

141 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi Ekim 2008 6.50 YTL (KDV Dahil)  
2008-10 - ISSN 1304-2134

# LEVEL



Her şey toz ve gaz bulutuymdu...

TAM SÜRÜM IMPERIUM ROMANUM LEVEL DVD FIFA 09 > KING'S BOUNTY: THE LEGEND İLK BAKIŞ DEMIGOD  
POSTAL III > MAJESTY 2 > MIDNIGHT CLUB: LA > HEARTS OF IRON III > VELVET ASSASSIN YAKIN PLAN THE  
GODFATHER II İNCELEME CRISIS WARHEAD > S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY > GTR' EVOLUTION > MURDER IN THE ABBEY  
STAR WARS: TFU > ROCK BAND 2 > MERCENARIES 2 > YAKUZA 2 DOSYA OYUNDAN ÖTE > KIZDIRMAYIN ŞEFO'YU  
REHBER METAL GEAR ONLINE ONLINE WOW: WOTLK DONANIM SÜRÜCÜ GÜNCELLEME REHBERİ  
SAPPHIRE HD 4870 X2 RÖPORTAJ BERKER GÜNCÖR

http://www.level.com.tr  
10  
9 777130 102131 16  
K.K.T.C. Fiyatı 6,25 TL



# ASUS MK241H LCD Monitör

Geleceğin Canlı İletişimine  
“Evet” Deyin!

Full HD görüntü kalitesinin yanı sıra gerçek zamanlı iletişim olanağı sunan bir LCD monitor mü arıyorsunuz? ASUS MK241H; 1920x1200 (WUXGA) 16:10 yüksek çözünürlüklü panelleri, ayrıca oyun konsolları ve Blu-ray Disc oynatıcılarda full HD 1080p video playback için tek bir kabloyla çok-kanallı ses ve sıkıştırılmamış dijital video konforu sağlayan HDMI bağlantısıyla donatılmış olarak geliyor. Bunların yanı sıra MK241H, bütünleşik 1.3 mega-pixel dönebiller webcam, bir MIC-Array, stereo hoparlörler ve bir kulaklık bağlantısı içeriyor. Kulaklık bağlantısı, arkadaşlarınızla ya da çevrimiçi oyun arkadaşlarınızla yüzyüze canlı iletişim kurarken dış dünyanın karmaşasından uzak kalmanızı sağlıyor.



ASUS MK241H, önemli ölçüde geliştirilmiş multimedya deneyimi için yüksek çözünürlük sağlıyor.

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

#### MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

#### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

#### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

#### EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

#### YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr  
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr  
Cem Şancı cem@level.com.tr  
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr  
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

#### MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

#### GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

#### GRAFİK ASİSTANI

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

#### KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr  
Ali Güngör agungor@level.com.tr  
Alp Burak Beder abb@level.com.tr  
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr  
Deha Uzbaş deha@level.com.tr  
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr  
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr  
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr  
Kıvanç Güldürür kivanc@level.com.tr  
Korcan Meydan gorcabanbi@level.com.tr  
Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr  
Meriç Erbay merbay@level.com.tr  
Nurettin Tan tan@level.com.tr  
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr  
Ömür Topaç otopac@level.com.tr  
Recep Baltaş recep@level.com.tr  
Sadece Kaan kaan@level.com.tr  
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr  
Ufuk Özden ozden@level.com.tr  
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

#### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

İzmir Temsilcisi: Ziyet Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

#### YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

#### REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

#### LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürlüğü: Nurettin Kırımlıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

#### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

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

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konularını her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

# Hayal Kırıklıkları



**Oyun hayatımızın son birkaç yılı** hayal kırıklıklarıyla geçti. Eskiden böyle değildi çünkü beklentilerimiz sınırlıydı; her şeyin en azı yeterliydi. Ama şimdi, "yeni nesil" diye tanımlanan "yeni dünya" nedeniyle beklentilerimiz arttı. Hem de fazlasıyla... Beklediğimiz birçok büyük isim bizi hayal kırıklığına uğrattı. Basılı / online basın ve Rockstar Games tarafından şişirilen GTA IV bu isimlerden biri. Hellgate London da aynı şekilde... Ya da Alone in the Dark... Onlarcasını sayabiliriz. Diğer tarafta da yeni nesil konsollar var. Henüz Xbox 360 dışında bu konsollardan beklediğimizi alabilmiş değiliz. Ama biz sabırlıyız. Her gün onlarca oyun oynadığımızdan hayal kırıklığı yaşama ihtimalimiz birçoklarına göre daha fazla olmasına karşın...

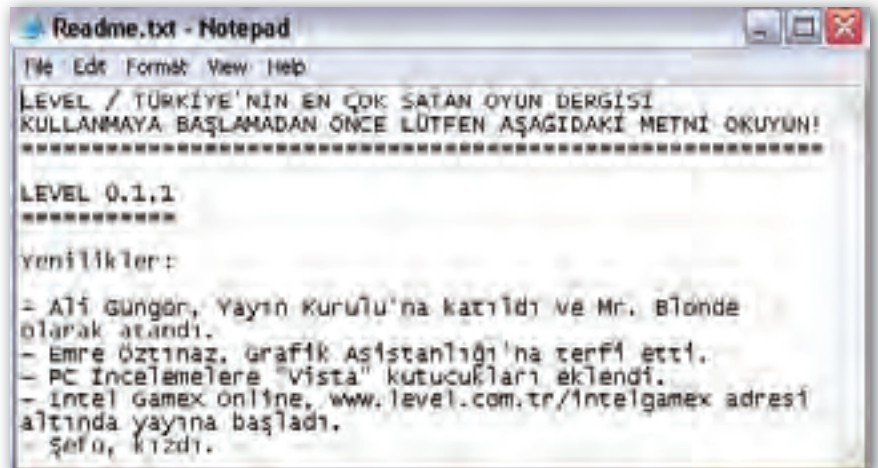
Şimdilik yine beklemekten ve beklentilerimizi dizginlemekten başka çaremiz yok. Umarız ki gelecek olan oyunlar, yüksek umutlarımıza yetişebilir.

**Not:** Ağustos sayımızın resmi satış rakamı açıklandı: **15.170\*** Bu rakamla LEVEL, tarihinin en az ikinci iade oranını yakalamış oldu. Tekrar ve tekrar...

\*Kaynak: Yaysat

**Düzeltilme:** Geçen ay, matbaadaki bir karışıklık nedeniyle Ekstra sayfalarımız önceki ayla aynı basılmış. Elimizde olmayan bu kritik hata için siz değerli okurlarımızdan özür dileriz. (Geçen ay basılması gereken Ekstra sayfalarını bu ay dergide bulabilirsiniz.)

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



📺 Youtube'un kapalı olması hakkında ne düşünüyorsun?

🎮 Hangi oyunda "Kimse beni yenemez ulan!" diyorsun?

### Bize ulaşın

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



### Şefik Akkoç

👉 Canım Türkiye'im! Fatih Altaylı'nın köşe yazılarını takip etmem ama çok güzel bir bölüm vardı köşesinde: Ne zaman adam oluruz? Cevap veriyorum; hiçbir zaman. YouTube'u kapatmaya kaldı değil mi iş...  
👉 Top Spin ve Virtua Tennis! İtirazı olan varsa gelsin, şansını deneşin ve raketini kırarak sinir katsayısına ulaştığı zaman yuvasına geri dönsün lütfen.



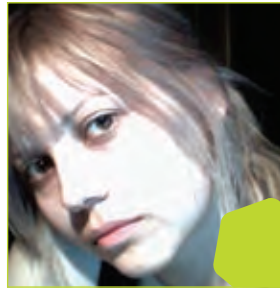
### Cem Şancı

👉 "Sansür" dediğin bugün var, yarın yok... Sansürcü de öyle... Ama insanlık ve tarih yaşamaya devam ediyor. Kayıt tutmaya da...  
👉 Yaşamın kendisi başlı başına hayatta kalmak için bir yarış iken, oyunları kimseyle yarışmadığım, kimseyle kapışmadığım güzel bir kurgunun içine girmek için kullanıyorum. Counter Strike'da kendini yırtan tanıdığım bazı ezik arkadaşlara baktıkça da haklı olduğumu düşünüyorum.



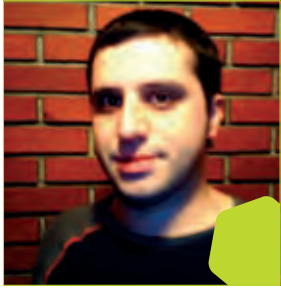
### Burak Akmenek

👉 Fikre karşı fikirle mücadele edilir; yasaklamayla değil. Amaçlanan şeyin tam tersine, yasaklanan şeylerin çekiciliği artar. Bu yüzden YouTube'un kapatılmasını saçma buluyorum.  
👉 Sevgi oyununda beni kimse yenemez. Gerçekten sevmeyi bilirim. (Hayır, saçma bir cevap vermedim.)



### Elif Akça

👉 Türkiye, tepki vermemesi gereken şeylere bu denli anlamsız ve sert tepkiler vererek çizmek istediği "güçlü ülke" imajı yerine, "ezik ülke" imajı çiziyor. Bazı şeyleri aşmak bu kadar mı zor...  
👉 "Guitar Hero" demek isterdim ama Intel GameX'te Berk isimli, psikopat arkadaşı gördükten sonra diyemiyordum. O yüzden "The Club" diyorum. Bir de Tetris tabii ki...



### Hasan Başaran

👉 Hoş karşılamak mümkün mü? İçerisindeki birkaç tehditkar unsur için koskoca bir yayına yasak getirmek insanların haber ve bilgi alma özgürlüklerini hiçe saymaktan ibaret.  
👉 Zor bir soru benim için. Şöyle diyeyim en iyisi: Lemmings'te hiçbir "Lemming" beni yenemedi şimdiki kadar.



### Tuna Şentuna

👉 Dünya Youtube ile yatıp video paylaşım siteleriyle yuvarlanırken ben -neden bilmiyorum- bu gürühün dışında kaldım hep. Dolayısıyla birisi, "Eheheh, izlesene çok komik!" demediği sürece Youtube'a adım atmadım. Atmıyorum. Ve at(a)mayaçağım.  
👉 Dart! Dart'ta anlamsız bir başarıya sahibim. Bir gözüm kör olduğu halde nasıl beceriyorum bu işi hiç anlamadım. En son arkadaşlarımla katıldığım bir dart oyununda, bu kişileri 3-0-0 mağlup edince herkes benden tiksindi; kariyerim noktalandı.

### LEVEL Ödülleri



#### Altın

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



#### Gümüş

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



#### Bronz

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

### LEVEL Damgaları



#### İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



#### Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



#### Tam Sürüm

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

### Bir Bakışta 140. Sayı

#### PUAN

9,7

#### Pro Evolution Soccer 2009>

Geçen yıl bizi hayal kırıklığına uğratan PES serisinin dönüşü bu yıl gerçekten muhteşem oluyor. Birkaç detayın dışında tamamlanan oyun bizden ilk turda 9,7 puan almasını bildi.

8,8

#### Soul Calibur IV>

Star Wars karakterlerini konuk eden Soul Calibur IV'ün PS3 versiyonu bize Darth Vader ile hoşça vakit geçirmemizi sağladı.

8,1

#### FlatOut: Ultimate Carnage>

Seriye büyük bir yenilik katmasa da FlatOut: Ultimate Carnage, kaliteli grafikleri ve eğlenceli oynanış sistemiyle başarılı bir yarış oyunuydu.

7,5

#### Buzz! Master Quiz>

Buzz sonunda PSP'lerimize de sızdı ve bizi soru yağmuruna tutarak hem düşündürdü, hem eğlendirdi.

7,5

#### SBK-08 World Championship>

Bu insanı hıza doyduran oyun, kafa yoran oyunlardan ve araba yarışlarından sıkılanlar için ideal bir alternatif oldu.



Microsoft® SideWinder™ X6 Keyboard  
Farkı Keşfedin: **Oyunda Çok Yönlülük**

## Gündüz çalışıyorum, *gece savaşıyorum.*

Uzun bir iş gününden sonra sayısal tuş takımını makro moduna çevirip oyun oynamaya başlıyorum. Kırmızı ışıklandırmamdan otomatik profil değiştirmeye ve çok sayıda programlanabilir tuşlarıma kadar, oyun deneyiminizi bir üst seviyeye çıkaracak klavye benim. İşte takım arkadaşınız karşınızda!



*Daha konforlu oyun keyfi için yeri değiştirilebilir sayısal tuş takımını sağa ya da sola takabilirsiniz.*



## IMPERIUM ROMANUM

TAM SÜRÜM REHBER: 93

Yeni oyun istediniz, alın size yeni oyun! Birbiri ardına sıraladığımız klasik oyunların üzerine yepyeni, 2008 yapımı bir oyun hediye ediyoruz bu ay. Şubat 2008'de piyasa sürülen, Roma İmparatorluğu dönemi konu alan ve yapı itibarıyla Caesar IV'ü anımsatan Imperium Romanum, bize sahip olduğumuz şehri yönetme imkanı tanıyan bir strateji. Dönemin mimarisini ve atmosferini kaliteli bir görsel oyuncuya aktaran oyun, tarihin tozlu sayfalarındaki gerçek olaylara ve mekanlara yer veren içeriğiyle de dikkat çekiyor.

Imperium Romanum'un detaylı rehberini sayfa 93'te bulabilirsiniz. Herkese iyi oyunlar!

### IMPERIUM ROMANUM

MINİMUM SİSTEM: 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 1.5 GB Sabit Disk  
ÖNERİLEN SİSTEM: 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 1.5 GB Sabit Disk



## KIZDIRMAYIN ŞEFO'YU!

DOSYA: 36

Şefik'teki bu sinir nereden geliyor, bilmiyoruz ama umarız "cinnnet" noktasına gelmez kendisi. Her ne kadar kırıp dökten bir arkadaşımız olmasa da ciddi anlamda sinir depoladığı kesin. Bakalım Şefik'i çileden çıkartan oyun ve olaylar nelermiş...

## LEVEL 141

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 Nokia N-Gage LEVEL Ligi
- 14 Split Screen

### İLK BAKIŞ

- 16 Demigod
- 18 Postal III
- 20 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
- 22 Hearts of Iron III
- 23 Midnight Club: Los Angeles
- 24 Velvet Assassin
- 26 The Sims 3



## THE GODFATHER II

İLK BAKIŞ: 28

The Godfather, ilk oyun uyarlamasında beklediğimiz kadar başarılı olamamış ve bizi biraz da hayal kırıklığına uğratmıştı. Şimdi kendisine ikinci bir şans tanıyor ve yapımla ilgili tüm detayları didik didik ediyoruz.

## LEVEL DVD

DEMO'LAR

FIFA 09  
King's Bounty: The Legend  
Nikopol: Secrets of the Immortals  
Tank Universal

BEDAVA OYUNLAR

Aether  
Mahjong City  
Project Torque  
Quest for Glory II: Trial by Fire  
Refuel Rampage  
The Political Machine 2008 Express

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)  
Champions Online (Wallpaper Paketi)  
Far Cry 2 (Wallpaper Paketi)

## SPORE

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 40

Sonunda dünyayı sıfırdan yaratmak ve yepyeni bir kainat düzeni kurmak fırsatı geçti elimize. "Will Wright ile 7'den 77'ye" tadındaki Spore, bir hayli ilginç içeriğiyle bizi başına hapsetti. Konunun detayları için sayfa 40'a geçiş yapın.



## S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

İNCELEME: 52

Cem büyük bir sabırsızlıkla bekledi Clear Sky'yı; elimize geçtiğindeyse vakit kaybetmeden kendisine iletтик oyunu. Bakalım, ilk oyundan bu yana neler oldu, neler bitti o topraklarda...

FIFA 09 (Wallpaper Paketi)  
Infinite Undiscovery (Wallpaper Paketi)  
Runes of Magic (Wallpaper Paketi)  
Star Wars: The Force Unleashed (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Aion: The Tower of Eternity  
Aquanaut's Holiday  
Armored Core For Answer

Battleforge  
BioShock  
Call of Duty: World at War  
Civilization IV: Colonization  
Dragon Age: Origins  
Fallout 3  
F.E.A.R. 2:  
Project Origin  
FIFA 09  
Guitar Hero World Tour

Killzone 2  
LittleBigPlanet  
Midnight Club: Los Angeles  
Naruto: Ultimate Ninja Storm  
NBA 2K9  
Need for Speed:  
Undercover  
PES 2009  
PS3 "Play Games"  
RACE Pro



## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

**İNCELEME: 58**

Piyasaya çıkmadan önce videolarını izleyerek bitirdiğimiz oyunlardan biri de The Force Unleashed oldu herhalde. Yayınlanan demo'su büyük ilgi gören oyunun tam sürümü nasıl Tuna?

### YAKIN PLAN

28 The Godfather II

### DOSYA KONUSU

36 Kızdırmayın Şefo'yu!  
98 Oyundan Öte

### PC İNCELEME

40 Spore  
46 Crysis Warhead  
52 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky  
54 GTR Evolution  
55 Murder in the Abbey

### 56 KONSOL USTASI

### KONSOL İNCELEME

58 Star Wars: The Force Unleashed  
62 Rock Band 2



## OYUNDAN ÖTE

**DOSYA: 98**

"O sanat mı, bu sanat mı..." derken oyun dünyasından öyle yapımlar karşımıza çıktı ki bilgimiz dahilindeki tüm sanat eserlerinden daha yüce bir konuma oturdu nazarımızda. İşte o oyunlardan bazıları...

Red Alert 3  
Runes of Magic  
Sacred 2: Fallen Angel  
Saints Row 2  
Sonic Unleashed  
Stormrise  
Super Stardust HD  
The Maw  
Viva Pinãta:  
Trouble in Paradise  
Warriors Orochi 2  
World in Conflict:  
Soviet Assault  
WipeOut HD

### FİLM FRAGMANLARI

Babylon A.D.  
Bolt  
Fast & Furious  
Knowing  
Max Payne  
Transporter 3

### YAMALAR

Guitar Hero III:  
Legends of Rock  
S.T.A.L.K.E.R.:  
Clear Sky



## ROCK BAND 2

**İNCELEME: 62**

Müzik ve oyun sektörünü bir araya getiren bir adım atılmıştı Guitar Hero ile. Şimdiye iş o kadar büyüdü ki artık bir müzik grubu oluşturabilecek noktaya geldik biz oyuncular. Bakalım, Tuna ne diyor bu konu hakkında.

66 Mercenaries 2: World in Flames  
68 FaceBreaker  
69 Infinite Undiscovery  
70 Yakuza 2  
71 WSC Real: 2008 World Snooker Championship

### 72 KISA KISA

### 74 ONLINE

### 78 EKSTRA

### 80 DONANIM

### 88 HİLE

### 90 REHBER

### 104 OYUN ATÖLYESİ

### 106 YAPIM HİKAYESİ

### 107 KÜLTÜR & SANAT

### 114 İŞGAL

### 116 HAYALET

### 118 KAFA AYARI

### 125 SADECE KAAN

### 126 ALTIGEN

### 132 POSTA

### 136 OFİSTE BU AY

### 137 SONRAKİ LEVEL

### 138 MÜEBBET MUHABBET



## CRYSIS WARHEAD

**İNCELEME: 46**

Crysis'i Türk oyuncular olarak bağrımıza bastık, oynadık, sevdi. Ama oyunun tadı damağımızda kalmıştı ve devam oyununu bekliyorduk. Sonunda Crysis Warhead piyasaya çıktı ve Nano-Suit'i Ufuk'un üzerine geçirdik.

### Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

ICQ v6.0

Kaspersky Internet Security v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WherelsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83



## POSTAL III

**İLK BAKIŞ: 18**

Kırıklığın, şiddetin, kanın ve yasaklanmanın kralını gördü Postal oyunları; üstelik hiçbir zaman uslanmadı ve uslanmayı da düşünmedi. Serinin üçüncü oyununda neler yapabileceğiz acaba?

### SÜRÜCÜLER

ATI v8.9  
DirectX v9.0c  
DivX v6.8  
Gordian Knot Codec Pack v1.9  
Media Player Classic v6.4.9.0  
Microsoft .NET Framework v3.0  
NVIDIA v177.92  
Ogg Vorbis v0.9.9.5  
QuickTime Alternative v1.67

### VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

### SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219

Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503

BenchEmAll v2.648

BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

## 2. HAFTA

## BU HAFTA: BROTHERS IN ARMS

Merhaba sevgili LEVEL Ligi takipçileri. Ekim ayıyla birlikte birinci yılını geride bırakıyor ligimiz. Bugüne kadar birbirinden heyecanlı karşılaşmalara, çekişmeye ve zaman zaman da şiddet gösterilerine tanıklık eden LEVEL Ligi, -bildiğiniz gibi Eylül ayından itibaren Nokia N-Gage oyunlarına ev sahipliği yapmaya başladı. Geçen ayı FIFA 08 oynayarak geçiren ofis ahalisi, bu ay da Brothers in Arms'ın mobil versiyonunu mercek altına aldı. İkinci Dünya Savaşı atmosferini mobil olarak hissetmeyi amaçlayan bizler, Ubisoft'un izniyle Gameloft tarafından Nokia N-Gage'e uyarlanan bu markayı ligimize alet etmeye karar verdik. En nihayetinde telefonlarımızı aldık elimize, fotoğrafçımızı ve hakemimizi hazır ettik ve Normandiya topraklarına adımımızı attık.

DOSTUM! SAKİN OL! TELEFONU BANA

DOĞRULTMA! 10 PUAN SENİN, TAMAMI!



"Oyuncular" bölümünde bahsettiğim gibi, tam bir barış elçisi olan Elif'in, değil düşmanlarını vurmaya, silah tutmaya bile niyeti yoktu. Hal böyle olunca da gayet dikkatsiz ve isteksiz bir şekilde yol almaya çalıştı Elif. "Düşmanlarımı öldürmeden nasıl yol alabilirim?" sorusunun cevabı yoktu elbette Brothers in Arms'ta. Sonuç olarak, bölümü bitirmeden oyundan çıkıverdi Elif. Ama, ama...

## NOKIA N-GAGE LEVEL PAF LİĞİ



Nokia N81'te çekilmiştir.

Mesaj yazmak; cep telefonlarının en sık kullanılan iki özelliğinden biri. Birini arar ve ona ulaşamazsanız mesaj yollarsınız ya da telefonla konuşmak konusunda pek başarılı değilsinizdir, yine mesaja başvurursunuz. Peki, parmaklarınız ne kadar hızlı? Mesaj yazmak ne kadar zamanınızı alıyor? İşte bu sorular, Ekim ayının PAF Ligi içeriğinin oluşmasına neden oldu. "Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi" sloganını en kısa sürede yazana beş puan veriyorduk. Bu konuda iddialı biri olarak Ali, Elif, Emre, Fırat ve Murat arasından beni geçebilecek biri olduğumu sanmıyordum. Herkes sıraya girdi, yazacağı şeyi biliyor ve çalışsın parmaklar! Türk Dil Kurumu denetiminde gerçekleştirilen mücadelede yapılan dereceler şöyle: Ben 18.92, Emre 18.55, Fırat 34.84, Elif 20.40, Murat 36.16; Ali ise hala yazıyor... Sonuç olarak çok ufak bir farkla beni geçen Emre'ye gidiyor beş puan. Olma-dı Emre...



Geçen ayki FIFA 08 mücadelesinden rahat bir şekilde galip ayrılan ve Nokia N-Gage konusunda bize gözdağı veren Fırat, bu ay da oldukça iddialıydı. Ancak işler FIFA 08'deki kadar iyi gitmedi ve Fırat, bölümün sonunu göremeden kara toprağın oldu. Bu durumda o da mücadelenin dışında kalarak, bana zafer için yol açmış oldu. Sağ ol patron (!).

## OYUNCULAR



ELİF

Elif tam bir barış elçisidir. O kadar sakin, o kadar durgun, o kadar sevimlidir ki onun en ufak bir taşkınlık yaptığına şahit olamazsınız. (Ben tanımıyorum böyle birini. - Fırat) Günün her saati sakinleştirici ilaçlar alan biri bile bu kadar sakin olamaz herhalde. (Değil mi Elif?) (Hı hı! - Elif) Hal böyleyken de onu İkinci Dünya Savaşı'nın şiddet dolu atmosferine adapte etmek kolay olmadı.



FIRAT

Fırat da tam bir barış elçisidir benim gözümde. Doğayı, insanları ve hatta hayvanları bile çok sever kendisi ama -şu an benim yaptığım gibi- yalan söyleyenleri sevmez pek. Bu ay Brothers in Arms oynama fikrini de o atmıştı ortaya; savaşmak, birilerinin canına kıymak ve kazanmak istiyordu. Acaba istediklerini gerçekleştirebilecek kadar uyum sağlayabilmiş miydi telefona? Bakalım...



## BROTHERS IN ARMS, OLDUKÇA KOLAY BİR OYNANIŞA SAHİP

PUAN DURUMU		
İSİM	N-GAGE	TOPLAM
ELİF	5	87
ŞEFİK	10	54
FIRAT	6	47
TUNA	0	29
MURAT	0	21
DORUK C.	0	15
BURAK	0	10
ALİ	8	8
EMRE	5	5
MAHMUT	0	5
RECEP	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0



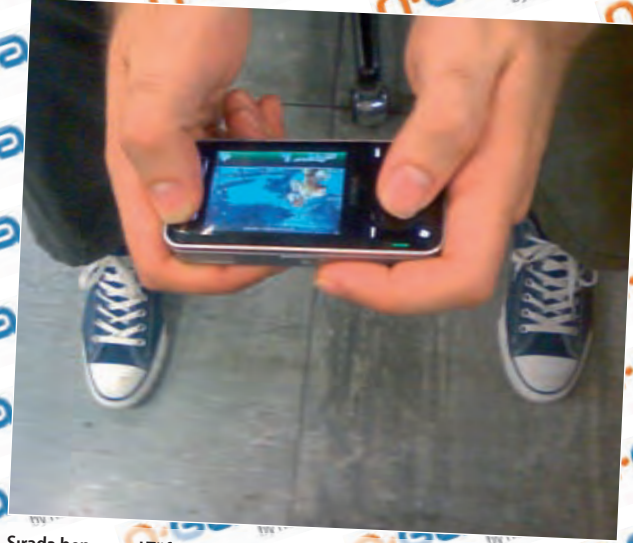
Nokia N-Gage'in ve Normandiya'nın en antrenmansız ismi Ali, benim yaptığım dereceyi geçecek değildi ya? Aylar sonra gelecek bir 10 puan ne de güzel olurdu... Her şey beklemediğim gibi gelişti ve tüm hayatta kalma çabalarına rağmen Ali de başaramadı; bölümün sonunu gördü ama ipi keseli 10 dakika olmadı. Savaşın ilk bölümünden canlı çıkmayı bilmişti belki ama... Bu yeterli

## HAFTANIN GALİBİ

**ROCKO THE WALLABY**

**10 PUAN**

Brothers in Arms'ın Normandy / Tough Welcome bölümünü en kısa sürede bitirmek üzerine gerçekleştirdiğimiz Nokia N-Gage Ligi, 5:44'lük derecem sayesinde benim zaferimle sonuçlandı.



Sırada ben varım! Tüfek, şiddet, kan ve İkinci Dünya Savaşı! Beni bekle Normandiya, ben geliyorum! Tüm konsantrasyonumu toparlayarak, ağaca asılı kalmama neden olan paraşütün iplerini kestim ve Normandiya topraklarına basmış bulundum. Artık bir ölüm makinesiydim ve önüme gelen tüm düşman askerlerini tek tek indirdim. Acele etmeliydim çünkü zaman çok önemliydi. Mission Completed yazısını gördüğümde 5 dakika 44 saniye olmuştu sadece.

### ŞEFİK

Ve ben; tam bir savaş elçisi. Aslında savaş yanlısı değilim ama şiddet yanlısı olabiliyorum zaman zaman. Bir an olsun sinirlenmeyeyim, anında öfke kusuyorum çevreme. Son zamanlarda da her şeye sinirlenir oldum. (Kızdırmayın Şefo'yu! - Fırat) Sanırım bu konuda tedaviye ihtiyacım var. İşler biraz hafiflesin de...

### ALİ

Merhaba Ali, hoş geldin. Böyle, ofise gelir gelmez eline silah tutuşturmamız biraz garip oldu ama idare et artık. Üstelik yeni geldiğin için Nokia N-Gage konusunda bir hayli antrenmansız olduğunu biliyorum ve bu sayede -en azından- haftanın sonuncusu olmamak gibi bir hedefim var. Sakın beni şaşırtma, üzme ve sürpriz yapayım deme!

# n·GAGE

by Nokia

Geçen ay N-Gage yazılımını kurdunuz ve oyunları nasıl kuracağınızı öğrendiniz; sıra, N-Gage Arena'yı keşfetmeye geldi. N-Gage oyuncularını bir araya getirmeyi amaçlayan N-Gage Arena'nın hangi bölümlerden oluştuğunu ve sizi nelerin beklediğini açıklayalım o halde. -ŞEFİK AKKOÇ



## FORUMLAR

SEARCH: <input type="text"/> <a href="#">Advanced</a>	
Browse boards	
CHAT	USERS
<b>The N-Gage Arena Clubhouse (Chat: open)</b> 207 Live Chat: This is the N-Gage Arena Clubhouse, where N-Gage Arena players go to chat and hang out.	0 USERS
<b>N-Gage Forums</b> 3 boards	
MESSAGE BOARD	
<b>Rules and Regulations - READ FIRST!</b> Please read the Rules and Regulations before participating in the forum!	1
<b>General Announcements &amp; News</b> The purpose of this board is for any announcements about the N-Gage Arena Community. Only Moderators can post on this board.	1
<b>N-Gage Arena Forum</b> Discussions related to the N-Gage Arena Forum.	40654
<b>Events Forums</b> 2 boards	
MESSAGE BOARD	
<b>Events and Tournaments Forum</b> Discussions related to Events and Tournaments.	122
<b>Mobile Games Innovation Challenge Forum</b> Discussions related to the Mobile Games Innovation Challenge.	50
<b>General Forums</b> 6 boards	
MESSAGE BOARD	
<b>N-Gage Enabled Devices Forum</b> Discussions related to the various next generation N-Gage Enabled Devices (N73, N73, N75, and N76).	2120
<b>N-Gage QD device Forum</b> Discussions related to the N-Gage QD device.	29108
<b>General Games Forum</b> Discussions related to General Games.	39794
<b>Off-Topic Forum</b> Discussions not related to the N-Gage or N-Gage Arena.	125306
<b>Technical Forum</b> Discussions related to the Symbian OS, Series 60, MeMo, or anything technical.	16346

N-Gage Arena'nın en önemli ve en yararlı bölümü, Arena Forumları olsa gerek. Tüm kullanıcıların bir araya geldiği, bilgi paylaşımında bulunduğu ve karşılıklı oyun oynamak için sözleştiği bir ortam burası. Forumlar o kadar detaylı hazırlanmış ki aradığınız bilgiye ulaşmanız hiç zor değil. Events bölümünden Nokia N-Gage oyunları için yapılan tüm etkinlikleri takip edebiliyor ve diğer oyuncularla haberleşebiliyoruz. General bölümünde Nokia N-Gage, oyunlar ve Nokia N-Gage dışındaki tüm konular hakkında tartışmalara katılmak mümkün. Support bölümünde ise Nokia N-Gage dünyasında sağ kalmak isteyenlerin duracağı olacak çünkü bu bölümde; oyunların satın alınması, aktive edilmesi, download edilmesi ve kurulması üzerine alt başlıklar mevcut. Games bölümünde Nokia N-Gage için hazırlanan ve oyunculara sunulan tüm oyunlara ait alt başlıklar yer alıyor. Forumların son kategorisinde ise yapım aşamasında olan oyunlar hakkındaki tartışmalar yer alıyor. Bu bölümdeki Crash Bandicoot ve Worms World Party bölümlerini sık sık ziyaret etmenizi öneririm.

## BLOG & HABERLER

<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for September 1 through September 7	<b>Reset Generation News</b> Drop blocks, fire cannons, rescue princess with Reset Generation 7 on PC and mobile
<b>Special Impact! Clan Battle</b> New Arena mode for Space Impact Kappa Base	<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for August 4 through August 10
<b>New Devices Supported!</b> N-Gage Now Supports the Nokia 5320 and N96	<b>Mobile Games: N-Gage Features</b> Metal Gear Solid Mobile first from KONAMI to join N-Gage line-up
<b>The Medal Games Are Here!</b> Play to win N-Gage games and Nokia devices	<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for July 28 through August 3
<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for August 25 through August 31	<b>Behind the Scenes: N-Gage Development</b> Comprehensive coverage of this new N-Gage game
<b>Drop Some Gear!</b> The funnest and most lovable game on N-Gage is out now	<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for July 21 through 27
<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for August 18 through August 24	<b>Reset Generation: First</b> First video of this new N-Gage game
<b>Meet the Nokia 6630 and N96</b> Two new Nseries devices announced as N-Gage compatible	<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for July 8 through 14
<b>Dirk Dagger Arrives</b> The mysterious Dirk Dagger and the Fallen Idol now on N-Gage	<b>Meet the Nokia 6220 (Japan Model)</b> A new device joins the family
<b>Top 5 Games</b> The best-selling N-Gage games for August 11 through August 17	<b>Reset Generation: Welcome!</b> Nokia unveils loving homage to videogames

Nokia N-Gage dünyasını N-Gage Arena'daki blog ve haber sayfalarından takip etmek mümkün. Oyunlar hakkında son haberler, düzenlenen etkinliklerin sonuçları, N-Gage oyunlarının satış performansı ve oyun sitelerinin Nokia N-Gage oyunları hakkındaki değerlendirmeleri yine blog ve haber sayfalarında yer alıyor.

Örneğin, yayınlanan son haberlerden birinde, IGN'in yayınladığı "En İyi Beş N-Gage Oyunu" haberine yer verilmiş. Beşinciliğe Pro Series Golf, dördüncüğe World Series of Poker: Pro Challenge, üçüncülüğe Tetris, ikinciliğe Dirk Dagger and the Fallen Idol ve birinciliğe ise Reset Generation layık görülmüş.

## MAKALELER

<b>Dirk Dagger: Digging Deeper!</b> We talk to the creators of Dirk Dagger and the Fallen Idol.	<b>Writing the Reset Generation</b> We talk to story and dialogue writer Jason Bates about the game.
<b>Behind the Reset Generation</b> N-Gage.com talks to Nokia's Executive Producer Scott For	<b>The Green Scimitar: your new smartphone</b> Enter our drawing for a brand new Nokia handset and GameLoft prize pack!
<b>Revealing With Reel, Inc!</b> We talk with Arnti Ilesuuo about Reset Generation.	<b>Write the Game!</b> We speak to the creators of Star Wars: The Force Unleashed?
<b>Trying the Reset Generation</b> Lead tester Henry 'Big Man' Saulnier shares his insights on RG's gameplay.	<b>A New Day for Nokia!</b> N-Gage leads the way to the next generation of mobile gaming.

N-Gage Arena'da yer alan makaleler, genellikle oyunların detayları ve yapımcıların açıklamaları üzerine. Piyasaya çıkmış ve çıkacak olan oyunlar için yapımcılarla yapılan söyleşiler ve yapımcıların oyunlar hakkında söylemek istedikleri her şey, makaleler halinde oyunculara sunuluyor. Özellikle, Star Wars: The Force Unleashed'in yapımcılarıyla yapılan röportaj dikkate değer.

## TAKVİM

September 2008						
Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11

Tuesday, 16 Sep, 2008



**Medal Games '08: Reset Generation**

Come show off your old school skills, drop some blocks, and maybe even win the gold!  
17:00 GMT - 19:00 GMT Medal Games 2008

Tüm Nokia N-Gage etkinliklerini, N-Gage Arena'daki takvimden takip edebilirsiniz. Oyunlar için sık sık etkinlikler düzenleniyor. Bu etkinlikler sayesinde oyuncular birbirleriyle yarışıyor. Örneğin, Eylül ayı boyunca, haftanın en az dört günü Medal Games '08 etkinliği vardı ve oyuncular birçok oyunda altın madalyaya ulaşmak için yarıştılar.

# FIFA 08

## Futbol aşkı her yerde!

Nokia N-Gage için hazırlanan en önemli yapılardan biri FIFA 08. Elbette bunda, Electronic Arts gibi bir firmanın işin içinde olmasının payı büyük. EA de böyle bir işe girişmişken hata yapmak istememiş ve hassas bir şekilde çalışmış; irdeliyoruz!

Oyunu oynamadan önce bir önyargım vardı: FIFA gibi kapsamlı bir oyunu mobil versiyonunda birçok kesinti yapılabileceğini düşünüyordum. Özellikle de mod ve veritabanı konusunda şüphelerim vardı ama hepsi boş çıktı.

FIFA 08'de, Quick Match dışında dört farklı mod bulunuyor: Kick Off, Challenges, Season, Tournament. Kick Off'ta bir takım seçerek istediğimiz rakiple maç yapabiliyoruz. Bu moddaki en önemli detay, Scenario seçeneği. Bu seçeneği aktif hale getirirsek, istediğimiz senaryoyu hazırlayarak maça başlıyoruz. Örneğin, maçın son beş dakikasına 5 - 0 geride başlayıp maçı çevirmeye çalışabilirsiniz ki henüz bunu başarabilen çıkmadı ofiste. Challenges'ta futbol tarihinden bir maç seçip o maçı yeniden oynayabiliyoruz. Örneğin, Manchester United'ın Blackburn Rovers karşısında, son 35 dakikaya 3 - 1 yenik girdiği ve 4 - 3 kazandığı maç gibi... Season

ise -tahmin edebileceğiniz gibi- koca bir sezonu oynadığımız, en uzun soluklu mod. Son olarak, Tournament'a girerek oyunda yer alan herhangi bir kupa organizasyonunu oynamak mümkün.

Veritabanı konusunda da beni epey utandırdı oyun; FIFA 08'de milli takımların yanı sıra; Almanya, Amerika, Fransa, Hollanda, İngiltere, İspanya, İtalya, Kore, Meksika ve Portekiz ligleri yer alıyor. Ancak bu ligler dışındaki kulüp takımlarının yer aldığı kategoride Türk takımlarını görmemek üzdü beni.

Şu ana dek bahsettiklerim dışında en çok merak ettiğiniz konu, görsellik ve oynanabilirlik herhalde. Merakınızı gidereyim: FIFA 08'in grafikleri, imkanlar dahilinde oldukça iyi. Oyunu Sideline kamerasıyla oynadığınız sürece görsel açıdan en ufak bir rahatsızlık duyacağınızı sanmıyorum. Oynanabilirlik de beklediğimden çok daha iyi ve ekran yatay olarak kullanıldığında işler kolaylaşıyor.

Eğer N-Gage uyumlu bir telefona sahipseniz, N-Gage dünyasına adım atmak istiyorsanız ve bir futbol aşığıysanız ilk tercihiniz olmalı FIFA 08. 📱

YAPIM ELECTRONIC ARTS DAĞITIM ELECTRONIC ARTS TÜR SPOR OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS

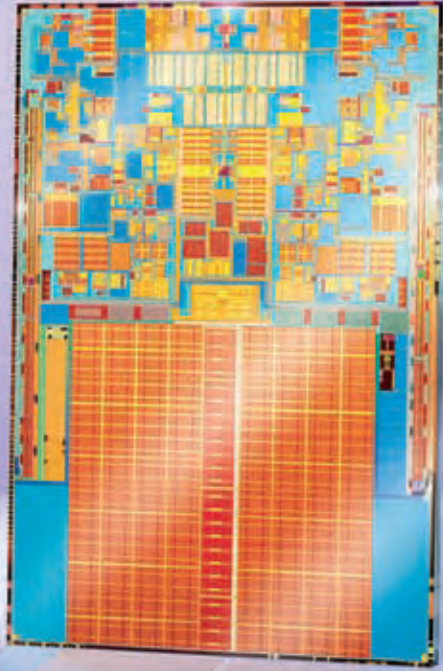


Radar, oyun kurmanızı kolaylaştırıyor.



Kornerlerde futbolcunuzun duracağı yeri seçtikten sonra atışı yapıyorsunuz.

Dizüstü bilgisayarlar şimdi  
daha hafif ve daha güçlü...  
Elbette benim sayemde.



## YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

En iyi performans, pil ömrü ve kablosuz bağlantı özelliklerini mi arıyorsunuz?  
Dizüstü bilgisayarınızda yeni Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi olduğundan emin olun.

**DÜNYANIN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİLİDİR.**



Ayrıntılı bilgi için <http://www.intel.com/performance> adresini ziyaret edebilirsiniz. ©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.



## MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

**Çıkış Tarihi: 18 Kasım**  
Sizin de bildiğiniz gibi Midway'in Xbox 360 ve PS3 için hazırladığı Mortal Kombat vs. DC Universe, hem Mortal Kombat, hem de çizgi roman severleri beklemeye aldı. Ancak ekran görüntüsündeki vahşet oranı düşük fatality'den de anlaşıldığı gibi oyun biraz "yumuşak" olacak.



## NBA 2K9

**Çıkış Tarihi: 7 Ekim**

Futbol tarafında PES ve FIFA serileri kapışırken, basketbol tarafında da NBA 2K ve NBA Live serileri kozlarını paylaşmaya devam ediyor. Tıpkı futbol cephesindeki gibi EA, NBA Live 09'da görselliğe önem verirken, rakip NBA 2K9 başarılı oynanış sistemi ve fizik motoruyla öne çıkıyor.

# NİŞAN AL! HAZIR OL!

**Beklenen oyunların yeni ekran görüntüleri**

**B**irkaç aylık aradan sonra Split Screen tekrar karşınızda sevgili LEVEL okurları. Geçen ay düzenlenen Games Convention'dan sonra rehavete kapılan firmalar, oyunlarının yeni ekran görüntülerini yayımlamayı aksatarak bana zorluk çıkardılar. Ancak yılmadım ve en yeni görüntüleri kazdım, çıkardım. 🎮



## ARMA II

**Çıkış Tarihi: 2009'un ilk çeyreği**

Operation Flashpoint'ten sonra Arma'yı oyun dünyasına kazandıran Bohemia I. Studio, Arma II üzerinde çalışmaya devam ediyor. 2009 yılında, Sovyetler Birliği'nin dağılmasından arda kalan, kurgusal bir ülkede geçecek olan oyun, bu klişe senaryonun yanında çok geniş bir alan ve çok detaylı silahlar, araçlar vaat ediyor.

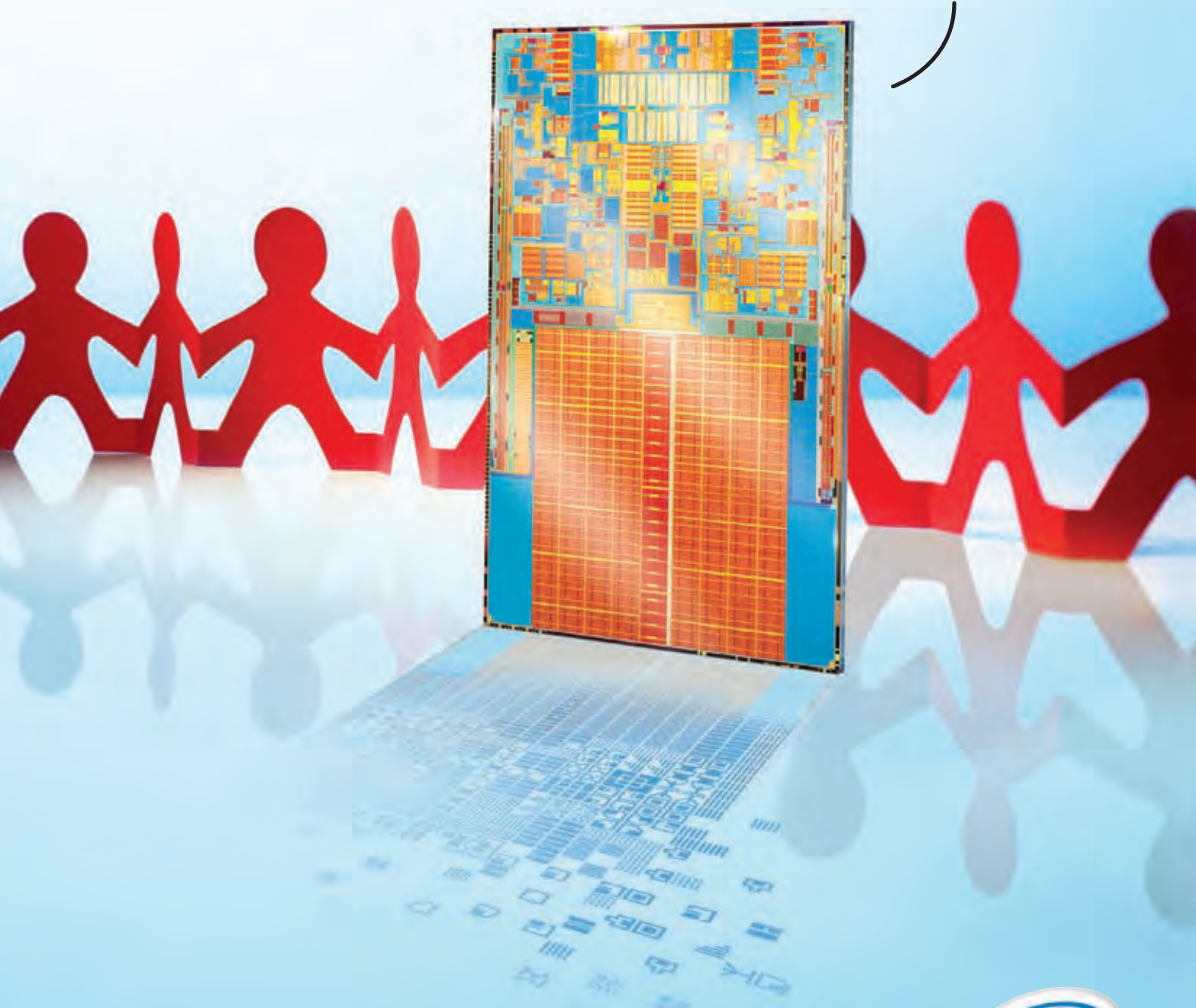


## LEGO BATMAN

**Çıkış Tarihi: 7 Ekim**

Lego Star Wars, Lego Indiana Jones... Ve şimdi sırada Kara Şövalye var. Böylesine karanlık karakterlerin hakim olduğu Batman dünyası, LEGO'ların sevimliliği ve mizahi duruşuyla birleşerek ortaya cins bir karışım çıkartacak. LEGO serisine özgü olan, eğlenceli oynanış sistemi de cabası!

En yeni kablosuz bağlantı  
teknolojisi bende!  
Siz sevdiğinizlere hep  
bağlı kalın diye...



## YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi, 5 kata varan\* kablosuz bağlantı hızı ve 2 kata varan\* daha geniş kapsama alanıyla, bugüne kadar geliştirdiğimiz en iyi dizüstü bilgisayar teknolojisidir.

**DÜNYANIN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİLİDİR.**



\* Ayrıntılı bilgi için <http://www.intel.com/performance/mobile/wireless/index.htm> adresini ziyaret edebilirsiniz. ©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

YAPIM Gas Powered Games

DAĞITIM Stardock Entertainment

TÜR Aksiyon / RPG / Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 24 Şubat 2009

WEB www.demigodthegame.com



TANRILAR ÇILDIRMİŞ OLMALI!

# Demigod

**D**aha önce herhangi bir sayının herhangi bir sayfasında söyledim mi hatırlamıyorum ama RPG oyunları ile aram pek iyi değildir. Aslında bu durum türü sevmemenden değil, türe zaman ayırmamdan kaynaklanıyor. Aynı durum strateji türü için de geçerli ve maalesef her iki türe de zaman ayırmıyor, her iki türden de uzak kalıyorum. Sonunda bu durumu değiştirme vaktinin geldiğini düşünerek Demigod'ı mercek altına almaya karar verdim. Gördüklerimi, okuduklarımı ve duyduklarımı paylaşayım.

**Benim için yeni bir başlangıç**> Aslında Demigod'ı sadece RPG türüne sokmak yanlış olur; zaten ekran görüntüleri de sizi şüphelendirecektir. Oyunda en az RPG türü kadar strateji türü de baskın olacak. (Böylece zaman ayırmadığım iki türe birden kendimi affettirebilirim!) Öte yandan oyuna ilgi duymamı sağlayan büyük bir neden daha var ki o da oyunun referansı. Şöyle ki Demigod'ın yapımcıları, geçmişte Dungeon Siege serisi ve Supreme Commander gibi fazlasıyla başarılı oyunların altında imzası olan bir ekip. O halde merceğimize dört gözümüzü de ekleyebiliriz. Ayarı bir kademe daha

**Sub-Zero'yu gören oldu mu?**

## BETA

Şubat ayında piyasaya çıkacak olan Demigod için üç aşamalı bir beta test dönemi planlandı. İlk Eylül ayında başlayan testler Ekim ve Aralık ayında tekrarlanacak; eğer işler planlandığı gibi giderse...

arttırıyorum.

Demigod, oldukça uzak bir gelecekte ve fantastik bir dünyada geçiyor. Tanrıların savaşına ev sahipliği yapan oyunda, kendimize bir karakter seçerek savaşa dahil olacağız. Karakterler arasında dört suikastçı ile dört general yer alıyor ve bu sekiz karakterin özellikleri birbirinden oldukça farklı. (Zaten karakter sayısı az; olsun o kadar.) Oyuna başlarken seçeceğimiz karakter sadece farklı yetenekleri ile değil, farklı oynanış tarzıyla da ön plana çıkacak. Eğer bir suikastçı seçersek tek başımıza ayakta kalmaya çalışacak ve sahip olduğumuz özel güçler sayesinde rakiplere karşı savaşaacağız. Bu sırada haritada yer alan portal'lardan çıkacak olan takviye kuvvetleri de bize yardımcı olacak. Eğer ki bir general seçersek, portal'lardan gelen takviye kuvvetlerinin yanı sıra kendimiz de bir ordu yaratarak bu orduyu rakiplerimizin üstüne salabileceğiz. Savaşta başarılı oldukça da bu takviye kuvvetlerinin çapı ve gücü artacak. En başta basit askerlerden oluşan ekibimiz, zaferler kazandıkça ölümcül güçlere sahip rahiplerden ve meleklerden oluşan çok daha etkili bir gruba dönüşecek.

Demigod'da tüm tanrılar birbirine girdikten sonra tam bir kıyam yaşanacak ve biz de kontrol ettiğimiz karakter ile



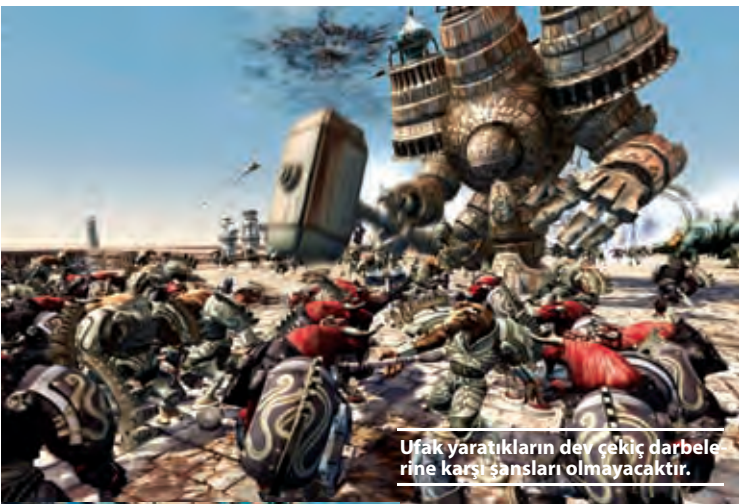
savaşta galip ayrılmaya çalışacağız. Savaş sırasında yaptığımız her olumlu hareket, bize tecrübe puanı olarak geri dönecek. Hele ki bir tanrıyı dize getirirsek elde edeceğimiz puanın miktarı korkutucu boyutlara ulaşabilecek. Tecrübe puanını farklı ekipmanlar almak için kullanabileceğiz; enerji iksirleri sayesinde sağlığını artırabilir veya silahlarımızı daha güçlü hale getirebiliriz.



## GÜZEL MEKAN

Oyunda tanrıların birbirini yediği ve egemenlik mücadelesi verdiği savaşlar, devasa arenalarda vuku buluyor. Her tanrı arenanın bir bölgesine kale kurarak kendine ait bir üsse sahip oluyor; sonrasında ise diğer tanrılar ile boğuşmaya başlıyor.





Ufak yaratıkların dev çekiç darbelere karşı şansları olmayacaktır.



### AYDINLIK TARAF

- İlgi çekici oynanış sistemi ve içerik
- Referansı sağlam olan bir yapımcı ekibin elinden çıkacak olması

### KARANLIK TARAF

- Oyunun dünyasının darlığı zamanla sıkabilir

Oyunda kontrol ettiğimiz her karakterin bir kalesi olacak. Bu kaleler farklı renkleriyle ayırt edilebilecek ve rakiplerle savaşırken bir yandan da kalemizi korumamız gerekecek. Bunun için okçu ya da lazer kuleleri inşa edebileceğiz. Suikastçı olduğumuzda toplayacağımız enerji ile gücümüzü geri kazanıp yeniden savaşa dalabiliriz. General olduğumuzda ise kalemiz çevresinde barakalar kurarak yeni birimler yaratabilir ve zarar gören birimleri kalemize çağırarak onları sağlıklarına kavuşturabiliriz.

**Çok tanrılı din** > Oyunda tek kişilik modun yanı sıra skirmish ve multiplayer mod'ları yer alacak. Ayrıca sekiz farklı haritadan birinde oynayabileceğiz. Rokkur'da birbirinden ilginç mekanlar yer alacak ve kızgın lavların ya da dev bir su tapınağının üzerinde savaşabileceğiz. Oyunun multiplayer modunda sadece savaşmakla kalmayacak; rank sistemi sayesinde kendimizi rekabetin içinde bulacağız. Ayrıca multiplayer mod; klan, sohbet ve turnuva gibi detayları içerecek.

Eveet; Demigod için verdiğim tüm bu detaylar ışığında amacımız şu olacak: Rakiplerin kalelerini yıkmak. (Başka da bir sonuç çıkarılmazdı herhalde bu içerikten.) O halde Şubat ayının sonuna kadar sabretmeli ve hem RPG, hem strateji, hem de tanrı ile yeniden tanışmak için gün saymaya devam etmeliyiz. Tanrılar hepimizi korusun efendim. ☺

**RPG ve strateji türüne gönül vermiş ya da bu türlerle hak ettiği ilgiyi göstermemiş oyuncuların kesinlikle bekleme ve piyasaya çıktığı gün edinmesi gereken bir yapım.**

### Bİ'Şİ DİCEM

Umarım bu dev karakterleri yönetmek hayal ettiğim kadar eğlenceli olur.



## WOW: WRATH OF THE LICH KING

### Raid grubunuzu yeniden toplamanın vakti geldi

13 Kasım 2008. Bu tarihi takviminizde daireler içine alın, çizim, boyayın ve uykusuz gecelere bir kez daha "Merhaba" demek için hazırlanın. Blizzard'ın ünlü MMORPG'si ikinci genişleme paketine kavuşuyor ve nihayet Death Knight'ımızı yaratıp Azeroth topraklarında koşturmayaya hak kazanıyoruz. Blizzard'ın WotLK için planları arasında bir de "Collector's Edition WotLK" bulunuyor; eğer ki gerçek bir WoW fanatigiyseniz bu paketi almak isteyebilirsiniz. Paketin içinde 208 sayfalık, The Art of World of Warcraft: WotLK kitabı, bebek bir Frost Wyrn olan Frosty adında bir pet (Oyun içinde yanınızda dolaşacak.), röportajlar, yorumlar ve oyunun açılış sinematığını içeren bir DVD, 21 parçalık WotLK soundtrack CD'si, Northrend'in haritasının bulunduğu bir mouse pad, iki adet WoW kart oyunu başlangıç kart seti ve Collector's Edition'a özel iki adet oyun kartı bulunuyor. (Sayarken yorulduk.)



## ENSEMBLE STUDIOS'A VEDA

### Age of Empires'in yapımcısı uzun bir tatile çıkıyor

Bir süredir Halo Wars üzerinde çalışmakta olan Ensemble Studios, Microsoft'tan gelen bir haberle yıkıldı. Dallas'taki ofislerinde oturmuş, kahvelerini yudumlayıp sohbet ederken (iş yaptıklarını düşünmüyoruz zira Halo Wars geciktikçe geçiyor.) Microsoft'tan Shane Kim tarafından ziyaret edilen Ensemble Studios, Microsoft'un firmalarını kapattığı haberini aldı. Halo Wars tamamlandıktan sonra ofisi kapatmayı düşünen Microsoft'un neden böyle bir karar aldığını bilemiyoruz fakat çoğu firma elemanının Microsoft bünyesinde çalışmaya devam edeceğini, geriye kalan kısmının ise yeni kurulacak bir oyun firmasında çalışacağını öğrenmiş bulunuyoruz. Age of Empires konusunda ise... Evet, Microsoft halen bu oyunun haklarına sahip fakat işinin ehli Ensemble Studios'un ardından bu seri eski görkemiyle devam eder mi, onu da herhalde zaman gösterecek...



## RED ALERT 3

### Korsana karşı ilginç önlemler

Önce Spore'dan başlayalım. Will Wright'ın ünlü oyunu kısa sürede tüm dünyaya "bedava" olarak yayılmasın, herkes oyunun parasını ödeyip alsın diye oyuna kallavi bir koruma işlenmişti. Fakat sonra ne oldu; RELOADED hacker grubu oyunu daha piyasaya çıkmadan kırdı ve internette paylaşmaya başladı. EA'nın de bu konuda gözü korktu fakat SecuROM koruması ile oyunculara hayatı zindan etmek yerine, daha hafif bir koruma eklemeyi uygun gördü bu iddialı strateji oyununa. Buna göre, Red Alert 3'ü satın aldığınızda sadece bir kez internetten doğrulama yapmanız gerekecek ve hatta oyunu bir kez kurduktan sonra DVD'sine ihtiyacınız bile olmayacak. Yalnız şöyle ilginç bir konu var ki, oyunu en fazla beş kez yükleyebilirsiniz. (Daha fazlası için EA'le görüşmeniz gerekecek.) "Hanımefendi, bu mikro dalga fırınla en fazla 28 kez çözme işlemi yapabilirsiniz; 29. seferde alet suratınıza patlayacaktır" gibi bir durum söz konusu. Parasını verip almışız oyunu; niye beş kez yükleyebiliyoruz? Bundan sekiz yıl sonra oyunu yeniden oynamak istediğimizde kaç hakkımız olduğunu mu hatırlayacağız? Peki ya EA desteğini keserse, o zaman ne olacak? Bulls.it man!



YAPIM Running With Scissors

DAĞITIM Akella

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009

WEB www.gopostal.com/pr/postal3.php

### AYDINLIK TARAF

- ✓ Kuduz porsuk silahı
- ✓ İyi kalpli Postal Dude
- ✓ Konsollara da çıkacak olması (Yakışır.)

### KARANLIK TARAF

- ✗ Yapımcılarının "Şiddeti sevmiyoruz, tasvip etmiyoruz" gibi açıklamalar yapması
- ✗ Yeniliklerden yoksun olması

### POSTAL TARİHİ

1997'de başlayan Postal deliliği günümüze dek çeşitli evrelerden geçti. 2006'da piyasaya çıkan Postal Fudge Pack paketinde Postal, Postal 2: Share the Pain, Postal 2: Apocalypse Weekend, Eternal Damnation ve Week in Paradise (Postal 2 için yapılan iki farklı mod) bulunuyor. Oyunun kapağında bir de uyan var: Dikkat! Çıplaklık ve silahlı cüceler içerir.

BAK POSTAÇI GELİYOR, SELAM VERİ...  
AHA, O ELİNDEKİ DE NE ÖYLE?

# Postal III

**A**merikan argosunda aniden kontrol edilemeyecek derecede öfkelenmek, cinnet geçirmek ve etrafındakileri şiddete maruz bırakmak anlamına gelen "going postal" terimi ilk olarak 1986'da kullanıldı. Arkasından gelen 10 sene içinde USPS (Amerikan PTT'si) çalışanları geçirdikleri çeşitli cinnetler sonucunda toplam 40 kişiyi öldürdü. Bu olayların ardından da "going postal" terimi iş yerindeki şiddet olayları için kullanılmaya başladı. Amerikan yetkilileri televizyonlara çıkıp böyle olayların abartılmaması gerektiğini ve going postal değişiminin yanlış olduğunu savunmaya çalıştığına artık çok geç olmuştu. Şimdi ortada böyle bir terim varken gel de üstünden ekmek yeme...

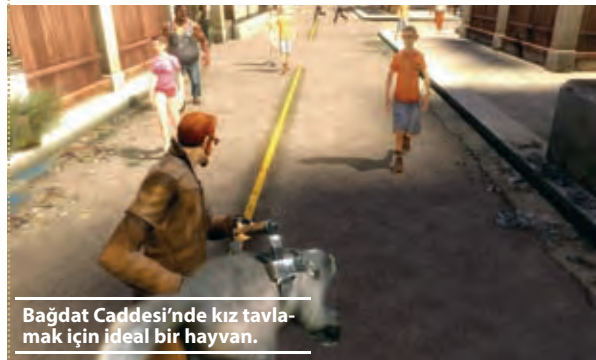
1997'de piyasaya çıkan ilk Postal, arıza oyunlar listesine bir numaran girerek pek çok ülkede yasaklandı. Bunun sebebi de başrolünde insan hayvan demeden önüne gelen herkesi öldüren bir karakter olmasıydı. Öldürmeden önce yaralıların başında bekleyip çığlıklarını dinlemesi de cabası. İşte o rahatsız Dennis Rodman kılıklı Postal Dude, ikinci oyunda yaşadığı kasaba Paradise'i nükleer bir çöplüğe çevirdikten sonra, şimdi de Catharsis kasabasını şenlendirmeye hazırlanıyor.

### "Evladım, elinde makasla koşma">

Kendilerini dünyanın en tehlikeli yazılım şirketi olarak tanımlayan Running With Scissors yapımcılarından Vince Desi, oyunun şiddet değil mizah ağırlıklı olduğunda ısrar ediyor ve şöyle diyor: "Aksiyon oyunlarında çoğunlukla ilerlemek için öldürmeniz gerekir, biz bu oyunlar gibi şiddeti ödüllendirmiyoruz, aksine şiddet kullanırsanız oyun daha da zorlaşıyor."

Adamcağız aslında böyle bir yorum yapmakta haklı çünkü Almanya başta olmak üzere birçok Avrupa ülkesinin şiddet içerikli oyunlara karşı olan alerjisi yüzünden ağır eleştirilen ve hatta Fransa'da yasaklanan Postal II'nin ardından yapımcılar "yetti be" diyerek Postal Dude'ü emekliye ayırmıyorlar. O yüzden bu oyunda elektrikli süpürgeyle odaları süpürmek, köpeğimize oynamak, sırtımızda maymunla trafikte araba camları silmek, gazete dağıtmak, çimleri biçmek, yangın söndürmek, manavdan bir kilo patlıcan, domates ve soğan, kasaptan yarım kilo yağsız kıyma, büfeden köpüklü ayran alarak arka bahçede mangalda patlıcan kebabı keyfi yapmak gibi görevlerimiz var. Bu dediklerimin bazıları gerçekten görevler arasında var.

PC'nin ardından konsolda ilk defa çıkacak Postal III'te silahlarımız arasında elektrikli testere yerine bizim gibi cinnet geçirmekte olan bir porsuk, tabancalı bir maymun ve pislikleri çektiğiniz torbasi büyüyen bir elektrikli süpürge var. İkinci oyundaki benzin döküp ateşe verme furyası da



Bağdat Caddesi'nde kız tavlama için ideal bir hayvan.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Odalara girip erotik şovları izleyebileceğimize dair dedikodular var.



Ben bu resmi bastıktan sonra isimlerinizi ekleyeceksiniz, durmadan unutuyorum; ne kalabalık grupsunuz ya...

## POSTAL KIZLARI



Gördüğünüz gibi gerçeği başka, sanalı başka bir mevzu olan Postal Babes -Postal III'te de oyuna başlayacağımız mekanı dik-kate alırsak- bizi epeyce meşgul edecek gibi görünüyor. Yapımcılar temizlik yaparken gözümüzü dört açmamız için bizi uyar-dırıyor.

devam ediyor. Alevin, biz benzin bidonundan döktükçe benzini izlemesi güzel bir detay.

**"Sex Shop'a gündelikçi araniyor">** Oyunun başında ilk görev, bir iş bulmak. Postal Dude bir sex shop'a giriyor ve oradaki panodan iş ilanlarına bakıyor. İlk iş "temizlikçilik". Ardından alıyor elektrik süpürGESİNE eline ve odaları süpürmeye başlıyor. Elektrikli süpürgeyle topladığı pislikleri dükkanı basıp soyguna kalkışan şişman kadınların üstüne püskürtüyor. Hmmm... Oyunu kan akıtmadan tamamlamak mümkün olacak gibi görünüyor. Ayrıca şimdilik eylemlerimiz ışığında değişecek olan oyunun farklı iki sonu bulunuyor. Yapımcılar karakterinizi iyi, kötü ve manyak olarak oynatabileceğimize söylüyor. Örneğin, polis olabiliyoruz. Üniformayı giyip sokaklarda suçluları kovalayabiliyoruz. İyi ya da kötü bir polis olmak da yine bizim elimizde. Valve'in grafik motoru Source kullanıldığı için grafikler ikinci oyuna göre daha iyi görünüyor. Ama açıkça söylemek gerekirse gönlümüz ilk Postal'ın çizgi roman tadındaki grafiklerinde kaldı. Oyun şimdilik deathmatch, capture the flag gibi multiplayer mod'larına sahip.

Ayrıca 2007'de Postal serisinin bir de sinema filmi çıktı. Film hakkında "Şimdiye kadar çıkan en iyi oyun adaptasyonu" ya da "Gördüğüm en dandik filmler listesinde üç numaraya oturdu" gibi uç yorumlar var. Yönetmenin daha önce Dungeon Siege, Alone in the Dark, Bloodrayne gibi oyun uyarlamaları yaptığını göz önüne alırsak görmeye değer olabilir. Ayrıca aynı yönetmen, şu aralar son uyarlaması Far Cry'nin post prodüksiyonunda görev yapıyor. 🍷

**Aksiyon oyunları dünyasında çığır açacak gibi bir hali olmasa da Postal III, içerdiği komiklikler ve gripliklerle denemeye değer gibi görünüyor.**



**Okullar açıldı; okul bahçeleri, saçları kapıdaki muhafızlardan geçemeyen öğrencilerle doldu taştı; hepsinin de bahaneleri vardı belki ama onlara kimin inandığı tartışılır. Yoğun bir oyun sezonunaysa henüz giremedik belki ama tahtanın önu yalan vaatlerle, bahanelerle bizi oyalayan yapımcılarla doldu bile. "Silicon, değiştirme yavrum ayağını!"**

## Varan 1: Too Human

**Ne dediler?** "Bu oyun için yıllarımızı harcıyoruz; grafiklerin mükemmelliği bir yana yeni bir dövüş fiziği de getirip içine macera ve RPG unsurları da ekleyeceğiz. İskandinav Mitolojisi ve gelecek dünyanın müthiş birlikteliği için bizi bekleyin..."  
**Ne oldu?** Gecelerimizi yiyen, sırf senaryosu için katlandığımız bir oyun çıktı Too Human; sığ dövüş sistemi dışında zorlama adventure öğeleri de bizi bizden aldı zaten. "Too Many Years of Poor Humanity" sıfatını veriyoruz bu oyuna, harcanan zamana yazık!

## Varan 2: Infinite Undiscovery

**Ne dediler?** "Tri-Ace olarak zaten adımızı kanıtlamış bir firmayız; Star Ocean serisinin yanına Xbox 360'a özel hazırladığımız ve sıra tabanlı olmayan bir JRPG ile adımızı unutulmaz kılmak istiyoruz. Karakter çeşitliliğimiz de cabası. Bu dünyada kaybolacaksınız!"  
**Ne oldu?** Aslında, baktığımızda her vaadi çıktı Tri-Ace'in; derinliği sıra tabanlıları çok özleten bir dövüş sisteminin üstüne çoğu hakkında adam gibi bilgi edinemediğimiz 18 karakter koydular. Üstüne bir de alakasız bir harita sistemiyle karşılaştınca çoğu oyuncu saatlerce kayboldu bu dünyada, yazık olmadı mı be Tri-Ace?

## Varan 3: Space Siege

**Ne dediler?** "Uykusuz gecelere hazır olun, Dungeon Siege'in yapımcıları olarak sizlere katkısız bir Hack'n Slash sunacağız. Uzayda çaresizlikle hayatta kalma savaşını bir anda yaşayacaksınız..."  
**Ne oldu?** Fizik motoru olmayan, yer yer sorunlu garip gurup bir oyun çıktı Space Siege. Bize oyun içinde, önemli noktalarda seçim hakkı tanımaması ve kötü sunumuyla gerçekten hayal kırıklığıydı.

## Varacak 1: Mortal Kombat vs. DC Universe

**Ne dediler?** "MK'nın eski atmosferi ve oyun dinamiklerini alıp oldukça popüler olan DC Universe karakterlerini de koyacağız. Dövüş dünyasına tamamen yeni bir soluk getirecek oyunumuzda fatality'leri korumakla birlikte yeni dövüş hamleleri de ekleyeceğiz."  
**Ne olacak?** DC evreni ve MK arasında bağlantı kuramadı çoğu oyuncu; benim gibi bazı iyimser olanlar ise -her şeye rağmen- Midway'e bir şans tanıdı. Ancak sonuç şimdiden belli ne yazık ki; DC evreni hayranlarını çekmeye çalışacak, fatality'leri de saçma sapan bir hale sokacak.

## Varacak 2: James Bond: Quantum of Solace

**Ne dediler?** "Entrikalı bir senaryoda tüm gizlilik yeteneklerinizi sınavacak bir oyun yapıyoruz. CoD4 motoru kullanmanın yanında size gelişmiş bir yapay zeka da sunacağız."  
**Ne olacak?** Artık filmlerinin bile sıkıyaya başladığı şu yıllarda, James Bond oyunlarının da kötü bir ünü olduğunu düşünürsek Quantum of Solace ticari bir oyun olacaktır. Saplama düşmanları ve buğ'larıyla sizi çileden çıkaracak olması da muhtemel.

## Varacak 3: Red Faction

**Ne dediler?** "Çeşitli araç yelpazesi ve yapay zekanın üstünlüğü dışında ölümcül silahlara ve epik bir senaryoya da sahip Red Faction. En büyük özelliğimiz yer şekillerini değiştirme imkanı verecek size gerçek dünyayla hayallerinizi birleştirme şansı tanımamız."  
**Ne olacak?** Beta'sını denemişseniz biliyorsunuzdur; çok kuru bir oyun Red Faction. Klasik, boş vaatleriyle pek umut vermiyor açıkçası. "Nicht bestanden!"

## MULTIPLAYER

Yapımcılar yeni oyun ile seriyeye multiplayer seçeneği eklemeyi planlıyor. Henüz bu konu üzerinde çalışıyor olsalar da dengeli bir multiplayer desteğinin olacağını iddia ediyorlar.

