha hızlı bir şekilde daha uzağa "fireball" atmak istemez ki? Kısacası, Inscription için, "Enchanter'ın büyüleri geliştiren ve güçlendiren versiyonu" diyebiliriz.

#### YIKILABİLEN BİNALAR VE KUŞATMA SİLAHLARI

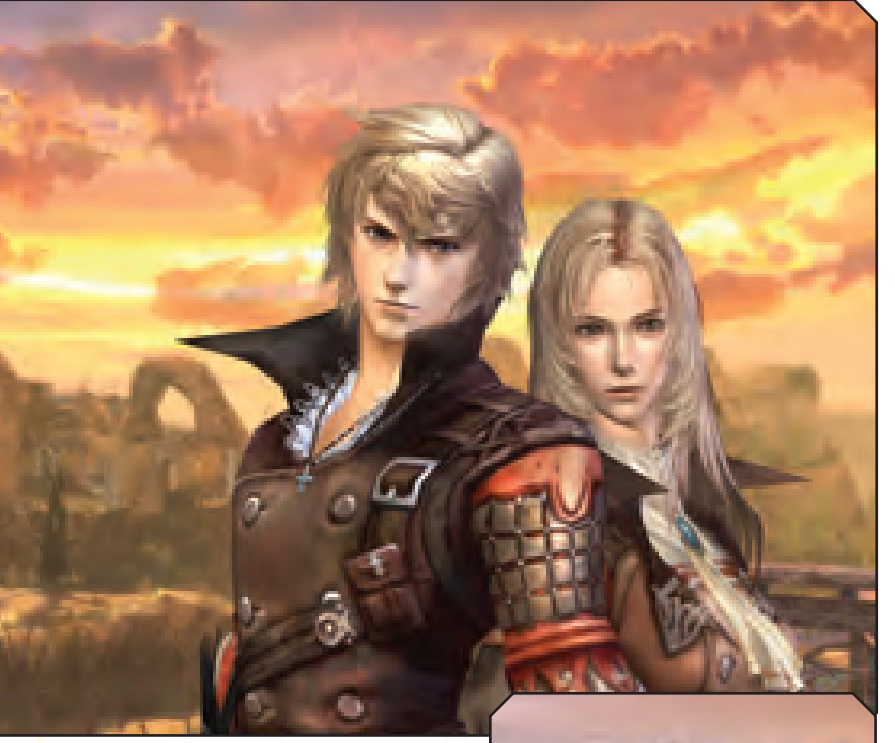
Northrend Kıtası'nda "Outdoor PvP" bölgeleri denilen yerler bulunacak ve bu bölgelere giren oyuncular kendilerini bir meydan savaşının içinde bulacaklar. Bu PvP bölgelerinde "Game of Towers" ve "The Silithyst Must Flow"

olmak üzere iki çeşit "savaş durumu" olacak. Game of Towers'da oyuncular belirli stratejik kuleleri ellerinde tutmaya çalışırken, The Silithyst Must Flow'da, Dune ve C&C serisindeki minerallere benzeyen "Silithyst" adlı mineralleri toplayacaklar. Bu bölgelerde diğer oyuncuların haricinde yüksek level'daki yaratıklar ve düşmanlar da bulunacak. Ayrıca oyuncular mancınık, balista, top gibi kuşatma araçlarıyla karşılarına çıkan binaları yıkabilecek. Alıştığımız araçların haricinde her ırk, kendine has kuşatma araçlarına sahip olacak. (Dwarf - Buharlı Tank, Undead - Meat Wagon gibi...) Kısacası, PvP sevenler bu oyunda aradıklarını fazlasıyla bulacak.

#### VE DİĞERLERİ...

Yepyeni bir kıtanın yanında doğal olarak yepyeni düşmanlar, zindanlar, silahlar, zırhlar ve görevler de bizleri bekliyor olacak. Son olarak, saç modelinden ve dans figürlerinden sıkılanlara güzel bir haber vermek istiyoruz: Yepyeni danslar ve saç modelleri geliyor! Blizzard, Ragnarok Online'in da kitlesine göz dikmiş gibi görünüyor. Sırf bu değişiklik için dahi bir milyon Koreli'nin eklenti paketini alacağına bahse girerim! L





## SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA

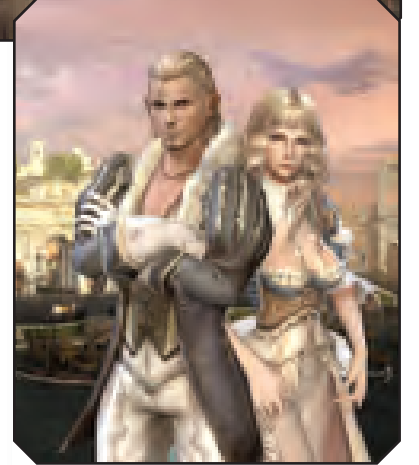
Ragnarok Online'ın yaratıcısı Hakkyu Kim, son projesi ile online oyunlara yeni bir bakış açısı getiriyor.

▲ **ÖNCELİKLE, KORE'DEKİ OYUNCU KİTLESİ İLE AVRUPA'DAKİ OYUNCU** arasındaki farklardan bahsetmekte yarar var. Koreliler, mouse tıklamasıyla karakter yönetmeyi severlerken, Avrupalılar "WSAD" ile koşup Space ile zıplamaya bayılırlar. Koreliler, saatlerce aynı canavarı kesip XP toplayarak karakter geliştirmekten nedense hiç sıkılmazlar (Hardcore Grind), Avrupalılar ise daha çok bir hikaye çerçevesinde gelişen ve görev tabanlı (Quest) olan karakter geliştirme sistemini severler. Koreliler sade bir biçimde mücadele etmeyi severlerken, Avrupalılar kimsede olmayan bir zırh takımını bulup o zırhı giyiyor olmaktan zevk alırlar. Bu durumun ana sebebi şu: Uzak Doğu kültüründe savaşçılar "sade ve bilge" olarak tanımlanırlar; Avrupa kültüründe ise aynı savaşçılar "parıldayan zırhlarıyla gezen, görkemli ve asil insanlar" olarak... Sonuç olarak; farklı kültürler, farklı tipte oyuncu profillerinin oluşmasına neden olur. Ben pek çok oyunu denememe rağmen bir türlü Kore'den çıkan oyunlara ısınamamışım. Saatler boyunca, anlamsız bir şekilde, sağda solda pörtleyen canavarları kesmek ister istemez insanı sıkıyor. Pek şimdiki bana; "Korelilere etmediğin laf kalmamış; ne diye bu oyunu anlatırsın be adam?" diye sormazlar mı? Şimdi asıl konumuza gelelim ve her şeyi açıklığa kavuşturalım.

### BİRİMİZ HEPİMİZ, HEPİMİZ BİRİMİZ İÇİN!

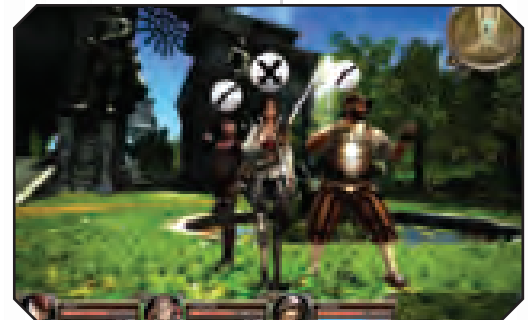
Oyun, 17. yüzyılın barok atmosferini ve koloni hayatını, Uzak Doğu kültürünün bir parçası haline gelmiş olan mangalarla birleştirerek alıştığımız "fantastik dünya" kalıbının biraz dışına çıkıyor. Korsanların denizlerde cirit attığı, kolonileşmeye çalışan imparatorlukların büyük donanmalar kurduğu; herkesin her zamankinden daha çok kendi bacağından asıldığı dönemlere dönüyoruz; kralın yandaşları ile Cumhuriyetçiler arasındaki mücadeleye hoş geldiniz!

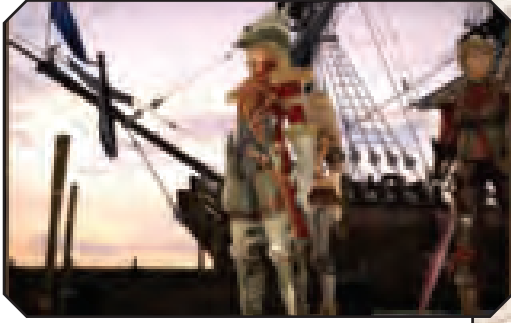
Oyuna başladığınızda, klasik "karakter yaratma" ekranının yerine ailenizin yaşadığı malikaneyi görüyorsunuz. Malikanenin giriş holünde yarattığımız karakterler için dört kişilik bir yer bulunuyor. Oyunda, bu holdeki adamlardan üçünü aynı anda kontrol edeceksiniz. Bir silahşör, bir izci ve bir büyücüden oluşan bir ekip kurduğunuzu varsayalım; bu üç karakter her zaman beraber olacak. Siz gruptan birini yönetirken diğer ikisi yapay zekanın el verdiği ölçüde savaşacak. Ayrıca oyun boyunca rastlayacağınız bazı karakterler ekibinize katılarak güçlenmenizi sağlayacak. Yeni katılan karakteri dördüncü boşluğa yerleştirebilir ya da ekibinizden biriyle değiştirebilirsiniz. Eğer daha önce PC'de KOTOR, Bard's Tale veya Neverwinter Nights



türünde bir oyun oynadıysanız bu durum size tuhaf gelmeyecektir.

Karakterlerimizi mouse ile yönlendiriyoruz. Özel hareketler; "QWERTY" (birinci karakter için), "ASDFGH" (ikinci karakter için) ve "ZXCVBN" (üçüncü karakter için) tuş dizilimleriyle yapılıyor. Yeni kontrol sistemine ve oyunu ekip halinde oynamaya birkaç saat içinde kolayca alışabiliyorsunuz.





### ATOS, PORTOS, ARAMİS TOPLANIN!

Gelelim, takımımızı kimlerden oluşturabileceğimize... Oyunda insanlar dışında seçebileceğiniz hiçbir ırk olmadığından başlamak için sınıfı ve cinsiyeti belirlemeniz yeterli oluyor. Oyunda Fighter, Wizard, Scout, Muskeeter ve Elementalist olmak üzere toplam beş sınıf bulunuyor.

Sınıf seçiminden sonra, her sınıfa ait olan instance'ları ayrı ayrı geliştirebiliyorsunuz. Bu sayede oyun içinde aynı seviyede bulunan iki karakter, birbirinden farklı özelliklere ve yeteneklere sahip olabiliyor. Mesela seçtiğiniz karakter Scout ise onu tek el hançer kullanma, çift el hançer kullanma, tuzak kurma, ilk yardım ya da fiziksel kondisyon üzerine geliştirip olabildiğince "benzersiz" olmasını sağlayabiliyorsunuz. Üç karakterden oluşan takımınızı, her sınıfa ait beş-altı instance üzerinde geliştirerek değişik kombinasyonlar oluşturabiliyorsunuz. Bu da çoğu standart MMORPG'de var olmayan bir özellik.

### BİR TAVŞAN, İKİ TAVŞAN, ÜÇ TAVŞAN...

Ekibi kurduktan sonra hayvan ve canavar kesme görevleri başlıyor. Kurt, fare ya da köyü rahatsız eden haydutları kesme / biçme... Kısacası, güzel fikir parıltıları içeren bu oyun ve bu güzelim konsept, kupkuru bir "canavar kesme / XP kazanma" mantığıyla mahvediliyor. Böylece, bir zanaatkar sınıfının ya da gerçek bir ekonominin yer almadığı plastik bir koloniler dünyasına sıkışıveriyoruz. Ayrıca oyundaki hikaye ve hikayeye dair çoğu görev, kötü bir İngilizce ile yazılmış. Temel gramer hatalarıyla dolu olan bir senaryodan derinlik ve başarılı bir kurgu beklemek hayalperestlik olur. İşin bu kısmını göz ardı edip Granada Espada'yı benzer oyunlarla kıyasladığımızda ise oyunun, üç karakterli takım sistemi başta olmak üzere oynanış açısından pek çok yenilik barındırdığını görüyoruz.

Oyun, üç karakterle aynı anda oynandığından savaşlar gereğinden fazla kalabalık... Adamlarınız -genelde- onlarca, hatta yüzlerce düşmanın arasında kalıp, soluk alacak vakit bile bulamadan savaşıyor. Zaten siz hiç müdahale etmeseniz bile adamlarınız kendi kendilerine büyü yapıyor, birbirlerini iyileştiriyor. (Gidin çay kahve için, televizyon izleyin, yemek yişin...)

Oyundaki görevlerin çoğu, belirli türdeki bir canavardan belirli bir sayıda öldürmekten ibaret olduğu için bir süre sonra insan



sıklıma başlıyor. Oyunun hızlı temposu ve çoklu karakter seçeneği bile bu durumu kurtarmaya yetmiyor.

### UZUN LAFIN KISASI

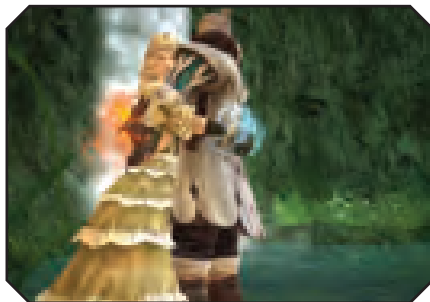
Ne dersek diyelim; grafikler gerçekten görülmeye değer güzellikte. Şehirler ve binalar büyük bir özenle tasarlanmış ve gözü yormayan pastel renklerle süslenmiş. Manga tarzındaki karakter modellemeleri ve ışık efektleri oyunun fantastik atmosferini pekiştirmiş. Ama nedense bu güzel modellemeler bir türlü canlılığa kavuşamıyor ve karakterlerin hareketleri fazlasıyla donuk kalıyor.

Sonuç olarak, değişik birkaç fikir barındıran ve ücretsiz olarak oynanabilen Sword of the New World; sorunlarına karşın salt aksiyon ve PvP arayan oyuncuların mutlaka göz atmaları gereken bir yapım.

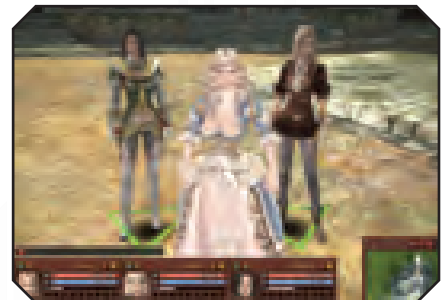
Oyunun 3.65 GB'lık kurulum dosyasını resmi internet sitesi olan [www.swordofthenewworld.com](http://www.swordofthenewworld.com) adresinden indirebilirsiniz.



"Tavşan kız, sen burada kal; biz lateks oğlanla Mavi İstiridyе Bari'nda iki tek atıp geleceğiz"



"-Aramızdaki elektriği hissediyor musun sevgilim? -"Ellerimi ateş bastı" desem..."



Maskeli balo girişi bu tarafta mı acaba?



Luminol  
mikelenjo@hotmail.com

## HER ŞEYİ SU YÜZÜNE ÇIKARTTIK

System Shock'un piyasaya çıktığı 1994 yılında, sadece küçük bir oyuncu kitlesi onun değerini bilmişti. O yıl, ismi bilinmeyen bir hacker'ı kontrol eden oyuncular, çıldırmış bir yapay zeka tarafından ele geçirilmiş olan bir üste yaşam mücadelesi verdiler. Oyunda, siber-gerçeklik terminalleri aracılığı ile kendisini sisteme aktaran hacker, bu boyutta savaşılabiliyordu. Matrix'in henüz vizyona girmediği, sanal gerçekliğin aklımızdaki en yakın örneğinin Bahçıvan (Lawnmower man) olduğu dönemde, bu oyun gerçek bir serap gibiydi. Tüm dünyada sadece 170.000 adet satan oyun, bu "sayısal başarısızlığına rağmen" o sene GameSpy tarafından "bir Van Gogh Tablosu" olarak tanımlanırken Computer Gaming World tarafından 4,5 yıldız ile taçlandırılmıştı.

Şimdi ise elimizde başka bir tablo var; Bioshock. Üstelik bu tablo bir öncekine göre çok daha derin ve çok daha sofistike. Öyle bir oyun ki Bioshock, sadece yaptığı göndermelerden ve alt mesajlardan bile birkaç farklı oyun yapılabilir. Açıkçası böyle bir oyunun içine girebilmekten, çözümlerine ulaşabilmekten ve bu çözümleri sizinle paylaşmaktan gurur duyuyorum.

İlginç bir ayrıntıya değinmek istiyorum: Az sonra okumaya başlayacağınız Bioshock'un tam çözümünde karşılaşacağınız şifreler ve rakamlarda kullanılan 0451 sayısı, Ray Bradbury'nin ünlü bilim kurgu romanı olan Fahrenheit 451'e; 1138 sayısı ise George Lucas'ın THX 1138 adlı filmine gönderme yapmak amacıyla kullanılmış. Haydi, hepinize kolay gelsin!



## TAM ÇÖZÜM

# BIOSHOCK

## 1. WELCOME TO RAPTURE

### BÖLÜM 1-1

İçinde bulunduğunuz uçak, okyanusa düştüğünde kendinizi alevlerin ortasında yüzmeye çalışırken bulacaksınız. Alevlerden kendinizi koruyarak ilerideki deniz fenerine benzeyen yapıya yüzerek ulaşın ve yapının aşağısındaki kapıdan içeri girin. Sonra, odadaki sanat eserlerine bakıp arka taraftaki merdivenden aşağıya inin.

Burada küçük bir batiskaf göreceksiniz. Batiskafın içindeki kolu aşağıya indirerek Rapture'ın bilinmeyen derinliklerine doğru yol alın. (İniş boyunca müthiş manzarayı izlemeyi ihmal etmeyin!)

Ara demodaki küçük vahşet gösterisini izledikten sonra, kapının solundaki radyoyu alın ve Atlas'tan gelen mesajı dinleyin. Batiskafın kapısı açıldığında yerdeki kırmızı halı boyunca ilerleyin. Merdivenden yukarı doğru çıkıp en sondaki karanlık odaya ulaşın. Burada yine bir ara demo izleyeceksiniz. Ara demoyu izledikten sonra hemen yıkıntının üzerinden zıplayarak spot lambanın altındaki İngiliz anahtarını alın.

İlerideki duvar yıkıntısını İngiliz anahtarını ile iyice kırarak duvarda bir delik açın ve açtığınız bu küçük deliğin içinden eğilerek geçin. Buradaki merdivenin sonuna vardığınızda oyundaki ilk düşmanınızla karşılaşacaksınız. Düşmanın işini bitirdiğinizde odayı ve cesedin üzerini aramayı unutmayın. Cesetlerin üzerlerini ve odaları araştırmayı, oyun boyunca genel bir alışkanlık haline getirin. Emin olun bunun çok faydasını göreceksiniz.





İlerideki elektronik kapı kilitli olduğu için, doğrudan balkona çıkan merdivene doğru yönelin. En üst balkondaki Electro Bolt Plasmidi'ni alarak yeni bir yetenek kazanın ve ara demoyu izleyin. Karşınızdaki kısa devre yapmış olan kapıya elektroşok uygulayarak kapının açılmasını sağlayın ve kapıdan geçerek tünel boyunca ilerleyin.

Dikkat: Beraber okyanusa çakıldığımız uçajın kabini, birazdan tünele çarpacak! Kabine girin ve uçak boyunca ilerleyip acil çıkış kapısından dışarıya çıkarak tekrar ana tünele dönün. Şimdi, otomatik Securis kapısına ulaşana kadar tünel boyunca ilerleyin.

Odanın sağında ve solunda bulunan bölmeleri araştırıp bulacağınız her şeyi alın. Bu sırada içeri girecek olan düşmanı Electro Bolt + İngiliz anahtarı kombinasyonu ile öldürün. Karşınıza çıkacak olan ikinci düşmanın da işini aynı şekilde bitirip diğer bölüme geçin.

Merdivenden yukarıya çıkıp lobiye ulaşın. Burada karşınıza çıkacak ve daha önce karşılaştığınız düşmanlara göre daha güçlü olan düşmanı öldürüp asansörlerin bulunduğu yere gidin. Bu asansörlerden sadece birisi çalışıyor; çalışan asansörü bulup bir üst kata çıkın. Sağ taraftaki düşmanı öldürüp bebek arabasında bulunan toplu tabancayı alın ve Kashmir Restaurant'dan içeriye girin.

Restoranın arka tarafındaki tuvalet kabinlerine doğru ilerleyin. Önce bayanlar bölümüne girip burada bulacağınız eşyaları alın. Şimdi ise bay bölümüne girip en sondaki kabine doğru ilerleyin. Bu kabinin arkasındaki yıkılmış duvardan geçerek sahne ışıklandırmasını bulunduğu metal platforma ulaşın.

Bu sırada, Atlas size aşağıdaki küçük hemşireyi anlatmaya başlayacak. Dengenizi kaybetmeden, ışıklandırma demirlerinden ilerleyerek karşıya geçin. Odanın arka tarafındaki merdivenden aşağıya inin ve İngiliz anahtarını kullanarak sağdaki kapıyı açın.

Vita-Chamber'ı geride bırakıp ilerideki köşeyi döndüğünüzde tabancalı bir düşmanın saldırısına uğrayacaksınız; hemen işini bitirin ve karşınıza çıkan diğer düşmanları öldürerek ilerleyin.

Merdivenden aşağıya inerken ileride bir su birikintisine eğilmiş olan iki düşman daha göreceksiniz; suya elektroşok göndererek ikisini birden kızartın. Merdivenden aşağıya inince, sağ tarafa doğru yolunuza devam edin. Çıkışa yaklaşırken alarmlar susacak ve çıkış kapısı siz geçmeden kapanıverecek. Tam bu sırada bir sürü düşman merdivenden size doğru geliyor olacak. Düşmanlarınız yerdeki su birikintisine bastığında suya elektroşok vererek onları öldürün. Yeterince düşmanı kızarttığınızda arkanızdaki kapı açılacak. Bu kapıdan içeriye girin ve koşarak en sona kadar ilerleyin. Merak etmeyin; buradaki kilitli kapıyı da Atlas açacak.

## 2. MEDICAL PAVILLION

Ana girişe geldiğinizde ilerideki kapının küçük bir güvenlik robotu yüzünden sıkışıp

açılmadığını göreceksiniz. Buradaki bulmacayı çözerek robotu hack'leyin ve kapının açılmasını sağlayın. Daha sonra açılan kapılar boyunca ilerleyerek ana salona ulaşın. Küçük robotunuzun da yardımıyla, sağ köşede bulunan iki düşmanı öldürün.

Odadaki merdivenden yukarıya çıkarak bir üst katmana geçin ve buradaki kolu aşağıya indirin. Kol, beklediğiniz gibi aşağıdaki kapıyı açmayacak; aksine, arkanızdaki kapıyı açıp sizi bir düşmanla baş başa bırakacak. Bu talihsiz düşmanı da diğerlerinin yanına gönderip açılan kapıdan ilerleyerek kontrol odasına ulaşın. Odadaki makineli tüfeği alın ve buradaki kolu aşağıya indirin. Açılan kapıdan kalabalık bir düşman grubu dışarıya çıkacak. Yeni almış olduğunuz makineli tüfeği bu grubun üzerinde zevkle test edin.

Şimdi, tekrar ana girişe (robotu hack'lediğiniz yere) gidin ve odanın diğer ucundaki merdivenden yukarıya çıkın. Kapıdan geçerek büyük ve ıssız salona ulaşın. Salondaki bu sessizlik, salonda ilerlemeye başladığınızda iki tane otomatik taret tarafından bozulacak. Taretleri Electro Bolt atıp etkisiz hale getirin ve sonrasında onları hack'leyin. Böylece bundan sonra taretler sizin kullanımınızda olacak. Ana girişi iyice araştırıp burada bulduklarınızı alın ve karşınıza çıkanları öldürün.

Sol taraftaki yoldan, "Eternal Flame" yazan ışıklı



# STRATEJİ USTASI



tabelaya doğru ilerleyin. Krematoryumun girişinde küçük bir patlama ile yepyeni bir düşmanla tanışacağız. Bu molotof kokteyli atan yeni düşmanı, kendinizi koruyarak öldürün.

Kapılardan geçerek ana krematoryum odasına ulaşın. Bu sırada, duvardaki güvenlik kamerasını da birkaç el ateş ederek etkisiz hale getirmeyi unutmayın. En son katta, kapalı bir bölmenin başında bekleyen tek bir düşman göreceksiniz. Sol taraftaki küçük delikten eğilip geçerek kapalı bölmeye girin. Burada, Incinerate yeteneğini kazanacaksınız. (Bu yeteneğin Türkçe meali: Cayır cayır yakmak ve zippolaşmak.) Bu yeni yeteneğinizi, hemen yere dökülmüş olan benzinin üzerinde deneyebilirsiniz. Böylece benzin bidonlarını da havaya uçurup içerideki herkesi közlemiş olacaksınız!

Şimdi, tekrar taretlerin olduğu tarafa doğru gidin. Buradaki donmuş kapıyı Incinerate kullanarak eritin ve binanın güney kanadına ulaşın.

Odaya girdiğinizde sol taraftaki düşmana ve tarete dikkat edin. Ayrıca, odanın tam karşısındaki bölmede ise bir başka düşman sizi bekliyor olacak. Onun da işini bitirdikten sonra masadaki şifreyi (0451) aklınızda tutun. Zira odadaki şifreli dolabı açarken buna ihtiyacınız olacak. Dolabı açarak içindeki her şeyi alın.

Şimdi, daha steril bir ortama açılan güneydeki kapıya doğru yönelin. Soldaki salona girip duvardaki gölgelerden ürkmeyen suyun içinden ilerleyin ve en sona vardığınızda Security Expert Tüfeği'ni alın. Twilight Fields kanadına geçmeden önce Gölge Cerrah'a karşı hazırlıklı olun.

Tekrar Medical Pavillion'un ana girişine geri dönün ve batı yönündeki merdivenden aşağıya inin. (Gitmeniz gereken yönü gösteren "her şeyi bilen ok"u takip etmeyin.) Incinerate yeteneğinizi kullanarak buradaki buzları eritin ve Kure-All bölümüne açılan kapıyı bulun.

Kapıdan geçer geçmez karşınıza çıkacak olan tareti, elektroşok ile etkisiz hale getirin ve etrafı

düşmanları yeni silahınızla tanıştırın!

Ortalık sakinleştiğinde güney batı yönüne doğru yürüyün ve eğilerek ileride göreceğiniz köşeyi dönün. Sol taraftaki tareti, harekete geçmeden önce elektroşok ile bozup hack'leyin. Artık Painless Dental bölümündesiniz; bakalım burada gerçekten ağrısız diş çekiliyor mu?

Bu bölüme girdiğinizde taretin yanından ilerleyerek Speedy Hacker Tüfeği'ni alın. Odadaki buhar iyice yoğunlaştığında etrafınızı göremeyeceksiniz ve tam bu sırada, arkanızda bir düşman belirecek. Hemen 180 derece dönüp onu öldürün ve yerde bir havalandırma kapağı bulup içeriye girin.

Havalandırma boyunca ilerleyin ve vardığınız odadaki düşmanı öldürdükten sonra odayı araştırın. Kilitli kapıyı açarak pompalı tüfeği bulmuş olduğunuz ana girişe geri dönün ve Daddy Dental tabelalarını takip ederek kuzeydoğu yönünde ilerleyin.

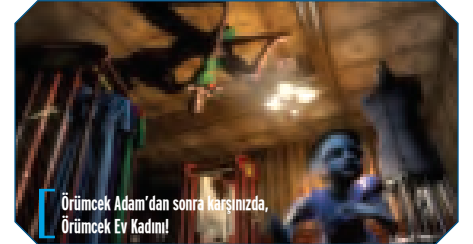
Daddy Dental'da ilerleyip kuzeybatı yönündeki Telekinesis Plasmidi'ni alın. Arka taraftaki tenis topu makinesiyle bu yeni gücünüzü test edip onu kullanmaya iyice alışın. Telekinesis, sadece bir şeyleri fırlattığınızda EVE enerjisi kullanıyor. Yani; eşyaları itmek, çekmek ve yere bırakmak için enerji harcamıyorsunuz. Sadece bu özelliği bile, Telekinesis'i, birçok oyuncu için vazgeçilmez kılmaya yetecektir.

Önünüze çıkan düşmanları öldürerek ana girişe geri dönün. En son hack'lemiş olduğunuz



kolaçan etmeden önce güvenlik kamerasını yok etmeyi unutmayın. Odada bulacağınız kasayı hack'leyip içindekileri alın. Yerdeki havalandırma kapağını İngiliz anahtarı ile açıp havalandırma boyunca sürünerek ilerleyin. Arka taraftaki odada Wrench Jockey Tüfeği'ni bulacaksınız. Şimdi, geldiğiniz yolu geri dönebilirsiniz.

Salonu geçtiğinizde açık alanın ortasında, yerde parıldayan bir pompalı tüfek göreceksiniz. Tüfeği almadan önce etraftaki fişekleri toplayın çünkü tüfeği alır almaz tüm ışıklar sönecek ve etraf birden düşmanlarla dolacak. Tüfeği aldıktan sonra hemen fişekleri tüfeğe doldurun



Örümcek Adam'dan sonra karşınızda, Örümcek Ev Kadını!





taretin bulunduğu salona gidin. Salondaki kilitli kapının kırık camından Telekinesis'i kullanarak anahtarları çekip alın ve kapıyı açın.

Hemen solda bir güvenlik kamerası bulunduğu için, açtığınız kapıdan içeri birden bire dalmayın. Usulca odaya girip kamerayı etkisiz hale getirin. Bitişik odada ikinci bir kamera daha var; onu da ateş ederek etkisiz hale getirin ve kameranın tam altında, duvara gömülü olan kasayı açın. İçindekileri alıp mutlu bir şekilde odayı terk edin.