ALLAH RIZASI İÇİN ŞU ADAMI ÖLDÜRÜN;  
PARASI NEYSE VERİRİZ!

# Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

**R**PG türünü sevenler, 2000 yılında piyasaya çıkan ve son derece başarılı olan Majesty'yi bilirler. Microprose etiketiyle karşımıza çıkan oyunu benzerlerinden ayıran önemli bir detay vardı; o da RTS ve RPG türlerinin birbiriyle uyumlu hale getirilmesiydi. Yani hem binalar kurup şehirler oluşturuyor, hem de RPG öğelerini bolca görüyorduk. Orijinal bir oynanışa sahip olan Majesty çok tutulmasına rağmen, dönemin yapımcısı ve yayıncısı tarafından oyunun devamı konusunda bir çalışma yapılmadı. Hazırlanan ek paketten sonra da bir kenarda unutuldu gitti oyun. Şimdiyse, aradan tam sekiz yıl geçtikten sonra oyunun hayranlarını mutlu edecek açıklama Paradox Interactive'den geldi ve Majesty 2'nin hazırlanmakta olduğu müjdelendi. Farklı bir yapımcı tarafından hazırlanan oyunun, ilk oyundaki oyun tarzını aynen koruyacağı belirtiliyor. Majesty'yi Majesty yapan oynanışa müdahale edilmesi hata olurdu zaten.

**Sağlam kale, sağlam cukkada bulunur**> Majesty 2'de amaç, dış tehditlere karşı sağlam bir şehir oluşturmak olacak yine. Şehri kurduktan sonra her türlü saldırıyı düşmanların başına ödülleri koyarak engellememiz gerekecek fakat ödül sistemi tahmin ettiğiniz kadar basit bir şekilde işlemeyecek. Birkaç yaratık öldürerek özelliklerini arttırmış olan bir karakter, düşük seviyeye sahip bir yaratığı öldürmeye kalkışmayacak; bu da düşük seviyeli yaratığın şehre saldırmasını kolaylaştıracak. Bu noktada yaratığın başına koyulan ödülün artması gerekecek.

Şehrimizde bulunan kahramanlar gibi, yaratıklar da her çarpışmada özelliklerini geliştirebilecek. Birçok özelliği güçlü olan yüksek seviyeli bir

Bir dev çıktı meydana...



YAPIM Ino-Co

DAĞITIM Paradox Interactive

TÜR Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

WEB www.paradoxplaza.com

## BİŞİ DİCEM

Umarım bu tip aksiyon sahnelerinde fazlasıyla eğlenebiliriz.

yaratığa karşı gelebilmek için hem yüksek seviyeli bir kahramana, hem de yüksek bütçeli bir ödüle ihtiyacımız olacak. Başa çıkması zor olan yaratıklara karşı şehrin kahramanları güçlerini birleştirebilecekler. Yapımcı firma, oyuna bolca savaş kombinasyonu eklediğini söylüyor. Örneğin okçular yaratıkları uzaktan yıpratırken, diğer kahramanlar yakın mesafeden kılıçlarını saplayabilecekler. Ayrıca oyunda yine büyücülerin de bulunacağını belirtmek isterim.

Oyundaki kahramanları biz yönetmeyeceğimiz için bizim geliştirmemiz de pek mantıklı olmaz. Bu yüzden yapımcı firma, karakterlerin yapay zekası üzerinde yoğun çaba harcadığını belirtiyor. Oyundaki her kahraman gelişmiş bir yapay zekaya sahip olacak ve gelişimini kendisi belirleyecek. Daha çok kullandığı ve ihtiyacı olan özelliği kendisi hesaplayıp onun üzerine gidecek, çarpışmalardaki hamle kararlarını da kendi alacak. Öte yandan yeni combo'lar ve büyüler öğrenmeye hevesli olacak, ödüllerden kazandığı para ile şehre inip yeni taktikler öğrenecek, yeni zirhlar ve silahlar satın alacak. Oyundaki para döngüsü de bu şekilde işleyecek zaten. Karakterlerin satın aldığı her türlü materyal sayesinde para kazanacağız ve bu parayı düşmanların başına ödül koymak için kullanacağız. Elbette harcamalarımıza dikkat etmemiz gerekecek çünkü ödülleri yanı sıra şehir için de yatırımlar yapmamız gerekecek. Paramız bittiğinde veya azaldığında, düşmanların başına koyabileceğimiz ödül miktarı da düşecek; bu durumda da düşmanları öldürmek için hiç kimse zahmete girmeyecek.

**Mega kent**> Oyun boyunca aynı kısır döngüde içinde hapis olacak değiliz. Yapacağımız her yatırım ile şehirimiz, daha doğrusu krallığımız büyümeye başlayacak. Bu büyüme süreci sayesinde maddi konularda rahatlayacağız çünkü "nüfusun artması" demek, "vergi ödeyecek daha fazla insan" anlamına gelecek; haliyle yüklü miktarda para kazanabileceğiz. Nüfusun artması kahraman sayısına da yansiyacak ve her kahramanın ihtiyaçları da bizim için para anlamına gelecek. Tabii ki biz büyüdükçe saldırıya uğrama ihtimalimiz de artacak.

Şu ana kadar anlattıklarımı topladığımızız-

## AYDINLIK TARAF

- ✔ **Birbirinden farklı ve esprili kahramanların gelecek olması**
- ✔ **İlk oyunun verdiği tadı devam ettirebilecek olması**

## KARANLIK TARAF

- ✘ **Ödül sistemi adaletsiz olabilir**
- ✘ **Düşmanı öldürmeyen kahramanlar bizi çileden çıkarabilir**
- ✘ **Tekrar etme ihtimali olan oynanış**

da, bizi bir süreliğine idare edebilecek bir oyun olarak gözükmüyor Majesty 2. Yapımcılar bu durumu lehlerine çevirmek ve oynanış süresini arttırmak için yeni şeyler keşfetme isteği oluşturmaya çalışıyorlar oyuncularla. Oyunun geçeceği Ardanıya'yı titizlikle tasarlayan ekip, bu evreni geçmişi ve geleceği ile tasarlıyor, bunun üzerine de çeşitli senaryolar hazırlıyor.

Majesty 2'nin ekran görüntülerinden ve videolarından gördüğümüz kadarıyla oyunun grafikleri günümüz çağına ayak uyduruyor. World in Conflict veya Company of Heroes grafiklerine sahip olmasa da basit bir strateji oyunu için son derece güzel grafiklere ve etkileşimli bir çevreye sahip olacak oyun.

Majesty 2, ilk oyunun izinden ilerliyor gibi. RTS ve RPG türlerini bir kez daha buluşturacak olan oyunda, ilk oyundaki karakterlerin yanına bolca yeni kahraman, ekipman, kombinasyon ve yaratık eklenirken Majesty ruhunu tekrar yaşatabileceğini diliyoruz. 🗣️

**Sekiz sene önce piyasaya çıkan Majesty, oyun dünyasına güzel bir tat katmıştı. Aynı konuya bolca yeni karakter, düşman ve sağlam bir senaryo eklenmesiyle aynı tadı verecek gibi Majesty 2.**

Şehirimiz bundan ibaret olacak.

## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Merhaba LEVEL okurları. Donanım ürünlerinden ve teknolojiye bahsetmekten sıkıldığımı fark ettim ve bu aydan itibaren -asıl ilgi alanım olan- futbola ilgili yazılar yazmaya karar verdim. Bu yazıyı yazmadan önceki bir haftamı İstanbul'da geçirdim ve beni bu süreçte misafir eden Firat'a teşekkür etmek istiyorum. Bu vesileyle de Ermenistan maçı bizzat onun evinde, Belçika maçı ise Şükrü Saraçoğlu stadında izleme şansına yakalandım.

Ermenistan maçında gözüme çarpan ilk şey, Türk Milli Takımı'nın ilk yarıdaki tutuk oyunuydu. Forvet hattında oynayan ve yakaladığı net fırsatları, seyircileri isyan ettirircesine harcayan Mevlüt'e kızılmıyordum çünkü uluslararası tecrübesinin az olduğu bilgisini aldım. Bu yüzden kötü vuruşlarını heyecanına bağlayabilirim. (Ayrıca zeminin de berbat olduğunu göz önünde bulundurmak lazım.) Neyse ki ikinci yarıda takımınız açıldı ve -ne olursa olsun kazanması gereken- bu maçı almayı bildi.

İkinci maçı yerinde izleme fırsatı bulmama heyecanımı katbekat arttırdı. Şükrü Saraçoğlu gerçekten mükemmel bir arena ancak tribündeki boşluklar ve heyecan eksikliği beni fazlasıyla şaşırttı. Bir ülkenin milli takımı, Dünya Kupası elemelerinde, kendi sahasında bir maçı çıkarken bu kadar mı seyirci toplar? Aslında bu durumun, Türkiye'deki spor kültürsüzlüğünden kaynaklandığını açıkladı bana Firat. Yine de "futbol aşığı" olarak bildiğim bir ülkede rastladığım bu tablo üzdü beni.

Seyirci problemini bir kenara bırakırsak, Türk Milli Takımı'nın bu maçta da tutuk ve etkisiz kaldığını söyleyebilirim. Tutukluk daha kolay aşılabilecek bir problem ama takımın etkisiz görüntüsü ciddi bir problem. Yani, bir takımın yer alması gereken minimum yetenekli oyuncu sayısına sahipsiniz ama bu futbolcular bir araya geldiklerinde problem yaşıyorlar. Arda'nın yalnız kalması ve bu nedenle tek başına bir şeyler yapma çabası, Emre'nin seri çalımları sonrası pas verecek birini bulamaması ve sol bekte oynayan oyuncunun (adını bilmiyorum) kendi sahasından ayrılmamaktaki ısrarı, Türk Milli Takımı'nı frenleyen ve etkisiz gösteren en önemli etkenlerdi. Sonuçta yenilen basit bir gol ve etkisiz baskı sonrası alınan beraberliği her iki takım da kabullenmeli. Avrupa Şampiyonası'nda izlediğim Nihat gibi bir oyuncunun sakat olması, takımı olumsuz etkileyen başlıca nedenlerden biriydi. Üstüne, İngiltere'de oynayan Tuncay'ın da kısa sürede sakatlanması büyük bir şanssızlık oldu. Ayrıca adını hatırlamadığım şu sol bek yerine daha aktif bir futbolcunuz yok mu? Eminim daha iyi ve hücumda destek verebilen oyuncularınız vardır. Firat'ın "Türkiye - Almanya ve Fenerbahçe - Sevilla maçında çok iyiydi." dediği bir Uğur varmış mesela; bu maçta neden oynamadı ki? Neyse; grubun favorisi İspanya ile oynayacağınız maçlar dışında işiniz hala kolay gözükmüyor. Türkiye ile Güney Afrika'nın Dünya Kupası'nda buluşması çok güzel bir tesadüf olur benim için. Her ne kadar bizim işimiz bir hayli zora girmiş olsa da...

Son notum da şu: Teknik direktörünüz Terim biraz daha sakin olmalı; her ne olursa olsun.

Legoel Odaburda  
lodaburda@level.com.tr



YAPIM Paradox Interactive  
 DAĞITIM Paradox Interactive  
 TÜR Strateji  
 PLATFORM PC  
 ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği  
 WEB www.paradoxplaza.com

## İŞİN EHLİ...

Bir oyun boyunca ürettiğimiz bilimsel teoriler ve projelerin yanı sıra bunlar üzerinde kimin çalışacağı da oyunun gidişatını ciddi şekilde değiştirecek. Her general ya da bilim adamı belli konularda uzmanlaşabilecek ve o konuda ülkesini diğer devletlerden bir - iki gömlek yukarıya taşıyabilecek.

FANTASTİK BİR İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI ROMANI

# Hearts of Iron III

Eminin birçoğunuz için Hearts of Iron (Hol) ismi hiçbir anlam ifade edemeyecektir. Sonuçta, uzaktan bakıldığında güzel-likten nasibini almamış, küçükken altındaki o tanımlanamayan aparat nedeniyle kaygıca zannettiğim ama daha sonra, poşetin içinde cansız yatan onlarca askerin komutanı olduğuna kanaat getirdiğim, yeşil renkli oyuncak askerlere benzeyen birimlerden ve detay yoksunu bir haritadan ibaretmiş gibi görünen bir oyuna kim para ve zaman harcamak ister ki? Hele ki biraz ötede, Almanya ile Rusya arasında mekik dokuyup cepheden cepheye ölüm kusan ve sihirli sağlık paketleri sayesinde asla ölmeyen bir askerin gözünden tecrübe etme fırsatı varken İkinci Dünya Savaşı'ni. Hol gibi bir oyun en çok satanlar listesinin en alt basamaklarına gömülüp en karanlık zindanlarında kırbaçlanmalıdır, öyle değil mi? Değil işte! Hol; diplomasi, ticaret, üretim, bilimsel araştırmalar ve daha birçok alanda oyuncuyu düşünmeye, ülkenin geleceği ve savaşdaki konumu ile ilgili hayati kararlar almaya zorlayan, her şeyi kendi elleriyle yapmak isteyen oyuncular için

ICON'08

## İstanbul Üniversitesi'nde senlik var!



İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü'nün hazırladığı Bilim Kurgu ve Fantezi Şenliği ICON, bu yıl 18 - 19 Ekim'de İstanbul Üniversitesi Beyazıt Kampüsü'nde düzenlenecek. 2005'ten bu yana üç senedir aksatmadan Convention düzenleyen İÜFKFT'yi tebrik ediyor dördüncü ICON'da başarılar diliyoruz. Bilim

kurgu, fantastik kurgu, rol yapma oyunları (FRP - RPG - RYO), canlandırarak rol yapma oyunlarını (LARP) ve benzer türdeki oyunları sevenlere, merak edenlere bu organizasyonu tavsiye ediyoruz. Detaylar için: <http://iubkfk.org/icon>

müthiş bir detay zenginliği sunan ve devletin kaderini bir şekilde ellerinize bırakan müthiş bir başyapıtı. Ama tüm bu artlarına ve Muhammed Ali'nin tahribat gücü oldukça yüksek yumruklarına ("psikolojik baskı" daha doğrusu) rağmen, özellikle çaylak oyuncuları çığneyip tüküren zorluğunun ve öve öve bitirilemeyen detay zenginliğinin, zaman zaman oyuncuyu boğacak raddeye gelmesi nedeniyle bir türlü hak ettiği ilgiyi göremedi. Ama artık Paradox da bunun farkında ve bu kez bazı şeyler değişiyor. Şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki bu kez çok daha iddialı bir şekilde geliyor Hol.

### Yenilikler sarmış dört bir yanımı>

Öncelikle, Hol'nun karmaşık ve tarih bilgisi gerektiren oynanışından ürkip oyuna bir türlü bulaşmayan ve benim de içinde bulunduğum gürüha müjdeli haberi vereyim: Hol, artık eskisine nazaran daha az karmaşık! Sorunlu arabirim elden geçirilerek cilalanıp parlatılıyor, sayıları sonsuza uzanan komutlar zinciri derlenip toparlanıyor ve daha da önemlisi, artık savaşın tam ortasında makro yönetimle "sevişirken", nispeten daha basit gibi görünen işler yapay zekanın kontrolüne bırakılabilecek. Her şeyi kendi elleriyle yapmak isteyen mazoşist Hol fanları kızmazın çünkü bu durum kendi isteğimiz doğrultusunda kullanabileceğimiz küçük bir opsiyon. Ancak bu detayın tadını tam olarak çıkarabilmemiz için Paradox'taki amcaların çok çalışıp gayet sağlam düşünen ve üç öğün ton balığıyla beslenen bir yapay zeka yaratması lazım.

İkinci büyük yeniliğimiz ise artık müttetikimiz olan devletin sınırları içerisine mülteci bir üs kurabileceğimize olmamız. Nasıl mı? Diyelim ki altı yıldır can almaya devam eden savaş boyuca birçok yanlış karar aldık ve sınırlarımız giderek küçüldü; daha fazla dayanamayacağımız ortada. İşte tam bu noktada, her şeyi geride bırakıp komşumuz olan devletin sınırları içerisine ya da bulunduğumuz

### AYDINLIK TARAF

- Daha rafine bir oynayış
- Yenilikler göz dolduruyor
- 150'den fazla seçilebilir devlet

### KARANLIK TARAF

- Umarım işlerimizin bir bölümünü devredebildiğimiz yapay zeka sapıtmaz

coğrafyayla uzaktan yakından alakası olmayan lüzumsuz bir kara parçasına mülteci bir üs kurup küllerimizden doğabileceğiz. Bundan sonra ne yapacağımız ise tamamen size kalmış. İsterseniz ufak ufak gelişip eski topraklarınızı geri alabilir ya da tarih sahnesinde tamamen yeni bir role soyunarak savaşın gidişatını değiştirebilirsiniz. Zaten kendi içinde sonsuz olasılığa gebe bir oyundu Hol, bu eklenen özellik sayesinde her şey iyice çıyrından çıkacak gibi görünüyor.

Bunun dışında serinin diğer oyunlarındaki birçok özellik özenle korunuyor. Yine hangi devleti seçersek seçelim, o devlete en uygun saldırı ve savunma politikalarını belirleyip diğer devletlerle diyaloglarımızı sağlam tutmalıyız. Ama bu kez tanrılar ya da en azından Paradox'taki üstatlar çıldırması olmalı çünkü 150'den fazla seçilebilir devlet olacak oyunda! Bu gerçekten de oyunun tekrar tekrar oynanabilirliğini arttıran, muazzam bir rakam.

Word dokümanı ile paylaşırken düşüncelerimi, bir ampul parladı bulanık zihnimi yeniden aydınlığa kavuşturmak için: Nasıl ki Firaxis, daha geniş kitlelere ulaşması için radikal kararlar alıp Civilization'ı hafif makyajladıysa Paradox da onun izinden giderek oyunlarını geliştirip yeniden tanımlıyor. İşin üzücü olan tek yanı ise bu yeniliklerin ne kadar iyi uygulanabildiğini görmek için uzunca bir süre daha bekleyecek olmamız. ☹

**Paradox geçmiş oyunlarında yaptığı hatalardan ders çıkarmış ve bu kez onları tekrarlamaya niyetli değil. O müthiş detay zenginliğini rafine bir oynayış içerisine yedirmeyi başarırlarsa günlerimizi gecelerimize katacak bir oyun geliyor demektir.**



Midnight Club: LA'de araçların içi her araca göre özel olarak hazırlanıyor. Ayrıca tüm araçların içini de dışı gibi modifiye edebileceğiz.

YAPIM Rockstar San Diego  
DAĞITIM Rockstar Games  
TÜR Yarış  
PLATFORM PS3, Xbox 360, PSP  
ÇIKIŞ TARİHİ 10 Ekim 2008  
WEB www.rockstargames.com/midnightclubLA

FREN Mİ? HİÇ KULLANMAYACAKSINIZ Kİ...

# Midnight Club: Los Angeles

**O**lay aynen şu şekilde gelişmişti: Gone in Sixty Seconds adındaki film sinemalara geldi ve herkes, Nicolas Cage'in başrolünde olduğu bu filme koşar adım gitti. Son hız gidilen bu filmin çıkışında, sinemanın otoparkında ve hemen ardından yollarda yaşananlar ise "koşar adım" söz öbeğini gözyaşları içerisinde bırakmaya yetecek türden bir zaman dilimiydi benim için.

Şahısma ait arabama bindikten birkaç saniye sonra otoparkı bir gürültü kaplamış, araçları terk edip gitmeye çalışan motorlardan çıkan ve araç sahipleri tarafından gaz kökleme metoduyla desibel seviyesi yükseltelen motor sesleri, araç sürücülerıyla birlikte tüm otoparkı ele geçirmişti. "Hırs yapmak" olarak özetlenebilecek bu durumun hemen ardından otoparktan fırlayan araçlar (ve kullanıcıları), yolları birer savaş alanı gibi görerek birbirleriyle yarışmaya başlamıştı. Bu sırada ben de yolumda sadece saatte 180 km gibi son derece "normal" bir hızda ilerliyorum ve filmin etkisini sonuna kadar hissediyordum. Tam bu sırada, yanımda oturmakta olan arkadaşım Baki, "Tuna, koniler" dedi. "Koni mi?" diyemedim bile, öyle düşünün. Diyemedim zira belediyenin alt geçit kapatma yöntemi olarak seçtiği, "Birkaç koniyi serpiştirilim şöyle; gören görür nasıl olsa..." sisteminin eseri koniler bir anda önüme çıkmıştı.

Arabayı sağa nasıl kırdığımı hatırlamıyorum. Konilerin üstüne sürseydim neler olacağını düşünmek bile istemiyordum. Şu an için tek düğündüğüm, Burnout Paradise'in başına oturup Midnight Club: Los Angeles için sabretmeye çalışmak. (Ve yeni bir araba için seçeneklerimi tekrar gözden geçirmek...)

**Nitrous Oxide in da house!**> Filmler

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Hızı sonuna kadar hissetmenizi sağlayacak olan oynanış sistemi
- ✓ GPS sistemi ve yeni yarış tipleri

## KARANLIK TARAF

- ✗ Yarıştan yarışa koşmak işi monotonlaştırabilir

gibi bizi "ateşleyen" bir diğer yapımda elbette oyunlar ve Midnight Club bu sistem içerisinde hız ve adrenalin bağımlısı olmanıza büyük etkisi olacak bir yapımdır. Rockstar'ın GTA'nın yanında yürüttüğü en iddialı projelerden biri olan Midnight Club, bana soracak olursanız Need for Speed serisinden çok daha eğlenceli bir yapımdır. Ekran başında hızı hissetmek ve arcade havasını yakalamak adına çok başarılı ve yeni oyunda da Rockstar amacından sapmış değil.

Oyunun Los Angeles ayağında, Los Angeles aynen tekerlerimizin altına serildiği gibi, Midnight Club'u bir yarış şaheseri yapan tüm özellikler korunuyor ve tabii ki geliştiriliyor. Midnight Club'u diğer yarış oyunlarından ayıran özel hareketler, yeni oyunda da kendilerine yer buluyor. Bu hareketler hakkında pek fazla bilgi açıklanmamış olsa da önceden var olan artistik hareketlere ek olarak EMP adında yeni bir güç sayesinde, belirli bir alan içerisindeki tüm araçları kontrol dışı bırakabileceğimiz açıklanmış durumda.

Önceki Midnight Club'ların büyük bir eksiği olan GPS sistemi de bu oyunda gelişmiş özelliklerle yer alacak. GPS sistemini dinamik bir şekilde, yarıştan önce ve yarış sırasında

kullanabileceğiz ve bu sayede checkpoint noktalarını önceden kestirebileceğiz ve hatta kısayolları da gözeterek yarışta bir adım öteye gitmeye çalışacağız.

GPS sistemiyle birlikte oyunda yer alacak olan polislerde de akıllanıyor. Hız limitini aştığınızda, özel bir mülkiyete izinsiz girdiğinizde ve bir polis devriyesinin önünde herhangi bir kural ihlalinde bulunduğunuzda, polis bir saniye beklemeden peşinize düşüyor. Bu noktadan sonra dilerseniz cüzi bir ceza ödeyerek polisten kurtuluyorsunuz veya onlardan kaçmaya çalışarak (Daha yüksek bir cezayı da göze alarak), şöhret puanlarınızı topluyor ve para ödemediğinizde topluyorsunuz.

**Otoban kahramanı**> Circuit Race adındaki parkur yarışlarının ve belirli bir sıralama olmadan checkpoint'lerden geçmemiz gereken Unordered Races'in dönüş yaptığı MC: LA, hangi yoldan gideceğimize bakmadan (Çizgisel bir yol yer alacak.), sadece trafiği dert etmemize neden olacak olan Freeway Races ve bir noktadan diğerine istediğimiz yolu kullanarak ulaşmaya çalışacağımız Red Light Racer adında yeni yarış tipleri de içerecek.

Çığır açan yenilikler yerine, Midnight Club'un sahip olduğu tüm özellikleri geliştirme yoluna giden Rockstar, serinin son oyununu bu ay içerisinde piyasaya sürüyor. Eğer bir de konsolunuza bağladığınız, şöyle en güzelinden bir direksiyon aparatınız varsa, işte o zaman... (O kadar heyecanlandım ki konuşmıyorum!)

**"Baba; arabayı bir versene ya!" cümlesini kullanmamak adına bir adet Midnight Club: Los Angeles satın alabilir ve sokaklarda yaşayamayacağınız -ve yaşamamanız gereken şeyler yaşayabilirsiniz. (Utanmasam oyuna şimdiden puan vereceğim.)**



Polisler arabalarından indikten sonra, bazı kokteyil olay mahallini terk edebilir ve "av avcı" oyununda bir adım ileri gidebilirsiniz.

- ✓ Muhteşem senaryo ve atmosfer
- ✓ Morfin özelliği
- ✓ Başarılı sunum ve ön hazırlık

- ✗ Yapay zeka olmamış
- ✗ Fps sorunu

YAPIM Replay Studios  
DAĞITIM Gamecock Media Group  
TÜR Aksiyon  
PLATFORM PC, Xbox360  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği  
WEB www.velvetassassin.com

HER ŞEY SADECE BİLİNCİ YİTİK BİR  
KADININ RÜYASIYDI ASLINDA...

# Velvet Assassin

**D**üşünün. Bundan 87 yıl önce doğduğunuzu, bir Fransız olan annenizle ve taksici babanızla mutlu bir çocukluk geçirdiğiniz düşünün. Ve sonra, büyüyünce bir kozmetik şirketinin departman bölümüne girdiğinizi hayal edin. Ulusal bayramlarınızdan Bastille Günü'nde bir askerle tanışın, ona tüm kalbinizle vurulun. 42 aşk dolu günün ardından fazla uzatmadan evlenin; beklemeye ne gerek? Güzel bir kız çocuğu doğurun; birkaç ay geçinceyse kocanızın öldüğünü varsayın; lanet olası İkinci Dünya Savaşı'nın masum bebeğinizin hiçbir alakası olmadığı bir cepheye sizden aldıklarını... Halbuki daha kızını görememişti bile asker Etienne Szabo...

Kendinizi komada görün, kocanızın sizi sarsan ölümüne karşı büyük bir dirençle hayata sarılıp vücudunuzu İngiliz gizli servislerine sunduğunuzu hatırlayın gözünüzü bile açamazken. Birkaç yıllık eğitim sonunda ölümcül bir ajan olduğunuz, ikinci görevinizden sonra yakalanıp idam edildiğiniz gelsin aklınıza; günümüz mü? Şu an hala komadasınız ve rüyanızda ailenizi görmek yerine kabuslar ve flashback'lerle boğuşuyorsunuz.

**"Bu bir rüyaysa neden uyanamıyorum?"** > Açıklı bir hikaye değil mi, sonunda sadece komaya ulaşacağınızı bildiğiniz bir yolda -çoğunlukla gölgelerde saklanarak- ilerlemek. İkinci Dünya Savaşıyla ilgili her şeyin oyununun yapıldığını düşünmüştünüz belki, yapılmadı.

Tahmin edeceğiniz gibi siz komadaki Violet Summer'in anılarını oynuyorsunuz bu oyunda; elbette gerçek görevlerin dışında kurgu olanları da var; yoksa çok sığ olurdu.

Genel hatlarıyla Splinter Cell'i hatırlatıyor Velvet Assassin (VA), yine üçüncü kişiden bir stealth oyunuyla karşı karşıyayız; değişen en büyük şeyse İkinci Dünya Savaşı'nın zehirli konsepti. Gears of War'un orijinal bir gri renk paleti, Mirror's Edge'in özgün pastel renkleri kullanması gibi VA'ye de kızılın tonları hakim. Bu da büyüü ve sürrealist bir hava katıyor oyuna. İşimizin çoğu gölgelerle ilgili olduğu için ışıklandırmalara da çok özen gösterilmiş. Ayrıca iyice saklandığımızda etrafımızda mor bir hale beliyor. Beni hayal kırıklığına uğratan şeyse klasik stealth mantığına herhangi bir gölgenin sizi burnunuzun dibindeki adamdan bile koruyabilmesi oldu. Bazen "Neden şemsiye taşıyoruz o zaman?" diye düşündüm videoları izlerken.

Atmosferden biraz daha bahsetmek istiyorum, kuru binalar ve duvarlar arasında değil tüm işimiz. Alman gettoları arasında, Notre Dame de Paris'te ve hatta Hamburg Limanı'nda çeşitli görevler yapıyoruz. Yerlerde ölü cesetler (Pozisyonları hiç gerçekçi değil ne yazık ki.), muhtemelen Alman yağmalamaları sırasında pencereden fırlatılmış mobilyalar görüyoruz; bir çığlık veya bağırtı engelliyor bizi ilerlemekten, Nazi kontrolleri sürüyor olmalı...

Oynanış olarak ise her çeşit klasik stealth hareketimiz var; arkadan yaklaşma, ısıklı çalma, cesedi taşıma, bıçaklama, gerekirse tüfek ve tabanca kullanma... Olabildiğince çeşit katılmaya çalışılmış bu hareketlere. Bir Alman'ın belindeki el bombasının pimini çekip onun patlamasını izleyebiliyoruz mesela; bunun gibi 50'ye yakın animasyonumuz var.

VA'yı diğerlerinden ayıran en büyük farksa bize bir çeşit bullet-time mod'u sağlayan morfinler. Dediğim gibi hala komadayız belki ama bu, hemşirelerin zor durumlarda bize yardım etmesine engel değil. Yer yer zamanı durdurup pozisyon almak için kullanabiliyoruz morfinleri, etraf beyazlaşırken akan kan hücrelerini görüyoruz ekranda;

## VIOLETTE'S DREAM

Bir çeşit blog görevi gören [www.violettesdream.com](http://www.violettesdream.com) sitesinde hem gerçek, hem sanal Violette ile ilgili bilgi ve bulmacalar bulunuyor; yapımların bir kısmının özel olarak ilgilendiği sitede çeşitli belgeler, fotoğraflar hatta bir üyenin bulduğu Nazi altınlarının hikayesiyle karşılaşabiliyorsunuz.

oyunun sanatsal havası artıyor morfin sayesinde. Elbette vücudumuzun da bir morfin sınırı var ancak bulduğumuz kutulardan da alabileceğimiz tecrübe puanlarıyla tıpkı gizlilik yeteneklerimiz gibi morfin sınırımız da artabiliyor.

Aslında senaryosu ve Bilgi Kutusu'nda belirttiğim yan hikayesiyle çok etkileyici bir oyun VA, her tarafında artistik bir fırça darbesi var sanki. Yine de eksikleri yok değil elbette, mesela gözümü en çok ısırın hatası düşmanların çok salak olmasıydı. Şemsiye fikrim gerçekten işe yarayabilmiş bu oyunda. Vaat edilenlere bakarsak düşmanlarımızın sesimizi duyabilmesi lazım ama dizimize gelen çimenlerde haşır hışır yürürken bile onları alarına geçirmeyebiliyoruz.

Bir diğer eksi de videolarda özellikle patlama anlarında aşırı düşen fps oldu; oyunun hala bitmediğini kabul ediyorum ancak VA'nın ta 2006 yılında Sabotage 1943 adıyla çıkmış olması gerektiğini unutmayın. Durmadan ertelendi bu oyun, artık gecikirse ayıptır diyorum ve oyunun Microsoft'un efsane seri MGS'ye karşı yaptığı başarılı bir hamle olmasını umuyorum çünkü sanatsal boyutun dışında teknik özelliklerin de önemli olduğunu kanıtlamıştı Kojima bize. 🎮

**Splinter Cell'in basit ve eğlenceli havasının, MGS'nin sanatsal yönüyle İkinci Dünya Savaşı'na enjekte edildiği bir yapım Velvet Assassin.**

## Bi'şi DİCEM

Mümkünse parlak deri modası asla bitmesin!



# Your Imagination Comes Alive!

2D/3D convertible monitor, TRIMON



TRIMON 2D/3D Convertible LCD Monitors show not only high quality 2D images but also perfect 3D images, making it ideal for 3D games, movies, design, scientific research, and presentations. Easily convertible 2D/3D modes, high contrast ratio, and the market's widest viewing angles will increase your satisfaction.

\* For more details please visit Zalman's website. [www.zalman.com](http://www.zalman.com)



ZM-M190



ZM-M220W



**GUMEN BİLGİSAYAR** SAN.TİC.LTD.ŞTİ.

TEL 0 (216) 550 7701 - FAX 0 (216) 550 7702 Eğitim Mah. Avrasya İş Merkezi No:14/6

e-mail: [info@gumengroup.com](mailto:info@gumengroup.com) <http://www.gumengroup.com> KADIKOY / İSTANBUL

**GeBIT**  
eurasia  
Bilişim  
beraber ...  
rake it with us ...  
rechen sie mit uns ...  
Holl 6 / Stand 413  
**TÜYAP 07 - 12 EKİM 2008**



YAPIM EA Games  
DAĞITIM Electronic Arts  
TÜR Simülasyon  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 20 Şubat 2009  
WEB thesims3.ea.com

SANAL HAYATIN "GELİŞEN" DÜNYASI

# The Sims 3

**D**aaha önce çok yazdım, çok söyledim. The Sims serisi adını duyduğumuz ilk günden beri -özellikle- erkekler tarafından aşağılandı; hor görüldü. Tüm bu aşağılamalara rağmen serinin hemen hemen bütün oyunları satış rekorları kırdı; milyonlarca insanın günlerce, aylarca monitörlerini süsledi. Hem bu kadar kötülendi, hem de bu kadar çok oynanan başka bir oyun yoktur herhalde oyun dünyasında.

Hal böyleyken The Sims 3 ilk defa açıklandığında çoğu oyuncu sevincini gizledi ve alttan alttan araştırmalara başladı. Sevincini göstermekten utanmayanlar ise göğüslerini gere gere oyunla ilgili ilk bilgilere yelken açtı. Ben ise garip hisler içindeydim zira The Sims serisinin tüm oyunlarını oynayan biri olarak bu serinin yüzeyliliğini hiçbir zaman sindiremedim. Bu sığılığın sanki hiçbir zaman aşılamayacağını düşündüğüm için de The Sims 3 ile ilgili hiçbir şey beni heyecanlandıramadı bir türlü.

## RENK CÜMBÜŞÜ



The Sims 3'te, Sim'imizi detaylı bir şekilde yaratabileceğiz de evimiz, eşyalarımız "küt" mü kalacak?! Tabii ki hayır; belki şekil açısından yine aşırı özgür olamayacağız ama evimizdeki her eşyanın, duvarın, yerin rengini çok çeşitli seçeneklerle değiştirebileceğiz. Haliyle bu renk özgürlüğü, yarattığımız ortamların özgünlüğünü artıracak. Ayrıca böylelikle, The Sims'teki ve The Sims 2'deki gibi eşyalarımızın rengini değiştirmek için internette program indirmemiz de gerekmeyecek.

Durum size bildiklerimi anlatayım; bakalım siz heyecanlanacak mısınız...

**"Kukumav kuşu dönemi"ne son!>** The Sims 3'ün oyuncuların gözüne en çok sokmak istediği yeniliği şu sevgili okurlar: Artık evden dışarı çıkmak için bir ek pakete ihtiyacımız olmayacak. Ayrıca "dışarı çıkmak" derken sadece şehir merkezindeki birkaç mekana gitmekten bahsetmiyorum. Evin kapısından çıktığımız anda, büyük ve canlı yerleşim biriminde olduğunuzu hissedebileceksiniz ve gitmek istediğiniz herhangi bir yer size uzun bir yükleme ekranıyla eziyet haline gelmeyecek. Artık o evinizin kapısının önünden geçen insanlar, hayaletler gibi bir anda yok olmayacaklar. Onları takip edebileceksiniz. (Sapık değilim; sadece bu durum hep içimde kalmıştı.) Kısacası, daha önceki The Sims oyunlarında, evimizdeyken hissettiğimiz depresiflik ve yalnızlık The Sims 3'te yerini sosyalleşme, hareketliliğe ve "yaşayan" bir The Sims dünyasına bırakıyor.

**Binbir surat Atila Arcan>** Her ne kadar The Sims 2, ilk The Sims'e göre çok daha detaylı bir oyun olsa da özellikle karakter yaratma bölümündeki detay seviyesi çoğu oyuncuyu tatmin etmedi. Zira yarattığınız Sim'inizin fiziksel görünümünü değiştirmek için sınırlı sayıda seçenek mevcuttu. Bu yüzden de oyunu oynarken etrafınızdaki diğer Simler, sanki sizin yarattığınız Sim'in aynısıymış gibi duruyordu. Bu durum da haliyle oyunun gerçekçiliğine balta vuruyordu.

İşte EA, The Sims 3'ün bu açığı da kapatacağını iddia ediyor. "İddia ediyor" diyorum çünkü ekran görüntülerine bakılırsa evet, detay oranı artmış ancak ortada büyük

"Ha ha ha, The Sims 2'deki sokak tipi satranç masasını değiştirmeden bu oyuna aktarmışlar. Ha ha ha!"

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Yükleme ekranı olmadan mahallede dolaşma / sosyalleşme imkanı
- ✓ Simler'imiz için çok sayıda yeni karakter özelliği
- ✓ Çok daha detaylı bir karakter yaratma editörü

## KARANLIK TARAF

- ✗ Devrimsel yeniliklere sahip olmaması
- ✗ Gerek grafikleri, gerekse oynanış sisteminin "yeni nesil"den uzak olması

bir gelişme yok açıkçası. Karakterimizin vücut ve yüz şekli yaratırken kullanabileceğimiz seçeneklerin sayısı artsa da oyunun grafiklerinin genel hatları nedeniyle yine bütün karakterler "kopya koyun Dolly" gibi duruyorlar.

Gelelim yarattığımız Sim'lerin kişilik özelliklerine... Oynayanlar hatırlarlar; The Sims 2'de bir hayat amacı, bizi olumlu - olumsuz yönde etkileyen durumları, burcumuzu ve "temizlik", "hareketlilik" gibi temel özelliklerimizi belirliyorduk. Ancak bu belirlediğimiz özellikler oyuna yeterince yansımıyordu. The Sims 3'te, yarattığımız karakterin kişilik özellikleri için kombine edebileceğimiz onlarca seçenek olacak ve oluşturduğumuz karışımın sonuçlarını sosyal ilişkilerde, net bir şekilde görebileceğiz.

Yaklaşık beş ay sonra raflarda yer alacak olan The Sims 3, genel olarak bakıldığında insanı heyecandan coşturmuyor ancak eminim ki oyun çıkar çıkmaz milyonlarca insan koşup gelecek, saatlerce oynayacak ve sonra da "Bu da oyun mu canım; kız oyunu işte..." diyecek. The Sims'in kaderi bu... 🗣️

**Bu türde rakibi olmadığı için ağır adımlarla ilerlemeyi tercih edip, orta düzeyde yenilikler vaad eden The Sims 3'ün büyük ilgi göreceği kesin.**



Eskiden çocuklar arasında cüsse farkı yoktu; şimdi bu fark nedeniyle dana garip kavgalara şahit olabileceğiz.



YAPIM Redwood Shores

DAĞITIM EA

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2009

WEB [www.ea.com/godfather2](http://www.ea.com/godfather2)



# THE GODFATHER 2

*Adaletin düzgün işlemediği yerde suç kaçınılmazdır. Suçun kaçınılmaz olduğu yerdeyse ayakta kalmanın en iyi yolu suç birliklikleri oluşturmak, kısaca çeteleşmektir. Çeteler sayıca çok olduğunda işler karışır. Bu gibi durumlarda zeki, cesur, sabırlı ve soğukkanlı çete reisleri her şeyi kendi lehlerine çevirebilirler. Tüm çetelerle başa çıkabilmek, organize suç zincirlerini sağlam tutarak suç dünyasını yönetmek ve gücü kendisinden sonraki aile fertlerine aktarabilmekse bir hünerdir ve bu hüneri sergilemeyi başarırsanız siz artık bir çete reisi değilsiniz demektir. Size dense dense "Baba" denir...*

Kafaya silahı doğrultmak yeni bir ikna yöntemi olmasa gerek.



### YÜZÜ YARALI BABA...

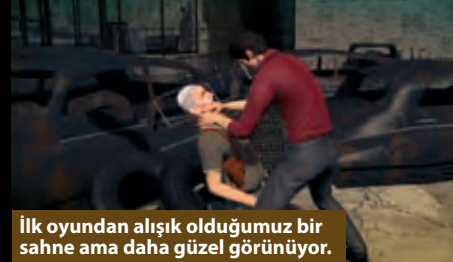


Oliver Stone'un beyaz perdeye kazandırdığı kurgusal karakter, Tony Montana, Brian De Palma'nın yönettiği Scarface'te doğum yeri olan Küba'dan Florida'ya göç eder ve 43 yaşında Miami'de yaşamını yitirir. The Godfather 2'nin öyküsünde, Scarface ile ilginç bir paralellik var. Ailenizin Don unvanlı suç lideri Küba'da bir çatışmada hayatını kaybettikten sonra işleri siz devralıyorsunuz ancak her şeye sıfırdan başlamanız gerekiyor. Oyunun başlarında Yahudi çete lideri Hyman Roth'tan gelen teklifi kabul ederseniz Florida'nın güneyine, Miami'ye taşınıyor ve Don unvanı almak için giriştiğiniz kutsal (!) mücadeledenizi orada sürdürüyorsunuz. Kısaca, aramızda kalsın ama oyunun size çaktırmadan biçtiği rol Tony Montana olmak (Being "Dony" Montana?).

olarak görebiliyoruz. Aynı şeyi oyunlar için söylemek pek mümkün değil; onlar daha çok işin aksiyon ve eğlence kısmına odaklanmak durumunda olduğundan, suç işlemenin yol açtığı dramları es geçmeye meyilli. (Mafyacılik oyunlarının tartışılmasının temel sebeplerinden biri de bu zaten).

Baba Üçlemesi'ni izleyip Baba olmaya özenenler için "mafyaçılık" konulu aksiyon oyunları harika birer fırsat niteliğinde. Çünkü her şeyden önce, mafyaçılık oyunlarında Baba'laşmanız gerçek hayatta topu topu bir baltaya sap olabilemenizden bile fersah fersah daha kolay. Sözelimi The Godfather'da bir - iki günlük eforla koskoca bir şehrin tüm suç trafiğine hakim olabiliyorsunuz. Gerek ilk oyundaki, gerekse 2009 Şubat'ında piyasaya sürülecek olan The Godfather 2'deki temel amacınız bir an önce büyüüp Don unvanı alabilmek. Bunun için, bulunduğunuz kaotik şehirde üstlendiğiniz görevleri yerine getirerek prestij kazanmanız ve ayrıca etraftaki bilumum işletmeleri, suç öbeklerini haraca bağlayarak "işleri büyütmeniz" (extorting the business) gerekli.

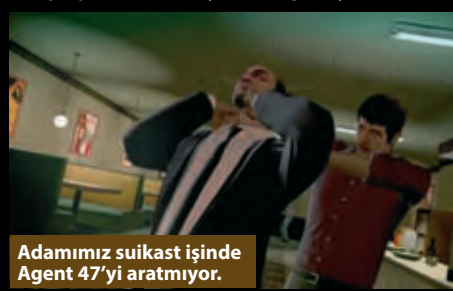
**Öldürmek sadece bir iş...>** The Godfather 2'nin öyküsü ilk bakışta önceki oyunla ilintili gibi dursa da ana hatlarıyla filmde ve oyundan ayrılıyor. Önceki oyunda olduğu gibi, siz Don olma yolunda emin



İlk oyundan alışık olduğumuz bir sahne ama daha güzel görünüyor.

adımlarla ilerlerken filmde gerçekleşen olaylardan bazıları çevrenizde cereyan ediyor ve tüm bu olayları film izler gibi izliyorsunuz. Yani Corleone ailesi yerli yerinde ve filmlerden aşına olduğunuz karakterler yine cirit atıyorlar ancak bu kez oyunculara çok farklı bir opsiyon daha tanınmış. Ailenizin en tepesindeki Don öldürüldükten sonra New York şehrinin tüm suç yükü sizin omuzlarınıza biniyor. Farklı olan şu; filmde anımsayacağınız Hyman Roth'la görüştüğünüzde kariyerinize iki farklı alternatif yoldan birini tercih ederek devam ediyorsunuz. İlk alternatifiniz -önceki oyundaki gibi- Michael Corleone için çalışmak. İkinci alternatifinizse enteresan: Hyman Roth'un teklifini kabul ederseniz Florida'nın güneyine, Miami'ye giderek işleri onunla birlikte çeviriyorsunuz. Bu iki alternatif aynı zamanda iki kocaman şehir anlamına geliyor ancak -henüz oyunun hangi noktasında göç gideceğiniz belli olmasa da- Küba'ya da yolunuz düşüyor.

Sonuçta The Godfather 2 bir değil tam üç farklı şehirde tozu dumana katmanıza olanak tanıyacak. Şehirler asıllarına mümkün olduğunca uygun şekilde modellenmişler ve yenilenen grafik motorunun sayesinde gayet gerçekçi ve şık görünüyorlar. İlk oyunda özellikle bina içlerinin kötü tasarımları göze batıyordu ancak The Godfather 2'nin ekran görüntülerinde bu açığın nispeten kapatıldığını görüyoruz. Bunun dışında, şehirde gezinirken hiçbir şekilde ara yüklemeye karşılaşmamanız ilk oyunun övgü kaynağı



Adamımız suikast işinde Agent 47'yi aratıyor.

**B** izim, Türkçe'de "Baba" diye adlandırdığımız unvan The Godfather dünyasında "Don" adıyla anılıyor. Bu nasıl bir dünyaysa; avukatlık, doktorluk, mühendislik ve hatta siyasetçilik gibi meslekler değersizken Don olmak (Being "Don" Malkovich?) son derece prestijli ve sınırsız karizma faktörlü. Elbette madalyonun diğer yüzünde bir Baba'nın yaşadığı katlanılması güç acı ve ıstıraplar yatıyor ki Baba Üçlemesi'ni seyrettiğimizde -ya da en güzeli Mario Puzzo'nun romanlarını okuduğumuzda- madalyonun her iki yüzünü de net



"Ne bakıyon?"

### AYDINLIK TARAF

- İlk oyunun üzerine yapıılan "GTA taklidi" yakıştırmasını unutturabilecek nitelikteki Don's View özelliği
- Dövüş sistemini daha gerçekçi kılacak olan BlackHand v2.0 yakın dövüş motoru
- Scarface ve GTA: Vice City fana tiklerini tatmin edebilecek olan alternatif kurgu

### KARANLIK TARAF

- Önceki oyuna göre daha iyi olsa da yine sönük ve donuk duran grafikler
- Geliştirildiği açıklanmayan yapay zeka
- Filmin, oyuna hakkıyla yedirilmemesi



mından daha doyurucu. Özellikle binalar, bina içleri, taşlar ve nesnelere göze hoş görünüyor. Yine de halen bir şeyler eksik gibi. Sözelimi karakterler Action Man oyuncaklarını andırıyor. Ayrıca grafikler genel olarak sönük renklere sahip. The Godfather 2'nin grafiklerini yakın bir zamanda piyasaya sürülecek olan Mafia 2'nin grafikleriyle karşılaştırdığınızda ne demek istediğimi daha iyi anlayabilirsiniz. Doğrusu Mafia 2 daha inandırıcı, fotoğraf gerçekçiliğine yakın duran bir görselliği sahip.

The Godfather'ın ara videoları beklentilerimizi karşılamaktan bir hayli uzaktı. Bilhassa o kütük gibi hareket eden, tuhaf jest ve mimikleriyle kötü ötesi oyunculuk performansları sergileyen karakterleri unutmamız mümkün değil. Halbuki The Godfather bir film oyunu olma iddiası taşıyor ve daha da vahimi bir 21. yy oyunu... Haliyle daha iyisi elbette mümkündür. Godfather 2'ye gelince; üzümlük söylemeliyim ki karakter animasyonları konusunda hiçbir gelişme yok gibi. Oyunun ara videolarında rol alan karakterler yine kütük gibi hareket ediyorlar. Sadece -daha



gelişmiş grafikler sayesinde- eskisine nazaran daha iyi görünüyorlar.

**Ve çalışmak güzeldir...>** İlk oyunla ilgili eleştirilerin belki de en önemlisi gerek öyküde, gerekse oynanış sisteminde filmle yeterince bağlantı kurulmamış olmasıydı. Oyunu bu yüzden şif bulup GTA: San Andreas ya da Mafia gibi alternatiflere yönelmiş olanlar hiç de azımsanacak sayıda değil. Benzer bir durum Scarface filminin oyun uyarlamasında da söz konusuydu. Her iki oyun da basit diyaloglardan ve kendini tekrar eden, filmlerden kopuk, sıkıcı görevlerden muzdaripti. The Godfather 2 için daha makul bir vaat öne sürülmemiş olması bu konuda pek ümitli olmamamız gerektiği anlamına geliyor. Büyük olasılıkla Baba Üçlemesi'nden gelen motifler yine makyaj gibi duracak ve şehir içi görevlerde esasen GTA oynamaya devam edeceğiz.

İlk oyunda karşılaştığımız olumsuzluklardan bir diğeri yapay zekanın son derece kötü oluşuydu. Sözelimi peşinize takılan NPC'ler siz ölümle burun buruna gelseniz dahi aval aval manzarayı seyrediyorlar; arabanızı kaldırma değil de yola park ettiğinizde, diğer araçlar sollayıp geçmek yerine arabanızın arkasında sıralanıyorlar; polislerle dolu binaya tek başınıza saldırdığınızda siz bir polisi haklarken diğeri sizi izliyor ve silahına davranmak yerine copla saldırıyor; sağda solda karşınıza çıkan yarı çıplak kadınlar oldukları yerde, anlamsızca ve üstelik siz oyunu bitirene kadar, yorulmak nedir bilmeden ucubik dans figürleri sergiliyorlardı. (Oyunu açın bakın, halen orada duruyor o kadınlar!). Kısaca The Godfather'ın NPC, figüran ve düşmanları zeka yoksunuydu. İlginç olan şu ki, The



Silah modelleri öykünün geçtiği döneme uygun.

Ölülerinden biriydi ve ümit ediyoruz ki bu özellik ikinci oyun için de geçerli olur. Ekran görüntülerinden de anlaşılacağı üzere oyun bir öncekine nazaran çok daha iyi grafiklere sahip. Karakterler, taşlar, çevre yapıları, nesnelere ve efektlere gerek ayrıntı, gerekse gerçekçilik bakı-

### OLAYLARA BİR DE DON GÖZÜYLE BAKALIM



The Godfather 2 sayesinde Don Corleone'lerin mafya dünyasına hangi perspektiften baktıklarını öğrenmiş olacağız. Oyunun getirdiği yeniliklerden biri olan Don's View ekranında, tıpkı bir üç boyutlu strateji oyunundaki gibi devasa şehrinizi tepeden izleyerek ahtapot kollanınızın nerelere kadar uzandığını görebiliyorsunuz. Bu size şapkanızı önünüze koyup "Şimdi ne yapmalıyım?" sorusuna daha makul bir yanıt bulmanız için iyi bir fırsat veriyor. Diğer ailelerin gerçekleştirdiği hamleleri de yine bu ekranda değerlendirebiliyorsunuz. Kısaca Don's View bir sonraki adımda ayaklarınızın yere her zamankinden daha sağlam basacağını garanti ediyor. (Buna karşın, bu özelliğin oynanışa ne kadar katkı sağlayabildiğini ancak oyun elimize ulaştığında görebileceğiz.) Aynı suç aktivi-

teleri üzerine yoğunlaşmış yasa dışı kurumları (rackets) bir araya getirerek suç tekelini (monopoly) oluşturmak Don's View'in ana eksenini oluşturuyor. Sözelimi pek çok farklı uyuşturucu kaçakçısını ailenize bağlayarak inşa ettiğiniz uyuşturucu tekelini harita üzerinde ayrı ayrı olarak görebiliyorsunuz ve yönetebiliyorsunuz. Tekellerin en büyük avantajı bünyelerindeki işletmeler arasındaki sinerjiden doğan fahiş kazançlar. Haliyle tekel ne kadar büyük olursa kazanç ve ödüllerinizi o kadar yüksek oluyor. Tekelinize dahil edeceğiniz yasa dışı kurumların büyüklükleriye uygulayacağınız stratejileri ve her biri için kullanacağınız kaynakları belirliyor. Büyüme için ele geçirmeniz gereken dört tip kurum var:

**Fronts:** Bunlar berber dükkanı, kasap gibi küçük ama yasal işletmeler. Pek zorluk yaşamadan, tek başınıza dükkanlarını basıp haraca bağlayabiliyorsunuz. Aynı zamanda paranızı da aklayabiliyorlar.

**Small Rackets:** Arka planda ufak çapta suç aktiviteleri yürüten, buna karşın yasal görünen işletmeler. Tekellerinizi oluşturmaya bu işletmelerle başlıyorsunuz.

**Medium Rackets:** Orta ölçekte güç sahibi ve alenen yasa dışı faaliyetler yürüten elde edilmesi ve korunması nispeten daha güç kurumlar. Yanınıza en az iki adam almadığınız sürece yanlarına yaklaşmamanız gerekiyor.

**Large Rackets:** Birkaç farklı bina üzerinden faaliyet yürüten bu devasa suç öbeklerine söz geçirebilmeniz için epey bir güçlenmeniz gerekli. Ele geçirmek için de korumak için de elinizin altında küçük çapta ordular bulunması gerekiyor. Buna karşın getirileri de bir hayli fazla.



**Pek çok görevde desteğe ihtiyacınız olacak.**

Godfather 2 de yapay zeka konusunda iddialı değil. Geliştiriciler bu konuda suskun kalmaya devam ediyorlar.

**Ucunda ölüm olsa da...>** The Godfather 2'nin üzerinde en çok durulan özelliği oynanışa bambaşka bir perspektif kazandıran Don's View. Şehirlerin üç boyutlu projeksiyonları şeklinde özetleyebileceğimiz bu stratejik haritalarda sadece mevcut gücünüzü sınamakla kalmıyor aynı zamanda, yine haritalar üzerinde, birtakım stratejik kararlarınızı hayata geçirebiliyorsunuz. EA'den gelen açıklamalara göre Don's View özelliği sadece kozmetik bir unsur değil; oynanışta ön plana çıkarılan birkaç unsurla da ilişkili. Hatırlarsanız bir önceki oyundaki düşmanlarınızla giriştiğiniz mücadeleler görevler bazında yürüyordu. Yeni oyunda diğer ailelerin de bir ağırlığı olacak ve Don's View'in getirdiği stratejik perspektif çerçevesinde mücadelenizi karşılıklı hamleler bazında yürüteceksiniz. Doğrusu bu özellik kulağa çok hoş geliyor ve en önemlisi oyuna Baba ruhuna uygun bir ağırlık kazandıracak gibi. Yine de Don's View'in pratikte nasıl işlediğini görmeden kesin bir şey söylemek güç.

Yapımcı firmanın yenilikler arasında ön plana çıkardığı bir diğer özellik BlackHand 2.0 adındaki gelişmiş, yakın dövüş motoru. Hasımlarınızla yumruk yumruğa çarpışırken daha farklı ve gerçekçi figürler sergilemenize olanak tanıyan bu motor sayesinde The Godfather'in en çok beğenilen yönlerinden biri olan adam pataklaama işi tam bir şölene dönüşecek. Bir diğer taraftan; haklarında detaylı bir açıklama yapılmamış olsa da, ekran görüntüleri ve videolardan anlaşılacağı üzere, silah ve taşıt yelpazesi de çok daha geniş tutulacak. Bu gelişmeleri üst üste koyarsak The Godfather 2'nin aksiyon yönünden ilk oyuna göre çok daha doyurucu olacağını söyleyebiliriz. 🍷

**The Godfather 2, ilk oyunu beğenenleri mutlu edecek birkaç yeniliği beraberinde getiriyor. Don's View özelliği klasik GTA oynanışına renk getirmekle kalmıyor, aynı zamanda oyuna farklı bir boyut kazandırıyor. Ancak yapay zeka, hikaye örgüsü, ara videolar gibi birkaç konuda endişelerimiz de yok değil. Umarız EA'nin bizleri şaşırtır ve oyunun piyasaya sürülmesine kadar geçecek olan 5-6 aylık süre zarfında endişelerimizi giderir.**

## ÖZETLE BABA ÜÇLEMESİ...



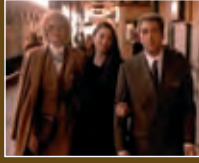
### BABA I (1972)

Marlon Brando'nun beyaz perdenin kült simalarından Don Vito Corleone'yi canlandırdığı bu giriş bölümünde New York'ta yasa dışı işlerle güç kazanmış İtalyan aileleri arasındaki savaşa tanıklık ediyoruz. Vito Corleone gelecek konusunda kaygılı ve ailesinin artık yasa dışı işlerden elini eteğini çekmesini istiyor. Bir suikast girişiminde neredeyse hayatını kaybedecek olmasına ve üstüne üstlük büyük oğlu Sonny'nin öldürülmesine rağmen barış istiyor. En küçük oğlu Michael'ı (Al Pacino) siyasete atılmaya ve aileyi yasal bir zemine oturtmaya teşvik ediyor ancak ne yazık ki diğer aileler Corleone'lerin yakasını bırakmıyorlar. Vito'nun bir domates bahçesinde, huşu içerisindeki ölümünün ardından Michael aile fertlerinin sarsıcı ölümlerin yarattığı sarsıntılardan Clemenza'nın Michael'ın elini öperek ona "Don Corleone" diye hitap etmesinin üzerine, Michael'ın karısı Kay'ın bir hayli endişeli şekilde kapıdan çıkıp gittiği dokunaklı bir finale noktalanıyor.



### BABA II (1974)

Al Pacino'nun damgasını vurduğu bu bölümde Michael'ın 'Don' unvanıyla yaşadıkları Vito'nun başından geçenlerin anlatıldığı flashback görüntüleri aracılığıyla birbirine bağlanıyor. Aslında hiçbir şeyin değişmediğini acıklı bir şekilde görüyoruz. İhanetlerin, türlü entrikaların, aile fertlerinin sarsıcı ölümlerin yarattığı sarsıntılardan Michael Corleone, Don olduğuna da olacağına da pişman bir hale geliyor. Buna karşın filmin akıllara kazınan final sahnesinde koltuğunda sessizce oturarak donuk ve sert bir bakışla ekranı adeta delmesinden, Michael'ın kafasındaki insanîyet şalterini indirdiğini anlıyoruz. Bu bakış (Don's View?) yakın gelecekte düşmanlarına kan kusturacağına açık bir sinyalini veriyor.



### BABA III (1990)

Üçlemenin en zayıf halkası kabul edilen bu bölüm 1979 yılında geçiyor ve 59 yaşına gelmiş olan Michael acımasızca savaş verdiği yıllar için derin bir pişmanlık içerisinde. O kadar yumuşamış ki oğlu Anthony'nin hukuk fakültesinden ayrılıp bir opera sanatçısı olma kararını bile anlayışla karşılıyor. İlk bölümde ölen ağabeyi Sonny'nin gayrimeşru oğlu Vincent (Andy Garcia) bu bölümde bir anlamda Michael'ın ilk bölümde başından geçen süreci tekrarlıyor. Anthony'nin opera performansı sırasında düşmanların sırayla öldürüldüğünü izliyoruz. Vincent'in tertiplemediği bu intikam suikastları ilk filmde Michael'ın giriştiği temizlik hareketine benziyor. Bu arada Michael ailesinin zarar görmesini istemiyor ama kızının öldürülmesine de engel olamıyor. Filmin kapanış sahnesinde babasının ölümünü hatırlatır biçimde, Sicilya'daki villasında harap ve bitap düşmüş bir halde son nefesini veriyor.





# Vista ve Oyunlar

Vista'nın, 30 Ocak 2007'de piyasaya çıktığından bu yana gelişimi hiç durmadı. Bu gelişmeler sayesinde, XP'ye alışmış olan ve Vista'ya karşı önyargılı yaklaşan çoğu PC oyuncusu, yavaş yavaş Vista'ya geçiş yapıyor. Şimdi gelin, Vista'nın oyun performansına ve özelliklerine bir göz atalım. -ALİ GÜNGÖR





### Doğru Bilinen Yanlışlar

XP'de oyunlar Vista'dakinden daha mı hızlı çalışıyor? Hayır, testlere göre aynı donanım özelliklerinde XP ile kıyaslanan Vista bize birkaç fps bile kazandırıyor. Üstelik bu durum günümüzün ortalama bir oyun bilgisayarı için geçerli. Sistem güçlendikçe, oyunların çalıştırıldığı çözünürlük yükseldikçe Vista'nın XP ile arasındaki güç farkı artıyor. Yani Vista'dan, yeni nesil oyunlarda daha iyi sonuçlar alınıyor.

Peki, o zaman neden Vista'da oyunların yavaş çalışacağına dair bir yanlış var? Eski, diyelim ki 512 MB bellekli bir PC'de test yaparsak Vista'nın, XP'nin yanında daha düşük bir performans sergilediğini düşünürüz. Ancak bu noktada asıl düşük performansı sergileyen oyun ya da işletim sistemi değil; -işletim sistemi için yetersiz kaldığından- PC. Yani bu yanlış, Vista'nın piyasaya çıktığı dönemdeki ortalama bir bilgisayarın güç yetersizliği yüzünden

ortaya çıkıyor. XP ile Vista kıyaslaması testin yapıldığı sistemin yaşına bakıyor.

Düzgün bir PC'de sağlam oyun oynamak isteyenler için Vista, XP'den çok daha yüksek performans sunuyor. Peki, o birkaç fps farkı, aynı donanımla vermesinin sebebi ne? Elbette ki Vista'nın teknolojik olarak XP'den ileri ve gelecek teknolojileri kaldıracak, verimli çalıştıracak şekilde hazırlanmış olması.

### Vista'ya Ne Kadar Bellek Gerek?

Vista'nın, XP ile kıyaslandığında olumsuz yönde eleştirilen bir diğer özelliği fazla sistem kaynağı tüketmesiydi. Sistem kaynağından kasıt öncelikle bellek. Çünkü o dönemdeki RAM fiyatları bugüne göre çok yüksek kalıyor. Vista'nın Aero arayüzü çok gösterişli ve sistem kaynağı yiyor. Ayrıca Vista arka plan işlemlere ve programlara erişim süresini kısaltmak için ne kadar boş bellek bulursa

bunu kullanıyor. Şimdi bu durum XP'den kalma alışkanlıklarımıza ters düşüyor. XP'de kullanılan bellek kullanımında ve yeni bir işlem başlatmak ve bu işlemi düzgün çalıştırmak için boşta bellek bulundurmamak gerekir. Vista bütün belleği kullanıyor kullanmasına ama boşta kalmasın, sık kullanılan yazılımlar hızlı başlasın diye çalıştırdığı bu belleği de lazım olunca hemen boşaltıyor. Boşaltmadığı kısım Aero arayüzü ve başka zorunlu Vista parçalarından kaynaklanıyor ama bu durum, 1 GB ve üstü bellekli bir sistemde hiçbir sorun teşkil etmiyor.

Öyleyse, bellek konusunu ölçüp biçtiğimizde ne görüyoruz? RAM geçen seneye göre gerçekten ucuz. Yeni nesil oyunları oynamak için topladığımız bir bilgisayara da artık 2 GB'tan aşağı bellek takmıyoruz. Büyük çoğunluğun kullandığı 32 Bit XP'nin bellek kapasitesi 4 GB'ken, pek yaygın olmayan 64 Bit XP'nin kapasitesi 32 GB ama bunun ancak 4 GB'ı tıpkı 32 Bit XP'de olduğu gibi 32 Bit

**Games for Windows ile Microsoft'un PC oyunculuğuna verdiği destek gerçekten önemli. Bir oyun platformu olarak PC'nin konsollarla başa çıkabilmesi için sadece güçlü donanım yeterli değil; bu donanımı kullanabilen yazılım ve programcılık araçları da gerekiyor. Bayrağı artık Vista taşıyor; DirectX 10'dan beklenenler DirectX 11'de gerçekleşecek.**

### XBOX 360 DESTEĞİ TAM!

Windows Vista, Xbox 360'ı her şekilde destekliyor. Media Player bağlantısıyla Xbox 360'ı PC'ye bağlayabileceğiniz gibi Xbox 360 kontrol cihazlarını da PC'nizde kullanabilirsiniz. Kablosuz kontrolün yanı sıra kulaklık mikrofona seti ve hatta yarış direksiyonunu da PC'ye takmak mümkün.

PC ile Xbox 360 bağlantısını ister ethernet'ten, ister kablosuz olarak wi-fi (IEEE802.11 a/b/g) ile sağlayabiliriz. Bağlantıyı yaptıktan sonra, Xbox 360'ın menüsünden Media Center'ı seçip, Vista'ya da çevredeki Media Center Editionları yani Medya Merkezlerini bulmasını söylüyoruz. Bağlantı gerçekten çok kolay ve konsol - PC ikilisinden bambaşka bir tat almamızı sağlıyor.

### VISTA SERVİS PAKETİ 1

Bu yılın başında kullanıcılara sunulan SP1, Vista'yı her alanda daha ileriye taşıdı ve birçok avantaj sağladı. SP1'in oyun performansı üzerindeki olumlu gelişmelerden bazıları şöyle:

- \* SLI'da ikinci ekran kartının çalışmasına engel olan bug düzeltildi.
- \* Grafik işlemleri için ekran kartının kullandığı belleğin, sistem belleğinde depolanmasıyla ortaya çıkan israf giderildi.
- \* Çift monitörde oyunların ve test yazılımlarının yavaş çalışma sorunu çözüldü.



yazılımlarda kullanılabilir. 64 Bit Vista'da ise bellek limiti şaşırtıcı bir şekilde 128GB! Yeni oyunlar da her geçen gün daha fazla bellek gerektirdiğine göre Vista bu açıdan XP'den çok daha iyi bir seçenek.

### Belleğin Dünü ve Bugünü

Fallout yeni çıktığı günler, sene 97! Evdeki PC'mizde 8 MB RAM vardı ve o döneme göre bu bellek boyutu hiç fena değildi. Ancak Shady Sands'in batısından doğusuna, haritanın ikinci kısmına geçerken oyun yüklerdi de yüklerdi. Biz ne yaptık? Gidip bir 8 MB RAM daha ekledik ve 16 MB'a ulaştık. Oyunda, haritalar arasında tıkr tıkr geçmeye başladık.

Sonraki senelerde de PC oyuncusu olarak bilgisayarımızı güncel oyunları düzgün hızlarda çalıştırabilsin diye devamlı upgrade ettik. RAM, özellikle pahalı olduğu için en büyük masraf kalemini oluşturuyordu. Devamlı ekran kartı değiştireceğimiz günlere gelmemize daha vardı.

Bugün ise RAM fiyatlarına bakıyorum ve fiyatların şaşırtıcı derecede ucuz olduğunu görüyoruz.

Sözün özü, zaten yeni nesil oyunları oynamak için yeni bir ekran kartı almak durumundayız; yine yeni nesil oyunlar için en azından çift çekirdekli bir işlemcimiz olacak ve belleğimiz de yetip artacak. "Oyuncuyum" diyorsanız Vista'dan korkacak hiçbir şeyiniz yok!

### Neden Windows Kullanıyoruz?

Oynadığımız oyunlar nasıl çalışıyor? Oyun yapımcıları gelişmiş grafikler, dinamik ışık ve hava efektlerini, gerçekçiliği nasıl yaratıyor? DirectX'in en son sürümünü kullanarak! Biz nasıl oynuyoruz? Windows işletim sistemi kullanıyor, oyunlarla birlikte gelen DirectX'i kuruyor ve elbette uygun bir sisteme, özellikle yeni teknolojilerle donanmış olan- bir ekran kartı takıyoruz.

Değişmeyen bir şey var, PC oyuncusu iseniz

Windows işletim sistemi kullanmak zorundasınız. PC oyunlarının tamamına yakını DirectX kullanıyor ve DirectX, Linux'ta yok. Windows 98'den bu yana Microsoft bu standardı oturttu ve kolluyor. Bu durum, PC oyunlarının aynı kuldarda koşmasını, bizim yazılım ve donanımımızın PC platformuna çıkabilecek bütün oyunlarla uyumlu olmasını sağlıyor. ATI ve Nvidia arasındaki sürücü farkları bile bize sorun çıkartabiliyorken bir de DirectX dışında standartlar olduğunu ve bunların çıkartabileceği uyumsuzlukları düşünün. Belki programcılar için daha çok seçenek olurdu ama biz PC oyuncuları olarak iyice kafayı kıradık herhalde.

### En Son Nesil Grafikler

DirectX üç parçadan oluşur:

**Direct3D**, üç boyutlu animasyonların sunulmasını sağlar. Ekran kartı ile oyun arasındaki anahtar parçadır.

Windows Games Explorer oyunların kapak resimlerini otomatik olarak internetten indiriyor.





Vista'nın güzel ve şık arabirimi Aero.

### GELİYOR: DIRECTX 11

XP'de DirectX 11 kullanmak mümkün olmayacak. Sadece Vista ve daha sonra çıkacak işletim sistemleri, yani Windows 7 destekleyecek. DirectX 11'in özellikleri programcılar için bomba gibi özellikleri olacak. Haliyle bu özellikleri kullanacak oyunlar da bomba gibi olacak. İşte bu özelliklerden bazıları:

- \* Yeni Shader teknolojisi ile ekran kartı, paralel bir işlemci olarak kullanılabilir.
- \* Çok çekirdekli işlemcileri oyunlar daha iyi değerlendirebilirsin diye Multi-thread yani çok şeritli kaynak kontrolü geliyor. İşlemciler çok çekirdekli hale gelmeden önce Hyper-threading teknolojisinin işlemci verimini ne kadar artırdığını hatırlayalım!
- \* Tessellation isimdeki mozaik teknolojisi desteği. Bu özellik, yüzeyi kolay işlenecek parçalara bölerek çok yüksek kaliteli önceden render edilmiş sahneler ile gerçek zamanlı render edilen modelleri çok daha pürüzsüz ve gerçekçi bir şekilde kaynaştırarak.

**DirectDraw**, iki boyutlu efektlerin oluşturulmasını sağlar. Bütün görsel yazılımlarla ekran kartı arasında iletişimi kurar. Oyunlar, 2D grafik programları ve Windows her zaman DirectDraw kullanır.

**DirectSound** ise bilgisayarımızdaki ses efektlerine, müzik dinlemeyi, film izlemeyi olanak sunar. Ses kartının çalışmasını sağlar.

Yani, Windows DirectX en son nesil grafikler, efektler ve sesler için gerekli. En son nesil ekran kartımız da ses kartımız da, en son sürüm yazılım olmadan istenen verimi sağlayamaz.

Vista'yla ilgili en büyük beklentiler DirectX 10'un getireceği yenilikler ve DirectX 10 destekli oyunlardı. Ancak DirectX 9 ile 10 arasında mimari farklar olsa da oyuncuları etkileyen pratik farklar çok göze çarpmadı. Ayrıca DX10 artık Windows XP'ye de kurulabildiği için önemini biraz yitirdi. Fakat DirectX 11 geliyor. Tessellation, Multi-

threaded Rendering, Compute Shaders yani API olmadan grafik işlemciye doğrudan erişim ve Shader Model 5 gibi yeni, iştah açan özellikler olacak DirectX 11'de. Bunların tadını çıkartabilmek, en son oyunları en iyi grafiklerle oynayabilmek için elbette ki Vista'ya geçmek gerekecek.