Tekrar ana girişe geri döndüğünüzde molotof kokteyli atan düşmanlarla karşılaşacaksınız. Telekinesis'i kullanarak attıklarınızı onlara iade edin ve cayır cayır yanmalarını izleyin. Evet! Sonunda her şeyi bilen okumuzu takip edebiliriz. Artık vakti geldi...

Oku takip edip tünel boyunca ilerleyerek ameliyathanenin girişine ulaşın. Ön taraftaki duvara döndüğünüzde Dr. Steinman'ın kuzeydeki kapıya doğru kaçtığını göreceksiniz. Doktor kaçarken kapıyı patlatacak; bu nedenle yeni bir patlama yaratıp kapıyı açmanız gerekecek. Sol taraftaki balkondan size el bombası atmaya başladıklarında Telekinesis'i kullanarak bombaları kapıya yollayın.

Şimdi, kuzeye doğru ilerleyin. Köşeyi döndüğünüzde Dr. Steinman'ı tekrar kaçarken göreceksiniz. Önce size yolladığı güvenlik robotunu bekleyin; yeterince yaklaştığında da elektroşok ile çarpıp robotu hack'leyin. Artık robot sizin!

Salonu terk etmeden önce, yerde duran Static Discharge Toniği'ni aldığınızdan emin olun. Kuzeydeki kapı girişinde bulunan kamerayı etkisiz hale getirin. Odadaki ve kasadaki her şeyi aldıktan sonra salona dönüp batıya doğru ilerleyin.

Ameliyathanede, Dr. Steinman'ın bir insan üzerinde çalıştığını göreceksiniz. İçeride sizi zorlu bir savaş bekliyor. Incinerate ile ameliyat masasının arkasındaki gazı ateşe verebilir veya elektroşok ile doktoru sersemleterek kafasına ateş edebilirsiniz. Ama en güzel, Telekinesis ile arka taraftaki gaz tüpünü alıp doktora fırlatmak olacaktır. Doktor yanmaya başladığında makineli tüfekle onu tarayın. Canı iyice azalan doktor, merdivenden aşağıya inip su birikintisine girdiğinde de ona, Electro Bolt



ile son darbeyi indirin. Çok hızlı ve çok temiz...

Cesedin üzerini ve çevreyi araştırdıktan sonra karşınıza çıkanları öldürerek ana girişe gidin. Batı kanadındaki tünel çökünce kuzeye doğru ilerleyip kapıdan dışarıya çıkın ve ara demoyu izleyin. İleride göreceğiniz zavallı küçük kıza sakın öldürmeyin! Bir süre beklediğinizde oyun size "öldürmek" ve "kurtarmak" arasında seçim şansı tanıyacak. Eğer onu öldürürseniz daha fazla Adam Puanı toplayacak ve bunları çeşitli upgrade'ler için kullanabileceksiniz. Öldürmemek ise size ilerisi için çok özel bir güç kazandıracak. O nedenle de oyun boyunca göreceğiniz bu zavallı kızları sakın öldürmeyin. (Bu kızları öldürmeniz ya da kurtarmanıza göre oyunun, "iyi" veya "kötü" olarak sonlanmasını belirleyeceksiniz.)

Şimdi, tekrar Medical Pavillion'un ana girişine gidin. Burada da bir küçük kız ve onu koruyan bir Big Daddy göreceksiniz. Önce bu koca dev indirmeniz gerekecek; neyse ki doğru kanadındaki iki taretli hack'leyip kontrol altına almıştınız. Ateş ederek Big Daddy'nin size kızmasını sağlayın ve yavaş yavaş onu taretlerin bulunduğu yere doğru çekin. Taretler ona ateş etmeye başladığında siz de ona elektroşok atarak iyice sersemlemesini sağlayın. (Bu sırada yanınızda Electric Buck adlı fişeklerle dolu bir pompalınız varsa onu kullanmanızı şiddetle tavsiye ederiz.) Bu şekilde Big Daddy'nin işini bitirdikten sonra küçük kıza kurtarmayı seçin ve okun gösterdiği yöne doğru gidin.

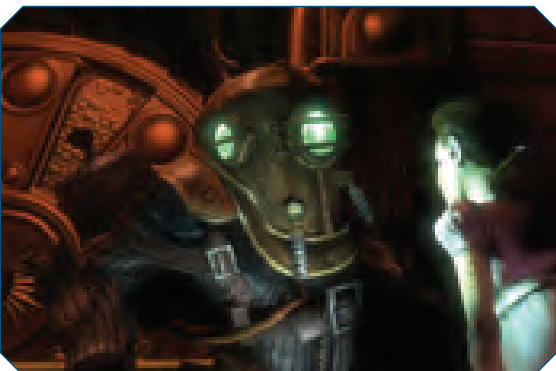
Acil çıkış kapısı yakınında bulunan düşmanı öldürüp merdivenin tepesindeki düğmeye basın. Açılan kapıdan geçip içerideki batiskafa binin ve kolu aşağıya indirin.

### 3. NEPTUNE'S BOUNTY

Batiskaf istasyonuna girmeden önce toplayabildiğiniz her şeyi toplayın ve bir süre

karşınıza düşman çıkmayacağı için rahat olun. Etraftaki her şeyi topladığınızdan emin olduktan sonra yolunuza devam edin. Lower Wharf bölümüne vardığınızda burada da küçük bir kız ve onu koruyan bir Big Daddy göreceksiniz. Harekete geçmeden önce, Big Daddy'nin diğer düşmanlarla savaşmaya başlamasını bekleyin. O meşgulken üzerinde bulunduğunuz iskelenin altına inin ve kuzey ucundaki taretli hack'leyin. Eğer isterseniz iskelenin güney ucundaki ikinci taretli de hack'leyebilirsiniz.

Şimdi, kuzey ucundaki taretin yakınlarından bulunan tüpü, Telekinesis ile alıp Big Daddy'ye fırlatın. Big Daddy, size ateş etmeye başladığında çevredeki eşyaların arkasına saklanarak siper alın. Bu arada Big Daddy'nin size fırlattığı bombaları, Telekinesis ile tutup ona atmayı unutmayın! Big Daddy'nin işini bu şekilde bitirdikten sonra küçük kızın yanına gidin ve onu "kurtarmayı" seçin. Bundan sonra Tenenbaum, sizi bir





ödülün beklediğini söyleyecek.

Etrafı temizledikten sonra alanın ortasındaki Medical Expert Toniği'ni alın ve kuzeye doğru ilerleyip "Fontaine Fisheries" yazan kapıdan geçin. Yavaş yavaş ilerlerken sağ tarafınızdaki rampaya dikkat edin. Aşağıda göreceğiniz düşmanların işlerini tek tek bitirin ve son olarak ilerideki RPG taretini, elektroşok + hack kombinasyonu ile kontrolünüz altına alın.

Üst platformdaki Gatherer's Garden'a ulaşın ve kurtarmış olduğunuz üç küçük kızdan size gelen oyuncak ayı hediyesini inceleyerek ödüllerinizi (Hypnotize Big Daddy Plasmidi ve bol bol Adam) alın. Şimdi; yakınlarda bulunan güvenlik robotunu hack'leyin, Gatherer's Garden'ın güneydoğu yönünden aşağıya inip sol taraftaki güvenlik kamerasını hack'leyin ve odada, işinize yarayacak olan her şeyi toplayın.

Oyun boyunca pek umursamadığınız oku takip ederek hack'lemiş olduğunuz RPG taretine kadar geri dönün; yıkıntıya tırmanın ve sandıkların arkasına geçin. İşte, karşınızda Fontaine Fisheries! Ok yönünde ilerleyerek içinde bir sürü güzel eşyanın bulunduğu odanın kapısına gelin ve kapıyı çalıp Peach Wilkins ile konuşun. Peach Wilkins, sizden bir fotoğraf makinesi bulmanızı ve onunla bazı fotoğraflar çekmenizi isteyecek. Bu arada size doğru gelen örümceğimsi yaratık (Spider Splicer) ile savaşın onun kaçmasını sağlayın. Oku takip ederek Lower Wharf'a gidin ve daha önce kapalı olan kapıdan geçerek Upper Wharf'a ulaşın.



Burada karşılaşacağınız küçük düşmanları hızlı bir şekilde öldürüp Big Daddy ve küçük kız ile karşılaşmaya hazır olun. Güneye doğru ilerleyip sağ köşede bulunan taret, elektroşok + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Big Daddy, taretin menziline girdiğinde onu, Electric Buck ile vurup sersemletin ve taret onun işini bitirene kadar bu işlemi tekrarlayın.

Şimdi, kuzeye doğru ilerleyin ve karşınıza çıkacak olan kapının kilidini, İngiliz anahtarıyla kırıp yolunuza devam edin. Köşeyi dönüp sağ taraftaki merdiveni kontrol eden kameraya ateş ederek etkisiz hale getirin; merdivenden yukarıya çıkın, aşağıda duran ikinci kamerayı hack'leyin ve Rıhtım Şefi'nin odasına ulaşın.

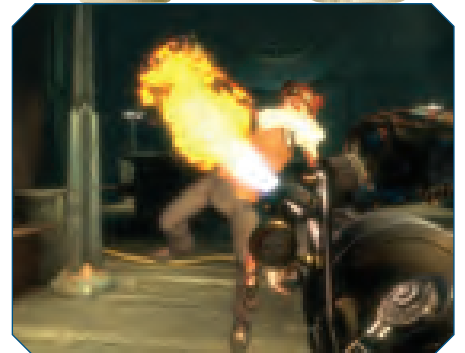
Şefin odası, oldukça iyi bir şekilde korunuyor. Koşarak odadan içeriye dalın ve sağdaki RPG taretini elektroşok ile çarpıp hemen hack'leyin. Düşmanlar, girmiş olduğunuz kapıdan içeri daldıklarında bu taret çok işinize yarayacak. Şimdi, odanın güneybatısına doğru gidip oradaki makineli tüfek taretinin dikkatini çekin ve hack'lemiş olduğunuz RPG taretinin, onun işini bitirmesini sağlayın. Ardından da odanın güney ucundaki RPG taretini ve güvenlik kamerasını hack'leyin.

Doğuya doğru gidin ve küçük delikten sürünerek geçip odaya ulaşın. Burada, hemen sağ tarafınızdaki güvenlik kamerasına dikkat edin. Odadaki kasayı hack'leyin ve burada bulduğunuz tüm eşyaları alın. Geldiğiniz yerden tekrar sürünerek dışarıya çıkın ve soldaki kapıyı İngiliz anahtarıyla açın; kapıdan geçip delikten sürünerek ilerleyin. Bir süre sonra önce boş bir salona, oradan da sorgu odasına ulaşacaksınız. Buradaki kamerayı alın ve yan odadaki örümceğimsi yaratığın görüntüsünü kaydedin. (1/3) Bu şekilde, iki tane daha örümceğin görüntüsünü almanız gerekecek.

Bir önceki salona döndüğünüzde ileride bir patlama olduğunu göreceksiniz. Duvarda açılan delikten Upper Wharf'a atlamadan önce, deliğin dışındaki tenteden, Security Bullseye Plasmidi'ni almayı unutmayın.

Aşağıya inip düşmanları öldürün ve güvenlik kamerasına ateş ederek patlatın. "Jet Postal" yazan tabelaları takip etmeye başlamadan önce, güneye doğru giden yoldan ilerleyerek etrafta gördüğünüz eşyaları toplayın. İlerideki tünelin sağ duvarında bulunan güvenlik kamerasını hack'leyin ve sağ taraftan ilerleyerek Jet Postal'a ulaşın. Burası dar bir alan olduğu için karşınıza çıkacak olan düşmanlara, pompalı tüfek ile karşı koymak çok iyi bir seçim olacak. Düşmanları öldürdükten sonra ilk odayı araştırın. Fotoğraf makinenizi hazır edin ve bir sonraki odaya doğru ilerleyin. Tavanda beklemekte olan örümceğimsi yaratıktan da bir poz alın ve pompalıyla işini bitirin. (2/3) Odada daha fazla ilerlemeden önce, güney duvarındaki güvenlik kamerasına dikkat edin. (Odada güzel eşyalar olsa da onca güvenlik robotuyla savaşlığınıza değmez.) Tünel boyunca ilerleyerek Fighting McDonagh'a girin.

Ana salon doğuya doğru ilerliyor olsa da siz, öncelikle sürünerek içinden geçebileceğiniz deliği (sağdaki havuzun içinde) bulun. Doğuya doğru sürünerek ilerleyin; bir süre sonra içinde iki düşmanın bulunduğu bir odaya geleceksiniz. Buradaki güvenlik kamerasını hack'leyip yolunuza devam edin. Elektrik kaçıran kapıya geldiğinizde kuzeydoğuya doğru ilerleyerek sondaki odaya ulaşın. Telekinesis ile odadaki kutuları çekin ve arkalarındaki







Ryan'ın tehditlerine kulak asmadan buradaki düğmeye basın, Atlas'ı serbest bırakacak olan kapıyı açın ve olanları izleyin. Bu sırada arkanızdaki kapı açılacak ve bir örümceğimsi yaratık size saldıracak; hemen onun işini bitirip batıya doğru yönelin. Sonrasında ise doğruya giden yolu takip ederek denizaltıya doğru ilerleyin. Karşınıza çıkan düşmanları öldürün, doğruya doğru gidin ve diğer bölüme geçin.

Yol boyunca ilerleyerek Tea Garden denilen kısma ulaşın. Güneybatıdaki kilitli kapıya geldiğinizde kapının sağındaki sönmüş meşaleyi Incinerate gücünüzü kullanarak yakın ve kapının açılmasını sağlayın. İçerideki her şeyi aldıktan sonra kuzeye doğru yol almaya devam edin.

Oku takip ederek ilerleyin. İlerlerken üst kata doğru kaçan yeni tür bir düşman göreceksiniz. Yukarı çıkmadan önce burayı iyice araştırıp bulduklarınızı alın. Yukarı çıktığınızda az önce takip ettiğiniz, sağa sola ışınlanıp duran Houdini Splicer ile dövüşmeye hazırlıklı olun. Houdini her ışındığında arkanızı kontrol edin yoksa çok feci bir darbe alabilirsiniz. Houdini'nin işini bitirdikten sonra, odadaki eşyaları toplayın ve batıya doğru ilerleyin. (Bu sırada balkondan size saldırmaya çalışan iki düşmana da dikkat edin.)

Önünüze çıkacak olan kapıdan geçerken çok dikkatli olun. Köşeyi döndüğünüzde sağ tarafta (kuzey) bir taret ve birkaç düşman göreceksiniz. Önce düşmanların işlerini bitirin, sonra da elektroşok + hack kombinasyonu ile taret ele geçirin. Taretin bulunduğu odada, iki tane denizalti geçit bulunuyor. Batıdaki duvarda bulunan delik sizi bir kasaya, daha ileride bulunan delik

delikten sürünerek geçin. Diğer odaya geçmeden önce buradaki taret etkisiz hale getirin ve odadaki kasayı bulup hack'leyin. Şimdi; aynı yoldan geri dönerek elektrik kaçıran kapıya gidin, elektroşok gücünüzü kullanarak kapıyı açın ve içerideki düşmanları öldürün. Burada ayrıca, para karşılığında açabileceğiniz iki kapı bulunuyor. (Soldakini açmanızı tavsiye ederiz.) Odada işiniz bittiğinde üst kata çıkın.

Gördüğünüz düşmanları öldürüp güneybatıdaki odaya girin. Odaya girdiğinizde fotoğrafını çekmeniz gereken son örümceğimsi yaratığı kaçırdığını göreceksiniz. Acele etmeyin; önce odadaki kasayı hack'leyin ve bulduğunuz eşyaları toplayın. Artık fotoğraf makinenizi hazır edip dışarı çıkabilirsiniz. Dışarı çıktığınızda örümceğimsi yaratık size saldıracak; fotoğrafını çekip işini bitirin. (3/3) Böylece Peach Wilkins'in istediği tüm resimleri çekmiş oldunuz. Son olarak da doğudaki odaya girip Shorten Alarms Tonic'i alın ve tekrar aşağı kata inin.

Karşınıza çıkan düşmanları öldürerek okun gösterdiği yönde ilerleyin ve Lower Wharf'a ulaşın. Gatherers Garden'in da bulunduğu yerde size saldıran örümceğimsi yaratığı öldürün ve parmaklıkların yakınında bulunan Wrench Lurker Tonic'i alın. Oku takip ederek Peach Wilkins'in yanına gidin ve elinizdekileri ona verin. Böylece Peach, dondurucuya girmenize izin verecek.

Dondurucuya girerken silahlarınızı bırakmanız gerekiyor; neyse ki Plasmid'ler var, içiniz rahat olsun. Burada almanız gereken birçok eşya buzlarla kaplı olduğundan Incinerate'e çok iş düşecek. Öncelikle, girişte hemen sağda bulunan Focused Hacker Tonic'i alın. Diğer odaya geçtiğinizde Peach Wilkin'in hazırladığı tuzağa düşmüş olacaksınız. O anda görüntüler puslanırken Peach Wilkins konuşmaya başlayacak ve birazdan bol bol Incinerate ve Telekinesis kullanmanız gerekecek.

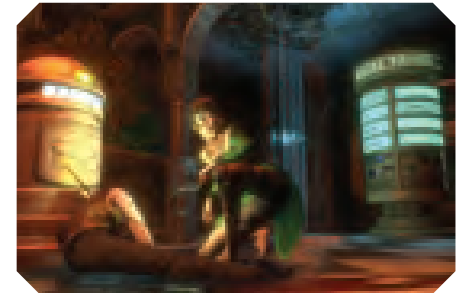
Etrafı net görmeye başladığınızda Peach ve adamları size saldırmaya başlayacak. Size ateş eden adamları Incinerate ile yakın; Peach'in attığı molotof kokteylleri ise

Telekinesis ile Peach'e yollayın. Yanmaya başlayan adamlar kendilerini söndürmek için ilerideki su birikintisine girdiğinde elektroşok kullanarak daha hızlı ölmelerini sağlayabilirsiniz. Savaşırken, mümkün olduğunca odanın doğu tarafında kalmaya çalışın. Çünkü batıda bir taret, kuzeyde ise bir güvenlik kamerası bulunuyor. Tabii ki isterseniz taret hızlıca hack'leyip kendi lehinize de kullanabilirsiniz. En sonunda Peach'in işini bitirdiğinizde odayı iyice araştırın, bulacağınız her şeyi alın ve donmuş kapıları Incinerate yardımıyla açın. Burayı terk etmeden önce, makinadan silahlarınızı geri almayı unutmayın!

Dondurucunun alt katına inin. Önce soldaki kapının buzunu eritip içerideki düşmanları öldürün ve buradaki kasayı hack'leyip içeridekileri alın. Sonra sağdaki kapının da buzlarını eritip açılan yoldan ilerleyin ve bölümü bitirin.

#### 4. SMUGGLER'S HIDEOUT

Bu bölümün başları gayet sakin geçecek. Yol boyunca ilerleyin ve depoya yaklaştığınızda odanın arka tarafındaki taret, elektroşok ile etkisiz hale getirip hack'leyin. Tünelden ilerlemeye devam edip kontrol odasına ulaşın.





ise sizi elektrikli tellerin bulunduğu bir odaya götürecektir. Elektrikli tellere düşmanlardan birini fırlatarak bu odaya da rahatlıkla erişebilirsiniz. Bu geçitlerdeki eşyaları aldıktan sonra oku takip ederek Arcadia Glens'e gidin ve diğer bölüme geçin.

## 5. ARCADIA

Düz bir şekilde ilerlediğinizde yolun ikiye ayrıldığını göreceksiniz. Sağ taraftaki yolda (doğu) cephanenizi doldurmanızı sağlayan U Invent Ünitesi; sol taraftaki yolda (batı) ise yine küçük bir kız ve Big Daddy bulunuyor. Eğer çevrede başka düşmanlar var ise Big Daddy'nin onları sizin için öldürmesini bekleyin. Big Daddy'ye saldırmadan önce, Gatherer's Garden'ı geçerek salonun kuzey ucuna doğru ilerleyin. Telekinesis'i kullanarak çevredeki eşyaları soldaki güvenlik kamerasının altına doğru üst üste yığıın. Eşyalardan yukarıya tırmanarak kameraya ulaşın ve onu hack'leyin. Böylelikle, Big Daddy'ye karşı kullanacağınız harika bir silahınız olmuş olacaktır.

Big Daddy'ye ateş ederek dikkatini çekin ve hack'lemiş olduğunuz kameraya doğru koşun. Eğer yanınızda varsa yine Electric Buck tipi fişek kullanarak Big Daddy'yi kameranın görüş alanındayken sersemletin. Bir süre sonra güvenlik kamerası alarına geçerek güvenlik robotlarını çağırarak ve bu robotlar kısa bir süre içinde Big Daddy'nin işini bitirecek. Big Daddy'i atlattıktan sonra tabelaları takip ederek Waterfall Grotto'ya ulaşın.



Mağaraya dalmadan önce bilmenizi istediğimiz bir şey var: Bu yer ağızına kadar güvenlik kameraları ve taretlerle dolu! Önce merdivendeki elektrikli telleri Telekinesis ile kaldırıp atın ve aşağıdaki taretleri elektroşok ile çarpıp hack'leyin. Ardından hemen taretin sağında bulunan güvenlik kamerasını elektroşok + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Tünelin ilerisinde, kuzey yönünde bir taret daha bulunuyor; dikkatli olun! Buradaki işiniz bittikten sonra oku takip ederek Rolling Hills'e geçin. İçeriye girdiğinizde sol tarafta bir düşman ve onun yakınında bir RPG taretini göreceksiniz. Hiç zaman kaybetmeden taretleri Electro Bolt + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Taretin çevresinde bir Big Daddy ve küçük kız bulunuyor. Aynı önkilerde olduğu gibi Electric Buck tipi fişek kullanarak Big Daddy taretin menziline girdiğinde onu sersemletin ve ölmesini sağlayın.

Şimdi, oku takip ederek aşağıya inin ve batıya doğru ilerleyin. Bu sırada, sağ tarafta bulunan güvenlik kamerasını sakın gözünüzden kaçırmayın. Bu kamerayı da kolayca hack'leyip güven içinde laboratuvara girin.



Oku takip edin; böylece ok sizi, sonunda Julie Longford'a götürecektir ve Julie, sizden bir gül örneği bulmanızı isteyecek. Bu görevi aldıktan sonra laboratuvardan dışarıya çıkın ve önünüze çıkan kalabalık düşman grubunu temizleyip Arcadia Glens'e doğru koşun. İlerlerken bitkilerin açılıp yeni yolların ortaya çıktığını göreceksiniz; bu yeni alanları da kontrol edip yolunuza devam edin.

Sağ taraftaki düşmanları temizleyip Security Evasion Taniği'ni alın, oku takip ederek mağaranın tabanındaki su çarkına kadar ilerleyin ve suda parıldayan güllerden bir tanesini alın. Burada, önünüze çıkan düşmanları ızdırabın en karanlık kuyularına özenle atarak Julie Langford'un bulunduğu yere doğru gidin. Yolda, Tree Farm adında yeni bir yer açıldığını göreceksiniz; bu bölümde tercih ettiğiniz bir silahı istediğiniz gibi geliştirebilirsiniz. İşinizi bitirdikten sonra, oku takip ederek Julie'nin yanına gidin ve ona istediği gülü verin. Böylece Julie, laboratuvara girmenize izin verecek.

Laboratuvarında bir tane bile düşman bulunmuyor; buradaki taretleri de Julie kapattığı için içeride rahatça gezinebilirsiniz. O nedenle, içeriye santim santim arayıp işinizi yarayan her şeyi toplayın. Girişteki Hacking Expert Taniği'ni almayı da sakın unutmayın!

Langford'un odası gaz ile dolduğunda cama yazdığı rakamı (9457) bir kenara not edin. Bu şifre, kırmızı çiçeklerin bulunduğu tablonun arkasındaki gizli kasayı açmaya yarıyor. Şifreyi kullanarak kasayı açıp bir sonraki bölüme geçmenizi sağlayacak olan anahtar ve ses kaydını alın. Langford'un cesedindeki ve kasadaki ses kayıtlarını dinlediğinizde yedi birim Damıtılmış Su (Distilled Water) ve yedi birim Enzim Örneği'ne (Enzyme Sample) ihtiyacınız olduğunu öğreneceksiniz. Gereken malzemeleri bir sonraki bölüm olan Farmer's Market'ta bulacaksınız.

Tekrar aşağıya indiğinizde burada birkaç düşmanla karşılaşacaksınız. Burada düşmanların yanı sıra ayrıca, yeniden devreye girmiş olan güvenlik sistemine karşı da dikkatli



olmanız gerekiyor. İlk girdiğiniz odada, sol tarafta (güney) bulunan taret ve güvenlik kamerasını hack'leyin. (Bu işlem, geri kalan düşmanlara karşı işinizi bir hayli kolaylaştırarak.) Şimdi, laboratuvarın diğer bölümüne geçip buradaki taretin de icabına bakın ve oku takip ederek Arcadia Glens'e, Tree Farm üzerinden de Farmer's Market girişine ulaşın.

## 6. FARMER'S MARKET

Bölümün başında, yerdeki cesedin üzerini arayın ve size gerekli olan ilk enzimi alın (1/7) ve biraz ilerideki Houdini Splicer'ın işini bir şekilde bitirin. Köşeyi yavaşça dönün ve sağ taraftaki RPG taretini Electro Bolt + hack kombinasyonu ile ele geçirin.

Peynir standının yanındaki köşeyi döndüğünüzde sol tarafta (batı) bir güvenlik kamerası göreceksiniz. Peynir standını da kullanarak kameraya görünmeden yaklaşın onu hack'leyin. Bu arada ok, kuzeyi gösteriyor olsa da size tavsiyemiz önce doğuya doğru gidip oradaki merdivenden aşağıya inmeniz olacaktır. Buradaki Eve Link 2 Toniği'ni alın ve sonra oku takip edin.

Burada göreceğiniz düşmanlara ateş edip dikkatlerini çekin ve hack'lemiş olduğunuz RPG taretine doğru gelmelerini sağlayın. Bölümün kuzey ucunda, birbirine bitişik olan üç ayrı odaya açılan üç kapı göreceksiniz. Güneybatı yönündeki odaya girip içerideki eşyaları alın. Buradan çıkarken bir Houdini Splicer size saldıracak; onu atlattıktan sonra kuzeybatıdaki odaya girip içerideki düşmanı öldürün ve oradaki Damıtılmış Su'yü alın. (1/7) (İsterseniz kuzey yönündeki odaya da girebilirsiniz ama içeride pek önemli bir şey bulunmuyor.)

Buradaki işiniz bittiğinde üst kata çıkıp odanın kuzeydoğu ucuna doğru gidin ve oradaki iki kapıdan direk karşınızda durana girin. İçeriye girdiğinizde bir başka Big Daddy ve küçük kız göreceksiniz. Saldırıya geçmeden önce kuzeybatı tarafındaki dükkanların birinde bulunan güvenlik kamerasını, ona yakalanmadan hack'lemeniz gerekiyor. Önce içinde bulunduğunuz pazar standından kuzeye doğru ilerleyin ve duvarda sürünerek geçebileceğiniz bir delik arayın. Delikten sürünerek ilerleyip dondurucuya ulaşın ve buradan da dondurucunun havalandırma sistemine geçin. Elektrikli tuzaklara dikkat ederek havalandırma boyunca sürünerek ilerleyin. Böylece kameranın arkasına geçmiş oldunuz; artık kolayca onu da hack'leyebilirsiniz.

Köşeyi döndüğünüzde "Worley Winery" yazan neon ışıklı tabelanın sağındaki Damıtılmış Su'yü alın. (2/7) Artık Big Daddy'nin işini bitirmeye hazırsınız. Yine ateş ederek Big Daddy'yi hack'lemiş olduğunuz kameranın görüş alanına doğru çekin. Onu yine Electric Buck tipi fişeklerle vurarak sersemletin ve güvenlik robotlarının işini bitirmesini sağlayın. Şimdi, tekrar oku takip ederek diğer bölüm olan Apiary'ye geçin.

Solunuzdaki kapı açıldığında bir düşmanın arılarca saldırıya uğradığını göreceksiniz. Bu düşmanı öldüren arıların ikinci hedefi siz olacaksınız; o nedenle hemen Napalm Püskürtücü'sünü alıp



arıları yakın. Kovanlardan uzak durmaya çalışarak batıya doğru ilerleyin ve buradaki ana kovanlığa girin. Burada, duman makinelerini çalıştırmaya yarayan bir çift düğme göreceksiniz. Duman, kovanların olduğu odayı doldurduğunda tüm arılar sakinleşip kovanlarına geri dönecek. Makineler durduğunda ise arılar tekrar dışarıya çıkacak; o nedenle hızlı olun.

Oda dumanla dolduğunda rahatlıkla kovanları araştırabilirsiniz. Siz her bir kovani araştırdığınızda içeriye yeni bir düşman girecek. Kısacası; hem düşmanlarla dövüşmeli, hem de gereken enzimleri toplamalısınız. (7/7) Enzimleri topladıktan sonra oku takip ederek şaraphaneye gidin.

Şaraphanenin içine girdiğinizde odanın kuzey kısmı ile güney kısmını ortadan ayıran bir duvar olduğunu göreceksiniz. Duvarın hemen diğer tarafında bir taret ve bir de güvenlik kamerası bulunuyor. Sol taraftan (batı) giderek duvarın çevresinden dolaşın ve duvarın köşesinden sağa döner dönmez, kameranın tam altından ilerleyip taret elektroşok + hack kombinasyonu ile ele geçirin. Tarettten sonra kamerayı da hack'lemeyi unutmayın! Kamera ile taretin arasındaki kasayı açıp içindeki iki Damıtılmış Su'yü alın. (3/7) Kuzeybatı yönünde, yerde bir başka Damıtılmış Su daha bulacaksınız. (4/7)

Şimdi, oku takip ederek aşağıya doğru inmeye başlayın. Bu sırada çatı girişlerinden birinde duran Damıtılmış Su'yü da Telekinesis kullanarak alın. (5/7) Elektrikli tuzaklara dikkat ederek şaraphanenin bodrumuna ulaşın.

Bodruma girdiğinizde güneydoğu yönünde ilerleyin ve cesedin elindeki Damıtılmış Su'yü alın. (7/7) Böylece, gereken tüm malzemeleri tamamlamış oldunuz. (Eğer halen yedi birim suyu tamamlamadıysanız bodrumun alt katında birkaç şişe, güneybatı yönünde salona giderken ve kuzeydoğuda U Invent Makinesi'nin civarında birer tane daha bulabilirsiniz.) Bodrumun alt katına inin ve

buradaki düşmanları öldürün. Ortadaki kameraya da dikkat ederek, silah geliştirme ünitesine ulaşın. Bodrumun alt katında, batı yönünde bir gizli kapı bulunuyor. Bu kapıyı açıp Photographer's Eye Toniği'ni alabilirsiniz. Toniği aldığınızda bir bubi tuzağı harekete geçerek arkanızda elektrikli tellerin çıkmasını sağlayacak ve bu sırada, kapıda düşmanlar belirecek. Neyse ki bir süre sonra bu düşmanlar suya girecekler. Electro Bolt ile hepsini kızartıp olayı bitirin ve oku takip ederek Arcadia'ya geri dönün.



## GELECEK AY

**Bioshock gibi derin ve karmaşık bir oyunun, tam çözümünü bir seferde vermek -tahmin edebileceğiniz gibi- pek mümkün değildi. Bu yüzden strateji rehberimizin devamını gelecek ay okuyabilirsiniz.**

360



## TRANSFORMERS: THE GAME

Görev sırasında aşağıdaki tuşlara sırasıyla basın.

**Jazz:** Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ  
**Optimus Prime:** Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sağ  
**Starscream:** Sağ, Aşağı, Sol, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı

PS2



## STUNTMAN: IGNITION

Extras bölümünden Cheats bölümüne aşağıdaki kodları girin:

**coolprop:** Tüm araçlar ve eşyalar  
**gfxmodes:** Tüm grafik modları  
**slingpoo:** En yüksek hız  
**IceAge:** Buzdan tekerlekler

### SURF'S UP

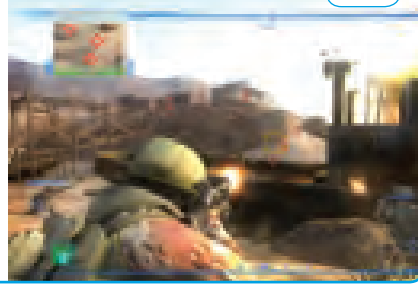
Menüden Extras'ı seçin ve oradaki Cheat Codes bölümüne aşağıdaki kodları girin:

**DONTFALL:** Bonus görevleri açar.  
**MULTIPASS:** Multiplayer bölümleri açar.  
**NICEPLACE:** Tüm galerileri açar.  
**WATCHAMOVIE:** Video galerilerini açar.

## GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Göreve başladıktan sonra oyunu durdurun. LT + RT + Geri tuşunda basılı tutun, sonra aşağıdaki tuşlara sırasıyla basın.

**Ölümsüzlük:** LB, LB, RB, X, RB, Y  
**Sınırsız cephane:** RB, RB, LB, X, LB, Y  
**Takım ölümsüzlük:** X, X, Y, RB, Y, LB  
**Scott Mitchell ölümsüzlük:** Y, Y, X, RB, X, LB  
**Bütün görevler açılır:** Y, RB, Y, RB, X



360

## SHREK THE THIRD

10.000 altın için;

Yukarı, Yukarı, Aşağı,  
Yukarı, Sağ, Sol

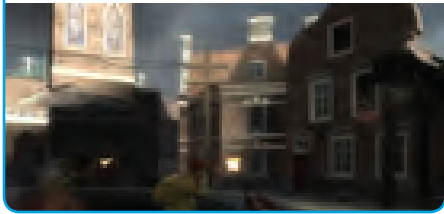


360

## MEDAL OF HONOR: VANGUARD

Oyun sırasında oyunu durdurun ve Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı tuşuna basın; "Enter Cheat Code" sesini duyacaksınız.

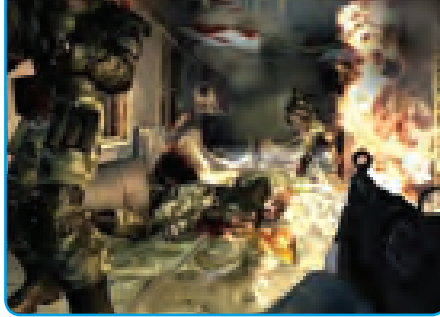
**Ekstra zırh:** Sağ, Sol, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sağ



PS2

## F.E.A.R.

Bütün bölümler:  
Profil isminizi F3ARDAY1 olarak girin.

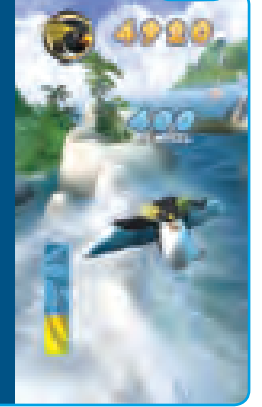


PS3

## SURF S UP

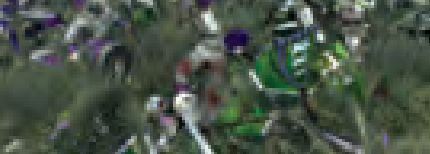
Menüden Extras'ı seçin ve oradaki Cheat Codes bölümüne aşağıdaki kodları girin:

**DONTFALL:** Bonus görevleri açar.  
**MULTIPASS:** Multiplayer bölümleri açar.  
**NICEPLACE:** Tüm galerileri açar.  
**WATCHAMOVIE:** Video galerilerini açar.



Wii

## MEDIEVAL II: TOTAL WAR



(~) tuşuna bastıktan sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz:  
**add\_money "miktar":** Belirli miktarda altın kazanırsınız.  
**auto\_win "saldıran / savunma yapan":** Savaş sırasında "misilleme" tuşuna basarak bu kodu girerseniz savaş kazanırsınız.  
**process\_cq "bina adı":** Yapım aşamasındaki binayı tamamlar.  
**Not:** Tırnak içlerine girdiğiniz isimlerin büyük harfle başlamasına dikkat edin.

PS2

## LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Oyun sırasında oyunu durdurun ve aşağıdaki kodları girin. Hileler sadece Single Player Campaign ve Easy modlarında kullanılabilir.

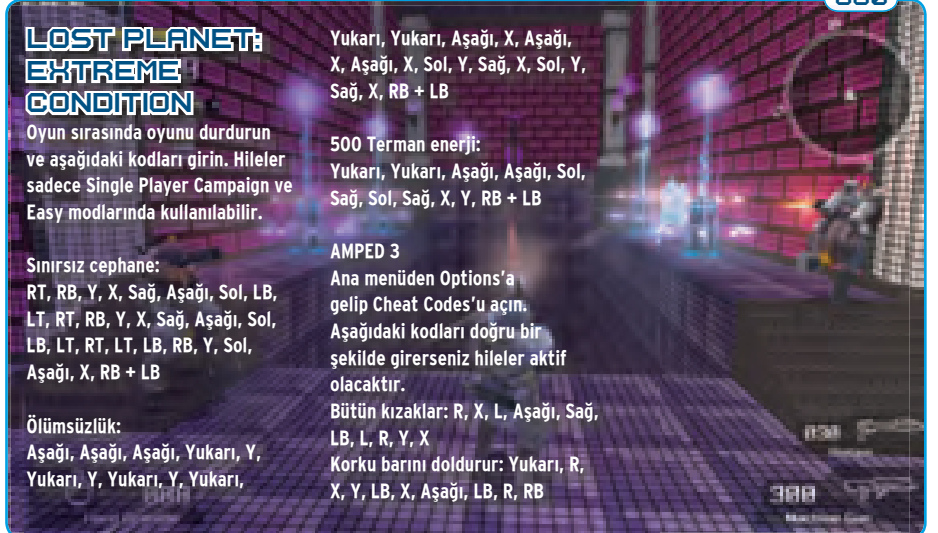
**Sınırsız cephane:**  
RT, RB, Y, X, Sağ, Aşağı, Sol, LB,  
LT, RT, RB, Y, X, Sağ, Aşağı, Sol,  
LB, LT, RT, LT, LB, RB, Y, Sol,  
Aşağı, X, RB + LB

**Ölümsüzlük:**  
Aşağı, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Y,  
Yukarı, Y, Yukarı, Y, Yukarı,

Yukarı, Yukarı, Aşağı, X, Aşağı,  
X, Aşağı, X, Sol, Y, Sağ, X, Sol, Y,  
Sağ, X, RB + LB

**500 Terman enerji:**  
Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol,  
Sağ, Sol, Sağ, X, Y, RB + LB

**AMPED 3**  
Ana menüden Options'a gelip Cheat Codes'u açın.  
Aşağıdaki kodları doğru bir şekilde girerseniz hileler aktif olacaktır.  
Bütün kızaklar: R, X, L, Aşağı, Sağ,  
LB, L, R, Y, X  
Korku barını doldurur: Yukarı, R,  
X, Y, LB, X, Aşağı, LB, R, RB



360





PS3

## BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Bütün campaign görevleri ve uçaklar:

Ana menüde L2 ve R2 tuşuna aynı anda basarak sırasıyla Kare, L1, R1, Daire, Daire, R1, L1, Kare tuşuna basın.

### Ölümsüzlük:

Oyunu durdurun. L2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla Kare, Daire, Daire, Kare tuşuna basın. L2 tuşunu bırakın. R2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla Daire, Kare, Kare, Daire tuşuna basın. R2 tuşunu bırakın.

### Silahnızın hasar gücü artar:

Oyunu durdurun. L2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla L1, L1, R1 tuşuna basın. L2 tuşunu bırakın. R2 tuşunda basılı tutun ve sırasıyla R1, R1, L1 tuşuna basın. R2 tuşunu bırakın.



PSP

## METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Hile menüsüne gelin ve aşağıdaki kodları girin:

### Özel Karakterler için:

JUNKER: Cunningham

THE-L: Elisa

E.APPLE: Eva

!TRAUMER: Ga Ko

ERBE: Gene

Hunter-n: Null

R.R.R.: Ocelot

PM-EMS: Paramedic

LQ.N2: Python

IVN =RV: Raikov

DARPA-1: Sigint  
SATURNV: Sokolov  
T.F-ACID: Teliko  
PK+ESP: Ursula  
MGA2VE: Venus  
1+2-3: Zero  
25,000 Kleos - Oyunu durdurun ve sırasıyla Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol tuşuna basın.  
Not: Kod yalnızca bir kez kullanılabilir.



PSP

## TONY HAWK S PROJECT 8

Options ekranındaki hile menüsünde aşağıdaki kodları girin:

allthebest: Tam özellikler

frontandback: Mükemmel

"manual"

balancegalore: Mükemmel

"rail"

yougotitall: Bütün özel hareketler

plus44: Travis Barker ile oynama

notmono: Jason Lee ile oynama

mixitup: Kevin Staab ile oynama



## FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER

Bonus'lara ulaşmak için belirtilen miktardaki "simgeleri" toplayın.

1990's Fantastic Four - 12 simge

2000's Fantastic Four - 12 simge

Comic Covers #1 - 4 simge

Comic Covers #2 - 4 simge

Game Concept Art - 4 simge

Ultimate Costumes - 12 simge



PS3

PC

## PSYCHONAUTS

Raz'ın psikişik güçlerini açmak için:

**Clairvoyance:** Boid'in zihnindeki buzdolabını açın.

**levitation:** Milla'nın dans partisini tamamlayın.

**Marksanship:** Sasha'nın zihnindeki Mega Censor'u yok edin.

**Shield:** Lungfishopolis'deki Lungfish'i serbest bırakın.

**Pyrokinesis:** Sıralamaya girecek dereceyi elde ettikten sonra Ford'a gidin.

**Telekinesis:** Sıralamaya girecek dereceyi elde etmeden önce Ford'a gidin.

**Invisibility:** Yeterli dereceye sahip olduktan sonra Ford'a gidin.



PC

## SUPREME COMMANDER

Hilelerin "açık" olduğuna emin olun ve aşağıdaki tuş kombinasyonları ile hileleri aktif hale getirin:

Ölümsüzlük: ALT + N

Nüfus / Enerji / Depolama: CTRL + ALT + B - 10000

Seçili kişiyi ışınlarsınız: ALT+ T

Seçili kişiyi öldürürsünüz: CTRL + K

Kişiyi sizin isminiz konur: CTRL + N

Kopyalar / Bina: CTRL + SHIFT + C

Yapıştırır / Bina: CTRL + SHIFT + V

Düşmanın bakış açısını değiştirir: ALT + BİRİME SOL TIKLAMA



PC

## SWAT 4

SWAT4/Content/System/swat4.ini dosyasını açın ve [Engine.GameEngine] bölümünü bulun.

Bu bölümün altına,

EnableDevTools=False

EnableDevTools=True

satırlarını ekleyin.

Şimdi, oyun esnasında [~] basın, konsolu açın ve aşağıdaki hile kodlarından birini girin:

behindview 1 - Üçüncü

kamera açısı

behindview 0 - Birinci

kamera açısı

God - Ölümsüzlük

SetJump X - Zıplama

ayarı (X yerine bir sayı

yazın.)

Ghost - Uçma

Walk - Yürüme (Uçma

modunu kapar.)

open [mapname] - Harita

adı [mapname] yerine

aşağıdaki isimlerden

birini girin:

Harita isimleri

Entry

MP-ABomb

MP-ArmsDeal

MP-AutoGarage

MP-Casino

MP-Courthouse

MP-DNA

MP-FairfaxResidence

MP-Foodwall

MP-Hospital

MP-MeatBarn

MP-PowerPlant

MP-RedLibrary

MP-Tenement

MP-Training

SP-ABomb

SP-ArmsDeal

SP-AutoGarage

SP-Casino

SP-ConvenienceStore

SP-DNA

SP-FairFaxResidence

SP-FoodWall

SP-Hospital

SP-Hotel

SP-JewelryHeist

SP-RedLibrary

SP-Tenement

SP-Training

swat\_splashscene

PSP

## THE WARRIORS

Oyun sırasında aşağıdaki hileleri girin:

Kare, Daire, Üçgen, Select, X, Sol - Sınırsız öfke

Yukarı, Üçgen, Sağ, Select, X, Sol - Sınırsız sağlık

Aşağı, Kare, X, Select, Sağ, Sol - Bulduğunuz görevi tamamla.

Sol, Select, Kare, Aşağı, Sol, Sağ - Hikaye modunu %100 tamamla.

Sol, X, Sağ, Sağ, Select, Sağ - Büyük bıçak verir.

Aşağı, Aşağı, Select, Yukarı, Yukarı, Sol - Bıçak verir.

Sol, X, Sağ, Sol, Sol, Daire - Flash kapasitesini yükseltir.

Daire, Daire, Daire, Sol, Select, Üçgen - Muşta verir.

Sol, Sol, Daire, Yukarı, Daire, Select - Kırılmayan sopa verir.

**BİZE ULAŞMAK İÇİN: LEVEL@LEVEL.COM.TR**

Eğer elinize geçen bir hile ya da ipucu olursa bize ulaştırın; yayınlayalım.

ROCK/METAL DERGİSİ

HEADBANG

+ 2 DEV POSTER  
SEBNEM FERAH  
FALL OUT BOY

DERGİNİZ  
BLUE JEAN'LE  
BİRLİKTE  
ÜCRETSİZ

2 DEV POSTER  
SEBNEM FERAH • FALL OUT BOY

# blue Jean

ONCE  
SEN İZLE  
Medyanın & Art  
100 CİFT  
HALLOWEEN  
GÖTÜRÜYÖ

JENNIFER  
LOP  
Casur G  
ve G  
BACKST  
Bir  
Yıla

MANGA FERMAN  
İZLEDİ  
ROCK  
FESTİVALI

SEBNEM FERAH

TANRI KRALİÇEYİ KORUSUN

AD  
HL  
DRIA  
EN F



Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

KORN  
ŞAKIRA

iki DERGİ BİR ARADA



➤102

## thermaltake toughpower 1200W

SİSTEMİNİZİN BİLEŞENLERİ ZARAR GÖRMEDEN ÖNCE GÜÇ KAYNAĞINIZI DEĞİŞTİRSENİZ İYİ EDERSİNİZ. TOUGHPower, EN AÇ SİSTEMLERİ BİLE DOYURMAYA YETER.



ve ayrıca...

➤101

işlemciler

Piyasada bulunan işlemcilerin özelliklerini buradan takip edin.

➤103

ekran kartları

Öne çıkan 40 ekran kartının performans tablosu...



➤100

vuzix iwear  
vr920

Daha önce böyle bir gözlük gördüğünüzü hiç ama hiç sanmıyoruz.



➤100

xfx geforce 8800 gts  
320mb fatal1ty

Ferrari'ye meydan okuyan bu ekran kartı, inanılmaz bir performans ortaya koyuyor.



➤101

havok cephesinde  
büyük gelişme

Fizik modellemesi alanında uzman firma Havok, artık Intel'in kanatları altında!



➤103

intel qx6700 quad-core

Geçtiğimiz yıllarda AMD karşısında oldukça kan kaybeden Intel, Moore yasasına uygun giderek şimdi de dört çekirdekli işlemcileri ile boy gösteriyor.



Recep Baltas  
recep@level.com.tr

## DVD'DEN SABİT DİSKE

Satın aldığımız bir oyunun orijinal DVD'sinin ufak tefek çizikler yüzünden okunamaz hale geldiğini hiçbirimiz görmek istemeyiz herhalde. İşte bu duruma karşı bir çözüm olarak diskin bir kopyasını önce sabit diske, daha sonra da bir başka diske aktarıyoruz.

Ülkemizde, sahip olduğumuz DVD'nin bir kopyasını almak, bize tanınmış olan bir hak. Yani kimse bizi, orijinal diskimizin bir kopyasını aldık diye hapse tıkmıyor. Fakat günümüzde, sabit disklerin fiyatları da o kadar düştü ki açıkçası, DVD'ye yedek alma konusunda aklımda soru işaretleri oluşmaya başladı. Yazdığım bazı DVD'lerin deforme olması ve artık okunamaz hale gelmesi ise arşiv konusundaki düşüncelerimi altüst etti. Artık, "500 GB'lık bir sabit diski 200 YTL'ye bulabiliyorsam DVD'ye para dökmenin bir anlamı yok" diye düşünüyorum. Öte yandan, verileri DVD'ye yazmak sadece uzun sürmekle kalmıyor, aynı zamanda yazma işlemi yanlış diskler gibi hüsrans tabloları da ortaya çıkarabiliyor. Bir de almış başını gitmiş + (artı), - (eksi) ve RAM gibi formatlar da işin içine girdiği zaman yedekleme işlemi tam bir çileye dönüşüyor. Öyleyse Hard Disk'e hücum!

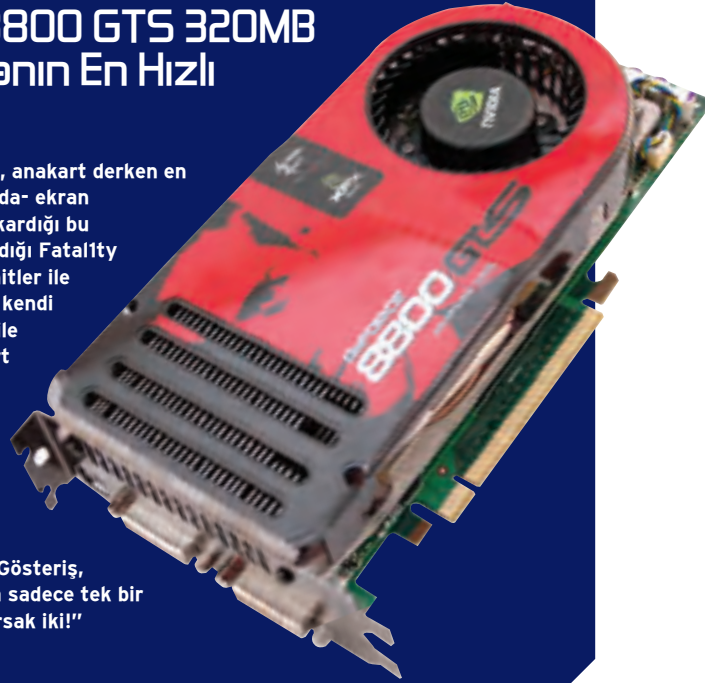
## Dünyanın İlk, Gerçek Sanal Gerçeklik Gözlüğü!

Adını belki de ilk defa duyduğumuz, görüntüleme aygıtları ve video gözlükleri üreten Vuzix firması, yeni ürünü iWear VR920'yi piyasaya sürdü. 2007 CES fuarında, yaratıcılık ödülü alan gözlüğün en büyük özelliği ise dünyanın ilk, tamamıyla etkileşimli, sanal gerçeklik gözlüğü olması. Ürünü "tamamen etkileşimli" yapan ise gözlüğün, Amerikan Ordusu'nda da kullanılan simülasyon teknolojisini kullanıyor olması. Cihazın ekran çözünürlüğü 1024 x 768'e kadar çıkarken gözlük, size 32 derecelik görüş açısı sunuyor. Tüm bunların yanında oluşturulan görüntü ise tamamen üç boyutlu. Vuzix, gözlüğün sadece oyunlarda değil, doküman, video ve diğer içeriklerin gösterilebilmesinde de kullanılabileceğinin altını çiziyor. VR920 ayrıca Microsoft Flight Simulator X, WoW ve UT 2004 gibi birçok oyunu halihazırda desteklerken Bioshock ve başka oyunlar için destek de pek yakında...



## XFx GeForce 8800 GTS 320MB Fatalıty - Dünyanın En Hızlı 8800 GTS'si

Fatalıty klavye, fare, ses kartı, anakart derken en sonunda Fatalıty'nin -suyunu da- ekran kartını da çıkardılar. XFX'in çıkardığı bu ekran kartı, rakiplerinden, taşıdığı Fatalıty logosuyla değil de zorladığı limitler ile ayrılıyor. XFX, bu kart ile yine kendi ürünü olan 8800 GTS XXX'i bile geride bırakıyor. Diğer standart 8800 GTS'lerden %15 daha yüksek performans ortaya koyan kartın diğer özellikleri ise HDTV, SLI, HDCP ve tabii ki DirectX 10 desteği sağlaması. Tamamen kırmızı bir kaplama içinde gelen kart için XFX firması şöyle diyor: "Gösteriş, hız ve kırmızı denildiğinde akla sadece tek bir şey geliyor; Ferrari'yi de sayarsak iki!"



## DVD Forum, Üç Katmanlı HD-DVD'yi Onayladı

Geçtiğimiz Ocak ayında Toshiba, 51 GB'lık, üç katmanlı HD-DVD'sini DVD Forum'un beğenisine sunmuştu. Tam altı ay sonra DVD Forum, resmi olarak bu yeni diske yeşil ışık yaktı. Yeni diskin piyasadaki HD-DVD oyuncularla sorunsuz çalışması bekleniyor.

Üretimin ne zaman başlayacağına veya diski ne zaman göreceğimize dair kesin bir bilgi yok. Bu diskin tek katmanda, 25 GB depolamaya olanak tanıyan Blu-Ray karşısında ne kadar başarılı olacağını ise zaman gösterecek.





## Grafik İşlemcilerinin Geldiği Son Nokta

Önce ses işlemleri ayrıldı merkezi işlem biriminden. Hemen ardından grafik uygulama yükü bütünüyle ekran kartlarına verildi. Şimdilerde ise fizik hesaplamalar, harici bir karta veriliyor bildiğiniz gibi. Ancak grafik yongalarının, özellikle programlanabilme seçeneklerinin esnek olması "grafik işlem yongası üzerinden genel amaçlı işlem teknolojisi"nin iyiden iyiye yayılmaya başlamasını sağladı. Virüs taramalarından, matematik hesaplamalara; hatta fizik simülasyonlarına kadar normal işlemcilerden daha yüksek performans gösteren grafik işlemcilerinin bu teknolojisi ise GPGPU (General-Purpose Computing on Graphics Processing Units) olarak tanımlanıyor.

## Intel, Havoku Satın Alıyor

Sadece oyunlarda değil, çeşitli animasyon filmlerinde de fizik uygulamaları konusunda lider olan kuruluş Havok, Intel tarafından satın alınıyor. Bioshock, Oblivion, Motorstorm gibi oyunların yanı sıra; The Matrix, Troy, Kingdom of Heaven, Charlie and the Chocolate Factory gibi filmlerin de fizik modellemelerini üstlenen firmanın yöneticisi David O'Meara, Intel'in teknolojileri ile yeni alanlara çok daha hızlı giriş yapabileceklerini ifade etti. Bu duruma ek olarak, 2008 yılında Intel'in, ekran kartı pazarına gireceğini biliyoruz. Bu sayede, Havok'un yeni teknolojileri de Intel'in yeni nesil ekran kartlarına entegre olacak.



## USB 2.0'dan 10 Kat Daha Hızlı

Evet, USB 3.0'dan bahsediyoruz. Geliştirilme süreci, artık tamamlanmakta olan USB 3.0, tam 5 Gbps gibi uçuk bir hıza sahip olacak. 2.0 ile uyumlu olacak şekilde yapılandırılan USB 3.0'nin yapımı, gelecek yılın ilk yarısında tamamlanmış olacak. Düşük güç tüketimiyle de kendinden söz ettirecek olan USB 3.0 sayesinde 27GB'lık içerik, yaklaşık 70 saniye içinde transfer edilebilecek.

# İşlemciler

Piyasada bulunan 40 işlemcinin özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu tablodan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi Doom III ve 3DMark05 testi ile belirlenmiştir. Performans değeri her işlemcinin en hızlı modeline göre yüzde kaç performans verdiğini gösterir.

İŞLEMCI MODELİ	ÇEKİRDEK KODU	SOKET	ÇEKİRDEK SAYISI	İŞLEMCI HIZI (MHZ)	PERFORMANS
1 Intel Core 2 Extreme QX6800	KE	775	4	2933	100.0
2 Intel Core 2 Extreme QX6700	KE	775	4	2666	94.4
3 Intel Core 2 Duo E6850	CO	775	2	3000	92.0
4 Intel Core 2 Extreme X6800	CO	775	2	2933	89.8
5 Intel Core 2 Quad Q6600	KE	775	4	2400	89.2
6 Intel Core 2 Duo E6750	CO	775	2	2666	85.9
7 Intel Core 2 Duo E6700	CO	775	2	2666	84.8
8 Intel Core 2 Duo E6600	CO	775	2	2400	80.3
9 AMD Athlon 64 X2 6000+	WI	AM2	2	3000	80.0
10 Intel Core 2 Duo E6550	CO	775	2	2333	79.4
11 Intel Core 2 Duo E6540	CO	775	2	2333	79.4
12 AMD Athlon 64 X2 5600+	WI	AM2	2	2800	77.0
13 AMD Athlon 64 X2 5400+	WI	AM2	2	2800	75.3
14 Intel Core 2 Duo E6420	CO	775	2	2133	74.9
15 AMD Athlon 64 X2 5200+	WI	AM2	2	2600	73.7
16 AMD Athlon 64 X2 5000+	WI	AM2	2	2600	71.4
17 Intel Core 2 Duo E4400	AL	775	2	2000	70.5
18 AMD Athlon 64 X2 4800+	BR	AM2	2	2500	69.7
19 Intel Core 2 Duo E6320	CO	775	2	1866	68.7
20 AMD Athlon 64 X2 EE 4600+	WI	AM2	2	2400	67.7
21 Intel Core 2 Duo E4300	AL	775	2	1800	66.7
22 Intel Pentium E2160	CO-L	775	2	1800	65.3
23 Intel Pentium D 940	PR	775	2	3200	64.3
24 AMD Athlon 64 X2 4400+	BR	AM2	2	2300	64.3
25 AMD Athlon 64 X2 EE 4200+	WI	AM2	2	2200	63.3
26 Intel Pentium 4 661	PE	775	1	3600	61.4
27 Athlon X2 BE-2350	BR	AM2	2	2100	61.0
28 Intel Pentium D 930	PR	775	2	3000	60.7
29 AMD Athlon 64 X2 EE 3800+	WI	AM2	2	2000	60.2
30 AMD Athlon 64 3800+	OR	AM2	1	2400	59.9
31 Intel Pentium E2140	CO-L	775	2	1600	59.1
32 AMD Athlon 64 X2 EE 3600+	WI	AM2	2	2000	58.2
33 Athlon X2 BE-2300	BR	AM2	2	1900	56.6
34 Intel Pentium 4 640	PE	775	1	3200	56.2
35 Intel Pentium 4 541	PE	775	1	3200	56.1
36 Intel Pentium D 820	SM	775	2	2800	55.5
37 AMD Athlon 64 3500+	OR	AM2	1	2200	54.9
38 Intel Pentium D 805	SM	775	2	2666	51.9
39 AMD Athlon 64 3200+	OR	AM2	1	2000	51.8
40 AMD Athlon 64 3000+	OR	AM2	1	1800	45.8

- Kod isim kısaltmaları:

AL / Allendale, BR / Brisbane, CO / Conroe, KE / Kentsfield, OR / Orleans, PE / Prescott, PR / Presler, WI / Windsor

- Veriler CHIP testlerinden alınmıştır.

## İNCELEME

[ RECEP BALTAŞ recep@level.com.tr ]

## Level Test Sistemi:

CPU	Intel E6300 Conroe1.8 GHz, 2 MB Cache
ANAKART	ASUS P5B Deluxe BIOS 1004 Intel P965 C1
EKRAN KARTI	ZX Radeon X1900 XTX Crossfire
SABİT DİSK	Samsung P80 80 GB
GÜÇ KAYNAĞI	Ultra V-Power 450W
YAZILIM	Windows XP SP2, Catalyst 7.6

Üretim: THERMALTAKE [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)  
İthalat: Vega [www.vegateknomarket.com](http://www.vegateknomarket.com)  
Fiyatı: 799,00\$ + KDV



## Thermaltake Toughpower 1200W

BALKANLAR'DAN GELEN SOĞUK HAVA DALGASI...