Kısacası, en son DirectX sürümleri Vista'ya göre hazırlanıyor. Yeni donanımlar ve yazılımlar da Vista'ya uygun bir şekilde geliştiriliyor ve oynadığı oyunlarda en son grafikleri görmek isteyen oyuncular da sürücü sorunlarının giderilmesi ile artık Vista'ya geçiyor. Daha önce karşılaşılan sorunlar, eski PC'lerin özellikle de belleği az olan sistemlerin Vista'yı kaldırmamasından kaynaklanıyordu. Geçen bir buçuk yıl fiyatları, donanımları ve yazılımları; özetle her şeyi değiştirdi. PC oyuncularının hemen ve ille de Vista'ya geçme zorunluluğu yok ama bu geçişin çok mantıklı bir seçenek olduğu aşikar. ☺

**İleri teknolojinin yanı sıra, Vista'nın derli toplu olması, aile kontrolünün sunulması, XP oyunlarının büyük çoğunluğunu sorunsuz çalıştırması ve Xbox 360 ile olan uyumu da tercih yaparken önemli etkenler.**



Windows Vista'ya beraber gelen oyunlar arasında satranç da var.





# KIZDIRMAYIN ŞEFO'YU!

Görüntü itibariyle fazlasıyla sakın biri sayılırım ama herhangi bir şey sinirimi bozduğu zaman da aniden parlar ve bağırp çağırmaya başlarım. Neyse ki bu anlarımda çevremdeki en ufak bir şeye zarar verdiğime rastlanmamıştır. (Odamdaki yalnız geçirdiğim "sinir anlarıma" tanık olmadı tabii ki kimse.) Düşündüm, "Madem böyle bir özelliğim var ve zaman zaman oyun oynarken de gazlanıyorum; o halde bu durumu bir dosya konusu haline getirip size aktarabilirim" dedim. Hangi oyunlar, ne gibi durumlarda beni çileden çıkardı ve o klasik "klavye tahribatı" moduna soktu; buyurun, okuyun.



## PRO EVOLUTION SOCCER

Yıllardır bayıla bayıla, ağızımdaki salyayı akıtıp akıtıp oynadığım PES serisi nasıl mı siniri mi bozuyor? Aslında Firat ile oynamadığım zaman sinirim bozulmuyor; en azından bir süre öncesine kadar bozulmuyordu. Ne zaman ki Xbox 360'ta PES6 oynamaya başladık, sinir katsayım yükselmeye başladı. Aslında sinirimi bozan problemlerin bazıları, yıllardır seride yer alan kronik sorunlardı ama... Örneğin, bir oyuncudan top kapmak için pres yaptığımda, kontrol ettiğim oyuncunun rakip ile rakipteki top arasından geçmesi; savunmada adam seçme problemi; kaleciyle karşı karşıya kaldığımda kaleciyi açarken kalecinin saçma sapan bir açıyla açılması ve tabii ki Firat'ın takımı Barcelona'nın Eto'o'lu, Ronaldinho'lu ve Messi'li kadro-mediyem problemler sonucu kriz geçiriyordum.

**Sonuç:** Firat'a her maçın sonunda "Bir daha oynamam seninle" diyorum ve yine, yine, yine oynuyorum.

## MIDNIGHT CLUB II

Midnight Club II'yi oynayanlar bilir; oyun bir hayli zordur ve yarışlar son ana kadar çekişme içinde geçer. Bir yarış boyunca hiç hata yapmazsınız, son ana kadar yarışı en önde götürürsünüz, havaya girersiniz ama son virajı alamazsanız birincilik uçar, gider. İşte bu yönüyle tam bir kriz kaynağıdır bu oyun. Ben de uzun süre oynadığım Midnight Club II kariyerim boyunca birçok kez yarışı son anda kaybetmiş ve sinirlerime hakim olamamışım.

**Sonuç:** Zamanında defalarca darp ettiğim klavyem nasıl oluyor da hala kullanılabilir durumda, şaşıyorum.



## KIZDIRMAYIN FIRATI!

O gamepad'i kafanda kırarım Şefo...

Hayır yani, nedir? Oyun oyun değil ki! (Virtua Tennis'ten bahsediyor. - Şefo) Çok fazla bug var. File önüne geliyorum; sağdan ya da soldan... Şefik ileride. Fileye uzak. Top geliyor; vole vuruyorum. Hop... Şefik'e doğru gidiyor! O bir vuruyor. Aşırtma... Hop! Üstümden... Ya da sağımdan... Solumdan... Her yerden! Bi' defa ben o topa vurduğumda o top öyle gitmez! O kadar tenis oynadım. Üçüncülüğüm bile var! Ama gidiyor! Sadece o değil; top hiç dışarı çıkmıyor! Bilhassa Şefik'inkiler! Sonra ne o? 40 - 0... Hayır, set skoru değil; tüm maçların toplamı... Şefik 40, ben 0... 0... 0... 0... Bir maç bile alamadım! Alamadım! Çok yaklaştım ama olmadı! Allah kahretsin! AMA O GAMEPAD'İ KAFANDA KIRARIM ŞEFO! GÜLME! GÜLME ULAN!!! - Firat

## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Peki, bu dünya güzeli oyunda nasıl sinirlenmiş olabileceğimi tahmin edebiliyor musunuz? Hiç mi başınıza gelmedi; hiç mi aynı görevi defalarca oynamak zorunda kalmadınız? (Her görevi bir kerede bitirdiğinize ihtimal vermiyorum.) Özellikle uzun olan ve zorlu çatışmalar içeren görevleri tüm dikkatime rağmen bitiremediğimde, serseri bir kurşuna hedef olduğumda veya bir anlığına dikkatim dağıldığında çok sinirleniyordum. Midnight Club II'deki kadar kriz geçirmiyordum ama gerçekten sinirleniyordum.

**Sonuç:** Ne yapıp edip oyunu bitirdim; ne bir ölü, ne de bir yaralı vardı çevremde.

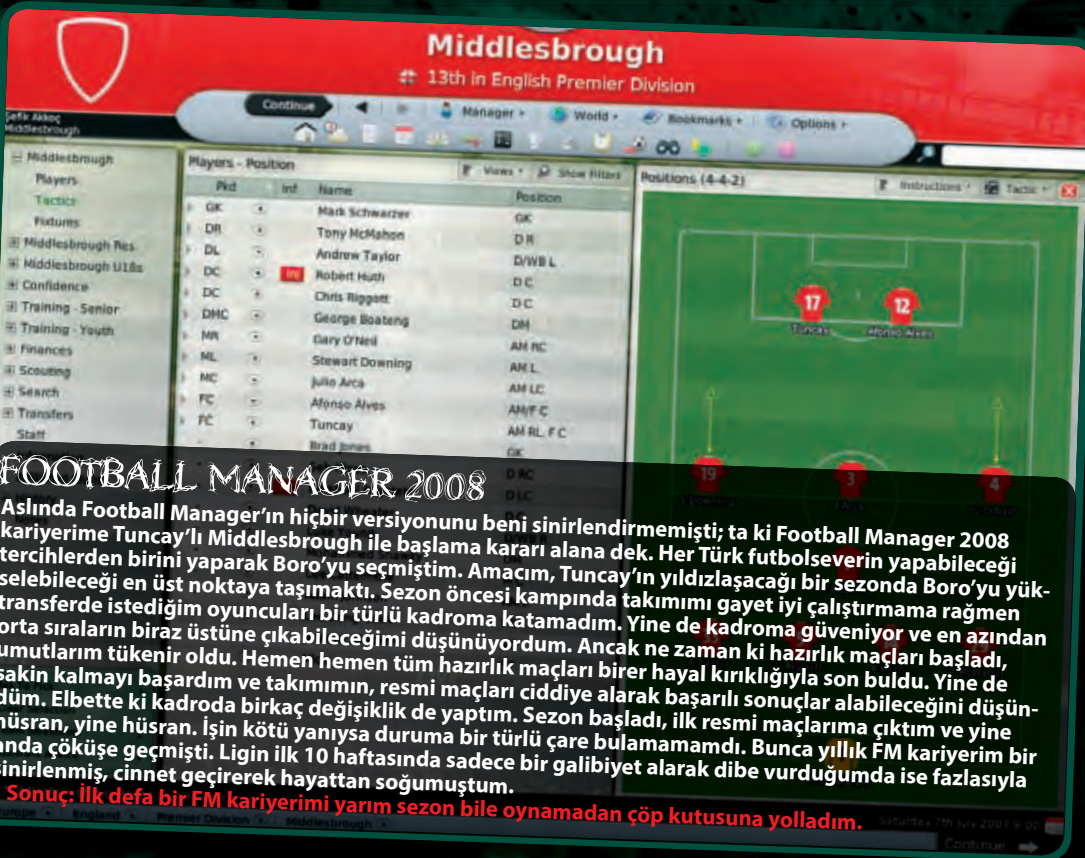




## NBA 2K8

NBA 2K serisini keşfettiğimde basketbol oyunlarına bakış açım tamamen değişmiş ve kendimi bu seriye teslim etmişim. Üstelik oyunu sadece oynamakla kalmadım, çevremdeki basketbol hayranı oyunculara da bir tavsiye ettim. Sonunda Fırat'ı bile bu seriyi oynamaya ikna ettim ve aramızda yeni bir rekabet alanı doğdu. Askere gidene kadar geçen süreçte Fırat'a karşı bariz üstünlüğüm vardı ama ben askerdayken çalışmış olacak ki ben geldikten sonra -San Antonio Spurs'ü alarak- üst üste altı maç kazanmıştı. Bir türlü ona karşı koyacak, SAS'a ters gelecek bir takım bulamamışım. Hem sinir oluyor, hem de üstünlüğümü kapırmamanın üzüntüsünü yaşıyordum. Sonunda Houston Rockets'ı seçerek doğru tercihi yaptığımı anladım. Neredeyse Yao'ya hiç başvurmadan, sadece T-Mac'i kullanarak bile maçları kazanabiliyordum. Bir tanesini geriden gelip, bir tanesini son anlarda, bir tanesini de büyük farkla kazandığım beş maçın ardından Fırat'ın sergilediği sinir anı, benimkileri gölgede bırakır nitelikteydi.

**Sonuç: Bir Xbox 360 gamepad'inin koltuktan sektikten sonra ne kadar yükseğe çıkabileceğine şahit oldum.**



## FOOTBALL MANAGER 2008

Aslında Football Manager'ın hiçbir versiyonunu beni sınırlendirmemişti; ta ki Football Manager 2008 kariyerime Tuncay'lı Middlesbrough ile başlama kararı alana dek. Her Türk futbolseverin yapabileceği tercihlerden birini yaparak Boro'yu seçmişim. Amacım, Tuncay'ın yıldızlaşacağı bir sezonda Boro'yu yükselebileceği en üst noktaya taşımaktı. Sezon öncesi kampında takımımı gayet iyi çalıştırmama rağmen transferde istediğim oyuncuların bir türlü kadroma katamadım. Yine de kadroma güveniyor ve en azından orta sıraların biraz üstüne çıkabileceğimi düşünüyordum. Ancak ne zaman ki hazırlık maçları başladı, umutlarım tükenir oldu. Hemen hemen tüm hazırlık maçları birer hayal kırıklığıyla son buldu. Yine de sakın kalmayı başardım ve takımımın, resmi maçları ciddiye alarak başarılı sonuçlar alabileceğini düşündüm. Elbette ki kadroda birkaç değişiklik de yaptım. Sezon başladı, ilk resmi maçlarıma çıktım ve yine hüsrana, yine hüsrana. İşin kötü yanıysa duruma bir türlü çare bulamamamdı. Bunca yıllık FM kariyerim bir anda çöküşe geçmişti. Ligin ilk 10 haftasında sadece bir galibiyet alarak dibe vurduğumda ise fazlasıyla sinirlenmiş, cinnet geçirecek hayattan soğumuştum.

**Sonuç: İlk defa bir FM kariyerimi yarım sezon bile oynamadan çöp kutusuna yolladım.**



## PAC-MAN

Hangi oyundan bahsettiğimi bilmeyeniz yok herhalde. Gayet sevimli bir görselliğe ve basit bir oynanışa sahip olan Pac-Man'ı sakın sakın mi oynadınız siz? Kendi adıma cevap veriyorum: Hayır! Her şey güzel başlamıştı, sarı sarı ilerliyor ve küçük noktaları topluyordum. Hiçbir korkutucu yani olmayan ve hatta zararsız görünen düşmanlarım da yavaş yavaş geziyorlardı labirentin koridorlarında. Ancak bir anda fark ettim ki işler bu kadar kolay ilerlemeyecekti. Noktalar azaldı, manevralar yapmam gerekti ve düşmanlarım beni sıkıştırmaya başladı. Oraya gidiyordum olmuyor, buraya gidiyordum olmuyor ve tek bir noktacı kalmışken haklarım tükeniyor. Niye ya?! Niyeee?!

**Sonuç:** Pac-Man, gerçekten de tarihin tozlu raflarına kaldırılmış bir oyundur benim için.

## BAŞKA NELERE KIZARIM?

Sadece oyunlara kızmıyorum, sinirlenmiyorum tabii ki. Bilgisayarın başından kalktığımda da sinirimi bozan tonla şey var bu hayatta. Bakalım siz ne diyeceksiniz bu konulara...

### YORUM YOK!

Ülkemizde sürüyle haber ve spor sitesi var; biliyorsunuz. Bu siteler popüler olmak ve hit'lerini artırmak için binbir türlü takla atıyor; bunu da biliyorsunuz. Atılan taklalar arasında abaza gençliğimizin ilgisini çeken fotoğraf albümleri ve haberler için oluşturulan yorum sistemi önde geliyor. Fotoğraf albümleri kısmını Allah'a havale ediyor ve yorum sistemine gelmek istiyorum. Sırf birileri içlerini kusabilsinler diye oluşturulan bu yorum bölümlerinden insanlar birbirlerine hakaret etmekle kalmıyor, sonu ölümlle sonuçlandırılabilir tartışmalara giriyorlar. Sadece bu yorumların değil, yorumlara yataklık eden site sahipleri de birer suçludur benim gözümde. Öte yandan -hakaret kısmını bir yana bırakırsak- insanın mantık sınırlarını zorlayan yorumları okuduğumda da sinir katsayım bir hayli yükseliyor. Geçenlerde yabancı bir ülkede, içtiği karışık kokteyl yüzünden rahatsızlanan bir kızın haberini okudum. Kokteyli hazırlayan arkadaş saçmalamış ve kız da mağdur olmuş ama yorum şu: "Zaten dinimize göre de içki içmek yasak; bundan sonra içki içmemeyi öğrenir kendisi" Böyle yorumlar yapan insanlarla aynı ırktan geliyor olamaz!

### SPOR SERVİSİ

Spor ve özellikle de futbol ile yakından ilgilenen biri olarak ülkemizde yapılabilecek en kolay işlerden birinin, futbol yorumculuğu olduğuna karar verdim. Neden mi? Çünkü sizi sınırlayan birileri yok ve her şey hayal gücünüzle sınırlı. Yalan haber yaptığınızda kimse sizden hesap sormuyor, birilerinin ağzından demeç yazdığınızda -en fazla- yalanlanıyorsunuz. Bir gün bir spor sayfasında "Fenerbahçe Ronaldinho'yu transfer etti!" başlıklı haberi okuyorsunuz. Başlığı atan kişinin, haberi neresinden salladığı da belli, ne amaçla salladığı da... Başka bir sektörde böylesine net bir yalan haber yaparsanız başınıza gelmedik şey kalmaz ama konu spor olduğundan kılınıza bile dokunmuyor kimse. Futbolcuların ağzından yazılan demeçler, hayali röportajlar, kişisel karalama çalışmaları ve canlı yayında yapılan hakaretler gibi örnekler de hiçbir zaman cezalandırılmıyor; bu davranışları sergileyenlerin yanına kar kalıyor. Bu nasıl bir düzen arkadaşım?!



## TOMB RAIDER

Lara Croft'u severim, beğenirim, güzel bir arkadaşımız kendisi. Oyunları da kendisi kadar güzel olmuştur her zaman; The Angel of Darkness (AoD) hariç. Aslında serinin geneli için söylenebilecek bir eksi özellikten bahsedeceğim ancak bu "eksi" AoD'de had safhaya çıkmış, çoğu oyuncuyu güzelim Lara'dan soğutmuştu. Oyunda bir yere zıplamak ve ufacak bir taşı tutabilmek için milim milim hareket ediyor, sonunda uygun noktayı bulduğumuzu düşünüp atlıyor ve maalesef ölüyoruz. Neden bu kadar kasiyorduk ki? Bu durumu daha kolay atlatamaz mıydık? Üstelik aynı yerde üst üste birkaç kez düşmek sinirime sinir katıyor ve Lara'ya olan hayranlığımı çamurla sıvıyordu.

**Sonuç:** En nihayetinde Angle of Darkness, sabit diskimden en çabuk silinen oyunlardan biri oldu.







# SPORE

Dünyanın en büyük parçacık fiziği araştırma merkezi CERN'de yapılan çüçütlün deneyinde, evrenin ilk yaratılış anı yeniden canlandırılıyor. Canlandırılıyor canlandırılmasına ama ben ekranımda bu 10 milyar Dolar'lık yatırımın bir sonraki aşamasına geçmişim bile. Çarpışmalar bitmiş, ortalık sakinleşmiş ve evrendeki ilk canlıları oluşturmak üzere biz bir meteora binmişiz, gezegenimize doğru yol alıyoruz. ↻

## REHBER

Sıkı bir LEVEL takipçisiyseniz aynı zamanda sıkı bir oyunculuk geçmişiniz olduğunu varsayıyorum. Spore için yazılacak olan bir rehberi okumadan da bu oyunda harikalar yaratabileceğinize eminim. Açıkçası oyunun başına oturduğunuz akşam, beklediğiniz bir sürede oyunu bitirebileceğinizi göreceksiniz. Öncelikle hatırlatalım; bu oyunun asıl amacı onu bitirmek değil. Biz yine de vakit kaybetmeden yaratılış hikayemize başlayalım. Ama başlamadan önce, hiç unutmamanız gereken önemli bir uyarıyla uyarımızı kesiyoruz: Bu oyunda Auto Save özelliği bulunmamaktadır ve oyundan çıkmadan önce oyununuzu kaydetmelisiniz. Hikayemize kaldığımız yerden devam ediyoruz...

İlk karşılaştığımız kayıt ekranında EA hesabımıza ait bilgileri giriyoruz, yoksa hemen bir tane oluşturuyoruz. Bu şekilde oyunun tüm online içeriğine erişim hakkımız oluyor. Burada sizleri nelerin beklediğini yerli gelince ayrıca anlatacağım. Küçük bir hatırlatma, oyunu toplamda üç kez aktive etme hakkınız var. Bu stratejik hata EA için çok büyük sonuçlar doğuruyor ki ona da ayrıca değindik. Galaksi ekranı karşımızda, gezegenimizi, oyunun zorluk seviyesini ve oyuna hangi evreden başlayacağımızı seçiyoruz. Buradan ayrıca yaratım ekranlarına, oyun içi kütüphanesi olan Sporepedia'ya ulaşabiliyoruz.

## EVRELER

## THE CELL STAGE (Hücre Evresi)

Tek hücreli bir organizma olarak denizlerde yaşam mücadelemize başlıyoruz. Amacımız gelişimimizi tamamlayıp karaya çıkmak. Etobur ya da otobur olmak bizim seçimimiz bu aşamada. Çok hayati bir karar olduğunu söylemeliyim. Ben şahsen her oyunda olduğu gibi barışçıl oynamak için otobur olmayı seçtim. İlk evrede her şey güzeldi, ama yaratık evresinde kendimi etoburların arasında dolayışırken yürüyen bir tavuk budu gibi görmeğe başladım. İlerlemek gittikçe zorlaştı, vedalaşıp etobur olarak evrim teorisini baştan yaşamayı seçtim. Amacımız başka bitkileri ya da diğer organizmaları yiyerek DNA puanı toplamak, ya da meteor parçalarını parçalayarak yeni vücut parçaları kazanmak. Sonra organizmamızı Cell Creator ekranında fiziksel olarak geliştiriyoruz. Bu yaratılış ekranına girmek için Mating Call denilen karşı cinse serenat yapmamızı sağlayan bir tuşumuz var ki bunu diğer evrede de kullanıyor olacağız. Diğer organizmaları avlamak için saldırı uzuvlarına, karımızı döürmek için yijecek türümüze uygun bir ağız ve hareket kabiliyetimizi geliştirmek için kimisi kuşruğa benzer, kimisi yüzgeç gibi çeşitli ilkel organlara ihtiyaçımız olacak. Burada organizmanıza yaptığınız her eklenti, bir sonraki evrede de size bir özellik kazandırıyor. Tabii ki bu parçaları sonradan çıkartıp puanlarını geri alabilir istediğiniz yere dağıtabilirsiniz. Bunun dışında sadece görünüşünüzü etkileyecek, fonksiyonu olmayan modifikasyonlar da yapabilirsiniz. Parça çeşitliliği açısından en basit olan bu bölümdeki varışuşıonları bile anlatmaya başlarsam bu yazının tüm dergiye kaplar. Bu yüzden yapabileceğinizi en iyi ihtimalle hayal gücünüze bırakıyorum. Bu bölümde yedkçe büyüyen, büyüdükçe ölçek atlayan organizmamızın gelişimini ekranın altındaki çubuktan takip edebiliriz. Tüm kilometre taşlarını geçince oyun size artık karaya çıkmaya hazır olduğunuzu söylüyor. İster bir süre daha serbest stil yüzmeğe devam edebilir, ister yaratılışınıza bir çift ayak ekleyip bir sonraki evreye geçebilirsiniz.

## THE CREATURE STAGE (Yaratık Evresi)

Kendi ayaklarımızın üzerinde durmaya başladığımızda artık tek amacımız yemek



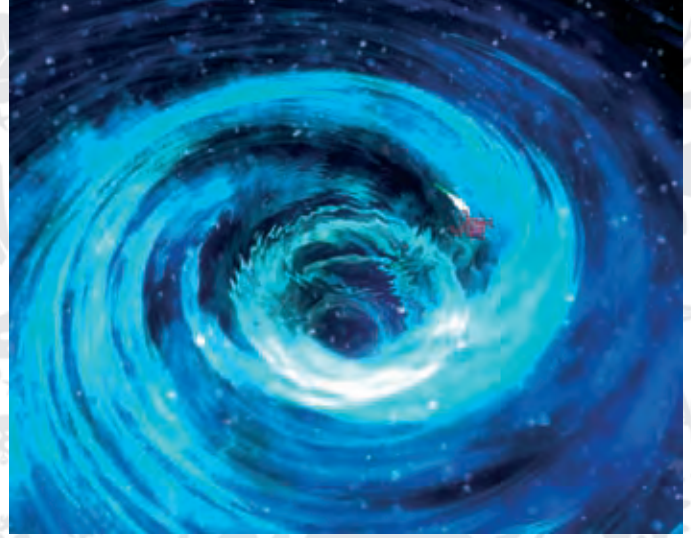
Tribe Stage'de her şey basit ve güllük güllüştü.

**B**ilimsel literatürde Spore, "eşesiz üreyen türlerde, küçük ve dayanıklı olan üreme hücreleri" olarak tanımlanıyor. Baş kahramanın oyuna ismini verdiği Spore, efsanevi oyun tasarımcısı ve Maxis firmasının kurucusu olan Will Wright'ın oyun dünyasına sunduğu son armağan. Her biri zamanında yeni bir türünü tanımlayan SimCity'nin ve The Sims'in yaratıcısı olan Wright, ilk kez adında "Sim" kelimesi geçmeyen bir oyun ile karşımızda.

Biraz geçmişe dönelim ve The Sims serisini hatırlayalım. Serinin ilk oyunu Şubat 2000'de piyasaya sürülmüştü. Spore ile ilgili projenin başlangıç tarihiyse yine 2000 yılına denk geliyor. Dolayısıyla, The Sims'in hayatımıza getirmeye başladığı ilk günlerden beri Spore için kafa yorulmaya başlandı. Bir gerçek vardı; Will Wright, The Sims ile sadece bir oyun tasarlamamıştı; tüm dünyanın oyun kavramı ile ilgili algısını baştan yaratmıştı. Bakın dikkat edin, "Tüm oyuncuların" demiyorum, tüm dünyadan bahsediyorum. Bugün annenize, babanıza ya da tam tersi çocuğunuza bile sorsanız belki de The Sims nedir, bilecektir. Will Wright'ın asıl hedefinin mevcut oyuncular olmadığı çok açık; oyun oynamayanları bile cezp edecek adımlar atıyor. Sıkı bir oyuncu olarak dokuz sene boyunca, The Sims gibi basit bir oyunu reddetmiş olabilir, hatta Spore çıktığında oyunu şöyle bir bakıp burun kıvrması olabilirsiniz. Ancak The Sims serisinin başarısı ortada; 16 Nisan 2008 itibarıyla seri, 100 milyon adet sattı ve yine aynı sene beş daldan Guinness Dünya Rekorları kitabına girdi. Spore'un da benzer bir başarıya ulaşacağı aşikar.

## Bir oyun, üç paket, tüm

evren...> Spore evreniyle ilk karşılaşmam yazın başında, oyunun demo'su vesilesiyle gerçekleşti.



Ancak bu kez Wright yine yapacağını yaptı ve "oyun demosu" ile ilgili genel beklentilere aykırı bir şekilde "Spore Creature Creator" adıyla bir paket yayımladı. Normalde bir demo'dan ne beklersiniz? Oyunda bir level üzerinden sınırlı bir yere ya da zamana kadar oynamanıza izin verilir. Bununla ilgili yaşadığım en güncel ve komik tecrübemi FIFA 09 demo'sunda yaşamıştım. Tam da "Ne güzel; exhibition modu olsa da en azından maç yapabiliyor; başka neye gerek var ki..." demiştim. Sonra maçın süresinin iki dakikayla kısıtlı olduğunu görüp hayallerim yıkılmıştı. Böyle bir demo'da, iki kişilik bir maçı düşünsenize; arkadaşlarınızla birbirinize girmeniz işten değil. Ne diydük? Evet, Spore ve demo. Diyeceğim o ki ben bir demo başında bu kadar uzun süre geçirebileceğini bu paketle öğrendim. Tam sürüm oyunda yer alan yaratık tasarımı editörü, orijinalinin 725 detay seviyesinde olmasına rağmen ilgi çekecek bir havayla sunulmuştu. Oyun piyasaya çıkana kadar tam üç milyon yaratık, Spore evreninde yerini almıştı bile. Oyuna bir anlamda,

## DRM FACIASI



EA'nın Spore için kullandığı DRM sistemi olan SecuROM, yıllarca beklenen bir oyunun nasıl sunulmaması gerektiğine çarpıcı bir örnek olarak karşımızda duruyor. Spore oyununun satın alındıktan sonra yalnızca üç kez aktive edilebileceği gerçeğiyle yüzleşen oyuncular, kitlesel bir tepki göstererek ilk günden itibaren ürünün Amazon.com'da satışının yapıldığı sayfaya, sayısı 2000'i geçen ve oyuna bir yıldız veren "olumsuz

yorumlar yazma" yorumlarına giriştiler.

Sonuçta Spore, ilk gününde bir yıldız alan bir oyun durumuna düştü. Bunu takiben ilk önce gizli bir el tarafından Amazon.com'daki tüm yorumlar silindi bir anda. Daha çok tepki doğuran bu hareket sonucunda ilk önce Amazon, teknik bir hata olduğunu belirttikten yorumları geri getirdi, daha sonra EA, yanlış anlaşılmasın olmasına üzülerek aktivasyon sayısını beşe çıkaracağını ve oyunu satın alan kişinin, aktivasyon hakkını harcamadan, kurduğu bilgisayarda deaktive etmesini sağlayacak bir yama yayımlayacağını duyurdu. İş isten geçmişti; torrent sitelerinden gelen bilgilere göre Spore bir anda, şimdiye kadar korsan kopuşu en çok indirilen oyun olarak tarihe geçti.



Creature Creator paketiyle hatırı sayılır vakit geçirdikten sonra ise oyunun tam sürümü piyasaya iki farklı paket halinde sunuldu. Standart Spore paketinin yanında, Spore: Galactic Edition ismiyle bir de özel paket piyasaya sürüldü. Galactic Edition'da farklı olarak bulunan bonus materyaller ise şöyle: Making of Spore ve National Geographic Channel tarafından hazırlanan How to Build a Better Being belgesel DVD'si, The Art of Spore kitabı, bir poster ve Prima Games tarafından yayınlanan 97 sayfalık bir Galactic Handbook. Paketleri kıyaslamak

istersek satış verilerine bakabiliriz. Galactic Edition'ı inceleyen kişilerin %38'i bu paketi satın aldığı, %45'inin standart pakete yettiğini, %18'inin "Bana yaratık yaratmak yeter" deyiş Spore Creature Creator'ı satın aldığı söyleyebiliriz. Ama en ilginç %15'lik bir çoğunluğun Woll: Wrath of the Lich King'ı satın almış olması. Demek ki Warcraft fanatikleri bile en azından "Bu Spore da neymiş bakalım?" diyebiliyorlar. Edinebiliyorsanız bu oyunun Galactic Edition'ını almanızı öneririm. DVD içerikleri aradaki farka kesinlikle değecektir.

ve büyümek olmadığını, artık sosyal bir yaratık olduğumuzu anlıyoruz. Bu bölümde görevlerimiz var ve bunlar ekranın sol üst köşesinde gösteriliyor. Yalnız değişsiniz, bu görevler başka türler yaklaşmış onları seçtiğinizdeki yaklaşımınıza bağlı olarak veriliyor. Doğaç veya doğmanca, seçim bazı çok düşman türler halinde size bırakılmış. Bu karar karakterinizin hangi yönlerini geliştirmeniz gerektiğini de etkiliyor. Otobur iseniz diğer yaratıklarla sosyal ilişkilere girmeli, onları şartlar söyleyerek, dans ederek ya da pozlar vererek etkilemelisiniz. Ve hayır şaka yapmıyorum gerçekten iş bu şekilde yürüyor. Tabi bunun için yaratığınızı sosyal yeteneklerini geliştirecek şekilde geliştirmelisiniz. Mesela daha iyi dans edebilen bacıklar veya parlak tüyler, süslü boynuzlar! Etobur olmak ise burada size heyecanlı bir vur, öldür, sindir politikası izleme şansı veriyor. Savaşçı bir yaratık için de hasar veren bol dikenli boynuzlar, pençeler ve benzeri organlar eklemek gerekiyor. Öldürdüğümüz ya da sosyal ilişkiye girdiğimiz yaratıklardan yeni özellikler açabiliyorsunuz. Savaşçı bir tür olmak istemiyorsanız da bu parçaları etraftaki fosilleri toplayarak açabiliyorsunuz. Bunlar dikkatinizi çekmesi için hafifçe parluyor.

Bu arada hücre evresindeki tercihlerimizin bize yeni özellikler kazandırdığını görüyoruz ve evrim yolundaki her kararın zincirin bir halkasını oluşturduğunu anlıyoruz. Etobur bir hücre, yaratık evresinde karşılaştığı yaratıkları kaçırarak bir kükrème gücü kazanırken, otobur bir hücre bu yaratıkları kısa bir süre paralyze eden bir şarkı mırıldanabiliyor. Tüm yapabildiğimiz sosyal iletişim ve saldırı başlıkları altında yer alan çoklu sayıdaki özelliklerle belirlenebiliyor ve bunlar level bazlı olarak yaratığımızı geliştirdiğimiz yönde ilerliyor ve kuvvet kazanıyorlar. Ne uyan söyleyeceğim, evrimle ilgili tüm bunları bir yana bırakıp yaratığımızı fiziksel görünüşüyle uğraşmak bana çok daha zevkli geldi. O kadar güzel bir yaratık editörü tasarlanmıştır ki, kendimi bir ressam edasıyla tuvale fırça atıp uzaktan gözlerimi kısarak bakıyordum. Abartmak istemiyordum ama oyun içinde ne kadar vakit geçirdiğime, bir o kadar hatta belki daha da fazla zaman da bu editörde geçirdim. Bu arada unutmayın, yaratığınızı fiziksel görüntüsünü değiştirebileceğiniz son evresisiniz. Ne yaparsanız da evre bitmeden uyan, benden söylemesi. Görevlerimizi yaptık, ilişkilerimizi sosyalleşme veya karın dourma yöntemleriyle tamamladık, uyanmadan başka diyaloglara geçmelerini de tamamladık mı ve nihayet sonraki evreye geçiyoruz.

#### THE TRIBE STAGE (Kabile Evresi)

Atesi buluyoruz, alet edevat kullanmaya başlıyoruz ve en önemlisi başımızı sokabileceğimiz bir evimiz, bir köyümüz var artık. Artık sadece tek bir yaratıktan sorumlu olduğumuz mutlu mesut günler geride kalıyor. Şefimiz başta olmak üzere köyümüzdeki tüm yaratıkları kontrol edebiliyoruz ve oyun hafif stratejiye dönüşüyor. Amacımız kısa bir süre sonra türemeye başlayacak olan diğer kabilelerin totemlerini elde etmek. Kabileler arası ilişki sosyalleşme, saldırı, hediye verme ve yiyecek çalma eylemleriyle sınırlı. Artık saldırıp her şeyi yerle bir etmek mi istersiniz yoksa silici de olsa diplomasiyi mi seçerseniz orası size kalmış. Burada belirtmeliyim ki oyun sizi hiç zorlamıyor, bol bol yaratım ekranlarında gezinebilirsiniz. Yaratığının fiziksel yapısı sabit kalmak üzere giyimle ilgili eklentiler yapabilir, kullanacağı aksesuarları belirleyebilirsiniz. Bu giysiler toplaçılık, savaşçılık gibi farklı özelliklere de artı veriyor. Oyunun RTS özelliği basit bir kaç yapı türü ve karakter upgrade'leri ile sınırlı tutulmuş. Komik bir detay, ilk defa bir üniteyi üretirken "babu" butonuna bastığımı hatırlıyorum. Evet, hala yumurtadan çıkıyoruz. Basit bir kaç taktik savaşın sonra zorlanmadan totemlerimizi topluyoruz ve bu evreyi tamamlıyoruz.

#### THE CIVILIZATION STAGE (Uygurluk Evresi)

piyasaya çıkmadan birkaç ay önden başlanıyordu. Çok akıllıca bir pazarlama hareketiydi bu. Ha bu arada, yol kazaları da olmadı mı? Tabii ki oldu. Spore Creature Creator ile birlikte bazı kurnaz oyuncular bu editörü kullanarak pornografik görüntülerde yaratıklar tasarlamaya ve paylaşımına sunmaya başladılar. Yayınlanmayacak olsa da bu yaratık tasarımlarının bir kısmını görevimiz gereği inceledik; çok sert mesajlar içeriyor, daha çok eğlence amaçlı yapılmış, tabir yerindeyse "soft" tasarımlar. Electronic Arts tabii ki bizdeki gibi bir hoşgörü lüksüne sahip olmadığından bu tasarımları yayından kaldırdı ve ilgili kişileri yazılı olarak uyardı.

#### "Ana fikri çıkaralım"

**diyoruz** Spore, tek hücreli bir canlınin elinden tutup onu uzay çağına kadar taşıyacağımız, geniş bir oyun. Oyun içindeki hikayemiz beş ana evreden oluşuyor: Hücre, Yaratık, Kabile, Uygurluk ve Uzay. Bu evrelerin her biri, belirgin bir şekilde farklı bir oyun türünü temsil ediyor. Will Wright ilk evrenin Pac-Man, ikincisinin Diablo, üçüncüsünün Populous ve dördüncüsünün Civilization tadında olduğunu söylüyor. Bu farklılaşmayı çok belirgin bir şekilde hissediyorsunuz. Buradaki en önemli eksiklik, beş farklı tür olma çabasına hiçbir türün kendi içinde mükemmellik seviyesine ulaşamıyor olması. Her evreyi atladığınızda, bir öncekiyle ilgili tam tatmin olamıyorsunuz. Spore'a bu sebeple "bir deneysel çalışma" dersek çok da haksızlık etmiş sayılmayız. Her köşeden bir FPS ya da MMORPG oyununun fırla-

dığı bugünlerde Electronic Arts açıkçası bir risk almış. Genel kabul gören türleri bir kenara bırakıp oyunculuk sektörüne yeni bir bakış açısı getirmeye çalışmış.

#### Boş bir tuval ve bir palet; gerisi size

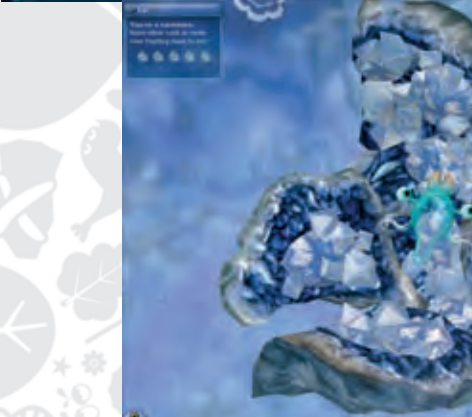
**kalmış** Spore evreninde artık yapımının rolünün ikinci plana atıldığını ve içeriğin neredeyse tümünü oyuncunun kendisinin tasarladığını görüyoruz. Klasik bir laf olacak ama Spore aslında bir amaç değil, bir araç. "Peki, nasıl oluyor da içerik oyuncu tarafından yaratılabilir?" dedüğümüzde oyunun kalbi olan editörlerden ve planlama araçlarından size bahsetmeliyim. Oyunda beş farklı Spore Tasarım Editörü bulunuyor: Cell Creator, Creature Creator, Outfitters, Building Creator ve Vehicle Creator. Bunların dışında Tribal Planner, City Planner ve Colony Planner olmak üzere üç farklı planlama editörü mevcut.

#### alternatif



SIMCITY 4

Eğer oyundaki yaratık muhabbetinden sıkılırsanız sadece şehir kurmayı ve yönetmeyi konu alan SimCity 4'ü oynayıp holi-hazırda kurulumuş olan düzen üzerinden devam edebilirsiniz. Fazla uyanıklık çekeceğinizi sanmıyorum çünkü SimCity 4 de bir Will Wright yapımı.





Bakalım üçüce Rabb'im buna ne diyecek...

Planlama editörlerini isimlerinden anlaşılabileceği gibi, bu editörleri herhangi bir RTS oyunundakine benzer ama daha yüzeyssel bir şekilde kullanabiliyoruz. Tasarım editörleri ise oyunu bu aşamada farklı kılan ve yaratıcılığınızın ön plana çıkarıldığı ekranlar. Bu ekranlarda hücrenizi, yaratığınızı, binalarınızı ve araçlarınızı çok detaylı bir modelleme paleti kullanılarak tasarlanabiliyor. Bu palet, hücre ve yaratık evrelerinde size altın bir tepsiyle sunulmuştur tabii ki. Yoksa evrimin ne önemi kalır, değil mi? Mükemmel tasarıma ulaşmak için ihtiyaç duyacağınız hücre ve vücut parçalarını ilk önce kazanmalısınız. Daha sonra harcaycacağınız DNA puanlarınızı ya da şehir kaynaklarınızı ile sürekli tasarımınızı değiştirip geliştirebiliyorsunuz. Belki fark etmeyeceksiniz ama bir sonraki evreye geçtiğinizde aslında bu tasarım paletinizin yarısını bile açmamış olacaksınız. Bu yüzden oyun, evre atlamak için gerekli olgunluğa geldiğinizde size içinde olduğunuz evreyi bitirmek isteğinizi mutlaka soruyor. İlk başta kendinize hakim olamıyorsunuz, "Evet evet, geçelim bir sonrakine" diyorsunuz sürekli ama oyunun sonuna geldiğinizde başınızı öne eğip "Bu oyunu baştan oynamalıyım" diyorsunuz.

Her şeye hükmeden tek kitap: Sporepedia!> Yaratılan



o kadar çok içerik var ki Spore evreninde tüm bunların bir şekilde saklanması ve sınıflandırılması gerektiği çok açık. Burada size Spore evreninin tümünü içinde barındıran dev ansiklopedimiz, Sporepedia eşlik ediyor. Yaratılan her yaratık, bina, araç, uzay gemisi ve kısaca oyunda ne varsa burada saklanıyor ve sonuçta karşımıza uçsuz bucaksız bir paylaşım ortamı çıkıyor. Bir anlamda "Sporepedia, Spore evreninin kalbi" diyebiliriz. Editörlerde tasarladığınız her şey My Creations adı altında toplanıyor ve buradan dileklerinizi Share seçeneğiyle halka arz ediyorsunuz. Sporepedia içerisinde aynı zamanda tüm aktivitelerinizin işlendiği My Spore isimli bir de profil sayfanız var. Burada online evrendeki istatistiklerinizi ve tasarımlarınızı görüntüleyebilirsiniz. Bu olay gittikçe bir Facebook havasına bürünmeye başlayacak gibi; gerisini keşfinize bırakıyorum.

Oyun basit...> Hücreden, yaratığa; oradan şehirlere, uçarlıklara ve uzay çağına kadar ulaşıyoruz. Yaratıcılığımızın sınırlarını zorladık ama şaşırtıcı bir şekilde Spore ile ilgili en çok karşılaşacağınız yorum hiç şüphesiz oyunun çok yüzeyssel olduğu olacaktır. Peki, bu kadar detaylı bir oyun nasıl oluyor da yüzeyssel olarak nitelendirilebiliyor? Öncelikle bu yorumun haklı olduğunu açıkça

Bu evreye başlarken bir şehir merkezi ve bir kara aracı tasarlamamız gerekiyor. Artık uzuvlarla uğraşmak yok. Mimari ve mekanik yaratıcılığınızı ortaya dökülebilir ya da hazır tasarımlardan birini kullanarak başlama seçebilirsiniz. Bu evrenin ilerleyen aşamalarında şehirde yer alacak diğer binaları da siz tasarlama imkanı bulacaksınız. Fabrikalarla üretiminizi kuvvetlendirebilir, eğlence mekanlarıyla halkınızın mutluluk seviyesini arttırabilirsiniz. Bunun yanında oyunun bu döneminin başlangıcındaki kara aracınızı yaptığınız gibi bir gemi ve bir de uçak tasarlamamız gerekecek. Bu araçlardaki efekt eklentilerinin çok başarılı olduğunu söylemeliyim. Şu da olsun, bu da olsun derken araçları bir disko lambasına benzetmemenizi öneririm.

Uçarlık evresinde dünyada artık sadece bizim ırkımız ama pek çok devlet var. Tümü müzü tek devlet altında birleştirmek veya başta bir deyişle dünyayı ele geçirmek gibi basit ve küçük bir amacımız var. Yüzeyle ve açık denizde bulabileceğiniz gazzerleri araçlarınızla ele geçirdiğinizde bu noktalar size para getirecek (ilk harvester'ımı bu amaç için Dune ile 16 sene önce kullanmışım.) Bu parayla yeni binalar inşa edebilir, yeni araçlar satın alabilir ve gücünüzü güç katabilirsiniz. Para kazanmanın diğer yolu da şehirlerde fabrika, üretim ve eğlence merkezlerini dengeli bir şekilde kurmak. Haritadaki şehirleri ele geçirebilir, onlarla ticaret, robotları oluşturabilir, hatta ticaretinizi belli bir aşamaya geldiğinde satın bile alabilirsiniz. Her üçüydün uğurt uyuşu farklıdır. Sonuçta tüm şehirleri "bir şekilde" ele geçirdiğinizde artık bu dünya bize yetmez diyoruz uzay çağına adım atıyoruz.

#### THE SPACE STAGE (Uzay Çağı)

Bir meteor ile giriş yaptığınız atmosferi, artık kendi tasarlayacağınız uzay gemisiyle terk edebilirsiniz. Hani başından beri sizlerle olan yaratıklarınız var ya, artık onlarla yalnızca video konferansla konuşabiliyorsunuz. Ölçeğin ne boyutta genişlediğini anlamamız için mouse ile esaslı bir zoom out yapmanız lazım. Yüzeyle yakın giderken, yaratıkları çıplak gözle görebiliyorsunuz. Sonra uzaklaştıkça ilk önce gezegeni, daha sonra içinde bulunduğunuz güneş sistemini ve son olarak güneş sistemlerinin de içinde yer aldığı galaksiyi görüyorsunuz. İşte bu açık uçlu evrende aldığımız görevleri gerçekleştirmek için bir o yana bir bu yana seyahat edip duracağız. Buradaki görevlerin diğer bölümlere kıyasla daha eğlenceli olduğunu söyleyebiliriz, tadını kaçırmamak için detaylarına girmeyeceğim. Bu galaksidaki gezegenlerle kuracağımız ilişkilerde ise tabii ki stratejinizi siz belirliyorsunuz. Askeri, ekonomist, kolonist ya da araştırmacı bir yaklaşımla gireceğiniz ilişkilerde esas amacımız bu kez gezegenleri etki alanımıza alıp tüm galaksiyi ele geçirmek. Aklinize hemen şu soru gelebilir, "Galaksi de gezegen bırakmadım ele geçirmedik, peki ya şimdi ne olacak?" Evet can alıcı bu sorunun cevabı basit. Oyun bitiyor. Will Wright'ın bile hayal gücü bir yere kadar değil mi? Bu kadar açık uçlu olma iddiasındaki bir oyun bitince insan tabii ki şaşırmasın demiyor.

#### VE SON

Tek hücre olarak başladığımız evrim maceramız, içinde bulunduğumuz galaksiyi de ele geçirdiğimizde sonlanıyor. Burada oyunun asıl amacının hikayeyi tamamlamak olmadığını anlamak ise zor değil. Asıl oyun, oyunun içinde saklı diyebiliriz. Sporepedia ismini verdiğimiz oyun içi ansiklopedimiz, oyunun asenkron çalışan online paylaşım ortamı, yaratık, araç ve bina editörlerine dönmekten başka çaremiz kalmıyor. "Lütfen de The Sims oynarken oyun bitmiyor, hayot devam ediyordu." dediğinizi duyar gibiyim. Burada The Sims adı altında piyasaya sürülen onlarca farklı eklenti paketinden ve oyunun sürekli yeni içerikle bestendiğini unutmayalım. ☺

## Vista'da Spore

Spore şirin mi şirin bir oyun, özellikle The Sims sevenler bu oyuna bayılacaklardır. Vista'da Spore yeni nesil grafiklerine ve animasyonlarına rağmen orta halli bir sistemde gayet güzel çalışıyor. Olay aslında programcılar işi kotarmak-taki becerilerinde yatıyor. Oyun yapımcıları yaptıkları

oyunun kodunu düzeltip akıcı hale getirmeye ne kadar çok vakit harcarsa bizim ihtiyaç duyacağımız sistem gereksinimleri de o derece azalıyor.

Vista'da oyun oynarken sürücülerle bağlantılı sorun yaşamamak için DirectX 10'a ilave olarak DirectX 9.0c

Runtimes'in kurulu olması gerektiğini unutmayın. DirectX 9'dan 10'a geçişte yaşanan temel sıkıntı bunun ihmal edilmesi ve akabinde insanları "Neden oyunu çalıştıramıyorum" diye patlamasıdır.



## FORUMLARDAN ALINTILAR

Spore ile ilgili çok şey yazıp çizdik, bir de oyunu satın alanları dinleyelim... (Aşağıdaki yorumlar, Spore oyununun satışının yapıldığı sitelerde yer alan müşteri yorumlarından derlenmiştir.)

Evrim kelimesinin oyunda önemi kalmamış. Örneğin; yaratığınıza istediğiniz sayıda bacak ekleyin, değerleri daha yüksek olan tek ayaklı bir yaratıktan hızlı koşmayacaktır. Bu oyun sistemi ile bir yaratık yaratmak, plastik bir bebeği giydirmekten farksız. (erich)

DRM faciası. Oyun eğlenceli görünüyör ama daha önce hiçbir oyunumu bu şekilde "kiraladığım" için satın almaçı düşünmüyörüm. (ben)

Spore, oyun tasarımında gerçekleştirilmiş çok başarılı bir deneysel çalışma. Oyuncu birçok içeriği kendisi yaratabiliyorken diğer oyuncuların gerçekleştirdiği

milyonlarca farklı ek tasarım, otomatik olarak kullanımınıza sunuluyor. Siz zahmet edip bir şey indirmiyorsunuz, oyun bunu sizin için yapıyor. (crol)

Burada kendinize sormanız gereken soru şu: The Sims oyununu beğeniyor musunuz? Eğer cevabınız "evet" ise bu oyun tam size göre, "hayır" ise uzak durun. (jason)

Eğer hayal gücünüz yok ise bu oyun kesinlikle size göre değil. (anubis)

Bu oyunun, 1983'te bilgisayarımı ilk açtığımdan bugüne kadar beklediğim türden bir oyun olduğunu söylemeliyim. Spore'un çok kolay olduğu yönündeki eleştirilere gelince; oyundaki ilk dört evre, oyunun en derin ve detaylı olan son bölümüne hazırlık amaçlı tutorial bölümleri olarak tasarlanmış diğebilirdi. (donald)

yor. Buradan çıkaracağımız sonuç şu: Hardcore oyuncu profili bu oyundan pek de haz almaıyacak. Ancak oyun, diğer yanda çok daha geniş bir kitle-ye hedef alıyor. Tıpkı The Sims serisinin hedef aldığı geniş kitle gibi...

### Oyun basit, görselleri daha da basit

Oyundaki beş temel evreyi rehber kısmında aşama aşama takip edebileceksiniz ama ben size biraz da olsa oyundaki genel atmosferden bahsetmek istiyörüm. Oynanış sisteme benzer bir şekilde, görsellik de son derece basit işlenmiş. Modelle-melere ait detay seviyesinin, oyunun kendisi gibi "üzeyşel" olduğunu söyleyebiliriz. Yer yer poligonları bile sayabiliyorsunuz. Electronic Arts gibi bir oyun devinin, bu yaratıkları en az kapağıımızdaki güzellikte tasar-layabilecek kapasiteye ve teknik altyapıya sahip olduğunu biliyoruz;

## BÜYÜK TRANSFER: SOREN JOHNSON

Electronic Arts'ın Nisan 2007'de transferini gerçekleştiren Spore ekibine kattığı Soren Johnson, Civilization III ve Civilization IV'teki yapay zekayı tasarlamış ve aynı zamanda Civilization IV'te Lead Designer konumuna yükselmiş bir strateji uzmanı. Hardcore seviye-deki bir strateji geçmişine sahip olan Johnson, Spore ile "RTS-Lite" diye tanımladığı ve hayatında daha önce hiç RTS oynamamış oyuncuları bile içine alabilecek bir tasarımın oluşmasına katkıda bulundu. Burada tasarladığı yapay zekanın asıl amacı, klasik bir strateji oyununda olduğu gibi, sizi haritadan silip atmamak. Yapay zekanın bilinçli olarak üzeşelleştirildiğini açık açık söyleyen Johnson, buna rağmen oyun-na yine de kendi isteğiyle bir zorluk seviyesi seçiminin eklendiği bilgisini de belirtti. Ekibe katıldığına oyunun büyük kısmını geliştirmiş olması nedeniyle oyuna etkisinin sınırlı seviyede kaldığını düşünüyörüm; bu transferin, serinin geleceğinde önemli roller üstleneceğinden eminiz.

peki, sorun nedir? Aslında bu bir sorun sayılır mı bilemiyörüm ama oyunun grafik motoru bizim farkında olmadığımız, şekilde farklı önceliklere hizmet ediyor. Bunların başında, editörde eklediğimiz her uzvun başarılı bir şekilde yaratığa konumlandırılması için yapılan hesaplamaların olduğu kesin. Spore, öncelikleri adına birçok alanda geri kalmaktan çekinmeyen bir oyun. Modellemelerin basitliğini bir kenara bırakırsak Spore, görsel açıdan, renklerin ve efektlerin kullanımı açısından insanı yıkalaıyan bir oyun. Kolay anlaşılır grafikler ve basit geometriler, aslında oyunun oynanabilirliğini üst seviye-ye çıkaran önemli unsurlar. Bir de bu oyunu 7'den 77'ye herkesin oynamasını planlandığını düşünürsek belki olumsuz eleştirilerimizden vazgeçebiliriz.

0 halde yapmamız gereken, kendimizi Will Wright'a teslim etmek ve olabilecek bekleyip görmek. Ben kendi adıma, Spore evreninde yerimi alıyörüm. Büyük bir planın parçasıyım artık.

# 25.000.000

dolar

Sadece üç kez aktive edilebi-len oyun, EA'nın piyasadaki ilk haftasında 25 milyon Dolar'lık bir kayba uğrattı.

# 8

evre

2005 yılında yapılan sunumda, oyunun sekiz evreden oluşacağı açıklanmıştı: Molecular, Cellular, Creature, Tribal, City, Civilization, Terraform, Galactic.

# 25

üzde

Spore Creature Creator, orijinal oyunda kullanılabileceğinin parca çeşitliliğinin sadece %25'ine sahipti.

# 22.203.101

tasarım

Bu yazıyı hazırladığım esnada kontrol ettim; oyuncular tarafından yaratılmış olan yaratık, araç ve bina tasarımlarının toplam sayısı 22 milyon geçmişti.



söylemeliyim. Oyunun oynanış sistemi son derece basit; hatta çoğu zaman "çocuksu" denebilecek seviyelere düşebiliyor. Yalnız burada bir yanlış-lığa düşmemeliyiz. Spore, yapımcıları tarafından da benzer bir şekilde tanımlanıyor. Yani bu çocuksu yaklaşım bilinçli olarak seçilmiş bir kararın sonucu. Civilization Lead Designer konumunu bırakıp ekibe katılan Soren Johnson bile, Civilization oynayan bir kişinin bu oyundan tatmin olmayacağını sözlü-



Ekranında askeri bir deniz aracının yapım aşamasını görüyorsunuz.

## SPORE

**ARTI** Bir Will Wright oyunu olması, açık uçlu yapı, kusursuz bir işle-tim sistemiyle desteklenen yaratım editörleri, eğlenceli içerik

**EKSİ** Ömrünün kısa olması, sıkı oyuncuları doyurmayacak zorluk seviyesi, oynanış sistemindeki aşırı basitlik ve üzeşsellik

YAPIM Maxis

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Strateji / Simülasyon

DİĞER PLATFORMLAR DS, Mac, Mobil

WEB www.spore.com

TÜRKİYE DAĞITIMI -

SimCity ve The Sims'ten sonra Will Wright imzalı taşıyan Spore, bu oyunlarla yükselttiği çitaıyı yeniden aşabilecek mi, bunu zaman gösterecek. Ancak oyun, yaratıcılık faktörü dışında biraz "çocuk oyuncuıı" sayılabilir.

# 7,9





# CRYSIS WARHEAD



*Crysis'in finalinden sonra birçoğumuz daha fazlası için beklemeye başlamıştık. Neyse ki adaya dönmek için uzun süre beklemek zorunda kalmadık. Bu kez, buzlarla kaplı tropik adamızda olup bitenleri Psycho'nun nano-suit'i içinde yeniden yaşıyoruz.*

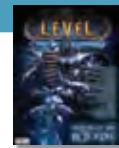


**PSYCHO**  
İlk oyundan tanıdığımız ve ilgiyle takip ettiğimiz Psycho, Warhead'ın "esas adamı" olarak çıkıyor karşımıza. Gözü kara, hızlı ve aksiyonu seviyor. Warhead'ın oyuncularını koltuklarına çivileyen oynanışı ile Psycho karakteri mükemmel bir uyum arz ediyor.

“Sandbox” oyunlardan hoşlandığım söylenemez pek. Kilometrekarelerce genişlikte bir alana “sürükle - bırak” marifetiyle yayılmış yüzlerce baraka ve onlarca üssün arasında ilerleyip benzer tipteki düşmanları vurmamın beklendiği oyunlara daima şüpheyle yaklaşmışımdır. Far Cry ise akıllı düşmanları ve yüksek zorluk seviyesinde ezberle bağlamayan taktiksel oynanışı ile bu önyargımı yıkmıştı. Ardından gelen Crysis ise Far Cry’da deneyip sevdiğim tüm oynanış öğelerini daha güzel grafiklerle birleştirerek sunuyordu. Yine de “Sandbox Laneti” zaman zaman etkisini hissettiriyordu. BioShock’un Rapture’ındaki gibi, her detayın özenle tasarlandığı bir dünyadan sonra,

sürükle - bırak dünyasında sakin ve bol tekrarlı bir oynanışın ağırlığını zaman zaman hissediyordum. Crysis’i severek oynamış olsam da Sandbox Laneti ile Crysis Warhead’de de karşılaşacağımı tahmin ediyordum. Bu noktada Yerli Kardeşler’in beni oldukça şaşırttığını gururla söyleyebilirim. Crysis Warhead (CW), sandbox dünyasını hızlı ve kesintisiz aksiyonla birleştiren, mouse tutan elinizin avucunu terletecek sıkı bir macera. Üstelik Crysis’den daha güzel görünüyor.

**“Psikopat” bir oyun deneyimi** > CW, Crysis’teki olaylara paralel bir zaman diliminde geçiyor. Tek farkı ise bu kez Psycho’nun macerasını yaşayacak



## A J A N D A

**SAYI: 139**  
**SAYFA: 10**

olmaz. Crysis’i oynadıysanız -muhtemelen- efendi askerimiz Nomad’dan çok, kafasına eseni yapan, patavatsız Psycho karakterini benimsemişsinizdir. CW’deki ana karakterimizin bizzat Sergeant Psycho Sykes olması, Crytek’in de bizimle hemfikir olduğunun en büyük kanıtı. Psycho, bozuk ağız, kayda değer esprî anlayışı ve emir dinlemez doğası ile lakabını sonuna kadar hak eden bir Amerikan askeri klişesi. (Kendisinin İngiliz olmasına rağmen.) Yine de bu onu oyun dünyasının en eğlenceli ve canlı karakterlerinden biri yapmaktan alıkoymuyor. Üstelik Psycho, karizmatik görünmeye çalışmıyor, sadece aklından geçenleri söylüyor. Crysis’te, üçüncü türle yakınlaşmadan hemen önce “He ya, uzay filmi çekmeye geldik sanki.” demesi de Psycho’nun gamsız ve alaycı mizacının bir kanıtı. CW’nin oynanış dinamikleri de Psycho’nun hareketli mizacıyla tatmin edici bir uyum içerisinde neyse ki. Daima hareket halinde ve daima aksiyonun kalbindesiniz.

CW, çalışmak için Crysis’e ihtiyaç duymuyor. ➔



## alternatif



## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Sürükleyici oynanışı ve etkileyici atmosferi ile her FPS'nin yegane alternatifi olan CoD4, hala denemediyse çok şey kaçırdığınız başarılı bir yapım.

➔ Böylece sadece CW'yi oynamak için Crysis'i de tekrar kurarak sabit diskinizin büyük bir bölümünü feda etmek zorunda kalmıyorsunuz. Ancak Crysis'i henüz oynamadıysanız CW'den önce denemek isteyebilirsiniz zira oyun, senaryo açısından olup bitenler hakkında bilgi sahibi olduğunuzu varsayıyor. Ayrıca Psycho'yu kontrol ettiğiniz bir oyun deneyiminden sonra Crysis'in Nomad'i, emekli bir muhasebeci kadar tatsız gelecektir. CW, üçüncü şahıs perspektifi kullanılarak hazırlanmış ara videolarla birlikte geliyor. Oyuna başlamadan hemen önce Psycho'nun, nano-suit'inin özelliklerini kullanarak yaptıklarını görüyoruz. Kendi halinde yolunda ilerleyen bir nakliye kamyonuna yetişmek

için nano-suit'inin maksimum hız özelliğini kullanan Psycho, yolda pusu kurmuş olan Kuzey Kore askerlerini yine nano-suit'inin marifetiyle temizledikten sonra yola devam ediyor. Crysis'in aksine, CW'ye ıssız bir sahilde mehtabı seyrederek başlıyorsunuz. Uçağı düşürülen Psycho, enkazdan çıkıyor ve bombardıman seslerinin arasında yola koyuluyor. Sinematik anlatım açısından CW'nin Crysis'den daha başarılı olduğunu söylemek mümkün. Oyunun sonunda olup bitenleri bilmenize rağmen ara sahnelerde ve gerçek zamanlı olaylarda heyecanlanmaktan kendinizi alamıyorsunuz; kısa bir süre sonra da CW'nin aksiyon dozajı yükseltilmiş oynanışını keşfetmeye başlıyorsunuz. Öncelikle hedef noktalar arasındaki mesafeler kısaltılmış; böylece sık sık yolunuzu kesen devriyelerin ve düşman askerleriyle dolup taşan barakaların içinden geçmek yerine daha büyük ve daha sıcak çatışmalara giriyorsunuz. Böylece

sık sık bir - iki askeri ortadan kaldırmak için aracınızdan inmek ve bunu her 50 metrede bir tekrarlamak zorunda kalmıyorsunuz. CW sizi daima yoğun bir aksiyonun ortasında bırakıyor ve çok daha konsantre bir içeriğe sahip. Daima önemli bir şey yapıyor ve pek çok düşmana karşı zorlu mücadeleler veriyorsunuz. Aynı şey uzaylı dostlarımızla yaşayacağınız temaslar için de geçerli. Dalgalar halinde üzerinize geliyorlar ve ayakta kalıp dayanmak için tüm becerilerinizi kullanmanız gerekiyor. CW'nin kurgusu kadar, geliştirilmiş yapıy



## ÇİFT SMG

Tipki Halo'daki gibi, cephanenizi yüksek ateş gücüne ihtiyaç duyacağınız anlara saklamak için oldukça yerinde olacaktır.



## Vista'da Crysis: Warhead

Hem Vista'ya, hem de Crysis'e sistem gereksinimleri konusunda haklılık ediliyor biraz. Vista için bu ayki Vista ve Oyunlar yazımızı okumayı unutmayın. Enfes bir arabirimi olan Aero'nun tek ihtiyacı, aslında biraz bellek takviyesi ve gerekli güncellemelerin kurulması. Crysis'e gelince, en son teknolojinin bir bedeli olmalı, değil mi? Siz donanım olarak ne verirsiniz onu sonuna kadar kullanıyor

oyun ama isterseniz detaylı grafik ayarları ile oynayarak gerektiği kadar kesintiye gidebiliyorsunuz. Yani Crysis'i ve -uçuk bir sisteminiz olmasa da- Crysis Warhead'ı güzel bir ayar çekerek rahatlıkla oynayabilirsiniz. Örneğin; ben evde 128 MB bellekli GeForce 7900 ekran kartım, 2 GB RAM'im ve Intel 3 Ghz HT tek çekirdek işlemcim ile Vista'da çatır çatır oynuyorum. Bu gayet ekonomik bir sistem.

Crysis Warhead, Crysis'ten daha iyi görünüyor ve aynı sistemde daha hızlı çalışıyor. Yine de tavsiyemiz bu oyunu sağlam bir sistemde ve Vista'da oynamanız çünkü oyunun grafikleri XP'de "High" ile sınırlıyken Vista'da "Very High" seçeneği açık. High ve Very High arasında gözle görülür bir fark var.



## MULTIPLAYER

Warhead, Crysis'teki multiplayer seçeneklerine ek olarak, herkesin nano-suit'ini kuşanarak mücadele edebileceği team deathmatch modu içeriyor. Ayrıca Crysis'teki haritalara ek olarak yeni haritalar da içeriyor. Oyuncuları nano-suit'in özelliklerini kullanmaya teşvik eden harita tasarımları, klasik deathmatch seanslarını daha eğlenceli hale getiriyor. Fazla lag olmaması da önemli bir artı.

zekası da dikkat çekiyor. Koreliler ormanda çok daha iyi kamufle oluyor ve dağılarak sizi kuşatıyorlar. İlk bölümde ufak bir barakaya saklandığımda önce etrafımı sardılar, ardından bir el bombası ile köhne sığınağımı üzerime yıktılar. Patlamak üzere olan araçlardan uzak duruyor ve yalnız hareket etmiyorlar. Crysis'teki yapay zeka eksileriyle CW'de pek karşılaşmıyorsunuz. Yakın mesafede sizi görmezden gelebilen makineli tüfekler haricinde oldukça zeki ve tehlikeli düşmanlarla karşılaştım. Uzaylılar ise Crysis'te olduğundan çok daha tehlikeli bir hal almış; hızlılar, vur kaç tarzı saldırılar yapıyor ve asla önünüzde sakince süzülüyorlar.

**Serbest stilde savaş...>** Nano-suit'inizi gardiobunuzdaki askıdan indirebilirsiniz zira CW'deki en büyük silahınız bu giysi. Nano-suit'e herhangi bir eklenti yapılmamış olsa da giysinizin özelliklerini -Crysis'ten idmanlı olduğunuz için- çok daha usta bir biçimde kullanabiliyorsunuz. Nano-suit'inizin modlarını kullanma biçiminiz oynayı tarzınızı doğrudan etkiliyor. Yine de tanıtım videolarında izlediğimiz biçimde hareket etmek pek kolay değil. Maksimum hız ile düşmanınızın yanına koşup maksimum güç ile boğazından tutarak, onu arkadaşlarının üzerine fırlatma girişimlerin sık sık diğer askerler tarafından kevgire çevrilmenizle sonuçlanıyor.

Açıksası CW'nin düşmanları bunları yapabilmemiz için fazla zeki; kolay kolay bir araya gelip "Hadi, üstümüze ağır bir şey fırlat." der gibi bakmıyorlar. Bu yüzden zırhınızın tüm özelliklerini uyumlu bir biçimde kullanıp temkinli bir biçimde ilerlememiz ve emektar pelerin modunuzu sık sık kullanmanız, sağlığınız açısından oldukça faydalı olacaktır. Yine de CW sizi asla tek bir plana bağlı kalmaya zorlamıyor. Gizlilik içerisinde ilerleyebilir, vur kaç yapabilir veya risk alıp ortalığı birbirine katabilirsiniz. Bu esneklik, iyi nişan alan ve hamlelerini akıllıca yapan düşmanlar ve yoğun aksiyon ile birleştiğinde, ortaya savaşmaktan asla yorulmadığınız bir yapım çıkıyor. Crysis oynarken de oldukça heyecanlı anlar yaşamıştım ancak CW'dekilerle karşılaştırıldığında hepsi oldukça sakin kalıyor. Çift SMG sayesinde üzerinize yağın uzaylıları uzakta tutmaya

çalışırken, zırhınızın güçlerini yenilemek için çaresizce siper alacak bir yer arıyorsunuz. Buz tutmuş palmyeler mermilerinizle dağılırken ve patlamalarla sarsılırken tek hissettiğiniz, hayatta kalma içgüdünüzün yakarışları ve adrenalin oluyor. CW'deki bir savaş yalnızca bir diğerinin başlaması için bitiyor. Buna rağmen asla sıkılmıyor ve düşmanlarınızla satranç oynar gibi kapışıyorsunuz. Gerçekten de CW'den sonra oynayacağınız FPS oyunlarından beklentilerinizi bir üst basamağa çıkaracak bir tempolu var oyunun. Oyun süresini uzatmaktan başka bir işe yaramayan koridorlar veya şehirlerarası yolculuklara taş çıkaran sıkıcı araç sahneleri (Half-Life 2; orada olduğunu biliyorum!) CW'de yok. Onun yerine, sütun içine katılan çam balı kadar yoğun, "sürükleyici" sıfatına yeni bir boyut katacak kadar kesintisiz ve tatmin edici bir aksiyon var. Üstelik araç kontrolleri daha rahat ve mantıklı bir hale getirilmiş.





### ROKETATAR

Emektar roketatarınızı bazı uzaylılar ve helikopterler için saklayın; ne zaman işe yarayacağını bilemezsiniz.



# 5

## bilgisayar

Tüm yasadışı hareketlere karşı Crysis Warhead, tıpkı Spore gibi size en fazla beş bilgisayara kurulum yapma hakkı tanıyor.

# 21

## harita

Oyun, yedisi yeni olmak üzere toplam 21 tane haritaya sahip.

# 40

## lira

Crysis Warhead'in ülkemizdeki satış fiyatı 40 YTL.

# 10

## ay

Oyun, Crysis'ten tam 10 ay sonra piyasaya çıktı.

➔ **Sistem dostu** > Crytek, CW'nin daha iyi grafiklere sahip olacağını ancak sistem ihtiyaçlarının düşürüleceğini söylediğinde buna inanmakta zorlanmıştım. Bu yüzden, CW'nin gerçekten de Crysis'ten daha rahat çalıştığını ve daha güzel grafiklere sahip olduğunu keşfettiğimde ufak bir şaşkınlık yaşamaktan kendimi alamadım. CW'nin dokuları çok daha güzel görünüyor; su, metal ve organik yüzeyler ve hatta elinizdeki silah dahi daha iyi görünüyor. Üstelik sanat yönetmenliği adına da daha üstün bir başarıdan söz etmek mümkün. CW'nin adası çok daha canlı ve etkileyici duruyor. Eğer Crysis'i orta ve yüksek grafik ayarlarında oynatan bir bilgisayarınız varsa CW'yi yüksek ayarlarda rahatlıkla oynayabilirsiniz. Orta seviye donanımına sahip olan kullanıcılar da CW'nin güzelliklerinden daha az fedakarlık yapabilirler. Yine de bu, çözünürlüğü son seviyeye kadar yükseltip, AA açıkken tüm grafik ayarlarını en üst seviyeye ayarlayabileceğiniz anlamına gelmiyor.

Ancak "gölge ve fizik ayarlarını kısarak oyunu DirectX 9 modunda çalıştırmak" fikri genellikle mutlu sonla bitiyor. CW, bir optimizasyon mucizesi yaratmıyor ancak sisteminizin karşılığını kesinlikle veriyor. Böylesine gelişmiş bir grafik teknolojisi kullanan bir yapım için optimizasyon notu gayet başarılı; üstelik Crysis'in aksine AMD - ATI kartlarıyla daha uyumlu çalışıyor.

Crysis Warhead, hayatımda oynadığım en etkileyici FPS oyunlarından biri. Yaklaşık yedi saat içerisinde bitmesi biraz üzücü ancak böylesine hızlı bir oynanışı daha uzun bir oyun süresine yaymak, oyunun sürükleyiciliğine zarar verebileceğinden bunu pek dert etmiyorsunuz. Oyunu bitirdiğinizde eğlenceli multiplayer seçeneklerinin sizi beklediğini bilmek de içinizi rahatlatacaktır. Ayrıca CW, tekrar tekrar oynamak isteyebileceğiniz bir potansiyele sahip. CW, yaptığı her şeyi en iyi şekilde yapıyor ve oyun dünyasında sıkı bir macera

yaşama şansını hiçbir zaman reddetmeyeceğimizi bir kez daha ispatlıyor. Oldukça makul bir fiyata ve tamamen Türkçe olarak piyasaya sürülen CW, salonunuzun duvarındaki çerçeveden mezuniyet resimlerinizi çıkartıp Psycho'nun portresini asmanızı sağlayacak kadar başarılı bir yapım. Seni seviyoruz Crytek! 🎮

## CRYSIS WARHEAD

**ARTI** Heyecanlı ve sürükleyici oynanış, harika grafikler, başarılı optimizasyon, eğlenceli multiplayer seçenekleri

**EKSİ** Kısa oyun süresi

YAPIM **Crytek**  
DAĞITIM **Electronic Arts**  
TÜR **FPS**  
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**  
WEB **www.crysiswarhead.com**  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Tüm zamanların en sürükleyici FPS oyunlarından biri olan Crysis Warhead'de, yalnızca grafiklerine kapıldığınız görsel bir şovdan çok daha fazlasını bulacaksınız.**

# 9.5

MİNİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



# kripton ALTERNATİF GİYİM



**İstanbul Bakırköy**  
Ebuziya Cad. No:21 Kat:1  
0212 543 58 44

**Ankara Optimum AVM**  
Kat:2 No:206/B 0312 280 78 67

**Merkez 0212 539 21 50**  
[www.kripton.cc](http://www.kripton.cc)

DON'T PISS  
ON ME



...KAFANA GÖRE



## X-RAY

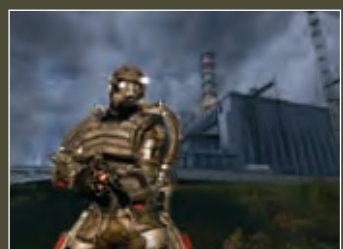
S.T.A.L.K.E.R.'in grafik motoru olan X-Ray, 1.5 güncellemesiyle birlikte DirectX 10 desteğine ve bu sayede çok daha etkileyici bir görselliğe kavuştu.

# S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

## Ruslar yine devrim yaptı

**M**art 2007'de, beş yıllık bir programlama çabasından sonra piyasaya çıkan ve aslında beş yıl boyunca hakkında yapılan söylentilerle herkesin beklemediği ama "çok beklenen oyunların hayal kırıklığı yaşatması" deneyimlerimize dayanarak güzel olacağına dair fazla da umudumuzun olmadığı S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, oyun piyasasında müthiş bir şok yaratmıştı. Bilgisayar oyunları ilk kez kendini gösterdiği günlerde orada olan, 1980'den itibaren neredeyse piyasaya çıkmış her oyun cihazı ile oynamış, 26 yıldır bir oyun için çizilen artışın, yapılan reklamlardan veya yayınlanan ekran görüntüsünden bile nasıl bir rezalet veya şaheser ile karşılaşacağımızı tahmin eder olmuş, çok bilmiş ve ukala bir oyun sever olarak ben dahi, etkileyici, sürükleyici ve güzel bir oyun ile karşılaşacağımızı

### alternatif



S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Hikaye bakımından Clear Sky'in devamını konu alan Shadow of Chernobyl, 2007'nin Mart ayında piyasaya çıktığında FPS türünde bir çığır açmıştı, RPG öğeleri ve serbest oynanışı ile oyuncuları tam yüreğinden vurmuştu. Clear Sky'ı bitirdikten sonra merakınızı yenemeyip oyunu kuracağımıza emin gibiyiz. ("Emin gibi olmak" ne demek?)

düşünmüyor, anlaşılması zor, karışık kontrolleri ve kullanıcı düşmanı arayüzü ile bir "Rus yazılım piyasası denemesi" ile karşılaşacağımızı sanıyordum ama LEVEL'in tüm yazarları olarak oyunun başından kalkamadık. Maalesef yazılım kodunun iyi optimize edilmemiş olmasından kaynaklanan bol bug'lu, bol yamalı ve kendini ancak piyasaya çıktıktan altı ay sonra temiz bir oyun sınıfına yükseltebilen bir yapımla karşılaşmamız saymazsak Shadow of Chernobyl, oyun dünyasında bir devrimdi. Sizinle beraber yaşayan, hatta sizden bağımsız yaşayan çok geniş bir oyun evreni içinde RPG öğeleri ile zenginleştirilmiş, FPS türünde, zengin içeriği, diyalogları, hikayeleri, inventory sistemi ve harita sistemi ile oyun, bugün deli gibi reklamı yapılan ve herkesin ağzının suyunu akıtan Far Cry 2'nin veya Fallout 3'ün beş yıl önce yapımına başlanmış "ambalajı gösterişsiz" bir öncülüydü ve çıktıktan hemen sonra, onu incelerken bug'ları sebebiyle notunu kıran video oyun basınının kırık notlarına rağmen (Sadece LEVEL'da 90'ın üzerinde not almıştı.) iki yıl içinde iki milyon adet satarak ve aceleci oyun incelemelerinin nasıl büyük bir haksızlık ve yanlışlık olduğunu herkese kanıtlayarak, asıl olanın, okurun ve oyuncunun ilgisi, hatta bir oyundaki bug'ların değil, oyunun içeriğinin önemli olduğunun kanıtı haline gelmişti.

**Eklenti değil, yeni oyun>** Bu ay ise bir yıldır beklediğimiz eklenti paketi Clear Sky piyasaya çıktı ki Clear Sky, alışılmış bir eklenti paketi değil, başlı başına, kendi başına bir oyun. Çalışmak için ilk oyuna ihtiyaç duymazken, akıllıca bir tasarımla, hikayeyi merak edenleri ilk oyunu oynamaya yönlendiren bir senaryonun üzerine kurulmuş. İlk oyunda konu edilen hikayenin öncesindeki gelişmeleri ve ilk oyunda karşılaştığımız o garip dünyanın nasıl geliştiğini, nasıl o hale geldiğini anlatan Clear Sky, sadece hikaye olarak değil, teknoloji ve oynanış olarak da ilk oyundan çok ileride bir deneyim sunuyor.

Her şeyden önce DirectX10 ile çalışan oyun, bu açıdan baktığımızda piyasadaki ender DirectX 10 oyunlarından biri olarak görselliğiyle büyülüyor. Rusya'nın, Çernobil faciasından sonra ortaya çıkan ve nereden geldiği belli olmayan acayip bir fenomen ile mutasyona uğramış acayip yaratıklarla dolu bataklıklarından, seyre doyum olmayan ormanlarına, terk edilmiş kasabalarına ve köylerine kadar pek çok etkileyici mekanı oyun alanı olarak belirleyen Clear Sky'da, güneşin doğuşundan batışına ve yeniden doğuşuna

## Vista'da S.T.A.L.K.E.R.: Clear Skies

Shadow of Chernobyl ile Clear Sky'ı teknik açıdan kıyaslarken aslında geçen bir yılda Vista ve DirectX 10'un kattıklarını anlatıyor olacağız.

Shadow of Chernobyl'de atmosferin etkileyici olmasının en büyük pay şüphesiz çorak toprakları örten kasvetli gökyüzüydü. Hava durumu, ışık ve sesler harikaydı. Yağmurda bir ağacın altında dalların altında oluşup yıldırımların ışığında büyüyen gölgeler çok etkileyiciydi. Ama oyun

genel olarak karanlıktı. Clear Sky'da hikaye gereği gökyüzü açık ve yeni efektler eskisinden daha da etkileyici.

DirectX 10'a göre rafine edilmiş yeni grafik modülü sayesinde oyuna en uç, en son görsel efektler ve teknolojiler dahil edilebildi. Volumetrik aydınlatma sayesinde oyunun genel gerçekçilik seviyesi oldukça artmış. Modeller daha gerçekçi ve gölgeler de daha iyi. Her karede ortalama 800.000 poligon var! Bazı bölümlerde 2.5 milyon poligon!

Clear Sky'ın yapımcıları yeni API ile çalışmayı seçerek geleceğe yatırım yaptıklarını söylüyorlar. En son DirectX'i kullanıp teknolojik deneyler yapıyor, oyunlarına yeni özellikler katıyorlar. Oyuna kattıkları bir yana DX10 ve Vista'nın getirdiği yenilikler sayesinde DirectX 11'e geçişin çok rahat olacağını da belirtmeden geçmiyorlar.



# 1/2

**oran**  
Clear Sky'daki oyun alanının yarısı ilk oyundaki mekanların elden geçirilmiş halinden oluşuyor.

# 77

**puan**  
Oyunun şu ana kadar aldığı notların ortalaması bu. Şaşılacak şey! Yine hakını yiyorlar garibimin. Tamam, bug'lar var ama oyunu bir de diğer yönlerinden değerlendirin.

# 2.000.000

**adet**  
İlk oyunun iki yıl sonundaki satış rakamı. Reklamsız ve gösterişsiz bir biçimde piyasaya çıkan Shadow of Chernobyl'in satış başarısı, Far Cry 2 gibi oyunların doğmasına neden oldu desek yalan olmaz.

# 3.000.000

**adet**  
Clear Sky'nın bir seneye içinde satmasını beklediğim rakam. Peki neden? Nereden uydurdum bu rakamı? Zira onu bekleyen iki milyon insan var zaten ve bir milyon da yeni oyuncu kazanırsa, dünyayı "dümdüz yürü" ve önüne çıkkanı vur" tarzı beyinsiz oyunlardan kurtaracağımıza inanıyorum. Yapımcılar ışığı görecekler. Amin!

## ÇERNOBİL



26 Nisan 1986 tarihinde meydana gelen ve "Çernobil Faciası" olarak isimlendirilen olay, belki de insanlık tarihinin en çarpıcı sürecini başlatmıştır. Google'ı açıp "Çernobil" kelimesini arattığınızda karşınıza çıkacak olan fotoğraflar, bu felaketin tüm savaşlardan daha kötü bir tablo ortaya çıkardığını anlamınızı sağlayacak. Eğer bu aramayı yaparsanız kendinizi iyice hazırlayın.

kadar, tüm günü mükemmel ışık ve gölge animasyonları ile yaşarken rüzgardan yağmura dek her hava olayını da oynanışı etkileyecek biçimde hissediyorsunuz.

Faciadan sonra bölgede ortaya çıkan anomaliler, gözle görülmesi zor ancak içine girdiği canlıyı sıkıştırıp, ezip, parçalayıp öldüren ama arkasında -dünyada doğal olarak bulunmayan- değerli maddeler bırakan bir yapıya sahipler. Oyunumuz da bu maddelerin, yani "artifact"ların peşinde koşan, onları bulup satarak kar elde etmeye çalışan ve "Stalker" ismi verilen hazine avcılarının hikayesini konu alıyor. Bir stalker olarak, bölgedeki diğer stalker grupları ile savaşıyor veya diplomasi kurup anlaşılıyor ve amacınıza ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ancak ilk oyundaki geniş oyun alanında çok daha geniş olan yeni oyun alanı, tek başınıza hayatta kalabilmek için fazlasıyla zorlu bir mücadele

gerektiriyor ve bu yüzden, amacınıza ulaşabilmek için kendinize dost gruplar edinip onların dertleriyle ilgilenmek, sempatislerini kazanmak, bu sayede de silah, mühimmat ve bilgi kaynaklarından yararlanarak hedefinize doğru ilerlemek zorundasınız.

**Win Win Siçüeyşin>** Yapımcılar bu noktada çok güzel bir oyun sistemi kurmuşlar ve sizi tek başınıza ramboculuk oynamak yerine, dost stalker gruplarıyla ortak operasyonlar yapmaya sevk etmişler. Onlarla beraber haritadaki stratejik bölgeleri ele geçirip, bölgeleri dost grupların hakimiyeti altına soktukça, ulaşabildiğiniz silah ve mühimmat çeşitliliği artıyor ki bu da daha zor bölgelerde hayatta kalmanız için gerekli teçhizatı ulaşmanızı sağlıyor ve aynı zamanda uygulayabileceğiniz stratejileri etkiliyor. Örneğin; sniper tüfeği olmasızın, elinizdeki shotgun ile yakın mesafeden çatışmak zorundayken, sniper tüfeği bulduktan sonra, ekibiniz saldırıyı düzenlerken siz uzak ve güvenli bir mesafeden çögersiz düşmanlarınızı tek tek avlama lüksüne kavuşabiliyorsunuz.

Elbette oyun, serbest oynanışa izin verdiği ve sizden bağımsız olarak kendi kendine gelişip yaşadığı için, bir kez ele geçirdiğiniz bölge, koruma altına almazsanız düşman grupların eline geçiyor veya saldırmak istediğiniz bir bölgeyi başka bir grubun saldırıp ele geçirdiğini görebiliyorsunuz.

**Loot peşinde koşmaya son>** Peşinde koştuğunuz artifact'lar ise oyunun en önemli bileşenlerinden biri. Üzerinizde taşıdığınızda size değişik bonus'lar kazandıran bu fenomenler, mermilere karşı daha dayanıklı olmanızı, kanamanızın durmasını ve radyasyona bağıışıklığınızı arttırabildiği gibi tam tersi etki de yapabiliyor. Aynı zamanda

iyi de para ettikleri için bunları çevredeki tüccarlara satarak kazandığımız parayla yeni mühimmat almak isteyebilirsiniz. Ayrıca, düşmanlarınızın üzerinden çıkan alet edevat ve mühimmat da ticaretin konusu olabiliyor ancak bu kez, ilk oyundakinin aksine, bu loot'lar çok büyük paralar etmiyor. Yani oyunu "düşman öldürüp para kazanarak yeni silahlar satın almak" üzerine oynamanızın önüne geçmek isteyen yapımcılar, oyuncuyu gözü para hırsı bürümüş bir katil olmaktan çıkarıp tam anlamıyla bir stalker, yani hazine avcısı yapmak istemişler, dolayısıyla, düşman gördüğünüzde, "öldüreyim de üzerinden çıkanları alıp satayım" manyaklığı yaşamadan artifact'ların peşinden gidiyorsunuz ve düşmanla karşılaştığınızda gereksiz gerginlikten kaçınmak için yolunuzu değiştirip saklanarak ilerlemeyi tercih edebilirsiniz.

Sesleri ve müzikleri de son derece başarılı olan oyun, oyuncuyu atmosfere sokmakta ve hikaye boyunca sürüklemekte yine başarılı olmuş ve oynamayı kesinlikle hak ediyor ancak daha piyasaya çıkmalı birkaç gün olmadan dört yama yayınlanmasına neden olan bug'ları, yine birkaç ay boyunca oyuncuların canını sıkacak gibi. Dolayısıyla oynamaya başlamadan önce makul bir süre kendinize hakim olabilirsiniz aksi takdirde çıkan yamalarla oyun kodunun optimize edilmesini bekledikten sonra tertemiz bir oyun deneyimi yaşayabilirsiniz. Zira, hatırlıyorum da ilk oyunu iki ay oynadıktan sonra çıkan çok önemli bir yamanın, bütün eski save dosyalarını geçersiz kılıp oyuncuları sıfırdan oyuna başlamak zorlamasından ve benim de o iki ayı hiç yaşamamış sayarak tüm oyuna yeniden başlayacak zamanım olmasından dolayı -malumunuz, dudaklarından bal akan, sert kış gecelerinde parlayan yıldızlar gibi gözleri seyre doyumlayan, tatlı sohbetlerinde kaybolup gitmek isteyeceğiniz afet-ül dilberlerin varlığında kendimi unutan ve tüm zamanımı güzel dilberlere vakfeden bir adamım- oyunu yamasız ve bug'lı haliyle bitirmek zorunda kalmışım ve pek de canım sıkılmıştı. Dolayısıyla, yakında çıkacak Fallout 3, Far Cry 2, hatta Precursors ve White Gold ile birlikte FPS alanında bir devrim yaratan Clear Sky'ı herkese tavsiye ediyorum. ☺

## S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

**ARTI** DirectX 10 tabanlı yeni grafikler, geniş oyun alanı, serbest oynanış, sürükleyici oyun sistemi, kadın olsa mükemmel sevgili olacak yapısı

**EKSİ** Yine bol bug'lı olarak piyasaya sürülmesi, cim cim ayları bittikten sonra şımarık ve bençil bir yapısı olduğu ortaya çıkan kabus bir kadınla evlenmeye benziyor

YAPIM GSC Game World  
DAĞITIM Deep Silver  
TÜR FPS / RPG  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB cs.stalker-game.com  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Oynayın, oynatın, övün, sevin ve destekleyin ki bir daha o çocuk oyununa benzeyen "dümdüz git, önüne geleni vur" şeklindeki dandirlik konsolvari oyunlarla karşılaşmayalım ve yapımcılar bu türde, zengin içerikli, özgür oynanışlı, sanat eseri görülmü oyunlarla karşımıza çıksınlar.**

# 9,5





## RACE '07

GTR Evolution, oyunculara bir paket halinde sunulmuş. Paketin içinde, World Touring Car Championship'in resmi oyunu olan Race '07 de ücretsiz olarak geliyor. Böylece 2006 ve 2007 yılında FIA WTCC altında yarışan tüm resmi araçlar ve pistler oyuna dâhil oluyor.

## NURBURGRING'DEN SEVGİLER!



Nürburgring, kısaca Ring, Avrupa GP'lerine ev sahipliği yapan dünyaca ünlü bir pist. Almanya'nın Nürnberg kentinde, Cologne'nin 90 km güney-

batsında, Mainz'ın 100 km kuzeybatısında yer alıyor. Değişik varyasyonlarla birçok kategoride yarışa ev sahipliği yapan pistin en ünlü güzergahı, GTR Evolution'da da bulunan Nordschleife (Kuzey halkası) pisti. Pistte yol alırken tarihi Nürburg kalesi ve Eiffel dağlarının eşsiz güzelliğini izleyebiliyorsunuz.

## GTR EVOLUTION



Asfalt ağlamıyor! Sadece gözüne toz kaçtı, tamam mı?

**H**ız kimileri için olduğu gibi, benim için de büyük bir tutku. Lakin bu tutkuyu abartmak her zaman pek de iyi sonuçlar vermiyor. Hatta her zaman değil, hiçbir zaman iyi sonuçlar vermiyor. Malum, benzin fiyatları da ateş pahası iken, geriye kalan en temiz seçenek oturup güzelce gerçekçi bir yarış oyunu oynamak.

Aslında, buraya kadar her şey çok toz pembe. Sıradan bir "Dışarıda gezeceğine, oturma evinde kendin hoş, eğlen" atraksiyonu... Fakat iş tam burada değişiyor çünkü bu noktada gerçek bir evrim söz konusu. GTR Evolution, yarış simülasyonlarındaki evrimi gerçekleştirirken, gerçekçiliği ön planda tutuyor. Yani gerçekçilik ön planda olduğundan oyunu oynarken hız tutkunuzu tatmin ediyor olması, aslında oyunu oynamak için başlı başına bir sebep. "Oyun" diyorum ama GTR Evolution oldukça ciddi bir yarış simülasyonu.

## alternatif



RACE DRIVER: GRID

Colin McRae Rally serisiyle feleğin çemberinden geçen tecrübeli Codemasters'ın oyunu olan GRID, oldukça sağlam bir yarış oyunu ve GTR Evo kadar. Ayrıca, Şefik'in geçen ayki Flatout incelemesinden sonra iki ay üst üste alternatif olmayı başardı!

"Kadran kapatmak her yiğidin harcı değildir"> Uzun yıllardır çıkan söylentilerle Gran Trusimo'nun PC'ye çıkması bir yılın hikayesi olmuşken, PC'de ciddi anlamda bir Grand Prix simülasyonu oyunu olmaması büyük bir eksikti. Durumu fark etmiş olacak ki SimBin GTR serisini piyasaya sürdü. Konsolda Gran Trusimo ile rekabete giremeyecek olan GTR serisi büyük ilerleme kaydetti ve serinin devrim niteliğindeki son sürümü GTR Evolution, birçok yenilikle birlikte piyasaya sunuldu. Yenilikler arasında, hasar motoru, modellemeler ve geliştirilen grafikler yer alıyor. Tüm bunların yanı sıra, alınan lisanslarla beraber oyundaki lisanslı araç sayısı da artış göstermiş. Aston Martin DBR9, Audi R8 GT Concept, Dodge Viper Coupe, Corvette C6.R, MNW M3 GTR, Gillet Vertigo ve Marcos Marcorelly GTC gibi canavar modelleri kullanma fırsatına sahibiz.

GTR Evolution'ın en büyük artısı, gerçekten de bir yarış simülasyonu olarak addedilebilmesi. Çünkü yarış oyunlarından alışageldiğimiz o arcade tarzdan çok uzaklarda. Oyuna alışmak ciddi anlamda zaman istiyor. "Piste ineyim, birinci olayım" diye bir şey yok. Hatta klavyeyle oynarken, bunun için önce ustalaşmanız gerekecek. Yanlış anlaşılmasın, kontrollerin zorluğundan değil, oyunun zor olmasından kaynaklanan bir şey bu. Direksiyon ile oynamak da iyi bir alternatif. Özellikle debriyajı olan, profesyonel bir direksiyon ile oynadığınız zaman GTR Evolution'dan alacağınız zevk kat be kat artıyor. Ancak bu konuda da ustalaşmanız gerekiyor. Araba kullanırken

nasil debriyaj hassasiyeti konusunda tecrübe edindikten sonra alışma sürecini atlatıyorsunuz; GTR Evolution'da da aynen öyle.

**Rüzgar gibi geçti...>** GTR Evolution, toplam 12 sınıfta yer alan çeşitli araçları barındırıyor. Bunların yanı sıra, konsept modelleri sürmesi de zevkli. Ancak oyundaki lisanslı araç sayısı yine de az. 40 farklı pist ise yeterli, çünkü değişken hava koşullarıyla birlikte, bütün pistlere hakim olmanız uzun zamanı alıyor ve böylece sıkılmıyorsunuz. Hava koşullarından bahsetmişken hava koşullarının değişken olması da çok güzel bir ayrıntı olarak yer almış GTR Evolution'da. Bu koşulların sürüşünüze, aracınızın süspansiyonuna etkisi de oluyor. Hatta kamera açısı araç kabinin içini gösterirken, görüş mesafenizi kaybettiğiniz zamanlar bile oluyor; Silecekler yağmur - çamur demeden, hızlıca çalışmasına rağmen.



O hızla bariyerlere giren aracın sadece tamponun ve tekerinin çıkması inandırıcı değil ama hasar motoru geliştirilmiş.

Oyundaki kamera açıları da serinin önceki oyunlarına göre değişmiş. Özellikle yarış bitirdikten sonra gösterilen tekrarlarda kamera mod'ları çok iyi şekilde ayarlanmış, oyunda bug'lara rastlamayışım da hoş oldu.

Bir sonuca varmak gerekirse, GTR Evolution, PC platformunda oynayabileceğiniz en iyi yarış simülasyonları listesine en üst sıralardan giriş yaptı. Verdiğiniz parayı boşa çıkartmayacağı gibi, Gran Trusimo PC'ye gelene kadar gönül rahatlığıyla oynanabilir. 🎮

## GTR EVOLUTION

**ARTI** Güçlü ve tok oynanış sistemi, simülasyon kavramının hakkını vermesi

**EKSİ** Lisanslı araç sayısının az olması

YAPIM SimBin  
DAĞITIM SimBin  
TÜR Yarış  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.gtr-evolution.com](http://www.gtr-evolution.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Gran Trusimo'nun PC'ye çıkmasıyla ilgili bitmek tükenmeyen bilmeyen dedikodulardan sıkılanlar için, mükemmel bir yarış simülasyonu.

9,2

MINİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



alternatif



SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

Murder in the Abbey ile Simon the Sorcerer 4, genel özellikleri itibarıyla benzer oyunlar bu yüzden eğer bu iki oyundan birini oynadıysanız diğerine yatay geçiş yapabilirsiniz.

# MURDER IN THE ABBEY

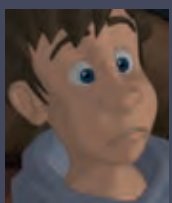
**Tanrı'nın unuttuğu dağın tepesindeki ünlü bir manastırda, gizemli katilin peşinden koşuyoruz**

**B**undan yaklaşık beş ay önce, Simon the Sorcerer 4'ü incelerken piyasadaki adventure oyunlarının kıtlığından ve kalitesizliğinden bahsetmişim. Doğruyu söylemek gerekirse sırf bu yüzden Murder in the Abbey'in kapak resmini haber sitelerinde görünce hiç ilgimi çekmemişti. Birinci nedeni son zamanlarda "cinayet" temalı kalitesiz birkaç adventure oyunu çıkmıştı, ikincisi ise kapaktaki gizemli keşiş tipinin oyun ile yakından uzaktan alakası yoktu. (Oynadıktan sonra anlamam her şeyi.) Sonra her şey Şefik'e "Ne var ne yok?" dememe geliştii. "N'olsun, Murder in the Abbey var" deyince (Ben "İyidir senden n'aber"i tercih ederdim.) kaderden kaçmanın imkansız olduğunu anladım.

## "Kaza" dedikleri cinayet

**olabilir>** Oyunu yükledikten sonra ilk demo ile beraber oyunun yapımcılarının isimleri bir bir geçmeye başladı. Böyle bir durumda genelde ne yaparız? Esc'ye basar geçeriz fakat basiresiz bir adventure oyunu için (Oyuna başlamadan evvel öyle düşünüyordum.) müzik harikaydı. Ne olduğunu anlamadan müziğe dalmam ile

## SÜBYAN KEŞİŞ BRUNO



Ailesinin küçükken fazla ekmele beslediğini düşündüğüm, ileride ünlü bir keşiş olma hayalleri olan saftorik çocuğumuz. Leonardo'ya yardım etmekten çok, ayak bağı oluyor.

beraber grafiklerde bir gariplik sezdim. Hiç de kapakta görüldüğü gibi kötü durumuyordu. Cel shading'den nasibini almış grafikler çok renkli ve ilginçti. Karakter modellerinin 3D, arka planın 2D olması oyuna değişik ve güzel bir hava katmıştı. Güzelim müzik eşliğinde demo'yu izlerken bilgi keşimiz Leonardo de Telado ve onun 14 yaşındaki çıracı karlı, dar geçitte ilerken gizemli bir tipin keşimizin üzerine kocaman bir kaya yuvarlamaya çalışması ile olaylar gelişti. İklimiz bu tehlikeyi atlattıktan sonra sarp kayaların üzerine kurulmuş manastırın kapısının önüne vardı. Belli ki birileri buraya gelmemizi istemiyordu.

Manastırdaki amacımız Anselmo adındaki kapıcının ölüm nedenini araştırmak. Çoğu keşişin bunun bir kaza olduğunu düşünmesi ise cinayeti aydınlatmaya çalışırken zorlanacağımızı gösteriyor. Oyun, point & click türünde bir adventure. Mouse'un sol ve sağ tuşunu kullanarak oynuyoruz. Sol tuş Leonardo'nun eşyalar hakkında fikir sunmasına ve bir eşyayı başka bir eşya üzerinde kullanmamıza yarar, sağ tuş ise diğer karakterlerle konuşmamıza ve sabit bir eşyayı kullanmayı denemeye ya da almaya yarar. Yani oynanış sistemi gayet basit. Mouse'u ekranın üstüne getirdiğimiz zaman eşya çantamızın açılması da oldukça pratik bir şekilde hazırlanmış. "M" tuşuna bastığımızda ise ekrana gelen haritadan gideceğimiz yeri seçerek hızla hareket edebiliyoruz. Oyun benzerlerinin aksine milimetrik piksel avcılığı istemiyor. Çünkü arka plan gerçekten belli bir özen gösterilerek hazırlandığı için bir eşyanın dikkatinizden kaçma olasılığı çok düşük. Zaten eşyanın üzerine gelince hemen ismi belirdiğinden etrafı araştırmak çok kolay bir hale geliyor. Ama...

**Katil kim? Aşçı mı, yoksa kütüphanecisi mi?>** Anselmo'nun ölümünün nede-

nini araştırmak için tam yetkili olduğumuzdan manastırdaki herkesle konuşarak ipucu toplamaya çalışıyoruz. Bu konuşmalar ciddi bir şekilde uzun ve oyunun araştırma bölümünden daha çok zaman alıyor. Oyun bazı soruları zoraki sormak zorunda bırakıyor, yani siz konuştuğunuz kişiye istediğiniz an "Haydi Selametle" diyemiyorsunuz. (Keşiş ya, o yüzden.) İlla ki o soruları soruyorsunuz. Ayrıca konuşmaların yüksek seviye İngilizce gerektirdiğinin de altını çizmek lazım. Eğer oyunu bir çizgi film izler gibi seyretmeyi göze alıyorsanız herhangi bir sorun olacağını sanmam. Fakat olayların hızlı bir tempoda gelişmesi ve her sahnenin heyecan dolu olması gibi beklentileriniz varsa bu uzun konuşmalar feci şekilde oyuncuyu sıkabilir.

Oyunun en büyük eksisi olarak bu uzun konuşmaları ve bu konuşmalar nedeniyle sekteye uğrayan akıcılığı sunabiliriz. Seslendirmelerin çoğu güzel yapılmış fakat çırak Bruno için aynı özenin gösterildiğini söyleyemeyeceğim. Müziklere zaten tek bir kötü laf edemem çünkü -araştırmalarım göre- oyunun müziklerini Prag Şehri Sen-

## LEONARDO'NUN CİLESİ



**Neden keşiş oldum bakışını** Leonardo'nun yüzünde görüyoruz. Yaşlıları Haçlı Seferleri'nde malı götürmüşken kendisi halen manastır köşelerinde bulmaca çözüyor. Çöze çöze kafasında saç kalmadığını da hemen belirtirim.

foni Orkestrası icra etmiş. Grafiklere de büyük emek harcadığını -bir kez daha- belirtmiyorum. Sırf bu nedenlerden dolayı, bazı oyun sitelerinin verdiği 3,5 ya da 4 gibi rakamları harcama emek adına çok acımasız buldum. Murder in the Abbey'in adventure severlerin göz ve kulak zevkini tatmin edeceğinden eminim. O yüzden bu oyuna mutlaka bir göz atmanızı tavsiye ediyorum (Not: Efkariyim; Magic the Gathering Online'i bir süredir oynamıyordum, geçenlerde girdim. Çok kötü sopaladılar. Hemen bir Counter destesi hazırlamam lazım.) ☹

## MURDER IN THE ABBEY

**ARTI** Özenerek hazırlanmış grafik ve müzikler, tadında bulmacalar

YAPIM Alcachofa Soft  
DAĞITIM Crimson Cow  
TÜR Adventure  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.theabbey-game.com](http://www.theabbey-game.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**EKSİ** Ciddi şekilde uzun tutulmuş diyaloglar, diyaloglar nedeniyle monotonlaşan hikaye örgüsü

**Diğer mecralardaki birtakım acımasız puanlara aldanmayın. Murder in the Abbey, adventure türünü seven herkesin göz atması gereken bir oyun.**

7,9

MINİMUM 1.4 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2 GHz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

# SONBAHAR...

Bir ay boyunca hiç mi bir şey olmaz? Bir yaprak bile kıpırdamaz mı? Bekledik bekledik ancak Star Wars: The Force Unleashed ve Rock Band 2 çıktı karşımıza, başka da bir şey olmadı.

Tabii ki durgun geçen bir ayın faydası da olmadı değil. Mesela emektar PS2'ni dövüş oyunu dışında bir aktivite için de kullanma imkanına kavuştum. "Yakuza 2 ile yatıp Yakuza 2 ile kalktım" desem yeridir. Yakuza'dan kendimi sıyırdığım zamanlarda da gitarıydı, davuluydu, bir şeyler çalıp komşuların kafasını ütiledim Rock Band 2'yle.

Anlayacağınız sonbahar dışarıda değil, bizzat benim evimdeydi. Kış gelse de dağa gitsek, snowboard yapsak... (EA de yeni bir SSX hazırlas...) (Evet, keşke... - Elif)

## SONY PSP

### "PSP'yle kuş tutsak, olur mu ki..." - Sony

PSP güzel alet. Bu konuda tartışmayı düşünmüyorum lakin kimse PSP'yi sevmiyor. Buradaki "kimse"; sen, ben değil; büyük oyun firmaları. Firmaların, ellerindeki isimleri PSP'ye uyarlamadıklarından şikayetçi olan Sony Worldwide Studios başkanı Shuhei Yoshida, Sony'nin Resistance, God of War ve Buzz! gibi isimleri PSP'ye başarıyla uyarladığını (ve uyarlamakta olduğunu) ve ortaya çıkan sonuçlardan da gayet memnun olduklarını söylüyor. Tüm oyun firmalarını PSP için oyun hazırlamaya çağıran Yoshida, ne olursa olsun gelecekte ümitli. Bunda da bu ayın ortalarında piyasada olması beklenen yeni PSP'nin katkısı büyük. PSP-3000 modeli, içinde mikrofon barındıran, PSP Slim kadar ince olan ve ekran parlaklığı önceki PSP modellerine göre katbekat iyi olan makyajlı bir PSP. Makyajlı diyorum lakin yenilenmiş ekran gerçekten o kadar iyi gözüküyor ki elinizdeki PSP Slim'i bile değiştirmek isteyebilirsiniz. (Açık havada PSP oynamayı deneyip de ekranda hiçbir şey göremediğinizi hatırladınız mı?) PSP'yle ilgili bir haber de D3D Publishing'den geldi. Puzzle Quest'in dağıtıcısı, bundan sonra Puzzle Quest'i bir UMD olarak satılmayacağını, parasını verenini internette indirebileceğini açıkladı. PSP'nin oyunlarının bu şekilde satılması hem oyunlara daha hızlı ulaşmamızı sağlayacaktır, hem de bizi yanımda UMD taşımaktan kurtaracaktır. (8 GB'lık memory stick'ler de piyasada zaten.)



## SKATE 2

### "Tony Hawk'ın yokluğundan yararlanma" sanatı

Tony Hawk'a ne olduğunu bilen var mı? Ne yeni bir oyunundan haber var, ne de kendisinden... Umuyorum ki başına bir şey gelmemiştir; severim kendisini.

Ne var ki konumuz Tony Hawk değil, kaykayın ta kendisi, Skate. Skate 2'nin çıkışına daha çok var ama oyunla ilgili önemli detaylar ortaya çıkmış durumda. Mesela, oyunun kontrol şeması aynen korunuyor fakat bu şema Skate 2 ile birlikte genişliyor. Yani, analog stick'lerle yapacağımız hareketlerin sayısı artış göstermekte. Örneğin, ilk oyunda iyi bir zamanlamayla yaptığımız, "Kaykay köprü'nün altından geçişin, ben köprü'nün üstünden atlayayım ve sonra kaykayın üstüne ineyim" hareketi artık belirli bir tuş kombinasyonu ile gerçekleştirilebiliyor. Hareketlere gelen yeniliklerin

yanında, kaykayımızla dolanabileceğimiz alanlarda da çeşitli yenilikler söz konusu. Hayır, yeni mekanlardan bahsetmiyorum; asıl yenilik bu bölgelere serpiştirilmiş nesnelere. Gerçek hayatta, ekstra bir alet kullanmadan, bir noktadan diğerine taşıyabildiğiniz her türlü nesneyi, Skate 2'de de taşıyabileceksiniz. Bunu elbette ki peyzaj düzenlemesi için yapmayacaksınız; kendinize rampalar kurmak ve combo bölgeleri oluşturmak için katlanacaksınız onca zahmete. İşin güzel tarafı, binbir zorlukla -belki de kolayca- oluşturduğunuz bu rampaları, kendi ellerinizle bozmadığınız sürece her zaman o şekilde göreceksiniz. Konsolu kapatmak, emeğinizi silip götürmeyecek. "EA, FaceBreaker gibi bu oyunu da batırmaz" diye umuyor ve Skate'i herkese önererek bir sonraki habere doğru yavaşça ilerliyorum.





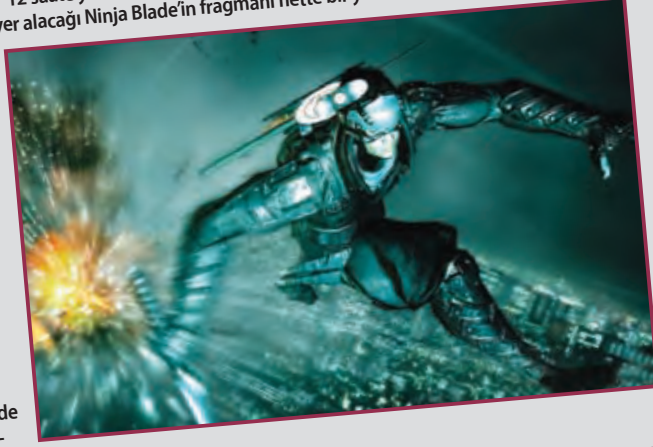
## NINJA BLADE

### Hayır, Ninja Gaiden II'yle bir alakası yok

Xbox 360'a özel bir oyun duyurulduğunda hepimizin izlenim dolu bir sevinç kaplamıyor mu? (Bunu anket olarak sunabiliriz.) Bu sefer kahramanımız Masanori Takeuchi ve elinde tuttuğu oyun da Ninja Blade'den başkası değil. "Lütfen karıştırmayın; bu oyunun Ninja Gaiden II ile hiçbir ilgisi yok!" diye başlıyor sözlerine Takeuchi ve "Ninja Gaiden ve türevleri genellikle aksiyon sahnelerini yavaş çekime taşıyan, hızlı ve zaman zaman aksak ilerleyen oyunlar." diye ekliyor. "Bizim amacımız ise oyuncuyu bir aksiyon filminin içine bırakmak ve tüm kontrolü oyuncuya vermek." sözleriyle Ninja Blade'in neye benzeyeceğini bir ölçüde anlatıyor Takeuchi.

Oyunda Ken adındaki bir ninjaya kontrol edeceğiz ve Ken, hikayede ilerledikçe yeni ve birbirinden farklı işlere yarayan güçler kazanacak. Oyuna Ninja Vision adındaki bir güçle başlayacak olan Ken, bu özellik sayesinde çevredeki gizlerin farkına varacak, düşmanla-

rının zayıf noktasını ortaya çıkartarak onlara karşı daha etkili saldırı hareketleri geliştirebilecek. Ninja Vision'ı her saniye kullanmamız için de birtakım kısıtlamalar olacağını da öğrenmiş bulunuyoruz. 12 saate yakın tek kişilik mod ve Xbox Live! ile alakalı multiplayer mod'ların da yer alacağı Ninja Blade'in fragmanı nette bir yerlerde izlenmeyi bekliyor.



## WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

### Taktiksel düşünme; sadece hareket et!

Bu ay konsol dünyasından, sektörel haberlere pek yer veremedim zira bahsettiğim gibi büyük bir dinginlik vardı piyasada. Tüm konsol firmaları

yan gelip yattı, kendilerini tatil ertesi rehavete (Bu da neyse artık...) bıraktı. Konsol firmaları tropik içeceklerini yudumlarken, THQ boş durmadı ve sitesinde bir ilan verdi: Warhammer 40K evreninde geçecek olan, kanlı bir oyun için eleman arıyor. (Seri katil mesela.) Bu ilanın hemen öncesinde ise bir Warhammer 40K videosu internette dolanmaya başlamıştı ve kod adı Space Marine olan bir oyunun neye benzeyeceğini göstermişti.

Karanlık, gotik mimarinin eseri yapılarla bezeli bir alanda ilerleyen Space Marine askeri, vahşetin en yüksek derecesine tanık olmuş cesetlerin arasında yürüyor ve çevresini kolaçan ediyordu. Düşmanları kısa sürede onunla buluyor ama sanılanın aksine, makineli

tüfekler yerine yakın dövüş silahları konuşuyordu. Yavaş çekim sahneler eşliğinde parçalara ayrılan düşman askerleri, oyunda makineli tüfeklerin sadece yakın dövüş öncesi yenecek olan bir aparatif olacağını simgesi gibiydi. Kendini şehirden dışarı atmayı başaran Space Marine askeri ise umuda değil, kaosun tam ortasına ilerlediğini fark etmemişti; sayısız Chaos askeri, tüfekleri ve yakın dövüş silahlarıyla onu beklemekteydi.

Anladığımız kadarıyla Gears of War'un "Siper almadan da olur" versiyonu olarak tabir edebileceğimiz, aksiyon kısmı daha ağır basan bir oyun olma yolunda ilerliyor Space Marine ve PS3 ile Xbox 360 için hazırlanıyor. Yakında kokusu çıkar; hele bir durun...

## ŞEFİN LİSTESİ

Tüm konsolları resmen üst üste dizdim bu ay. (PS3 en üste.) Her birinde oynayacak bir şeyler vardı; durgun geçen zamanın en heyecanlı dönemlerini yaşattılar bana.

### PS2

#### Yakuza 2

Herhalde PS2'de bundan sonra daha iyi bir oyun olmayacak. Yakuza 2, Japon kültürüne sempati duyanların uşarak, adventure / aksiyon oyunu severlerin koşarak, PS2 sahiplerinin de iki elleri kanda bile olsa almaları gereken bir oyun olmuş.

### PS3

#### FaceBreaker

Bu oyunu incelemeyecek olsam bu kadar süre oynamazdım. Gerçekten bu ayın en berbat oyunu olmayı başardı. Üstelik arkasında EA de var, nasıl oldu ki bu?

### Xbox 360

#### Rock Band 2

İzninizle şu satırı yazdıktan sonra iki el Dream Theater, bir el de Pearl Jam çalacağım. Müsaadenizi istiyorum.

### PSP

#### Buzz! Master Quiz

İlk defa LEVEL'da bir oyun incelemesi okuyup bir oyunu oynamaya başladım. Buzz! ile genel kültürümün ne kadar zayıf olduğunu görünce de oyunu fırlattım attım bir yerlere.

## VE DİĞER BAŞLIKLAR

- id Software, üstünde çalıştıkları yeni FPS oyunu Rage'in, Xbox 360 için iki diskte sunulacağını, o kadar veriyi tek DVD'ye sıkıştırmanın imkansız olduğunu söyledi.

- Xbox 360 ve bu sisteme ait bir GTAIV sahibi olan herkesin sabırsızlıkla beklediği "GTAIV DLC" (İndirilebilir güzellikler.) Aralık'ın sonlarına doğru yayına girecek.

- Sadece PS3 için hazırlanmakta olan ve benim gibi J-RPG fanatigi insanların ağızlarının suyunun akmasına neden olan White Knight Chronicles, 25 Aralık'ta Japonya'da piyasaya çıkıyor; buralara ne zaman uğrayacağı ise belirsiz.

- Ekim ayında piyasada olması beklenen Tom Clancy's EndWar, 7 Kasım'a ertelendi ve böylece Resistance 2 ile çakışarak ölüm fermanı imzalanmış oldu.

- Activision Blizzard, 2010 yılına kadar piyasadaki Guitar Hero oyunlarının, şu andakinin üç katı kadar olacağını belirterek herkesi bu kervana davet etti.

- God of War III'ün senaristi Marianne Krawczyk, yaptığı açıklamada oyunun senaryosunun 120 sayfaya yakın olacağını söyledi. Buradan anlıyoruz ki sağlam bir hikaye bizi bekliyor.

- Xbox 360'ın teknik donanımındaki hataları rahatça dile getiren Microsoft çalışanı Robert Delaware işinden oldu. Xbox 360'ın, üç kırmızı ışık hadisesinin yanında başka birçok aksaklığının bulunduğunu belirten Delaware, içinin rahat olduğunu söyleyerek, beş parasız bir halde evinin yolunu tuttu.

- MK vs. DC karakterleri tamamıyla açıklandı. Buna göre MK dünyasından Baraka, Jax, Kano, Kitana, Liu Kang, Raiden, Scorpion, Shang Tsung, Shao Khan, Sonya ve Sub Zero; DC tarafından ise Batman, Catwoman, Darkseid, Deathstroke, Flash, Green Lantern, Joker, Lex Luthor (?), Shazam, Superman ve Wonder Woman oyuna katılım gösteriyor.

- Mamma Mia! adlı, ABBA'yı konu alan filmin gösterime girmesiyle birlikte oluşan "gaz"ı Sony havada yakaladı ve PS2 ve PS3 için piyasaya çıkacak olan, Singstar ABBA'ya dönüştürdü. ABBA şarkılarını haykırarak söylemek isteyenlere duyurulur.



# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

*İyiliğin veya kötülüğün önemini hiçe sayan Güç, sadece onun değerini bilenlere hizmet eder. Ve bu görkemli kavrama ulaşmak için seçeceğiniz yol, sizi ya karanlık tarafa çeker ya da karanlık taraftan sadece bir süreliğine uzak tutar...*

PlayStation 3



**CeBIT**  
eurasia  
Bilişim

7-12 Ekim 2008  
3.Salon / 431



PC 131

42,60  
USD+KDV

www.bircom.com



## alternatif



**DEVIL MAY CRY 4**

Jedi'lerle, ışın kılıçlarıyla ve gücün karanlık tarafıyla hiçbir ilgisi olmasa da oynanış sistemi olarak bir hayli SW: The Force Unleashed'e benziyor DMC4 ve hatta oynanış olarak çok daha iyi olduğunu söyleyebilirim. Aksiyon oyunlarına meraklıysanız, kaçırmayın.

**K**uru kuruya Star Wars oyunu oynamaz. Önce gideceksiniz, altı bölümü birden alacaksınız. Bunları bir hamlede (iki güne yayarak) izledikten sonra The Clone Wars animasyonunu izleyeceksiniz. Masa bacağı, ağaç dalı, vileda sopası gibi nesnelere birer ışın kılıcı olarak görmeye başladığınız kıvama geldiniz demektir. "Ah yavrum, gözlerin kan çanağı olmuş; al bir mandalina yel!" diye üstünüze üstünüze gelen annenizi, Force Push ile itelemeye çalıştığınızda ise gücün karanlık tarafını seçtiğiniz apaçık ortaya çıkacaktır. (Gücün diğer tarafını tercih edenler Force Push'u mandalinalar üstünde kullanarak annelerini, evi cinlerin bastığına inandıracaktır.) Bütün bunlarla bir sonuca varamayan ve kendini bir Darth Maul, bir Luke Skywalker sanan kişi, sonunda bu enerjisini bir oyuna harcamalıdır ki işte bu noktada Star Wars: The Force Unleashed devreye girer. Kendini Sith'in ve gücün karanlık tarafının kollarına bırakan oyuncu, artık özgürdür. Gücü dilediğince kullanabilmekte, istediğini

yıldırım yağmuruna tutabilmektedir ve Darth Vader'in yanında, geleceğe güvenle bakmaktadır. "Bu mutlu birey neden ben olmayayım?" diye düşünüyorsanız gelin, bu serüvende bana eşlik edin; size anlatacağım çok şey var.

**Öksüz ve yetim** > Galen Marek ismini pek fazla duymayacaksınız çünkü onun adı Starkiller. Darth Vader'in, doğru düzgün kimsenin tanımadığı, tanıyanların kısa süre sonra unutmak zorunda kaldığı (Öbür dünyada hafızaya ihtiyaç yok.), hizmetkarlarından birisi o. Kırmızı renkteki ışın kılıcı, akrobatik hareketleri ve gücün karanlık tarafına ait yetenekleriyle, son derece dikkat çekici bir karakter. Işın güzel tarafı ise bu karakter tamamıyla sizin kontrolünüzde olması. Ama önce başa sarıp Marek'in hikayesine bir göz atalım. (Buraya geriye sarma efekti girin.) (Girdik "cnım"; merak etme sen. - Elif)

Bundan yaklaşık 16 yıl önce, Marek ancak "Ebe, übe, ebeğümeci!" diyebiliyorken, Darth Vader ve askerleri Marek'in tüm ailesini öldürüyor. Marek de güme gidecekken Lord Vader'ın gözleri parlıyor (Ama biz göremiyoruz.) ve emrindeki bir grup askeri tek bir hareketle ortadan kaldırarak Marek'i evlat ediniyor.

Marek, tüm bildiklerini Darth Vader'dan öğreniyor ve eğitmeni Sith'in en iddialı isimlerinden birisi olduğu için kısa sürede gelişiyor; Jedi'lara kafa tutacak kıvama geliyor. Darth Vader'in emriyle (Ona da Darth Sidious emrediyor.) galaksideki Jedi'ların peşine düşen Starkiller, bir süre sonra kendini daha büyük bir oyunun içinde buluyor.

**Duygu, biraz duygu...>** Starkiller lakaplı anti kahramanımızın neden fellik fellik Jedi kovaladığını bu sayfalarda yer alan bir kutuda anlattım. O Jedi senin, bu Jedi benim; galakside dolanan Starkiller'in



## FORCE LIGHTNING

Force Lightning'i üçüncü seviyeye taşırsanız epey güçlü saldırılar gerçekleştirebilir, oyunun ilerleyen bölümlerinde işleri kolaylaştırabilirsiniz.

## A J A N D A



**SAYI: 138**  
**SAYFA: 26**



**İşte tipik bir anime sahnesi. O eğitimde koşmayı deneyin de bakın nasıl kapaklanıyorsunuz yere.**

öyküsü, Shaak Ti'yi bulduktan sonra ilginç bir yöne de sapıyor. Senaryo üzerinde LucasArts'ın bayağı uğraştığını rahatlıkla söyleyebilirim. Kendim pek fazla Star Wars fanatığı olmasam bile ara sahneler ve oyunun ilerleyişi, beni bile etkiledi; oyunu oynadıkça neler olacağını merak eder oldum. Episode III ile Episode IV arasındaki kopuk konuların bu şekilde önüne gelmesi gerçekten benim için sevindirici oldu; Lucas Amca'ya buradan teşekkürlerimi sunuyorum.

"Jedi avcılığı" görevimize başlama hevesiyle oyuna adım attığımız anda bizi bir sürpriz bekliyor. Starkiller'ı görmeyi beklerken, parmaklarımızın ucuna Darth Vader'ın ta kendisi bırakılıyor. Wookie'leri birer oyuncak bebekmiş gibi uçurumdan fırlatabilen Vader, sorunsuz bir şekilde hedefine doğru ilerliyor ve evet; hedefi Marek'ten başkası değil. Marek'e ulaştıktan sonra da biraz önce bahsettiğim konu vuku buluyor ve bir sonraki bölümde Starkiller kontrolümüzü

bırakılıyor.

Bu konuda iki adet sıkıntım oldu. Birincisi, Darth Vader'ın pelerini neden onu ele geçirmeye çalışan bir "ortakyaşar" (Ortak yaşama durumunda bulunan canlı. - Türk Dil Kurumu) gibi davranıyor. Bakın dikkat edin, pelerinin fizik modellemesi gerçekten bir acayip. Vader sabit durduğunda bile "Haha hihi" efektiyle yerinde duramıyor pelerini ve durduğu yerde kıpırdanıyor. Bu önemsiz bir detaydı ama gözüme takıldı işte. Asıl sizi attan düşmüş durumuna getirecek olan konu, Darth Vader'ın hemen ardından, henüz hiçbir güce sahip olmayan Starkiller'ı kontrol etmek. Az önce kılıcımızı fırlatıyor, Wookie'leri elektrik akımına maruz bırakıyor, taşları kafalarına geçiriyorduk; şimdi ne oldu? Kısacası olmadı pek. LucasArts'ın böyle bir seçim yapma nedenini de anlıyorum aslında; oyunda RPG öğeleri var ve karakterimizi geliştirebiliyoruz ama Darth Vader'ı bir anda bırakmak pek de kolay olmuyor.

**Karizmayı elden bırakmadan...>** Konuyu artık oynanış sistemine getirmenin vakti geldi. (Geçiyor bile!) Öncelikle karakterimize nereden baktığımızı göz atalım. Tam arkasından; yani third person kamerası ile birlikteyiz. Şimdi de elindeki silahlara bakalım. Evet, bir adet ışın kılıcı. Bunun dışında bir şey yapamıyor mu bu genç adam? Yapabiliyor elbette ki ama bunun için zamana ihtiyacı var. (Bu konuyu açmaya az kaldı.)

The Force Unleashed'in oynanış sistemi tamamıyla aksiyona dayalı. Taktik, bulmaca vb. kafa yoran aktivitelerin hiçbirine yer verilmemiş. Ha, yeri geliyor belirli noktalara ulaşmak için bir şeyleri açıp kapatmanız, önünüzde platformlar oluşturmanız gerekiyor ama bunlar da pek yorucu sayılmaz. Bu aksiyon dolu oynanışla biraz zaman geçirdikten hemen sonra anlıyorsunuz ki siz aslında bu oyunu oynamışsınız. Hatırlarsanız, seneler önce Psi-Ops adında bir oyun piyasaya çıkmıştı. Bu oyun,

## OYNAYAMIYORSAN, OKU!



Kendinizi gerçek bir Star Wars fanatığı olarak adlandırıyorsanız, Sean Williams imzalı The Force Unleashed romanını kaçırmamalısınız. Starkiller'ın hikayesini takip eden roman, Sean Williams'ın usta kalem ile canlanıyor ve kitabı bir oturuşta, sanki bir film izlemişçesine okuyuyorsunuz. 19 Ağustos'ta piyasaya çıkan olan kitap, ilk haftasında The New York Times ve Publisher's Weekly'nin "En Çok Satanlar" listesinde bir numaraya oturdu.

Kitapta Starkiller'ın hareketlerinin tasvirinden çok, bu hareketleri neden yaptığına ve duygularına yer veriliyor. Özellikle Juno Eclipse ile olan münasebeti (Aşk!) gayet ilgi çekici. Oyunda üstünde pek durulmayan Juno, kitapta büyük bir yer kaplıyor.

Sanıyorum ki bu kitap henüz Türkçe'ye çevrilmedi ama eğer şanslıysanız İngilizce'ye sahipseniz, Amazon'un yolunu tutun.

benim PS2'de oynadığım en eğlenceli oyunlardan biri olmuştu fakat nedense Psi-Ops'un kıymeti pek bilinmedi. Telekinetik güçleri olan bir adamı kontrol ettiğiniz oyunda, düşmanlarınız da dahil olmak üzere birçok "şey"i havalara kaldırıp istediğiniz yöne fırlatabiliyordunuz. The Force Unleashed'de de, Starkiller'ın Force Grip gücünü kullanarak aynı şeyi yapıyoruz; nesnelere ve Stormtrooper'ları kaldırıp sağa - sola fırlatıyor ve bu sanki çok büyük bir yenilikmiş gibi eğleniyoruz. Bunu yapmadığımız zamanlarda ise Starkiller'ın ışın kılıcıyla düşmanlarımıza combo'ları art arda diziyo, kazandığımız diğer Güç'leri de birer büyümüş gibi kullanıp yolunuzu açıyoruz. Bunları da zaten God of War'da, Devil May Cry'da yapmadık mı? Yaptık tabii ki. Anlayacağınız, bu oyunun oynanış sistemi birkaç oyunun karışımından oluşmuş. Hayatımda bu kadar net kopyalanmış ve harmanlanmış bir oynanış sistemi görmedim. Bu kötü bir şey değil ama kutuları kaldırıp birisinin

**- Arkadaşım; buraya gelir misin bir dakika?  
- Sanki başka seçeneğim varmış gibi...**



## TÜM JEDİ'LARA ÖLÜM!



Starkiller lakaplı karakterimizle neden Jedi'ların peşine düştüğümüzü kendinize sordunuz mu? Hayır, Darth Vader istiyor diye değil. (Ama gidip de 13 bacaklı, sadece A ve Z harflerini kullanarak konuşan bir yaratık bulmamızı istese, yine de korkudan bunu yapardık.) İmparator Palpatine'in emri üzerine galaksideki tüm Jedi'lar bir bir temizlenmeye başlıyor ki bunu zaten üçüncü

bölümde, Sith'in İntikamı'nda görmüştük. Palpatine, Darth Sidious olarak tüm galaksiye hükmetmeyi planladığı için önündeki en büyük engeli, Jedi'ları ortadan kaldırma planını hayata sokuyor. Anakin Skywalker'ı Darth Vader adıyla hizmetkarı haline getirdikten sonra, 501. Clone Trooper alayını da emrine vererek onu Jedi Temple'a yolluyor ve "Great Jedi Purge" adıyla bilinen olayların başlangıcına imzasını atıyor. Yoda ve Obi Wan Kenobi'nin kurtulduğu bu katliamda sayısız Jedi öldürülüyor ve Palpatine bir adım daha ileri giderek, senatoda Jedi'ları hain olarak ilan edip galakside barınmalarını iyicene güçleştiriyor. Kurtulan Jedi'ları Darth Vader ortadan bir bir kaldırırken Starkiller'ı da bu önemli görevde dahil etmeyi ihmal etmiyor. Ünlü Jedi ustası Shaak Ti ve nicesini ortadan kaldıran Darth Vader değil, onun öğrencisi Starkiller oluyor.

**CeBIT**  
eurasia  
Bilişim  
7-12 Ekim 2008  
3.Salon / 431

**53,10**  
USD+KDV

PC 141

www.bircom.com

Bu tip büyük düşmanların enerjisi azaldığında, onlarla bir "tuşa hızlı basma" mini oyununa adım atacaksınız. God of War'la karşılaştırıldığında bayağı kolay olan bu oyunlar, çok şık aksiyon sahneleri getiriyor ekrana.



## DIGITAL MOLECULAR MATTER & EUPHORIA

"Yeni bir Star Wars oyunu geliyor!" haberiyle birlikte Digital Molecular Matter (DMM) ve Euphoria teknolojileri de gündeme oturmuştu hatırlarsanız. DMM ile tüm nesnelere gerçek hayattaki özelliklerine kavuşacak ve Euphoria da gelişmiş karakter animasyonları getirecekti.

Oyuna dönüp baktığımızda bu teknolojilerin oyunun geneline pek de etkili bir biçimde yedirilemediğini görüyoruz. Euphoria teknolojisi, Rockstar'ın GTAIV'teki kadar başarılı olmadığı gibi basit Ragdoll fiziğiyle karşılaşmamıza neden olmuş. DMM ise, Euphoria ile karşılaştırınca daha iyi iş çıkarıyor. Mesela Space Siege'deki gibi, normalde 100 kilodan fazla olması gereken bir nesne bir köşeye uçup gitmiyor. Bu nesnenin yanına gittiğimizde onu yerinden kıpırdatamıyoruz ve Force Grip ile onu kullanmak istediğimizde de ağırlığını hissediyoruz. DMM'nin her türlü nesneye uygulanması ise büyük bir eksi. Örneğin bir ağacı eğip bükülebilirken, hemen ötesindeki bir başkasına hiçbir şey yapamıyorsunuz. DMM daha çok, gerekli noktalarda kullanılsın, fazla kurcalanmasın diye oyuna eklenmiş bir teknoloji bence. Bir noktaya ulaşmak için platform oluşturmanız ve kendinize yol açmanız gerektiğinde gerçekleştireceğiniz hareketler için bulunuyor DMM; daha fazlası için Havok zaten görevini yerine getiriyor.

kafasına gömmek sanki ilk defa bu oyunla birlikte gündeme geliyormuş gibi bir hava yaratıldı ve bu beni rahatsız etti. Tamam, bir Stormtrooper'ı Force Grip ile yakalamak, havaya kaldırmak, elektrik şokuna uğratmak ve ardından beynine hemen yakından geçmekte olan bir Tie Fighter'ı saplamak eğlenceli; ama yeni değil! (Bu konuda mutabıkız herhalde.)

Bunca düşmanla uğraşmanın bize getirdiği ise yeni hareketler ve yeni güçler. Force Talents, Force Combo ve Force Powers olarak üçe ayrılan karakter geliştirme bölümünde, seviye atladıkça kazandığımız puanları harcaabiliyoruz. Oyun boyunca kazandığımız puanlar her türlü gücünüzü geliştirmeye yetmeyeceği için nasıl bir karakter istediğinize karar verip ona göre davranmanız gerekiyor. Tank gibi dayanıklı ama ışın kılıcı kullanımında yerlerde sürünen bir karakter mi istersiniz; ışın kılıcıyla harikalar yaratan ama sinek gibi avlanan bir karakter mi; yoksa her yönden dengeli ama büyük işler başarmayı pek beceremeyen bir kahraman mı? Seçim tamamıyla sizin ama benim fikrimi soracak olursanız, ışın kılıcınızın verdiği hasarı arttırmaya, Force Repulse gücünü maksimuma taşımaya ve içinde yıldırım gücü bulunan combo'lara sahip olmaya çalışmalısınız.

**Hepsi mi aptal olur?>** Yapay zekadan bahsediyorum elbette ki. Etrafımızdakiler hiç akıllı değil. Hem de hiç. Saldırmanız için bekliyorlar, rutinlerini tekrarlıyorlar ve çoğu zaman sadece ölmek için yaratıldıklarını kanıtlayacak biçimde davranıyorlar. Yapay zeka konusu ise canımı sıkan bir etken sayılmazdı bile zira oyunun geneliyle ilgili bir sorunum var: Tokluk hissinin bulunmaması.

Bir God of War'da, bir Devil May Cry'da, karakterin elinde bulunan silahın herhangi bir saldırı hareketinden sonra düşmanla buluştuğunu çok iyi hissedersiniz. The Force Unleashed'de ise ışın kılıcı kime değişiyor, bir combo nerede başlayıp nerede bitiyor, hiç belli değil. Işın kılıcını da geçtim, neden her Force Push ile itelediğim karakter metrelerce öteye bir tüymüş gibi uçuyor ve bir duvara çarpınca her tarafı ayrı oynuyor? (Bazıları yere düştükten sonra düz zeminde kıvrılarak kayıyor.) Shaak Ti adlı Jedi ile dövüşürken mesela, kadını bir ittim, o mayın senin, bu mayın benim, hepsine temas ederek, patlaya patlaya bölgenin bir diğer ucuna uçtu ve sonunda da öldü. Eğer yere düştüğünde sabit kalabilseydi bunların hiçbiri başına gelmeyecekti. Zavallı!

Bu tokluk hissinin olmayışı, her türlü nesnenin ve düşmanın bu dünyanın dışında yaşadığına (Senaryoya göre öyle zaten ama fizik motoruna göre gayet gerçekçi olmaları gerekiyor.) hareket etmesi, görünmeyen boşluklara düşmemize neden olan bug'lar ve bahsi geçen teknolojilerin oyunda zayıf kalması, The Force Unleashed'i beklentilerin altında bırakıyor ve hayal kırıklığı yaratıyor. Eğer bu kadar tantanası yapılmamış olsaydı bu oyuna daha az beklentiyle yaklaşır ve sonuçtan memnun da kalabilirdik ancak şu haliyle sadece bir kez oynanıp bir kenara konacak, sıradan bir oyun Star Wars: The Force Unleashed. (Star Wars'un hatırasına oyuna yüksek puan verdiğimi de belirtmek isterim.)

**10**

**dakika**

Darth Vader'ın ellerinize bıraktığı ilk bölümü uzatabildiğiniz kadar uzatın, 10 dakikadan aşağı oynamayın; onu bir kez daha bu kadar güçlüyken ne zaman kullanırsınız, bilemiyorum.

**20**

**Stormtrooper**

Zavallı Stormtrooper'lar ışın kılıcınız ve Güç'ünüzün karşısında ancak birkaç saniye dayanabiliyor. 20 tane olsalar bile...

**30**

**metre**

Yaklaşık 30 metre ötenizdeki bir yaratık, elindeki sinir bozucu silahla sizi yoruyor mu? Hemen onu hedef alın, Force Grip gücünü kullanın ve onu yakınına çekerek ışın kılıcınızla buluşturun!

**400**

**kilo**

Yere çakılmış olan bir uzay gemisinden fırlayan, yaklaşık 400 kiloluk jet motorunu kaldırıp şu karşıdaki devin kafasına geçirmek kim istemez... Starkiller bunu yapıyor; hem de hiç zorlanmadan.

## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

**ARTI** Lucas tarafından yazılmış olan senaryo, Starkiller'in karanlık tarafa ait güçleri, karakterini zihni geliştirebilme imkanı.

**EKSİ** DMM'nin ve Euphoria teknolojilerinin oyuna iyi yedirilememesi, çoğu mekanın Star Wars evrenine ait değilmiş gibi durması, sıradan olması, "tokluk" hissi vermemesi

YAPIM LucasArts  
DAĞITIM LucasArts  
TÜR Aksiyon

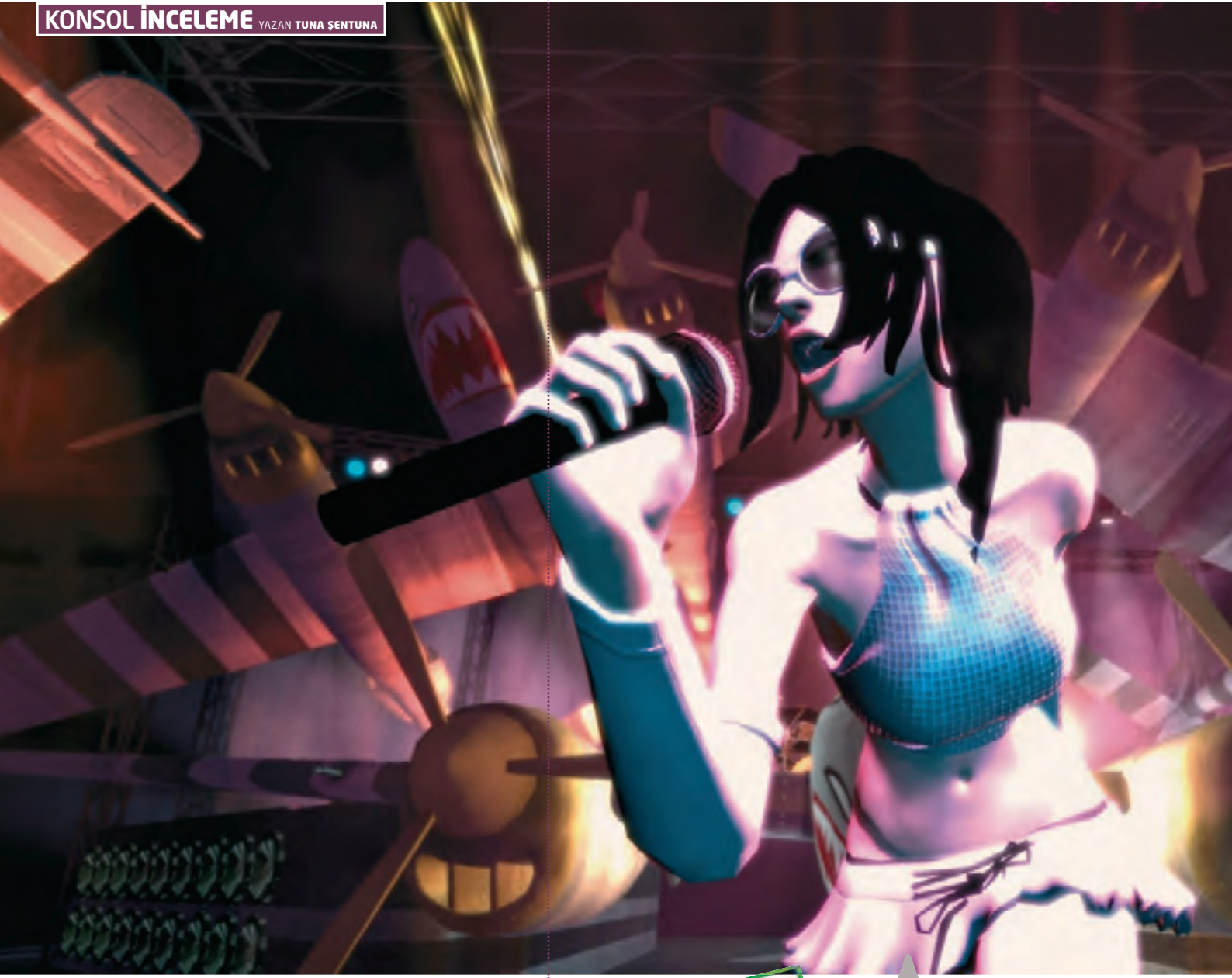
Diğer platformlar PS2, Xbox 360, Wii, PSP, DS  
WEB [www.lucasarts.com/games/theforceunleashed](http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed)  
TÜRKİYE DAĞITICISI -

**Diğer Star Wars oyunlarını içinde "iyi" olarak nitelendirilebilecek bir oyun. Ancak daha iyi, özenli ve detaylı hazırlanmış olsaydı klasik olabilirdi.**

**7,1**

### HER ŞEY SIRAYLA!

Stormtrooper'lar zararsız ve aciz düşmanlar olduğu için işe mutlaka diğer düşmanlarınızı haklamakla başlayın.



# ROCK BAND 2

Xbox 360



*Neden sonra anladım ki, Rock grubum gerçek bile değilmiş...*



**AJANDA**

**SAYI: 140**  
**SAYFA: 16**

**B**elki Survivor, Eye of the Tiger'in çalışmalarını yürütürken bu parçanın boksla ilgili bir filmde kullanılacağı konusunda olasılıklar hayal etmişti. Duran Duran, Hungry Like the Wolf ile uzun süre hatırlanacağını biliyordu. Dünyanın en iyi

metal gruplarından biri olduğunu gösterecekti Megadeth, Peace Sells parçasıyla. Ve Metallica, Battery ile akıllardan silinmeyecek bir müzik keyfi yaşatmayı hedeflemişti; Metallica, Battery'nin, ismini uzun süre hatırlatacak parçalardan biri olduğundan emindi.

Ne var ki bu grupların -ve daha fazlasının- aklında kesinlikle bir "dijital oyun"a malzeme olmak yoktu. "Oyun" dediğin, çelik çomak, saklambaç ve türeydi o zamanlar. İcra ettikleri sanatın kendilerini tatmin etmesi, konserlerde insanları coşturması ve onlara para kazandırması birincil hedefleriydi. Tabii

ki teknoloji her zaman olduğu gibi yapacağını yaptı ve "eski"yi, "kendi halinde"liği kendi bünyesine katmayı başardı. İnsanları

**alternatif**

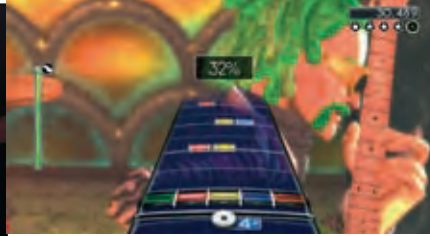


**GUITAR HERO III**

Şayet ki Rock Band 2'yi bir ay sonra inceleyseydik burada Guitar Hero: World Tour'un adını görecektiniz lakin şu haliyle Rock Band'e en yakın oyun, sadece gitar çalabildiğiniz Guitar Hero III. Eğer bu türe adım atma niyetindeyseniz World Tour'u beklemenizi tavsiye ederiz.



Tüm bu fotoğraf hadisesi, karaktere dövme yapıştırma mevzusu, kendinizi Xbox Live'la atacaksanız önem kazanıyor.



mıyorum; benim bu kadar eğlenmemi sağladıkları sürece harcadığım tüm para helal-i hoş olsun be! (Roman Hero isteriz.)

**Bu bir aşk şarkısı değil>** Söyleyebileceğim tek bir şey var ki bu yazıyı yazmak bir azap benim için. Hevesimi oyundan almadım, alamadım. İki dakika bıraksanız da bir parça daha çalsam gelsem? Olmaz mı? Olmaz biliyorum.

Bir kere, yeni 84 parça var ki hepsi birbirinden eğlenceli. Tabii %30'u umurumda bile olmadı ama dinlerken umurumda olmayan parçaları çalmak bile bir yerde keyif veriyor. Siz de eminim her parçada, bir öncekinden aldığınız zevki alamayacaksınız fakat seçeneğiniz o kadar fazla ki öyle ya da böyle tatmin olacaksınız. Eğer bu 84 parça yetmiyorsa, kısa bir süre sonra indirilebilecek olan 20 adet bedava parça moralinizi yerine getirebilir. Daha da güzeli, ilk Rock Band oyunundaki tüm parçaları ve indirdiğiniz tüm şarkıları da aynen Rock Band 2'de kullanabiliyorsunuz. Toplamda kaç adet parçaya kavuşabileceğinizi ise "Rakamlarla Oyun" bölümümüzde görüp kısa süreli çok yaşayabilirsiniz.