**GÜÇ KAYNAKLARI, GÜNÜMÜZDE ARTIK ÇOK ÖNEMLİ BİR** bilgisayar bileşeni haline geldi. SLI veya Crossfire sistemler bir kenara dursun, tek bir ekran kartı ve işlemci için bile firmalar 500 Watt'lık sağlam güç kaynakları ister oldular. Ülkemizde ise güç kaynaklarına hep üvey evlat muamelesi yapıldığını görüyoruz. Bu durum, her ne kadar son dönemde biraz değişmiş olsa da 1000 YTL para döküp "son sistem" bir bilgisayar topladıktan sonra, bu sisteme 10 YTL'lik, 300 Watt güç kaynağı takanlar da yok değil. Bunun nedeni ise "oyun bilgisayarı" veya "hızlı bir bilgisayar" denilince akla ilk gelen bileşenlerin RAM, CPU veya anakart gibi performans bileşenleri olması. Bu yüzden ki PSU'lar hep arka plana itilmiştir ülkemizde. Tabii ki birçok kişi bunun bedelini, voltaj değişikliklerinde yanan parçalarla ödemek zorunda kalmıştır.

Artık internette güç kaynağı hesaplayıcıları bile bulmak mümkün. İşlemcinizi, RAM miktarınızı ve diğer bileşenlerinizi giriyorsunuz ardından, sistem size ihtiyacınız olan güç miktarını belirtiyor. Eğer gerçekten "hardcore" diye tabir edilen bir oyuncu iseniz güç ihtiyacınız da oldukça yüksektir. Örneğin, SLI veya Crossfire, bunun yanında dört çekirdekli işlemci, performans anakartı ve performans RAM'leri kullanıyorsanız size nereden baksanız 750 Watt gerekiyor. İşte, bu esnada da devreye Thermaltake giriyor. Firmanın yeni ürünü, dile kolay, tam 1200 Watt güç sağlıyor. Bu güç kaynağı "hardcore" bir oyuncunun, ya da bir sunucunun güç ihtiyacını karşılar nitelikte. Teste gelen ürünün kutusunu açtığımızda içinden 1200 Watt'lık canavarın yanında kablolar, kablo çantası, kullanma kılavuzu, vida paketi ve titreşim engelleyici aparat gibi parçalar çıktı.

PSU'nun kasası, ATX standardından daha büyük. Bunun nedeni ise PSU'nun içine 1200 Watt gücü üretebilecek parçaları sığdırabilmenin amaçlanması. Tabii ki bu boyuta rağmen, soğutma için hala boş yer var. Toughpower 1200W'yu elinize aldığınız zaman gerçekten de çok sağlam bir ürün izlenimi veriyor. Kasa kaplaması, çizilmelere karşı dayanıklı. Ayrıca, üstünde parmak iziniz çıkmıyor. Ürünün arka kısmı da inanılmaz derecede kullanışlı. İşlemcinin ve anakartın üzerindeki güç kablosuna devamlı ihtiyacınız olacağı için bu kablolar sabitleştirilmiş. Zaten sökülebilir olsalardı, arada küçük elektrik kayıpları da meydana gelebilirdi. Yine arka kısımda, açık konumda ışık veren bir açma-kapama düğmesi de mevcut. Hazır elimize 1200 Watt'lık bir güç kaynağı geçmişken bu ürünün içini açmasak olmazdı. Kolları sıvadık ve kara kutuyu açtık! Yalnız, burada her zaman olduğu gibi önce ürünün garanti kapsamını göz önünde bulundurmalısınız. Kısacası, eğer kutuyu açmak için bir nedeniniz yoksa -ki yok- açmayın! Böylece, hem sağlığınıza, hem de garantinizi kaybetmemiş olursunuz. Her neyse... Kasayı açtığınızda karşılaştığınız manzara, Thermaltake'in, bir kasaya iki PSU birden sığdırdığı gibi bir izlenim uyandırabilir. Ancak, bileşenler ve PCB nerdeyse tamamıyla aynı. Bunun dışında, kablolar gayet düzenli yerleştirilmiş.

1200W, sunduğu 1200Watt'lık güç ile adeta limitleri zorluyor. Sistemler nadir olarak böylesi bir güce ulaşabileceği için overclock yapmakta tamamen özgürsünüz. Öte yandan, ürüne harcayacağınız parayı da göz önüne almalısınız. Zira bu parayı doğrudan performans veren parçalara yatırabilirsiniz. Tabii ki bu, "Güzel sisteminiz için kötü güç kaynağı alın" demek değil.

Thermaltake, mükemmelliğin ayrıntılarda gizli olduğunu çözmüş bir marka. Nitekim diğer üreticiler, kabloları ilk bağlantı noktasına kadar kaplarken, Thermaltake, üründeki kabloları baştan sona kaplamış. Ürünün modüler özelliği ise sıcak yaz aylarında kasanızda, kablo karmaşasını önleyerek hava dolaşımını engellemiyor. Ayrıca, ileride üst sınıf ekran kartlarına geçmeyi düşünürseniz 8 Pin'lik bağlantı da unutulmamış. Toughpower 1200W güç kaynağı, sizi birkaç sistem boyunca idare edecektir. Testimizde de görüldüğü gibi ürünün verimliliği de gayet iyi. Fiyatına bakınca biraz olumsuz düşünceler ortaya çıkabilir ama aynı zamanda, süreç içinde daha az donanım eskiteceğiniz için bu güç kaynağı ile çevrenizi korumaya katkıda da bulunabilirsiniz. **L**



## PERFORMANS

Thermaltake Toughpower



# İNCELEME

[ RECEP BALTAŞ recep@level.com.tr ]

## Intel QX6700 Quad-Core DAHA FAZLA ÇEKİRDEK, DAHA FAZLA GÜÇ

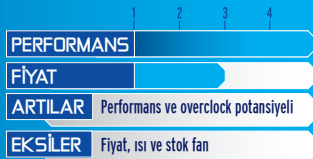
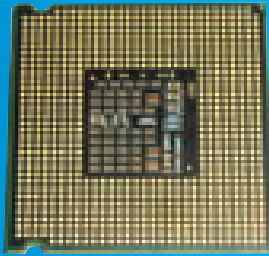
### CORE 2 MİMARİSİNİN

**FAYDALARINDAN**, nerdeyse bir yıldır yararlanıyoruz. Bu sayede Intel, eskisinden çok daha güçlü olduğunu tüm kullanıcılara göstererek adeta küllerinden doğdu. Intel, Moore kanununa paralel giderek piyasaya her iki yılda bir, yeni mimariye sahip işlemciler çıkarıyor. Intel, kendi yarattığı "Gigahertz" yarışını da bıraktıktan sonra, daha performanslı işlemciler üretme yolunda da daha sağlıklı adımlar atıyor. "Son kullanıcılar" olarak bizler de yeni işlemcileri destekleyen yazılımlarla, daha performanslı PC'lere doğru adım adım yaklaşıyoruz. Donanma'da bu ay, Intel'in yeni kuşak işlemcisi Core 2 Extreme QX6700'ü inceledik. Fakat aklımızda sürekli, "Bu işlemcinin tam gücünü kullanacak olan bir yazılım ya da benchmark var mı?" sorusu yankılanıp durdu. Şayet, "Çift çekirdekten, dört çekirdeğe geçince ne kadar performans artışı elde ediyoruz?" diye merak ediyorsanız buyurun testimiz!

Her ne kadar sentetik benchmark'lar, gerçek iş konusunda fazla yardımcı olmasalar da bir bilgisayarın performansı konusunda fikir edinmenizi sağlayabiliyorlar. Sonuçlara bakacak olursak, eski 3DMark serisinde, çift ve dört çekirdeğin pek fark etmediğini görüyoruz. Zira bu benchmark'lar çoklu katman yapısını desteklemiyor. Fakat 3DMark 2006'ya baktığınızda dört çekirdekli bir işlemciye sahip olmanın, net avantajını fark edebiliyorsunuz. Overclock edilmiş bir QX6700'ün ise çift çekirdekli E6700'ü ikiye katladığını görüyoruz. "Oyunlarımızın bu işlemciyi test etmek için biçilmiş kaftan olduğunu düşünürken hayal kırıklığına uğradık!" demek yeridir. Doom 3 motoru ile temellendirilmiş oyunlar, çoklu CPU desteğine sahip fakat yaptığımız testlere bakılırsa sonuçlar dört çekirdeğin farkını ne yazık ki yansıtıyor.

### ÇEKİRDEK BOLLUĞU GEREKLİ Mİ?

Her ne kadar QX6700'ün sunduğu hıza, herhangi bir E6600 veya E6700'ü overclock ederek ulaşabiliyor olsak da bu işlemciyi farklı kılan başka özellikler de var. Intel, bu işlemci ile iki adet E6700'ü tek çatı altında birleştirerek çoklu çekirdek devrinde, yeni bir sayfa açtı. Peki, bu işlemci kimlere hitap ediyor? Öncelikle, az önce de bahsettiğimiz gibi bu işlemciden tam verim almak istiyorsanız sağlam bir makineye ihtiyacınız var. Dört çekirdekli bir işlemciye yatırım yapmadan önce, 2 GB RAM'e sahip olmalısınız ve HD 2900 XT gibi hızlı bir ekran kartı edinmelisiniz. Ayrıca, unutmayın ki dört çekirdeğe yapacağınız yatırım, bilgisayarınızın geleceğine yapacağınız yatırımdır. Şu anda birçok uygulamanın, çoklu çekirdek desteği yok fakat bu durum yavaş yavaş değişiyor. Ancak, hemen belirtirim; şu an bu işlemciye yatırım yapmak biraz riskli. Zira 45 nm'lik QuadCore işlemcileri de piyasaya çıkacak. Fakat şöyle bir gerçek var ki yeni teknolojiler asla bitmez.



	FEAR	QUAKE 4	CALL OF DUTY 2	UNREAL TOURNAMENT 2004
QX6700 OC	374 FPS	130.2 FPS	362 FPS	298 FPS
QX6700	374 FPS	128.3 FPS	305 FPS	250 FPS
E6700	371 FPS	127.5 FPS	298 FPS	238 FPS
E6600	366 FPS	123.4 FPS	269 FPS	224 FPS
E6400	349 FPS	116.4 FPS	250 FPS	205 FPS

Üretim: INTEL [www.intel.com.tr](http://www.intel.com.tr)  
İthalat: Armada [www.armada.com.tr](http://www.armada.com.tr)  
Fiyatı: 1050\$ + KDV



## Ekran kartları

Piyasada bulunan 40 ekran kartının özelliklerini ve performanslarını her ay bu tablodan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi 3DMark05 (Standart Test), Doom III (1600x1200, 4x AA, 8x AF), Half-Life 2 Lost Coast (1600x1200, 4x AA, 8xAF) testleri ile belirlenmiştir. Performans değeri her kart için en hızlı kartın yüzde kaç performans verdiğini ifade eder.

GPU MODELİ	BELLEK MİKTARI/ TİPİ	BELLEK YERİ YOLU	VERTEX SHADER	PIKSEL SHADER	PERFORMANS
1 Nvidia GeForce 8800 Ultra	768/DDR3	384	128*		100.0
2 Nvidia GeForce 8800 GTX	768/DDR3	384	128*		95.1
3 ATI Radeon HD 2900 XT	512/DDR3	512	320*		83.1
4 Nvidia GeForce 8800 GTS	640/DDR3	320	96*		75.5
5 Nvidia GeForce 7950 GX2	2 x 512/DDR3	256	16	48	75.9
6 Nvidia GeForce 8800 GTS	320/DDR3	320	96*		74.5
7 ATI Radeon X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	69.1
8 ATI Radeon X1900 XTX	512/DDR3	256	8	48	62.9
9 Nvidia GeForce 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	59.4
10 Nvidia GeForce 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	55.8
11 ATI Radeon X1800 XT	512/DDR3	256	8	16	51.3
12 ATI Radeon X1950 Pro	256/DDR3	256	8	36	50.8
13 Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*		50.4
14 Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	50.4
15 Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	50.1
16 ATI Radeon X1950 GT	512/DDR3	256	8	36	46.5
17 Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*		46.2
18 Nvidia GeForce 7800 GTX	256/DDR3	256	8	24	46.7
19 Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	44.2
20 Nvidia GeForce 7900 GS	512/DDR3	256	7	20	44.1
21 ATI Radeon X1800 GTO	256/DDR3	256	8	12	35.3
22 Nvidia GeForce 8600 GT	256/DDR3	128	32*		34.9
23 ATI Radeon X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	34.8
24 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	33.1
25 ATI Radeon X850 XT	256/DDR3	256	6	16	32.7
26 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	30.2
27 ATI Radeon X800 XL	256/DDR3	256	6	16	27.3
28 Nvidia GeForce 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	27.4
29 ATI Radeon X1650 Pro	256/DDR3	128	5	12	25.5
30 Nvidia GeForce 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	26.2
31 ATI Radeon X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	22.7
32 ATI Radeon X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	20.9
33 ATI Radeon X1300 XT	256/DDR2	128	5	12	20.7
34 Nvidia GeForce 8500 GT	256/DDR3	128	16*		18.2
35 Nvidia GeForce 7300 GT	256/DDR2	128	4	8	18.3
36 ATI Radeon X1550	256/DDR2	128	2	4	10.7
37 ATI Radeon X1300 Pro	256/DDR2	128	2	4	10.5
38 ATI Radeon X1050	256/DDR2	128	2	4	7.1
39 Nvidia GeForce 7300 GS	256/DDR2	64	3	4	6.1
40 Nvidia GeForce 7100 GS	128/DDR	64	3	4	4.7

- Bu kartlarda Vertex ve Pixel Shader'lar tümleşiktir.  
- Veriler Chip testlerinden alınmıştır.

# Bir video oyunu kahramanı olmak sorumluluk ve beraberinde sıkıntı getirir. Dünyayı kurtarmaktan sıkılan bu kahramanların son durağı ise...



Artık sıcak başımıza vurmuş, bir yanda Fırat, tashih yaparken koltuğunda sızıp kalmış; bir yanda ben, serinlemek amacıyla buz dolu leğene kafamı daldırıyorum. Dedim ki, "Fırat, kalk gidelim". Fırat kalkmadı. Kalkmaya çalışır gibi oldu ve olduğu yere yığıldı, kaldı. Etrafıma boş gözlerle bakmaya başladım. Gitmem gerekiyordu. Ya da bir şeyler yapmam... "Fırat..." dedim; "...Sence Sub-Zero bu sıcakta ne yapardı?". Bunun üstüne Fırat'ın bir hissimle kalkışı vardı ki yerinden, nasıl tasvir etsem, bilmiyorum. Fırat bunalmıştı, Fırat

sıkılmıştı, Fırat delirmişti! Kısa bir süre sonra, Fırat tekrar bilgisayarının başına geçmiş, tashihe konsantre olmaya çalışmaktaydı. "Fırat..." dedim; "...Sence bu oyun kahramanları başka hangi işleri yapabilirler?" Cümlemi bitirir bitirmez Fırat, kafasını 12 derecelik bir açıyla ağır ağır bana doğru çevirdi ve yaklaşık iki dakika süreyle suratıma baktı; "Dosya konusu yap bunu" sözlerini uzun bir sessizlik takip etti. Boğucu havayı solda O bırakacak kadar uzun bir sessizlik...



## Heihachi Mishima – Curriculum Vitae

C/O Mishima Zaibatsu, Yaguchi, Ohta-ku, Tokyo, Japonya

Yaş: 75 Medeni Durumu: İki çocuklu ve dul

### İŞ GEÇMİŞİ

1960-1994

**Mishima Finans İmparatorluğu Başkanı**

#### İş tanımı

Şirketi yönetmek  
Sibernetik yaşam ve yapay eklem araştırmaları yapmak  
Suç, karmaşa ve terör ile dünyaya egemen olmak

**Ayrılma nedeni:** Tahttan indirilme (Oğlum beni bir uçurumdan aşağıya attı.)

1996 – 2001

**Mishima Finans İmparatorluğu Başkanı**

(Yanardağın içine atarak oğlumun yeniden kazandım.)

#### İş tanımı

Özel bir ninja ordusu kurma  
Gelişmekte olan ülkelere destek sağlama (barış amaçlı)  
Lunapark ihalesi kazanma

**Ayrılma nedeni:** Havaya uçuruldum ve ölü olduğum düşünülüdü.

Ben de bunu kendi çıkarım adına kullanmaya karar verdim.

1994 – 2001

**Iron Fist Turnuvası Organizatörü**

#### İş tanımı

Adam kaçırmak, cinayet ve işkence gibi konularda etrafa korku salma  
Stat ayarlama, yemek servisini düzenleme

### EĞİTİM

1955- 58

**Ağız Kırma ve Kabadayılık**

Tokyo Ağır Abi Üniversitesi  
(Karım öldükten sonra hayatım berbat bir hal aldı. Bildiğim bir şey varsa o da herkesin yaşadıklarını tatması gerektiğidir.)

1954 Lise Diploması, Jinpachi Mishima Karate Okulu

### Diğer Yetenekler

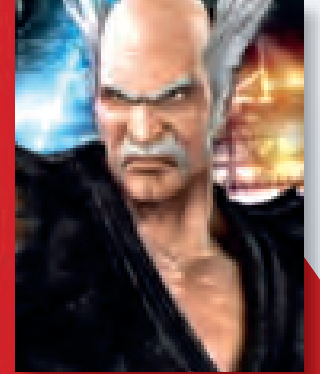
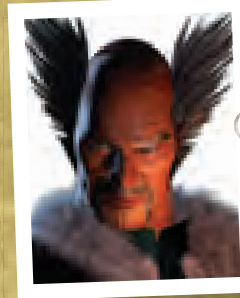
Cezasız bir ehliyet, IT bilgisi, bir insanı çıplak elle ikiye bölme

### Kişilik

Dünya egemenliğine odaklı, hırslı ve amaca yönelik bir kişiliğim vardır. Kesinlikle mükemmeliyetçiyim ve aptallara asla tahammül edemem. Herhangi bir ekip çalışmasında takım lideri ben olurum. Kariyerim boyunca yaratıcı olduğumu ve yoğun baskı altında dahi soğuk kanlılığımı koruyabildiğimi acımasızlığımla göstermişimdir.

### HOBİLER

Dövüş sanatları, Genetik (Şu sıralar Ogre genlerini oğlumun ve torunumun Şeytan genleriyle birleştirmeye çalışıyorum.)



## HEIHACHI MISHIMA

### Önerilen meslekler

#### ■ Düğün Organizatörü

Heihachi'nin her türlü "organizasyon" işine yaklaşımı ayıdır. Olası bir pürüzde hiçbir şekilde taviz verilmemelidir. Heihachi'nin, özellikle düğünlerde; sorun çıkaran, işini yapmayan çalışanlara ve hatta birtakım bahanelerle düğüne gelmeyen davetlilere karşı epey sert bir tavır takınacağından emin olabilirsiniz. İkramları bir bir mideye indiren ve dans pistinde yerli yersiz dans ederek herkesi sinir eden davetlilerle de büyük ihtimalle kendisi bizzat ilgilenecektir.

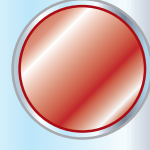
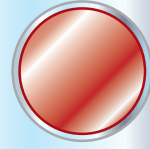
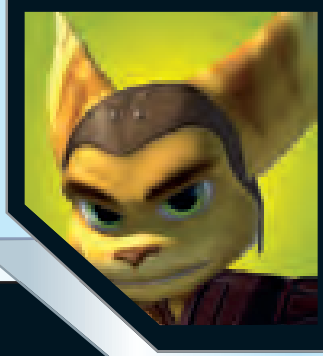
#### ■ Greenpeace Başkanlığı

"Balinaları öldürmeyin; bu bir insanlık suçu" diye haykıran binlerce üyeye sahip olan ve üstüne tazyikli su sıkılmak suretiyle gemisi batırılmaya çalışılan Greenpeace'in başkanı olduğu an seyreyleyin çümbüşü. Bırakın kendisine engel olmaya çalışanları, tüm dünyayı birkaç dakika içinde çevreci yapabilir. (Elimin altında bir ninja ordusu var.) Eğer dünyayı kurtarmak için çok geç olduğunu düşünüyorsanız Heihachi'yi izleyin.

#### ■ Şiropraktör

İnsanların kemiklerindeki ve kaslarındaki her türlü bozukluğun el ya da çeşitli aygıtlar aracılığıyla ortaya çıkarılmasını ve tedavi edilmesini kapsayan şiropraktörlük, zor telafuz edilmesi nedeniyle pek yaygın bir meslek değil ama Heihachi için biçilmiş kaftan; ilk seanstan sonra vücudunuzda ne ağrı, ne de sızı kalacaktır, zira büyük ihtimalle vefat etmiş olacaksınız!

Ratchet  
The Garage  
Planet Veldin,  
VA 24060  
(540) 555-7816  
rat\_chet@veldin.net



## AMAÇ

Yaratıcılığını sonuna kadar ortaya koyabileceğin, çalışırken elindeki İngiliz anahtarını kullanabileceğim bir iş istiyorum.

## EĞİTİM

Veldin Eğitim Meslek Yüksekokulu, Uzay Araçları Bakım ve Onarım Galaksiyi kurtararak değerimi gösterdim.

Captain Quark'ın Savaş Kahramanlığı Kursu, Blackwater Şehri Galaksiyi kurtararak değerimi bir kez daha kanıtladım.

Megacorp Komando Eğitim Enstitüsü, Bogon Galaksisi, Tüm Gadgetron silahlarının kullanımı Tümü okul giderlerinin ve genel ihtiyaçların %80'ini kendim karşıladım.

## İŞ GEÇMİŞİ

### Teknisyen

Uzay mekiği bakımı  
Garaj işçisi  
Kendi uzay mekiğini inşa etme

Galactic Rangers'ta çavuşluk  
Gezegenini koruma  
Parklı silahlar kullanma

Intergalactic Fighters of Justice Üyeliği  
Aquetos gezegenindeki Nefarious'a gizlice sızma

Phoenix yıldız gemisinin havaya uçmasından sorumlu olma

Phoenix Yıldız Gemisi Kaptanlığı  
Geni bakımı ve mürettebat sorumluluğu  
Galaksiyi koruma dahil olmak üzere günlük işler

## DiĞER BAŞARILAR

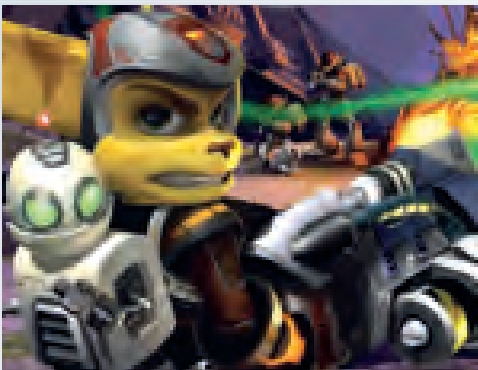
Bir TV şovu olan Dreadzone'da yarışmacılık: DarkStar ekibinin bir üyesiydim.  
Reactor the Eviscerator'ı, Ace Hardlight'ı ve Gauntlet of Doom'u yendim.  
İzleyicilerin tümünü ölümden kurtardım.

## DiĞER YETENEKLER

Uzay mekiği ehliyeti (her tip için değil)  
Tyhrra-Guise, Hypershot, Dual Vipers, Fusion Rifle, Scorpion Flail, Visobomb, RYNO, Tesla Claw gibi silahları kullanma ruhsatı

## HOBİLER

Yarış: Jak tarafından düzenlenen yarışlara katıldım.  
Golf: Hot Shots Golf turnuvası  
Film: Önlü oyuncu Dlack'in arkadaşısıyım.  
Galaksiyi Kurtarma: Bunu birkaç kez yaptığım için hobi haline geldi.



## RATCHET

### Önerilen meslekler

#### ■ Araba tamircisi

Ratchet her zaman yanında bir İngiliz anahtarı taşıyor. Çavuşmuş, teğmenmiş; bu meslekler Ratchet'a göre değil. Ratchet bir tamirci olmalı! Üstelik tamir olması için verdiğiniz hasarlı arabanızı bir uzay aracına dönüştürme potansiyeline de sahip.

#### ■ Otobüs şoförü

"Uzay aracı" ehliyetine sahip olan bir canlının otobüs gibi basit bir aracı kullanamayacağını düşünmüyorsunuz herhalde. Arkadaş canlısı mizacıyla hem müşterileri güler yüzle karşılayacak, hem de yarış tecrübesi sayesinde asla geç kalmamanızı sağlayacaktır.

#### ■ Remyözçü

Mekanik konusundaki uzmanlığıyla dikkat çektiği için, dikime hazır olan örgü ürünlerinin; cep, yaka, bant ve yan dikiş gibi dikim işlemlerini remayöz makinesiyle bir hayli iyi yapacağını düşünüyoruz.



**Agent 47**  
Diğer adlarım:  
Tobias Richter, Mr. Metagen,  
Fleech Fisher, Mr. Julio, Mr. Byrd,  
Mr. Johnson,  
Jacob Letter ve Dr. Croquet

DT: 9 Eylül 1994  
Seri: 04  
Bölüm: 01  
Pariti: 47  
Marka: IV

Aile: Dünyanın en başarılı beş suçlusunun DNA'larıyla üretilmiş olan gelişmiş bir klonum.

#### Profil

Eko "son teslim tarihleri"yle belleşmem gerekiyor çoğu zaman, çünkü ben kiralık bir katilim. Üstelik işimi yaparken yaratıcılığım her zaman ön plana çıkarmaya hedefliyorum; öyle ki kurbanlarım bir suşi de ya da bir saatada öldürdüğüm var. Tamamıyla duygusuzum ve hiç kimseye değer vermem ama yeni geldiğimde son derece etkileyici bir insan olabilirim. Dolayısıyla reklam ve pazarlama gibi işlerde başarılı olacağıma inanıyorum. Duruşuma ve görüntüme son derece özen gösteririm. Üstümdeki pahalı İtalyan takım elbise o kadar dayanıklı ve o kadar kaliteli ki 150 kilo ağırlığındaki bir mafya liderini dört kat yukarıya taşıyama rağmen kırılmıyor, bozulmuyor.

#### Eğitim

Ort-Meyer Akademi Hastanesi, Romanya

Doğduğum andan itibaren ateşli silahlar, dövüş sanatları, kırık işler, gizlenme ve ajanlık konularında eğitim alıyorum. Herhangi bir değer yargısından ve duygudan yoksun bir şekilde programlandım.

#### İş geçmişi

Uluslararası Kiralık Katil Acentesi,  
Kiralık Katil  
1997-2000

Mafya liderlerini, teröristleri, bilim adamlarını, uyuturucu sabotajcıları ve detektifleri öldürdüm. Müşterilerle görüşme, müşterilerin ihtiyaçlarını karşılama ve gerekirse müşterileri ortadan kaldırma gibi görevler de aldım ve başarıyla tamamladım.

Donatiano Tapınağı, Peder Vittorio'nun  
başkanı  
2001-2002

Bahçenin bahçesiyle ve kışınadaki alko işlerle uğraştım. Peder Vittorio'ya Rus mafyasının elinden kurtardım.

Uluslararası Kiralık Katil Acentesi,  
Kiralık Katil  
2003-Devam ediyor

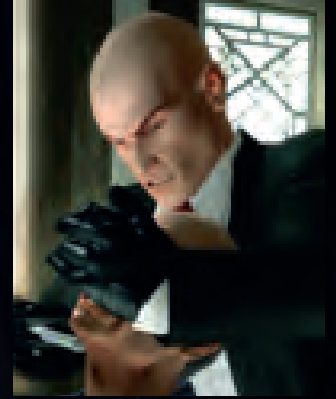
Serbest çalışma.  
Görevlerim arasında cinayetlere ikana sığınmak vardı.

#### Yetenekler

Genetik olarak artırılmış güç, hız ve seka.  
Yüzdüme bağlanan kurşunlara rağmen hiçbir şey olmaması gibi davranma.  
Her türlü araç kullanma.  
Gizlenme konusunda olağanüstü bir yeteneğe sahibim;  
boşma, sehirleme, boğaz kesme ve süzümüne dayalı gibi konularda uzmanım.

#### Referanslar

CV'm hakkında en ufak bir şüphemizi varsa ya da hakkınızda daha fazla bilgiye ulaşmak isterseviz Bay Smith'ya da Bay Whison' referansa olarak gösterebiliriz.



## AGENT 47

### Önerilen meslekler

#### ■ Şef garson

Bakımlı ve karizmatik bir insan olması nedeniyle, en şık restoranda, en havalı müşterilere servis yapmakta dahi zorlanmayacaktır. Züppe müşterilerin gereksiz istekleri karşısında dahi soğuk kanlılığını koruyacak olan Mr. 47, etkileyiciliğini de kullanarak bu müşterileri günün sonunda restoranın müdavimleri arasına katabilir. Eğer herhangi bir müşteri, herhangi bir konuda rahatsızlığını restoranın dışına taşıyacağıını beyan ederse Mr. 47, bunu farklı (!) yöntemlerle engelleyecektir.

#### ■ Paparazzi

Öncelikle, çok güçlü bir karizmaya sahip olduğu için Mr. 47'nin bir paparazzi olarak kalmasının pek mümkün olmadığını belirtmek istiyorum. Sevgilisini terk eden, soluğu bu kel ve yakışıklı adamın yanında alacaktır. Yalnız Hitman, eğer terk edilirse bağışlayıcı olmaz. Dolayısıyla magazin dünyasından sürekli birilerinin eksilmesi kaçınılmaz gibi görünüyor. (Onlar da ayaklarını denk alsınlar, bize ne?!)

#### ■ Perdahçı

Zamanının büyük bir bölümünü silahlarla ve pek ortalıkta gözükme istemediği için dürbünü silahlarla geçiren Mr. 47, uzun zamandır mercekle ilgili de ilgileniyor olmalı. Bu vesileyle; teleskop, tüfek ve nişangah dürbünü gibi hassas optik aletlerde kullanılan mercek, prizma ve diğer optik araçları en hassas toleranslarına kadar makineyle işleyen kişi de bir başkası olmaz, olamaz.