Parçaların her biri hakkında tek tek yorum yapmaya ne zamanım, ne yerim, ne de aklım yeter ama size şunu söyleyebilirim ki Rock Band'le karşılaştırdığınız çoğu parçanın artık daha tutarlı olduğunu görüyorum. Gitaristler için "Hammer On" bölümleri artırılmış, vokalleri düzeltilmiş ve zorluk seviyesi "fazla basit"ten "normal"e çekilmiş parçalar, bu oyunu -sürekli söylediğim gibi- gerekli kıvama getirmiş. Özellikle zorluk seviyesindeki problemler başarılı bir şekilde aşılmış. Hayır, her parça zor değil. Onun yerine, Expert zorluk seviyesinde parmaklarınızın düğümlemesine yol açacak, davul pedalını yerinden oynatacak türde parçalar oyuna eklenmiş ki bunların çoğu da tahmin edebileceğiniz gibi metal şarkılar. (Veya metal

## SAVAŞTAKİ YERİNİZİ ALIN!

O Xbox 360'ü internete bağlamadıysanız, bilin ki Rock Band 2'nin önemli bir bölümünden mahrum kalıyorsunuz. Battle of the Bands adındaki yeni online mod, isminin aksine, iki rock grubunu büyük bir karşılaşmada yan yana getirmiyor; onun yerine Xbox Live'ı bir arenaya döndürerek tüm Rock Band 2 oyuncularını bir skor mücadelesine alıyor. Harmonix, günlük olarak güncellediği müsabakalarla, bazen bir parçada hangi grubun en yüksek puanı alacağını gündeme getiriyor, bazen de grupların bir parçada nota kaçırmadan ne kadar ileri gidebileceğinin sınavını gerçekleştiriyor. Buna benzer birçok karşılaşma, günlük ve haftalık olarak oyunculara sunuluyor ve hatta bazen daha da spesifik kurallarla karşılaşılabiliyor. Örneğin sadece gitaristlerin katılabildiği, bir grupta mutlaka davulcunun bulunmasının ve belirli bir parçanın sadece Expert zorluk seviyesinde çalınmasının gerektiği karşılaşmalar da Battle of the Bands'ın içerdiği karşılaşmalar arasında. Günlük karşılaşmalarda yarışırken, diğer oyuncular arasındaki durumunuzu gösteren bir gösterge de sizi hırslandırma ve daha iyi çalma konusunda yardımcı oluyor.



türde. "Metal müzik" demeyi de sevmiyorum; "metal türü" demeyi de. Sadece "metal" yazsam; o zaman da havada kalacak. O kadar dertliyim ki...)

**Seç ve oyna>** İlk Rock Band'de her hesabın bir karaktere, her karakterin de bir enstrümana bağlı olması bence saçma bir düzendi. Yapımcılar da ne türlü bir "tıkantıya" yol açtıklarını anlamış olacaktı ki ikinci oyunda durumu epey basitleştirmişler. Artık dilediğiniz karakterle, dilediğiniz enstrümanı çalabiliyor ve hatta grubunuzdaki herhangi bir karakteri -eğer o an o karakteri kontrol edecek biri yoksa- yaratmış olduğunuz karakterlerle değiştirebiliyorsunuz.

Bu kadar çok "karakter" lafi etmişken, karakter yaratma bölümünün uğradığı değişikliklere de biraz göz atalım. Evet, attık ve bitti. Hiçbir şey olmamış gibi mi davranıyorum? Belki yapımcılar bu bölüm üzerinde hiç uğraşmadıkları içindir; ne dersiniz? (Alaycı bir bakış attım →)



**Ekibinizi genişletmek, bir klavyeci, arka vokal bulmak değildir. Örneğin bu kızlarımız sizin ilanlarınızı dağıtarak kitlenizi geliştirebilir ve dilerseniz onları işe alabilirsiniz.**

## APARATLAR

Microsoft ve Sony, sistemleri için üretilen Rock Band 1 ve 2 aparatlarının bu ay içerisinde çıkacak olan Gitar Hero: World Tour ile uyumlu olduğunu açıkladı. Microsoft bu aparatları, enstrümanların Konami'nin müzik oyunu Rock Revolution ile de uyumlu olacağı belirtiliyor.

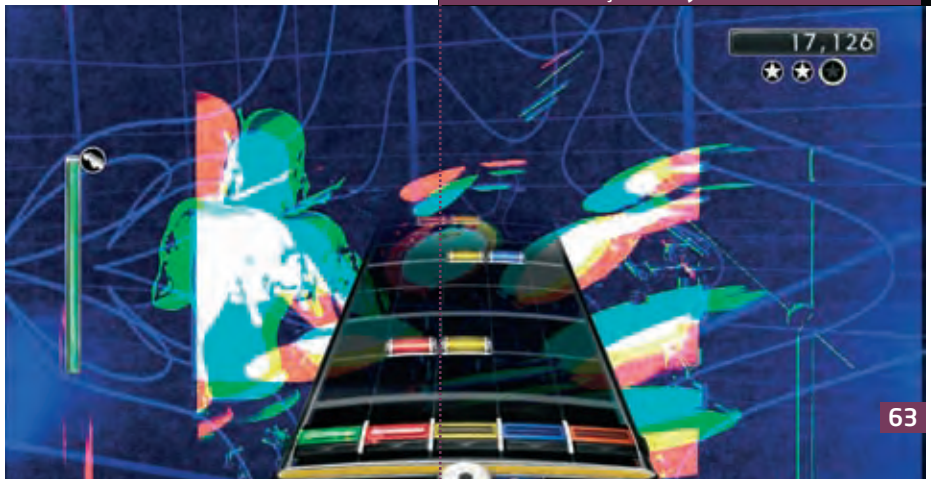
konserlerden aldı, evlerine yolladı. Arkadaşları sokaklardan aldı, kapalı mekanlara itti. Enstrüman çalmak için seneler harcanması gerektiği gerçeğini hiçe saydı ve Rock Band'i getirdi karşımıza. Artık bir James Hetfield olabiliyor, kendimizi Dave Mustaine gibi hissedebiliyor ve yeteneklerine hayran kaldığımız bu insanların yerine geçebiliyorduk. Hepsini daha büyük bir eğlence ve firmanın cebine girecek -daha fazla- para içindi. Fakat onları suçla-

## HERKES SAHNEYE!



Bu fotoğraf Rock Band 2'nin, Penny Arcade tarafından düzenlenen PAX fuarında görüntüldü. Kendini sahneye atan bir grup, gerçek bir Rock grubu edasıyla favori parçalarını çaldı ve sahneyi terk etti. İşte

bu, tam olarak Harmonix'in Rock Band ile amaçladığı şey: İnsanların bir araya gelip deliler gibi eğlenmesi. Bir grup oyuncu Rock Band'in içerdiği parçaları en iyi şekilde çalmak için debelenirken, bir diğer grup sadece eğlencesine, "No Fail" modunu da devreye sokabiliyor. Yeni nesil eğlence bana kalırsa ne PS3'ün ne de Xbox 360'ün getirdiği grafik teknolojisindeki yenilikler değil; tam olarak Harmonix'in Rock Band ile oyun dünyasına kazandırdığı. Daha da iyisi, bu fotoğraftaki sahneyi, bizzat yaşama imkanınız olacak gibi gözüküyor. Bu heyecan verici haberin detayları için bizimle kalın!





## ŞARKINI SÖYLE!

Gitar çalarım. Bas da çalarım. Davul desen, rüzgar gibi eserim ama iş vokale geldiğimde altına ıslatmış çocuk gibi pusup kalırım bir köşede. Geçenlerde bir heves, evde de kimse yokken, taktım mikrofonu Xbox 360'a, açtım Red Hot Chili Peppers'dan Give it Away'ı ve başladım söylemeye. Artık ne kadar başarısızsam, Easy zorluk seviyesinde bile şarkının sonuna ulaşamadım. Bu "mutsuz" anımı anlatmak istemiyordum aslında; bahsetmek istediğim konu, Rock Band 2'nin şarkı söylemek insanlara kıyak geçtiği yönünde olacaktı. "Talky" bölümleri olarak adlandırılan ve sizden konuşmanızı isteyen bölümler, ilk Rock Band'de tam bir baş ağrısıydı ama burada işler çok daha kolay. Artık sadece tek bir kelime yüzünden koskoca bir satırı heba etmiyor ve biraz yetenekle (Bende olmayan şey.) dilediğinizce söylüyorsunuz sözlerinizi.

Şu an.) Harmonix kendisini parçalarla, yeni sahne tasarımlarına ve yeni oyun mod'larına adanmış olacak ki karakter yaratma bölümünü bu seferlik es geçmiş. Eh, artık "Rock Band 3'e kismet" diyor ve konuyu hemen diğer oyun mod'larına bağlıyorum.

World Tour kısmında da maalesef bir yenilik yok. Artık başcımız da kendi başına yolunu çizebiliyor ama bunu dışında World Tour'da yine dünyanın bir ucundan diğer ucuna giderek konser vermenin ötesini yapmıyoruz. Yalnız bu defa, çeşitli yardımcı kiralayarak daha çok para kazanabiliyor, normal şartlar altında karşımıza çıkmayacak olan Rock Band 2'ye

özel, farklı olan mod'un adı Tour Challenges. World Tour ve Tour Challenges, aynı ortak amaca hizmet ederek yüksek seviye parçaları açmanızı sağlıyor. Bu iş Tour Challenges'da nispeten daha kolay ve nispeten daha zevkli. Birçok farklı karşılaşma (Sadece metal, sadece 80'ler, sadece başlangıç parçaları vb.), sizi fazla sıkmadan, art arda konserlere çıkmanızı sağlıyor. Daha da iyisi, Xbox Live! üzerinden indirdiğiniz parçalar, bu karşılaşmalara uygun olduğu takdirde, direkt olarak ilgili karşılaşma başlığının altına yerleşiyor ve oynanabilir oluyor.

### Davul soloları; bekleyin geliyorum!>

Rock Band'i gitar çalmak için alan oyuncuların sayısının pek fazla olduğunu düşünmüyorum açıkçası. O iş için Guitar Hero var ve bayağı da iyi bir iş çıkartıyor. Bence Rock Band'in en önemli tercih edilme sebebi, davul çalabilme imkanı sunması. Üstelik davul çalmak, işin içine bir de pedal -ve buna bağlı olarak ayak- girdiği için



# 300

**parça**  
Rock Band 2'nin içeriğindeki 84 parça + çok kısa bir süre sonra bedava yayımlanacak olan 20 parça + 54 adet Rock Band 1 parçası + indirilebilir parçalar = 300 şarkılık dev liste!

# 4

**kilo**  
Judas Priest'in Painkiller'ını ve Steeleye Dan'in Bodhisattva'sını Expert'te çalmaya çalışırken yaklaşık dört kilo verdim.

# 89.95

**dolar**  
Rock Band 2'yle paket halinde değil ama ayrıca satılmakta olan, daha az ses çıkarın ve vuruş hızına duyarlı davulların fiyatı 90 Dolar civarında.

# 4

**yıldız**  
Expert zorluk seviyesinde birçok parçada dört yıldızın üzerine çıkmadığıma göre, Harmonix oyunu geliştirme yönünde başarılı.



Artık kendinize setlist'ler hazırlayabiliyor ve seçtiğiniz parçalardan bir liste yaratarak bu parçaları art arda çalabiliyorsunuz.

## ROCK BAND 2

**ARTI** Yepyeni parçalar, RB1 parçalarını aynen kullanabilme imkanı, Battle of the Bands online oyun mod'u

**EKSİ** World Tour mod'u üzerinde fazla uğraşılmaması, büyük yenilikler içermemesi

YAPIM Harmonix

DAĞITIM MTV Games

TÜR Müzik

DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Wii

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

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Yanılmamanızı istemem; bu oyun ikinci bir Rock Band değil. Sadece Rock Band'in ilk aşamada olması gereken hali.**

**Bu demek değil ki Rock Band 2 "saçma" bir ürün. Aksine, her müzikseverin edinmesi gereken, mükemmel bir paket.**

# 9



# Ekim sayısı yine dopdolu

*Sakın kaçırmayın!*

## DVD

7 tam sürüm yazılım

**Web'den para kazanmak ister misiniz?**  
Google AdWords ve AdSense ile fırsat ayağınıza geliyor!

# CHIP

10.2008 www.chip.com.tr

**Notebook'a  
ince ayar**  
Laptop'unuzun  
performansını  
artırabilirsiniz



**Bilgisayar kursu: CHIP ve Çizgi TAGEM işbirliği ile**

## Dev eğitim serisi

**TAM  
67  
VIDEO**



BIOS ayarlarından Windows kurmaya, bilgisayar güvenliğinden web uygulamaları geliştirmeye kadar her düzeyde onlarca konuyu Harvard eğitimcilerinden izleyerek öğrenin. Tümü DVD'de!

**Harvard üniversitesi'ni evinize getiriyoruz!**



**30  
YTL  
değerinde**

**TAM SÜRÜM:** Web tasarımcıları için eksiksiz bir grafik ve font galerisi



**15  
YTL  
değerinde**

**TAM SÜRÜM:** Pratik web tasarım yazılımını A'dan Z'ye izleyerek öğrenin

Her bütçeye uygun PC tavsiyeleri

# İDEAL PC

Giriş seviyesi, ev sineması, internet, oyun ve profesyonel kullanım için en iyi PC konfigürasyon tavsiyeleri

## Teknomarketler karşı karşıya

MediaMarkt, Teknosa, Electro World ya da Darty: Teknoloji ürünü satın almak için en iyi market!

**+ 50 CPU ve 50 grafik işlemci**



## XP bunlardan nefret

Windows ile sorun yaşamamak için bu 10 şeyi

## Aman patron görme

İş yerinde e-postalardan web sitelerine herşeyinizi izleniyor olabilir. CHIP'in ipuçlarıyla korunun.



Notebook için ince ayar yazılımları, XP tamir araçları, casus engelleme yazılımları, disk bölümlenme araçları, anonim sürü yazılımları, web araçları, yönetim yazılımları ve en güncel Basic Kit

**GeBIT**  
eurasia  
Bilişim

Uluslararası Bilgi ve İletişim  
Teknolojileri Fuarı  
**7 - 12 Ekim 2008**  
Tüyap - İstanbul

Salon No: 6 Stand No: 107

*Ekim sayısı bayilerde*

DB



## YIKIM

Oyun alanında gördüğünüz -kayalar dışındaki- her şey, tekrar ediyorum, her şey yok edilebilir. Kurşun yetmezse roket, roket yetmezse top atışı, bombardıman, C4... Tadını çıkarın, yıkımda kısıntıya gitmeyin.

# MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES



## Ortaya alevli bir şey

**M**uhterem Ramon Solano, kağıt üstünde basit gibi görünen bir kurtarma görevi sonrası hükümeti devirip, sınırlı bünyesini tepeye oturtup, kiraladığı paralı askeri kazıklamaya karar verip, bir de üstüne adamcağızı (duruma göre kızcağızı) kışından vurunca yepyeni bir düşman

edinmiş olur. (Üstelik bu, iş açısından felaket bir karar olur.) Öte yandan Venezüella'nın yer üstünde volta atan bikinili güzelleri, Karayıplı'ya nazır sahilleri, palmye ağaçlarıyla bezeli tepeleri ve yolları ile yer altında sobelenmeyi bekleyen petrol rezervleri, onları pek de barışçıl ve insancıl kullanmaya niyeti olmayan bu şahsın eline geçer. Buraya kadar pek sorun yok, lakin Solano petrolü kendine saklamaya karar verince herkes ayaklanır. Venezüella halkı henüz Gloria al Bravo Pueblo'yu söylemeyi bitirmemişken kurşunlar sıkılmaya başlar. Tam o esnada kışından pansumanyla, göbek adı tehlike olan, terso tipleri kahvaltıda yiyen, attığını

vuran gözü pek kahramanlarımız, Solano'ya hesabı -her ne pahasına olursa olsun- ödetmeye niyetlenirler.

**Bu paralı askerler ne yapar?>** Mercs 2, bir "kum havuzu" oyunu. GTA misali bir alan, o alan içinde çeşitli görevler, görevlerin bitirilmesi durumunda elde edilecek bol para ve çeşitli ekipmanlar var. Bunların hepsi, bir amacı gerçekleştirmek için elbette: Solano'yu alaşağı etmek. Fakat bunun için önce oyundaki çeşitli fraksiyon ve gruplar ile iş yapmalı, onların güvenlerini kazanmalı, cephane ve mühimmat depolamalı ve Solano'yu izole etmek için yandaşlarını teker teker avlamalıyız.

## alternatif



GRAND THEFT AUTO IV

Hareket serbestliği sunan "kum havuzu" oyunlarının en şöhretli ve en iyisi olan GTA IV, Mercs 2'de aradığını bulamayanlara ilaç gibi gelebilir. Üstelik Xbox 360'a özel olarak hazırlanan ve yeni bölümler içerecek olan indirilebilir içerik de GTA IV'ü bitirenleri yeniden konsol başına oturtacaktır.



İşte soğuk intikam böyle yenir.

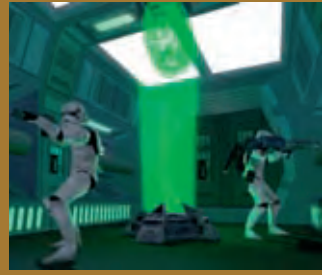
Oyunun başrolünde Universal Petroleum adında, Birleşik Devletler tarafından desteklenen özel bir petrol şirketi, Çin tarafından desteklenen, aşırı solcu "Venezüella'nın Halkı Özgürleştirme Ordusu" (kısaca P.L.A.V.) ve kimsenin sevmeyeceği, denizde yakaladığını soyup soğana çeviren Jamaikalı Korsanlar var. Oyunun ilerleyen dönemlerinde işin içine Müttefik Uluslar (AN) adı altında Amerika ve Çin katılıyor. Oyun alanı, bu gruplardan kaçıyla irtibata geçtiğimize bağlı olarak açılıyor. Bu alan içinde istediğimiz yere gitmekte özgürüz ve düşmanlarımız da bizi engellemekte özgür elbette.

**Yardım edin!>** Ewan, oyun sırasında özel görevleri yerine getirerek saflarımıza kattığımız yardımcılarımızdan biri, helikopter pilotu ve oyun boyunca en çok dostluk kurduğumuz kişi. Zira her görevde en az bir - iki defa ona ihtiyaç duyuyoruz.





## PANDEMIC STUDIOS



Oyunu henüz almamış oyunculara referans olması açısından Pandemic'i mercer altına alayım dedim. Mercenaries serisinin yapımcısı olan Pandemic Studios, daha önce farklı, ilginç ve başarılı bazı yapımlarla çıkmıştı oyuncuları karşısına. Firmanın geçmişindeki projelerden bazıları şunlar: Destroy All Humans!, Full Spectrum Warrior, Lord of the Rings: Conquest, Star Wars: Battlefront II.

Diğer yan karakterler, Venezuelüa'nın hak ettiğini bulamamış tamircisi Eva Navarro ve Misha adındaki profesyonel -ve sarhoş-jet pilotu. Eva, oyun süresince sağda solda bulduğumuz kırmızı kutulardan çıkan yedek parçaları kullanıp birtakım araçlar inşa ederken, Misha ise boyumuzu aşan engelleri bombardımanlar sayesinde yeryüzünden silmekle görevli. Bu engeller; duvarlar, tanklar, top bataryaları, roketatarlı tetik meraklısı gençlerle dolu kışlalar, kapalı kapılar ve kale misali korunaklı sığınaklar şeklinde çıkabiliyor karşınıza. Siz de oyun tarzınıza göre -taktiksel bir biçimde- gereken yerleri cerrahi müdahaleler, bombardıman veya lazer güdümlü füzeler ile ortadan kaldıracaktır ya da Ewan aracılığıyla alana keskin nişancı tüfekleri ve RPG'ler indirerek nabza göre şerbet verebilirsiniz. Öte yandan oyun içinde gördüğünüz her aracı çalabiliyor ya da ödünç alabiliyorsunuz. Evet, her araç kullanıma hazır; motorlar, arabalar, kamyonlar, tekneler...

Gelelim düşmanlara. Açık konuşmak gerekirse pek bir şey yaptıkları yok oyun boyunca. Yani tamam, alarına koşup kışlaları uyandırıyor, sizi rapor edip takviye güçlerin helikopterlerle gelmesine sebep oluyor ve tanklarla attıklarını vuruyorlar ama iş piyadeliğe gelince yan çiziyorlar. Yapay zeka çok etkileyici değil, bu bir



gerçek. Kazık gibi ortada duran düşmanları alaşağı etmek gayet kolay. Mercs 2 hiç de zor bir oyun değil aslında.

**Manzara nasıl?>** Mekanlar, atmosfer ve çevre oldukça iyi. Yıkıntıların arasında, terk edilmiş başkentin otoyol köprülerinin altında, savaştan kaçmak için evlerinden olmuş insanların terk ettiği eşyalarla dolu ara sokaklar, esintiyle nazik nazik sallanan palmyelerle dolu olan güneşli sahiller,



endüstriyel makineler ve fabrikalar ile dolu alanlar, kulelerindeki alev sütunlarıyla post apokaliptik kalelere benzeyen petrol platformları, geçekonu evleri ve tarihi binalardan müteşekkil sahil kasabaları... Yaratılmak istenen atmosfer başarılı. Göze hitap eden çok şey var; her ne kadar grafikler çok iyi olmasa da. Seslendirmeler ise oldukça iyi. Yapımcıların isim yapmış aktörlerle çalışması ve seslendirmelerle müziklerin atmosfere ve gidişata ayak uydurması olmasa sevindirici.

Beni gençlerin beynini yıkayıp anarşist mesajlar veren biri gibi mimleyecek olan annelerin ve babaların varlığından haberdar olmama rağmen açıklıyorum: İlk defa tamamiyle yok edilebilir bir çevreyle karşılaşıyoruz Mercs 2'de. Duvarlar yıkılabilir, ağaçlar yakılıp küll edilebiliyor, binalar -gökdelenler dahil- dümdüz edilebiliyor. Dikkat gerektiren konu şu: Roketatarlı hasımlar etraftaysa ya da yakında top bataryası bulunuyorsa üzerinde bulunduğunuz zeminin başınızın üstüne çökmesi işten bile değil. Aslında oldukça eğlenceli bir durum bu. Bombalar ve mermiler her yeri cehenneme çevirirken siz, yıkılan bir kalede, binada veya petrol platformunda, güvenli bir yere kendinizi atmaya çalışacaksınız. Uzaktaki bir düşman size zor anlar mı yaşıyor? Çağırın bombardıman desteğini ya da bir topu ele geçirip nişan alın, yerle bir olsun her yer.

**Son düzlük>** Siz görevden göreve koşarken ortalıkta kimsenin sizi beklemediğini göreceksiniz çünkü petrol için müthiş bir savaş verilmekte. AN ile Çin, Universal Petroleum ile P.L.A.V., Korsanlar ile karasularına giren herkes ve hepsi ile Venezuelüa ordusu kapışıyor. Cipler vızır vızır ortada dolanıp birbirine ateş açacak, askerlerle dolu kamyonlardan oluşan konvoylar bir yerlere yetişmek için yollarda yanınızdan geçecek, helikopterler sisli gökyüzünde konteynır taşıyacak veya devriye uçurları yapacak ve tanklar da pozisyon almak için manevralar yapacak. Venezuelüa oldukça kaotik bir ülke ama bunu seveceksiniz. 🇵🇪

## MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

**ARTI** Tamamen yok edilebilir çevre, oynanış rahatlığı, tekrar oynanabilirlik

**EKSİ** Rakiplerine göre vasat grafikler, kötü yapay zeka, yeterince derin olmayan oynanış

YAPIM **Pandemic Studios**  
DAĞITIM **Electronic Arts**  
TÜR **Aksiyon**  
DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS2, PS3**  
WEB **www.mercs2.com**  
TÜRKİYE DAĞITICISI -

**Sadece yıkıp yok etmenin zevkini yaşamak için bile alıp oynanabilir; üstelik bitirdikten hemen sonra yeniden oynamaya başladığımız ilk oyun oldu.**

**8,5**



GÖZÜM MÜ  
KANLANDI?

Sayıp yumruk yemiş bir insanın çehresinin değişmesi düşünülemez ve FaceBreaker'da da her dayak yiyen karakterin bir süre sonra kaşı patlıyor, gözü akıyor, çenesi yamuluyor ve bu değişimi eş zamanlı olarak takip edebiliyoruz.

## alternatif



## FIGHT NIGHT ROUND 3

Hala, hiç düşünmeden alınıp oynanabilecek bir oyun. FaceBreaker kadar renkli ve gayri ciddi bir oyun değil ama o denli kaliteli ve eğlenceli ki kendinizi gerçekten bir boksör gibi hissetmenize yol açabiliyor.

## FACEBREAKER

EA ağızımızı değil ama sevgimizi kırdı

Oysaki ne kadar çok eğlenecektik. Arkadaşlarımızı eve çağırıp suratlarının ortasına ortasına vuracak ve eğlenceyi acı çığlıklarla birleştirerek mutlu günlere doğru yol alacaktık... Yoğun bir günün ardından, okulda, iş yerinde yaşadığımız stresi unutmak için ekranların başına geçecektik. Fazla taktiksel düşünmeden, sırf eğlencesine birilerinin yüz hatlarını tekrar biçimlendirecektik...

Boksun ne demek olduğunu değil, boksun komik yönünün görecektik. Birbirinden "zıpır" karakterlerin, birbirinden garip hareketlerine katkıda bulunacak ve normal bir boks müsabakasında tanık olamayacağımız sahnelere yelken açacaktık...

Ve fakat EA ağabeyimiz, nedeni belirsiz bir şekilde, hevesimizi kursağımızda bıraktı. Animasyon ekibine milyon dolarlar ödemeyi seçti; oyun mekaniğini kuran ekibi ise aç bıraktı, sırtlarından söpayı eksik etmedi -diye düşünüyorum-. Durum böyle olunca da ortaya pek güzel gözükken ama oynanamayan, oynandıkça adamı yoran, yordukça adamı sinirlendiren ve gerçek anlamda birilerinin suratını dağıtma isteği uyandıran bir oyun çıkmış oldu. EA'e bir gros tonluk "haymaker" çakasını geliyor ama saygımdan yapmıyorum. (Evet, saygımdan...)

**Ringin kuralları>** Diyelim ki bir heyecan ekranın başına oturdunuz, Brawl For It All mod'uyla turnuva heyecanına katıldınız ve hoşunuza giden karakterlerden biriyle maceranızı başladınız. Ben diyeyim 10, siz deyin 20 dakika sonra ne kadar amaçsız bir aktivite içinde olduğunuzu anlayacaksınız.

FaceBreaker, boksu absürt bir anlatımla ekrana getirmeye çalışan bir "BIRAK! BEN KENDİM YAPARIM..."



Oyunun size sunduğu, hazırda var olan karakterler pek tat veremeyebilir. Daha doğrusu, zaten eğlenceli olmayan oyunda bir aktiviteye ihtiyacınız var ve bunu da karakter yaratma bölümü ile kapatmayı deneyebilirsiniz. Eğer bir adet PlayStation Eye aparatına sahipseniz kendi fotoğrafınızı çekip karakterinize oturtabilir

veya internette bulabileceğiniz herhangi bir insanın fotoğrafını da aynı şekilde boksörünüzün suratına gömbelirsiniz. Bunun ardından karakterinizin boyundan, kaş rengine kadar her türlü özelliğiyle uğraşabilirsiniz lakin dışı bir karakter yaratma hevesinde olanlara nendesene daha az seçenek sunulmuş. Görsel yönden tatmin olduktan sonra, karakterinize bir de dövüş stili (Buna da "stil" demeye bin şahit ister.) seçiyorsunuz ve salıyorsunuz karakterinizi er meydanına.

yapım ama bu esprili tarzını sadece görüntüde ve sunuşta yakalayabiliş; oynanış sistemi o kadar monoton ve başarısız ki...

Bahsettiğim turnuva mod'unda, çeşitli kemerleri almak için belirli sayıda rakibi, her birinde rakibi üç kez nakavt etmeniz gereken karşılaşmalarda yenmeye çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de boks dilinde alt ve üst yumruk olarak tabir edilen (Yalan söylüyorum.) yumrukları kullanıyorsunuz. Üstelik daha da iyisi, bu yumrukları "haymaker" adıyla bilinen güçlü vuruşla birleştirebiliyoruz!

Ve böylece size FaceBreaker'ın tüm özelliklerini anlatmış oldum. Şimdi sessizce evlerinize dağılabilirsiniz.

## FACEBREAKER

**ARTI** Renkli ve kaliteli grafikler, karakter yaratma seçenekleri

**EKSİ** Üstü başı dağınık oynanış sistemi, karakterlerin arasında önemli farkların olmaması, yetersiz multiplayer mod'lar

YAPIM EA Canada  
DAĞITIM Electronic Arts  
TÜR Dövüş  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, Wii  
WEB [www.easports.com/facebreaker](http://www.easports.com/facebreaker)  
TÜRKİYE DAĞITICISI -

**Gerçekçi bir boks müsabakasından (Fight Night) alınmış aklıyla çıkmayı başaran EA, çok daha kolay bir şekilde sınırlanabileceği bir projede yüz üstü kaplanıyor.**

3,8



alternatif



FABLE

Senaryo üstünde tam hakimiyetiniz, olaylarda etkiniz olsun istiyor; "Büyümlere hakim olayım, yönümü bulmakta sıkıntı çekmeyeyim" diyorsanız; kısaca gerçekten eksiksiz bir yapıyı arıyorsanız Fable ilk oyunuyla Live Marketplace'de sizi bekliyor. Biraz daha sabrederseniz Fable II de geliyor zaten.

# INFINITE UNDISCOVERY

Do, re, mi; bu dünya çok yeni...

**S**on yılların en kaliteli grubusunuz, albümlerinizi milyonlar satıyor, konser biletleriniz kapışılıyor. 150.000 kişilik bir stadyum konserine çıkıyorsunuz, uçtular, çığlıklar, eller, siyah tişörtler... En sevilen şarkınızın en zor solosunu atıyorsunuz, kalabalık çıldırmış durumda. Sonra; sonra bir şey oluyor ve kolay sayılabilecek riff'lerde teklirsiniz. Notalar teker teker kaçıyor, soloda yaptığınız her şey unutulmuş, kalabalık kendini kontrol cihazını yerden yere atar halde buluyor...

İşte Infinite Undiscovery'yi en iyi şekilde özetleyecek durum bu... Şaşkınlık ve hayal kırıklığı...

**Fa, sol, la; her yerde var bir hata**> Ana karakterimiz Capell aslında büyük bir savaşçı falan değil; korkak sayılabilecek, rahatına düşkün bir flüt sanatçısı, Robert Jordan'ın aşklarını akla getiriyor başlangıçta. Ancak Capell'i sıradanlıktan çıkaran şey şu anda insanlığın Order of the Chain'e karşı tek umudu ve lideri olan Sigmund ile olan benzerliği. Sigmund, kötüler tarafından aya uzatılan zincirleri teker teker kıran bir tip, biz de ona katılmakta gecikmiyoruz elbet.

Capell'in dışında oyun boyunca daha pek çok karakter katılıyor grubumuza, hatta daha ilk yarım saatte dört kişiyi tamamlıyoruz; genele baktığımızda 18 civarında grup arkadaşımız oluyor. Bunun oyuna derinlik kattığını kolay kolay söyleyemeyeceğim; çeşit kattığı doğru ancak IU'nun diyalog sistemi bir Baldur's Gate'in ya da Mass Effect'in yarısı kadar olamayacağı için çoğuyla adam gibi ilişkiye giremiyoruz. Bir yerden sonra bırakın onların hayatlarını öğrenmeyi "Hafız sen kimsin ya?" tepkileri bile verebilirsiniz üyelerinize.

Savaşlara yazı başında bahsettiğim gibi gerçek zamanlı olarak oynanıyor, hatta bu iş biraz abartılmış; öyle ki eşyalarınıza ulaşip sağlığınıza arttıracak şeyler kullanmak tam bir işkenceye dönüşüyor. Back tuşuna basıp arkadaşlarınızla çayır çimene oturmanız gerekiyor menüye girmek için, savaşa mola veremediğinizden takdir edersiniz ki bu özellik tamamen oyun dışı kalıyor; sadece Y tuşuna basarak sağlık büyüğü veya eşyası isteyebiliyorsunuz, o da yan karakterler hala yaşıyorsa. Oyun boyunca yapabileceğiniz combo sayısı da elin parmaklarını geçemediğinden IU dövüş konusunda sıradanlaşıyor; Fable'in yakın dövüşleri de çok iddialı değildi belki ama büyü kullanmanın onun kadar pratiğe indirildiği oyunları zor bulurdunuz en azından...

Dövüşleriniz gerçek zamanlı olduğundan diğer karakterleri yönetmeniz de sadece birkaç emre, bir de "köprüleme" özelliğine kalıyor. Bu özellik sayesinde

grup üyelerimizle ilişkiye girip onların özelliklerini kullanabiliyoruz; ama dediğim gibi savaş sırasında zaman ayırlamayacak bir şey bu. Yapay zeka da nispeten iyi oynadığından sadece bulmaca ya da gizliliğe dayalı noktalarda kullanıyorsunuz bu özelliği.

**Si, do, re; rastladım aynı hataya kaç kere**> Aslında buraya kadar yazdığım eksilerine bile katlanabiliriz IU'nun, ne de olsa başarılı RPG oyunları günümüzde eser miktarda rastlanan bir şeydi (Eser miktarda kalıplı çikolata paketleri arkasında yazar, hep kullanmak istemiştım). Ne var ki oyun en büyük hatasını kısa bir süre içinde gösterdi; sorun IU'da hiçbir yönlendirmenin ve navigasyonun olmaması. Bırakın Fable'in teleport, Mass Effect'in galaksi haritası özelliklerini oyunun bir yön belirleme sistemi bile yok. Spoiler olmasın diye oyun başından örnek veriyorum; acil bir mesaj olarak Sigmund tarafından bir kaleye çağırılıyorsunuz. Yer doğuda diye tarif ediliyor, yüzeysel haritanızı açıp rotanızı doğuya çeviriyorsunuz. Bir ormana girip en az 15 dakikada öbür uca ulaşıyorsunuz, en doğu noktaysa meğer oyuna başladığınız hapishaneymiş; kaleyse ortalıkta yok. Etrafı dolaşıyorsunuz, yine yok. En sonunda abuk sabuk bir yerde (Üstelik doğuda bile değil!) bir geçit olduğunu fark ediyorsunuz. Üstelik kaledeki her şeyi yaptıktan sonra da işiniz bitmiyor. Flütünüzü kullanmanız gereken yerler var; hem de tek ipucunuz çevreden mi oyundan mı geldiği belli olmayan birkaç notayken. Onu duyamazsanız tüm yolu geri tepiyorsunuz bir şeyi kaçırdığınızı düşünüp.

Aslında çok kötü bir oyun değil IU; senaryosu, grafikleri, seslendirmeleri... Hepsinde bir özen var; sadece çok büyük no(k)talarda yapılan hatalar oyunu katlanılamayacak bir konuma getiriyor. Mass Effect yan görevleri için de aynısını düşünmüştüm, Too Human'ın tamamı için fikrim buydu; siz en iyisi Fable 2 için beklemede kalın; ayrıca hoşça kalın.

## INFINITE UNDISCOVERY

**ARTI** Güzel senaryo, Capell renkli bir kahraman, bol yan karakter desteği

**EKSİ** Yönlendirme ve navigasyon sıfır, sıradan dövüş sistemi, savaş sırasında menüye girmenin zorluğu

YAPIM Tri-Ace  
DAĞITIM Square Enix  
TÜR RPG  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.infiniteundiscovery.com](http://www.infiniteundiscovery.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Infinite Undiscovery'nin eksikleri göze batmanın çok ötesinde, göz çıkarabilir cinstе. Ama "Ben tüm eksiklerini görmezden gelebilirim" dersiniz başarılı bir oyun yatıyor derinlerde; çook derinlerde.**

6,1

Mancınığı kontrol etmeniz gereken, can sıkıcı bir mini oyun.





Sert zemindeki bir kafaya bu yumruk; insanlık dışı ama...

# YAKUZA 2



*Yürüyorum Osaka sokaklarında; peşimde bin bir düşünce...*

**J**aponya'ya henüz gitmedim ama gideceğim; bu kesin. Japonya'ya gittiğimde Yakuza'yla karşılaşacak mıyım? İşte bu kesin değil. Peki bunu ister miyim? Elbette. Kendi kendime mi konuşuyorum... Siz öyle sanın!

Japonya'da fellik fellik Yakuza arayacağımı düşünmüyorsunuz herhalde zira onları nerede bulacağımı çoktan öğrenmiş bulunuyorum. Birkaç sene önce, "Yakuza" adlı oyunla Japonya sokaklarında gezmiş, tüm kısıyolları öğrenmiş, belirli bir yaşın üstündeki insanların girebileceği her türlü mekana adım atmış ve Japon halkının isteklerine kulak kabartmış idim. Olan biten, beni tatmin etmemiştir çünkü daha fazlasını istiyordum ve nihayet bu dileğim

## YAKUZA 3



Yakuza 2'yi bitirdikten hemen sonra gözünüz bir başka Yakuza oyununda olacak. Şimdi; bir iyi, bir de kötü haberim var. Yakuza 3 adında bir oyun, hazırlık aşamasında fakat bu oyun sadece PS3 sahiplerine sunulacak. İkinci oyunun kaldığı yerin hemen ardından başlayacak olan Yakuza 3, Kazuma'nın Okinawa ve Tokyo arasında mekik dokumasını konu alacak. Birçok konunun netliğe kavuşacağı oyunda grafikler elbette PS3 kalitesine yarasız biçimde tasarlanıyor ve Amusement Vision, özellikle Japonya'nın gece hayatının ekrana birebir yansımaları için uğraşiyor. İnsanların gruplar halinde hareket ettiği, taksilerin birbirleriyle yarıştığı, sokakların barların ışıklarıyla parladığı, rengarenk Japonya geceleri (Gerçekten Japonya'ya gitmem lazım.) oyuna aynen yansıtılacak. Dövüş ile macera bölümleri arasındaki geçişin, yüklemeye zamanı olmaksızın gerçekleşeceği ve kamera kontrolünün tamamıyla oyuncuya bırakılacağı Yakuza 3'ün çıkış tarihi ise kesinlik kazanmadı.

gerçekleşti. Yakuza 2 ile tekrar Tokyo'ya ve hatta Osaka'ya gitme imkanı buldum. Öylesine mutluyum ki tarif mümkün olmayan bir coşkuyla Japonya'ya uçak bileti alıverdim! (Galeyana gelmek adını verdiğimiz...)

**Geçmişin izleri**> Tam bir yıl sonra... 365 gün sonrasını konu alıyor Yakuza 2. Kazuma Kiryu, artık çete muhabbetinden sıkılarak yeni bir hayata başlama hevesine giriyor ama olmuyor; barış bozuluyor, olayın içine Koreliler karışıyor ve Kazuma bir kez daha insanların kafasını kaldırmış durumda patlatmak üzere hareket geçiyor. Senaryo, özetle bu konu etrafında dolaşırken fakat Yakuza'yı Yakuza yapan en büyük etken, yani senaryo, bu kadar basit değil. Size detayları vererek oyun zevkinizi mundar etmeyeceğim ancak büyük bir başarıyla hazırlanan senaryo ve yan hikayeler, Yakuza 2'nin PS2'nin son dönemde çıkan en iyi oyunlarından biri olmasını sağlıyor. Olayın dövüş ve aksiyon kısmı da gayet güzel ama bu oyunu, aksiyonu doruk noktasında hissetmek için almak istiyorsanız kararınızı bir kez daha gözden geçirmenizi tavsiye ederim.

### Dişlerim... Hepsi mi döküldü?>

Kazuma, Yakuza'da kaldığı noktadan devam ediyor serüvenine. Belki bir yıl boyunca kolunu kıpırdatmadı ama düşmanlarıyla karşılaşınca tekme - yumruk saldırmayı gayet iyi beceriyor yine. Yakuza 2'de -aynen Yakuza'da olduğu gibi- Kazuma pek fazla "havalı" hareket yapmıyor. Daha gerçekçi bir şekilde, yumruklarını dirsek ve diz vuruşlarıyla birleştiriyor ve dövüşükçe artan Heat Meter'ıyla da çevre elemanlarını (kaldırım taşı, posta kutusu, bisiklet, perde, duvar



PlayStation 2

alternatif

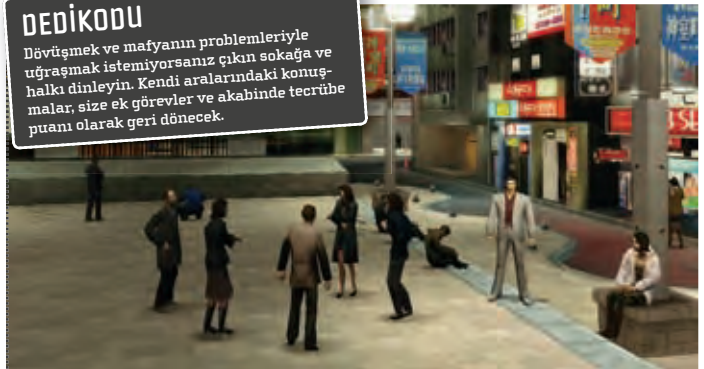


PERSONA 3: FES

Yakuza'ya pek iyi bir alternatif olduğunu düşünmüyorum ama eğer Yakuza kadar kaliteli fakat onun gerçekçiliğini fantastik öğelere bırakan bir oyun arıyorsanız Persona 3'ten iyisini bulmanız mümkün değil.

### DEDİKODU

Dövüşmek ve mafyanın problemleriyle uğraşmak istemiyorsanız çıkın sokağa ve halkı dinleyin. Kendi aralarındaki konuşmalar, size ek görevler ve akabinde tecrübe puanı olarak geri dönecek.



gibi) kullanarak rakibine büyük hasar veren artistik hamleler yapıyor. Özellikle güçlü düşmanlara karşı işe yarayan bu hareketleri uygulamak için, bir dövüşe girdikten sonra çevrenize bir bakın ve nerede ne var, neyi kullanabilirsiniz, hemen saptayın.

Dövüşlerin tek amacı, oyunun senaryosuna uygun aksiyon sahnelerini yaşamak değil; her dövüş size tecrübe puanı olarak geri dönüyor. Bu puanları daha sonra Kazuma'nın

özelliklerini geliştirmek için kullanıyor ve dövüşmenin ne kadar anlamlı olduğunu anlıyorsunuz. Senaryoya uygun dövüşlerin yanı sıra yan hikayelerden, halka yardım etmek suretiyle gerçekleştirdiğiniz görevlerden de tecrübe puanı kazanabiliyorsunuz.

Belki hepiniz HD'ci oldunuz (Bu gruba ben de dahilim.) ama eğer bir PS2 sahibiyse Yakuza 2'yi es geçmemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Tabii ki önce Yakuza'yı oynamak akıllıca olacaktır ki evet, önce Yakuza, ardından Yakuza 2 ve sonra da Japonya! Ikimashou yo! ☺

## YAKUZA 2

**ARTI** Japon kültürünü yansıtan, etkileyici senaryo ve yapılacak tonla iş

**EKSİ** Yeni nesille birlikte, yüklemelerine tahammül etmek iyice zorlaştı, dövüşler biraz daha heyecanlı olabilirdi

YAPIM Amusement Vision  
DAĞITIM Sega  
TÜR Aksiyon / Adventure  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www2.sega.com/gamesite/yakuza2](http://www2.sega.com/gamesite/yakuza2)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

"PS2 öldü artık!" diyenlere tokat gibi yanıt... Yakuza 2, PS2'nin ölmediğini, Japonya'nın ve Japon kültürünün sadece anime'den ve manga'dan oluşmadığını da kanıtlayan bir yapımdır.

8,4



"Evet sevgili hocam, bu pozisyonda da gördüğümüz üzere bel ağrılarının en büyük sebeplerinden birisi snooker. Arkadaki de oturmuş zaten..."

PSP

# WSC REAL 08: WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP

*Siz gidemiyorsanız, Snooker size gelsin...*

**B**aşından belirteyim; WSC Real 08 çok derin ve detaylı bir oyun değil. Fakat basit fakat hak etmiyor. Aslında, oyunun ismini ilk duyduğumda piyasadaki birçok "masa oyunu simülasyonu" gibi oldukça basit, sığ bir oyunla karşılaşacağımı zannediyordum. Fakat platformumuzun PSP ve oyunumuzun da resmi bir oyun olması standartların biraz daha yükselmesini sağlamış sanırım.

WSC Real 08 oyuncuya günümüzün önemli, dünya şampiyonu olan snooker oyuncularını ile oynama şansını sunuyor. Mark Williams, Peter Ebdon, John Higgins, Stephen Maguire not aldığım isimlerden sadece birkaçı. Tabii ki bu rakiplere karşı

**alternatif**



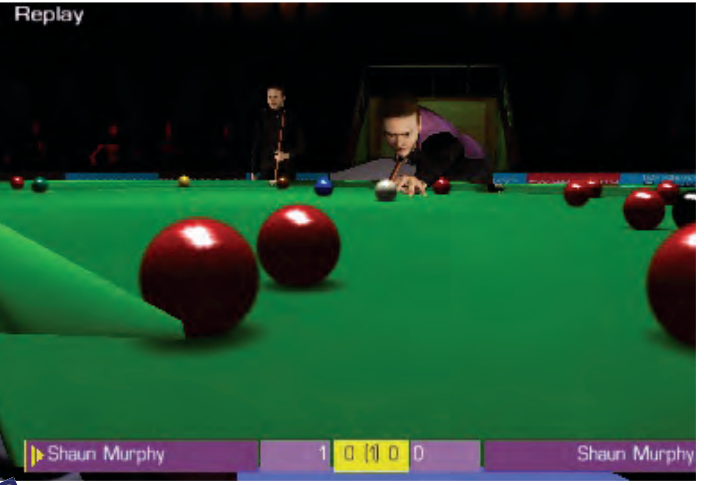
WORLD SNOOKER CHALLENGE 2007

Piyasada birbirinden kötü onlarca bilardo ve snooker oyunu varken WSC Real 08'e kalite olarak en yakın alternatif, geçtiğimiz sene oynadığımız ve yine Blade Interactive'in imzasını taşıyan World Snooker Challenge 2007.

Şu istekayı tutuşa bak; sonra "Örtüyü ben yırtmadım hocam!" dersiniz...

oynamak her baba yiğidin harcı değil. Hele bu oyunda çok iyi değilseniz yapay zekanın ve fiziğin resmen size karşı çalıştığını düşünmeye başlıyorsunuz. Bu yüzden gerek tek kişilik, gerekse de multiplayer mod'larda ağrınızın payını almamak istiyorsanız alıştırtma mod'unda biraz zaman geçirmenizde ve oyunu iyice öğrenmenizde fayda var. Ondan sonra oyuna daha motive olmuş bir şekilde devam edebilirsiniz. Aksi takdirde, buz kesilebilirsiniz. Kendimden biliyorum.

Oyunumuz, ta atari oyunlarından beri izometrik kamera ile bizi atmosferden soyutlayan eski bilardo ve snooker oyunlarının düştüğü hataya düşmeyerek, arada bir etrafa göz atmamıza imkan tanıyor. Şöyle ki; vuruş yapmak istediğimiz noktayı seçmek için masanın etrafında dolaşma, eğilip isteka ile açı ayarlama gibi ayrıntılar mevcut. Oyunumuz tüm bunları first person kamerası ile yansıtıyor. Bunun yanında etrafa göz attığımızda, seyircilerin ve rakiplerimizin tepkilerini, davranışlarını da görebiliyoruz. Ayrıca ortamdaki loş ışık kullanımı da oyuncuyu resmen bir snooker müsabakasındaymiş gibi hissettirmeye yetiyor. Her ne kadar grafikler için uğraşmışlar gibi



Replay

Shaun Murphy 1 0 (1) 0 Shaun Murphy

## SNOOKER TARİFİ



Özellikle İngiltere'de çok popüler olan snooker; 3.6'ya 1.8 metre boyutlarındaki masalarda, 22 (Bir beyaz, 15 kırmızı, altı farklı renk) topa oynanır. Oyunun amacı beyaz topu kullanarak tüm topları ya da rakibinize göre daha çok topu deliklere sokarak daha yüksek puan toplamaktır. Amerikan bilardosuna göre çok daha geniş masalarda oynanan snooker'in istekası da Amerikan bilardosuna göre daha incedir ve deliklerin köşeleri Amerikan bilardo-

suna göre çok daha sivridir. Bu yüzden deliklere top sokabilmek daha zordur. Her köşeye dört, uzun kenarların ortasına iki tane olmak üzere altı adet top kurallara uygun olarak belli bir sıralama ile deliklere sokulur. Sokulan topların puanlarına ve cezalara göre rakibinden çok puan alan oyuncu o raundu kazanır. En çok raunt kazanan oyunun galibi olur.

gözükse de oyunumuz görsel olarak pek etkileyici değil maalesef. Fakat iş görür mü? Eh, görür.

Oyunda ilerledikçe ve başarılı oldukça, geliştirdiğimiz oyun tekniklerine göre belli isimler alıyoruz. Bu isimler daha çok oyun tarzımıza yönelik derecelendirmeleri belli etmek için kullanılıyor. Böylece online mod'da oynarken daha dişimize göre rakipler seçme şansını elde edebiliyoruz.

Sözün özü; her ne kadar hiçbir simülasyon, gerçeğin yerini tutmazsa da WSC Real 08, piyasadaki bu türdeki diğer oyunlardan daha gerçekçi bir atmosfer ve oynanış sistemi sunuyor oyuncuya. En azından geçen seneki oyununun

altında ezilmiyor. Ama belirtelim ki oyunumuz hala hatasız, "Olmuş bu!" denebilecek kıvamda değil.

Evet; kafa göz yarmadan, kalpleri kırmadan bir yazının daha sonuna geldik. "Simülasyonlar her iki taraf için de daha güvenli" dememiş miydim? Ben etrafta kırılmış istekalara ya da şişmiş gözülü vatandaşlara rastlamıyorum. Neyse, diyeceğim o ki; WSC Real 08 gerçek snooker'a hasret kalan yürekler için hasretlerini yatıştırarak hoş bir alternatif olabilir. Malumunuz, her yerde snooker oynayabileceğiniz bir mekan bulmak zor. (Ya da ben İzmirli olduğum için mi böyle düşünüyorum?) Bunun dışındaki topluluk ise büyük beklentiler içine girmekle kaydıyla oyuna göz atabilirler. 🎱

## WSC REAL 08: WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP

**ARTI** Gerçek snooker yıldızları, keyifli sayılabilecek oynanış sistemi

**EKSİ** Çok dar bir kesime hitap etmesi, oyunun ömrünün kısa olması

YAPIM Blade Interactive

DAĞITIM Deep Silver

TÜR Spor

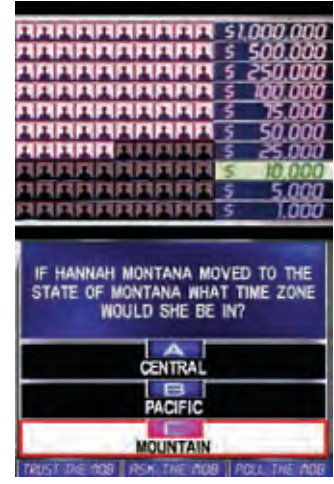
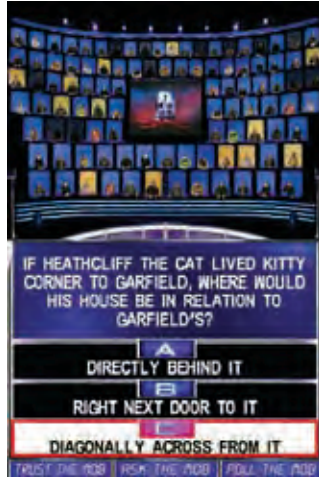
Diğer Platformlar PC, PS2, PS3, Xbox 360, DS, Wii

WEB Yok

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**WSC Real 08, bu türe ilgisi olmayan oyunculara göre sıkıcı ve anlamsız; türün müdavimleri için ise vasatın üzerinde bir yapım.**

**6,4**



# 1 VS. 100

## Adamsanız teker teker gelin

**E**vet, işte hayatımın oyunu, işte hayatımı özetleyen oyun: 1'e karşı 100. Tüm hayatım boyunca yaşadığım eşitsizliğin, karşıma çıkan düşmanların, engellerin, dertlerin kısaca ifadesi budur sevgili LEVEL okuru. Şimdi size kalkıp bu sıkıcı oyunu anlatmak isterdim ama onun yerine, belki merak edeniniz olur diyerek kendi sıkıcı hayatımdan bahsetmek istiyorum biraz. Ben, tam 101 çocuklu bir ailenin 101. çocuğu

olarak dünyaya gelmişim sevgili LEVEL'ci. Rahmetli babacığım çok çapkın olduğu için kısacık hayatına 101 evlat sığdırmayı başarmış ki bu rakama ulaşmak için de, zamanında mahalleden eski bir arkadaşıyla 1'e 100 iddiaya girmiş ve nihayet iddiayı kazanmış ama sonra arkadaşını bulamamış ve kazandığı parayı alamamış. Üstelik 100 kardeşim de son çocuk ve evlatların en küçüğü olduğum için hep şımartıldığımı

düşünüp bana karşı büyük öfke beslemiştir ki bu bakımdan hayatımın ilk yıllardan itibaren 1'e 100 bir hayat mücadelesiyle karşılaştığımı söyleyebilirim. Sonuç olarak yıllarca bu şansız ve kadersiz durumdan çok çektikten sonra, sokak kavgalarında 1'e 100 kalmaktan, tartışmalarda 100 kişinin karşısında tek başıma kendimi savunmak zorunda kalmaktan o derece bıktım ki bir gün üzerimdeki bu laneti kaldırmak için kalkıp bilge

bir teyzeye danıştım. Lakin teyze şöyle bir bana baktı ve tek cümle etti ki olaya bakışım ve algılayışım tamamen değişti: "1'e 100 lanetini bozarım ama 100 tane kadını da istemediğine emin misin?"

Yaşasın tatlı dudaklarından ballar akan cihan dilberleri. 🍷

YAPIM **Umurumda değil**  
DAĞITIM **Zerre ilgileniyorum**  
PLATFORM **DS diyorlar**



# HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS

## Mutluluğun hasat mevsimi geldi ama rekoltemiz rezil

**H**iç düşündünüz mü? Nereye koşturuyorsunuz, ne için koşturuyorsunuz, tüm bu karmaşanın, hopyayıp zıplamanın, çalışıp çabalamanın sonu nereye varacak? Sonunda ne geçecek elinize, hiç düşündünüz mü? Hayır, düşünmediniz çünkü hepinizin

yaşı henüz çok küçük, değil mi? O zaman siz genç arkadaşlarımızı doğrudan diğer sayfaya alalım; ben şu 30'luklara sormak istiyorum. Evet canım, sana soruyorum, doğrudan sana hitap ediyorum, bak buraya, iyi dinle, kulağını aç. Nereye koşuyorsun arkadaşım? Ne verecekler sana sonunda, ödül mü? Madalya mı takacaklar? Tüm bu çalışmaların sonunda ne geçecek eline, şehrin banliyölerinde inşaatına yeni başlanmış bir kooperatifin 20 katlı ve 500 komşulu binasından iki göz odalı bir sosyal konut dairesi mi? Yaşlılığında oturup komşu dairedeki çiftlerin kavgasını dinleye dinleye son günlerini yaşayıp, sana öğretilen kurallara, uymaya zorunlu kılındığın geleneklere, göreneklere, nedenini sormadığın evliliklerine, koşturmacalarına, iş hayatında başını eğip, söylenenlere uyup, düzenin içinde kaldığın için aldığın ödülünle mutlu bir biçimde veda mı edeceksin hayatına?

Bunun için mi çalışıyorsun, bunun için mi didiniyorsun, bunun için mi sabahın gece yarısına ve yine sabaha ve yine gece yarısına kadar hayatını işine adanmış, hayatını bitmek tükenmek bilmez isteklerine yetişmeye çalıştığın karına adanmış, çalışıp çabalayıp bir tarafını yırtıyorsun?

Sana kötü bir haberim var dostum: Mutluluğun hasat zamanı geldiğinde bütün ürünlerin çürümüş olduğunu göreceksin, elinde beş kuruş etmeyen bir çöple "Ama bana böyle söylenmemişti." diyeceksin, sana kimin ne söylediğini de kimse durup araştırmayacak, geçen yılların acısını çıkarmayacak, yitip giden yıllarının intikamını almayacak. Adını hatırlayan birkaç eski arkadaşın gelip dört kolluyu yüklenecek. 🍷

YAPIM **Sana ne**  
DAĞITIM **Bana ne**  
PLATFORM **DS**





# 2 Dergi + 4 Poster



Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)





# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING SINIFLAR

*Uykusuz geceler, terk eden kız arkadaşlar, alınan kilolar...*

**V**akit bu kadar daralmışken 80. level'in yeteneklerini inceleyerek, WoTLK'de karakterlerimizin neler yapabileceğine göz atmak istiyorum. Yerimiz dar olduğu için Priest, Warrior, Rogue ve Death Knight gibi önde gelen sınıfları inceleyeceğim. Ayrıca belirtmek isterim ki burada yazdıklarım oyun piyasaya çıktığında değişmiş ya da tamamen kaldırılmış olabilir. Lafı daha fazla uzatmıyor ve ilk olarak Priest ile başlıyorum.

## PRIEST

Düşünüyorum da, oyun daha çok PvE'den PvP'ye mi kayıyor ne... Çünkü eskiden en önemli iyileştirici sınıflarından biri olan Priest'in, PvP ağırlıklı Discipline ağacına büyük bir ilgi gösterilmişken Shadow ve Holy için ne yazık ki aynı şeyi söyleyemiyorum. Discipline ağacındaki önemli noktalara göz atalım.

**Rapture, Discipline** Sonunda Priest iyileştirme büyülerinin mana tutarının ne kadar yüksek olduğunun farkına varmış olacaktı ki bu yeteneği ağaca eklemişler. Artık Greater Heal, Flash Heal ve Penance bastığımızda, iyileştirdiğimiz miktarın %2,5'i bize mana olarak geri dönüyor. Ayrıca Divine Aegis ve Power Word: Shield'in önlediği hasarın da %25'i kadar mana kazanıyoruz. Küçümsenecek rakamlar değil fakat kusura bakmayın ama hangi karakterin üzerinde Mortal Strike varsa onu iyileştirmeye çalışmak çok gereksiz olduğu için fazladan iyileştirme yapmak ancak sonumuzu erterler. Düşman, Warrior dışında başka bir DPS ise kesinlikle işe yarayacaktır.

**Divine Aegis, Discipline** Kritik iyileştirmelerimiz, iyileştirdiğimiz miktarın %30'u kadar gelen hasarı önüyor. Priest ile kritik iyileştirme şansınızın %5 ile %10 arasında dolaştığını düşünürseniz (PvP için konuşuyorum) çok etkili olmayan ama tutarsa güzel iş yapacak bir yetenek. WoTLK'de Priest crit şansını artırsa tadından yenmez.

**Test of Faith, Holy** PvE'cilerin ağızını sulandıracak cinsten bir yetenek. İyileştirmeyi %15 arttırırken, sağlığı %50'nin altına düşen yandaşlarımıza kritik iyileştirme yapma şansımızı %16 arttırıyor.

**Guardian Spirit, Holy** Tank kullanılan raid'lerde Holy Priest almak artık kaçınılmaz olacak. Kapaşmanın en kritik anında kullanılması gereken bir büyü. Tankı hedeflediğiniz ve Guardian Spirit'i 10 saniye boyunca çağırduğunuz zaman, tankın aldığı iyileştirme büyüleri %40 artıyor ve olur da tank ölürse Spirit kendisini feda ederek tankın ölmesini engelliyor. Ekstra %40 iyileştirme ortadan kalkıyor ama Spirit, gitmeden önce tankın toplam gücünün %10'u kadar iyileştirme sağlıyor. Kesinlikle "10 numara" bir büyü.

## WARRIOR

TBC'den evvel Warriorlar'ı Paladinler bile evire çevire dö-verdi. İş yapan Warriorlar'ın üzerinde ise High Warlord seti ve arkasında iyi bir şifacı olurdu. TBC geldi, durum değişti ve görünen o ki ezici katilimiz, WoTLK ile daha da korkulacak bir rakip haline geliyor. İnadına Fury Warrior oynattığım zamanları ve yediğim dayakları çok iyi hatırlarım. Öyle görünüyor ki yeni yetenekler sayesinde artık daha çok fury oyuncu göreceğiz.

**Heroic Leap, Fury** Rakibiniz iyi oynuyor ve hem charge'dan, hem de intercept'ten kaçmayı başardı. O zaman neden yanına zıplamıyoruz? Bu özellik, Diablo'daki Barbar sınıfınıninkiyle aynı. Rakibinizin yanına zıplayıp onu iki saniyelikliğine baygın hale getiriyor, ayrıca silahınızın %50 kadarıyla hasar veriyorsunuz.

**Titan's Grip, Fury** Artık çift elle tutulan balta, topuz ve kılıçları tek elimizle tutabileceğiz. Bu özellik ilk duyurulduğunda saldırı hızının yavaşlayacağı söyleniyordu fakat şu anki haliyle bu yavaşlama durumu ortadan kaldırılmış.

**Sudden Death, Arms** Improved Disciplines tamamen değiştirilmiş ve yerine SD gelmiş. Artık verdiğimiz her crit hasarın -karşı tarafın gücünün %20'nin altına düşmesine bakmaksızın- %30 şans ile execute'yi tetikleme olasılığı var. Warriorlar çok can yakacak çok!

## ROGUE

Bence WoW'un en zevkli, en detaylı ve oynaması en heyecanlı karakteri. Her ağaçta çok ciddi değişiklikler var. O yüzden şuna ya da buna ağırlık verilmiş diyemiyorum.

**Turn the Table, Assassination** Partimizde her kim parry, block ya da dodge yaparsa combo puanlarımızı kullanarak yapacağımız hareketin crit vurma ihtimali %6 artıyor.

**Cut to the Chase, Assassination** Bence bu yeteneğin yeri combat olmalı. Eviscerate ve Envenom crit'lerimizin, Slice & Dice yeteneğimizin süresini maksimum derecede arttırması, ancak kılıç kullanan Roguelar'ın işine yarar, hançer kullananların değil.

**Stay of Execution, Combat** Sağlığımız %35'in altına düştüğümüz zaman aldığımız zarar %15 düşüyor ve sağlığımız sanki %100'müş gibi farz ediliyor. Bir nevi Cheat Death denilebilir. Baş belası kılıç Rougelar'ı öldürmek çok zor olacak.

**Murder Spree, Combat** 10 yard içindeki bir düşmanın gölgesinden diğerine geçiyoruz. Her iki silahla birden, her biri yarım saniyede, toplam beş saldırı yapana kadar vura-biliyoruz. Mutilate'in değişik bir türü denilebilir. Özellikle kumaş zırh giyenleri çok zorda bırakacak bir özellik.

## HEY PALADIN!

Paladinler'imizi unutmayalım! Holy Paladinler belki biraz üzülebilir fakat Blizzard yaptığı son açıklamada öncelikle DPS'e, sonrasında Tanking'e ve son olarak Healing'e önem sırası verdiğini söyledi. TBC'de ciddi ve çok mantıksız bir biçimde ezilen DPS Paladinler'inin doğuşu bu yeni ek paket ile olabilir. (Yoksa Paladin'im mi kassam?)

**Shadow Dance, Subtlety** Aniden görünmez oluyoruz ve dokuz saniye boyunca, her üç saniyede bir görünür olup sonra tekrar kayboluyoruz. Bu şu anlama geliyor: Dokuz saniye boyunca zamanlama iyi yapılırsa -ve biraz da Thistle Tea yardımıyla- hedefi ambush sayesinde delik deşik edebiliriz.

**Slaughter from the Shadows, Subtlety** Backstab'ın ve Ambush'un enerji miktarını %15 düşürerek, yukarıda anlattığımız delik deşik etme durumunu daha da kolaylaştırıyor.

## DEATH KNIGHT

İlk kahraman sınıfımız hakkında Blizzard'ın yaptığı en tatmin edici açıklama, tank ağırlıklı fazla olan bir karakter olacağıydı. Diğer karakterlerden üstün olmayacağını da sözlerine ekliyordu Blizzard fakat bir -iki yeteneğe baktıktan sonra bu düşüncelerinde ne kadar samimi oldukları tartışılır hale geldi.

**Anti Magic Zone, Unholy** Büyüye karşı büyük bir kalkan oluşturuyor. Bu kalkanın içindeki tüm parti arkadaşlarımız büyülerden %75 daha az zarar görüyorlar. Bu kalkan 30 saniye boyunca duruyor ve 10.000 gibi ufak bir meblağ tutuyor.

**Master of Ghouls, Unholy** Ölü kaldırma büyüsi ile canlandırdığımız Ghoullar'ı bir pet gibi kullanabiliyoruz.

**Hunger for Cold, Frost** DK'nin 10 yard çevresindeki tüm ısıyı yok edip ve düşmanları buza hapsedip 10 saniye boyunca hiçbir hareket gerçekleştirmesine izin vermiyor. Hastalık tarzı büyülerin dışında hasar veren herhangi bir etken, buzdan kurtulmalarını sağlıyor. PvP'de çok can yakar, PvE'de ise kritik bir noktada yapılırsa zor durumda kalan partinin yararını sarmaya yardımcı olabilir.

**Mark of Blood, Blood** Bir düşmanın üzerine bunu takıyoruz ve ne zaman ki o düşman birine hasar verirse hedefin toplam gücünün %2'si kadar sağlık kazanmasına neden oluyor.

Maalesef DK'nin büyülerini bilmediğimiz için yetenek ağacında adı geçen çoğu özelliğe boş boş bakıyoruz. Konu DK'den açılmışken ben halen Gnome'dan ya da Tauren'den DK olmaması gerektiğine, Blizzard'ın bu konuda çok kötü bir şaka yaptığını inandırmak istiyorum kendimi. (Mundar edeceler dünyayı!) Yerim az olduğu için önemli özellikleri dilim döküp açıklamaya çalıştım. Ne yazık ki diğer sınıflar hakkında pek bir şey yazamadım. Eğer olur da Firat gelecek ay için biraz daha yer verirse detaylı bir şeyler yazabilirim. Bahsettiğim yetenekler konusunda daha çok şey değişebilir, eklenebilir, çkabilir; demedi demeyin. ☺

# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING GÖREVLER

## Herkesin bir Ölüm Şövalyesi olacak

“Ölüm Şövalyeleri”ne açık olan The Scarlet Enclave'deki görevlerin adım adım dökümünü veriyoruz. Bu rehber ile kolayca 58'e ulaşacaksınız. Yalnız şimdiden uyaralım: Bu bilgiler beta'dan olduğu için oyun çıktığında değişmiş olabilir. Yine de Blizzard'ın bu görev serisinde çok büyük bir değişikliğe gideceğini düşünmüyoruz. 55'ten değil de 56'dan anlatmaya başlama sebebimizse baştaki görevleri kendinizin yaparak Ölüm Şövalyesi'ni bizzat öğrenmeniz.

**No Where to Run and Nowhere to Hide** Görevi Crypt of Remembrance'da Prince Keleseth veriyor. Gidip Major Quimby'yi öldürecek ve kayıtları alacaksınız. Major Quimby güneyde, saat kuleli binada bulunuyor, kayıtlar da tam yanında, 52.4 71.0 koordinatlarında. Yalnız herkes karakterin spawn olmasını bekleyeceğinden buranın çok kalabalık olacağı kesin.

**How to Win Friends and Influence Enemies** Prensten alacağınız silahları takip yine güneye iniyor ve Scarlet Crusaderlar'a vuruyorsunuz. Burada amaç, karşınızdakini öldürmekten çok, elinizdeki silahlarla vurmak. Biraz zaman alsa da eninde sonunda birisi konuşuyor.

**Behind Scarlet Lines** Burada gideceğiniz yer New Avalon'un güneyinde, Chapel'in ötesinde, tepede. Sakın yolu izleyip batıdan çıkmayın. Tam koordinat 56.2 80.6.

**The Path of the Righteous, Brothers in Death, Bloody Breakout** New Avalon'da kaleye gidiyorsunuz. Kalenin bodrumundaki Ölüm Şövalyesi'ni kurtarıp orada kalın. Gelen NPC'leri kestiğinizde (High Inquisitor) düşen kafayı alın. Burada kimin kestiği fark etmez, her durumda kafayı alabilirsiniz. Daha sonra, kurtardığınız adama kalenin girişine kadar eşlik edin. Sonra yukarı çıkıp her kalede generalin bulunduğu yere gidin ve oradaki generalini kesin. Bu general de spawn olduğundan etraf kalabalık olacaktır.

**A Cry for Vengeance** Chapel, handan çıkınca hemen solda.

**A Special Surprise** Bu görevden itibaren görevler oldukça keyifli olmaya başlıyor. Hemen arkada bulunan kulübedeki tutuklulardan

birini infaz etmeniz gerekiyor. Burada herkes seçtiği ırktan bir tutukluyu öldürüyor. Eğer fırsat bulursanız tutuklunun konuşmasının tamamını okuyun; oldukça duygulu bir konuşma yapıyor.

**A Sort of Homecoming** Hana geri dönüş görevi.

**Ambush at the Overlook** Haritada, doğuda patika gibi işaretlenmiş yerde saklanın. Siz saklanınca kurye çıkacaktır. Kuryeyi öldürüp geri dönün.

**A Meeting with Fate, The Scarlet Onslaught Emerges** Kılık değiştirdiniz! Hemen güneydoğuya gidip, elit birliklerin arasından geçip gemilerin olduğu yere inin ve mesajı komutanlara verin. Sonra hana geri dönün.

**Scarlet Armies Approach** Portal'dan girip Acherus'a gidin ve mesajı iletin.

**The Scarlet Apocalypse** Lich King ile konuşun. Yeri aşağıda, Death's Breach'te.

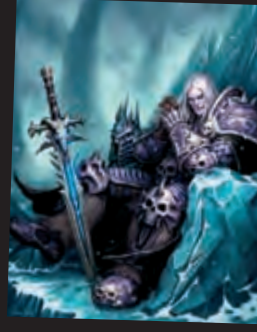
**An End to All Things** Oyundaki en eğlenceli görevlerden biri. Boruyu çalınca gelen bineğe bineceksiniz ve bir anda arayüz değişecek. Bineği bizzat siz yöneteceksiniz ve düşmanlara ateş yağdırıp balista oklarından ve okçulardan kaçacaksınız. Burada amacınız hem piyadeleri, hem de balista'ları yok etmek.

**The Lich King's Command** Direkt kuzeydoğudaki mağaraya girip geçitten geçecek ve oradan da güneye yönelip Browma Hill'e gireceksiniz.

**The Light of Dawn** İşte bu görev anlatılmaz, yapılır. Şimdiye kadar WoW'da gördüğünüz tüm görevleri unutun. Bu görevi tekrar tekrar yerine getirmek için iki - üç defa Ölüm Şövalyesi kasanlar var. Anlatmayacağım, siz oynayıp göreceksiniz. Bu görevle iyi tarafa geçtiğinizi söyleyeyim, o kadar.

**Taking Back Acherus, The Battle for Ebon Hold** Gate açıp Acherus'a gidin ve ikinci kata çıkıp orayı temizleyin. Patchwerkler'i diğer oyuncularla beraber öldürün.

**Where's King's Walk** Oyunun hikayesine uyan bir güzel görev daha. Krala kadar yürürken halk üstünüze pislik atıp size hakaret edecek; ta ki kral sizin bir müttefik olduğunuzu açıklayınca kadar. Tüm bu görevlerin sonunda level 58 olacaksınız ve normal görev zincirine devam edebileceksiniz.

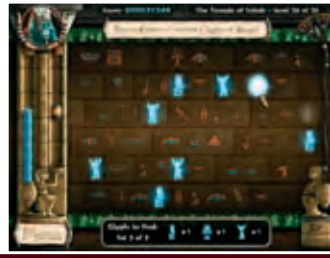


### SONUNDA ARTHAS!

Blizzard'a attunement'leri kaldırmak yetmemiş olacak ki acı bir itiraf daha geldi: "Illidian'ı herkesten gizleyerek hata ettik ama Arthas için böyle olmayacak; çeşitli görevlerde Arthas karşınıza çıkacak." Hayır, o zaman Arthas kapışmasını görmek için yüzlerce saat karakter kasan insanlar ne olacak? Çok kızıyorum bu Blizzard'a ama seviyorum da keratayı. Bir türlü bırakamıyorum WoW'u. (Yardım ediiiiin!)



# BAĞIMSIZ



## Ancient Quest of Saqqarah

Mısır'ın renkli gizemi...



**A**rtık beni yakından tanıyorsunuz. Tanıdığınızınza göre art arda temcit pilavı misali aynı tür oyunları buraya konuk etmeyi sevmediğimi de biliyorsunuzdur. Ve fakat bilmek durumunda olduğunuz bir başka konu var ki o da muhteviyatında "renkli taş" konsepti bulunan bağımsız oyunların, piyasadakilere %79.2'sini (İstatistikle dalga geçmeyin.) oluşturması. (Ve sırada Barney Stinson ekolünden küsuratlı bir istatistik daha... - Doruk C.) Dolayısıyla, her ne kadar istemesem de bu oyunlara yer vermem gerekiyor ama sanırım bu devrin de sonuna yaklaştık.

Böyle söylüyor olmamın yegane nedeni kısaca "Saqqarah" olarak adlandırabileceğimiz bu bulmaca oyununun göz kamaştırarak kadar kaliteli oluşu. Her zaman görsel sanatlarla karşı ilgilim olmuştu ve göze hitap eden bir ürün, kullanışta bir işe yaramasa da dikkatimi çeker. Saqqarah'ı hazırlayan görsel ekibi de buradan öyle bir öpüyorum ki yanlış anlaşılmalara mahal verecek kadar iddialı bir sevgi bu.

Saqqarah o kadar güzel tasarlanmış, o kadar güzel efektlerle donatılmış ki ekrana boş boş bakarken buldum kendimi zaman zaman; oyundan son derece uzak bir noktada durarak... Daha sonra oynanışa da dikkat edeyim dedim ve Codeminion'ın bu konuda

da son derece başarılı hareketlerde bulunduğunu gördüm ve gözlerim iyice kamaştı.

Aynı Zuma'daki gibi farklı tapınaklarda bulmaca avına çıktığımız oyunda rengarenk taşlarımız ve bunları konu alan birbirinden farklı bulmacaları buluyor. Bir bulmaca türünde üç tane aynı renkte taşı yan yana getirmek taşların bulunduğu bölgeyi aydınlatırken bir başkasında verilen tabloda taşların yerini istediğimiz gibi değiştirmek ve nihayetinde bulmacayı çözmek bizi başarıya götürüyor. Çoğu bulmaca türünde işimizi kolaylaştıracak güçler de bize yardımcı oluyor ve aynı bir RPG oyununda olduğu gibi oyunda ilerledikçe bazı yeteneklere süresiz olarak kavuşabiliyoruz; bu da bulmaca çözümlerinin monotonluğunu gideriyor.

Spandex Force'u, Bejeweled'ü, onu bunu rafa kaldırmanın vakti geldi; devir artık Saqqarah devri! (Üstelik ekstra paketlerle devamlılığı da sağlanacak.) ☺

YAPIM Codeminion

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

FİYAT 19.95 Dolar

9.4

## Time of War

Hayat zaten kendi başına bir savaş değil mi?

**B**öyle manalı spotlar yazmıyor muyum... Adeta kendimi bir kaşık suda boğasım geliyor. Ama klişe sözlerle dolu dünyamızda, klişelerle dolu o kadar çok konu var ki... Oyunlar da bunlardan bir tanesi ve Time of War'ü da bu gruba dahil edebilir... dik. Ama ben onu bu gruba şöyle dahil etmiyorum, bu oyun bağımsız klasmanına girdiği için ayrı bir kulvarda yarışıyor ve bu kulvar için de hiç fena sayılmaz.

Oynanışını zamanının başarılı oyunlarından biri olan Crusader'a benzetebileceğimiz Time of War, kahramanımızı görevden görev sürüklediğimiz bir oyun yapısına sahip. Cismini görmediğimiz bir bayan, sadece sesiyle bizi komuta ederek, "Şunu yap, şunu öldür, o bilgisi sayarı kaldır, halıyı yıka, gelirken toz bezi al..." gibi emirler veriyor ve biz de paşa paşaları yerine getiriyoruz. Görevler arasında ise elbette bir takım eli silahlı adamlar karşımıza çıkıyor ama onlardan korkmuyoruz çünkü izometrik görüntüden onları gayet net seçebiliyoruz ve silahlarımız da yeterince güçlü.

Aslına bakarsanız ne görev, ne senaryo; bu oyunda yapımçı firmanın üstünde durduğu en önemli konu silahlar olmuş. Tabancasından

makineli tüfeğine, roketatarından lazer silahına kadar envai çeşitli silahlar sahip olma imkanınız bulunuyor. Silahları ele geçirdikten sonra da dilediğiniz gibi kullanıyor ve düşmanlarınızın etrafında dönerken onları yığıyorsunuz. İlk bölümlerde tabancalı, tüfekli adamlar ve ilkel taretlere karşı savaşırken ilerleyen bölümlerde Üçüncü Dünya Savaşı'nda göreceğiniz kadar büyük bir kuvvetle karşılaşıyorsunuz.

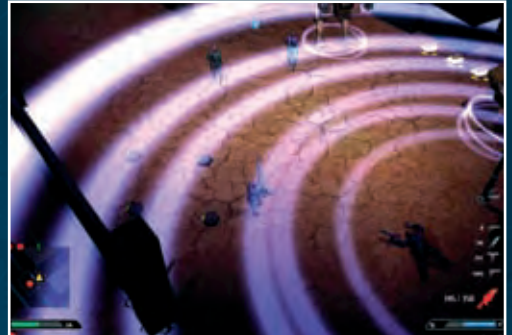
Grafişel açıdan pek tatmin olmasam da bu ayın "büyük" oyunu Space Siege'i de denedikten sonra bağımsız ellerde böylesine bir çaba olmasını takdir ettim. Space Siege'e o kadar para vereceğime alır Time of War oynarım yani. Siz de böyle yapın; karlı çıkın. (A'ların üstündeki şapkalar geri mi dönse?) ☺

YAPIM Oniric Games

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

FİYAT 19.99 Dolar

8.1



# BEDAVA

## Trampoline

Zıpladıkça zıplayası gelenlere...

Bazı villa sahiplerinin bahçelerinde bulunan birtakım "kavramlar" vardır. Bunların arasında yüzme havuzu, ufak bir çelale, bahçıvan, köpek kulübesi ve basketbol sahası "normal, olması gerekenler" olarak nitelendirilebilir. Çoluk çocuğa kavuşmuş villacılardan ise bahçelerinde mutlaka bir trambolin bulunur ki sabı sūbyan evladımız metrelerce havaya fırlayıp kafasını rahatça kırabilsin.

Her neyse, bu konuyu onlar düşünsün bizse bu tehlikeli aktiviteyi oyunlarda yaşayalım. Birkaç sene önce bir jimnastik salonunda bir süre trambolinle çalışmışlığım var ve size bu tecrübeyle sabit olarak söyleyebilirim ki ortada, "Ohooo, fırlıyorsun havaya kaç metre; burguları saltoları ben de atarım!" diye bir durum yok. Trambolin hareketleri gerçek hayatta olduğu gibi bu oyunda da zor ama biraz gayret, biraz dikkat ile yarattığınız karakterinizi havada şekilden şekle sokabiliyorsunuz. Her türlü kombinasyon size puan olarak geri dönüşüyor ve bu hareketleri



öğrenmek için genişçe de bir Campaign mod'u bulunuyor. Newton fizik motorunun nimetlerini de sergileyen Trampoline, size zevkten taklalar attırmayacak belki ama öyle ya da böyle takla atacağınız kesin... ☺

TÜR Simülasyon  
YAPIM Walaber  
WEB [www.walaber.com](http://www.walaber.com)

7.1

## Cosmos Quest: To Find a Sun

Adventure oyunu oynamak da zor iş...

Sierra'nın Space Quest'inden esinlenerek (Kopyalanarak?) hazırlanan "bir" oyun sanıyorsanız Cosmos Quest'i ama yanıldığınız ufak bir nokta var; Cosmos Quest bir değil tam "üç" oyunluk bir seri. (Devamının gelme olasılığı da var hatta.)

Daha önce bu seriye hiçbir şekilde yer vermediğimiz için önce ilk oyunla yola çıkalım dedik ve Güneş'i bulmak üzere maceramıza adım attık. Şimdi yapmanız gereken yerde duran hortumu

nasıl kullanacağınızı bulmak, bir sonraki alana geçince ne yapacağınız hakkında fikir sahibi olmaya çalışmak ve bu oyunda ne yapmanız gerektiğini anlamak olacak.

Pek kullanıcı dostu olmayan Cosmos Quest, karakterinizin dört farklı hareket gerçekleştirmesine izin veriyor. Yürümek, bir nesneyi kullanmak, konuşmak ve incelemek bu oyunda yapabileceklerinizin tümü.

Yıllar öncesinin oyunları olmalarına rağmen bir Day of the Tentacle'dan, Monkey Island'dan kötü gözüküyor oyun, bedava olması ve adventure türünün müdavimlerine hitap etmesiyle oynanabilir bir oyun olmuş. Denemesi bedava! ☺

TÜR Adventure  
YAPIM Iliia  
WEB [www.cosmos-quest.com](http://www.cosmos-quest.com)

7.3

## Fancy Pants Adventure: World 2

Şefik buldu, Fırat oynadı, ben yazdım

İşte her türlü çalışma ortamında görmek istediğimiz bir hareket: Şuncacık oyunu ancak üç kişi toparlayabildik ama iyi ki de bunu başarmışız zira pek eğlenceli bir oyun var elimizde.

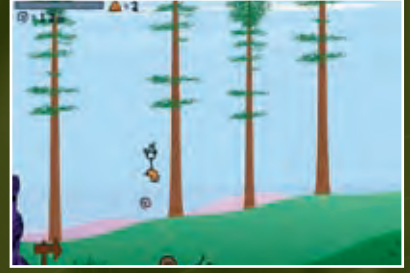
Bir flash oyunu olmasına rağmen çoğu "profesyonel görünümlü" oyuna taş çıkartan bir oynanışa ve görseleliğe sahip olan bir yapım FPA2. Öyle ki sadece karakterin animasyonlarını izlemek bile keyif veriyor insana. Nihayetinde oradan oraya koşan, sürekli zıplayan, duvarlardan seken, havada yön değiştirip başka bir yöne ilerleyen bir karakterin salyangoz kabukları toplamasını sağlıyoruz. İlk bölümlerde, "Eee, beni ne öldürecek ki?" diye sorarken buluyorsunuz kendinizi; sonuçta birkaç yaratık size zarar veremez ki... Fakat sonradan bir bakıyorsunuz, langır lungur koşarken en ufak bir hatanızda boşluğa yuvarlanıp her şeye en baştan başlamışsınız.

Tam anlamıyla bir platform oyunu olarak özetliyorum bu

oyunu ve herkese şiddetle tavsiye ediyorum. Bakın, hem Şefik de üşenmedi; arabirim falan hazırladı bir şeyler yaptı. Uğraştı çocuk; kırmayın, etmeyin. ☺

TÜR Platform  
YAPIM XGen  
WEB [www.xgenstudios.com/play/fancypants2](http://www.xgenstudios.com/play/fancypants2)

9



## Weave 3D

Öndeki engeli takip et!

Daha geçen gün Ace Combat'ın, başlıktaki felsefeyi kullanan bir bölüm oynadım; uçağımı bir tünelde sokmak zorunda kalıyordum ve burada son derece dikkatli olarak önüme çıkan engellere çarpmamaya çalışıyordum. Bu işlemi birkaç kez gerçekleştirmem gerektiği için de bir yerde mutlaka dikkatim dağılıyor ve en yakındaki metal plakaya bodoslama giriyordum. Bunu niye anlattım; çünkü canım sıkılıyor... Hayır. Çünkü Weave 3D aynen bu oynanışa sahip. Bir uzay gemimiz var ve bunu sadece mouse kontrolüyle bir tünelde ilerletmeye çalışıyoruz. Bu sırada önümüze birçok engel çıkıyor. Çıkan engelleri aştıkça puan kazanıyor ve bir başka seviyeye atlıyoruz. Seviyeler değiştikçe oyun zorlaşıyor; o zorlaştıkça biz sinirleniyor ve akabinde oyuna lanet edip bilgisayarı kapatıyoruz.



Son derece basit bir oyun belki Weave 3D ama bu oynanmayı hak etmediği anlamına gelmiyor. Denemekten zarar gelmez. ☺

TÜR Aksiyon  
YAPIM Walaber  
WEB [www.walaber.com](http://www.walaber.com)

7

# Güncelleme Rehberi

*Donanım sayfalarımızın sevgili müdavimleri; yeni bir dosya konusu ile "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak karşınızdayım. W.A.S.D. Oyuncu Profilleri belgeselimizi izleyenler bilirler, Yayın Yönetmeni'miz Fırat Akyıldız bir kullanıcı tipinden bahsediyor ve şöyle diyor: "Eğer bir programı güncellemezlerse kafayı yiyebilirler." İşte bu cümle tam anlamıyla beni ifade ediyor. (Ben de varım! - Şefik) "Güncellik benim hayat felsefemdir." desem yeridir. Bilakis, daima güncel kalmanın şimdiye kadar hiçbir olumsuz yanını görmedim. Zararsızlığı bir yana, yararı çoktur; özellikle sürücü güncellemeleri, beraberinde performans ve birçok yeni özellik getirir. Güncel olmak faydalıdır.*

*İşte bu yazıda, siz sevgili donanım müdavimlerine en güncel sürücülerini ve BIOS'ları nasıl ve nereden indireceklerini adım adım açıklayacağım.*



### En Güncel Ekran Kartı Sürücülere

Ekran Kartı	Sürücü Sürümü (20.09.08)
ATI Radeon HD 4000 Serisi	Catalyst 8.9
ATI Radeon 9250 Serisi	Catalyst 6.11
nVidia GeForce 9 Serisi	ForceWare 175.19
nVidia GeForce GTX 200 Serisi	ForceWare 177.41

**E**kran Kartı> Oyuncular için en önemli bileşenlerden biri olan ekran kartı ile güncelleme dosyamıza başlayalım. Öncelikle ilk adım, ekran kartınızın marka ve modelini öğrenmek olacaktır. Bu iş için GPU-Z adlı aracı kullanabilirsiniz. Aracın en son sürümünü [www.techpowerup.com/downloads/SysInfo/GPU-Z/](http://www.techpowerup.com/downloads/SysInfo/GPU-Z/) adresinden indirdikten sonra çalıştırın. En üst kısımda kartınızın modeli yazacaktır. Örneğin; benim ekran kartım için "ATI Radeon HD 4000 series" yazıyor. Kartınızın markası ATI olduğuna göre -ve bu kartı üreten firma da AMD olduğuna göre- AMD'nin internet sayfasına doğru kısa bir yolculuğa çıkıyoruz. Adres satırına [www.amd.com](http://www.amd.com) yazdıktan sonra site açılacaktır. Buradan "Support & Drivers" bağlantısına tıklayın. Açılan sayfadan da "Graphics Support" bölümü altındaki "Get Latest Drivers" ("Latest" kelimesi beni benden almıştır her zaman.) seçeneğine tıklayın. Şimdi karşınıza çıkan sayfadan ise ilk olarak işletim sisteminizi seçmeniz gerekiyor. Bir sonraki seçenek ise ekran kartınızın tipi; GPU-Z bunu bize söylemiş olduğu için doğrudan Radeon seçeneğini seçip bir sonraki adıma geçiyoruz. Son adımda ise kartın modelini seçmek. Burada -biliyorsanız- doğrudan kart modelini veya -bilmiyorsanız- kartın serisini seçebilirsiniz. Sonuçta her iki durumda da yolunuz aynı sürücüye çıkacaktır. Biz Radeon HD 4850 serisini seçiyoruz ve "Go" diyerek sürücünün yolunu tutuyoruz. Sonuç olarak karşımıza 8.9 sürüm numarasına sahip Catalyst sürücü paketi çıkıyor. Artık kalan iş, eski sürücüyü sildikten sonra bu paketi indirip kurmak. Eğer altı aydan beri güncelleme yapmadıysanız -kartınıza bağlı olarak- bu güncelleme ile %10 ila %40 arası bir performans artışı gözlemleyebilirsiniz.

nVidia için de benzer bir güncelleme yolu mevcut fakat nVidia'nın sunduğu araçlar sayesinde güncelleme işlemi daha kolay halledilebilir. Öncelikle nVidia için GPU-Z ile kartın modelini tespit etmek şart değil. Eğer ekran kartınızın nVidia (halk arasında GeForce diye bilinir.) olduğundan eminseniz doğrudan [www.nvidia.com/Download/Scan.aspx](http://www.nvidia.com/Download/Scan.aspx) adresine hücum edin. Burada karşınıza çıkan pencereleri onayladıktan sonra sisteminiz taranacak ve ekran kartınızın modeli belirlenecek. Daha sonra yine bu karta ait en son sürücü karşınıza çıkacaktır. nVidia'nın anlaşmasını kabul ettikten sonra sürücüyü indirip kurabilirsiniz. Eğer ekran kartınızın türü belirlenemezse paniğe gerek yok; eski yöntemlere başvurabilirsiniz. GPU-Z'i çalıştırın ve kartınızın modelini öğrenin. Ardından [www.nvidia.com/Download/index.aspx](http://www.nvidia.com/Download/index.aspx) adresine girin ve "Option 1" altından seçimlerinizi yapmaya başlayın. Burada Vista kullanan ve ekran kartı 8800 GT olan bir kullanıcının seçmesi gerekenleri işaretleyerek örnek vereceğiz. Product Type: GeForce, Product Series: GeForce 8 Series, Operating System: Vista 32 Bit ve Language: English US şeklinde seçimlerinizi yaptıktan sonra "Search" buton'una tıklayın. Ekran kartınız için en son sürüm sürücüyü böylece bulmuş oldunuz; indirip kurabilirsiniz.



**Anakart Yonga Seti>** Anakartınızın üzerindeki yonga seti, sistemin performansından sorumlu bileşendir. Bu yüzden bu bileşene ait sürücülere güncel tutmak, genel sistem performansına büyük katkı sağlamaktadır. Anakartınızın yonga setini öğrenmek için [www.lavalys.com/products/download.php?ps=UE](http://www.lavalys.com/products/download.php?ps=UE) adresinden Everest adlı programı indirerek başlayabilirsiniz işe. Programı kurduktan sonra Anakart / Çipset yolunu izleyin. Örneğin; bizim sistemimizde "Kuzey Köprüsü: Intel Bearlake P35" olarak geçiyordu, yani yonga setimiz Intel. Bu durumda Intel'in sitesine girip gerekli en son sürücüyü indirebiliriz, hatta Everest'i kapatmadan sayfayı aşağıya kaydığımızda, "Sürücü Yükleme" seçeneğinin karşısındaki bağlantıya çift tıklamanız Intel'in sürücü sayfasına taşımaya yetecektir sizi. Söz konusu [support.intel.com/support/chipsets/](http://support.intel.com/support/chipsets/) adresi açıldıktan sonra çipsetinize bağlı olarak çipset modelini seçmeniz gerekiyor. Örneğin; P35, 3 serisi bir yonga seti olduğu için listeden "Intel® 3 Series Chipsets" seçeneğine tıklarız ve açılan sayfadan "Driver Downloads" altındaki "Intel® Chipset Software Installation Utility" bölümünde bulunan "Download" bağlantısına tıklarız. Buradaki bütün bağlantılar aynı yola çıktığı için farklı bir yonga setinin karşısındaki bağlantıya tıklamanız herhangi bir sorun teşkil etmeyecektir. Daha sonra işletim sisteminizi de seçerek sürücüyü indirme sayfasına adım atıyoruz. Artık sürücüyü indirip kurarak daha verimli bir sistemin tadını çıkarabilirsiniz.

**BIOS>** BIOS güncelleme, iyi bilen biri yapmazsa karmaşık ve riskli bir işlemdir. Bu yüzden bu işi otomatik yapan yazılımlar vardır ve işi bu yazılımlara bırakmak çoğu kullanıcı için en iyi seçim olacaktır. (Bu işi yanlış yapıp anakartınızı bozmanızı istemeyiz.) Gelin, anlatmaya GigaByte ile başlayalım. Bu firmanın, BIOS güncelleme işlemini otomatikleştirmek için geliştirdiği aracın adı @BIOS. Aracın son sürümüne [www.gigabyte.com.tw/Support/Motherboard/Utility\\_List.aspx](http://www.gigabyte.com.tw/Support/Motherboard/Utility_List.aspx) adresinden ulaşabilirsiniz. Aracı indirip kurduktan sonra kurmanız ve yeni sürüm için kontrol etmeniz yeterli. Daha sonra güncelleme işlemini tek bir tıklama ile gerçekleştirebilirsiniz.

Bir başka anakart devi de Asus. GigaByte, Tayvan'da @BIOS'u yaparken tabii ki Asus da boş durmuyordu. Asus'un bu konuda geliştirdiği aracın adı Asus Update. Aracı, Asus anakartları ülkemize getiren Çizgi Elektronik'in internet sitesinden ([portal.cizgi.com.tr/software/program.aspx?id=139](http://portal.cizgi.com.tr/software/program.aspx?id=139)) temin edebilirsiniz. Aracı indirip kurduktan sonra -GigaByte örneğinde olduğu gibi- birkaç tıklamayla otomatik güncelleme yapabiliyor.

MSI'ı da unutmamak. MSI'in çözümüyse -kurulan bir yazılımdan ziyade- web üzerinden çalışan bir uygulama. Live Update adını taşıyan bu platform, anakartınıza göre otomatik olarak hem sürücülere, hem de BIOS'u tespit ederek kurulum yapıyor. Bu hizmetten yararlanmak için [global.msi.com.tw/index.php?func=html&name=liveupdate\\_check](http://global.msi.com.tw/index.php?func=html&name=liveupdate_check) adresini ziyaret etmeniz yeterli.

**Herhangi bir soru veya sorunuz olursa [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine bir mail atmanız yeterli. Hep güncel kalmanız dileğiyle**

# Logitech Driving Force Pro

## Yallah şoför yallah...

**T**est merkezinin duvarları arasında, yine sıradan bir gün geçerken, dokuzuncu kattan bir sesleniş duydum. "Receep..." diye derinden gelen bu ses, beni Logitech'ten gelen ve PlayStation 3 için tasarlanmış olan bir oyun direksiyonunu, teste çağırıyordu. İşin içinde "Logitech", "direksiyon" ve "araba yarışı" kelimeleri olunca DVD ve sabit diskleri hemen bir kenara bırakıp fırladım PS3'ün başına. Hiç vakit kaybetmeden direksiyonu kutudan çıkarıp PS3'e bağladık. Ardından güzel bir araba yarışı aramaya başladık. Şefik hemen Gran Turismo 5'i bulup çıkardı. Ancak oyunda parası olmadığı için ancak Ford alabildik. Açıkçası Gran Turismo 5'te Ford ile Logitech Driving Force Pro'dan beklediğimiz verimi alamadık. Baktık ki bu böyle olma-yacak, hemen Burnout Paradise'yi açtık ve tekrar direksiyon başına geçtik: Oh be, dünya varmış! Burnout, direksiyon ile mükemmel bir uyum sağlarken testi olması gerektiği gibi uygulamaya başlayabildik.

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki cihaz ile oyun arasında mükemmel bir uyum söz konusu. Örneğin, oyunda kullandığınız aracın direksiyonu sadece bir tur dönebiliyorsa, normalde iki buçuk tur dönen Driving Force Pro, bu durumda otomatik olarak kendini bir tura göre sınırlıyor. Bu sayede boşuna direksiyon sallamıyorsunuz; oyunla gerçek

hayattaki direksiyon hareketleri birbiriyle uyumlu oluyor. Driving Force Pro'nun plastikten yapılmış olan özel bir kaplaması var ve bu sayede elleriniz kaymadan, direksiyon üzerinde iyi bir tutuş ve kontrol sağlıyorsunuz. Birçok yerde "titreşim" olarak geçse de ben bu özelliğe "güç geri besleme" yani Force Feedback diyeceğim. Zira titreşim, amaçsız gerçekleşirken Logitech'in sunduğu deneyim tamamen üzerinde bulunduğunuz zemine ve yaptığınız harekete göre mantıklı bir şekilde gerçekleşiyor. Kum ile asfaltın farkını belirtecek şekilde hassas değişim gösteriyor. Yaşadığımız keyfi



açıklamak için şunu söylüyorum: Herhangi bir rampadan zıpladığınız anda direksiyondaki Force Feedback kesiliyor ve gerçek hayattaki gibi direksiyonu çok rahat sağa sola hareket ettirebiliyorsunuz. Fakat lastikler asfaltı öper öpmez, (Minibüşçü olduk bu arada.) Force Feedback tekrar devreye giriyor. Yine herhangi bir nesneye çarptığınızda bunun araca olan etkisi hemen direksiyona geri besleme olarak etki ediyor. Çarpma anında ise Burnout'ta yavaş çekim efektiyle beraber direksiyon uzun süre sarsılmayı sürdürüyor. Bu esnada dikkatimizi çeken masanın bile sarsılmasıydı, cihazda oldukça kuvvetli bir Force Feedback Motoru mevcut. Pedallardan da bahsetmeden geçemeyeceğim; durduk yerde gazı köklerseniz araç buna patinaj çekerek yanıt veriyor. Fakat şöyle hafif tatlı bir (!) gaz verirsiniz yavaş bir kalkış yapabiliyorsunuz. Manuel vites mevcut ancak direksiyon ile beraber vites kullanmak size zor gelirse vitesi iptal edip daha rahat oynayabilirsiniz. Cihazın üzerinde, PS3 kontrol kolunda bulunan bütün tuşların yer aldığını da belirtmekte fayda var.

Kısacası, Driving Force Pro'nun destekleyen oyunlarla birlikte kullanıldığında mükemmel bir sürüş deneyimi sunduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Asfaltı ağırlatmaya hazır olun!

FİYAT 170 Dolar + KDV İTHALAT Logitech

WEB [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr)

# Logitech Cordless Mediaboard Pro

## PS3'e özgürlük...

**P**layStation 3 daha ilk çıktığından beri Sony, cihazın sadece bir oyun konsolu değil, aynı zamanda bir çoklu ortam merkezi olduğunu vurguluyor. Blu-Ray film izlemek, Yellow Dog Linux işletim sistemi ile çalışmak ve internette sörf yapmak bu çoklu ortam özelliklerinden sadece birkaçı. Fakat tüm bu işlemlerde sanal klavye kullanmak, devreye hendek atlatmaktan daha zor. Sony de ürünle birlikte bir klavye hediye etmediğine göre, gidip adam gibi

bir klavye alıp sanalından kurtulmak yine kullanıcıya düşüyor. İşte bu noktada Logitech Cordless Mediaboard Pro göze çarpıyor. Bluetooth üzerinden bağlanan ürün PS3 için özel olarak tasarlanmış.

2.4 Ghz kablosuz bağlantı ile PS3'ten 10 metreye kadar uzakta kullanabileceğiniz ürün iki kalem pille çalışıyor. İnce ve şık olan ürün aynı zamanda oldukça hafif.

Tasarımcılar ürünü hazırlarken PS3 kullanıcılarının PlayStation ağında kolayca do-

laşabilmesini amaçlamışlar. PS3 hesabınızı yönetme, mesajlaşma esnasında kontrolcüyü parçalamadan yazı yazabilme, internette bir adres yazacağım diye cinnet geçirmekten kurtulma ve PS3 menüleri arasında kolayca dolaşabilme ürünün size sağlayacakları en önemli özellikler arasında geliyor.

Cihazı PS3'e bağlamamız o kadar kolay oldu ki bir an "Acaba bağlayamadık mı?" diye paranoyaklaştık.

İlk olarak touchpad ile PC'deki mouse kullanım keyfini PS3'te de yaşamış olduk. Menüler arasında özgürce dolaşmak bambaşka bir şey. Film izlerken de Cordless Mediaboard Pro büyük kolaylık sağlıyor. Artık filmi ileri almak için gamepad'deki bütün tuş kombinasyonlarını tek tek denemenize gerek yok. Cihazın üzerindeki çoklu ortam tuşları sayesinde tüm bu ihtiyaçlarınıza anında ulaşabiliyorsunuz. Yine özellikle The Elder Scrolls IV: Oblivion gibi oyunlarda da Cordless Mediaboard Pro büyük bir kolaylık sağlıyor. İleride, klavye ve mouse destekleyen oyun sayısı artıkça cihazın daha da geniş bir kullanım alanı olacaktır. Son olarak Cordless Mediaboard Pro'yu evinizdeki Home Theater PC için de kullanabileceğiniz belirtmemizde fayda var. PS3'te gereksiz yere ter dökmek istemiyorsanız bu ürünü mutlaka deneyin.

FİYAT 84,70 Dolar + KDV İTHALAT Logitech WEB [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr)



# Microsoft SideWinder X6

## Tek klavye ile dünyaya hükmedin!

**S**ideWinder markasını ilk defa CompeX'te görmüştüm, o zamanlar Microsoft'un yeni çıkan SideWinder direksiyonu, beraberinde Midtown Madness 2 ile birlikte tanıtılıyordu. Gerçekten çok güzel günlerdi. Microsoft her zamanki gibi çok yenilikçiydi. Force Feedback ile direksiyon konusunda da ne kadar başarılı olduğunu kanıtliyordu. Bu başarılar ile firmanın donanım departmanı çeyrek asır yaşını devirdi. Dile kolay 25 yıl... Tabii ki bu sürenin firmaya kazandırdığı en büyük şey tecrübe oldu. Şu anda elimizde bulunan X6 klavyede ise bu 25 yıllık tecrübeyi görmek mümkün.

SideWinder X6 oyuncular için o kadar güzel özelliklerle donatılmış ki uğruna mağazalardaki diğer bütün klavyeleri kırabilirsiniz. İlk olarak cihazın 30 adet programlanabilir macro tuşunun olduğunu belirtelim. Bu tuşları zekice bir yöntemle kullanan firma, kullanılabilir macro sayısını üç ile çarparak bir hamlede 90'a çıkarıyor. İşin en güzel tarafı ise bu tuşlara yapacağınız atamaları doğrudan oyunun içinden yapabilmemiz.

Klavyenin şüphesiz en önemli özelliği ise ister sağ, ister sol tarafa takılabilen nümerik tuş takımı. Üstelik bu tuş takımındaki bütün tuşların çoğuna macro atayabildiğinizi de hatırlatalım. Tuşların alttan aydınlatması da var ve çok şık görünmenin yanında geceleyin ışıklar kapalıyken veya UPS'niz varsa elektrikler kesildiğinde tuşları göremediğinizde de çok işe yarıyor. Ayrıca bu arka aydınlatma, programlanabilir tuşlar için turuncu renkte ışık veriyor; siz de bu sayede onları kolaylıkla ayırt edebiliyorsunuz.

X6'nın üzerindeki multimedya kontrol takımı eksiksiz bir görsellik sunuyor. Buna ek olarak biz oyuncuların, özellikle de FPS oyuncularının, parmaklarını pek üzerinden ayırmadığı W, A, S, D, tuşlarının önünde de onları diğer tuşlardan ayırt eden noktacıklar var. X6'da yazı yazmak ise oldukça keyifli, tuş dizilimi ve klavye yapısı oldukça ergonomik, tuşların sertliği yazı için çok uygun.

Sonuç olarak oynadığınız oyunlara tam anlamıyla hükmetmek ve bu şıklığın keyfini sürmek için SideWinder X6 alınacak klavyelerin oldukça başında yer alıyor. 🎮



FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Microsoft WEB [www.microsoft.com.tr](http://www.microsoft.com.tr)

# Microsoft SideWinder X5

## Batmobile geri döndü!

**H**ayır, Kara Şövalye'den bahsetmiyoruz; bu defa geri dönen Microsoft'un SideWinder ailesinin en son üyesi; SideWinder X5 mouse. Bize Batmobile'i andıran X5, sanki Halo'daki Master Chief ve Mazda Senku konsept arabadan esinlenerek tasarlanmış. Uzun geniş şeklinin hacimli bir avuç içi desteği mevcut. Bunun yanı sıra, kauçuk benzeri yan tutacaklar ve siyah, parlak dış yüzey kaplama ise X5'in görünümüne karizma katıyor. Karanlıkta parlayan kırmızı ışıklar da ortamı çok güzel süslüyor.

X5, her ne kadar geçen yıl aramıza katılan SideWinder'a benzese de, lüks özellikleri çıkartılarak fiyat bakımından hafifletilmiş bir model. Bu sürümde LCD ekran, ayarlanabilir ağırlıklar ve sökülebilir teflon kaplamalar yok. Ancak önemli özellikler yerli yerinde duruyor. Anında DPI değiştirme tuşları, iki adet dikey yan tuş ve tabii ki en önemlisi çok iyi tarama yapabilen bir lazer algılayıcı... Hassasiyet ayarını isterseniz 200 DPI kadar düşük bir seviyeye indirebilir ya da 2000 DPI'a kadar çıkartabilirsiniz.

X5'in üzerinde tam dokuz adet tuş mevcut ki bunlardan beş tanesi akıllı yazılım IntelliPoint sayesinde kolayca programlanabiliyor. İki yan tuş ve üç adet anında DPI değişim tuşlarının yanında, Vista'da Oyun Gezini'ni açan bir de hızlı başlat tuşu mevcut. Yine MMORPG oyuncuları için de kaydedilebilir macro'lar ve anında 180 derece arkaya dönebilmeniz sağlayan özellikler FPS oyunlarında size büyük avantaj sağlıyor. Özellikle Team Fortress 2'de ajanların siz arkadan bıçaklamasını istemiyorsanız anında arkanıza dönerek sobe yapabilirsiniz. Sonuç olarak X5, sunduğu özelliklere ve önceki sürüme göre fiyat avantajıyla sizi "SideWinder oyuncu ailesine" katılmaya davet ediyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Microsoft WEB [www.microsoft.com.tr](http://www.microsoft.com.tr)



# Sapphire HD 4870 X2 2048 MB

## Kara Şövalye

**P**ikselya topraklarında uzun zamandır nVidia hüküm sürüyordu. Bir gün, kod adı RV770 olan Kara Şövalye, bu gidişata son verip hükümdarlığı yeniden geri almak için Piksel Krallığı'na karşı savaş ilan etti. Kara Şövalye, daha önce aldığı yenilgilerden edindiği tecrübelerin de yardımıyla bu kez savaş meydanına çok daha güçlü çıkmıştı. Düşmanın 1400 milyon transistörüne karşı, Kara Şövalye bu defa 1912 milyon transistör ve yepyeni silahlar ile donatmıştı kendini. 240 gölge savaşçısı olan düşman, Kara Şövalye'nin 1600 gölge savaşçısı karşısında aciz duruma düşüyordu. Savaş başladığında pikseller verteksleri kesip biçiyordu adeta. Ortalık doku, kan ve revan içindeydi. 1 GB hafızası olan düşman, Kara Şövalye'nin 2 GB'lık GDDR5 hafızasının yanında unutkanlığa yakalanmış gibiydi. Düşmanın saatte 600 Mhz hızla ilerleyen çekirdek birimleri, karşılarında Kara Şövalye'nin 750 Mhz'lik çekirdek birimlerini görünce demir yumruk yemiş gibi oldular. Çaresizlik içinde kıvranıp ne yapacağını şaşırarak düşman, bu kez iki ayrı birimden oluşan 1107 Mhz'lik, toplamda 2214 Mhz'de koşan bellek frekansı savaşçılarına devreye sokmuştu. Dedik ya, Kara Şövalye tecrübeliydi diye, hiç çekinmeden hamlesini yaptı; dört ayrı birimden oluşan ve her biri 900 Mhz'lik, toplamda 3600 Mhz'lik Kara Şövalye bellek frekansı birimleri, düşmanın üstüne adeta bir dolu gibi yağdı. Tam bir katliamdı... Kopan tekseller, ölen gölge birimleri, yerde kıvranan pikselcikler ve bitik düşmüş çekirdek savaşçıları. Savaşın galibi Kara Şövalye bu defa dersine çok iyi çalışmıştı fakat savaşta çok önemli bir ayrıntı göze çarpıyordu. Kara Şövalye, birimler arasında saniyede beş gigabit hızla getir - götür işleri yapan ve adı Crossfire SidePort olan bir yardımcı birlik getirmişti beraberinde fakat nedense bunu hiç devreye sokmadı. Bu taze gücün, gelecekte çıkacak olan bir başka savaş için hazır bekletildiği su götürmez bir gerçektir.

Tahtı kolayca ele geçiren Kara Şövalye, elde ettiği esirler ile kendi savaşçıları arasında "gladyatör dövüşleri" düzenlemeyi de ihmal etmedi. İlk dövüşün adı Call of Duty 4 idi. Savaş alanı 1920x1200 olarak ayarlandı, 4xAA ve 16xAF silahları çekildi. Kıyasıya süren mücadele bittiğindeyse düşmanı saniyede 87.3 hamle yapmışken Kara Şövalye birimleri 98.4 hamle ile açık ara galip gelmişti. Bir sonraki dövüşün adıyla Company of Heroes idi. Savaş alanı ve silahlar birebir aynı olmasına karşın bu defa saniyede 262.7 hamle yapan düşmana karşı, Kara Şövalye birimleri tamı tamına 337.8 hamle ile adeta gövde gösterisi yaptı. Bir dövüş bitiyor, bir başkası başlıyordu. Sıradaki dövüşün S.T.A.L.K.E.R. olmasına karar verildi. Zorlu bir mücadele başladı ve başlar başlamaz da Kara Şövalye askerlerinin galibiyetiyle sonuçlandı. Saniyede 75 hamle yapan düşman, saniyede 104 hamle yapan rakibi karşısında fazla dayanamamıştı. Gün boyu süren diğer savaşlar sonunda tüm esirler öldü. Pikselya toprakları uzun süreliğine Kara Şövalye'nin egemenliği altında kalacaktı artık. ATI

**FİYAT 570 Dolar + KDV İTHALAT Penta, Datagate**

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

	GeForce GTX 280	RadeonHD 4870 X2
Shader birimi	240	2x 800
ROP'lar	32	2x 16
GPU	GT200	2x RV770
Transistörler	1400M	2x 956M
Bellek boyutu	1024 MB	2x 1024 MB
Bellek veri yolu	512 bit	2x 256 bit
Çekirdek frekansı	602 MHz	750 MHz
Bellek frekansı	1107 MHz	900 MHz
Fiyat	475 Dolar + KDV	570 Dolar + KDV



SAMSUNG T240 24" Full HD

## BİR TAŞLA İKİ KUŞ

HD çığırnlığı almış başını gidiyor. 720p ve 1080p yüksek çözünürlüklü videolar, izleyenleri adeta ekrana mihliyor. Olaya biz oyuncular açısından bakarsak Full HD oyun keyfine doyum olmayacağını söyleyebiliriz. Samsung'un yeni T serisi monitörleri ise sanki bizim için üretilmiş. İşe ürünün desteklediği 1920x1200 Full HD çözünürlük ile başlayalım. Samsung, EA ile anlaşmıştı mı, bilmiyoruz ama yakında çıkacak olan Red Alert 3'ü bu monitörle oynarsanız tek ekranda tüm birimleri komuta ederek bir savaş lordu olabilirsiniz. T240, 5 ms tepki süresiyle de mermileri bile görmenizi sağlayacak kadar hızlı. (Bu açıdan FPS oyunları için de rahatlıkla kullanılabilir.) HDMI, DVI ve VGA çıkışlarını bir arada sunan Samsung, adeta "Hangi ekran kartını kullanırsan kullan, fark etmez" diye bas bas bağırıyor. Ürünün sunduğu 1000:1 kontrast oranı (20000:1 dinamik) sayesinde, film izlemek ile oyun oynamak arasında gide gele kafayı yiyebilirsiniz. Ürünün tasarımını bir cümleye sıkıştırıp Samsung'dan dayak yemek istemiyoruz; bu yüzden mağazaya gidip bu şaheseri yakından görmenizi tavsiye ediyoruz.

FİYAT 499 Dolar + KDV İTHALAT Koyuncu Elektronik WEB [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr)

## ORTA SIKLETE YENİ BOKSÖRLER

Şu sıralar ekran kartı piyasasında üst sınıf kartları görmekten bıktıysanız bu haberimiz tam size göre. 380 Watt harcayan canavarlardan sonra, nVidia'nın 9500 GT modeliyle piyasaya giriş yapması hem düşük bütçeli kullanıcıların, hem de HTPC sahiplerinin çok hoşuna gidecektir. 9500 GT'yi ele alan ilk firmalardan biriyse BFG. Firmanın piyasaya sürdüğü 9500 GT gayet iyi bir fiyat / performans oranına sahipken ömür boyu garantiye kaçırılmayacak bir fırsat.



MSI GX 620

## LAPTOP'TA OYUN VAKTI

Tüm sorulara cevap olabilecek bir ürün var elimize: MSI GX 620. İlk olarak işlemciye göz atalım. En son teknoloji Centrino 2 sayesinde %20 daha uzun pil ömrü sunan GX 620 ile fazladan iki boss daha kesebilirsiniz. Çift çekirdekli ve 2.0 Ghz hızında çalışan Core 2 Duo P7350 işlemci ile neredeyse tüm oyunları hiçbir takılma olmadan oynamak mümkün. 4 GB bellek ile neler yapabileceğiniz ise tamamen sizin hayal gücünüze kalmış. Gelelim GX 620'yi "oyuncu bilgisayar" yapan bileşene: 9600M GT 512 MB. Evet, yanlış duymadınız, 9600 GT. Bu ekran kartı ile 1280x800 çözünürlükte Crysis'i bile -hem de en yüksek ayarlarda- ağırlatabilirsiniz. Üstelik eğer 15.4" ekran size dar geliyorsa cihazın HDMI veya VGA çıkışı sayesinde bu sorunu da aşmak mümkün. MSI'yi standart laptop'lardan ayıran bir özellik daha var: Turbo tuşu. Bir oyuna girerken bu tuşa basarak gücü salıverebilir ve oyundan çıktıktan sonra da Eco tuşuna basarak her şeyi normale döndürebilirsiniz. eSATA, FireWire ve 1 Gigabit ethernet port'u olan ürünün kırmızı renkteki tasarımı ise Ferrari'yi andırıyor.

FİYAT 1400 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr)



## İTALYANLAR REKOR PEŞİNDE

İtalyan Shark OC takımı, elindeki DFI marka DK P45-T2RS PLUS anakart ve Core 2 Duo E8600 işlemci ile Super PI 1M hesaplamasını sadece 6.875 saniyede gerçekleştirerek dünya rekoruna imza attı. Rekoru kırmak için E8600 işlemciyi 6562 Mhz'ye çıkaran Çizmeliler, bu hız için işlemciye 1.968 Volt vermişler. Yapılan denemelerde ısı oluşumunu engellemek için sıvı nitrojen kullanan Shark OC takımı, öyle görünüyör ki bu rekoru daha da geliştirebilecek yeteneğe sahip.

GIGABYTE GA-MA790GP-DS4H

## BELLEK HIRSIZLIĞINA SON

Oyuncular, bütünlük grafik kartlarını duyduklarında köşe bucak kaçarlardı fakat GIGABYTE'in GA-MA790GP-DS4H modeli, bu alışkanlığı değiştirecek türden bir anakart. HD 3300 grafik işlemcisi her ne kadar "giriş" seviyesinde olsa da, birçok oyuncunun kasasında bulunan -sözüm ona 512 MB- ekran kartından çok daha iyi bir performans sunuyor. Açıkçası bu anakart, dünyanın en hızlı bütünlük grafik yongasına sahip. Bu ekran kartı ile Crysis'i en yüksek ayarlarda oynamak mümkün değil fakat üzerinde bulunan 128 MB bellek sayesinde oynayamayacağınız oyun yok. Bütünlük bir ekran kartı belki de ilk defa -gerçek anlamda- sistem belleğini sömürmeden kendi belleği ve gücü ile tüm oyunları çalıştırabiliyor. Üstelik DirectX 10 gibi son teknolojileri de içinde barındıran HD 3300, yeni oyunlara da mızıkçılık yapmıyor. Anakartın asıl hitap ettiği kesim ise HTPC kullanıcıları, yani oturma odanız için sessiz, az güç tüketen ve 1080p HD oynatabilen bir sistem toplayacaksanız GIGABYTE GA-MA790GP-DS4H, şu an alabileceğiniz -istisnasız- en iyi ürün. HDMI, VGA ve DVI çıkışlarını aynı anda sunabilen GA-MA790GP-DS4H'yi rahatça LCD televizyonunuza bağlayabilirsiniz.

FİYAT 199 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr)



## DVD'den sabit diske teknik

## Recep Baltaş sunar servis

**B**u ay "İnbaksçık" sizden gelen maillerle adeta bombardımana tutulmuş gibiydi. İlk defa iki sayfa barajını aştık; artık yeni rekorlar bekliyorum. Öncelikle bu yoğun ilginize teşekkür eder, başınıza gelen bunca sorun için de üzgün olduğumu belirtmek isterim. Ama hiç merak etmeyin "okurcanlarım". Ben "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş tüm bu sorunları çözmek için ta kızıl gezegen Mars'tan Dünya'ya geldim. Ben bu yazıyı yazarken henüz aklımdan harç parası yattı mı, bu sene kaç ders alacağım gibi dertler geçmiyor fakat siz okurken büyük ihtimalle okul başlamış olacaktır. Onun için derslerinizi aksatmayın ve bilgisayar sorunlarınızı da kafanıza takmayın. Bakalım bu ay, başınıza neler gelmiş...

**S: Merhabalar, yeni bir bilgisayar alıyorum.** Bütün parçaları "LEVEL Donanım"ı takip ettiğim için kolayca seçebildim. Teşekkür ediyorum kılavuz olduğunuz için. Tek problemim "Vista mı, XP mi?" sorusuna cevap bulamamam. Biliyorum bununla ilgili çok fazla yazı yazdınız. Vista'nın performansının kötü olduğunu söylediniz ve Vista'yı kullanan herkesin söyledikleri de bu doğrultuda. Ama bu performans düşüklüğü yedi yıldır kullandığımız XP'ye devam etmemize değer mi? Açıkçası çok sıkıldım XP'den ve MAC kullanan arkadaşlarımın renkli dünyalarını kiskaniyorum. Ama göz göre göre de büyük bir performans kaybına girmek istemem sizde hangisini seçmeliyim? Alacağım sistem 2000 YTL civarında; (Sadece kasa,) yani oldukça güçlü bir PC. Acaba bu kayıp güçlü PC'lerde daha çok mu göze batar? **Görkem Yöntem**

**C: Merhabalar, sevgili Görkem öncelikle her ne kadar editörlerimizin Vista ile yıldızı pek barışık olmasa da ben sıkı bir Vista kullanıcısıyım. Açıkçası Windows 7 çikana kadar da Vista'yı kullanmaya devam edeceğim. Vista'nın performansından yakınan arkadaşlar genelde ilk sürümü kullandıkları için böyle düşünüyorlar. Bu gayet doğal zira Vista Prematüre doğan bir işletim sistemi. Fakat artık Service Pack**

**1'in de çıkmasıyla Vista çok uzun bir yol aldı ve artık yetişkin sınıfına erişti gibi. Bu yüzden SP1 entegre edilmiş bir DVD'den Vista kurarsan gayet memnun kalacağından eminim. Yedi yıllık bekleyişi sona erdirmenin zamanı geldi. Ayrıca DirectX 10 da Vista'nın bonus'u. Son olarak MAC için de bir çift lafım var: Vista'nın görselliği ve Windows'un desteklediği oyunları göz önüne aldığımızda "Macoş'a" bulaşmaya hiç gerek yok.**

**S: Öncelikle sizi ve tüm LEVEL çalışanlarını yaptıkları bu güzel dergi için tebrik ediyorum.** Benim de herkes gibi bir sorum olacak; ben 2000 YTL civarında bir notebook almayı düşünüyorum. Oyun oynamayı çok sevdiğimden 512 MB ekran kartı olanlara bakıyorum fakat bunlarda bazı kartlar paylaşımlı, bazıları ise paylaşımsız. İlk olarak, bu fark nedir? İkincisi ben yaklaşık bu fiyata nasıl özelliklere sahip bir laptop almalıyım? Not: Diablo 2 hastasıydım; alacağım yeni notebook'ta Diablo 3'ü rahatlıkla oynamak istiyorum. *Ahmet Yemekpişiren*

**C: Sevgili Ahmet, öncelikle bir konuya açıklık getirelim: Ekran kartlarında eğer bellek miktarına aldanırsan sonuç tam bir hüsrandır. Evet, bu konuda daha önceden yaptığım incelemelere bakarak ne demek istediğimi anlayabilirsin. Örneğin 1 GB belleğe sahip paylaşımlı bir kart, 256 MB paylaşımsız belleğe sahip olan ayrı bir karttan yaklaşık 5 kat daha yavaştır. Yani bellek, siz sevgili kullanıcıları kandırmak için oynanan bir oyundan ibaret. Önemli olan nedir peki? GPU, yani grafik işlem birimi. Benim sana tavsiyem bu sıralar piyasaya yeni girmeye başlayan Centrino 2 mimarili ve 9600 GT ekran kartına sahip olan ürünlere göz atman. Bu ürünlerde genelde 250 GB sabit disk, 3 GB RAM, 2 Ghz ve üstü Core 2 Duo işlemci ve bir laptop için inanılmaz bir performans sunan 9600 GT ekran kartları mevcut. ATI tarafında ise HD 3650 tercih edilebilir.**

**S: Merhabalar sevgili LEVEL ahali.** "Hepinize kolay gelsin" diyor ve sorularına geçiyorum. Bir PC sahibiyim. Ekran kartım GeForce 8600 GT 512 MB; 2 GB RAM, Asus M3N78-EMH HDMI anakart ve AMD Phenom 2.6 Ghz işlemciye sahibim. Şu sıralar Company of Heroes oynamaktayım. Normalde oyunda bir sorun yaşamıyorum ama oyun arada sırada takılıyor ve hata raporu veriyor. Bunun nedeni ne olabilir? Bu problem bilgisayarı ilk aldığım zamanlar yoktu. İkinci sorum şu: Bu sistemle Crysis'i orta ayarlarda oynuyorum. Bilgisayarı ilk aldığım da sorun çıkmıyordu. Geçen günlerde DVD'de verdiğiniz sürücüyü kurdum. Oyunda bazı takılmalar yaşadım. Bu neden olabilir? Cevaplırsanız çok sevinirim. *Murat Sakal*

**C: Sevgili Murat, öncelikle ekran kartı haricinde güzel bir sistemin olduğunu söyleyebilirim. Company of Heroes benim de çok sevdiğim ve "şaheser" olarak adlandırabileceğim bir oyun. Yaşadığın sorunlara gelince... Bu problemlerin oyunun güncel olmadığından dolayı kaynaklandığını düşünüyorum. En son yamaları <http://cohpatch.relic.com/>**

index.html adresinden indirebilirsin. Fakat yamaların toplam boyutunun yaklaşık 2 GB olduğunu da hatırlatayım. CrYSIS'i bu ekran kartıyla zaten üst ayarlarda oynaman maalesef pek mümkün gözüküyor. Oyunlardaki takılmalar sürücülerden olabileceği gibi, sistemin yavaşlamasından da olabilir. Sanırım uzun zamandan beri kullanıyorsun sistemi; format zamanı gelmiş. Ekran kartının en son sürücüsünü ise [http://www.nvidia.com/object/winxp\\_175.19\\_whql.html](http://www.nvidia.com/object/winxp_175.19_whql.html) adresinden temin edebilirsin. Fakat bu sürücüyü kurmadan önce eski sürücüyü silip sistemi yeniden başlatmayı sakın unutma.

**S: Öncelikle selamlar.** Mühim bir sorunuz var: Anakart seçemiyorum. Yeni PC toplatacağım. Bilgisayarcı "GIGA-BYTE EP35C-DS3R" diyor; benim de kafama yattı. DDR2 ve DDR3 desteği aynı anda var ama PCI-E 2.0 desteği yok. Bir de ASUS P5Q iP45'i düşünüyorum; DDR3 desteği yok ama DDR2 1200 Mhz ve PCI-E 2.0 destekliyor. Sizce hangisini seçmem gerekiyor? Sistemin diğer parçalarını da yazayım ATI HD4850 (Bunun için de bir firma önerirseniz iyi olur.) Intel Core 2 Duo E8200 1x2 GB Kingston DDR2 800 Mhz 250 GB Seagate 7200 rpm 600 W'lık gerçek güç kaynağı markasını hatırlamıyorum. Şimdiden yardımlarınız için teşekkürler; kendinize iyi bakın. *Yiğit Gör*

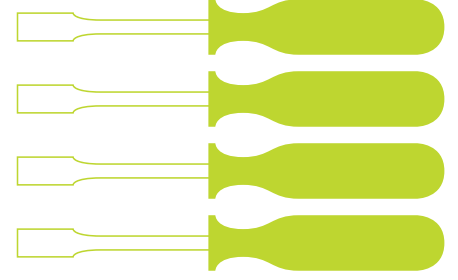
**C: Merhaba Yiğit,** anakart en önemli bileşenlerden biri ve bu bileşeni alırken ileriye dönük bir yatırım yapıyor gibi hareket etmek lazım. Açıkçası DDR3 desteği şu anda pek önemli değil. Fakat PCI-E 2.0 desteği önemli. Anakart olarak benim tavsiyem GIGA-BYTE'ın GA-EP45-DS3 modelidir. P45 yonga setli ürün performans için biçilmiş kaftan. Ekran kartı için ise Sapphire'in Toxic modelini almanı tavsiye ediyorum. Zira üzerinde Zalman soğutucu bulunan bu kartın soğutması çok başarılı. Cevabıma son vermeden önce, bellek seçimini gözden geçirmeyi de unutmaman gerektiğini belirtmeliyim. Performans için daha high-end ürünler tercih etmelisin.

**S: Merhaba Recep Abi.** Umarım iyisindir. Sana beş tane sorum olacak: 1. Neden monitörlerde Widescreen olması kötü? 2. Neden monitörlerin tepki süresi düşük olmalı? 3. Fiyat - performans açısından en iyi anakart hangisi? 4. Satın alma tablosundaki ürünleri fiyatları ile yayımlar mısınız? Bu benim ilk mail'im; umarım yayımlanır. Biraz heyecanlı olduğumdan cümleleri biraz saçma kurdum; bu yüzden özür dilerim. Bütün LEVEL çalışanlarına çok teşekkür ediyorum. Sağlıcakla kalın. *Furkan Tokaç*

**C: Merhaba Furkan.** Bomba gibiyim. Hemen sorularını cevaplıyorum. Widescreen her oyun tarafından desteklenmediği için pek tavsiye etmiyorum. (Hatta zamanında "Widescreen destekliyor" diye piyasaya çıkan Bioshock'un bile

aslında Widescreen desteklemediği ortaya çıkmıştı.) Aslında bu durum değişti fakat yinede sorunlar mevcut. Bu yüzden ben pek sıcak bakmıyorum Widescreen'e. Üstelik artık 24" 1900x1200 Full HD monitörler var. (Samsung T240 gibi.) Bu tür monitörler tercih edilebilir zira 1900x1200 ideal bir çözünürlük. Tepki süresini şöyle açıklayayım: Silahını sağa - sola sallarken silahın arkasında bir gölge görmek istemezsin veya koşan Ronaldo'nun arkasında bir de hayaletini görmek pek hoş olmaz. İşte tepki süresi ne kadar düşükse monitör görüntüleri o kadar hızlı göstererek, ghost etkisini engeller. Fiyat - performans açısından en iyi anakart GA-P35-DS3. Ayrıca heyecana gerek yok; bak bitti bile tüm sorular. ☺

"DVD'den sabit diske" **Recep Baltaş,** mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)



## SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD R57X Gbit LAN / e-Sata	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Phenom X3	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad / Extreme /AMD Phenom Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4670	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GTX+
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

## PC



### SPORE

Aşağıdaki kodları oyun sırasında Ctrl, Shift ve C tuşuna basarak açacağınız konsola girin. Konsolu kapatmak için Esc tuşuna basın.

- addDNA: DNA miktarınız artar.
- moreMoney: Civilization ve Space aşamalarında paranız artar.
- levels -unlock: Ana menüden yeni oyun açarken tüm aşamaları seçebilmenizi sağlar.
- killallhints: Oyundaki tüm ipuçlarını siler.
- freeCam: Serbest kamera modunu açar.
- refillMotives: Sağlığınız ve motivasyonunuz dolar.
- unlockSuperWeapons: Civilization'ınıza uygun tüm süper silahlar açılır.
- styleFilter -filmNoir: Oyun siyah - beyaz görünür.
- styleFilter -oilPaint: Oyun yağlı boya efektiyle görünür.
- styleFilter -none: Oyun normal görünür.
- help: Tüm komutlar listelenir.



### EURO TRUCK SIMULATOR

Belgelerim'deki "Euro Truck Simulator" klasöründe yer alan config.cfg dosyasını Notepad ile açın. Açılan metinde `uset g_console "0"` ibaresini `uset g_console "1"` ve `uset g_developer "0"` ibaresini `uset g_developer "1"` şeklinde değiştirerek dosyayı bu haliyle kaydedin. Oyunu açtığınızda (€) tuşuna basarak gireceğiniz konsola aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

- cheat money: Paranız artar.
- edit: Harita editörü açılır.



### TOY GOLF EXTREME

Oyuna girdikten sonra Options menüsünden, Password bölümüne gelin ve aşağıdaki kodları girin.

- DDBBAC: Salonu açar.
- BBACDC: Tavan arasını açar.
- DBABAC: Mutfağı açar.
- AADACA: Yatak odasını açar.
- Eat the Heat (10 puan): Aynı anda hızlanmaya ve durmaya çalışın.
- Gone Shootin' (20 puan): Fiona'nın challenge'larından birini bitirin.
- Hail and Kill (20 puan): 50 tane objeyi vurarak yok edin.
- Highway to Hell (10 puan): Üç farklı yarış kazanın.
- Holy Smoke (20 puan): 50 tane objeyi bomba ile yok edin.
- Little Savage (20 puan): 50 tane objeyi roketatar ile yok edin.
- Partners in Crime (50 puan): Bir arkadaşınız ile co-op modunu oynayın.
- School's Out (20 puan): Tutorial'ı tamamlayın.
- Shoot to Trill (20 puan): 25 headshot yapın.
- Tattooed Millionaire (25 puan): 1 milyon Dolar toplayın.
- The Hero and the Madman (50 puan): Oyunu bitirin.



### SMASH COURT TENNIS 3

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- All Lessons Complete (50 puan): Tüm kursları tamamlayın.
- Challenger (30 puan): Challenger seviyesinde Arcade Mode'u tamamlayın.
- Pro (40 puan): Pro seviyesinde Arcade Mode'u tamamlayın.
- Legend (50 puan): Legend seviyesinde Arcade Mode'u tamamlayın.
- Local Player - 10 Matches (50 puan): Exhibition Mode'da 10 maç oynayın.
- Online Beginner (20 puan): Bir online maç kazanın.
- Online Player - 5 Matches (25 puan): Beş online maç oynayın.
- Online Player - 20 Matches (25 puan): 20 online maç oynayın.
- Online Player - 50 Matches (30 puan): 50 online maç oynayın.
- Pro Tour - Doubles Rank 1 (30 puan): Pro Tour Mode'da çiftlerde birinci sıraya yükselin.
- Pro Tour - Mixed Doubles Rank 1 (30 puan): Pro Tour Mode'da karışık çiftlerde birinci sıraya yükselin.
- Pro Tour Mode Completed (100 puan): Pro Tour Mode'da teklerde bir yıl boyunca birinci sırada kalın.
- Pro Tour - Event Competitor (15 puan): Pro Tour Mode'da bir turnuvaya katılın.
- Pro Tour - Singles Rank 10 (20 puan): Pro Tour Mode'da teklerde ilk 10'a girin.
- Pro Tour - Singles Rank 100 (20 puan): Pro Tour Mode'da teklerde ilk 100'e girin.
- Pro Tour - Singles Rank 200 (20 puan): Pro Tour Mode'da teklerde ilk 200'e girin.
- Pro Tour - Sponsorship (15 puan): Pro Tour Mode'da bir sponsor ile anlaşın.
- Pro Tour - World Champion (30 puan): Pro Tour Mode'da Smashcourt World Championships'i kazanın.
- Return King (30 puan): Online'da Return King ödülünü alın.
- Service King (30 puan): Online'da Service King ödülünü alın.
- Volley King (30 puan): Online'da Volley King ödülünü alın.

## XBOX 360



### MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- Armageddon It (20 puan): 20 tane bina yıkın.
- Balls to the Wall (20 puan): Winning Challenge'ı üç kez kazanın.
- Be Quick or Be Dead (10 puan): 50 tane düşman şoför vurun.
- Billion Dollar Babies (25 puan): 1 milyar Dolar toplayın.
- Digital Man (20 puan): Tüm ekipmanları açın.



PSP



## NARUTO: ULTIMATE NINJA HEROES 2: THE PHANTOM FORTRESS

Aşağıdaki karakterleri açmak için yanlarında yazanları aktif hale getirin.

Hidden Mugenjo: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.

Itachi: Hidden Mugenjo'nun 30 katını tamamlayın.

Itachi: Heroes modunu Insane zorluk seviyesinde bitirin.

Jiraiya: Heroes modunu Hard zorluk seviyesinde bitirin.

Jiraya: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.

Kabuto: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.

Kisame: Hidden Mugenjo'nun 30 katını tamamlayın.

Kisame: Heroes modunu Insane zorluk seviyesinde bitirin.



## GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Unlocked All Modes (25 puan): Tüm oyun modlarını açın.

Magpie (15 puan): Tek bir oyunda 500 geom toplayın.

Millionaire (15 puan): Tek kişilik modda bir milyon puan toplayın.

Phobia (15 puan): Geom almadan 1000 puan toplayın.

Smile (25 puan): 2, 4, 11, 15, 17, 18, 19

sinde tamamlayın.

Orochimaru: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.  
Orochimaru: Heroes modunu Hard zorluk seviyesinde tamamlayın.

Sasuke: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.  
Shizune: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.

Third Hokage: Hidden Mugenjo'nun 30 katını tamamlayın.

Tsunade: Mugenjo'nun 100 katını tamamlayın.

Tsunade: Heroes modunu Hard zorluk seviyesinde tamamlayın.



## CASTLE CRASHERS

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Animal Handler (20 puan): Tüm hayvanları toplayın.

Arena Master (15 puan): 40 rank maçlarını kazanın.

Glork (15 puan): 20 rank All You Can Quaff maçlarını kazanın.

K.I.S.S. (15 puan): Multiplayer'da dört prenses öpücüğü toplayın.

Maximum Firepower (10 puan): Mancınığı kullanarak maksimum güç ile şövalyeyi fırlatın.

Medic! (10 puan): Tüm dostlarınızı hayata döndürün.

Melee is Best (15 puan): Hiçbir sihir kullanmadan bir boss'u yenin.

The Traitor (20 puan): Bir boss'u, onun kölelerinden biri ile yenin.

Traditional (20 puan): Oyunu herhangi bir karakter ile bitirin.

Treasure Hunter (20 puan): Gömülü olan 10 objeyi bulun.

Karakterleri açmak için aşağıdaki görevleri yapın.

Alien Hominid: Sabit diskinizde Alien Hominid oyunu varsa bir achievement kazanın.

Barbarian: King's Arena'yı bitirin.

Beekeeper: Oyunu Barbarian ile bitirin.

Black Knight: Oyunu Grey Knight ile bitirin.

Brute: Oyunu The Eskimo ile bitirin.

Civilian: Oyunu Peasant ile bitirin.

Eskimo: Icy Arena'yı bitirin.

Fencer: Oyunu Mechanic ile bitirin.

Grey Knight: Barbarian Boss'u yenin.

Mechanic (Gear Knight): Oyunu Blue Knight ile bitirin.

Ninja: Oyunu The Red Dragon Knight ile bitirin.

Peasant: Peasant Arena'yı bitirin.

Periwinkle Knight: Volcano Arena'yı bitirin.

Red Dragon Knight: Oyunu Orange Knight ile bitirin.

Royal Guard: Oyunu Green Knight ile bitirin.

Skeleton: Oyunu Red Knight ile bitirin.

Thief: Thief's Arena'yı bitirin.

PS3



## PIXELJUNK EDEN

Aşağıdaki görevleri yerine getirin ve ödülleri kazanın.

500 Dead Pollen Prowlers (Bronze): 500 Pollen Prowler öldürün.

All Gardens Clear (Bronze): Her bahçeden birer Spectra toplayın.

All Spectra Found (Silver): Her bahçedeki tüm Spectra'ları toplayın.

Ten Minute Grimp (Bronze): Bir bahçedeki beş Spectra'yı 10 dakikada toplayın.

The Hundred Thousander (Bronze): Bir bahçedeki 100 bin poleni toplayın.

Zero Wasted Pollen (Bronze): Bir bahçedeki tüm seed'leri hiç polen kaçırmadan toplayın.

Three Play Ping Pong (Bronze): Üç kişilik modda iki grimp arasında trapez atlayışı yapın.

All Seeds 01 (Bronze): 1. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 02 (Bronze): 2. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 03 (Bronze): 3. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 04 (Bronze): 4. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 05 (Bronze): 5. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 06 (Bronze): 6. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 07 (Bronze): 7. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 08 (Bronze): 8. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 09 (Bronze): 9. bahçedeki tüm seed'leri açın.

All Seeds 10 (Bronze): 10. bahçedeki tüm seed'leri açın.

Combo Ten (Bronze): Pollen Crawler X10 kombo

Combo Fifteen (Bronze): Pollen Crawler X15 kombo

Fifteen Crystals (Bronze): Tek zıplayışta 15 kristal toplayın.



## TNA IMPACT!

Aşağıdaki karakterleri Story Mode dışında seçebilmek için karşısında yazan görevi yerine getirin.

Black Machismo: Story Mode'da onu yenin.

Brother Ray: Story Mode'da TEAM 3D'yi yenin.

Eric Young: Story Mode'da Eric Young ile takım olduğunuzda çıkacağınız maçı kazanın.

Jay Lethal: Story Mode'da onu yenin.



# Metal Gear Online

*Metal Gear Solid (MGS) serisi, dördüncü oyunu ile sona ermiş olabilir ama Metal Gear Online (MGO) daha uzun bir süre oyuncularını oyalayacağına benziyor. Konami, ortalama iki ayda bir oyuna yama çıkarıyor, yenilikler getiriyor ve bu da demek oluyor ki bir süre daha MGO ile haşır neşir olabileceğiz. Oyun oldukça basit görünen ama oynadıkça ustalaşabildiğiniz yegane oyunlardan biri. Bu yazıda oyunun önemli kısmını oluşturan yetenekleri ve MGO'nun genel dinamiklerini anlatacağız.*

MGO'yu oynayabilmeniz için öncelikle bir karakter yaratmanız gerekiyor. Her hesaptan sadece bir bedava karakter yaratabiliyorsunuz ve bu karakterin görünüşünü sonradan değiştiremiyorsunuz. Birden fazla karaktere sahip olmak için ek ücret ödememiz gerekiyor. Oyunun menüsü oldukça sade ve "Personal Data" bölümünden birçok istatistik ile klan ve arkadaş arama gibi seçeneklere ulaşabilirsiniz. Personal Data bölümündeki Appearance, Rewards ve Skill Settings en çok gireceğiniz bölümler olacaktır. MGO'yu oynadıkça puan kazanıyor ve bu puanlarla Reward Shop'a girip -puanınızın yettiği ölçüde- dilediğiniz eşyayı alabiliyorsunuz. Oyuna ilk girdiğinizde, Appearance kısmında çok fazla seçenek bulamayacak ama puan kazandıkça üstünüzdeki eşyaları değiştirebilme imkanına sahip olacaksınız.

## YETENEKLER

MGO'da oyun tarzınıza en uygun yetenekleri seçmek ve bunları savaş alanında efektif bir şekilde kullanmak oldukça önemli. İkisi "kapalı" olmak üzere toplam 17 farklı yetenek arasından dört tanesini seçmeniz gerekecek. Bu kapalı yetenekler de oyundaki bazı mini görevleri tamamlayarak açılacak. Yeteneklerden kısaca bahsetmek gerekirse:

**Handgun+:** Oyunda iki silah taşıyabiliyoruz; bir ana silah, bir de tabanca. Bu yetenek sayesinde tabancayla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltabiliyorsunuz.

**SMG+:** SMG türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltan bir yetenek.

**Assault Rifle+:** Assault Rifle türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltıyor.

**CQC ile rakibi yere serdikten sonra gerisi kolay.**

**Shotgun+:** Shotgun türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltıyor, aynı zamanda pompalama işleminin daha hızlı gerçekleşmesini sağlıyor.

**Sniper Rifle+:** Sniper Rifle türündeki silahlarla ateş ederken tepmeyi ve şarjör doldurma süresini azaltıyor, aynı zamanda sürgüleme işleminin daha hızlı gerçekleşmesini sağlıyor.