AYLIK COĞRAFYA VE KEŞİF DERGİSİ

# ATLAS

EK

İNSAN  
ATLASI  
SERİSİ



## Adios HAVANA

TÜRKİYE'NİN KAYIP SOKAĞI  
Yeşilçam

DIKEY TIRMANIŞ  
Dedegöl Dağları

RÜZGARLI KÖRFEZ  
Çandarlı

GEOMETRİK KENT  
Amsterdam

Küçük Yoksa  
Büyük Balık da  
YOK!

KKTC Fiyatı 7.50 YTL



Sayı: 175 - Ekim 2007

Fiyatı 6 YTL

112569 NO: 2007/10

# İNSAN ATLASI

SERİSİ

EKİM'DE



- 1 En Güçlü Pompa: KALP
- 2 Üremenin Biyolojisi: CİNSELLİK
- 3 Yeni Bir Yaşam: ANA RAHMİNDE
- 4 Görsel Gerçeklik: GÖRME DUYUSU

İNSAN  
ATLASI



Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

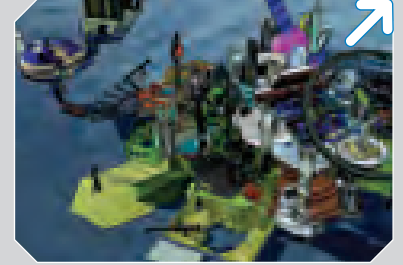


# sanaldan gerçeğe

→ ekim 2007

## 110 biri bizi dürtüyor!

Michael Moore'dan, yine biraz dramatize edilmiş ama insanın en yalın hislerine hitap eden güzel bir derleme daha...



## 110 iyimserlik mi?

İstanbul'un, aynı zamanda Türkiye'nin en büyük güncel sanat etkinliği olan Bienal, 4 Kasım'a kadar sürecek.



## 111 kısa filmciler toplanıyor!

Kısa film yapımıyla mı ilgileniyorsunuz? O halde bu sayfayı mutlaka okumalısınız!



## 112 film bir ekim

Bu yıl altıncısına şahit olacağımız FilmEkimi, yine bir hafta boyunca Emek sinemasının yolunu tutmamıza sebep olacak gibi görünüyor.

114 timeless "En son bir bilgisayar dergisine yazalı 11-12 sene oldu galiba. Şöyle bir hafızamı toparlamaya çalışıyorum. Bir yanımda kahvem, bir yanımda iki gün önce bırakmaya çalıştığım sigaram..."

116 ejderhanın ini "Her ay bu sayfalardan size sesleniyorum. PC Gamer'ın kapanmasından sonra Level'a geçişimi hesaba katarsak neredeyse hayatımın üçte birine yakın bir süredir burada yazı yazıyorum."

115 oyun bahçesi "Hayatta asla yapmayacağım şeyler var" demeden önce biraz düşünmeli insan. Mesela, 'Çölün ortasındaki bir Arap ülkesinde çalışmak için İstanbul gibi bir şehri hayatta bırakmam' dememeli."

117 olağan şeyler "Türk televizyonlarında da gösterilen bilim kurgu dizisi Battlestar Galactica'nın 1970'lerde çekilmiş olan eski versiyonunu hatırlayanlar için Starbuck; serseri yaradılışlı, emir dinlemez..."



## İYİMSERLİK Mİ?

**"HEM DE KÜRESEL SAVAŞ ÇAĞINDA...** İmkansız değil. Üstelik gerekli." Evet, İstanbul'un, aynı zamanda Türkiye'nin en büyük güncel sanat etkinliği olan Bienal, bu sloganla açılmış durumda. (4 Kasım'a kadar da açık kalacak.) "İki yılda bir" anlamına gelen Bienal, bu sene onuncu yaşına girerken oldukça zengin bir seçki sunuyor. Belki, ilk bakışta "yüksek sanat" olarak tanımlansa da Bienal, çağın nabzını tutmak adına çok önemli bir sanat etkinliği. Ele aldığı konular hepimizi yakından ilgilendiriyor; hepimize geçmişimizi, şimdimizi ve geleceğimizi sorguluyor. Özellikle bu Bienal, Türkiye hakkında olduğu için aynaya bakmamızı sağlıyor adeta. Çinli küratör Hou Hanru'nun inisiyatifinde toplanan bir yığın sanatçı bizi bize anlatıyor; belki de hatırlatıyor. Ağırıklı olarak kentle ve bireyle uğraşan, politik mesajlı eserlerle karşılaşmanız zira yanlarındaki uzun metinleri okumazsanız çoğu bir şey ifade etmeyebilir. Bu yüzden rehberli turlarla Bienal'e iştirak etmeniz işinizi oldukça kolaylaştırabilir. İlk gidişimde (İstanbul'a -birçok mekana- yayılmış olan büyük bir sergi olduğu için, birden fazla defa ve birden fazla yere gitmeniz gerekebilir.) Bienal rehberlerinin ağızlarından işleri dinlemek benim adıma zihin açıcı oldu. Sanatçılar ağırlıklı olarak Uzak Doğu. Şüphesiz, küratörün Çinli olması çok iyi çünkü Uzak Doğu bizi çok daha iyi anlıyor; analiz ediyor. (Toplum olarak benzer süreçlerden geçtiğimiz için olabilir bu.)

Olaya başka bir açıdan bakarsak Bienal'in, İstanbul'u bir hayli renklendirdiğini söyleyebiliriz. Ortalık turist kaynıyor. Eş zamanlı açılan sergiler silsilesi de katılımcı sayısını artırıyor. Ancak bu sergilerin hepsine yetişmek neredeyse tam zamanlı bir iş gibi. "Peki nerede bu sergiler? Sanatçılar kimler? Paralel etkinlikler neler?" gibi birçok soru sorabilirsiniz haklı olarak. Hepsini ve daha fazlasını için [www.iksv.org/bienal](http://www.iksv.org/bienal) adresine bakmanız yeterli. Son olarak şunu belirtmeliyim ki ben işleri biraz karamsar buldum; bakalım siz nasıl bulacaksınız? Belki de bu zamanda ancak bu kadar iyimser olunabiliyor. (Unutmadan, sergide Second Life üzerine bile bir iş var; pek yakında bilgisayar oyunlarını da Bienal'de görürüz herhalde.)

## UYKUSUZ

Uykusuz; yeni, haftalık bir mizah dergisi. "Nereye gitti Yiğit Özgür ile Ersin Karabulut?" diye soran Penguen okuyucusunun cevabı aynı zamanda. Tabii ki sadece bu iki isim yer almıyor Uykusuz'da; kadroda çizgisini ve dizgisini tanıdığınızı birçok adam mevcut. Peki ne gerek vardı böyle bir bölünmeye? Zaten Leman'dı, Penguen'di, Fermuar'dı; iyice kafamız karışmıştı. Siz de geçinemiyorsanız işimiz gerçekten zor. Tam olarak nedendir, bilmiyorum ama Bahadır Baruter demiş ki: "Bir sorunumuz yok aslında. Sadece gençler ayrı bir eve çıkmak istedi." Tamam, olay sadece özgürlük arayışından kaynaklanıyor olabilir ama Penguen okuyucusu ne yapсын? Şimdi gönülsüz bir şekilde Uykusuz almak zorunda kalıyor Penguen'in okuyucu kitlesi. Neyse, başarılar diliyorum Uykusuz ekibine. Bu arada -alakasız olacak ama- siz de uyuyamıyor musunuz? Ne zamandan beri? Peki nedir bunun ilacı?

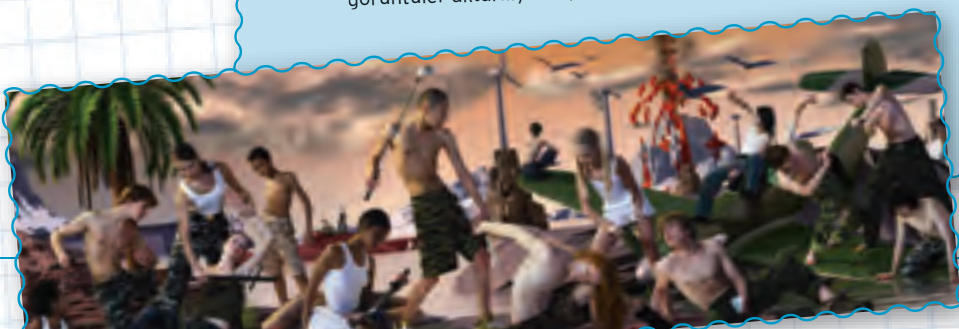
## KISA

### FİLMCİLER TOPLANIYOR!

3 - 13 Aralık arasında gerçekleşecek olan 4. Akbank Kısa Film Festivali'nin bu seneki sloganı, "Kısa filmciler toplanıyor" Siz de kısa film yapımla uğraşıyorsanız mutlaka [www.akbankkisafilm.com](http://www.akbankkisafilm.com) adresine bir göz atın. Kendimizi kandırmayalım; filmleri turşusunu kurmak için değil, izlensin diye çekiyoruz. Bu anlamda oturaklı birkaç festivalimizden biri olan Akbank Kısa Film Festivali'ni pas geçmeyelim ve filmlerimizi değerlendirelim.

## BİR EFSANE GEÇTİ..

...demek isterdim ama diyemiyordum; belki de geçti ama ben fark edemedim. 7 Eylül'deki Tool konserinden bahsediyordum. Zaten geçen sayıda da ballandıra ballandıra en son albümleri ve İstanbul'da verecekleri konser üstüne bir şeyler yazmıştım. Neyse; grup Tool olunca, yüksek beklentilerle, devşirme konser alanlarımızdan olan Kuruçeşme Arena'ya tam zamanında daldık. Coşkulu bir kalabalık vardı konser alanında. Herkes heyecanlıydı; sahnedeki en ufak hareket, büyük bir alkış ve çılgın dalgasına neden oluyordu. Vakit geldi ve adamlar sahneye çıktı. Çıkmalarıyla birlikte çatır çatır çalmaya başladılar. Grubun arkasındaki dört adet perdeye ise saykodelik desenler ve grubun videolarından görüntüler aktarılıyordu; hatta baterinin vuruşları da -araya bir tür kablo çekmiş olacaklar ki- görüntülere yansıyor. Tam aradan dört parça







geçmişken ve tatmin dolu "Budur abi"ler ağızlarından dökülürken adamlara bir şey oldu; "es" verdiler sanki. En başta teknik bir arıza olduğunu sandım çünkü adamlar halen sahnelerdedi ve tekrar eden bir ritm çalıyordu fakat ortada hiç hareket yoktu. Bir sonraki parçaya geçmeleri sanki yüzyıllar aldı. Daha sonra, aşağı yukarı her parçaya geçmeleri -ilki kadar uzun olmasa bile- ancak birtakım molalarla mümkün oldu. Kısacası, tempo akıl almaz derecede düştü. İnsanlar ayakta, boş boş dikilmekten sıkıldı ve yoruldu; haliyle konserin atmosferinden kopup oturanlar, alakasız muhabbetlere dalanlar oldu. Seyircinin "Kesin çalarlar" dediği "Sober" çığıllıkları da gitgide gücünü kaybetti. Ve en sonunda konser bitti; yaklaşık iki saat sürdü ama dolu dolu değil, anlam veremediğim boşluklarla... Ne Bis yaptılar, ne de Sober'ı çaldılar. Herkes kös kös evine döndü. Şaşkındım. Dönüş yolunda bir arkadaşına rastladım; o da esneyerek temponun düşük olmasından yakınıyordu ama bir yandan da "Adamların şovu bu kadar işte" diyordu. Olabilir mi acaba? Koskoca Tool'un şovu bu kadar sıradan olabilir mi? Lütfen giden varsa, beni aydınlatın.

Teknik arızalar silsilesi miydi tüm yaşananlar, yoksa adamlar bizi umursamadı mı? Belki "Türk alınganlığı" yapıyorum biraz ama yaşananlardan sonra böyle bir ihtimalin aklıma gelmesi kaçınılmaz. Çünkü adamların sahne şovlarının vasat olmasına halen gönlüm razı olmuyor. Gelelim görsele... (Ben biraz da görselleri izlemek için gitmiştim konsere.) Fanatik bir Tool hayranı sayılmam; hatta grubun bateristi, aynı zamanda sanat yönetmeni olan Adam Jones'u bile gruptan daha sıkı takip ettiğim söylenebilir. (Bu arada; organizasyon görevlileri, grubun konser öncesinde röportaj vermediğini bildiren talebimi kibarca reddettiler.) Neyse, konserin görseleliği de grup gibi başlangıçta iyiydi; sonra bu konuda da bir performans düşüşü yaşandı. Konsere, gruba özgü saykodelik desenlerle başlandı, arkasından grubun o şahane videolarından parçalar sardı perdeleri. Buraya kadar her şey iyiydi zaten ama sonra lazerler devreye girdi. Bir an ümitlendim, lazerler ortada buluşacak ve bir hologram yaratacak diye. Ne de olsa Tool bu; her şey beklenir bu adamlardan. Ama lazerlerin yarattığı görselelik hayal gücümün yanından bile geçmedi; lazerler saçma sapan dolandı seyircilerin üzerinde. Bir de perdelerin arkasındaki dev perdeye yansıtılan hareketli kurukafalar vardı ki onlara hiç anlam veremedim. Bu kurukafalar, eskiden C64 ve Amiga oyunlarını kıran demo gruplarının Heavy Metal temalı animasyonlarına benzeyordu. Belki tüm bu görsellerin her biri ayrı ayrı gösterilebilir ama aynı anda gösterilince ne olur? Hemen cevap vereyim: Tam bir görsel çorba olur ve tabii ki konsere de yazık olur! Hayır, Tool gibi albüm kapaklarından video kliplerine kadar özenle çalışan bir grup, konser şovunu nasıl bu kadar savsaklar, anlayamıyorum. Bir başkası yapsa ağızımı açmam ama (tekrar için kusura bakmayın) Tool gibi gayet sık bir grup, çok daha sağlam bir gösteriyle karşımıza çıkmalıydı. Son olarak, sahneye gelen o ağaç da neyin nesiydi yahu?!

### VİZYONU ZOMBİLER BASTI!

Yaz aylarının durgunluğu ve doğru düzgün filmsiz günleri, Ekim ayıyla birlikte biraz kırılacak gibi. Tabii ki bu kırılmayı esasen FilmEkimi'ne borçluyuz. Bunun yanında 19 Ekim'de vizyona girecek olan üç vizyon filmi de şahane prodüksiyonlarıyla ama daha da önemlisi zombileriyle salonları hareketlendirecek gibi görünüyor. İlk filmimiz, Resident Evil 3: Extinction. "Seri üçe vardığına göre demek ki başarılı bir bilgisayar oyunu uyarlaması; en azından şisede başarılı..." diye sesli düşünüyorum. Ardından başroldeki Milla Jovovich'in, Alice karakterine gerek fiziksel, gerek ruhsal açıdan "cuk" oturmasının, bu başarının ardındaki en önemli neden olduğunu da ekliyorum. Üçüncü filmin konusu kısaca şöyle: Alice, yine tek başına, bir zombi ordusuyla karşı karşıya kalıyor. Gerçi "zombi" diyerek işin kolayına kaçıyoruz ama aslında dirilen ölümler (Kendileri esasen "zombi" olarak tanınır.) değil de meşhur T-virüsünü kapıp mutasyon geçirmiş olan canlılar mevzu bahis. Neyse; hikaye kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlarsanız, Raccoon şehri, kontrolden çıkmış olan zombileriyle birlikte hükümet kararı sonucunda haritadan silinmişti ama son anda Alice, yılanın başı olan Umbrella şirketi tarafından birtakım deneylerde kobay olarak kullanılmak üzere kurtarılmıştı. Hemen ardından da -klonlanması için DNA haritası çıkarıldıktan sonra- arkadaşları tarafından Umbrella laboratuvarlarından kaçırılmıştı.

Macera, bu sefer zombilemiş Las Vegas'ta geçiyor. Kumarhanelerin parıltılı dünyası, Nevada çölüne gömülmüş durumda. Tahmin edeceğimiz üzere Alice ve "ortaya karışık" ekibi duruma el atıyor. Güzel kahramanımız, yapılan deneylerden sonra daha güçlü bir şekilde karşımıza çıkıyor.

Tüm bu hengameye, kafayı Alice ile bozmuş Umbrella bilim adamları da katılınca resim tamamlanıyor. İkinci filmin sonunda Umbrella

ekibi, "Nasıl olsa elimizde DNA haritası var" diye Alice'in kaçmasına göz yummuştu. Fakat bu filmde, Alice klonlarının kıvamı tutmayınca düşüyorlar tekrar orijinalinin peşine. Gerisi malum; biraz kozmetik, biraz aksiyon...

Senaryo yine Paul W.S. Anderson'a ait.





Bilenler bilir; sağlam adamdır. Filmin fragmanı da, web sitesi de gayet şık; herhangi bir "falso" yok. İlk iki filmi beğendiyseniz ve bu türü seviyorsanız "Gidin, görün" derim.

Aynı gün vizyona girecek olan ikinci filmimiz ise Nicole Kidman'lı ve son James Bond'lu Invasion. Bu filmde doğrudan bir zombilik değil de "zombileşme" söz konusu. Bir uzay mekiği düşüyor ve enkazdan bir "alien" virüsü çıkıyor. Devlet bu olayı örtbas edene kadar da salgın başlıyor ve tüm bunları psikiyatristimiz Nicole fark ediyor. Çember daralırken paranoya artıyor; "Kim insan, kim değil?" karmaşası büyük bir gerilim yaratıyor. Virüse kurban gitmemek için uyumamak ve duyguları dışa vurmamak gerekiyor. Aksi halde hapı yutuyor, onların tarafına geçiyorsunuz. Uzaylı virüslere alışmış gerçi ama bu sefer işin içine psikolojik öğeler de katılmış. Filmin bütünü için "Çok iyi" diyemiyorum fakat yine de izlemeye değer.

Vizyon zombilerimizden geriye Halloween kalıyor. Diyeceksiniz ki "40 yıllık Michael Myers'ın zombilerle ne alakası var?". Bal gibi var çünkü filmin yönetmeni Rob Zombie! Yazıyı buraya kadar okuduysanız bu kadar geyik muhabbetine de katlanacaksınız artık. Evet, Michael Myers geri dönüyor; daha doğrusu yeniden doğuyor çünkü bu Halloween bir devam filmi değil, orijinal filmin yeniden çevrimi. Hollywood, kült korku filmlerini cilalayıp yeniden karşımıza çıkarıyor; biz de saf saf izliyoruz. (Ya da izlemiyoruz.) Neyse, hemen bir flashback ile sinema tarihinin bir numaralı seri katilini yakından tanıyalım: Cadılar Bayramı gecesi sapitan küçük Michael (daha altı yaşında), ablasını katledince akıl hastanesine kapatılıyor ama 15 yıl sonra kirisi kırıyor ve psikopatlıklarına kaldığı yerden devam etmek için evine geri dönüyor. Seri katilimiz bu sefer de kafayı küçük kız kardeşine takıyor. Önüne çıkan zavallı, suçsuz kurbanları da bu takıttan nasiplerini alıyorlar.

Halloween, kanlı bıçaklı bir film; filmde herhangi bir karakter tahlili yok, zaten buna gerek de yok. "Bir insan, tepeden tırnağa kötü olabilir mi?" sorusuna kestirmeden (daha doğrusu keserek) "Olur!" cevabını yapıştırıyor. 1978 yılında John Carpenter tarafından çekilen filmin orijinal versiyonu, özellikle çılgın atan kemanlarıyla "kült film" mertebesine erişmişti. Bu yeni nesil versiyonda ilgi çekici herhangi bir özellik yok; yine de "Kımmış bu Michael Myers?" diyenler rahatlıkla gidip filmi izleyebilirler.

## FİLM BİR EKİM

Neyse ki FilmEkimi var. Bu yıl altıncısı düzenlenecek olan FilmEkimi, yine bir hafta boyunca, Emek sinemasında birbirinden ilginç yapımlarla sinemaseverlerle buluşuyor. Galalara, festivallere yetişemeyen ve festivallerden arda kalan filmlerle program yine dopdolu. İlk göze çarpan yapımlar; usta yönetmen David Cronenberg'in

Eastern Promises'i ile bağımsız yönetmen Gus Van Sant'ın, Cannes'dan Jüri Özel Ödülü ile dönen Paranoid Park'ı. Ayrıca Emir Kusturica'nın ve Kim Ki-duk'un son filmleri de merak konusu. Aslında programdaki her film kendine özgü bir cazibeye sahip; bu yüzden sizi isimlerle sınırlandırmak istemem. Yine de İran Devrimi'ni konu alan bir çizgi romandan uyarlanan animasyon film Persepolis'i ve Dönüş adlı ilk filmiyle Venedik'te Altın Aslan kazanan Andrei Zvyagintsev'in ikinci filmi Sürgün'ü şahsen çok merak ediyorum. Ama kesinlikle kaçırılmaması gereken iki film var: The Future Is Unwritten, efsane grup The Clash'in merhum lideri Joe Strummer'ın hayatını ele alan Julien Temple imzalı bir belgesel; diğeri ise yine efsane grup Joy Division'ın genç yaşta intihar eden solisti Ian Curtis hakkındaki biyografik bir film olan Control. 19 ile 25 Ekim arasında gerçekleşecek FilmEkimi'nin biletleri 6 Ekim'de satışa çıkacak. Filmler hakkında detaylı bilgiye [www.iksv.org/filmekimi](http://www.iksv.org/filmekimi) adresinden ulaşabilirsiniz. Ayrıca bu sene de Nokia Nseries Kısa Film Yarışması, FilmEkimi bünyesinde devam ediyor; amatör yönetmenlere duyurulur. ([www.nserieskisafilm.com](http://www.nserieskisafilm.com)). -Güven Çatak





## Sicko

**BİRİ BİZİ DÜRTÜYOR!** Tamam... Baştan kabul ediyorum: Michael Moore, ele aldığı konuyu fazla dramatize ediyor olabilir ancak gerçekleri saptırdığını kim söyledi? Popülist-anarşistimiz bu kez Birleşik Devletler'deki sağlık sistemine sağlam bir tokat atıyor. Belgeselin

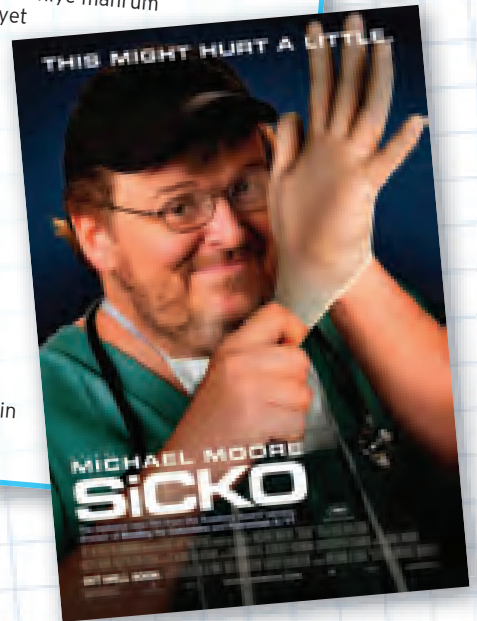


insanoğlu, toprağın verimli olduğunu keşfettiğinden beri yerleşik olarak yaşamakta. Tarih boyunca bu birlikte ve yerleşik yaşama gereği türlü ihtiyaçları doğal olarak peşinden sürüklemiş. İlk önce güvenlik ve en önemlisi, sağlık. Toplumların birbirleriyle olan ilişkileri ilerleyince eğitim gelmiş ardından. Bir arada yaşayan insanların bu en temel ihtiyaçları, insani birer hak olmaktan çıkıp bazı uyanıklar tarafından kar getiren birer sektör haline getirildiğinde ise doğal olarak etik değerler çözülmeye başlamış. İşte Sicko, bu konuya eğiliyor. ABD'nin tüm sağlık sistemi bu şirketler polişe karşılığında "evrensel sağlık hizmeti" vermekle yükümlüler. Ancak kazın ayağı öyle değil. Örneğin; çok şişmansanız sigorta yaptıramazsınız. Çok zayıfsanız da yaptıramazsınız. Belli hastalıkların belirtilerini taşıyamazsınız. Eğer sigorta yaptıramazsanız hastanelere çokook yüklü miktarlarda ödeme yapmak zorunda kalırsınız. İşin özü bu. Çalışırken iki parmağı birden kopan sigortasız bir marangozun orta parmağı 60.000 \$, yüzük parmağı 12.000 \$'a dikiliyor örneğin. Hangisine parası yeterse... Marangozun 60.000 \$'lık parmağı şu anda Oregon çöplüğünde. Soru şu: İş insan sağlığına geldiği zaman, para insandan ne kadar değerli?

Sigorta şirketi tarafından fazla "deneysel" bulunduğu için ilik nakli yaptıramayan ve bu yüzden hayatını kaybedenler, sigorta şirketlerine olan ödemeleri yüzünden varlarını yoklarını yitirenler ve hatta 11 Eylül gazisi olup, gazi fonuna ayrılan ödenekten bürokratik işlemler yüzünden yararlanamayanlar... Ve karşılarında delicesine zengin olan sigorta şirketleri... Tanidik geliyor, öyle değil mi? Ülkemizin sorunlarıyla biraz olsun ilgileniyorsanız tüm bunların bize oldukça yakın sorunlar olduğunu görebilirsiniz. Özellikle yakın gelecekte, ülkemizde de özel sağlık sigortası yapan şirketlerin yaygınlaşması söz konusuysen...

Peki, koskoca ABD'de durum böyleyken nasıl oluyor da İngiltere ve Fransa'da insanlar sağlık hizmetlerinden hiçbir ücret ödemediği yararlanabiliyorlar? Hatta; İngiliz hastanelerinde hastaların nakil masrafları dahi karşılanırken, Fransa'da ağır hastalık atlatanları devlet iki-üç aylık tatile gönderirken, hatta ve hatta devlet, ailenize daha fazla vakit ayırabilmeniz için evinize ücretsiz bir "dadi" tahsis ederken, çağımızın dürüst tanıkları olan bizler niye mahrum oluyoruz tüm bu temel haklardan? Çünkü ulaşılmak istenen medeniyet zirvesinde devlet, saydam ve kendi halkına karşı yardımsever. Elbette halkın bilinci ve sivil iradenin ortak paydada buluşabilmesi esas. Etik değerlerin yok olduğu, televizyon aracılığıyla halkın iki mankenle beynini bulandırdığı, zihnini boşaltmak için "popüler kültür" denilen hiçliğe mahkum olduğu toplumlarda ise "mesleksiz kul yığınları" olarak güdülmek var. Augustus doğru demiş: "Tüm toplumlar hak ettikleri şekilde yönetilirler."

Michael Moore'un yeni belgeselini izlerken kafamı 4000 karaktere sığdıramayacağım kadar çok şey kurcaladı. Antik çağlardaki insan düşüncesinden bugünlere nasıl geldiğimize kadar beynimin loş koridorlarında uzun bir gezintiye çıktım. Ancak kim ne derse desin "insanı" odak alarak ve insan hayatını tüm çıkarların üzerinde tutarak ele aldığı belgeseliyle Michael Moore, tekrar düşünülmesi gereken birtakım unsurları gayet akıcı ve sürükleyici bir üslupla incelemiş. Sicko'yu bu satırları takip eden herkese şiddetle tavsiye ediyorum; izleyin ve izlettirin. -Furkan Faruk Akıncı



# TIMELESS

TUNÇ "TURBO" DİNDAŞ turbo@level.com.tr



## UZUN BİR ARADAN SONRA...

**E**n son bir bilgisayar dergisine yazalı 11-12 sene oldu galiba. Şöyle bir hafızamı toparlamaya çalışıyorum. Bir yanımda kahvem, bir yanımda iki gün önce bırakmaya çalıştığım sigaram... Sabaha doğru hızla yaklaşıyorum. Hava, yavaş yavaş aydınlanmaya başlıyor. Evet, evet; son yazdığım bilgisayar dergisi Megamiga'ydı. Bayağı uzun zaman geçmiş aradan...

Geriyeye baktığım zaman her şeyi dün yaşamış gibi hatırlıyorum ama o dönemde uğraştığımız şeylerin artık "tarihsel"

bilgisayarımızı televizyona bağlayıp "Acaba şimdi ne olacak?" diye ekrana bakmamı, arkadaşlarımla "Şimdi buna ne sorsak söyler mi?" sorularını... Space Invaders'in ilk çıkışını, River Raid'i jetonlu makinelerde deliler gibi oynamamızı, "Dobişko" diye bildiğimiz oyunun aslında Pacman olduğunu öğrenmemizi ve daha sonra bu oyunun bir efsane haline gelmesini... Aslında yaz yaz bitmez bu örnekler. Beni anlatacak şeylerin "Retro" diye tabir edilmesi de ayrı bir konu tabii ki.

Artık, zamanında hayatımı yönlendiren makineleri neredeyse tüm oyunları ile

Spectrum emülatörleri ile istediğim yerde oyun oynamak şu anda sizi şaşırtmasa da beni her defasında şaşırtmaya devam ediyor. Bu arada reklam gibi olacak ama; GP2X ne güzel bir alettir. Şiddetle tavsiye ediyorum.

Bazen "Evet yaaa... Yaşlandım galiba artık" diye düşünüyorum. Fırat'ın beni arayıp "Abi, takımı tekrar topluyoruz; yazar mısın?" diye sormasıyla bir anda zaman tüneline girmiş gibi oldum. Onca zamandır bilgisayar dünyasında, oyun dünyasında neler oldu, neler bitti... Birçoğunu takip bile etmedim. "Benim gibi daha PC'sine bir oyun bile kurmamış olan ve bilgisayarını sadece Photoshop ve After Effects için kullanan bir insanın bu dergide ne işi var?" diye de kendime sormuyor değilim.