**Hawkeye:** FPS görüşündeki zoom'un mesafesini artırıyor.

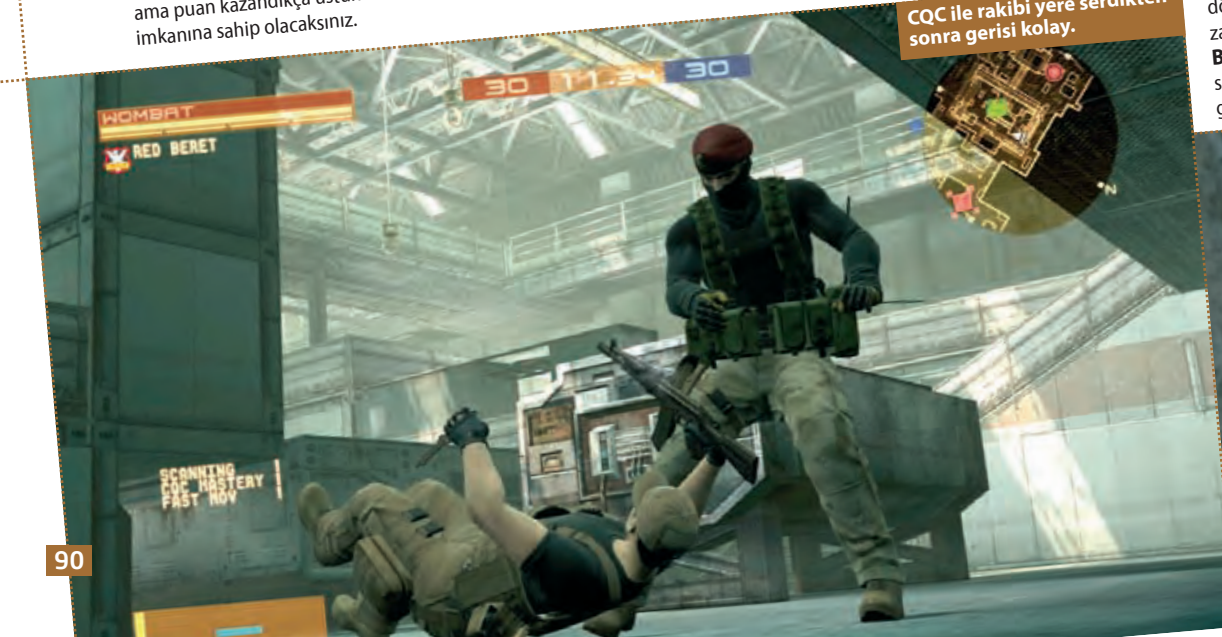
**Surveyor:** Hedefe kilitlenme mesafesini artırıyor.

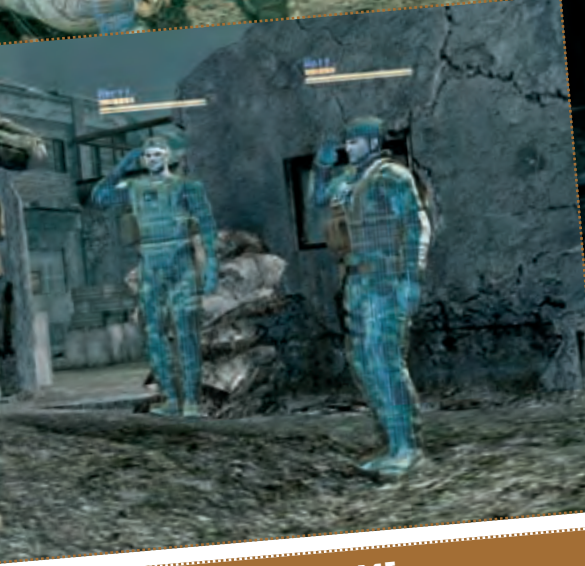
**Quarterback:** El bombalarının daha uzun mesafelere atılabilmesini sağlıyor.

**Trickster:** Tuzakların daha hızlı kurulabilmesini sağlıyor.

**CQC+:** Bu yetenek ile yakın dövüşte rakibi yakalayıp ona zarar verebiliyorsunuz.

**Blades+:** Bıçaklarla yaptığınız saldırıların daha hızlı gerçekleşmesini sağlıyor.





## FREE BATTLE MI, AUTOMATCHING MI?

Ben oyunu ilk oynadığım zamanlarda sürekli Automatching yapıyordum. Yalnız MGO'da Automatching ile gündüz saatlerinde bir oyuna katılabilmek, Temmuz ayında sağlam bir oyunun piyasaya çıkması kadar ihtimal dışı. Bu yüzden gündüzleri Free Battle'a girmek daha mantıklı. Ayrıca normal maçların Automatching ile beşer dakika sürdüğünü belirtmiştim; Free Battle'da ise oyun süresi 15, 20, hatta 30 dakikayı bulabiliyor. Öte yandan Free Battle'da, bağlanabileceğiniz server'ların bağlantı gücünü de görebiliyorsunuz. Automatching'ti seçtiğiniz zaman -sizin seviyenize uygun olsun diye- Meksika'ya veya Japonya'ya bağlanabiliyor oyun sizi. Bağlantı hızınız da ister istemez düşük oluyor; vurduğunuz zannettiğiniz adam aslında iki saniye önce yanınıza gelip sizi CQC ile yere sermiş bile...

**Runner:** Daha hızlı koşabiliyorsunuz.

**Monomania:** Saldırdığınız düşmanları gösteriyor. Mesela; düşman kırmızı takımdaysa ateş ettiğiniz müddetçe kıpkırmızı oluyor ve duvarın arkasına geçse bile birkaç saniye daha bu şekilde görünüyor. Ayrıca SOP sistemi kullanılarak bu bilgi takviminizle paylaşılabilir.

**Sixth Sense:** Tuzakları görebilme yeteneği.

**Narc:** Size saldıran veya size doğru hedef kilitlemesi yapan düşmanları görebilme yeteneği. Ayrıca SOP sistemi kullanılarak bu bilgi takviminizle paylaşılabilir.

**Scanner:** Bu yeteneği kullanmanız için CQC+'ya sahip olmanız gerekiyor. Rakibi yakaladıktan sonra Üçgen tuşuna basarak Scanning Plug adlı işneyi ona batırabiliyorsunuz.

MGO'da bir kutunun içine gizlenerek yürürebiliyorsunuz. Kapalı olan yeteneklerden birini, kutu içinde bir saat gezerek açabiliyorsunuz ve bu yetenek, kutu içinde yürüme hızınızı artırıyor. Kapalı durumda bulunan diğer yeteneği açmak için de savaş alanında baygın bulunan 50 takım arkadaşınızı uyandırmamız gerekiyor.

Oyuna başlarken tüm bu yeteneklerden dört tanesini seçebilirsiniz çünkü hepsi Level 1. Bu yetenekleri kullandıkça seviye artıyor ve herhangi bir yeteneğin 2. veya 3. seviyesine ulaşabiliyorsunuz.

Diyelim ki bir yeteneğin ikinci seviyesine ulaştınız; bu yeteneğin ikinci seviyesini seçince başka bir yeteneği atmanız gerekebilir çünkü her yeteneğin bir değeri var. Bazı yetenekler Level 2 bile olsa fazla değerli olmayabiliyor; bazılarıysa tam tersi. Bunun dışında bazı yetenekler tahmin ettiğimiz kadar kullanışlı

olmayabiliyor. Basit bir örnek vermek gerekirse; oyunda ana silahla taşırken daha ağır hareket ediyorsunuz. Runner yeteneğinizi etkili bir şekilde kullanmak için ya el bombasına ya da tabancaya geçiş yapmanız gerekiyor ama bunu yaparken -doğal olarak- zaman kaybediyorsunuz. Bu durumda runner'ın pek bir anlamı kalmıyor. Runner yeteneğinizin Level 3 olursa belki o zaman, verdiğiniz puana değebilir ama bu kez de yeteneğin değeri artmış olacak ve onu kullanmak için başka bir yetenektan vazgeçmiş olacaksınız.

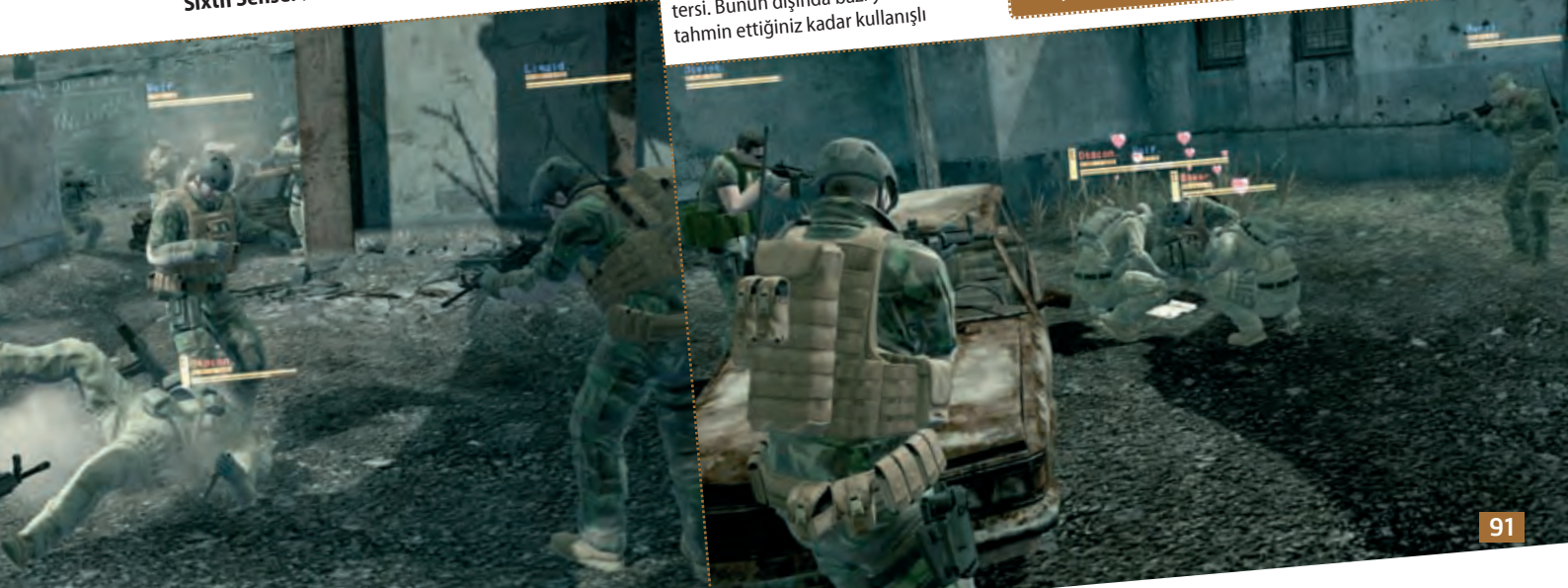
## MOD'LAR

Yeteneklerden bahsettikten sonra savaş alanına doğru yol alalım. Lobi seçme ekranına girdikten sonra dört seçenek göreceksiniz: Automatching, Free Battle, Training ve Survival. Automatching'de dilediğiniz mod'da, sizin seviyenize uygun rakiplerin bulunduğu haritayı açıyor oyun. Free Battle'da oyuncuların açtığı oyunlara katılabiliyorsunuz. Survival ise ek bir ücret ödenerek açılıyor.

Automatching yaptıktan sonra istediğiniz mod'u seçip arama yapabiliyorsunuz. Oyunda yedi farklı mod var ve en çok tercih edilenler her zamanki gibi Deathmatch ve Team Deathmatch. Bunları açıklamaya lüzum görmüyorum ve Rescue mod'una geçiyorum. Rescue mod'unda harita üzerinde bulunan iki eşya (Gekko) var; bir takım bunları koruyor, diğer takımsa bunları alıp kendi üssüne kaçırmaya çalışıyor. Capture mod'unda ise haritada bir tane Gekko var ve her

## SABIR

Bu oyunu iyi oynamak için gereken en önemli özellik. Diğer oyunlara kıyasla MGO'da sabırlı davranmak çok önemli. Yazı içerisinde oyun sırasında ölmenin getirdiği dezavantajlardan bahsettim; bu yüzden oyunda sabrın etkisi hakim. Eğer siz bu anlayışa uymazsanız oldukça zorlanacaksınız. MGO'da az önce ateş ettiğiniz ama kaçan bir düşmanı yakalamanız diğer oyunlara kıyasla daha zor. Onun peşinden gidemiyim derken başka biri tarafından avlanmanız an meselesi. Yazıda da belirttiğim gibi öldürmeyi değil, ölmemeyi düşünmelisiniz bu oyunda. "Sağlamcı"lar için iyi haber!





➔ iki takım da bunu alıp kendi üssüne götürmeye çalışıyor. Takımlardan biri Gekko'yu kendi üssüne götürdükten sonra 30 saniye boyunca koruyabilirse oyunu kazanıyor.

Sneaking mod'u Team Deathmatch ile benzer bir seçenek. Burada farklı olan şeyse OctoCamo'su ile savaş alanında dolaşan Snake. Snake'i herhangi bir oyuncu oynayabiliyor ve gerçekten haritada çok zor görülüyor. Base mod'u ise -birçok online oyundan bildiğimiz-üs ele geçirme mod'u. Takımlar ne kadar fazla üsse sahipse o kadar çabuk galibiyete ulaşıyor. MGO'da oynanabilir son mod ise Sneaking ve bu mod benim favorilerimden biri. İki takımdan biri gizlenme mod'unda, diğeri ise normal mod'da oynuyor. Gizlenme mod'unda olan takım normal silahları kullanıyor, sadece bayıltmaya yönelik silahları kullanabiliyor. Yine bu mod'da da Gekko var ve gizlenen takım bunu alıp kendi üssüne götürmeye, diğeri takımsa korumaya çalışıyor.

Bütün mod'larda oyun süresi beş dakika ve çoğunda beşer dakikalık iki raunt sonunda oyun bitiyor. Bana göre bu süre oldukça az. Benzer oyunlarda bu kadar sürede birçok şey yapılabilir ama MGO'da yaplamıyor.

Oyunun ranking sistemi biraz acımasız. Öldüğünüz zaman sizden iki puan kesiliyor, öldürdüğünüz zamansa üç puan alıyorsunuz. Asist bonus'u yok, headshot bonus'u iki puan, diğeri bonus'lar da oynadığınız mod'a göre değişebiliyor. Eğer bir oyunda dört kere öldürüp altı kere ölürseniz alacağınız puan sıfır

oluyor. Bir kere öldürüp hiç ölmeyin, daha iyi. Bunun açıklaması şu: MGO'da öldürmekten önce ölmemeği düşünmek gerekiyor. Oyuncular da genelde "pusuya yatayım, yavaş oynayayım, aman ölmeyeyim" yaklaşımı içerisindedir. Beş dakikalık oyunda da -haritanın büyüklüğüne de bağlı olarak- çok fazla çatışmaya girmeyebiliyorsunuz. Benim gibi, aksiyona tam gaz dalmayı seven bir oyuncuysanız MGO'nun tarzı sizi açmayabilir. Bunun üstüne bir de oyunda sağlığınızın hiç artmadığını söylesem? Evet, hiç artmıyor. Bu da demek oluyor ki üst üste üç - dört çatışmadan canlı çıkma ihtimaliniz oldukça düşük çünkü her bir çatışma, yeni bir çatışmaya daha az sağlık ile başlamanız demek. Çok ekstra durumlar dışında 3. veya 4. çatışmayı görmeden ölmüş oluyorsunuz. Biraz önce bahsettiğim "aksiyona girmeme" isteğinin nedenlerinden biri de bu. Buna ilave olarak, oyunda bazı haritalarda Drebin puanı toplama seçeneği açık oluyor. Bu seçenek ile savaş alanındaki başarıya göre daha iyi silahları kullanma şansına sahip oluyorsunuz. Örnek vermek gerekirse oyuna başlar başlamaz kullanacağınız Assault Rifle "AK 102" diyelim. Üç kişiyi öldürdünüz, sonra da öldünüz. Drebin puanınız arttı ve artık M4 Custom ve X8 gibi silahları seçebilirsiniz. Bu silahlarla savaş alanında döndüğünüz zaman çok daha etkili olacaksınız. Bu sistem oldukça güzel ama maalesef pek sık kullanılmıyor. Bu sistem fazla kullanılmadığı için de aynı silahlarla çatışmalara giriyorsunuz. Oyunu oynayanların en az %70'i Assault

Oyunda böyle çatışmalar nadiren oluyor.

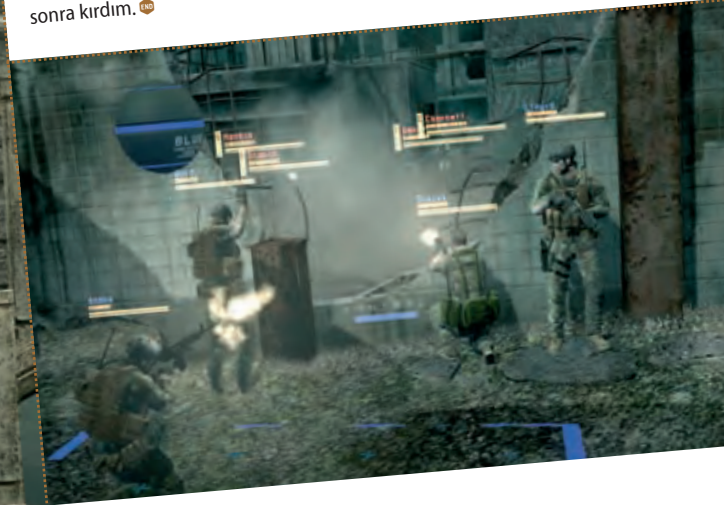


## YETENEKLERİ NASIL DAĞITMALI?

Yetenekleri birkaç parça halinde düşünmek lazım. Handgun'dan Sniper Rifle'a kadar olan kısımdan birini seçmeniz oldukça önemli.

Hangi tip silahları kullanıyorsanız onun yeteneğini seçin. Kılan kısım ise tamamen sizin oynayış şeklinize bağlı. "Rakibin arkasına sızıp CQC ile onu yere serelim, savaş alanında hızlıca hareket edip kaçayım." dersiniz Runner + CQC + Scanner + Blades gibi bir dördü oluşturabilirsiniz. Sniper'lar ile uzaktan sinsice çalışmak isterseniz arkandan biri gelmesin diye tuzak kurmak isteyebilirsiniz. Bu durumda Trickster yeteneği işinizi görecektir. Bunun gibi bir sürü farklı yeteneği birleştirebilirsiniz. Dediğim gibi, bu tamamen sizin nasıl oynadığınıza bağlı. Bazı yetenekler kulağa hoş gelse de savaş alanında bunları kullanmak oldukça zor olabiliyor; bu yüzden birçoğunu deneyip ondan sonra karar vermeniz en sağlıklı yaklaşım olacaktır.

Rifle kullanıyor. Bu yüzden genel olarak çatışmalar şu şekilde geçiyor: Elimde M4 Custom var, rakipte de M4 Custom; birbirimizi gördük, bir - iki tane bomba attık, o patlayana kadar rakip yere değıştirdi, birbirimize kurşun sıkıyoruz, kim daha isabetli ateş ederse o öldürüyor. Adamı öldürdüm, sağlığım indi %50'ye, başka birini görüyorum arkası dönük, onu indiririm yere, üçüncü biri geldi karşıma, yine M4 Custom, birbirimize ateş ediyoruz, ben çatışmadan yeni çıktığım için sağlığım az, o avantajlı, ölüyorum. Tekrar canlanıyorum, yine aynı süreç. Bu monotonluğu aşmak için yetenekler konusunda çok güzel şeyler düşünülmüş ama bunlar savaş alanında çok zor uygulanıyor. CQC'yi DM veya TDM'de kullanmak imkansız gibi bir şey. Rakipler sonuna kadar üstünüze kurşun sıkıyor ve kimse de "şu adamı tutup bayıltayım" diye düşünmüyor. Herkes hareket halinde, arkadan yakalayabileceğiniz kişiler genellikle sniper kullanan veya o an için duraksamış oyuncular oluyor. Uzun lafın kısası; MGO, sabır ve itina ile oynamanız gereken bir oyun. MGS serisinin fanatiklerinden ve itina ile oynamanız gereken bir oyun. MGS serisinin fanatiklerinden olmadığım ve aksiyon dolu, süratle akan FPS'lere alıştığım için MGO benim stilime uymadı. MGO'yu oynadıktan sonra her seferinde Call of Duty 4'ün multiplayer'ını açtım ve aksiyonun tadına vardım. Tesadüf müdür, bilmiyorum ama CoD4'teki kişisel rekorlarımı da MGO oynadıktan sonra kırdım. 🎮



TAM SÜRÜM  
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ  
LEVEL  
TAM SÜRÜM

Düzenli bir şehir kurulumuna harika bir örnek! Su yollarının şehrin içine girip her yere ulaşabilir hale geldiğine dikkatinizi çekmek istiyorum.

# IMPERIUM ROMANUM

*Sezar savaş alanında zaferden zafer koşabilir. Biz de vali olarak elçemizle kurduğumuz şehrin sokaklarında sokaktan sokağa koşacağız. Kuru bir toprak parçasından koca bir şehir mi yaratmak istiyorsunuz? Öyleyse hemen yazıyı okumaya başlamanızı öneririm!*

Tarihi şehir kurma oyunlarında nedendir bilinmez Roma hep başı çekmiştir. Belki de bir zamanların süper gücünü yönetmek çok ilgi çekici olduğu için yapımcılar Roma'nın üzerine gidiyor; oyuncular tarafından da seviliyor olacak ki bu "geleneğe" bozulmadan devam ediyor. Geleneğin en son varisi Imperium Romanum'u daha evvelki sayılarımızdan biri için zevkle oynamış ve sizlere tanıtmıştım. Bu ayki tam sürüm oyunumuzun Imperium Romanum olduğunu ve rehberi yazma görevinin bana düştüğünü duyunca sevindim zira oyun hakkında anlatmak istediğim daha çok şey vardı. Hemen başlayalım.

Imperium Romanum'un ilk ekranında üç farklı mod gözünüze çarparak. History, Rome ve Scenario. History ile Roma'nın başlangıcından sonuna kadar istediğiniz bir aralığı seçip oynayabilirsiniz. Ufacık bir köyden devasa, kozmopolit bir şehre dönüşümün içinde önemli bir rol alabilirsiniz. Rome mod'u ise halihazırda kurulu olan Roma'yı Konsey'den gelen emirlere göre geliştirme üzerine kurulu. Scenario'da ise önceden

hazırlanmış bir senaryoda oynayabiliyoruz. Misal, sürekli barbar saldırısına uğrayan bir şehrin başında bulunabilirken, çok kurak bir bölgede şehir kurmak için çabalayabiliyoruz. Kafanıza uyan seçeneklerden birini beğendikten sonra oyuna başlayalım ve oyunun genel kontrolleri ile haritaya hakim olmaya çalışalım.

Imperium Romanum, klavyenin yardımına çok muhtaç kalmayacağınız bir oyun. Hakimiyet çoğu noktada mouse üzerinde toplanıyor. Sağ ve sol tuşların klasik kullanımının yanı sıra, scroll da yakınlaştırmak ve uzaklaştırmak, bu tuşa basılı tutarak kamerayı istediğiniz açığa çevirmek için ağırlıklı olarak kullanıyoruz. Sağ üst köşede haritayı takip ederek şehrin genişlediği yerleri rahatlıkla izleyebiliyoruz. Beyaz noktalar

binalarımızı, kırmızı noktalar düşmanları ve savaş haline giren birlikleri, sarı noktalar ise madenleri gösteriyor. Oyunun kontrolü ve harita üzerinde dikkat etmeniz gerekenler bunlar. Şehir kurma ve binaları tanıtmadan evvel oyundaki görevlerin nasıl geldiğini ve neler yaptığımızı öğrenebiliriz.

**TABLET AÇMAK**> Imperium Romanum'un en zevkli özelliklerinden biri görev sistemi. Bazı durumlarda ekranda altın renginde, üzerinde "Pick a Tablet" yazan taşlar belirecek.

## SAVAŞTA YAPILMAMASI GEREKEN HAREKETLER



Resimde görüldüğü Hastati'lerinizi arkasından herhangi bir destek olmadan barbar ordusunun ortasına atarsanız, bir bir ölmelerine ve sonra da korkudan çil yavruları gibi dağılmalarına neden olursunuz. Barbarların arka saflardaki

ki okçu desteği zaten ecel terleri dökmekten morali bozulan askerlerinizin üzerine tüy diyor. Bu gibi bir durumda yapabileceğiniz en iyisi şehir duvarlarının arkasına kaçıp, yaraları sarmak.





➔ Her bir tablet görev içeriyor ve ancak tableti açtıktan sonra görevi görebiliyoruz. Görevler çeşitli, bir noktaya su taşımaları isteyen görevlerden, belli miktarda nüfus sağlamanızı isteyen görevlere kadar uzanıyor. Bazı zamanlarda ise çektiğiniz tabletlerden barbar saldırısı çıkıyor ve şehri savunmak zorunda kalıyorsunuz. Savaş konusuna sonra değineceğim fakat burada önemli olan hazırlıksız olduğumuz bir anda çektiğimiz tableten barbar saldırısı çıkarsa ne yapacağımız. Çünkü böyle bir durumda tek yapabileceğiniz şey elinizde mendil, barbarların şehrinizi nasıl yakıp kül ettiğini izlemek oluyor. İşte böyle zayıf bir anda, biraz zaman kazanmak için görevi kabul etmeden evvel farklı bir tablet seçebiliyoruz. En fazla üç tablet değiştirme şansımız var. Bunların içinden hangisini o an yapabileceğimizi onu seçme yolunuza devam edebiliyoruz.

**BİNALAR** > Boş bir toprak üzerinde sağ tuşa bastığımız zaman bina kurma imlecimiz beliyor. Bu imleç kendi içinde parçalara ayrılmış durumda. Şimdi şehrimizi kurmaya başlamadan evvel hangi binaların ne özellikleri var onlara göz atalım:

#### Basics (Temel Binalar)

**Warehouse:** Topladığınız ürünleri saklamanıza yarayan binadır. Özellikle haritanın uzak köşelerindeki maden yataklarına uzanmaya çalışırken kuracağınız ilk binalardan biri olmalı. Böylece toplanan eşyalar burada biriktirilebilir.

**Slave Shelter:** Şehrin forumu sayesinde belli bir miktar köleniz olacaktır. Fakat gelişmeye başladıktan sonra köle sayısı yetmeyince, köle barınakları ile sayıyı arttırabilirsiniz.

**House:** Vatandaşlarınızın kalacağı evler... İş gücünüz yetersizleştiğinde kurmanız tavsiye ederim. Evlerin etrafına kuracağınız yapılar, gelişmesine yardımcı olacaktır.



Bu çeşmenin adı Fountain of Neptune. Çeşmenin harika özelliği sayesinde etrafta hiç su kaynağı olmasa bile su akıtabiliyoruz!

### NASIL ŞİİR GİBİ ŞEHİR KURULUR?



Tarihte ızgara tarzı şehir planlamasını ilk yapanlar Romalılar'dır. Ekran görüntüsünde bunun çok güzel bir örneği görülüyor. Evler, upgrade edilmiş forumun etrafına özellikle kurulmuş ki Altar'ların etki alanına girsin. Şehrin içinden ve çevresinden su yolu geçirilmiş. Bu sayede susuzluk ve yangın gibi durumlara hemen müdahale edilebiliyor. Okul ve tiyatro aynı noktaya kurularak çevredeki evleri kucaklamış.

Başlangıçta kuracağınız evler Magalias şeklinde iken yaşayanların refahı arttıkça şekil değiştirerek Casas'a dönüşeceklerdir. Evlerde yaşayan insanların maddi refahı ne kadar artarsa üretim hızları da artacaktır. Fakat ayrıca tatmin edilmesi daha güç, değişik ve pahalı zevklere de sahip olacaklardır. Evlerin en güzel yanlarından biri paraya sıkıştığınızda o aileyi şehirden kovarak bütün mal varlığına el koyabiliyoruz.

**Well:** Yerleşim birimlerinin yanına mutlaka su kuyusu





yerleştirmelisiniz. Kurak yerlere suyu kurarak su taşıyabilir, bu şekilde kuyular kurabilirsiniz.

### Production and Workshop (Üretim Binaları ve Atölyeler)

**Woodcutter's Lodge:** Ağaç kesip, kereste üretmeye yarayan işyeridir. Mutlaka ormanlara yakın kurulmalı.

**Tailor Shop:** Elbise ve üniforma üretmenizi sağlar. Her askerin ihtiyacı önemli materyallerden birisidir.

**Flax Farm:** Lepiska denen bitkinin üretildiği, sonra da ketene dönüştürüldüğü yerdir. Ketene, Tailor Shop'a aktarıldığında elbise yapımında kullanılır.

**Olive Farm:** Zeytin tarlası sayesinde, iyi bir ticari madde olan zeytinyağı üretilir. Zeytinyağı ayrıca refaha kavuşan halkın lüks gereksinimlerinden birisidir.

**Mine or Quarry:** Altın yataklarının yanına koyarsanız altın madeni; taş yataklarının yanına koyarsanız taş madeni olur.

**Clay Pit:** Kil hem binalar için, hem de refaha kavuşan halk için önemli bir maddedir. Bu bina su kaynaklarının yanına kurulmazsa üretim yapamaz.

### Food Production (Yiyecek Üretim Binaları)

Halkınızı aç bırakmamaya özen göstermelisiniz. Wheat Farm (buğday tarlası), Vineyard (üzümbağı), Bakery (firin), Fisherman's Hut (balıkçı), Butcher's Shop (kasap) ve Pig Farm (domuz çiftliği) kurabileceğiniz, gıda üreten binalardır.



### Public (Sosyal Binalar)

**Altar:** Halkı mutlu etmek için kurulabilecek en basit ve en önemli binalardan birisi Altar'dır. Atlar kurduğunuz bölgenin daha büyük evlerin prestiji artar ve kurduğunuz Atlar, o bölgedeki evler hakkında bilgi verir. (Bir sıkıntılar varsa bunun nedenini belirtir.) Ayrıca halk, Altar'lara para bağışlar ve bu bağışlar doğrudan hazinenize gider; çil çil altın olur.

**School:** Yetişkinler çocuklarının okumasını isterler. Evlerin itibarını artırmaya yarayan diğer bir binadır.

**Marketplace:** Halkın en basit ihtiyaçlarını karşıladığı pazardır. Evlere yakın bölgelere mutlaka marketplace kurmalısınız.

**Taverna:** Çevresindeki evlere yemek ve şarap sağlar. Gossip seçeneği ile insanların nele ihtiyaç duyduğunu hakkında daha detaylı bilgi verir.

**Temple:** Altar'lardan daha büyük alana etki eder fakat aynı görevi görür.

**Bath:** Hamamlar halkın lüks isteklerindedir. Ayrıca olası salgın hastalık ihtimalini de düşürür.

**Theater:** Halkın temel ihtiyaçları arasında eğlence de gelir ve tiyatrolar sayesinde bu ihtiyaç giderilir. Şunu belirtelim ki halkın isteklerini yerine getirdiğiniz sürece sizi severler ve isyan etmezler. Bu yüzden kurduğumuz sosyal binaların önemi büyük.

### Military (Askeri Binalar)

**Weapon Shop:** Tahta silahların üretim yeridir. Keresteye ihtiyaç duyar. Okçularınız için gereken malzeme buradan çıkar.

**Barracks:** "Hastati" dediğimiz piyadelerin üretildiği yerdir. Bu piyadeler, demir silahlara ve elbiseye ihtiyaç duyarlar. Hastati'ler savaşın ön safalarında çarpışan birliklerdir. Wedge şeklinde saldırırlarsa morali düşen düşmana daha fazla hasar verirler. Block şeklinde saldırırlarsa ölmeleri çok zorlaşır fakat baya yavaş hareket ederler.

**Stable:** Equites denilen atlı birlikleri üretir. En önemli özellikleri hızlı olmalarıdır. Block şeklinde moralleri çabuk düşmez ve piyadelere karşı etkilidirler. Flank şeklinde ise tercihlerini düşük moralleri düşmanlardan seçerek kanatlardan saldırırlar.

**Archery Range:** Okçu birliklerini üretir. Savaşın her zaman en arka safında kalması gereken, düşük canlı askerlerimizdir. Block şeklinde çok uzak mesafelerden ok atarak düşmanın moralini bozarlar. Line şeklinde ise biraz daha yaklaşırlar ama verdikleri hasar artar.

**Stone Tower & Wooden Tower:** Bu kuleler belli aralıklarla şehrin etrafını duvarla çevirecek şekilde kurulur. Doğal olarak taş olanı, tahta olanından daha dayanıklıdır.

**Gate:** Düşmanları içeri almayan ama kendi birliklerimizi rahatlıkla şehrin içine sokabileceğimiz kapıdır.

**Blacksmith:** Demir silahları üreten yapıdır. Doğal olarak ham madde olarak demire ihtiyaç duyar.

Tableti açtığınız zaman ekranda beliren görev kutucuğu işte tam bu şekilde.





⇒ Daha önce de belirttiğim gibi oyunda savaşlar çok detaylı geçmiyor. Her şeyden önce birliğinizin hangi hedefe saldıracağını siz tayin edemiyorsunuz. Birlik o esnada hangi düşmana karşı avantajlı ise ona saldırıyor. Ayrıca birliklerinizin savaş düzenini çarpışma başladıktan sonra değiştiremiyorsunuz. Örneğin okçularınız block şeklinde uzaktan düşmanın moralini bozarken, arkadan Equites'leri yolladıktan sonra line formasyonuna alamıyorsunuz. Her birlik için iki önemli nokta var; Soldiers ve Morale. Soldiers birliktaki asker sayınızdır, bu da verdiğiniz hasarı etkiler. Morale ise ölen her askerle düşen ve öldürülen her düşmanla beraber artan bir özelliktir. Morali çok düşen bir birlik kaçmaya başlar. Böyle durumlarda onları şehre çekerek biraz dinlendirip morallerinin artmasını bekleyebilirsiniz. Aksi halde düşük moralli askerler daha az hasar vererek hemen telef olacaklardır.

Bina kurarken size tavsiyem aralarda boşluk bırakmanız olacaktır. Yerleşim birimlerini bir noktaya doldururken, iş yerlerini yakında olmak kaydı ile başka bir noktada birleştirin. Bazı binalara tıkladığınızda

**ÖNEMLİ SİVİL BİNALAR VE GEREKSİNİMLERİ**

Bina	Stone	Timber	Clay	Denarii	Upkeep (Çalışması için gereken madde)	Şartlar
House Magalias	0	2	0	100	Timber	Yok
House Casas	0	2	0	100	Stone	Yok
House Domuses	0	2	0	100	Clay	Yok
House Villa	0	2	0	100	Marble	Yok
Well	2	0	0	0	Yok	Yok
Warehouse	0	6	0	600	Yok	Yok
Slave Shelter	0	6	0	400	Timber	Yok
Marketpalace	0	4	0	0	Timber	Yok
Bath	0	0	12	400	Clay	Yok
Tavern	0	4	4	100	Timber	Yok

**ASKERİ BİNALAR VE GEREKSİNİMLERİ**

Bina	Stone	Timber	Clay	Denarii	Upkeep (Çalışması için gereken madde)	Şartlar
Barracks	6	4	6	200	Cloth & Iron Weapon	Blacksmith
Stable	12	0	0	200	Wooden & Iron Weapon	BS & Weapon Shop
Archery Range	6	4	6	200	Wooden Weapon & Cloth	Weapon Shop
Blacksmith	0	2	4	100	Clay	Yok
Weapon Shop	0	2	4	100	Clay	Yok
Stone Tower	8	0	0	100	Yok	Yok
Wooden Tower	0	8	0	100	Yok	Yok

etraflarında kocaman bir daire çıkacaktır. Bu daire o binanın etki alanını gösterir. Örneğin bir eve tıkladığınızda eğer bir iş yeri o dairenin dışında kalıyorsa o ev sakinleri orada çalışamayacaktır. Daha sonradan aralarda bıraktığınız boşlukları su kuyuları, atlar ya da hamamlar ile doldurarak evlerin gelişmesini hızlandırabilirsiniz. Unutmamak lazım ki oyunun bütün mantığı şehri organize şekilde kurmaktan geçiyor. Bir binayı kurarken sonradan etrafına ne kuracağınızı düşünün ki başka binaları kurmaya yer kalmadığı zaman eskileri yıkmaya başlamayın. Kurduğunuz her binanın sürekli istediği maddeler oluyor. Örneğin Magalias'lar kereste ister ve siz bunu sağlayamazsanız o evi içindeki aile terk eder. Bu yüzden her şeyden yettiği kadar kurmaya çok dikkat etmeli. Yukarıda saydıklarına dikkat ettiğiniz sürece muhteşem bir vali olacağınıza eminim! Bu güzel oyunla iyi zaman geçirmenizi dilerim, haydi kalın sağlıklıca!...







AYLIK COĞRAFYA VE KEŞİF DERGİSİ

# ATLAS

Sayı: 197 - Ekim 2008 Fiyatı 7 YTL (KDV Dahil) NO: 2008/10

## EKLER

GEZGİNİN TARİHİ  
OLAYLAR ATLASI

TÜRKİYE  
BALIK ATLASI

## Kuş Uçuşu

BATI ANADOLU

BTC BORU HATTI  
Enerji Damarı

ENDONEZYA  
Mucize Sualtında

SILVAN  
Hikâyeler Şehri

Büyük Okyanus Geçışı

1



2  
EK

2



EKİM SAYISI İLE BİRLİKTE  
**BAYİLERDE!**

# OYUNDAN ÖTE

Yüzlerce hatta binlerce yıl önce, toplumun kaçık olarak gördüğü sanatçılar, "medeniyet" denilen durgun göle akıllarındaki küçük taşları atmaya başladılar. Her düşen taş, bu durgun gölde halkalar halinde genişleyen dalgalara sebep oldu. 1926 yılında Rhode Island'da kasvetli bir gecede H.P. Lovecraft, midesindeki kramplara aldırmadan Cthulhu'nun Çağırısı'nı yazarken, yazdıklarının zırva olduğundan emindi. Sonrasında bu "zırva"lar Iron Maiden'in çoğu şarkısına, pek çok filme ve de unutulmaz Alone in the Dark serisine ilham kaynağı oldu. 143 yıl önce Lewis Carol ise masum (!) bir çocuk hikayesi yazmaya başladı. (Hikayenin masumiyetini talim terbiye kurulunun bilmem kaçınıcı kararı gereğince burada tartışmıyoruz.) Alice adındaki küçük bir kızın, Harikalar Diyarı'ndaki yolculuğunu konu alan bu eser, daha sonra öyle bir kara deliğe dönüştü ki içine çekilmeyen sanat dalı kalmadı. Önce 1960'ların ünlü Rock Grubu Jefferson Airplane o unutulmaz White Rabbit'i yaptı, daha sonra Wachowski Kardeşler Matrix'de bu esere pek çok göndermede bulundu.

Medeniyet dediğimiz bu göle artık saniyede 20 km hızla gök taşları çarpıyor, kıyılarına uysal dalgalara yerine yıkıcı tsunamiler vuruyor. Sanatın her dalı, bilimin her dalıyla öyle yüksek hızla çarpışmaya başladı ki sadece cep telefonlarından oluşan korolar, oratoryolar söylüyor. İşte bu tozun dumana karıştığı çılgınlığın tam ortasında, hem de en tepede tek bir yıldız parlıyor: Video oyunları!

Sanat ile oyunların en fazla iç içe girdiği oyunlar neler? Bazılarının gerçekten tek başına sanat eseri bile diyebilir miyiz? Zincirleri kopmuş bu atlar da nereye koşuyor ve ben deliriyor muyum? Bayanlar baylar! Melon şapkam sizi yanılmasın, politika yapıp kafanızı bulandırmaya gelmedim. Bastonumu da boş verin; ne yaşlıyım ne de sakat! Konumuz oyunlar, konumuz sanat. Reji spotları kısıalım, perde açılın artık. Başlıyor aklı karışıkların, sarhoşların, hainlerin ve de hüznü aşıkların vodvili!



## GRIM FANDANGO (Lucas Arts - 1998)

Grim Fandango, unutulmaz oyunların yapımcısı olan Lucas Arts'ın ilk üç boyutlu adventure oyunuydu. Oyunda, Azrail'in seyahat acentesinde tur operatörü olarak çalışan Manny'yi kontrol ediyorduk. Konu olarak alışılmışın ötesinde olan oyun, anlatım ve diyaloglar açısından da sıra dışıydı.

Oyun, ölümden sonraki yaşamı Aztek ve Meksika inanışları çerçevesinde ele alıyor, karakter modelleri de Meksikalıların karnavallarda giydiği maskeleri andırıyordu. İngiliz yazar Terry Pratchett'in mizah anlayışını, ünlü yönetmen Tim Burton'un anlatımıyla bir oyunda sunmak isteselerdi eminiz ki karşımıza buna benzer bir sonuç çıkardı. Oyunun atmosferini kısaca tanımlamak için; "Disk Dünya'da geçen bir Nightmare Before Christmas" diyebiliriz.

Oyunda Malta Şahini, Casablanca, Rihtımlar Üzerinde gibi sinema tarihinin klasik film-noir'larına pek çok göndermede bulunuluyordu. Manny'nin çalışıp yükselerek sahibi olduğu gece kulübü, üstüne giydiği takım elbise, girdiği diyaloglar ve hatta duruşu bile oyuncuya Casablanca'yı ve Humprey Bogart'ı anımsatıyordu. Oyunun baş kötü adamı Hector LeMans bile Casablanca'nın kötü adamı Signor Ferrari'den esinlenilerek modellenmişti. 1930'lu yılların ruhunu yansıtan Küba müzikleri ve jazz parçaları da hepsinin üstüne tuz biber oluyordu. Oyunun ince mizah anlayışını kelimesi kelimesine yaşamak isterseniz, bütün diyaloglara altyazı getiren Türkçe patch'i, internette indirebileceğinizi de belirtelim.



|| Pismanlıklar çekti sağdan - soldan... Max'in kız karde-  
si Sarah'nın ölmeden önce ağabeyinden istediği ve  
Max'in asla bulamadığı oyuncak ayı, demir bir külçe gibi  
bizi 'delilik' dehşet bataklığının dipine doğru çekti. ||

## OKAMI (Clove Studios - 2006)

Güneş Tanrıçası Amaterasu'nun kurt (Japonca: Okami) olarak yüzüne inip, solan renkleri geri getirdiği bu oyunda; oyuncular ellerindeki fırçayı kullanarak yeri geldi, daireler çizip tomurcukların açmasını sağladılar; yeri geldi, yıkılmış köyleri baştan çizdiler. Oyunda kullanılan Cel-shade grafik teknolojisi, her detayı öylesine yumuşatıp resme yerleştirdi ve her ekran öylesine canlıydı ki... Her şey bir ressamın tuvalinden fırlamış gibiydi. Fırça darbeleri ekranı doldurduka solmuş bir cennet yeniden gözlerimizin önünde yeşeriyordu. Sonunda bir oyun, gerçekten de sanata yaklaşmıştı. Hatta bu oyunun başlı başına bir sanat eseri olduğunu düşünenler bile vardı. Bu düşüncelerin ardından oyuncular arasında -biri DeviantArt.com bünyesinde olmak üzere- pek çok "En Güzel Okami Ekran Görüntüsü" yarışması düzenlendi. Bu yarışmalarda başarılı sonuç alan eserler, sanat galerilerinde günlerce sergilendi. Klasik ve modern Japon müzikleriyle dopdolu olan (Oyunun soundtrack albümünün beş CD'den oluştuğunu hemen belirtelim.), Uzak Doğu'nun bu nadide "etkileşimli dijital sanat eseri"ni hiç unutmayacağız.





## ANOTHER WORLD (Eric Chahi - 1991)

Yüksek kayaların ve kızıl gökyüzünün altında uzanan, programcı Eric Chahi'nin bizzat kendisinin çizdiği, boyadığı bu sürrealist topraklar; attığım her adımda sıradan bir platform oyununda olmadığım hissini uyandırıyor. Arka planda çalan, Jean-François Freitas'ın bestelediği, iç daraltan müzik, konuşmayan kaçak arkadaşımız ve hiç acımadan öldüren köle taciri uzaylıları daha da bir etkileyici kılıyordu. Tabii ki her şeyin 1991 yılında geçtiğini, şimdi ise çoğu insan için oyunun anlattığım etkileyiciliği barındırmadığını da belirteyim. Süper bir kurbağa, bıyıklı bir İtalyan musluk tamircisi ya da mavi bir kirpi değildik; hareketlerimiz gerçek bir insanın hareketlerini andırıyordu. Metrelerce zıplamak diye bir şey yoktu ve de karşımızdaki her düşman bizi tek hamlede öldürüyordu. Ne çilek topluyorduk, ne de dönüp duran altın paraları. "Film noir bilimkurgu" tadında, baş rolünde bizim yer aldığımız etkileyici bir hikayeydi bu...

Etkilendik de...  
"Oyunun nasıl olduğunu merak ettim; önyargılarımdan arınıp bir göz atmak istiyorum" diyorsanız; oyunun yüksek çözünürlüklü demo'sunu [www.anotherworld.fr](http://www.anotherworld.fr) adresinden indirebilirsiniz.

## INTO THE PIXEL: BİLGİSAYAR OYUNLARI SANAT SERGİSİ

2004 yılından beri ITP'de bilgisayar oyunlarından alınan ekran görüntülerinin ve oyun artwork'lerinin sanatçılarca yorumlanıp değişik şekillerde işlenmesiyle elde edilen eserler sergileniyor. Gelen eserler sekiz kişilik bir jüri tarafından seçiliyor ve kayda değer eserler galeride sergileniyor. Bu sergilerden sonuncusu 3 - 5 Ekim 2008 tarihinde Los Angeles Convention Center'da yapıldı. Bu sergilerde yer alan eserlere [www.intothepixel.com](http://www.intothepixel.com) adresinden ulaşabilirsiniz.



## SANİTARİUM (Dream Forge - 1998)

"...sleep, my friend, and you will see... That dream is my reality."  
Sanitarium; bir film gibi oynanan, bir roman gibi akılda cümleler bırakan etkileyici bir adventure oyunuydu. Geçirdiği araba kazasından sonra gözleri-

ni zaman ve mekanın ötesindeki bu tımarhanede açan kahramanımız Max, bilinçaltındaki bütün korku ve pişmanlıklarıyla yüzleştikçe biz de monitör başında şekilden şekle girdik. Açılış sahnesinde kafasını duvara vuran deliler, aklımızın içinde yankılanan sesler, uzaktan gelen çocuk sesleri, ızdırap dolu çığlıklar... Sanki Stephen King ve Clive Barker, geceler boyunca Freud'un bütün kitaplarını okumuş ve ardından da bu oyunun senaryosunu yazmıştı! Her şey bizi bilinçaltında geçen bir korku romanının içine doğru sürüklüyordu.

Sürüklendik de... Hem de ne tarafa olduğunu hiç kestiremeden.  
"...oh my head... Where am I?..."

Pişmanlıklar çekti sağdan - soldan... Max'in kız kardeşi Sarah'ın ölmeden önce ağabeyinden istediği ve Max'in asla bulamadığı oyuncak ayı, demir bir külçe gibi bizi "delilik" denilen bataklığın diplerine doğru çekti. Korkular ve kayıp çocuklar gerçeği, aklımızda baştan yarattı. Neredeydik biz, biz kimdik? İlerliyorsam eğer, varacağım yerin adı "son" mu olacak? Yoksa çığlık çığlığa en başta mı uyanacağım?  
"...What is this place... Am I going mad?..."

Yumuşak duvarların arasında büzülürken, çocukluğuma doğru gidiyordum. Belki de son bir gidişle hep orada kalacaktım. İçimi tatlı bir sıcaklık kaplarken, aklımda yankılanan cümlenin sesi gittikçe yükseliyordu.

"Mother is good... Mother is the way! Mother is good... Mother is the way!"

## THE NEVERHOOD (The Neverhood Inc. - 1996)

Bilgisayar oyunları içinde belki de heykeltiğe en çok yaklaşan oyun Neverhood olmuştur. Oyununun her tarafı hamurdan yapılmış evlerle, odalarla ve şirin karakterlerle doluydu. Animasyonlar, aynen Tim Burton filmlerindeki gibi stop-motion tekniği ile yapılmıştı. Kil hamurundan yapılmış bu rengarenk dünyada, paytak paytak yürüyen karakterimiz Klaymen, karşılaştığı tuhaf bulmacaları çözerek bir öncekinden daha da absurd yerlere doğru ilerlemeye çalışıyordu.

Oyunda içinde bulunduğumuz 38 ekranın duvarında, İncil'den esinlenilerek yazılmış uzun bir hikaye yer alıyordu. (Ayrı bir dosya konusu olacak kadar uzun bir hikaye!) Oyun boyunca duyduğumuz ruh hastası denilebilecek düzeyde tuhaf, ama bir o kadar da güzel, müzikler ise her şeyi daha canlı hale getiriyordu. Yapılışının üzerinden 12 yıl geçmesine rağmen halen akıllarda yer eden Neverhood için Frederator Films adlı küçük bir firmanın film çekimlerine başlayacağı da son dönemki dedikodular arasında. Gelsin, gelsiin! İzleyelim, gülelim, eğlenelim.



Askın ve umutsuz bir mücadelenin başarılı bir anlatımı olan Shadow of the Colossus; kendine başrollerini Adam Sandler ile Liv Ullmann'ın oynadığı Reign Over Me adlı filmde de yer buldu.

## AMERICAN MCGEE'S ALICE (Rogue Entertainment - 2000)

Alice, Harikalar Diyarı'ndan döndükten yıllar sonra; "gerçek dünya" dediğimiz bu yerde anne ve babası yanarak ölse ne olurdu?

Alice akli dengesini yitirir (Delirmek, çatlatmak, keçileri kaçırmak, kafayı yemek, üşütmek, fittirmek, tırlatmak... Ne dersiniz, artık hepsi doğru cevap.) ve gerçeklik algısını tamamen kaybetmiş aklı bulanır, bilinçaltındaki Harikalar Diyarı sürrealist bir karabasana dönüşürdü. Peki bu "hastalıklı" Harikalar Diyarı'nın

grafiklerini ve bölüm tasarımlarını daha önce Doom ve Quake'in level tasarımlarını da yapmış olan, uyuşturucu bağımlısı American McGee yapsaydı? Ve de bunlar yetmiyormuş gibi oyunun bütün müziklerini bir Grammy ödülü bulunan, Marilyn Manson'ın klavyecisi Chris Vrenna yapsaydı ne olurdu?

Hastalıklı, çılgınlığa teğet geçen bir atmosfer oluşurdu. Bu atmosfer oyuncuyu öyle bir sarardı ki; oyuncu, çizgisel ilerleyen bütün oyun yapısını gözardı edip müzede hayran hayran gezinen bir turistte dönüşebilirdi.

Öyle de oldu...



## SHADOW OF THE COLOSSUS (Sony - 2005)



...Göklere Dormin'in sesi yankılandı. Ve Dormin, Wander'ın Mono'yu tekrar hayata döndürebilmesi için, sonsuz topraklarda gezinen 16 Colossus'u bulup öldürmesi gerektiğini söyledi. Uçsuz bucaksız uzanan bozkırlar, ardında sıra sıra dağlar, berrak göller, yemyeşil ovalar, sarp kayalıklar ve tekrar uçsuz bucaksız ormanlar, şelaleler, çöller... Öyle bir sonsuzluk ki bu, içinde "Colossus" denilen devler bile küçük kalıyordu.

Wander ve atı Agro, tozu dumana katarak ilerlerken... Yenilmez

etti, etti... Muhteşem manzaralar ve Ko Otani'nin kompozettiği harika müzikler ise biz oyuncuları olduğumuz yerden bambaşka dünyalara sürükledi.

Bu uzun oyun boyunca yapmamız gereken tek şey 16 dev bulup öldürmekti. Yolumuzu kesen düşmanlar olmadı. Sadece 16 Colossus ve Wander dışında kimsecikler yoktu...

Aşkın ve umutsuz bir mücadelenin başarılı bir anlatımı olan Shadow of the Colossus; kendine başrollerini Adam Sandler ile Liv Tyler'in oynadığı Reign Over Me adlı filmde yer buldu. Filmde, 11 Eylül 2001 yılındaki saldırıda bütün ailesini kaybeden dış hekimi rolündeki Sandler, evinde sürekli bu oyunu oynuyordu. Bütün umutsuzluğu ile karşısına çıkan devlerin zayıf noktalarını araştırıp, sevdiklerini geri getirmek istercesine bu oyuna sarılıyordu belki? Film boyunca bu oyun oynandı, oynandı ve oynandı...

Her şey bir oyundu. Öyle değil mi? Son olarak soruyorum: Oyun kahramanının adının "Wander" yani "amaçsızca gezinmek" anlamına gelmesi... Ölen sevgilisinin adının "tek" demek olan "Mono" olması... Sadece birer tesadüf müydü?

## MONİTÖRDEN BEYAZPERDEYE TAŞAN OYUNLAR

1993	Super Mario Bros.	IMDB Puanı: 3.7
1994	Double Dragon	IMDB Puanı: 3.1
	Street Fighter	IMDB Puanı: 3.1
1995	Mortal Kombat	IMDB Puanı: 5.3
1997	Mortal Kombat II	IMDB Puanı: 3.1
1999	Wing Commander	IMDB Puanı: 3.6
2001	Lara Croft: Tomb Raider	IMDB Puanı: 5.3
2002	Resident Evil	IMDB Puanı: 6.3
2003	Tomb Raider II	IMDB Puanı: 5.2
	House of the Dead	IMDB Puanı: 1.9 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
2004	Resident Evil: Apocalypse	IMDB Puanı: 5.7
2005	Alone in the Dark	IMDB Puanı: 2.2 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
	Doom	IMDB Puanı: 5.2
2006	BloodRayne	IMDB Puanı: 2.6 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
	Silent Hill	IMDB Puanı: 6.5
	Dead or Alive	IMDB Puanı: 4.9
2007	Resident Evil: Extinction	IMDB Puanı: 6.2
	Hitman	IMDB Puanı: 6.3
	In The Name of the King	IMDB Puanı: 3.8 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)
	P.O.S.T.A.L.	IMDB Puanı: 3.8 (Yönetmen Uwe Boll; aman uzak durun!)

**UYARI:** Uwe Boll'un gelecekte katledeceği diğer oyunlar / filmler: Blood Rayne 2, Blood Rayne 3, Far Cry, Alone in the Dark 2, Velvet Assassin (Sabotage 1943), Zombie Massacre.

# GELECEK

**Yıl, 2029; yer, Trabzon. Gelişen ve teknolojiyi yakından takip eden Türkiye, birçok teknolojik konuda ilerleyerek Trabzon'da büyük bir nükleer enerji tesisi kurmuştur. Bu gelişmeden rahatsız olan bazı dünya ülkeleri, ortak bir proje altında geliştirmiş oldukları "Genetik Klonlama" sayesinde, kendi ülke askerlerini evrimleştirmiş ve yarı insan - yarı hayvan yaratıklar haline getirmiştir. Türkiye'nin gelişimine engel olmak için, hiç kimsenin sahiplenmediği ve ilk üretim olan 400 kadar evrimleşmiş asker, Trabzon'da kurulan tesise gönderilmiş ve bu askerler tesisi ele geçirmiştir. Artık durum ortadadır; senin yapacağın, timinle (R.E.S.T.) birlikte bu yaratıkları yok etmektir. Tanrı seninle olsun...**

## Gelecekte 10 yıl geriye gidiyoruz>

Böyle bir başlık atınca, sanki oyunun senaryosunda zaman yolculuğuyla geçmişe dönüş varmış gibi bir izlenim edinebilirsiniz. Hayır, senaryoda değil ama oyun ve oyunculuk tarihinde geriye gidiyoruz.

Oyunun grafikleri, kaplamalar ve modeller ilk Quake oyunu ile Half-Life Counter-Strike modu arasında bir yerlerde. Timimizdeki askerlerin dokuları ya direkt CS'den alınma ya da CS'dekilere çok yakın. Silah olarak da MP5 ve tabanca görünüyor. Düşmanlar Strogglar'a benziyor; Quake'den...

Şimdi, bir oyun Trabzon'da geçerse uşağım, ha ben Crisis'teki gibi yemyeşil mekanlar görmek isterim. Demek istediğim, Türk oyunlarında senaryo Türkiye'de geçiyorsa grafiklerde de iyi - kötü Türkiye'yi görmek ister deli gönül. Memleketime has olsun yani; çeviri "holivut filmi" gibi olmasın da isterse bit bit olsun, yine sarar bir şekilde.

Gelecek'in demo'sunu [www.teknorek.com](http://www.teknorek.com) adresinden indirip oynayabilir, oyun içi bir video izleyebilir ve ekran koruyucusu indirebilirsiniz. Sitede ne yazık ki pek bir isim geçmiyor ve bize yollanan



mail'de de pek bir bilgi verilmemiş. Yapımcılardan biri İbrahim Şahin, onu videodan öğrenebiliyoruz; bir de Şahin ismi geçiyor ama bu aynı kişi mi, belli değil. Ayrıca "üç boyutlu oyun tasarımı, grafik, animasyon ve yapay zeka konusunda bilgi ve belge bulamayan veya paylaşım isteyen tüm arkadaşlara yardımcı olabiliriz" demişler; değerlendirin efemim. Dahası VC 6.0, C++ Builder, TC 3.0, Dbaser ve Assembler ile yazılmış örnek programlar ve bunlara ait kaynak kodları yayınlanacaktı. Oyunun kendisi, oyunu yapanlar için büyük bir öğrenme tecrübesi olmuş. Umarız ileride sağlam oyun projeleriyle çıkarlar karşımıza.

Yapımcılar öyle iddialı davranmamış zaten, ticari amaç da gütmediklerini belirtmişler. Amaçları öğrenmek ve öğretmek gibi görünüyor. Bu açıdan adil olmak ve bir nebze takdir etmek lazım. Mesele aslında yemek veya övmekten ziyade projelere karşı ölçülü bakmakta yatıyor. Bunu becerbilsek bir şeyler yapanlar da önlerini rahatça görebilirler ve manevi baskı altında da kalmazlar.

**Tanrı çalışanla olsun>** Türkiye'de kafasında oyun fikriyle gezen çok insan var. Oturup da bir gram emek harcayan insan sayısıysa -ayıp olduğu halde- parmakla gösteriliyor. LEVEL, Oyun

Atölyesi'yle, emek harcayan insanların projelerini tanıtıp onlara destek olmayı amaçlıyor. Ancak göz var, nizam var; iki kişiyle yapılan bir oyun, yapanlar ölesiyse emek harcamıyorsa veya dahi programcı seviyesinde değilse zayıf kalıyor. Bunu söylemek de ayrı bir vicdan yararı çünkü insanlar bir şeyler yapmadıkları gibi yapanlara da laf sokma ve engel olma konusunda hiç çekingen davranmıyorlar. Biz de Türk yapımcıların yaptıklarını övmek istiyoruz; lütfen bize övdürün. "Türkler yapamaz, edemez" diyenleri utandırın! Utandıranlar var ama sayıca, bir şeyler yapanların çok küçük bir kısmını oluşturuyorlar. Bir şeyler yapmak değerli, bir şeyleri düzgün yapmak ise ne konuda ve hangi tarihte, hangi ülkede olursa olsun paha biçilmez. 📧

**Oyunlarla ilgili yazan, çizen herkesi Oyun Atölyesi'ne bekliyoruz:**  
[atolye@level.com.tr](mailto:atolye@level.com.tr)





# COMPEX®

33. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI



## Adamlar uçmuş!

Gelin; teknolojideki son gelişmelerin gerisinde kalmayın!

[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

**20-23**  
**KASIM 2008**

**LÜTFİ KIRDAR**  
**FUAR MERKEZİ**  
**HARBIYE / İSTANBUL**

Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.



YAPIM LucasArts  
TÜR Adventure  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 1998



# Grim Fandango

**Eğer uslu bir çocuk olarak ölmüşseniz; ebedi istikametinize doğru konforlu bir yolculuğa hak kazanmışsınız demektir. Eğer gerçekten iyi biriyse; yolculuğunuzu dört dakikada tamamlayacağınız Dokuz Numaralı Ekspres'e bir bilet kazanırsınız. Ancak kötü biriyse; elinize ucunda pusula olan bir baston ve dört yıllık bir yolculuktan başka bir şey geçmez. İki dünya arasında hizmet veren seyahat acentesindeki mesai kotasını doldurmaya çalışan Manuel "Manny" Calavera, uzun bir süre boyunca yalnızca baston dağıtabilmiştir ve günahkar müşterilerin daima Calavera'ya verilmesi tesadüf olarak açıklanamayacak bir hal almıştır...**

**D**ahi çocuk Tim Schafer'in ölümsüz eseri Grim Fandango yalnızca bir klasik değil; oyun yapımında mekan ve karakter tasarımına dair bir rehberdir aynı zamanda. Böylesine etkileyici bir yapıma hayat veren Schafer, sık sık kafeine teşekkür etmekten kendini alamadığını belirtir. Senelerden 1995'tir ve bir başka klasik olan Full Throttle'i tamamlayan Schafer, tatile çıkmakla yeni bir projeye başlamak arasında kararsızdır. O sıralarda gece gündüz Warcraft (ilk Warcraft)

oynamakta olduğundan, Warcraft benzeri bir oyun yapmayı düşünür. Kısa bir süre sonra bunun hiç de iyi bir fikir olmadığına karar vererek, en iyi bildiği türde yani adventure türünde bir oyun yapmaya karar verir. İyi bir adventure oyunu yapmak için iyi bir senaryonun gerektiğini bilen Schafer, Meksika folklorunda yer alan ve özel günlerde kostümleri giyilen ölü tasarımlarını oyuna katmaya karar verir. Geri kalan her şey belirsizdir; Ölümler Diyarı'ndaki ölülerin ne yapmak istediklerine ve neden orada olduklarına dair hiçbir fikri yoktur. Schafer, aşırı dozda kafein yüklemesi yaparak parçaları bir araya getirir. Sonraları, bu dönemden dolayı oyun yapım sürecini büyük yolcu jetleriyle yapılan yolculuklara benzetecekti: "İniş ve kalkışlar gerçekten dikkat isteyen, hassas anlardır. Ancak havadayken her şey sakın bir hal alır." Oyunun kağıt üzerindeki taslağını tamamlayan Schafer'in önünde tek bir engel kalmıştır: Projeyi şirketine sunmalı ve onay almalıdır. Bununla ilgili olarak; "Oyununuzun neden yapılmaya değeceğini onlara anlatmalısınız," diyecekti. "Bir şeyler yapmalıyım yoksa kovulacağım veya bilmiyorum, sadece içimden böyle bir oyun yapmak geldi demek size pek bir şey kazandırmaz. Biliyorum; kulağa mantıklı geliyor ancak bunu sakın denemeyin." Schafer sonunda yöneticileri ikna etmeyi başarır ve Grim Fandango için çalışmalara başlanır.

Grim Fandango benzersiz görünüşünü Aztekler'den miras kalan Meksika folklorik öğeleri ile film-noir atmosferinin evliliğine borçlu. LucasArts'ın ilk üç boyutlu adventure denemesi olma şerefini kazanan yapım için GrimE adı verilen bir motor geliştirildi. Manny, kurukafasını baktığı objeye doğru çevirebiliyor ve klavye ile kontrol edilebiliyordu. Sabit arka planlar ve gerçek zamanlı modellenen karakterler içeren Grim Fandango, Schafer ve ekibinin başarılı sanat yönetimiyle her sahnesi keyif veren bir gösteriye dönüşecekti. Tim Schafer, oyundaki pek çok sahne için eski dedektif filmlerinden ilham aldığını kabul ediyor. Ancak böylesine başarılı

bir sanat yönetimini gördükten sonra Schafer'i hırsızlıkla suçlamak oldukça yersiz olacaktır.

Grim Fandango'nun bir diğer etkileyici yanı ise ayrıca bir albüm olarak da piyasaya sürülecek olan müzikleriydi. Peter McConnell tarafından bestelenen müzikler, Güney Amerika ezgileri ile caz karışımı etkileyici parçalarda oluşuyordu. Seslendirmeler içinse profesyonel sanatçılarla çalışıldı.

Grim Fandango'yu henüz oynamamışsanız, onu herhangi bir adventure oyunundan ayıran eşsiz atmosferini tasvir etmek oldukça zor olacaktır. Söz konusu atmosfer; her ayrıntısına özen gösterilmiş, folklorik öğelerin gizemli bir noir macerasıyla birlikte kara mizah dolu bir kazana daldırılmasıyla hazırlanmış, Tim Schafer etiketli hınzır bir iksirin eseri. Eğer hayatınız boyunca tek bir adventure oyunu oynayacaksınız; bunun Grim Fandango olmaması için hiçbir sebep yok. 🎮

## TIM SCHAFER



Aslında Tim Schafer'i hepimiz takdir etmeliyiz. Pek çok yapımcının kendi oyunlarını esneyerek tanıttığı bir çağda, enerjisini ve espri anlayışını kaybetmeden ortaya yaratıcı fikirler koyabilen ve aşırı dozda kafein yüklü bir beyne sahip olan Schafer, 1967 yılında doğdu. Üniversiteyi bitirdikten sonra LucasArts bünyesinde işe başladı. Birkaç sıradan projede görev aldıktan sonra Monkey Island ve Day of the Tentacle gibi efsanelerin yapımında yer aldı. Ardından Full Throttle'i yaratan Schafer, şu sıralar kendi şirketi olan Double Fine'da yeni oyunu Brutal Legends üzerinde çalışıyor.





# NE PİS MUHABERETİN VARMIS ARKADASI

18 Eylül 2008... Akşam... Derginin son günleri... Etraf cehennem gibi... Berker'in tarafta da durum pek farklı değil; zebaniler Berker'in çalıştığı binayı sarmış, sayfa çıkışlarını havalara fırlatıp kutlama yapıyorlar. Ama rahat durmuyor, Berker'i arıyorum; "Hafız" diyorum; "Ben geliyorum"... Önce duraksıyor. Sonra "Gel hafız" diyor... ↪



Atlayıp Taksim'e gidiyorum. Binanın otopark tarafında inip yukarıya doğru yürüyorum. Neyse ki hemen binayı buluyor, danışmadaki kıza "Berker Güngör'e gelmişim" diyorum. Kız, telefon ediyor. Sonra fotoğrafımı çekiyor, in miyim, yoksa cin miyim diye. Bir de kimlik istiyor. Ellerimi ceplerime atıyorum; cüzdanı unuttum. "Kimliğim yok" diyorum, kısık bir sesle. Utana sıkıla... Sonra, Hürriyet'e girerken kullandığım kartı uzatıyorum; kabul ediyor. İçeri giriyorum. Beşinci kata çıkıyorum. Asansörden çıkıp sola dönüyorum. Uzun bir koridor var. İçeriye doğru yürüyör, biraz ileriye geçiyorum. Çalışanlardan birine Berker'i soruyorum; "Valla biraz önce buradaydı; şimdi nerede, bilmiyorum" diyor. "Ulan" diyorum; "Dağ gibi adam nasıl kaybolur". Sonra mutfağa giriyorum. Gülümsüyor. İçeriye geçiyoruz sonra. Berker'in çalıştığı yere... Bilgisayarında Word açık; bir şeyler karalıyor. "Ulan yine copy - paste di mi?" diye takılıyorum. Gevrek gevrek gülüyor. "Hadi" diyor; "Çıkalım"... Giyor avcı yeleğini. Inventory'sinde onlarca şey... Full Throttle'daki Ben gibi... Asansöre yöneliyoruz. Asansör geliyor. İçerisi kalabalık... İnerken biraz laflıyoruz. Berker'in gür sesi asansörün havalandırmasından sekip insanlara çarpıyor; herkes bize bakıyor. Çıkıyor. "Nereye?" diye soruyorum; "Gel Borsa'ya gidelim hacı" diyor. "İyi" diyorum. "Taksim'de çalışmak iyi hacı" diyor. "Eh" diyor; "Ben de eskiden Çiçek Pasajı'nın karşısındaydım. GamePro'yu çıkarırken". Bir süre konuşmuyoruz. Sonra Borsa'ya varıyoruz. İçeriye giriyoruz. "Ee, ne ismarlıyorsun?

Röportajı yapan sensin. Yaparsın artık bi' güzellik" diyor. "Abi" diyorum; "Ben... Cüzdanımı ofiste unuttum." Hiddetleniyor. "Ulan hayvan herif! Biz mi ismarlayacağız bi' de" diye çıkışıyor. Bu kez ben gevrek gevrek gülüyorum. "Neyse" diyor; "Ne alıyorsan al". Bir mantı alıyorum. "Tatlı" bölümüne geliyorum. Tam profiterole uzatacarken "Hoop hafız, en fazla bir tabak yemek ismarlarım; tatlı yiyemezsin" diyor. Gülüyorum. Yukarıya çıkıyoruz. En üst kata... Cam kenarındaki bir masaya oturuyoruz. Her yer parıl parıl... Masalar ve sandalyeler şu folyo metallere... İçerisi stadyumdan farksız; çok fazla gürültü var. Yemeklerimizi yiyoruz. Sonra hararetle bir şekilde konuşmaya başlıyoruz. "Playbox" diyorum; "Tek sayı çıktı, kapandı. Neden?"... "Hacı" diye lafa giriyor Berker. "Bin tane sorun yaşadım. Türkiye'de bu iş zor. Çok zor... Dağıtım sorunu, baskı sorunu, kağıt sorunu... İlk ay baktım olmuyor, hemen kapattım. Devam etsem ederdim. Altı ay sonra işler yoluna girerdi belki ama o kadar gücüm yoktu." diyor. "Artık kayda başlayalım" diyorum, güler. "Cebimden ses kayıt cihazını çıkarıp basıyorum tuşa:

**Berker: Kaydet kaydet. Sonra aklında tutamazsın, Berker'le ne konuşuldu, ne ettin... Kaydet o yüzden.**  
Fırat: Haha! Kayıttayız valla! Dikkatli ol.  
**B: Buradan değerli Ciner Medya'ya, avukatlarına selamlar, sevgiler... Hahah!**  
F: Haha! Öhm... Çay var mı burada?  
**B: Ee, çayı da sen ismarlarsın artık. Eşek değilsin ya...**  
F: Burada mıyız?  
**B: Takılırız.**  
F: Dur ben alıp geleyim.