## DAHA DÜN GİBİ HATIRLIYORUM SPECTRUM 48K BİLGİSAYARIMIZI TELEVİZYONA BAĞLAYIP "ACABA ŞİMDİ NE OLACAK?" DİYE EKRANA BAKMAMI

olarak görülmesi beni şaşırtıyor. Daha dün gibi hatırlıyorum Spectrum 48K

cebimde taşıyabiliyorum. GP2X'imde bulunan Amiga, Commodore 64 ve

Bu aslında bir giriş yazısı gibi oldu. Kiminiz beni biliyor, kiminiz bilmiyor ama artık bu sayfalarda eskiye yolculuklar olacak. Bizim gibi dinazorları ilgilendirecek, yeni neslin de ilgisini çekecek olaylara yer vereceğim bu köşede. "Freestyle" olayını hayat görüşü olarak benimsemiş bir insan olarak zamanın neler göstereceğinin garantisini veremiyorum aslında. Yazarım, çizerim; sağım, solum belli olmaz. Bakalım bizi ne gibi sürprizler bekliyor...

### BU AY DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN KONULAR:

-Eskiler için eşsiz bir nimet! Amiga ve Commodore 64 döneminden herkesi bulabileceğiniz tek adres: tr-demoscene.info Herkes burada. Ben de oradayım. Hala insanlar Commodore 64 üzerine gevikler yapıp, yeni çıkan ürünleri konuşuyor. Bir ara girin, bir bakın foruma.

-İstanbul 360'da, "Wart Exhibition" adlı sergiye gidelim. Fly Propaganda ve Gökhan Burhan, graffiti ve "painting" sergisi açmış. Adres: 360 İstiklal Caddesi, Mısır Apartmanı, K: 7, No: 311, Beyoğlu [myspace.com/wartexhibition](http://myspace.com/wartexhibition)

-Geçtiğimiz aylarda, nihayet ülkemizde de konser veren efsane rap gruplarından Beastie Boys'un yeni albümü The Mix-Up, Türkiye'de de yayınlandı. Tamamı enstrümantal olan albüm tam funk ve hiphop ruhunda. Alın, dinleyin derim.

-Benim ne kadar fanatik bir Public Enemy dinleyicisi olduğumu bilirsiniz. Public Enemy'nin, How You Sell Soul To A Soulless People Who Sold Their Soul adlı yeni albümü Amerika'da piyasaya çıktı. Umarım ülkemizde de çıkar. Meraklısına duyurayım dedim.





# OYUN BAHÇESİ

ALP BURAK BEDER [abb@level.com.tr](mailto:abb@level.com.tr)

## DUBAI GÜNLÜĞÜ

**H**ayatta asla yapmayacağım şeyler var” demeden önce biraz düşünmeli insan. Mesela, “Çölün ortasındaki bir Arap ülkesinde çalışmak için İstanbul gibi bir şehri hayatta bırakmam” dememeli. Birlikte evlilik planları yaptığı kızı havaalanında, salya sümük ağılayarak ve ağlatarak geride bırakmayı kesinlikle düşünmeyeceğini söylememeli. Sabahın üçünde, 36 derece sıcaklıkla kavrulduğu yetmiyormuş gibi %100’e varan nem oranıyla da adeta sauna ortamı sunan bir şehirde yaşamayı asla düşünmeyeceğini

Her şey, bu yazın ortalarında çalıştığım şirketten istifa edip yazılım alanında önemli bir isim haline gelmiş olan çok büyük bir şirkete işe girmemle başladı. İşe başladığım ilk hafta, şirketin, dışarıdan görüldüğü kadar mükemmel olmadığını fark ettim. İkinci hafta, yurt dışında çalışmakla ilgilenip ilgilenmeyeceğimi merak eden bir insan kaynakları firmasıyla görüşmeye gittim. Üçüncü hafta, Dubai’nin uzaydan çekilmiş fotoğraflarını incelemeye başladım. Dördüncü hafta, Dubai’de yaşamamın bize (kız arkadaşım ve bana) neler katacağını

Elinde, üzerinde ismim yazılı olduğu kartonuyla Pakistanlı şirket görevlisi beni karşılayıp şirketin evine bıraktı. Altı saatlik bir uykudan sonra uyandım; yoldan geçen bir taksiyi çevirip şirkete gitmek ümidiyle sokağa çıktığımda havadaki garip kokudan ve etrafta dolaşan insanların tenlerinin koyu kahverengi olmasından, şirket evinin bir Hint mahallesinin tam göbeğinde olduğunu fark ettim. Güneşin altında, kelimenin tam anlamıyla kavru olarak geçirdiğim iki saatin sonunda ikinci fark ettiğim şey, bu şehirde taksi bulmanın o kadar da kolay olmadığını.

## SİZ BU YAZIYI OKURKEN HALA DİRENCİMİ KAYBETMEMİŞ VE KAFAMIN BİR YANINDA SÜREKLİ TETİKTE BEKLEYEN GERİ DÖNME FİKRİNE YENİK DÜŞMEMİŞSEM, BİR AYI AŞKIN BİR SÜREDİR BU GARİP ŞEHİRDE YAŞIYOR OLACAĞIM

iddia etmemeli. Nüfusunun yarıdan fazlasını, yedikleri garip baharatlı yiyecekler yüzünden etrafa garip kokular salan Hintlilerin oluşturduğu bir şehirde hiç işinin olmayacağını düşünmemeli. İstanbul’daki güzel yıllarında, yukarıdaki ön yargıların büyük bir kısmına sahip olan ben, yaklaşık iki haftadır Birleşik Arap Emirlikleri’nin en büyük emirliği olan Dubai’de yaşıyorum. Siz bu yazıyı okurken hala direncimi kaybetmemiş ve kafamın bir yanında sürekli tetikte bekleyen geri dönme fikrine yenik düşmemiş durumdaysam, bir ayı aşkın bir süredir bu garip şehirde yaşıyor olacağım.

ve bizden neler götüreceğini tartıştık. Beşinci haftanın ilk gününde, yalnızca bir aydır çalıştığım “büyük” şirketime istifamı verdim. Altıncı haftadan itibaren Dubai’ye yerleşmek için hazırlıklarımı yapmaya başladım. Yedinci ve sekizinci haftalar, uzunca bir süre göremeyeceğim İstanbul’un daha önce görme fırsatını -nedense- bir türlü bulamadığım turistik semtlerini, tıpkı bir turist gibi gezerek geçti. Dokuzuncu haftanın ortasında ise Dubai’nin yerel saatle sabahın üçünde uçağın kapıları açıldı ve iki paragraf yukarıda bahsettiğim, neredeyse ıslak diyebileceğim nemli ve sıcak atmosferin içine ilk adımlarımı attım.

Şimdi buradayım. Dünyanın en yüksek binasını inşa ettikleri, denizinin üzerine üç tane palmiye ve bir tane de Dünya şeklinde ada kondukları, çölün ortasında olmasına rağmen içinde devasa bir kayak merkezi barındıran bir alışveriş merkezinin bile yer aldığı bu ilginç şehirdeyim. Kiraların bir ayda üçte bir oranında artabilmesine, İstanbul’dakinden bile beter trafiğine, Hintlilerin garip baharatlarının mide bulandırıcı kokularına, gün boyunca hiçbir iş yapmadan son model arabalarıyla caddeleri turlayan beyaz entarili Araplar’ın akllara ziyan görüntülerine alışmaya çalışıyorum.

Hayat böyle bir şey... İki ay önce burada olacağıma, bu satırları, penceresinden kum tepeleri görünen, kliması sonuna kadar açık olan odamda yazıyor olacağıma en ufak bir ihtimal dahi vermezdim. Gelin görün ki buradayım. Karşı komşumuzun körili et yemeğinin kokusu ciğerlerimi doldururken sizlere bu ayın son satırını yazıyorum.



# EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr



## BU SAYFALAR, BAŞKA SAYFALAR

**H**er ay bu sayfalardan size sesleniyorum. PC Gamer'ın kapanmasından sonra Level'a geçişimi hesaba katarsak neredeyse hayatımın üçte birine yakın bir süredir burada yazı yazıyorum. Bu ay sağımdaki ve solumdaki arkadaşlarım değişti farkındaysanız. Öncelikle onlara "Hoş geldiniz" diyorum.

evlendim. İkincisi, evlendiğim için evim değişti ve 17 senedir yaşadığım mahallemi -hatta İstanbul'un bir yakasını- bırakıp başka birine geçtim. Üçüncüsü ise dergimiz artık yayın hayatına Hürriyet'in Güneşli'deki merkezinden devam edeceği için iş arkadaşlarım ve iş yerim değişti. Haydi, buyurun bakalım; hangi birinden bahsedeyim? Kişisel köşe yazısı yapmayayım da ne yapayım?!

en rahat halimle yazıyorum: İnanın, evlilik güzel bir şey. (10 sene sonra bu yazıyı bir daha okuyayım; bakalım fikrim değişecek mi?)

"Yeni bir ev" dedim ya, bu konu çok komik... Bakkal nerededir, en yakın Akbil gişesi nerededir, hangi banka hangi sokakta bulunur, hangi otobüs hangi duraktan geçer, en yakın sinema nerededir, geceleri neresi güvenlidir, neresi tehlikelidir, hangi köpek bu mahalledendir, apartmanda rastladığım kel ve bıyıklı amca benimle aynı apartmanda mı yaşar, çukur tabaklar hangi dolapta durur, tırnak makası nerededir, hangi anahtar üst, hangisi alt kilidi açar, sabahları gazete hangi bakkalda erken biter, muhtarlık nerededir, mahalle hangi ilçeye bağlıdır... Bunların hiçbirini bilmiyorsunuz. Bir eve taşınıyorsunuz ve yattığınız yatak dahil olmak üzere her şey size yabancı geliyor. Bu aslında eğlenceli bir keşif gezisinin de başlangıcı oluyor. Tüm bunları öğrenip aklınıza not ediyor veya yeniden düzenliyorsunuz.

## GÖZLERİMİ KOCAMAN KOCAMAN AÇIP HEPİNİZE SÖYLÜYORUM İŞTE: EVLENECEKSİNİZ VE İNANIN, ÇOK DOĞRU BİR ŞEY YAPACAKSINIZ

Yazılarımda genelde oyunlara bağlı kalmayı tercih ederim. Ama her toplumdaki olduğu gibi sivri uçlar bir süre sonra törpülenir. Bu yüzden ben de diğer arkadaşlarım gibi ister istemez kendimden bir şeyler yazmaya başladım. Oysa ben, hikaye yazmayı çok sevmeme karşın köşe yazılarında hikayeye benzer bir şeyler karalamaktan ısrarla kaçırım; "Madem bu bir oyun dergisi, o zaman oyunla ilgili bir şeyler yazmak gerek" derim. Ama bu ay gerçekten farklı. Çünkü hayatım öyle bir noktaya geldi ki bir haftada bir sürü şey değişti. Birincisi, artık hayatım boyunca tek bir sevgilim olacak çünkü

### HEPİNİZ EVLENECEKSİNİİİİZZZ!

Yukarıdaki cümleyi "psikopat bir Cem Yılmaz" edasıyla söylediğimi hayal edin lütfen. Gözlerimi kocaman kocaman açıp hepinize söylüyorum işte: Evleneceksiniz ve inanın, çok doğru bir şey yapacaksınız. Vallahi, samimi olarak söylüyorum; evlilik çok güzel bir şey. Bir defa her sabah sevgilinizle uyanıyorsunuz, istediğiniz zaman onu görebiliyorsunuz, annesinin ve özellikle de babasının yanında ona rahatça sarılabiliyorsunuz. Bazı şeyleri beraber öğrenip beraber gülebiliyorsunuz. Özetle, mutlu oluyorsunuz. Gayet güzel bir düğünden ve balayıdan sonra bu cümleyi

### GÜNEŞLİ'NİN YOLLARI TAŞTAN...

Küçük ama aile gibi sağlam bağlarla bağlanmış bir dergi grubundan Hürriyet gibi dev bir aileye geçince doğal olarak bir alışma devresi yaşanıyor. Beş katlı tek bir binadan, koridorlarında kaybolabileceğiniz dev bir iş yerine geçmek aslında güzel bir duygu. Her gün kaybolup başka bir yerini keşfediyorum binanın. Bu sırada ister istemez kurumsallığı her yerde fark ediyorsunuz. Aynı zamanda, senelerce okuduğunuz Blue Jean'ın komşunuz olması da ayrı bir keyif tabii ki. Gerçi Blue Jean kadrosundan kimseyle tanışmadım henüz ama olsun.

Bildiğiniz gibi ben aslen CHIP'te Donanım Editörü olarak çalışıyorum. Bu, aynı zamanda en büyük rakiplerimizden biri olan PC Net dergisiyle de komşu olduğumuz anlamına geliyor. PC Net, hemen üst katımızda. Her şey bir yana, çocukluğumdan bu yana evimize giren tek gazete olan Hürriyet'in hazırlandığı ve basıldığı binada olmak çok garip bir duygu. Tüm yazarlarla gidip tanışmak istiyorum ama bunu yapmak istersem sonuçları ne olur, bilmiyorum. Şimdilik yedinci kattaki CHIP Test Merkezi'nde oturup sakın sakın yazı yazmak ve ürün incelemek bana yetiyor. Fakat ileride maceraya atılırsam bunu sizlerle bu sayfada paylaşabilirim.







# OLAĞAN ŞEYLER

CEM ŞANCI cem@level.com.tr

## STARBUCK GİBİ KADIN

**T**ürk televizyonlarında da gösterilen bilim kurgu dizisi Battlestar Galactica'nın 1970'lerde çekilmiş olan eski versiyonunu hatırlayanlar için Starbuck; serseri yaradılışlı, emir dinlemez, kafasına buyruk ve askeri disiplinden uzak bir savaş pilotunun ismidir. Ancak dizinin 2003 yılında yeniden çekilmesine karar verildiğinde, yapım ekibi oturup tüm diziyi yeniden tasarlamış ve ana fikri eski diziyeye sadık kalacak şekilde hikayenin tüm öğelerini yeniden yaratmışlar ki yeni dizideki

inisiyatif kullanabilen; üstelik sarkastik, neşeli tavırlarıyla filodaki silah arkadaşlarının hem sevdiği, hem güvendiği, dostlarına asla kazık atmayan, sıkı dövüşen, kavgadan kaçmayan, üzerine gideni pişman eden bir kadın vardı ekranda.

Televizyon dünyası daha önce çok kadın kahraman gördü ama bu kadınlar her zaman, bir şekilde dişilikleriyle ön plana çıkıyorlardı. Erkeklerin, vücutlarında en ufak bir açıklık kalmayacak kadar emniyetli bir şekilde zırh kuşanıp

gözlerle "Seni seviyorum Necati, seni seviyorum" diye yalvaran hanım evlatlarına dönüşmeleri konusuna ise hiç girmek istemiyorum. Kim bilir kaç kızcağızımız, kaç evladımız bu dizilerden zehirlenip, ne kadar sert mizaçlı olursa olsun kadının erkeğini bekleyen, her şeyi erkekten bekleyen pasif bir karaktere bürünmesi gerektiğine inanmış; duygularını ifade etmek yerine, erkeğin onu anlamasını beklemekle yıllarını harcamıştır. Elbette bu noktada, pek çoğumuzun uzun süre katlanmak zorunda kaldığı Ally Mcbeal'i seyredip, ona öykünen kadınların, iş arkadaşlarımızın ya da kız arkadaşlarımızın günlük yaşamda yarattığı o "Ally Mcbeal terörü"nü irkilerek anımsayacağınızı sanıyorum. Tabii ki bu özgüveni eksik, kiskanç, "dans eden bebek" halüsinasyonları gören şizofren televizyon kahramanının kadınlarımızın üzerinde bıraktığı travmayı da...

## TÜRKÇE'DEKİ "DELİKANLI KIZ" TANIMINI DUYDUKTAN SONRA STARBUCK KARAKTERİNİ YAZMAYA BAŞLADIKLARINDAN ŞÜPHELENDİĞİM GALACTICA'NIN SENARİSTLERİNE TEŞEKKÜRLER

en radikal değişiklik, 1970'li yıllarda çekilen Battlestar Galactica dizisinde erkek olarak seyrettiğimiz Starbuck karakterinin güzel bir kadın olarak tasvir edilmesi olmuş.

Eski dizinin hayranları ilk şaşkınlığı attıktan sonra, yeni Starbuck'ın kişiliğinin eski Starbuck ile birebir olarak örtüştüğünü fark ettiler. Serseri, kural tanımaz ama sorumluluğu söz konusu olduğunda, yani insanları ve filoyu korumak için Cyclon savaşçılarıyla savaşması gerektiğinde bazen emirlere karşı gelmek pahasına

çıktıkları savaş meydanlarına; Sulukule dansözlerinin kıyafetlerinden bozma, mayo vari bir zırhla teşrif edip bir de utanmadan tiz, çiğ çılgınlık atan Zeyna kızımızı "kahraman" diye dünyaya yutturmaya çalışan dizi yapımcılarına edilen küfrün haddi hesabı olmadığını tahmin edersiniz.

### ALLY MCBEAL BELASI

Macera içerikli televizyon dizilerinde; görev sırasında herkesi döven, James-Bond vari operasyonlarda düşmanlarına kök söktüren kadın kahramanların, sevgililerinin koyunlarına girince sulu

### NİHAYET... HAYALLERİMİZİN KADINI

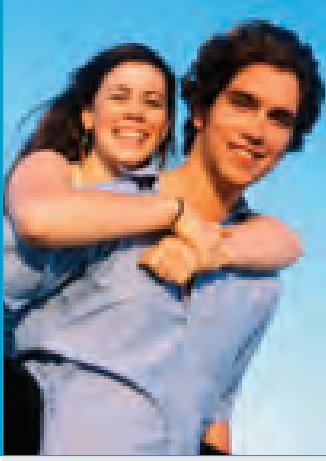
Nihayet Ally Mcbeal'in; ucuz çıkarıcılığına, yalancı gülümsemesine, bir yandan cici kızı oynayıp bir yandan eski sevgilisini karısından ayırmaya çalışan şeytansılığına öykünen "cici bici" kadınların modası geçti. Türkçe'deki "delikanlı kız" tanımını duyduktan sonra Starbuck karakterini yazmaya başladıklarından şüphelendiğim Galactica'nın senaristlerine teşekkürler. Artık önümüzde Starbuck gibi bir televizyon karakteri ve çevremizde Starbuck'a öykünen, kendilerini Starbuck'a benzetmeye çalışan kadınlar var.

Biliyorum; aslında kadınlar, televizyon yıldızlarına benzemeye çalışmak yerine kendileri gibi olsalar çok daha güzel olur ama madem bu insan türü kendilerine özgü birer kişilik geliştiremiyor, bari Ally Mcbeal olacaklarına veya Zeyna gibi ortalıkta tiz çılgınlık atıp beynimizi kemireceklerine Starbuck olsunlar, değil mi sevgili Level okuru kişisi?

### İLLA UZAYLILARIN DÜNYAYI İSTİLA ETMESİ Mİ GEREKİYOR?

Şöyle özü sözü bir, gözünü budaktan sakınmayan, erkeğinin arkasına saklanmak yerine gidip Caprica'dan erkeğini kurtaran, devamlı somurtup naz yapmak yerine arkadaşları ve sevdikleri ile hayatın tadını çıkartan, kendisine dayatılan ezberleri değil; kendi çabasıyla öğrendiği doğruları uygulayan, inisiyatif kullanabilen, ana fikri yaşamın keyfini sürmek olan güçlü kadınlar... Starbuck gibi kadınlar... Sizi heyecanla bekliyoruz! (İç ses: "Çok beklersiniz abi!")





## Author Abla'dan Çapkınlık Dersleri

118Güzel yavrularım, bir tanelerim... Biliyorum, hepiniz video oyunlarını çok seven, çok değerli oyuncularınız. Kalpleriniz bütün o oyunlara yer verecek kadar geniş, çok uzun süre önce oynadığınız oyunların adını bile hürmetle anacak kadar vefayla dolu. Bir Level hizmeti olarak aranızdan, gönlündeki kızcağıza, bey oğlana açılmaktan çekinenler için Author Abla'nız şimdi size çapkınlığın en nadide sırlarını açıklayacak.

Nar tanelerim, çiğerpalelerim; biliyorum, hepiniz helal süt emmiş, anacığına-babacığına saygılı, terbiyeli, efendi, temiz yürekli insanlarsınız. Dolayısıyla, anneciğinizden aldığınız terbiye gereği, hepinizin bildiğine eminim ama tekrar edeceğim kuzucuklarım: Unutmayın ki kadınlar kutsaldır; narin birer çiçek gibilerdir. Gönülleri bir kere kırıldı mı, dalından koparılmış nadide birer çiçek gibi solan narin güzelliklerdir kadınlar. Sakın ola ki çevrenizdeki hanım kızcağızları üzmesiniz. En güzel oyuncu centilmen oyuncudur, değil mi tatlı evlatlarım benim?

"Çok sevdiğimiz, iyi bir ailede yetişmiş, güçlü bir terbiye almış, hamarat bir kızcağız bulduğumuzda ne yapalım; nasıl yapalım; nasıl tanışalım Author Abla?" gibi sorularla dolu olduğunuzu biliyorum canlarım. Elbette ki cevabım; "Etkileyici bir mektup yazıp kendinizi ona anlatın" olacaktır. Önümüzdeki ay, "Güzel bir hanım kızımızla tanışmak için doğru mektup nasıl yazılmalıdır?" sorusuna cevap vermeye çalışacağım.

**Kimseyle paylaşamadığınız bir sorununuz mu var? Kimseciklere anlatamadığınız bir aşka mı düştünüz? Saatlerce, günlerce oynadığınız oyundaki kahramanları rüyalarınızda görüyorsunuz, bütün gün onları düşünüyorsunuz, yemediğinizden mi kesiliyorsunuz? "Ne olacak benim bu halim?" gibi sorularla dolu aklınızı başka işlere veremiyor, sınavlardan çakıyor, sosyal hayatta tökezliyor musunuz? Derdinize derman, acınıza merhem olan Author Abla'cığınızı artık sizinle! Derdinizi yazın, meraminizi anlatın; sevdiğiniz kız, aşık olduğunuz çocuk, notu kıt hocalarınız, zam yapmayan patronunuz hakkında yazın, bitirmede olduğunuz o şerefli oyunları anlatın. Çekinmeyin, Author Abla'cığınızı sizin için burada. Author Abla'nızın bile çözüm bulamayacağı bir acınıza Author Abla'nızın bile çözemediği bir derdiniz varsa, yazın, paylaşın, rahatlıkla hafiflediğinizi hissedeceksiniz. Yazın canlarım, çiğerpalelerim! Author Abla'nız sizi dinliyor!**

## SABAH KAHVALTISINDA MENEMEN

Bu satırlara nasıl başlayacağımı ben de çoğu arkadaşım gibi kestiremedim ve içimden gelenleri yazmaya karar verdim. Şu anda sabah kahvaltısı niyetine menemen yapmaya çalışmaktayım ve çok da güzel olacak gibime geliyor. Neyse, aklıma birkaç soru geldi. İzinle onları sormak istiyorum abiciğim:

- 1- Acı (biber) sevenler mazoşist midir? Değillerse ben neyim?
- 2- Siz orda menemen yer misiniz? Yemezseniz ne yersiniz? Ben de gelebilir miyim?
- 3- Ben neden menemen bahsediyorum? Sorularım bunlar. Ayrıca, belirtmek isterim ki gerçekten çok güzel bir dergi çıkarıyorsunuz. Mesela, geçen sayıdaki (Ağustos sayısı) "Oyunlar Bizi Geliştiriyor" başlıklı yazıyı çok beğendim. Oyunların eğitici olabilmesi gerçekten güzel. Ayrıca bir oyun dergisi olmanıza rağmen (siz değil, çıkarttığınız şey) toplumumuzun sorunlarına da

eğiliyorsunuz. Bu da sizi bir oyun dergisi olmaktan çıkarıp tamamıyla özgür içerikli bir "mega" dergi yapıyor. Böyle bir dergi çıkarttığınız için sizlere "sonsuz" teşekkür ediyorum ve yazımın yayınlanmasını ümit ederek aranızdan ayrılıyorum. Bu ayki oyun matematiği cevabı(m): Naruto: Ultimate Ninja 2 (Naruto-kun no ichiban omoshiroi bouken) Mektubuna isim yazmayan akli havada okur.

**Canım Evladım, Güzel yavrum, mektubundan anladığım kadarıyla sen, anasına babasına hayırlı, kalkıp kendi yemeğini kendi hazırlayabilen, elinden mutfak işi gelen bir oğlansın. Evladım, öncelikle seni yetiştiren o ana-babanın ellerini öp; onlara benim de selamlarımı, hürmetlerimi ilet çünkü senin gibi efendi, uslu, akıllı, cin gibi bir oğlan vermişler bize okur olarak. Ben de onlara ne kadar teşekkür etsem az olur. Bir gün, gerçekten bir sorunun olursa "Nasıl olsa ben sıramı savdım, mektubumu gönderdim; bana artık cevap vermezler" diye düşünme; içini dök, derdini anlat, dolu dolu mektuplarla bana yine ulaş, e mi güzel yavrum. Sadece anneciğine, babacığına değil, teyzenlere, amcanlara, dayınlara da çok selam söyle; öpüyorum bu güzel mektubu yazan ellerinden, gözlerinden. Kal sağlıcakla yavrum.**

## EKRAN KARTINI BOZAN OYUN

Ey bu sevgili derginin hiç durmadan çalışan yaratıkları; öncelikle, sizi başarılarınızdan dolayı tebrik eder ve işlerinizin rast gitmesini dilerim. Hiç uzatmadan geçiyorum sorulara: 1- Lord of the Rings Online felaketinden (hala unutamadım(k)) sonra Guild Wars hakkındaki "Kotamdan ne kadar yer" yazısını görünce gözlerime inanamadığımı söyleyerek sorularıma başlamak istiyorum. Derginin gelmesini

beklemeden "Siteye bakayım" dedim, kapakta ne varmış diye. Bir de ne göreyim; zamanında ekran kartımı bozan oyunun ikincisini görünce -boycot mantığını düşünerek- "Bu ayki dergiyi almasam mı acaba?" diye sordum kendi kendime. Sonra, koskoca Level ekibi olarak "Bir dergi eksik satılmış. Aaa; ne yapacağız şimdi?!" diye panik yapacağınızı ve dergiyi kapatmak zorunda kalacağınızı düşününce ben de derginin ileriki aylardaki yazılarını görememe korkusundan derginizi bu ay da alayım dedim. (Haydi bu ay da yırtınız!) Bundan sonra "Bu ay hangi oyun kapak olsun? a)... b)... c)... " şeklinde oylama yaparsanız bu dergi daha hoş olur. 2- Youtube'daki videoları indirmeme yardım eden bir program yok mu? Bende bir tane var ama Trojan içeriyor. 3- Illidan'ı (boss'ları) keserken videoya aldınız mı? Aldıysanız eğer, gelecek sayıda bir yere sıkıştırıverir misiniz onu da? 4- S.T.A.L.K.E.R.'ın tam çözümünü sitede ya da dergide yayınlarsınız mı? 5- Game Sultan ile anlaşmalı kafe bulmakta zorlanıyorum; yardım edebilir misiniz?

Emre Uçar





Güzel Evladım Emre, Yavrum, senin mektubu okur okumaz hemen senin niyetine bir kahve falı açıp hayatında neler olduğunu ve ileride neler olacağını görmeye çalıştım. Ah, bahtsız evladım! Ah, canım yavrum! Gördüklerimi buraya nasıl yazayım bilmiyorum ama senin üzerinde kara bulutlar dolaşüyor; kem gözler etrafını sarıyor, güzel oğlum. Gördüm ki sen iyi eğitilmiş, anasına-babasına hayırlı, temiz yüzlü, iyi yürekli bir evlatsın ama o çevrendeki kötü arkadaşlar, o sana nazarla bakan haset gözler... Onlar var ya, onlar... Ekran kartının yanmasının asıl sorumlusu onlar evladım; hiç oyunları suçlama, o masum oyunların günahını alma. Kartına göz gelmiş güzel oğlum. Akıl topu yavrum, bir de S.T.A.L.K.E.R.'dan bahsetmişsin. Benim komşunun yaramaz oğlanları

bir büyüğünün karşısına geç, derdini anlat. Bir çare sor; onlar sana en güzel yolu gösterecek, mutlaka destek olacaklardır evladım. Sakın kendini üzme. Anneciğinin, babacığının ellerinden öp, gönüllerini, hayır dualarını al, inşallah bir daha ekran kartın da yanmayacaktır yavrum. Hatta hayır duası almışken mümkünse biraz nakit de alıp, kasanın güç kaynağını biraz daha kaliteli ve stabil bir ekipmanla değiştirmeni öneririm. Ayrıca, kasa içi soğutmana da önem vermen iyi olabilir evladım. Ablandan sana son nasihat budur. Hayırlı oyunlar yavrum.

### KENDİME YABANCILAŞTIM, GÜZEL ABLAM

Kendin gibi olamamak... Eğer bir insanın "kendisi" yoksa zaten nasıl kendisi gibi olabilir ki? Böyle bir insan sadece değişik yaşam

evladım. Mektubunu okuduğumda çok duygulandım; çok hüznüldüm. Nice gencimizin kendisini psikolojik rahatsızlıkların pençesinde heba ettiğini düşünüp kederlendim. Sorununu çözmek, sana bir çare bulmak, derdine derman olmak için dergimizin kadrolu psikoloğu Elif Abla'na danışmak istedim ama bu, "arkadaşları" gibi burnu havalarda dolaşan hanım kızcağımız ne telefonlarımı açtı, ne de maillerime cevap verdi. Ben de MSN'de, psikoloji hakkında uzman olabilecek ne kadar arkadaş varsa hepsini konferansa çağırdım evladım. Maşallah, 15 yaşında dünyayı çözmüş, insanları bitirmiş, 15 tane sözlükçü genç, yardımcı olmak için koşa koşa geldi. Her biri, bir değerinden değerli olduğu için birbirini çekemeyen bu şımarık yaradılışlı arkadaşlara danıştıktan sonra, canım evladım, anladık ki senin hiçbir şeyciklerin yokmuş; sakın kendini üzme. Sakın böyle çekingenlik, utangaçlık gibi meseleleri kendine dert edinme. Çık sokağa, kalabalıklara katıl, otobüslere bin, insanlara yer ver, yer verirsen gülümse, göz teması kur... Göreceksin güzel evladım; insanlar, onlarla kurduğun güzel iletişime karşılık olarak güzel tepkiler vereceklerdir.

Zira insanı hayvandan ayıran şey iletişim kurma becerisidir, değil mi Selman'cığim? Yalnız bu sözlerim, sözlükçüler için geçerli değil tabii ki evladım. Ayrıca, yine mektubundan anladığım kadarıyla senin evlenme yaşın gelmiş, canım oğlum. Ailenden güvendiğin bir büyüğüne, uygun bir zamanda bu konuyu açman, evlenmek istediğini söylemen de doğru olacaktır. Aile büyüklerin sana bu probleminde en doğru yolu gösterecek ve çevrenizde, konu komşu arasında -inşallah- helal süt emmiş, hayırlı bir kızcağız bulup mutlu bir yuva kurmana yardımcı olacaklardır güzel oğlum. Hiç üzme canını. Annenin, babanın ellerinden öp; onlara hürmetlerimi ilet evladım.

Merhaba Level ahali. Konuya nasıl gireceğimi bilmiyorum. Biraz pat diye gireceğim herhalde; kusura bakmayın. Bazı oyuncular grafiğin her şey olduğunu düşünüyorlar. Mesela babam bir oyun görüyor ve kapağındaki resme bakarak "Aaa, bak, bu oyun tam kalemim" diyor. Kapağın üzerinde silah tutan bir adam var sadece. Adamın arkasında da bir yaratık... Oyun beş para etmiyor ama babam "Bu oyun tam kalemim" diyor, daha oyunu görmeden. Son zamanlarda

## "YAVRUCUKLARIM, SORUNLARINIZA DERMAN OLABİLMEK İÇİN MAHALLECEK ÇALIŞIYORUZ"

da geçen gün anneleri bana fal baktırmaya gelmişken, dizüstü bilgisayarlarda bu oyunu oynuyorlarmış. Öyle sağa sola ateş edip böyle kurtlar, köpekler, ayılar, yaratıklar falan saldırınca "Allah muhafaza, akşam kabus görür bu çocuklar" dedim annelerine. Kadıncağız da bilmiyor; sanıyor ki oğlanlar öyle oynayıp eğleniyor. Komşum hemen kapattırdı oyunu, yataklarına gönderdi çocukları. Sonra biz meraklandık, oyuna bir bakalım dedik. Bir sardırmaşız yavrum... Ben bir ara Duty'cilere sempatik görünmek için kendimi Freedom'ın liderinin kafasına sıkarken buldum; sonra dedim "Author Abla, tamam dur!". Oraya kadar olan bölümü sana anlatırdım şimdi ama oyun çok geniş evladım. Ama Firat Abi'n bu konuda bir adım atmaya düşünüyormuş; sen siteyi takip etmeye devam et, e mi yavrum? Diğer sorular için de hiç canını sıkma; aileden sözüne güvendiğin, aranın iyi olduğu

formlarına bürünür, yaşamın değişik evrelerinde. Kendisine sürekli yeni bir "kendi" seçer. Siz onu bazen mutlu, bazen hareketli, bazen sevecen, çoğu kez de düşünceli ve "pısrık" görürsünüz. Belirli bir görüntüsü yoktur; ondan "Aaa, çok sevimli çocuktur" veya "Çok hareketli çocuktur" diye bahsedemezsiniz çünkü o çocuğun belirli bir "kendisi", belirli bir karakteri yoktur. İşte tam bu anlattıklarım psikolojide "çekingen kişilik bozukluğu" olarak geçiyor. Evet, sizin de anladığınız gibi bu kişi benim. Bunu niye bir oyun dergisine gönderiyorum, onu da bilmiyorum. Sanırım birilerine açılmak kendimi ferahlatıyor. Mektubumu yayımlamanız önemli değil; zaten ortada yayımlanacak bir şey de yok. Okuduğunuzdan emin olsam yeter bana. Teşekkürler...

Selman

Sevgili Evladım Selman, Yavrum, geçen ay mektubuna gereken özeni göstermişler, seni anlamamız için güzel



## inbakacak

Şu Baran mı ne, bana mailini verebilir misin? Gösterivereyim şuna Dünya kaç bucak! Cücük ne lan?! Ayrıca Level'da ne çok adım geçiyor; sevindim şimdi. Yayımlanan mail sayını ben de unuttum!

Tansel "Guplan" Esen

**Canım Evladım Tansel, Kavga hiç güzel bir şey değildir. İnsanların birbirleriyle sevgi ve anlayış içinde iletişim kurması, gönül diliyle konuşması ne kadar güzel bir şeydir. Bir arkadaşın seni kırmış, yanlış sözler kullanmış ise senin ona sevgiyle, anlayışla karşılık vermen daha olgunca ve karşındaki o arkadaşını utandırıp, hatasını gösterecek bir davranıştır; değil mi?**

Kelimelerimde bir bozukluk varsa özür dilerim messenger da çok konuştuğum için kısaltma yapıyorum arad ve bazende cümlelerim devrik oluyor... (Noktasına, virgülüne dokunulmadan yayımlanmıştır.)

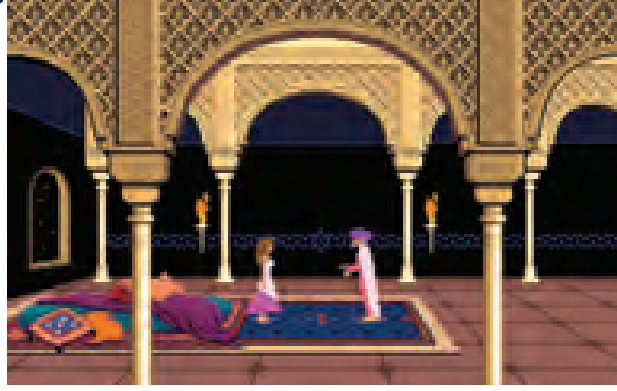
Oktay Özcan

**Güzel Yavrum Oktay, Elbette güzel Türkçe'mizi doğru kullanmak, ona değer vermek ve değer katmak çok önemlidir ama mektubun gayet anlaşılır, gayet okunaklıydı. Zaten önemli olan anlaşabilmek ve doğru biçimde iletişim kurabilmek. Anamıza, babamıza hayırlı bir evlat olmak; hayırlı ve sağlıklı çocuklar yetiştirebilmektir. Ama tabii ki -yine de- Msn'de de düzgün bir Türkçe ile yazışmaya dikkat etmek lazım; değil mi, canım evladım?**

Bu size, sanırım ikinci yolladığım e-mail ve umarım ki bu mail dergide yayımlanır yoksa vallahi billahi yollamam bir daha.

Emrevader

**Canımın İçi Evladım Emrevader, Niçin beni çok üzen, böyle sözler söylüyorsun? İnan ki güzel çocuğum, senin önceki mailini de hatırlıyorum; hatta arada özleyip açıyor, tekrar tekrar okuyorum.**



iyi oyun çıkmamasının nedeni de bu grafik hastalığından kaynaklanıyor. Yapımcılar artık iyi bir oyun yapmanın sırrının grafik olduğunu sanıyorlar. Prince of Persia: The Sands of Time'a "Serinin ilk oyunu" diyorlar. Bir arkadaşşıma Knight Online'ı oynayıp oynamadığı soruyorum ve bana "Asla oynamam, grafikler rezalet" diyor. Hepimiz, hatta oyun yapımcıları bile oyunların iyi vakit geçirmek için var olduğunu unuttu. Forumlarda ve oyun sitelerinde güzelim oyunlara sırf grafikleri kötü diye düşük puan veriyorlar. Adı üstünde; bunun adı "oyun". Biz ilgilendiren şeyin salt eğlence olması gerek. Biz oyunların grafiklerini oynamıyoruz, biz fizik motorunu oynamıyoruz. Kontrolleri berbat ve sıkıcı olan oyunları sırf grafikleri detaylı diye oynayanlar var. "Kontrolleri kötü bu oyunun; zevkle oynanmıyor. Karakter dediğin yağ gibi kayacak" diyorum; bana "Olsun, olsun; baksana şu grafiğe! Oynanmaz mı bu oyun?" cevabını veriyorlar. Hele bir arkadaşım, oyunun ilk versiyonunun süper olmasına rağmen sırf yeni versiyon diye "Bu daha güzel canım!" diyor. İnsanlar illa ki gerçekçi bir şey istiyor. Gerçekçilik her şey değildir. Doom, Prince of Persia, Tomb Raider, Blood, Quake 2 gibi oyunların verdiği tadı, yeni nesil konsollardaki oyunların hiçbirini veremiyor. Yeni nesil çıktı şimdi de. Artık oyun yapımcıları iyice grafiğe önem verecek ve oyunlara can alıcı özellikler eklemeyecekler. Artık hem grafiğe, hem oynanışa önem veren sadece birkaç firma

kaldı. Adamlar buluyor süper bir program, dayıyorlar oyuna mükemmel fizik motorunu, senaryoya falan ilgi göstermeyip "Grafik yeter bu oyunun satması için" diyorlar ve gerisi fasa fiso... Cevaplarsanız çok sevinirim.

Alpan Öngan

**Değerli Evladım Alpan, Güzel yavrum, detaylı mektubun için çok teşekkür ederim. Anlattıkların o kadar önemli bir konuya parmak basıyor ki mektubunu iki kez okuyup, öyle cevap vermek istedim. Akıllı oğlum benim; sen belli ki ana-babası ile dost olabilen, iyi eğitim almış, hayırlı bir evlatsın. Babanla oturup oyunlarla ilgili konuşabilmen, onunla eğlenebilmen çok güzel bir özellik; sakın kötü arkadaşlara uyup da ailene sırt çevirme yavrum çünkü babanın yorumlarını beğenmemenden, hemen yoldan çıkabilecek bir yapın olduğunu da seziyorum. Evladım, bazen büyüklerimizin sözleri bizim hoşumuza gitmeyebilir; bazen onlardan daha iyisini biliyor olduğumuzu düşünebiliriz ama büyüklerimizin yaşadıkları hayat ve gördükleri zorluklar onları deneyim sahibi yapmıştır. Onlar da çocuklarının aynı acıları çekmemeleri için uyardıktan, deneyimlerini paylaşmaktan geri duramazlar. Hayırlı bir evlat olarak ananın, babanın sözünü dinlemen, onların gösterdiği oyunları oynaman, oyunların grafikleri hakkında da ileri geri konuşmaman gerekir; değil mi canım yavrum? Oyunların grafiklerini**

**küçümsüyorsun ama oyunlar içerik, oynanış ve atmosfer olarak bir bütün değil midir çocuğum? En güzel grafiklere sahip oyunlar, oynanış sistemiyle tökezleyebilir ama süper bir oynanışa ve içeriğe sahip olan nice oyun da görsel kalitesi rezil olduğu için canımızı sıkmamış mıdır? Akıllı çocuğum, anlıyorum; kendini, hayatı, evreni ve oyunları bile sorgulama dönemindesin. Ama bu sürecin seni ailenin sözlerinden ayırıp, kötü arkadaşların yönlendirmesiyle kötü yollara düşürmesine izin verme; sonra çok pişman olur, "Author Abla söylemişti" dersin. Fakat geri dönmek, hataları telafi etmek de kolay değildir. O canavarlarla savaşmayı seven babanın, sevgili annenin ellerinden öp, hayır dualarını al. Göreceksin; geçemediğin bölümü sonu canavarı kalmayacak, multiplayer kapışmalarda headshot'larla indireceksin rakiplerini. Akıl da yüreğin gibi huzur ve aile sevgisiyle dolsun, canım evladım. Kal sağlıcakla.**

Sevgili Level ailesi, Bu mail'i sitem için yazıyorum. Şu arşiv konusunda kırıldım çünkü altı yıldır, bir ay bile sektirmeden Level'ı alıyorum (Buna rağmen abone değilim, neden bilmiyorum!) ve hiçbirini atmadım, kıyamadım. (Bazıları ne yazık ki kayboldu ama.) Babamın "At bunları!" demesine "Belki ihtiyacım olur bir oyuna bakmam" falan diyerek karşı çıkıyordum. Yağmurda kaldığından kabarmış Temmuz 2001 sayısını bile atmadım, Level'lara kıyamazdım. Sırf benim için geçerli değil bu, bir keresinde kolaj çalışması yaparken Level'dan resim kesmiş bir arkadaşşa nasıl kızmıştık sınıfta. Level'dı o, bizim kıymetlimizdi, ona zarar verilemezdi. Şimdi o Level'ları atmamam için bir nedenim de kalmadı. Karşıda çıkamam atılmasına artık. Çok seviyorum onları ama ne yapalım... Keşke vermeseydiniz şu arşivi. Yazık oldu (olacak) onca Level'a... (Ayrıca "Ankara'da ayın ikisinde piyasada olur" diyor yetkililer ama ben hiç dördünden önce





piyasada olduğunu görmedim.)

Can Kanbak

**Canım Evladım Can,**  
İnan mektubunu gözyaşları içinde okudum; şu satırları sayfaya alırken de grafiker Zeynep Abla'n da hüngür hüngür ağlıyor şu anda. Güzel yavrum; gönlü Level aşkı ile dolu, yüreği güzel okuyucum benim... Biz de yıllardır bu güvenin ve sevginin karşılığını verebilmek için savaştık; bizi bu kadar seven okurlarımızın, bunca genç insanın kalbinde bir hayal kırıklığı yaratmamak için mücadele ettik. Hayatımızdan yıllar akıp giderken, bizi sevenlerin destekleri ile genç kalabildik; nice düşmanla, hırsızla, üç kağıtçıyla, dolandırıcıyla savaştık da bir gün şikayet etmedik çünkü senin gibi güzel yürekli

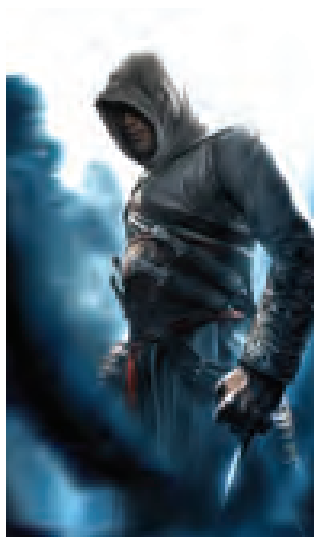
## "GÜZEL YAVRUM; GÖNLÜ LEVEL AŞKI İLE DOLU, YÜREĞİ GÜZEL OKUYUCUM BENİM..."

okurlarımızın gönlündeki Level aşkıdan güç ve moral aldık. Sevgili Can; senin çok akıllı, çok zeki bir çocuk olduğuna eminim. Okulundan, orada Level'i kestirmeyen nice akıllı, cin gibi arkadaşından da bahsetmişsin. Belli ki çok güzel, uyumlu bir ortamınız var. Evladım, bir DVD'ye güvenip bunca yıldır biriktirdiğin arşivini atarsan yazık olmayacak mı? Nice koleksiyoncular, meraklılar, okurlar öyle bir arşivi satın almak için para ödemeye hazırken, sen güzelim arşivini -üstelik de o kadar iyi korunmuş tertemiz arşivi- çöpe mi atacaksın? Ailenin bu konuda seni anlamadığını, kolaylık göstermediğini yazmışsın ancak aile içinden güvendiğin bir büyüğünle konuşur ve derdini anlatırsan ve onun desteğini alarak babanla konuşmasını sağlarsan, babacığının da senin değer verdiğin o koleksiyona zarar vermeyeceğine, anlayışlı davranacağına eminim güzel çocuğum. Sakın kendini üzme; her sorun hallolur ama sağlık bozulduğunda durum daha da zorlaşır. Moralini bozma

**evladım; inşallah bu mektubu okuyan tüm okurlarımızın da kalbi ve duaları seninle olur ve bu sorunun üstesinden gelirsin.**

Selam Level Camiası,  
Yıllardır aldığım dergiye ilk defa mektup yazıyorum, şimdiye kadar niye yazmadım, bilmiyorum ama ne bileyim; ders, iş, güç işte...  
Evelki ay Oyunlar Bizi Geliştiriyor yazısını okuduğumda "Vay be! Demek ki ben bu yüzden bu kadar zekiymişim" dedim kendi kendime. Hepimiz öyle değil miyiz ki?  
Şu Prince of Persia serisini severek bitirmiştir. Tabii ki malum, biz Bursa'dayız; orijinal oyun kim, biz kim?! Son oyunlara da Starforce diye bir şey (Ne olduğunu biliyorum.) musallat

olmuş. İşte o günden beri bir daha oyun almadım. Sistem de eskidi (Geforce 5200). Hatta bir ara dergiden bile kesildim. Ancak bir arkadaş vasıtasıyla Silkroad ile tanıştım ve sonu gelmeyen oyun dünyasına katıldım. O da baydı tabii ki. Şimdi bilgisayarını yenilemek için çalışmalarına başladım. Ablacığım sen de buradan basın yoluyla destek ver, yenileyim. Yoksa bu oyun hasretiyle yaşanmaz. (Ablacığım, cidden, E3 grafiklerini görünce delirdim.)  
Ablacığım, bir de Silkroad'a, Europa versiyonu eklendi; ciddi



değişiklik oldu. Ama bakıyorum sizin gözünüz WoW'dan başka bir şey görmüyor. Lütfen tüm oyunseverlere eşit davranın. Biz de SRO rehberi istiyoruz! Son olarak Assassin's Creed posterini istiyorum sizden. Poster istemeyeni de hayretle kınıyorum.  
Çok iyi geldiniz; hep böyle olmaya devam edin...

BerkayGEN

**Güzel Evladım Berkay,**  
Canım yavrum, evvela mektubunu okuyunca çok hislendiğimi ve duygulandığımı dile getirmek istiyorum. Bunca yıllık "mektup ablalığı" yaşamımda, bu kadar etkilendiğim okur mektubu sayısı çok azdır. Adeta içini dökmüş, gönlündekileri, yüreğindeki olduğu gibi mektubuna aktırmışsın güzel çocuğum.  
Düşünceli oğlum, yazdığımız yazıları okuyup beğenen ve bunu bizle paylaşan okur sayısı o kadar az ki eski sayılardaki yazılarımıza övgüler geldikçe çok mutlu oluyoruz. Senin de o yazıları okuyan güzel gözlerine zeval gelmesin; yüreğine aklına, bize bu satırları yazan elciklerine, parmakçağızlarına sağlık yavrum.

Evladım, gerçekten de oyunların insanı geliştirdiğine inanıyorum. Bak, komşulardan Hatice Hanım geçenlerde fal baktırmak için bana uğramıştı da fincanlarımızı kapatıp falı soğutup kısırımızı ve kekimizi yerken uzun uzun konuşma fırsatı yakaladık. Bu arada Hatice Hanım da pek bahtsız bir kadıncağızdır. Daha çok genç yaşta, kocası bunu bir Rus dilber için terk etmiş, Haticecik de elinde bebeği ile öyle ortada kalıvermişti. Neyse ki o kalpsiz, o yüreksiz, o cibilliyetsiz adamın anası-babası, gelinlerinin öyle sokaklarda kalmasına razı olmamış da kadına bir ev alıp, aylık bağlamış; torunlarının her sorunu ile ilgilenmiş o hayırlı, o cennetlik, o nur gibi kaynana ile kayınbaba... Neyse, konu dağılmasın evladım. İşte bu Hatice Hanım'ın oğlu, artık baba

sevgsiz eksikliğinden mi yoksa küçükleme geçirdiği ateşli bir hastalıktan mı bilinmez; böyle pek çekingen, kimseyle konuşmayan bir oğlancağız olmuştu. Sonra bir gün, ziyarete geldiklerinde, çocuğun babaannesini ve dedesini kenara çektim. "Bey!" dedim, "Bak bu çocuğa sahip çıkmışsın, sokaklara bırakmamışsın, serseri etmemişsin, okutuyorsun, adam ediyorsun ama bunun bir sorunu var. Arkadaşlarının hepsinin bilgisayarı var; hepsi bütün gün oyun oynuyorlar, MSN'de chat yapıyorlar. Yaşı da büyüdü; flört yaşına geldi bu çocuk. MSN olmadan nasıl flört edecek, nasıl helal süt emmiş, annesinin-babasının sözünden çıkmayan, ev işlerinden, yemekten, ütünden anlayan hayırlı kismetler bulacak kendine?"  
Sonra o hayırlı adam, o gönlü kocaman dede, gitti torununa bir bilgisayar aldı. Hem de Dual Core ve DirectX 10 destekli ekran kartıyla... Peki, şimdi ne oldu? Çocuk, sıcak tencere görmüş cin mısırı gibi bir açıldı, serpildi. Maşallah bütün mahalle "illallah" diyor şu şimdi. Zillere basıp kaçmasa 5+1 ses sistemini sonuna kadar açıp oyun oynuyor; mahalleli canavar, yaratık çığırlarından, ciyak ciyak çığırlıklardan atan Sadako bozuntusu hanım kızcağızlarını gürültüsünden bezdi, yoruldu güzel evladım. Evet, oyunlar insanları geliştirir de bu kadar geliştirmeli midir?  
Bu soruyu da kendimize sormalıyız. Bak, fi tarihinde bir Dünya Kupası'nda, genç bir kaleci, reflekslerini video oyunları oynayarak geliştirdiğini açıklayıp manşetlere çıkmıştı. Sonra patir patir golleri yeyince madara oldu elbette. Bir de bu yanı var olayın.  
Seni yetiştiren, o duyarlı mektupları yazan elceğizlerini büyüten anneciğini, babacığının ellerinden öpmeyi, gönüllerini ve hayır dualarını almayı unutmaya evladım. Yaradanım yolunu açık etsin inşallah.

# OYUNU KAÇIRMAYIN!

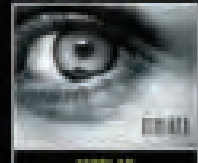
ÇİFT KATMAN DVD  
HEDİYELİ

## CHIP OYUN

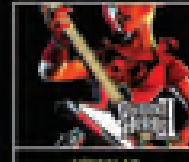
**CHIP** ÖZEL SAYI  
OYUN 2007



**DEKİMLER**  
Command & Conquer 4, Call of Duty 3, Supreme Commander 2



**MAKÜLLER**  
Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King



**VIDEOLAR**  
The Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King



**TAMAMLAR**  
The Lord of the Rings: The Two Towers, The Lord of the Rings: The Return of the King

ÇİFT KATMAN DVD-ROM

Hollywood'dan PC'ye son transfer



ÇİFT KATMAN DVD-ROM: Yeni ekranlarda zeki oyunlar • Yeni sesler teknolojileri ve hayal kırıklıkları • HD74 ekran • Ücretsiz 3D02 ve  
PC İNCELEMELER: Ghost Recon, Advanced Warfighter 2 • Battlefield 2 • Splinter Cell • Call of Duty 3 • The Lord of the Rings: The Two Towers • S.T.A.L.K.E.R.  
NOVA: The Burning Crusade • World of Warcraft • Total War • Company of Heroes • Supreme Commander  
KONANCI İNCELEMELER: God of War 2 • The Darkness • Spore of War • Halo: Ultimate Hero 2 • Saints Row 2 • Oblivion • Saints Row



# KAFKA AYIARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAVI:24 EKİM 2007 00 VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



## SONBAHARDAN ÇİZGİLER ■

Yazın bitmesiyle birlikte hüzünlü sonbahar, rengini yavaş yavaş göstermeye başladı. Eski oyunları seven ve yenilerin çoğuna burun kıvrıran oyunseverler için bundan daha uygun bir mevsim yoktur herhalde. Dolayısıyla bu ay özel bir konu hazırlamak gerekiyordu. Biz de sizler için mevsime uygun olan iki adet özel konu hazırladık. Bunlardan ilki Gelmiş Geçmiş En İyi Beş Adventure Oyunu.

Her ne kadar adventure oyunlarının soyu büyük oranda tükenmiş olsa da sanıyorum ki pek çoğumuz için bu tür, zamanında oynadığımız en keyifli oyunları barındıran tür olarak zihnimize yer almaya devam ediyor. Biraz düşününce kaliteli adventure oyunlarını alt alta yazmak çok da zor değil. Ama bunları beşe indirmek ve üstüne üstlük en iyiden aşağıya doğru sıralamak hiç de kolay olmadı. 20'den fazla oyunu tek tek gözden geçirdik; bazılarını ise tekrar oynadık ve sonunda, büyük oranda duygusallıktan arındırılmış olan bir liste hazırladık. Liste elbette tartışmaya açık. Bakalım siz bu sıralama hakkına ne düşüneceksiniz?

Diğer özel konumuz ise Fallout. Serinin üçüncü oyunu beklenirken bu klasiğin geçmişini sizler için ortaya koyduk. Tüm yönleriyle, Fallout'u Fallout yapan her şeyi bu yazıda bulacaksınız: 1994 yılında ilk çalışmaların başladığı andan itibaren oyunun nasıl şekillendiği, yapımcıların başlarına gelen aksilikler ve oyunun arkasındaki unutulmaz ekip... Ve belki de en önemli soru: Fallout neden bu kadar çok sevildi?

Gelecek ay aynı sayfalarda görüşmek üzere...  
ÜMİT ÖNCEL ■

## İÇİNDEKİLER

### SAYFA 124

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

DEHA VE ONUN TAKOZ BİLGİSAYARININ MÜTHİŞ MACERALARI

### SAYFA 124-125

KAFKA HABERLER ■

GEL VATANDAŞ GEL! EN YENİ ESKİ HABERLER BU SAYFALARDA!

### SAYFA 125 ■

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ 5 ADVENTURE OYUNU  
ADVENTURE ÖLMEDİ; BU SAYFADA YAŞIYOR!

### SAYFA 126

YAPIM HİKAYESİ ■

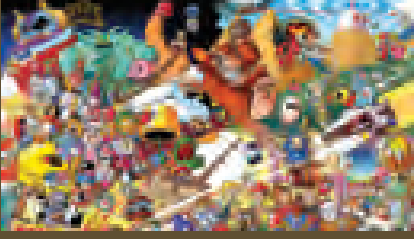
FALLOUT EFSANESİ HAKKINDA BİLMEDİĞİNİZ HER ŞEY

### AYIN SÖZÜ

"Dünyada iki tür insan vardır  
Lloyd; ellerinde dolu silah  
olanlar ve kazanlar. Sen  
kazıyorsun."

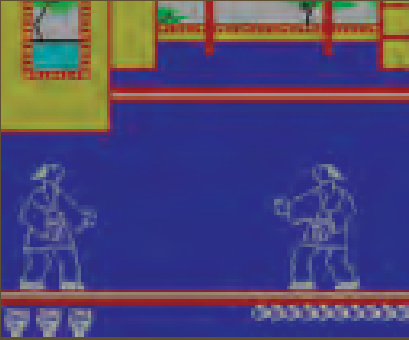
*The Chosen One  
(Fallout 2)*

## KAFA HABERLER



### WII'VE TARİHİ DESTEK

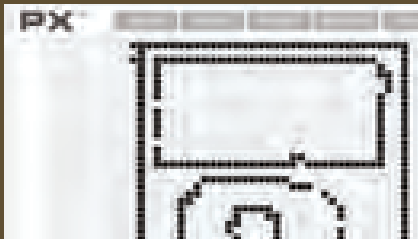
Nintendo yıllar önce en çok satmış olan oyunları bir kez daha önümüze getirip, bir kez daha bize satmaya devam ediyor. Daha önce piyasaya çıkmış ve çok tutmuş olan Turbograft CD oyunları şu sıralar Wii için yeniden elden geçiriliyor. Öncelikle Wii'nin Japonya'da satılan sürümü için geliştirilen oyunların daha sonra Avrupa ve ABD pazarına sunulacağı belirtiliyor.



### SPECTRUM EMULATÖRÜ GÜNCELLENDİ

ZX Spectrum ve Z80 emulatörü olan DSP için yayınlanacak olan yeni güncelleme, CPC (Colour Personal Computer- Amstrad'ın çıkarttığı 8 bit'lik cihazların modeli) ve Gameboy emulasyonlarını da kapsayacak. Ancak şu an için odak, Ghouls 'n Goblins ve Tie Ar Kung Fu gibi ZX ve Z80 oyunları...

İndirmek için: [leniad.cjb.net/dsp/index.htm](http://leniad.cjb.net/dsp/index.htm)



### OYUNLAR HAYAT TARZINIZSA...

...Ve tarzını hayatına yansıtmak isteyenler için harika bir programcı yayınlandı. Primitive State firmasının tasarladığı ve sizi bir retro dünyasına sokacak olan bu online program sayesinde tamamıyla piksellerden oluşan t-shirt baskıları çizebiliyorsunuz. "Köklü bir oyuncuyum ve yeni nesilden hoşlanmam" diyorsanız şu link'e bir göz atmanızı tavsiye ederiz: <http://www.pocket-lint.co.uk/tags/t.html/Primitive%20State>

## BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

### CLIVE BARKER'S UNDYING

Artık üzülme bırakın ve vitrinlerin önünde GeForce 8800'lere bakıp bakıp iç geçirmekten vazgeçin. Daha iki-üç sene önce aldığınız bilgisayarların artık hiçbir işe yaramadığını düşünüyorsanız, inanın çok hatalısınız. Aslında piyasada, satın almayı unuttuğunuz ya da arada görmeyip atladığınız o kadar çok oyun var ki... Bunların yanında tekrar tekrar oynanabilecek oyunları da unutmamak gerek... Yeni birçok oyunun veremediği o heyecanı veren, ara ara yeniden kurulan nostalji dozu yüksek olan klasik oyunlar... Hey gidi günler! Her neyse... Bu oyunlardan bir tanesini sizler için eski bir raftan indirdim, üzerindeki tozu şöyle bir üfledim ve satır aralarına gömülmüş olan bir klasiği daha bilgisayarım ile yeniden buluşturdum: Clive Barker's Undying

Jericho'nun çıkmasına çok az bir süre kaldı. Sizi bilmem ama ben Clive Barker adıyla bir oyun daha piyasaya çıkacağı için çok heyecanlıyım. Ancak Clive Barker'ın grotesk dehası, sanal ortamda çoktandır kendinden söz ettirmeye başlamıştı zaten. Evet, Undying'den bahsediyorum. Bu oyunda Clive Barker, bilgisayarlarımızın karşısında ruhlarımızı bedenlerimizden ayırarak için elinden geleni yapmıştı. Şu anda kullandığınız bilgisayar, bundan yedi yıl önce çıkan bu klasiği oynamak için fazlasıyla yeterli olacaktır. Bunun için, efendime söyleyeyim; bir "akı kapasitörü"ne ya da "88 mil" hızı ihtiyacınız yok. Bir adet CD-ROM sürücü ve uzun bir süredir bir köşede durmaktan tozlanmış olan Undying CD'si yeterli!

### KORKMAK İÇİN ESKİ BİR UMUT

Undying'i ilk oynadığım günü hatırlıyorum da gerçekten çok korkmuştum. Oyunu bir süre sonra tekrar kurdum; fakat o da ne?! İlk defa oynuyormuş gibi korkmaya devam ediyordum. Eminim ki bu yazıyı okuyan sizler de, -eğer tekrar oynamaya başlarsanız- ilk kez oynuyormuş gibi korkacaksınız. Özellikle oyunu son oynayıştığınız üzerinden bu yana "Aaa... Burada bir şeyler oluyordu ama ne olduğunu unuttuğum; dur bir kontrol edeyim" diyecek kadar zaman geçtiyse, sözlerinizin devamı büyük bir çılgınlıkla, klavye ve farenizin bir yerlere fırlamasıyla ya da zavallı takoz bilgisayarınızın ani bir "reset" yemesiyle sonuçlanacaktır.

### HOW TO HOWLERS HOWLING?

Başlığı İngilizce yazdım, farkındayım. Çünkü böyle daha komik gözükeceğini ve az da olsa "Howler" korkunuzdan sıyrılmaya çalıştım. Howlerlar'ı görmeden önce, onların haykırma ve uluma karışımı seslerini duymana ve hatta bazen, yerlerini bilmenize rağmen saklandıkları yerlerden çıktıklarında, panik ve korku içinde, "Howler"lar haricinde kalan her noktaya ateş edebilirsiniz. Bu durumda astigmat olan arkadaşlar oyunu gözlüksüz oynayabilirler.

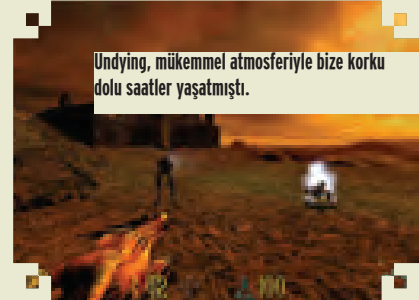
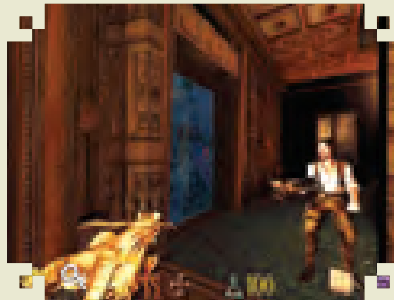
### SCYRE

Başka hangi büyü'nün adı aklınıza bu kadar kazanabilir? Ha, bir de; "Gelziabar Taşı" yeşil, mistik ve buğulu görüntüsüyle adına ne kadar da uygun, değil mi?

Gelziabar Taşı, elinizdeyken, geçtiğiniz bazı yerlerde parlamaya başlıyor ve aynı anda puslu ve korkutucu bir ses "Look" ya da "See" diyerek sizi germeye başlıyor. Bu noktalarda "Scyre" büyü'nü kullandığınızda ise ya ailenin kirliliğine ait dehşet bir sahne ile ya da yolculuğunuz sırasında size yol gösterecek olan gizemli ipuçlarıyla karşılaşabiliyorsunuz. Kısacası, korkudan yerinizden sıçramamanız için hiçbir nedeniniz kalmıyor.

Bu oyun için; "Karanlıkta oynayın" ya da "mum yakın" vs. gibi tavsiyelerde bulunmayacağım. Bunlar elbette atmosfere katkıda bulunacak unsurlar ama gündüz bile oynasanız, oyun etkileyiciliğinden hiçbir şey kaybetmiyor. Sonuçta bu bir Clive Barker eseri. Kendisi nasıl kitaplarında ve filmlerinde insanlara korkunç hikayeler anlatmanın inceliklerini ve bu sayede onları derinden etkilemenin ücre yollarını avucunun içi gibi biliyorsa; sanal ortamdaki eserleri de bu dolambaçlı yollarda asla kaybolmuyor. Bu arada "korku külliyatı" ile aranıza iyiyse -eğer hala okumadıysanız- Clive Barker'dan "Kan Kitapları" nı ve -eğer izlemediyseniz- yine Clive Barker'ın "Hellraiser" ve "Candyman" filmini izlemenizi tavsiye ederim.

### DEHA UZBAŞ



Undying, mükemmel atmosferiyle bize korku dolu saatler yaşattı.

- Minimum Sistem: Pentium II 400 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Video Hafızası, 90 MB Hard Disk Alanı
- Önerilen Sistem: Pentium III 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 610 MB Hard Disk Alanı



# GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ 5 ADVENTURE OYUNU

## 5. THE LONGEST JOURNEY / FUNCOM, 1999

Adventure oyunlarının parlak zamanlarını geride bıraktığı bir dönemde ve pek çok kişi bu tür için "Artık tamamen bitti" derken, Norveç'ten çıkan Funcom adlı bir firma, belki de türün ömrünün uzamasını sağladı. 1999 yılının sonlarında Norveç'te piyasaya çıkan oyun, 2000 yılının başlarında tüm Avrupa'da, sonlarında ise ABD'de piyasaya çıktı.



Daha giriş animasyonu sizi çarpan oyunun, birbirinden keyifli 13 bölümü boyunca heyecanı hiç düşmüyor; ustalıklı kaleme alınmış senaryosu yine aynı ustalıklı oyuncuya anlatılıyordu. Beklemediğimiz bir anda, beklemediğimiz bir coğrafyadan gelerek bizi şaşkırtan The Longest Journey, adını "tüm zamanların en iyi adventure oyunları" arasında yazdırmayı sonuna kadar hak ediyor.

## 4. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS / LUCASARTS, 1992

LucasArts'ın üst üste piyasaya çıkardığı üç Indiana Jones uyarlamasının tamamı başarılı olmuş ama hiçbiri yapımcıların istediği seviyeye ulaşamamıştı. Dördüncü denemede LucasArts programcılarını şimdiye kadar izledikleri yolu terk ederek farklı bir şey denemeye karar verdiler. Daha öncekilerden farklı olarak bu kez, filmin öyküsünü direkt oyuna uyarlamak yerine tamamıyla özgün bir oyun yaratmaya karar verdiler. Tüm Indy hayranlarının seveceği bir çizgi izleyerek Jones'un; New York, Azur adaları, Nazi denizaltıları ve tabii ki kayıp kıta Atlantis arasında mekik dokumasını sağladılar. Nihayetinde bu özenli çalışma, şimdiye kadar yapılmış en iyi Indiana Jones oyunun piyasaya çıkmasını sağladı.



## 3. GRIM FANDANGO / LUCASARTS, 1998

Hiç Meksika'da bulundunuz mu? Grim Fandango'yu oynamış olanlar bu soruya "Neredeyse" cevabını verebilirler. Bu kadar eğlenceli, bu kadar keyifli ve bu kadar güzel görünen bir oyunun aynı zamanda bu derecede eğitici olabileceğini öngörebilmek çok da kolay bir iş olmasa gerek. "Eğitici olmak" pek çok oyun için kesinlikle önceliklerden biri değildir ama Grim Fandango'yu oynarken Meksika kültürü hakkında çok şey öğreniyor olmanız artık bir özellik.

LucasArts'ın -yapımları arasında- belki de en kötü pazarlama stratejisini kullandığı Grim Fandango, bu durumu hak etmeyecek kadar mükemmel bir öykü yapısına ve bu yapıyı destekleyen grafiklere sahipti. Oynamamış olanlar için gerçekten büyük bir kayıp.



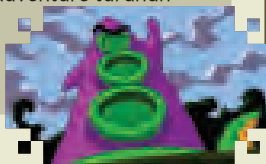
## 2. THE SECRET OF MONKEY ISLAND / LUCASARTS, 1990

İlk dört sırada LucasArts oyunlarının yer aldığını fark etmişsinizdir. Dikkat ettiyseniz, Grim Fandango dışında kalan diğer üç oyun, 1990-1995 yılları arasında piyasaya sürülmüş. İşte bu beş yıllık dönem pek çok kişiye göre, hem LucasArts'ın, hem de adventure türünün altın çağını oluşturuyor. Bu altın dönemi başlatan oyun ise Guybrush Threepwood'un başrolde olduğu The Secret of Monkey Island'dır. LucasArts'ın 1980'lerden beri kullandığı SCUMM (LucasArts'ın Maniac Mansion'dan beri kullandığı oyun motoru) adlı sistemin önemli bir gelişme gösterdiği bu oyun ile birlikte hem oynanış sistemi, hem de grafikler zirve yapmıştı. Aradan geçen onca yıla rağmen The Secret of Monkey Island unutulmadı ve büyük ihtimalle unutulmayacak.



## 1. DAY OF THE TENTACLE / LUCASARTS, 1993

Listenin son dört sırasındaki oyunlar tartışmasız çok kaliteli ama bu oyunlar küçük de olsa bazı kusurlara sahip. Days of the Tentacle'da ise durum biraz farklı: Day of the Tentacle, listenin birinci sırasında yer alıyor çünkü üzerinden 14 yıl geçmiş olmasına rağmen halen onun gibi "kusursuz" bir oyun yok piyasada. Çizgi film lezzetinde grafikleriyle, mükemmel müzik ve son derece yaratıcı ve şaşırtıcı öykü kurgusuyla bu oyunun hiçbir noktasında oyuncuyu hayal kırıklığına uğrattacak herhangi bir sorun yok. Bugün bile hala adventure severlerin belirli aralıklarla oynadığı Days of Tentacle artık yaşamadığını söyleyebileceğimiz adventure türünün kesinlikle gelmiş geçmiş en iyi oyunu.



ÜMİT ÖNCEL

# KAFKA HABERLER



## HANABI FESTİVALİ Wİİ'DE

Retro oyunseverler için bir Wii haberi daha: Japonya'da kutlanan Hanabi Festivali (çiçek sevgisinin havai fişek gösterileriyle kutlandığı bir Japon bayramı) sebebiyle Nintendo, Avrupa'ya şimdiye kadar asla ulaşmamış olan oyunları Virtual Console'a (Sanal Konsol) getiriyor. Haftalık olarak güncellenecek olan yeni oyunlar arasında, birinci hafta Mario'nun olacak; Super Mario 2'nin hiç yayımlanmamış bölümleri ve SNES'te daha önce çıkan Mario's Super Picross gibi oyunlar indirilmeye hazır olacak.



## PSP'DE DOS OYUNLARI

CrazyC tarafından PSP'ye uyarlanan ve DOS oyunları için emulasyon sağlayan DosBox için yeni güncelleme yayınlandı. Tüm kullanıcıları rahatsız eden ses bozulmalarını düzeltten yama ayrıca, DOS oyunlarının PSP'de çok daha verimli bir şekilde ve daha canlı renklerle oynanmasını mümkün kılıyor. Programın son versiyonunu bu ayki DVD'mizin "Servis" bölümünde bulabilir ya da <http://forums.ps2dev.org/viewtopic.php?t=3179> adresinden indirebilirsiniz.



## DS KULLANICILARINA MÜJDE

Namco'nun eski klasiklerini DS kullanıcılarıyla buluşturacak olan yeni derlemesi Namco Museum DS, kablosuz multiplayer ve çift ekran desteği sağlayacak. Pac-Man, Xevious, Galaga, Galaxian, Mappy, Dig-Dug, II ve Tower of Druaga gibi oyunları içeren Namco Museum DS, yine çıkacağı platformun tüm "kolay oynanabilirlik" nimetlerinden yararlanacak.

## FALLOUT

## SAVAŞ... ASLA DEĞİŞMEZ

**E**aldur's Gate, IceWind Dale ve Planescape: Torment gibi oyunlara imza atmış olsa da Black Isle Studios'u asıl üne kavuşturan oyunun Fallout olduğunu söylemek mümkün.

İlki 1997 yılında, ikincisi ise hemen arkasından 1998 yılında piyasa çıkmış olan Fallout serisinin, aradan geçen onca yıla rağmen hala pek çok oyuncunun hafızasında tazeliğini koruması ve serinin hazırlanmakta olan üçüncü oyununun bu denli ses getiriyor olması, zamanında ortaya çıkartılmış olan için ne kadar özel olduğunu ortaya koyuyor. Bu oyunu bu kadar özel kılan şeyin ne olduğunu anlamak içinse biraz geçmişe gitmemiz gerek.

## ÖNCE GURPS VARDI

1994 yılında yapılan ilk planlara göre bildiğimiz ve sevdiğimiz Fallout'un orijinali bugünkünden oldukça farklıydı. Oyunu geliştirmekle görevlendirilmiş olan ekibin masaüstü RPG oyunlarına hayranlığı nedeniyle hedef, bir masaüstü RPG oyununu mümkün olan en gerçekçi şekilde bir bilgisayar oyununa

yansıtıyordu. O dönemde, özellikle ABD'de oldukça tanınmış olan GURPS (Generic Universal Role Playing System) sistemi, Fallout'un ana iskeletini oluşturacaktı. Hatta yapımcı Tim Cain, ekibine, oyunun GURPS'e birebir olarak uygun olmasını istediğini, oyuncuların bunu hissetmelerini sağlamaları gerektiğini söylüyordu. Çalışmalar tüm hızıyla devam ederken her şey yolunda görünüyordu. GURPS'in yaratıcısı Steve Jackson gidişattan son derece memnundu. GURPS'in karmaşık sistemi, bilgisayar oyuncuları için neredeyse baştan yaratılmış ve kullanımı son derece kolay olan bir aramaya hazırlanmıştı. Interplay firmasının bir departmanı olan Black Isle Studios, varını yoğunu ortaya koyarak oyunun 1997'de piyasaya çıkabilmesi için çalışıyordu.

Fakat bir anda Interplay cephesinde meydana gelen bir gelişme nedeniyle Fallout'a verilen destek azaldı ve Fallout'un B sınıfı, yani önceliği ve beklentileri düşük seviyede olan bir oyun olmasına karar verildi. Interplay'in, GURPS'ten daha fazla tanınan TSR firmasına ait olan AD&D sisteminin lisansını alması, RPG türünde A sınıfı oyunlar geliştirmek için AD&D'yi kullanmaya karar vermesine yol açtı. Buna rağmen Tim Cain ve ekibi çalışmasını sürdürdü. Aradan kısa bir süre geçtikten sonra, Steve Jackson'dan ekibe ikinci bir darbe geldi. Jackson hemen hemen her şeyden memnundu ama oyunun açılış filmindeki idam sahnesini çok vahşi ve karakter ekranındaki Vault Boy resimlerini çok ciddiye almıştı. Birkaç görüşmenin ardından Steve Jackson programcılarının bu tip konulara müdahale etmelerini doğru bulmadığını söyledi; onların işi sadece GURPS'ten bilgisayar ortamına aktarmaktan ibaretti. Sürtüşme artınca -12 Şubat 1997'de- Interplay, Steve Jackson Games ile olan anlaşmasını iptal etmek zorunda kaldı. Artık Fallout ekibi yıl içinde piyasa çıkartmak zorunda olduğu bir oyun ve tüm oyuna uyarlanmış fakat kullanamayacakları bir sistem ile baş başa kalmıştı.

## ÖZEL BİR SİSTEM

GURPS, üç yıl içinde proje için oldukça önemli bir hale gelmişti. Oyunun sistemi tamamen GURPS üzerine kurulmuştu fakat ekip artık



## SONSUZ ESİN KAYNAĞI

Fallout'u yaratırken yapımcıların esinlendikleri pek çok kaynak oldu. Bunlardan ilki Interplay'in daha önce piyasa çıkartmış olduğu Wasteland adlı oyundu.

Bunun dışında City of Lost Children, Brazil, Them, Blade Runner, Ghost in the Shell ve Mad Max 2 gibi filmler de yine Fallout

yapımcılarına ilham verdi. Hatta pop kültüründen de esintiler taşıyan Fallout'un geliştiricilerinden Leonard Boyarsky, oyuna, Star Wars ile The Simpsons gibi pek çok filminden / diziden bir şeyler kattıklarını söylüyor.

## THE INK SPOTS

1930 ve 1940'larda, R&B ve Rock and Roll türünde yaptığı şarkılarda her iki türün gelişimine büyük katkı sağlayan The Ink Spots'un, Fallout sevenler için de özel bir önemi var. Oyunun başındaki "Maybe you'll think of me..." sözleriyle başlayan o unutulmaz şarkı, 1940 yılında ABD müzik listelerinde iki numaraya kadar yükselmişti. 1952 yılında yeni yorumla listelerde üçüncü sıraya ulaşan Maybe, tam 45 yıl sonra Fallout yapımcıları tarafından bir kez daha keşfedildi.

Ne var ki Tim Cain'in oyunda asıl kullanmak istediği şarkı Maybe değil, yine aynı grubun 1941 yılında yazdığı I Don't Want to Set the World on Fire adlı şarkıydı. Fakat ne yazık ki 1997 yılında oldukça düşük bütçeli olan Fallout projesi için Interplay bu şarkının lisans haklarını satın alamadı. I Don't Want to Set the World on Fire, 1983'te bir parfüm reklamında, 1988'de Megadeth'in Set the World a Fire şarkısının girişinde, yine aynı yılda, The Simpsons'in Treehouse of Horror XVII adlı bölümünün kapanışında ve son olarak 1993 yılında Wilder Napalm adlı filmde kullanıldı. Bethesda 1997 yılındaki bu girişimi unutmamış olacak ki I Don't Want to Set the World on Fire Fallout 3'te yer alan şarkılardan biri olacak.



bu sistemi kullanamayacaktı. Bunun üzerine ekip, en başa dönerek GURPS'in yerini alabilecek yeni bir sistem yaratmak için çalışmaya başladı ve yalnızca birkaç hafta içinde SPECIAL adı verilen bir sistem yaratıldı. İlk olarak ACELIPS olarak adlandırılan ama daha sonra harflerin yerleri değiştirilerek daha anlamlı bir hale getirilen bu sistem, yaratılan karakterin Güç, Algı, Dayanıklılık, Karizma, Zeka, Çeviklik ve Şans gibi yedi temel özelliğin baş harflerinden oluşuyordu. Bu noktada ekip bir kez daha başa dönerek GURPS için hazırlanan çalışmaları SPECIAL'a uyarladılar.

Oyunun piyasa çıkmasına sadece altı ay kala ortaya çıkan bu akıllıklar ekibi zora sokmuş olsa da Fallout'un nasıl bir oyun olacağı yıllar öncesinden belirlenmişti. Bu yüzden oyun, olumsuz gelişmelerden etkilenmedi. "1950'lerde bilimkurgu yazarları tarafından öngörülen karanlık geleceğin canlandırıldığı karanlık bir oyun" fikri, günümüz oyuncularının keyif alacağı mizah unsurları ile desteklenerek geliştirildi. Aynı zamanda Tim Cain, 1950'lerdeki "karanlık gelecek" öngörülerini yine aynı yıllardaki naif insan portreleri ile ustaca birleştirerek ortaya çarpık ve belki de bu sayede son derece etkili bir atmosfer çıkartmayı başardı. Bu atmosferin oyundaki ilk -ve belki de en olumlu- etkisi daha açılış ekranında karşımıza çıkıyor. Kanada'da, askerlerin, bir sivil öldürdükten sonra gülümseyerek kameraya el sallamaları bu çarpıklığı ilk dakikadan ortaya koyarak oyunculara kendilerine neyin beklediğini gösteriyor. Tabii ki Steve Jackson gibi bundan rahatsız olanlar da oldu ama 10 yıl sonra bile, oyuncular tarafından merakla yeni bir Fallout bekleniyorsa bunda en büyük etken bu çarpıklığın başarılı bir şekilde yansıtılabilmesidir.

#### GERÇEK RPG

Oyunun Orta Çağ'da geçmesi de ilk başta ortaya atılan fikirlerden biriydi. Ama grafik sanatçılarının, 50'lerin bilimkurgu atmosferinin daha "havali" görüneceğini iddia etmeleri nedeniyle, Fallout'un 2100'lü yılları konu almasına karar verildi. 1990'ların sonlarında ortalığı kasıp kavuran AD&D fırtınası ve Elffer ile ejderhaların çok popüler

olması da ekibin bu temanın dışına çıkmak istemesine neden oldu.

Fallout bir masaüstü RPG'si olarak tasarlanmıştı. Tim Cain ve ekibinin bu hedefe çok büyük oranda ulaştığını söylemek mümkün. Tim Cain'e göre bir RPG oyununu iyi kılan en önemli faktör oyuncunun sahip olduğu seçenek sayısı. Birbirlerinden çok farklı karakterler yaratarak oyuna başlamak, bambaşka şekilde karakterleri geliştirebilmek ve farklı sonlar... Hemen hemen tüm RPG oyunları için geçerli olan bu sihirli başarı formülünü Fallout'ta da görmek mümkün. Oyuncular, tercih ederlerse son derece iyi ya da son derece kötü bir karakteri oynayabiliyorlar. Üstelik oyundaki karma yapı sayesinde bunun etkilerini de görmek mümkün. Örneğin; çok iyi niyetli bir karakteri oynarken, kötü adamlar, diyaloga bile girmeden size ateş açabiliyorlar. Diğer yandan, kötü adamlarla birlik olarak oyundaki tüm masumların peşine düşmek de mümkün. Ve bu noktada ortaya çıkan en önemli unsur oyundaki denge faktörü. İyi ya da kötü olmak arasında yapılan seçim hiçbir şekilde oyun keyfini köreltmiyor. Her iki taraf için de yapılabilecek çok şey var. Aynı denge oyundaki uyuşturucu kullanımı için de geçerli. Şiddet ve cinsellik öğeleri nedeniyle, oyun her şartta, tüm dünyada M Rated (Yetişkinlere Özel) derecesiyle piyasa çıkacağı için ekip uyuşturucu kullanımını da Fallout'a eklemeye karar vermiş.

Şu günlerde Fallout 3 için geri sayım devam ediyor. Karşımıza bir FPS oyununun çıkacağından korksak da her şeyin istediğimiz yönde gelişmesini umuyoruz. **ÜMİT ÖNCEL**



## FALLOUT'UN ÇOCUKLARI

Piyasada iki farklı Fallout 1 sürümünün olduğunu biliyor muydunuz? Bunlardan ilki ABD'de piyasa çıkartılmak üzere hazırlanan oyun. İkincisi ise Avrupa için özel olarak değiştirildi. Ve bunun tek sebebi oyundaki çocuk karakterlerdi. Fallout 1 piyasa çıkartılmak üzereyken Tim Cain'e, Interplay'in İngiltere ofisinden bir telefon geldi. Oradaki çalışanlar, çocuk karakterlerin öldürülebilir olmasının Avrupa'da oyunun yasaklanmasına yol açabileceğini söylediler. Fallout'u Avrupa'da piyasaya çıkartmamak gibi bir seçenek olmadı için Cain, Avrupa sürümünde oyundaki tüm çocuk karakterleri Fallout'tan çıkartmaya karar verdi.



İngiltere ofisinin bu konuda hassas davranmasının sebebinin, 1996 yılında İskoçya'daki Dunblane İlkokulu'nda 16 çocuğun öldürülmesi olduğu tahmin ediliyor.

## FALLOUT'UN ARDINDAKİLER

#### TIMOTHY CAIN

1992'de Interplay için çalışmaya başlayan Tim Cain, 1997 ve 1998 yılında piyasaya çıkan Fallout oyunlarının bir numaralı adamı. Fallout'un yapımcısı, ana programcısı ve tasarımcısı olan Cain, 1998 yılında Fallout 2'yi tamamladıktan sonra kendi oyun firması olan Troika Games'i kurmak için Interplay'den ayrıldı. Arcanum, Temple of Elemental Evil ve Vampire: The Masquerade - Bloodlines'ı piyasaya çıkarttıktan sonra 2005 yılının başlarında maddi kriz nedeniyle firma kapandı.

#### LEONARD BOYARSKY

Fallout'un iki numaralı adamı... 1992 yılında serbest bir grafiker olarak iş hayatına atılan Boyarsky, GURPS tabanlı olan oyunun geliştirilmesi için Interplay tarafından işe alındı. Görevi oyunun görsel atmosferini yaratmaktı fakat o bununla yetinmedi ve diyalog geliştirmekten, oyunun sonunu belirlemeye kadar pek çok şey yaptı. Örneğin; Fallout 1'in sonunda, karakterin Vault tarafından kabul edilmeyip, tekrar dışarı gönderilmesi fikrinin sahibi bu arkadaştır. Fallout 2'de biraz daha göz önünde olmak istedi ve Vault City'deki bir bilim adamına kendi adını verdi.

#### JASON D. ANDERSON

Fallout'un üç numaralı adamı olan Anderson; dünyanın, karakterlerin, Pip Boy ekranlarının ve izometrik yapının yaratılmasını sağladı. Oyun dünyasındaki kariyerine, Interplay'in USFC Chess adlı satranç oyununun grafiklerini geliştirmekle başlayan Anderson, daha sonra Cain ve Boyarsky ile birlikte Troika Games'i kurmak için Interplay'den ayrıldı.

#### RON PERLMAN

Fallout ile ilgili yıllarca hafızalardan silinmeyecek pek çok şey var. Bunlardan biri de oyunun başındaki "War... War never changes..." sözleriyle başlayan monologdur. Bu monologu seslendiren Ron Perlman'ın, Fallout'a, o zamanlarda öngörebildiğinden çok daha fazla katkı olduğu kesin. Belki, uzun yıllar sonra Hellboy filmindeki rolü kapsamında da ona faydası olmuştur.

#### STEVE JACKSON

Steve Jackson Games ve GURPS'un yaratıcısı... 1990 yılında, ABD Gizli Servis'inin GURPS Cyberpunk adlı oyununun suça teşvik ettiği ve suç işlemeye zemin hazırladığı iddiası ile SJ Games ofisine yaptığı baskın ile dünya çapında üne kavuştu. Fallout'un proje aşamasında, oyunun sisteminin GURPS üzerine kurulu olması yönünde fikir belirttikten sonra son dakikada arıza çıkartıp projeden ayrılarak hayatının en büyük hatasını yaptı.

**EKİM  
SAYISINI  
SAKIN  
KAÇIRMA!**



Dijital Dergi Aboneliği için:

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

**DB**  
Dijital Baskı



# ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

CARMACK'IN YENİ BAŞYAPITINA KAVUŞUYORUZ!

## İNCELEMELER

- ▲ Stranglehold
- ▲ *Company of Heroes: Opposing Fronts*
- ▲ Empire Earth III

## LEVEL DVD

- ▲ Stranglehold (Demo)
- ▲ *SpiderMan: Friend or Foe (Demo)*
- ▲ Race 07: The Official WTCC Game (Demo)

## İLK BAKIŞLAR

- ▲ Call of Duty 4: Modern Warfare
- ▲ *Mercenaries 2: World in Flames*
- ▲ The Golden Compass



Company of Heroes: Opposing Fronts



Race 07: The Official WTCC Game



The Golden Compass

**GELECEK SAYI**

YENİ LEVEL SİZİ ŞAŞIRTACAK!

**DOĞUŞUNU İZLEYİN...**

**LEVEL**

YENİDEN

# YARATTIK..!

EN SESSİZ CANAVARI YENİDEN YARATTIK...



**%40**

**DAHA  
GÜÇLÜ**

**VE**

**DAHA  
SESSİZ**

**17.000 puan\***

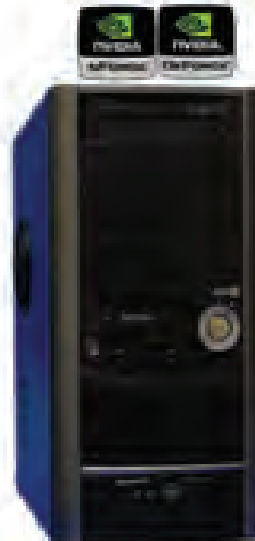
Oyun meraklıları iyi bilirler ki; hızlı bilgisayar pahalı olur ve hızlı bilgisayar sessiz olmaz... Yeni **arma PERA GJ-3829** serisi ile tanıştığınızda bu bilgilerinizi gözden geçirmeniz gerekecek, çünkü en yüksek 3D oyun performansını en uygun fiyata, sürekli çalışıp çalışmadığını bile hissetmeyeceğiniz bir sessizlikle yaşayacak, oyunlarınızın tadını katlayacaksınız...

\* Bu sonuç, 3DMark 2005 programından Windows XP Home Edition işletim sistemi kullanılarak alınmıştır.

- Örnek sistem konfigürasyonu 1,161\$-KDV'dir. Daha fazla bilgi için Lütfen web sitemizi ziyaret ediniz.



Bir Önceki Canavarım zdan  
% 40 Daha güçlü ve Sessiz.



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

0216-338 16 46 / 0216-418 78 80

12+

www.pegi.info

© 2007 NINTENDO. TM. İLAVETİLE WII LOGOSU ARI. TRADEMARK OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

# METROID

## PRIME 3

### CORRUPTION

Metroid Prime üçlemesinin Wii'deki bu efsanevi son bölümünde bir kez daha kelle avcısı Samus'un rolünü üstlenin. Wii Remote ve Nunchuk ile first-person shooter janrının yeniden doğuşuna tanık olun. Evreni kurtarma gücünün elinizde olduğu galaksiler arası bir maceraya hazır olun!



<http://wii.nintendo.com.tr>

NORTEC  
EUROASIA