Berker'i bırakıp aşağıya, çay almaya gidiyorum. Elime bir tepsi

tutuşturuyorlar. İçinde iki plastik bardak... Çaylar sallama... Tepsiyi alıp tekrar yukarıya çıkıyorum. Masaya geliyorum. Devam ediyoruz:

F: Güzel baktın mı pet'ime... (Ses kayıt cihazından bahsediyorum.)  
**B: Baktım baktım, hehe...**  
F: Ali de (kardeşi) çaycıymış ha!  
**B: Çayı sever Ali...**  
F: İşe başladığında ilk sorduğum soru o oldu zaten. "Çay mı, kahve mi" dedim. "Çay" dedi...  
**B: Aslında o kahvenin kralını içiyor evde. Gerçi ben söyledim ona, "Fırat çaycıdır; sorarsa 'Çay' de" dedim. İkisini de sever.**  
F: Geçenlerde "Müdürüm" dedi de...  
**B: Ha, o benden... "Müdürüüm" diye...**  
F: Bende de travma var hitap konusunda. Başım yandı o yüzden... Tedirgin oldum. "Ulan" dedim; "Sakata gelmeyelim yine". Ama iyidir Ali, iyi... Dedim ben zaten, "Berker kanalından gidelim; Berker sağlamdır" diye.  
**B: Hehe... Herhalde oğlum!**  
F: Haha!  
**B: Bana bak, "PC Magazine Yazı İşleri Müdürü" ve "EGM Onursal Editörü" olarak yazacaksın adımı...**  
F: Hadi ya... Bakarız.  
**B: Oğlum bak valla...**  
F: Üç - dört sayfa ayırıyorum zaten röportaja. Böyle "Ne pis muhabbetin varmış arkadaş" spotuyla...  
**B: Valla bilmiyorum, bu röportaj değil de başka bir şey olarak kullanılırsa...**  
F: Ulan benden ne yamuk gördün bugüne kadar?  
**B: Ee, insanlar değişir oğlum. Zamanla değişir. Çelik de değişir. Hehe...**  
F: Ha evet, Çelik de değiştiyse... Hehe... Bu arada, forumlara da girmişsin. Şefik'e cevap yazmışsın. Herkes çok sevindi. "Berker Abi LEVEL Forumları'na girdi" diye. Şaşırdı

insanlar...

**B: Onu hesaplayarak yazdık herhalde oğlum. Oraya girerken ne yazacağım, ne edeceğim; hepsini hesapladım, kurdum. Sonra yazdım.**

F: Bilmez miyim...

**B: O değil de hacı, dergi işi bitmiş. Bu noktadan daha nereye gidilebilir, bilmiyorum. Benim emekliliğime bir 14 sene var. Bir 14 sene daha götürmez beni bu iş. '89 girişliyim ben.**

Garson giriyor araya. "Tepsiyi alalım mı" diye soruyor.

**B: Tabii ki...**

F: Ben oldum 28... Sen 38...

**B: Biz motora biniyoruz oğlum. Her daim... Genciz!**

F: Sen Amerika'ya gidecektin. Yedi yıl mı, sekiz yıl mı ne oldu abi. Benim LEVEL'a girdiğim dönem... N'oldu o?

**B: 2000 sonu falan mıydı... Üçüncü Dünya Savaşı çıkıyordu. Hala da yankısı var. 11 Eylül saldırısından önce düşünüyordum. Sonra saldırı oldu. Baktım işte; ABD iyice Nasyonel Sosyalist oldu. Şimdi ismi "Muhammet" olan biri ABD'ye gitmeye kalkarsa sen hesapla, ne olur? "Muhammet Berker Güngör... Çalısmaya geldim hacı" diye... Daha enkaz kalkmamış ortadan. Ne çalışacağız? Zaten hiçbir zaman o kadar istemedim. İstesem giderdim. İyisiyle kötüsüyle bu ülkede doğduk. Böyle gider. İstanbul dışına çıkmak bile fazla. Hemen özlüyorsun. B.ktan m.ktan şehir ama doğduğun büyüdüğün yer işte.**

F: Aile mevzusu vardı bir de tabii ki...

**B: Valide vardı. Birader genç... 40'ına merdiven dayamışım zaten. Şu saatte Amerika'ya gitsem ne olur?**

F: PC Magazine nasıl oldu? Anlat...

**B: Ben buraya Serbest Yazar olarak**



geldim. Yani 5 - 10 sayfa çeviri yapacaktım. Tam benim geldiğim ay kadro açığı çıktı. "Berker zaten bu işi yapıyodu" dediler. Girdim. Berker'in önlenemeyen yükselişi... Hehe...

F: Hehe...

**B: Serbest Yazar olarak girdiğin yerden Yazı İşleri Müdürü olarak çıkıyorsun.**

F: Ben de öyle başladım, biliyorsun. Merlin'in Kazanı vs... Abi bu arada, Murat Oktay çok mu alındı bana ya? Ben şaka yaptım abi... Mektup falan yazayım.

**B: Abi... Git өзür dile. Adam çok kızdı. Ben de arada fişıklıyorum. "Köhne" diyorom konu açılınca. Böyle duruyor, gözü kısıyor, tamam mı... "Adi Fıraaat, yüreğime oturdu o laf benim" diyor. Onu asla affetmeyeceğim" diyor. Çikolata mikolata yaptır ona. Ayrılırken öyle demişsin.**

F: Ohaaa! Abi öyle mi dedi? Abi valla şaka yaptım. Telefonda konuşuyorduk bir gün; şakasına "Abi zaten senin köhne sitene mi kaldım" dedim. Hayır yani, o siteyi birlikte yaptık; ikimiz vardık sadece. Der miyim öyle şey... Kendime de öyle demiş olurum o zaman.

**B: Eyvah eyvah... Sen onun gönlünü al!**

F: Konuşurum tekrar valla...

**B: Neyse... Bu iş böyle. Her şey gibi dergicilik de zor bu ülkede. Özellikle oyun dergiciliği... Millet şaka sanıyor. Kimse hatırlamaz; LEVEL'a ilk girdiğimde iki kuruş para alıyordum. Dört yıl boyunca bilgisayarım yoktu. Sağda - solda çalışıyordum. H.İ.B.'i de (Herkes İçin Bilgisayar) yapıyordum bir yandan.**

F: Sonra gelişmeler de çeşitlenmesi zaten bu anlattıklarının...

**B: İşin bir de çevre faktörü var tabii ki. Kitle meselesi... O zamanlar başka dergiler bize laf sokuyordu. Siz GamePro'da sokmuyordunuz**

**ama. GamePro'ya sıcak bakıyordum o yüzden.**

F: Biz öyleydik ya... İşimize bakardık. Aramızdaki sohbetlerde bile diğer dergilerin lafını etmezdik.

**B: Ha işte... Bu işe yatırım yok. Sanki havuzun içinde yazı yazıyorduk. Şimdi bunları**

**hatırlayan yok tabii ki. Aynı şey şu anda da var işte. "Doğan aldı"... Aldıysa ne oldu ulan? Ne güzel çıkıyor işte dergi... Zaten bir tane dergi var... Onu da batır, sonra git, web sitelerinde thread'leri oku...**

F: Sorma...

**B: Kitle sabırsız, bilinçsiz... Ciddiyet yok... Dergiler ayın 6'sında 7'sinde çıkıyor. Dünyanın hiçbir yerinde 6'sında 7'sinde dergi çıkmaz. Bunun bahanesi yok. Bak yabancı dergilere, atıyorum, Ekim sayısını 15 Ağustos'ta, 20 Ağustos'ta çıkarıyor. Piyasaya geç çıkan var mı? Çıkamazsın. İşin bu senin.**

*Biraz soluklanıyoruz. Berker, paşa çayı kıvamındaki çayını içiyor. Bir yandan da "Soğumuş ulan bu" diye söyleniyor. Sonra bir anda çıkışıyor:*

**B: Korcan nerede ulan? Yedi oldu...**

F: Arayamıyor ya, çaldırıyor. Kontörü yoktur. Dur bir arayayım.

*Telefonu elime alıp Son Aranan Numaralar bölümünden Korcan'ı arıyorum:*

F: Alo... Nerdesin? Biz Borsa'dayız. Yemek ya... Lokanta... Yani... Çıkarız yarım saat sonra. Saat kaç? Yedi olmuş, di mi? Ee, biz şu anda konuşuyoruz; fotoğraf için bir yere gideriz. Sen bir yarım saate gel. Tamam, biz şu anda Borsa'dayız. Sen buraya gel. Buradan ne yapacağımıza bakarız. En üst kattayız. Üçüncü kat...

*Telefonu kapatıp ses kayıt cihazıyla oynayan Berker'e takılıyorum:*

F: Oğlum bak iç etme kaydımı.

Ne bakıyorsun cihaza?

**B: Killandım oğlum. Ondan... Hehe...**

F: Hehe... Oğuz'u da (eski grafikerimiz) tuvalette bastık ha... Şok oldu adam. Tedirgin oldu. Özlemişim onu da... Bu arada, bina güzel... Sağlam... Senle Oğuz'un üstüne kurmuşlar zaten; nasıl sağlam olmaz? İki tane yarma...

**B: Hehe...**

F: Satışlar nasıl gidiyor?

**B: Fena değil.**

F: Direkt içeriğe bağlı olmuyor her zaman. İstersen hayatın anlamını yaz...

**B: LEVEL'da yazdım zaten onu...**

F: O yüzden bu haldeyiz zaten! Haha!

**B: Ulan 15.000 satıyorsunuz; gözünü toprak doyursun hayvan herif!**

F: Haha! Pardon...

**B: Dergi hep sorun. Türkiye'de özellikle... Dedim ya, bin tane şeyle uğraşıyorsun. Playbox işte... Ambalajı bile açılmamış dergileri verdiler elime. Dağıtmamışlar ki... Bunları da yazsana!**

F: Yazarım ulan, ne var?

**B: Hadi oradan, keçi...**

F: Haha! Ben yazayım. Sana gönderirim. "Çıkar" dediğin bölümleri çıkarırım. İçin rahat etsin...

**B: İki taraf da papaz olmasın sonra. Hehe... Bu arada, LEVEL okurlarına buradan iki mesajım olacak: Her şeyden önce, çalışmak güzeldir. İkincisi, oyun editörlüğünde bi' b.k yok. Dergi editörlüğünde bi' b.k yok. Hayatlarını harcamasınlar. Kendilerini yemesinler. "Elime mi yapışır" dedim, 12 sene oldu ulan. Yapıştı elime! Sen de girdin, nerelere geldin ne diye... Hayatımız kaydı.**

F: Soruyorlar hala seni...

**B: Tabii oğlum.**

F: Yok be abi, şaka yaptım. Kim takar Berker Güngör'ü? Bittin gittin... Haha!

**B: Ulan bana diyorsun; 10 sene evvelki halini hatırla. Çöktün be!**

F: LEVEL'a ilk geldiğim gün... Kapıdan girdim. Ne düşündün? Biliyor muydun geleceğimi?

**B: Yani, biraz... "Aa" dedim;**

**"GamePro'dan Fırat gelmiş; bu ne arıyor burada?" dedim. Sen baktım iş - miş konuşuyorsun.**

F: Oğlum geldiğim ilk günü dün gibi hatırlıyorsundur. O güzel günü...

**B: Ha, sorma... Ya ben "Defol git" dedim zaten sana. Sende akıl yok. Ben ne yapayım?**

F: Haha!

**B: Yani "Git, hayatını kurtar" anlığında...**

F: Sevdin mi ulan beni?

**B: Sevdim yani... Kendi halinde adamsın.**

F: Eksik olma hacı...

*Berker'in telefonu çalıyor. Arayan Oğuz... Berker başıra çağıra konuşuyor:*

**B: Alooo! Nerdesin? Biz Borsa'da oturuyoruz. Gelecek misin? Tamam, tamam. Bana bak, Cumartesi çalışacak mıyız? Tamam yani... Ben ofise döneceğim buradan zaten. E var işim, var. Tamam... Yarın görüşürüz.**

*Telefonu kapatıyor. Hemen soruyorum:*

F: Ne diyor, sattı mı? Satar abi o...

Yalan zaten onun "Geleceğim" demesi.

**B: Hadi kalkalım buradan...**

F: Dur, kalkarız birazdan.

**B: Ne zaman gelecek ulan bu?**

F: Gelir birazdan.

**B: "Korcan gelecek, Korcan gelecek"... Koyucam Korcan'a o olacak!**

F: Hahah!

**B: Yaaa, böyle işte Fırt Fırt... Zor işlerin peşindeyiz. Her yerde aynı şeyi yaşadık. Seninki daha da zor... Oyun dergiciliği...**

**Hatta geçenlerde ofiste, diğer departmanlardan birinde konuşuyorlardı; "Ya bu LEVEL Dergisi editörleri ne yapıyorlar" falan diye. Editörler ne yapar ki... Oyun oyna, para kazan anasını satayım!**

F: Zaten Hürriyet'te Spor bölümündekiler de top sektirip para kazanıyorlar. Görüyorum ben geçerken.



**B: Hehe... Basketbol dergisi çıkaran editörler de hep iki metrenin üzerinde.**

F: Haha, sorma... Kimseye anlatamadım. Biz salt oyun dergisi yapmıyoruz; oyun ve kültür sanat dergisi yapıyoruz, oyun kültürü dergisi yapıyoruz.

**B: Fırat güzel anlatıyorsun da boş anlatıyorsun. Türkiye'de trafik kültürü yok; sen oyun kültürünü empoze etmeye çalışıyorsun. Böyle bir şey yok. Bu ülkede otomobil dergisi yapsan lakabın taksicidir. Bu iş böyle... Bu arada, Sadece Kaan nasıl kapak çizdi size? Eskiden de mail atıyordu bize...**

F: Şey, Tunç Dindaş var ya bizde... Graffiti de yapıyor. MSN'de konuşuyorduk. "Kaan var" dedi; "Lombak'tan..." LEVEL'a bir şeyler yapmak istiyomuş. Geldi, konuştuk, ettik. Başladık. Sonra ben dedim "Böyle böyle, kapak yapmak istiyorum." Conan'ın görselini bulduk. Sonra da yaptık işte. Ama çok özel bir işti. Dünyada tek... Çok keyif aldık. Renklendirmesini yine Serdar yaptı Lombak'tan. O da büyük olaydı... En az çizimi kadar zor renklendirmesi. Evde var. Orijinali...

Böyle dev gibi. Masa kadar... Harika. Satışa çok etki etmedi ama. Anlaşılmadı pek.

**B: Çok sağlam bir iş çıkarsan bile onu takdir edecek adam sayısı çok az. Her zaman. Her işte... Medeniyet, uygarlık için önce temel ihtiyaçlarının giderilmesi lazım. Önce maymun tarafın doysun. Sonra gelirsın. Sen kapağa Collector's Edition koymuşsun; kimin umurunda?**

F: Ama şey oluyor; kitle genişliyor. Üç - beş de olsa...

**B: O 97'den beri olan bir şey. Benim dönemimde vardı. Yazdığım yazılar... Şunlar bunlar... Bana çok mail geldi; "Abi sayende hayata bakış açımız değişti" diye. Hala da üç - beş yerde adım geçer.**

F: Facebook'ta grup var, açmışlar... 10 kişi mi ne vardı...

**B: Sağ olsunlar. Ne diyordum? Amaç bir grubu alıp onu elitləştirmek. O gözünü açtığın adamlar ileride iyi işler yaparsa ne ala... O yüzden, yapacak bir şey yok. Bazıları "Dergimiz niye daha çok satmıyor" diye ağlıyorlar. Her zaman söylediğim bir şey var: Okur bayiye dergiyi almak üzere gelir.**

**Görüp "Aa şunu alayım" demez. Okur senin ürününü almak için gelir bayiye. Sen istediğin kadar başka dergiyi öne koy...**

F: LEVEL alıyor musun?

**B: Alıyorum arada.**

F: Valla... En son hangi sayısını aldın?

**B: Hatırlamıyorum ulan!**

F: Kapağı neydi ulan? O kadar kapak yapıyoruz!

**B: Almıyorum ulan!**

F: Alacaksın ulan! Al, takdir et kapağımı...

**B: Hehe...**

F: Hahah!

**B: Nerede bu hıyar? Kaplumbağa gibi geliyor. İşim gücüm var benim. Ayın 18'inde geldin zaten başıma, "Röportaj, röportaj" diye.**

F: Kara kaşına kara gözüne gelmedik herhalde. Adam kalmadı röportaj yapacak; sana geldim.

**B: Kaldın mı ulan elime. Hehe...**

F: Kaldım, o ayrı...

**B: Hehe... Keçi seni... Hadi çıkalım...**

F: Hadi...

*Kayıt cihazını alıp kalkıyoruz. Cihazın nasıl kapatılacağını bilmediğim için Duruk'u arıyorum:*

F: Ya bu nasıl kapatılıyor? Evet... Bilmiyorum. Sağdaki mi? Evet... Ya o zaman "Kırmızıya basıp kapat" diyorsun yani... Tamam peki, anladım. Hadi öptüm...

*Kayıt bitiyor; Borsa'dan çıkıyor, Korcan'la buluşuyoruz. "Ne yapalım, nereye gidelim" derken kendimizi Box'ta buluyoruz. Korcan'la Berker hasret gideriyor. Geyikliyoruz biraz. Korcan, fotoğraflarımızı çekiyor. Ben de Korcan'ı çekiyorum. Komik komik pozlar veriyoruz. Berker her zamanki gibi. Sevimli... Özlemişim. Aracım geliyor. Çıkıyorum. Arabada kaydı dinliyorum. Konuşmanın üçüncü dakikasını mı ne... Berker'i yalnız bırakıp çay almaya gittiğim ara... Onca sesin arasında gür bir sesle irkiliyorum:*

**"Keçi Fıraaat! Ulan bi' çay alıp gelemedin ha başlıcam. Yazıyı da böyle deşifre edersen sçtık..."**

**Murat Oktay'a not:** Abi valla çok seviyorum seni; siten de (sitemiz) süper! Şaka yaptım! Valla şaka yaptım! 🤔



## SİNEMA

## THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

**I**ndiana Jones kültürü ile büyümüş bir nesil olarak, severek izledik ilk Mumya filmi ama ne yalan söyleyelim, tadı da damağımızda kalmıştı bu maceranın. Tam da ümidi keşmişken ikinci film çıktı karşımıza. Rick O'Connell karakterini, oyunculuğu ve anlamsız ama şirin "balık" bakışlarıyla zirveye taşıyan Brendan Fraser, "E ama artık ben de sabır taşı değilim!" nidalarıyla, bu yaşama obsesif bir şekilde takmış olan mummyyi ikinci defa cehennemin derinliklerine gönderdi. Aynı mummyyi iki kere öldürmek biraz zor gelmiş olacak ki bu sefer kahramanımızın karşısına bir başka Mumya çıktı; hem de çok uzaklardan, eski bir Çin İmparatoru olarak. Jet Li gibi son derece

yetenekli bir dövüş ustası tarafından canlandırılan bu imparator, zamanında Çin Seddi'ni inşa ettirmiş ve mezarına kilden yapılmış binlerce asker heykeliyle gömülmüş bir şahsiyet. Her ne kadar sadece bir film senaryosu gibi görünse de gerçek bir hikaye bu. İnsan, Terracotta Ordusu'nun gerçek olduğunu bilince farklı bir açıdan yaklaşıyor filme. The Mummy, böyle bir fikirden yola çıkan senaryosuyla oldukça etkileyici bir giriş yaptı sinemalara. İlk iki Mumya filminde Brendan Fraser'a eşlik eden Rachel Weisz'in bu filmde bulunmuyor olmasıysa biraz hayal kırıklığı yaratıyor ama senaryosu ve hızlı temposu ile izlenmeye değer bir film.



TÜRKİYE'DEKİ ADI Mumya: Ejder İmparatoru'nun Mezarı YAPIM ABD, Almanya, Kanada SÜRE 112 dk YÖNETMEN Rob Cohen OYUNCULAR Brendan Fraser, Jet Li, Maria Bello, John Hannah

## KİTAP

## SENİ TILSIMLAR KORUR İNKILAP KİTABEVİ

**T**aaa ilkokul sıralarından itibaren bize öğretilen tarih, çağlar, insanlığın gelişimi... Anlatılanların hepsi müfredata uygundu her zaman. Bu "uygun" düşünce yapısı son yıllarda cesur arkeologlar ve araştırmacı yazarlar tarafından önce ufak ufak, sonra kocaman darbelerle yıkılmaya başladı. İnsanoğlunun "bilindik" tarihinin arkasında başka bir gerçeklik ve bize bunca yıldır anlatılan her şeyin bir yalan olduğunu öğrendiğimizi düşünsenize. Sanırım asıl kıyamet bunu öğrendiğimiz gün kopardı. Belki de bu yüzden gerçekleri alıştıra alıştıra sokuyorlar hayatımızın içine. Söylediklerim, bir komplo teorisinin konuşmaları gibi gelse de bu kitaba bir göz atın derim. Kitabın içindeki olaylar ve karakterler kurgu olsa da kitaba fikir vermiş olan M.Ö. 570'lere tarihlenen çivi yazısı ve İnnadima'nın Kitabı gerçektir. Bunu da göz önünde bulundurursanız kitabın ana kahramanı Eser Büyükdere'nin yaşadık-

larına yaklaşımınız biraz daha farklı olacaktır. Daha ilk sayfasından itibaren akıcı dili ve heyecan verici olay örgüsüne kapılıp bir - iki günde kitabı bitirmeniz olası.



## ALBÜM

## DEAD CAN DANCE - SELECTIONS FROM NORTH AMERICA 2005

**H**ızla ve sürekli değişen teknoloji çağında biraz durup soluklanmak ve ruhunu müziğin en güzel çeşitleriyle doyurmak isteyenlere göre bir grup Dead Can Dance (DCD). Yaptıkları müziği New Age ve Ethereal Wave olarak tanımlayabileceğimiz grubun bu albümü, 2005 yılında Seattle'da verdikleri konseri içeriyor. Başka bir boyuttan gelmiş gibi bir his uyandıran ama aynı zamanda dünyanın dört bir yanındaki etnik müzik çeşitliliğinden de etkilenmiş görünen alışıldık DCD tınısı, bu albümde de varlığını koruyor. Özellikle zor bir günün ardından veya meditatiflik yaparken dinlenebilecek ve hatta çalışırken bile fonda, konsantrasyonunuzu bozmadan, yavaş yavaş çalınabilecek müziklere sahip bir albüm olan Selections From North America 2005, dinlemeye değer.



## ALBÜM

## BEOWULF ORIGINAL SOUNDTRACK

**E**pik müzik denildiğinde akla gelen ilk isimlerden Alan Silvestri'nin başyapıtlarından biri. Uzun süre sözlü olarak aktarıldıktan sonra İngiltere'de kaleme alınan, 8. ile 11. yüzyıllar arasına ait olduğu tahmin edilen ve İskandinavya'da geçen bir kahramanlık hikayesini anlatan Beowulf efsanesinin, karanlık ve epik atmosferini mükemmel bir biçimde yansıtan bu albümde 17 şarkı bulunmaktadır. Özellikle filmde kraliçenin harp çalarak söylediği "Gently As She Goes" ve "A Hero Comes Home" ilgi çekiyor. Filmin bitiş müziği olan ve mükemmel sesleriyle Idina Menzel tarafından seslendirilen "A Hero Comes Home" o kadar güzel ki tekrar tekrar dinleseniz de doyamayacağınız türden bir müzik ziyafeti sunuyor. "Beowulf efsanesi müzikle anlatılacak olsaydı ancak bu kadar iyi olabilirdi." diyerek dinleyeceğinizi ve ilham verici şarkılarla dolu bu albümü edinmenizi ve arşivinizde baş köşeye koymanızı tavsiye ederim.



## ALBÜM

## BLEACH ORIGINAL SOUNDTRACK 1 &amp; 2

**B**u yazıyı yazarken 185. bölümünü izlemiş bulunuyorum Bleach'in. "Animenin uzununu ama 'filler' ile yormayın makbuldür." desek de seviyoruz bu animayı. (Şu andaki filler bölümler bize Bounto filler'larını atıyor.) Bleach'in müzikleri 10 açılış ve 12 kapanış şarkısı olmak üzere geniş bir yelpazeden oluşuyor. Bunların yanına bir de anime içindeki şarkılar eklenince ortaya oldukça uzun bir müzik ziyafeti çıkıyor. Animayla ilgileniyorsanız ve açılış ile kapanıştaki ufak örneklerle yetinmiyorsanız Bleach Original Soundtrack tam size göre.



**T**engen Toppa Gurren Lagann'ın filmi bu ay içerisinde izlenebilir durumda olacak; lütfen bu konuda yeterli heyecana sahip olunuz. Eğer bu büyük haber sizin için hiçbir şey ifade etmediyse o zaman yapılacak tek bir şey var: Bu 25 bölümlük (24 müydü yahu?) animeyi hemen izlemek. Ardından da filme balıklama dalıp kendinize

mükemmel bir anime ziyafeti çekebilirsiniz. Bu ayki diğer göreviniz ise Code Geass R2'yi izlemek. Tabii ki bunun için de öncelikle Code Geass'ın ilk sezonunu oluşturan 26 bölümü (Bu da 25'tir şimdi...) izlemeniz gerekiyor. Sizi temin ederim ki Code Geass'la yatıp Lelouch Lamperouge'la kalkacak, C.C. ile yuvarlanıp Suzaku ile

dans edeceksiniz. (İsmi geçen karakterlerin bazılarının erkek olması tamamıyla tesadüftür.)

Bu arada, Ghibli Studios'un hazırladığı ve Inoue-sama'nın tablolarını inanılmaz bir görsellikle resmeden Iblard Jikan'a mutlaka zaman ayırmalısınız. Sanat eseri dedikleri bu oluyor işte. 😊 TUNA

## KARANLIĞIN İÇİNDE...

# BATMAN: GOTHAM KNIGHT

**S**tudio 4°C, Madhouse, Bee Train ve Project I.G bir araya gelirse ortaya Voltron'dan farklı bir şey çıkmaz kanımca. Ya da daha iyisi, Batman: Gotham Knight adında bir ürün çıkar ve "Dark Knight" ile yaşanan Batman fırtınasının üstüne şahane bir cila olur bu yapım.

Altı farklı hikayeyi bir araya getiren Batman: Gotham Knight, DC Comics yazarlarının ve Batman üzerine çalışan senaristlerin hikayelerini, anime ile buluşturan bir derleme; yani Amerikalılar yazmış, Japonlar çizmiş. Bahsi geçen hikayelerin bazıları, yayımlanmış olan Batman çizgi romanlarından

alıntı yapılarak yeniden derlenmiş, bazıları ise Batman ve DC evrenine uygun bir şekilde yazılarak Batman'ın maceralarına ışık tutmuş.

Hikayeleri, farklı anime firmalarının resmetmesinden ötürü, bölümlerin hepsi birbirinden farklı bir tarza sahip. Örneğin ilk bölüm olan "Have I Got a Story for You" Studio 4°C'nin eseri olduğu için -aynen Tekkon Kinkreet'teki gibi- deformasyona uğramış, ilginç animasyonlar geliyor ekrana. In Darkness Dwells adındaki bölümde ise Scarecrow'un korku gazının etkisindeki Killer Croc ile Batman'ın savaşına tanık oluyor ve daha karanlık bir hikayeye göz atmış oluyorsunuz.

Özellikle Batman hayranlarının her şartta izlemesi gereken bir yapım Batman: Gotham Knight. Üstelik bir anime olarak değerlendirmek de pek doğru olmaz bu yapımı zira senaryolarda Japon esintisi görülüyor. Son aylarda izlediğim en eğlenceli ve en etkileyici animasyonlardan biri. Üstelik DVD'si de piyasada! (Türkiye'ye geldi mi, emin değilim.) 😊 TUNA



## MELEK GİBİ GÜZELLİĞİ KARŞISINDA DONAKALDI... VE BAYILDI

# THE WALLFLOWER

**İ**nsanlara saldıran yaratıklar yok, bilinmeyen bir gezegenden gelip koca robotlarla korku saçan diğer bir ırk da yok. Bu seferki görev hepsinden daha zor: Nakahara Sunako'yu bir hanımefendi haline getirmek!

Mori Lisesi'nin dört yakışıklı genci, kendilerine verilen bu görevi duyunca hiç önemsemediler. Ne de olsa yanlarında kalmaya gelecek olan, oturdukları evin sahibi hanımefendinin yeğeni de bir kızdı. Tüm kızların doğuştan hanımefendi olduğu bir gerçekti. Ev sahibi hanım neden, "Yeğenimi bir hanımefendi haline getirebilirseniz bundan sonra sizden kira almam." diyerek bu işi sanki çok büyük bir işmiş, ödülü de ona göre büyük olmalıymış gibi gösteriyordu ki? Onlar o kadar güzel varlıklardı ki hiçbir kız onların bu çekiciliklerine ne kadar imkansız olduğunu olabildi ama hayatlarında korkutucu, en bunalımlı,

en karanlık tipti. Kendisine ayrılan odasına, etrafında, korku filmlerindeki kadar karanlık bir aura ile ilerleyen kızın arkasından bakakaldı dört melek yüzlü genç... Kyohue: "Bu basma etekli, kaküllerinden yüzünün yarısı kapanmış, attığı her adımda ölüm onu takip ediyormuş gibi görünen karanlık kızın bir hanımefendi olması mümkün değil!"

Ranmaru: "Öyle mi acaba?"

Takenaga: "E işin ucunda bu malikanede bedavaya oturmak var?!"

Yuki: "Bence ne olursa olsun denemeliyiii! Yihui!"

Animelerde yaratıktır, uzaylıdır, ruhtur vs. problemlerin liseli gençler tarafından bir çırpıda çözümlenmesine alışığız ancak Sunako'nun bir hanımefendiye dönüştürülme çabasını izlerken, dünyanın sonu konseptine dayanan bu gibi problemlerin ne kadar kolay olduğunun farkına varıyor insan. Toplam 25 bölümden oluşan bu animeyi izlerken gözlerimden yaş geldi ama ağlamaktan değil, gülmekten... 😊 MERİÇ







# INTEL GAMEX@HOME

Her yıl Compex'in alt katında **LEVEL** ve Rönesans Fuarcılık tarafından düzenlenen ve Türkiye'nin en büyük oyun festivali olan **Intel GameX**'in (20 - 23 Kasım '08) sonraki ayağı için geri sayım sürüyor ve hazırlıklar devam ediyor. Peki siz Intel GameX'e nasıl hazırlanıyorsunuz?

[www.level.com.tr/gamex](http://www.level.com.tr/gamex) adresine girin ve evde, tek başınıza ya da arkadaşlarınızla Intel GameX'e nasıl hazırladığınızı gösteren bir video çekip bize gönderin. En yaratıcı ve eğlenceli video sahipleri fuar sırasında Intel'den sürpriz ödüller kazanacaklar.

**İşte dev jüri:**

Fırat Akyıldız, Burak Akmenek, Cem Şancı, Şefik Akkoç, Tuna Şentuna

**Son katılım tarihi:** 10 Kasım 2008

# iŞGAL

Okullar açıldı, havalar kapadı, albümler patır patır dökülmeye başladı. Bu ayın bombası Metallica, ama ben de patlattım bombayı (Fırat ne diyecek bu işe bilemiyorum, zira Metallicaperver bir arkadaşımızdır kendileri). Şimdiden bana yağacak lanet mail'lerini görür gibiyim. :) [✉ gorcan@gmail.com](mailto:gorcan@gmail.com) / [myspace.com/gorcan](http://myspace.com/gorcan)

## METALLICA Death Magnetic



“Metallica geri döndü, işte yıllardır beklenen, fanların aklını alacak kalitede, her şarkısı hit bir albüm” demeyeceğim. Albüm ulan işte! Sanki metalcinin hayat damarlarından biri kesilmiş de ona merhem oldu albüm. Yıllar önce gömdük mezara Metallica'yı şimdi de oradan çıkarmaya pek niyetli değilim. Baştan söyleyeyim; abartmayacağım.

Ha bir de konser var tabi... Süper konser, süper

playlist... Aha işte gerçek Metallica bu! Lannt! Bırak! Neyine gerçek Metallica, neyine... Hikaye belli: Metal tarihindeki en fiyasko albümü yapıyorsunuz; grup dağılma noktasına geliyor; biri alkolik, öbürü ressam, (Kültür sanata vermiş, para yiyor.) diğeri solo gitarcı, en son soloyu beş sene önce atmış. Diğeri en akıllısı, kaçtı. Sonra DVD'ler, konserler, daya belgeseli, ağla orada... Sonra ara Rick Rubin'i. Konserde de 91 ötesinde şarkı çalmayarak numara yapıyorlar. Besbelli unutturma turnesiydi bu. Yalan!

Şimdi bu albüm tamam fena değil, bir şeyler var, OK. Ama abiciğim; arası açık arası... 91'deki Black Album'den 17 sene sonra böyle albümle çıkarsan dinleyicinin karşısına yemezler. En azından ben ve benim gibi saçlardaki beyaz oranı son dönem Metallica şarkılarındaki sololardan çok olanlar için... Albümü üzgünüm ki teknik açıdan anlatmaya çalışacağım. Çünkü dinlediğimde öyle o eskiden duvarlarımı posterleriyle kapladığım, bir albümünü 10 saat dinlediğim grup yok karşımda.

Teknik olarak albüm 91 ile 96 yılı arasında yer alması gereken bir tarzda. Load öncesi, 91 sonrası... Gerçi 2000 sonrası tarzda riff'ler de That Was Just Your Life gibi şarkılara gömülmüş

inceden; karışık, değişken şarkılar mevcut. Bir thrash giriyor şarkı, hop oradan teneke trampe-te dönüyor; bir bakıyorsun solo geliyor...

The End of the Line en sert ve eskiye özlem şarkılardan. Klipi olan şarkı bence çok kötü seçtim. Uzun, uzun olduğu kadar da sıkıcı bir şarkı. Klip de Amerikancı; akla şu sıra ilk gelen “Orta Doğu - asker - kardeşlik - hayat ne garip lan” tarzında. Geç... Unforgiven III var, o da denyolukta bayrak sallayan şarkılardan... Piyanoyla giriyor, mıy mıy gidiyor, Reload vokali, solo... Tamam.

Sanırım albümde en çok sevdiğim şarkı, son şarkı olan My Apocalypse. Bir dinamik geldi, daha bir Metallica geldi bana nedense... Çoğu kişi de bunu sevmemiş; ya ben müzikten anlamıyorum ya da Metallica beni ters köşeye yatırıyor. Ondan önceki enstrümantal şarkı da hoşuma gitti. Uzun biraz ama gitara doyuyor insan.

Diyeceğim odur ki; o kadar geydirdim albüme, gruba filan tamam da insan sevdiğini öpermiş. Doğum tarihinin onlar basamağı 7 olan adam ağızıyla yazılmış bir yazı bu aslında. 8'ler, 9'lar sever albümü gibi geliyor. Benim kendi kendime yazdığım bir yazı olsun bu, siz zaten illa ki alıp dinleyeceksiniz.

# DESTRUCTION D.E.V.O.L.U.T.I.O.N.



**S**layaaaaa!!! Ne zaman böyle sert albüm dinlesem bir Slayer konser videosunda böyle bağırın adam gelir aklıma. Hastasıyım. Kafayı boşaltıp, umurunda hiçbir şey olmadan konserde coşmak gibisi yok. En cahil adamdan en bi' bilim adamına kadar metalmi o konser alanında dağılıyor, kendinden geçiyor ya onun hastasıyım işte. Kargadan başka kuş tanımam. İki - üç sene önce konserine gitmiştik Destruction'un. Of, çok leşoydu ya... Bir takım aksaklıklar mı olmuştu ne, geç girildi içeri, içerisi kalabalık değildi, birden bu adamlar çıkınca bi' coştı ortam, bütün sinir gerginlik atıldı, millet birbirine girdi... Kafayı gözü yarıştım, içtiğimin de haddi hesabı yoktu; çok da bir şey hatırlamıyor muşum bak, yazayım diye başladım da gerisi gelmedi; eheh. Neyse... Albüm son yılların havasına

göre güzel ve old school bir albüm. Metal camiasında -Türkiye'de pek olmasa da oldukça saygı gören- Schmier Abi önderliğinde, karizmalarını çizdirmeden devam ediyorlar adamlar. Bundan dokuz sene önce, Schmier'in 10 senelik uzun bir aranın ardından gruba dönmesiyle, karizma toplanmış ve zirveye çıkmış demek istedim. Schmier'siz zamanlarında adlarından pek bahsedilmiyordu zira... Şu an pek revaçta olmayan, yenisi pek saf haliyle yapılmayıp, eski grupların tarzlarını devam ettirmeleri münasebetiyle devam eden thrash tarzında güzel bir albüm. Kreator, Sodom gibi Alman folklorunun öncülerinden Destruction'u eskiden seviyorsanız kesin seversiniz albümü, hiç dinlemediyseniz de son zamanların sert ve güzel albümlerinden, tavsiye ederim.

# SLIPKNOT All Hope is Gone



**S**üpheşiz 99 yılında ortaya çıktığından beri metal piyasasını altüst etmiş bir grup Slipknot. Maskelerinden tutun da çift perküsyon + davul + turntable gibi daha önce metal tarihinde görülmemiş bir olayı metal camiasına yedirmeye kadar. İlk çıktığında herkes istisnasız bu grubu dinliyordu, olay olmuştu, cep davulcusu Joey Jordison'a şaşırımlar filan azaldı biraz. Biraz düşüşe geçseler de bence hala o yerlerini, duruşlarını koruyorlar. Bu son albüm biraz ortada gibi ama Slipknot sever kişiler için alınacak, dinlenecek bir albüm, öyle bomba mı? Hayır ama ben gayet dinliyorum.

Özellikle Psychosocial şarkısı albümün tüm karakteristik özelliklerini taşıyor. Belki klibini görmüşsünüzdür. Nakaratı neredeyse bir pop şarkısından çıkmışçasına melodik ama diğer kısımları groovy ve sert. İşte albümün özeti de böyle olabilir. Gehenna, Vendetta ve albümün adı veren All Hope is Gone, ilk etapta dikkatimi çeken şarkılar. 15 şarkıdan oluşan bu albüm Slipknot'ın bugüne kadarki tüm değişik şarkılarından bir armoni gibi; sertinden yumuşağına, brutalden clean'e çeşitli şarkılar mevcut. Kesinlikle Slipknot ile bir tanışma albümü değil ama Nu metal ve alternatif sevenlerin pişman olmayacağı bir albüm.

G

Geçen gece yıllar sonra ilk defa, bir zamanlar vaktimin çoğunu geçirdiğim IRC server'lerden birine bağlandım. Henüz odalara girmiştim ki bir pencere açılıverdi. Tek bir kelime yazıyordu; Ningauble?

O an kararımı verdim; geçmişte bilgisayarda ölümü konu etmişim, bu ay yeni bir yaşam icadını yazacaktım.

Sene 98, Kırklareli'de, Zafer Apartmanı'ndaki evdeyiz. PC'min başında-yım ve b.ktan dial-up bağlantıyla ilk defa nete teşrif etmenin heyecanını yaşıyorum. BBS'lerden IRC server'larına geçiş yapılalı daha çok olmamış. Gecenin bir yarısı olmuş ve ben, yarım saattir takma adımı soran o küçük kutuya bakıyorum, kilitlemişim. Sanki hayatımın bundan sonrasını tanımlayacak bir andayım; o kadar kasılmışım yani. Halbuki yaz bir şey bitsin gitsin, zaten ortalık Kara Kobra'lerden, En Kocaman Çılgın Şövalye'lerden, Dev Hiper Muhteşem Büyücü'lerden geçilmiyor; aklına ilk gelen şeyi yaz gir olaya. Hayır, dakikalar dakikaları kovaladı ve ben nihayet o zamanlar okuduğum bir kitapta, beni oldukça heyecanlandıran karakterin adını yazıverdim. Fritz Leiber'in bu esrarengiz kahramanı, romanlarının asıl kahramanlarına akıl veriyor, yol gösteriyor ve bilmece gibi konuşuyordu. "Tanrıların Mesajcısı" da deniliyordu ona ama asıl adı Yedi Göz'dü... Ningauble. Ve ben bu lakabı bir daha asla değiştirmeyeceğimi bilmiyordum. Üzerime yapışacak, bu Mars'tan gelen ve insanüstü güce ve zekaya sahip olan büyücünün tavrı, olaylar karşısındaki duruşu, okuyup da bilinçaltımda yerleşecek, beni farkında olmadan değiştirecekti. Kendimi özdeşleştirmiyor değildim hani; Raistlin'lerin, Elminster'ların, Pug'ların arasında adı sanı duyulmamış bir varlıktı ama sanki hepsinden daha garipti ve çok daha fazla şey vaat ediyordu. Hakkında pek az şey biliniyordu çünkü Leiber onu okuyucularına atmamış, hep kenarda tutmuştu. Ningauble, Sheelba ile birlikte serinin tuhaf özünü oluşturuyordu.

Böylece küçük bir kasabanın, bir apartman dairesinin, loş odasındaki bilgisayarın başında lise öğrencisi Ali Aksöz'ü bırakıp, Ningauble olarak sanal aleme girizgah yaptım. Borsacı, Journey, Shyman, Genius, Minerva, Unblessed, Skywalker, Black, Muder, Carpi Anna, Heval, Alidanger, Prick, Donatello ve hatırlamadığım daha yüzlerce. Bir dönemimizi şekillendiren insanlar.

IRC odalarında bu arada garip bir sosyalleşme, müthiş bir güç ve ego

mücadelesi yaşanıyor. Sanki gerçek hayat silikleşmiş, IRC gizli saklı güç çekişmeleri için tasarlanmış çok özel bir alan olarak ön plana çıkmıştı. Sokakta, okulda, işyerlerinde konuşmayı bile beceremeyen, insanlardan uzak duran, asosyal, içinde hayal kırıklıkları gizleyen herkes, burada çiçek gibi açılmıştı. İnternetin anonim ilişkilerinde bütün patolojiler, kompleksler, gizli arzular ortaya saçılıyor, okul kabada-yıları tarafından tartaklananlar, patronuna kin besleyenler, hayallerini gerçekleştirememiş ve buruk bir kırıklık hissiyle yaşayanlar, yeni bir heyecan ve daha da önemlisi ikinci bir şans olarak görüyorlardı interneti. Bireyler bir bir başkalarına dönüşmeye başladılar. Alter Ego'lar farkında olmaksızın ya da özellikle yaratıldılar ve ortalığa saçıldılar. Bambaşka kimlikler yaratılıyordu bilgisayar monitörlerinin karşısında. İnsanlar; çocukluktan ve aile \ ahali \ eğitim ile temelden şekillendirilmiş karakterleri yerine, şimdi onca yılın süzgecinden geçerek belki de olmak istedikleri "şeyleri" koyuyorlardı. Yeni bir meca; kullanıcılara temelden bir yaratım süreciyle birlikte bilgi, keşif ve tabuların radarına yakalanmadan bir serbestlik vaat ediyordu. Herkes makinelerdeki hayaletler haline gelmişti. Peki ya kimin script'i daha becerikli ya da daha "cool"du? Kim daha hazırcevaptı? Kimin tacı (@) daha fazlaydı? Sistem operatörü, IRCop olanlar zaten hayallerin ötesinde tanrısal güçlere sahiptiler, çoğu kullanıcılarla kaynaşmaya tenezzül bile etmezdi. Karizmalarına hiçbir şey zarar veremezdi. Bir süre sonra onların arasına katıldığımda gördüm ki onlar daha da garip bir varoluş boyutundaydılar; gerçek hayatın içindeki bu sanal evrenin de içinde bambaşka bir katmandaydılar. Kendi çekişmeleri, kendi ilişkileri ve organizasyonları vardı. Geri kalan kitle bunları görmüyor, bilmiyordu. Onların biraz daha fazla güce ulaşabilmiş olanları, yani açtıkları odalar kalabalık olan kurucular, odalarını kaybetmek, yeni yöneticilerin kendilerinden daha popüler olması korkularıyla, kuralları kendileri koymaya çalışırlardı.

Sonra buluşmalar başladı. 20, 30 belki 100 kişi kafelere ve barlara doluştular. Hayallerindekilerle gerçek kişileri kıyasladılar. Bir dönem sonra internet sitelerinin buluşmaları ve organizasyonları başladı fakat bunlar daha normaldi, en azından aynı zevki paylaşan insanları bir araya getirme amacı güdüyorlardı. Oysa bu buluşmalar IRC odalarında muhabbet

eden envai çeşit insan profilini aynı ortama sokmaktan başka şey değildi. Böylelikle çatışmalar, çatırdamalar, çakılmalar ve çakıp sönen alakalar furyası aldı başını yürüdü.

Bizim neslimiz IRC'yi deneyip, esnetip, delik deşik ettiğinde dışarıdaki hayatta asla bir araya gelmesi mümkün olmayan arkadaş grupları kurmuştuk. O birkaç senelik dönemde tanıştığım insanları size anlatmam, anlatsam da inandırmam mümkün değil. Herkes birbiriyle çarpışıyordu durmaksızın. Her yaştan ve tandanstan, her ideolojiden ve sektörden bir sürü insan, olabilecek en çok çeşitli sosyalleşme ağını yaratmıştı. Buluşmalar kaçınılmaz olarak organize edildiğinde ise bir şeyi göz ardı ettiklerini anladılar. Lakaplar ve arkalarındaki kişiler hayallerden oluşuyordu. Her ne kadar en temel, en derinde saklı duygu ve düşüncelerimizi yansıtıyorsak sanal alemdeki bireyler dışarıdakiler gibi değildi. O karizmatik monologları yapan, cool sözleri yumurtlayan kişinin aslında Çorum'dan bir toptancı çırağı olduğunu anlayanlar bu işten çabuk sıkıldı. Ne de olsa o ilk iki senede herkes herkesi götürmüş, tavlamiş, yemiş, bitirmişti. Geriye günahları ve sırlarıyla ilk gelenler, çekirdektekiler, bağımlılar ve iflah olmayanlar kalmıştı.

Neden her seferinde kendimizi, bizi baştan tarif etmek; sıfırdan tekrar

tekrar yaratmak zorundaydık? Kendimizde tatmin olamadığımız şey neydi? Kimlikler inşa ediyorduk, tarihi inşa ediyorduk, toplumlar inşa ediyorduk ve en nihayetinde de o toplumun bizi sıkıştırdığı köşelerden kaçmak için mi kullanıyorduk bu medium'ları? Tüm dogmalar ve tabulardan kurtulup asıl gerçekliğimizi mi yaşamıştık o "odalarda", yoksa hayal mi kurmuştuk sadece?

Hayaller de bizi yaratmışlardı sonunda; layık olmaya çalıştığımız sanal efsaneler, 10 sene sonra bile tanınan ve anılan takma adlar... Ali'den daha güçlü, daha şöhretli Ningauble'lar, Rocko'lar, Rebellion'lar, Elf'ler...

Devam Edecek... 🎧

N.  
 aaksoz@level.com.tr  
 07.09.2008 - 04.13  
 İstanbul

90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

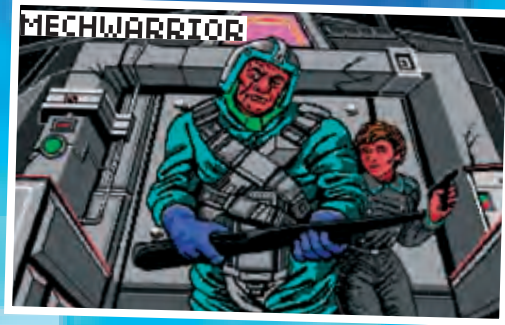
# KAFA AYARI

**Ben yalnız bir kovboyum, evimden uzakta...**

Ev denilen kavram dört duvardan ibaretse eğer, bizi yüreğimizin götürdüğü yere gitmeye iten küresel çağımızda, Metallica'nın bir zamanlar dediği gibi, başımı koyduğum yer evimdir. Ve madem bir erkeğin şatosudur evi, gözümün alabildiği her yer benim topraklarımdır! Bu iddiaya karşı çıkan çok kişiyle tartıştım; bazıları zor kullanarak beni

kendi evleri sandıkları ama aslında bana ait olan yerlerden kovmaya kalkıştılar. İlginçtir ki çoğu başardı da... Dönüşte bakkalla da papaz olduktan sonra oturdum külüstürün başına. Sekiz sayfa yazasım vardı ki ay Kafa Ayarı'nı, yine dörtte kaldık, gelecek aya devrettim; sekiz bilen çıkmazsa yine devrederim, gözümün başına bakmam.

**Ümit Öncel**



## BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Son zamanlarda gelen birkaç mail sayesinde belli bir türü, bir süredir göz ardı ettiğimiz çıktı ortaya. Diğer türlere oranla sayıları daha az olsa da, türüne daha özel bir bağ ile yakınlık duyan simülasyon oyuncuları, bu türdeki oyunları ihmal ettiğimizi düşünmüşler. Arşivi şöyle bir karıştırınca aslında ne kadar haklı olduklarını gördüm. Kendi adıma iyi bir simülasyon oyuncusu olmadığımı üzümlere itiraf etmem gerekiyor. Bu yüzden de son zamanlarda bu tip oyunlar biraz göz ardı edilmiş. Telaflı etmek için bu ay "Benim Takoz Bilgisayarım"ı tamamen simülasyon oyunlarına ayırıyoruz. İyi eğlenceler...

### A-10 TANK KILLER

Simülasyonlar, oyunculara normal şartlarda kullanmaları mümkün olmayan araçları, olabilecek en gerçekçi koşullarda kullanma imkanı veriyor. 1989 yılında Dynamix'in piyasaya sürdüğü A-10 Tank Killer da size 1970'lerde ABD tarafından üretilmiş olan ve yaklaşık maliyeti 12 milyon Dolar olan bir savaş uçağını tecrübe etme imkanı sunuyor. Asıl özelliği tank ve köprü gibi yer hedeflerini yok etmek olan "Warhog", oyunda gerçek hayattakinden birazcık daha farklı. Dynamix, normalde tek kişilik bir uçak olan A-10'a sadece siz mavi gökyüzünde yalnızlık hissetmeyin diye ikinci bir koltuk koymuş, bu sayede de oyundaki etkileşim unsurunu arttırmayı hedeflemiş. Oyun tek kişilik olsa da yapay zekası benzerlerine oranla oldukça başarılı. Piyasa çıktığı yıllarda oyun,

kullandığınız savaş uçağıyla masum sivilleri öldürebilme imkanı vermesi nedeniyle Almanya'da yasaklanmıştı.

**MİNİMUM:** 286 İşlemci, 8 MB Bellek  
**ÖNERİLEN:** 486 İşlemci, 16 MB Bellek

### MECHWARRIOR

Simülasyon denince ilk akla gelen, genellikle uçak veya tank simülasyonları oluyor. Ama Dynamix, henüz 1989 yılında bize adeta simülasyonun yeni bir tanımını yapmıştı. Daha o yıllarda bir mekanik robot simülasyonu ile tanışmıştık. Ama oyunun geçtiği BattleTech evreni oyuncular için aslında çok da yabancı değildi. İlk olarak 1984 yılında BattleTech'in masaüstü kutu oyunu çıkmıştı piyasaya. Bir yandan oyun geliştirilirken diğer yandan hay-

ranların ilgisini, yayınlanan bilim kurgu romanları beslemeye devam etti. İlk oyun çıktığında, piyasada tam yedi roman vardı.

BattleTech evreninde kendi mekanik robotunuzla maceralara atılmak, diğer robotlarla savaşmak ve bu savaşlar sonucunda elde ettiğiniz gelirle robotunuzu tamir etmek ve geliştirmek bugün bile pek çok oyuncunun takoz bilgisayarında günlerini alacak kadar keyifli bir uğraş olacaktır.

**MİNİMUM:** 286 İşlemci, 8 MB Bellek  
**ÖNERİLEN:** 333 İşlemci, 16 MB Bellek

### 1942: THE PACIFIC AIR WAR

Simülasyonlar her oyuncu tarafından sevilmeyebilir. Hatta simülasyon oyunlarından keyif alan oyuncular

bile, gerçekçiliğin üst seviyede olduğu oyunlarda çoğu zaman uzun süre araçlarını kontrol etmekten yorulabilirler. Bu nedenle -her zaman- görev üzerine görev bitirmek çok mümkün olmayabilir. Bunu bilen MicroProse, 1942: The Pacific Air War'da alternatif bir oyun şekli sunmuştu. Oyundaki her uçuş görevine katılabileceğiniz gibi, tüm oyunu sadece stratejik harita üzerinden ve tek bir uçuş tecrübesi yaşamadan bitirebilmeniz mümkündü. Tabii ki bu noktada hangi uçuşta kokpitte olacağınızı tercih edip etmemenin size kalmış olması, oyunun en büyük artlarından biri. İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan simülasyon oyunları arasında önemli bir yere sahip olan 1942: The Pacific Air War, sizi Pasifik kıyılarındaki ABD - Japonya mücadelesine

OYING TOWED AARRAY

118 12X 01:09:36Y

# SPEED:

# OPT:

## 8 BİTLİK SERGİ



Eski oyunları seven ve hala oynayan bir kısım sanatçının düzenlediği "I am 8 bit" adlı sergi, bu yıl dördüncü kez düzenleniyor. Kaliforniya'da düzenlenen serginin katılımcıları, farklı sanat dallarında tamamen eski oyunları konu alan eserlerini ziyaretçilerin beğenisine sunuyorlar.



sinin en ateşli zamanlarına götürüyor.

Oyunun, piyasaya çıktığı 1994 yılından bugüne kadar hala bu denli sevilmesinin nedenlerinin başında ise zamanı için oldukça başarılı olan yapay zekanın oyuncuları ciddi zorluklar çıkarabilecek kadar iyi olması yatıyor.

**MINİMUM:** 386 İşlemci, 4 MB Bellek  
**ÖNERİLEN:** 486 İşlemci, 8 MB Bellek

### 688 ATTACK SUB

Her ne kadar klostrofobik insanlar için bir kabus olsa da, olağanüstü gizlenme yeteneği sayesinde deniz savaşlarının en önemli unsurlarından biri denizaltılardır. Denizaltı deyince ise akla ilk gelenlerden biri, ABD yapımı 688'dir. Düşmanları için gerçek bir tehdit unsuru olan 688'i, Electronic Arts 1989 yılında piyasaya sürmüştü. Oyunda sadece ABD denizaltılarını değil, Sovyet denizaltılarını da kullanabilme şansınız var. Denizaltıların ve mürettebatın dijitize edilmiş grafikleri ile döneminin en etkileyici görselliğine sahip oyunları arasında yer alan 688 Attack Sub, soğuk savaş döneminde geçen 10 farklı senaryoya sahip. Fakat oyunun kesinlikle en çok ses getiren özelliği, modem bağlantısı kullanılarak iki oyuncunun 688 Attack Sub'ı karşılıklı oynayabilmelerine olanak sağlaması.

**MINİMUM:** 286 İşlemci, 8 MB Bellek  
**ÖNERİLEN:** 333 İşlemci, 16 MB Bellek

### AFTERLIFE

Savaş uçakları, denizaltılar, tanklar; hepsini yakından tecrübe etmek çok keyifli ama hangisi cennet ve cehennemi yönetmenin yerini tutabilir ki? Tamam, aslında savaş araçları da cennet ve cehennem ile ilgisiz sayılmazlar ama Afterlife, diğer oyunlarda "oralara" gönderdiğiniz düşmanlarınızın yaşamdan sonraki hayatlarını da kontrol etmenizi sağlıyor.

Afterlife, LucasArts tarafından 1996 yılında piyasaya çıkarılmış olan SimCity benzeri bir oyun. Oyunda, dünyaya benzer bir gezegendeki yaratıklar öldükten sonra, onların ruhlarına ev sahipliği yapma görevi size düşüyor. EMBO olarak adlandırılan bu yaratıklar, dünyalarındaki yaşamlarında yaptıkları iyi ve kötü davranışlarının cezasını ve ödülünü sizin kurduğunuz cennet ve cehennemde alacaklar. Dolayısıyla onlar için en mükemmel cenneti ve en dayanılmaz cehennemi yaratmak sizin elinizde.

Günümüzdeki oyunlar da dahil olmak üzere, belki de yapılmış en farklı oyun olan Afterlife, konusu dışında aslında o kadar da farklı değil. Temel olarak, konusuna özgü değişiklikler dışında, SimCity

türü oyunları andırıyor. SimCity seviyorsanız bu oyunu mutlaka denemeniz gerekir.

**MINİMUM:** 486 İşlemci, 8 MB Bellek  
**ÖNERİLEN:** 486 İşlemci, 16 MB Bellek

### ABRAMS BATTLE TANK

Simülasyon oyunlarında gerçekçilik ve eğlence faktörleri arasında ince bir çizgi vardır. Bu çizgiye herhangi bir taraftan en yakın olan oyunlar, çoğu zaman piyasada da en büyük başarıyı yakalayan oyunlar olur. Simülasyon oyunlarında ise ibre genellikle gerçekçiliğe biraz daha yakındır. Simülasyon oyuncuları çoğu kez gerçekçi bir tecrübe yaşamak istediklerinden, eğlence faktörünü göz ardı edebilirler. Her ne kadar Abrams Battle Tank, başarılı kabul edilebilecek bir oyun olsa da, eğlence faktörünü öne çıkarıp gerçekçilikten taviz vermesi nedeniyle ciddi eleştirilere maruz kalmıştı. Oyundaki simülasyon öğelerinin azlığı nedeniyle bu oyuna bir arcade / simülasyon oyunu diyenler bile çıkmıştı. Buna rağmen zamanına göre muhteşem üç boyutlu grafikleri ile bu 1988 yapımı Electronic Arts oyunu, günümüzde bile göz atmaya değer nitelikte.

**MINİMUM:** 286 İşlemci, 8 MB Bellek  
**ÖNERİLEN:** 333 İşlemci, 16 MB Bellek

### SPACE INVADERS CANLANSAYDI...



Oyunları oynarken çoğu kez bunu düşünmeyiz ama ya oyunlardaki yaratıklar gerçek hayatta var olsalardı? Nasıl görünürlerdi acaba? Ne kadar büyük ya da küçük olurlardı? Nasıl kokarlardı? Bu soruların cevabını asla bulamayacağız ama bu konuda kafa patlatılar da var. İşte, internet üzerinden paylaşılan bu resim, "Space Invaders gerçek olsaydı nasıl görünürdü"nü tasvir etmeye çalışıyor. Bence oldukça başarılı bir çalışma olmuş. Bu çalışmaya bakarak, yaratıkların oyunda kalmasının dünyamız için son derece yararlı olduğunu düşünmemek mümkün değil.

# 00:02:32

## ATARI'NİN YENİ PLANLARI



Atari'nin gözü son zamanlarda hep dışarıda. "Dışarıda" derken bulunduğu ülkenin dışında demek istiyoruz. Biliyorsunuz, şu anda Atari, Avrupa'da Fransa'yı tercih etmiş durumda ve ağırlıklı olarak Fransa stüdyolarında çalışmalarını sürdürüyor fakat geçtiğimiz ay içinde Londra ofisini açtı ve diğer ülkelerde de ofisler açacağı haberini verdi. Şirket yetkilileri "yerel yetenekleri ekibe katmak" amacıyla bu genişleme planını başlattıklarını söylüyorlar. Eski dost Atari'den sızan diğer söylentilerse bundan sonra ağırlığın online oyunlara verileceği yönünde.

# OYUN DÜNYASIYLA İLGİLİ BILMEDİĞİNİZ 25 ŞEY

**Pek çoğumuzun hayatının önemli bir kısmını oyunlar oluşturuyor. Hemen hemen her gün, kısa bir süreliğine de olsa oyun oynuyoruz. Peki, acaba oyunlarla ilgili ne kadar çok şey biliyoruz? Muhtemelen pek çok şey... Ama yine de bilginin sınırı yok. İşte "ben her şeyi biliyorum" diyenler için bile, çoğu şaşırtıcı gelecek tam 25 bilgi. Gereksiz olabilir ama bu bilgilerle arkadaşlarınıza rahatlıkla hava atabilirsiniz.**

- 1> Pac-Man'de elde edilebilecek en yüksek skor 3.333.360'tır.
- 2> Donkey Kong oyunu hazırlanırken, yapılan ilk planlara göre Mario'nun adı Jumpman ve mesleği de marangozluk olacaktı.
- 3> OutRun ve Virtua Fighter gibi oyunların yaratıcısı Yu Suzuki'nin ilk kariyer planında dişiçi olmak vardı.
- 4> Yapımcılar Mario için uygun bir

- ses arıyorlardı. Charles Martinet seçmelere geç kalmıştı ve içeri girdiğinde yapımcılar çıkmak üzereydiler; yine de ona bir şans vermeye karar verdiler. Charles Martinet tüm Mario oyunlarında, televizyon programlarında ve reklamlarda, 1987'den beri Mario, Luigi, Waluigi ve Wario karakterlerini seslendirmeye devam ediyor.
- 5> Tomb Raider'ın kahramanı Lara Croft için ilk düşünülen isim Laura Cruz'du.

- 6> Half-Life'in geliştirme aşamasında, Stephen King'in Sis adlı romanındaki askeri üstün esinlenerek oyuna Quiver ismi verilmesi düşünülmüştü.
- 7> Entertainment Software Association'ın araştırmalarına göre, ABD'de yaşayan bilgisayar oyuncularının yaş ortalaması 33 ve en az 12 yıldır bilgisayar oynuyorlar.
- 8> Eski Nintendo yöneticisi Hiroshi Ya-

- mauchi, bir zamanlar Seattle Marines adlı bir beyzbol takımının hisselerinin büyük oranda sahibiydi. Aynı takım şu anda, eski Nintendo Amerika başkanı Howard Lincoln tarafından yönetilmektedir.
- 9> Araştırmalar, bilgisayar oyunu oynayan cerrahların, oynamayanlara göre %37 daha az hata yaptığını ortaya koymaktadır.
- 10> Araştırmalara göre oyuncuların %77'si erkektir.

VERY BORING AND UNEVEN  
ARRISON DUTY LEAVES YOU  
NSCATHED.



# CREW STATUS: G. BRAVER OK

# MECH STA JENNER

## YAPMA GORDON!



Bildiğiniz gibi, geçtiğimiz ay CERN enstitüsünde evrenin sırrını çözmek adına çok önemli ve bir o kadar da riskli\* bir deney yapıldı. Her ne kadar CERN'deki bilim adamları bu deneyin tehlikeli olmadığını söyleseler de durumdan endişelenen bir grup insan, Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi'ne konuyla ilgili dava bile açtı. Bizi asıl endişelendirense CERN'den sızan bu fotoğraf oldu. Half-Life'ta başına gelmedik şey kalmayan Gordon Freeman, burnunu riskli bilimsel deneylere sokmaktan vazgeçmiyor hala. Buradan kendisine seslenmek istiyoruz: "Gordon, bırak bu işleri, oradaki cihazları kurcalama. CERN'i karıştıracağına, git turuncu kutunla oyna!"

\* Evet, dergi ayın başında elinizde olabilsin diye yazılarımızı biraz erken veriyoruz. Bu yazı hazırlanırken deneyin sonuçları henüz belli değildi. Eğer şu anda bu satırları okuyabiliyorsanız korkulacak bir şey yokmuş demektir; okuyamıyorsanız zaten konuyla ilgili konuşacak pek bir şey kalmamıştır. Sizi tanımak güzeldi.

**11>** Mario, adını Nintendo Amerika ofisinin ev sahibi olan Mario Segale'den almaktadır. Oyundaki karakterle ilgili yapılan bir toplantı sırasında, davetsizce içeri giren ev sahiplerinin ismini ölümsüzleştirmeye karar vermiş ekip çalışanları.

**12>** 1980'lerin sonlarında Nintendo, doğrudan CD'deki oyunları çalıştırabilecek bir oyun cihazı üretmeye çalıştı fakat başarılı olamadı. Sony'nin benzer bir çalışma içinde olduğunu duyduklarında, Nintendo yetkilileri birlikte çalışmayı önerdi. Çalışma 1994 yılında sona erdi ve cihaza verilen isim "PlayStation Generation" oldu.

**13>** Lara Croft'un abartılı vücut ölçüleri, tasarımcı Toby Gard'ın yanlışlıkla Croft'un göğüslerini olması gerekenden %150 daha fazla büyütmesiyle oluştu. Daha sonra oyundaki diğer tasarımcılar, Croft'un vücudunun bu şekilde kalması gerektiğine karar verdiler.

**14>** Mario karakterinin şapka takmasının sebebi, tasarımı yapan Shigeru Miyamoto'nun

saç çizmekte zorlanmasıydı.

**15>** 1982 yılında Atari 2600 için "Communist Mutants from Space" (Uzaydan gelen komünist mutantlar) adlı bir oyun piyasa çıkartılmıştır. **16>** Nintendo'nun kelime anlamı "şansı cennete bırak"tır.

**17>** 1975 yılında kurulan Enix firması, üst üste oyun projeleri geliştirmiş fakat bir türlü başarılı olamamıştı. Şirketin kurucularından Hironobu Sakaguchi, şirketin kalan son parasıyla son bir deneme yapmaya karar verdi. 1987 yılında piyasaya çıkardığı oyuna seçtiği isim, firmanın o zamanki durumunu özetliyordu: Final Fantasy (Son Fantezi).

**18>** Mario karakteri bugüne kadar 200'den fazla oyunda boy göstermiştir. Belki de bu yüzden, 1990 yılında yapılan bir araştırmada, çocuklar

tarafından Mickey Mouse'tan daha çok tanındığı ortaya çıkmıştır Mario'nun.

**19>** En bilinen oyun yapımcılarından biri olan Nintendo, tam 119 yıllık bir şirkettir. İlk olarak 1889 yılında Fusajiro Yamaguchi tarafından özel oyun kartları imalat etmek için kurulmuştur.

**20>** Atari firmasının kapısını, bir gün elinde "yarım" bir bilgisayar olan bir adam çaldı. "Bunu yapmak istiyorum; çoğu bitti zaten. Bize maddi destek olmaya ne dersiniz ya da isterseniz sizin olsun, biz sizin için maaşlı çalışalım?" dedi. Atari yetkilileri henüz üniversiteyi bile bitirmemiş olan bu genci reddetti. Steve Jobs adındaki bu genç daha sonra Apple Computer'ı kurdu.

**21>** Geliştirilme aşamasında Xbox için, Microsoft'un Windows işletim sisteminde kullandığı DirectX'ten esinlenerek DirectXbox ismi düşünülüyordu.

**22>** Nintendo başkanı Hiroshi Yamauchi, bu göreve gelmeden önce bir taksit

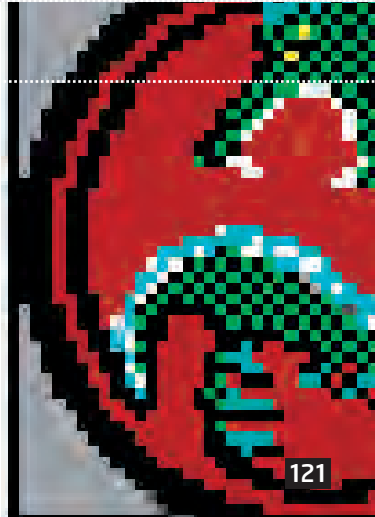
firması ve odaları sadece bir saat için çiftlere kiralanmış bir "aşk oteli" işletiyordu.

**23>** Space Invaders oyununda düşmanların giderek hızlanması hesapta yoktu. Hızlanma hareketi, programlama esnasında yapılan bir hata sonucu ortaya çıkmıştı fakat yapımcıların hoşuna gittiği için kalmasına karar verildi.

**24>** Mario oyunlarındaki yaratıklarından biri olan Chain Chomp, oyunun yaratıcılarından Miyamogo'nun, çocukluğunda onu kovalayan komşu köpeğinden esinlenerek yarattığı bir karakterdir.

**25>** Oyunlardaki ilk gizli bölüm, Atari 2600 için hazırlanmış olan Adventure oyununda ortaya çıktı. Oyuncular normalde oyun içerisinde var olmayan gizli bir odaya ancak oyunun yaratıcısının adını kullanarak girebiliyordu.

# TFUL TOUR OF RICHER AND



# LEVEL'A ABONE OLUN

MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

**A4** **A4TECH**  
EST. 1987 İKİLİ WIRELESS SET



82 YTL

**A4** **A4TECH**  
EST. 1987 ÜÇLÜ DESKTOP SETİ



78 YTL

## 1 YILLIK ABONELİKLE İKİLİ WIRELESS SET HEDİYELİ

**A4 TECH GK2370D 2.4G GRI/SIYAH DESKTOP PS2 WIRELESS** • 2.4 Ghz RF Kablosuz Klavye ve Mouse Seti • 2.4 Ghz Güvenli RF Teknolojisi • Klavye ve Mouse İçin PS2 Bağlantı • Mouse 2.4 Ghz RF ve Optik G6Saver Mouse • 6 Buton ve 1 Scroll • 800 CPI optik duyarlılık ile herhangi bir yüzeyde çalışabilme • Scroll tekerleği ile Yukarı ve Aşağı Scroll • 2X Tıklama Butonu (Tek bir tuşa basarak çift tıklama) • Kablosuz radyo frekanslı - 10 metre mesafede aç sınırlaması olmadan çalışabilme • Klavye 2.4 Ghz Multimedya Klavye • 19 Tane Kişiselleştirilebilen Multimedya Tuşu. 2 yıl Mascom garantisi

## 1 YILLIK ABONELİKLE ÜÇLÜ DESKTOP SET HEDİYELİ

**A4 TECH KBS2148 SIYAH DESKTOP PS2** • Kablolu Klavye ve Mouse ve Speaker Seti • Mouse Kablolu ve Optik Mouse • 3 Buton ve 1 Scroll • 3 adet programlanabilir buton • 800 CPI optik duyarlılık ile herhangi bir yüzeyde çalışabilme • Ergonomik dizayn • iWheelWorks Yazılımı • Klavye • A Tipi Multimedya Klavye (Anti RSI) • Yanlış kullanımdan dolayı oluşan bilek ve kol rahatsızlıklarını önler. • Süper İnce Dizayn • Sadece 2cm. Yüksekliğinde • 16 Tane Kişiselleştirilebilen Multimedya Tuşu • iKeyWorks Yazılımı • Klavye ve Mouse İçin PS/2 Bağlantı. • **A4 TECH AS225 2W (1+1) RMS SPEAKER 2.0CH** • Multimedya Speaker (2x Uydu) • Frekans Yanıtı: 100Hz~20KHz • Kontrol Kutusu: Güç Düğmesi, Ses Ayarı, LED'li gösterge ışığı • Speaker Sistemi: 2x2,5" full-range drivers • Manyetik Korunmalı • Boyutlar (WxHxD): 91x243x91 mm. 2 yıl Mascom garantisi



10 SAYI  
FİYATINA  
12 SAYIYA  
SAHİP OLUN

65 YTL

Uluslararası Bilgi ve Arzışım  
Teknolojileri Fuarçılık A.Ş.  
7 - 12 Ekim 2008  
Tüyap - İstanbul  
Salon No. Stand No.  
6 107

CeBIT  
eurasia  
Bilişim

ABONE  
OLMAK İÇİN

0212 478 0 300  
www.doganburda.com

A4 A4TECH  
EST. 1987 İKİLİ OYUN SETİ



82 YTL

A4 A4TECH  
EST. 1987 WEBCAM



78 YTL

#### 1 YILLIK ABONELİKLE İKİLİ OYUN SETİ HEDİYELİ

**A4 TECH KB28G SİYAH OYUN KLAVYESİ PS/2** • Profesyonel Oyun Klavyesi • Oyuncunun saatler sonra bile aynı rahatlıkta oynayabilmesi için genişletilmiş ve parmak hizasına göre eğim verilmiş 4-Lastik tuş • 12 Tane Kişiselleştirilebilen Multimedia Tuşu • Hassas ve Duyarlı Ultra-Slim Klavye Tuşları • iKeyWorks Yazılımı • PS/2 bağlantı noktası • Taşınabilir Özel Dizayn •  
**A4 TECH XL750BF-1 ALEV DEZENLİ MOUSE U+P 6B 1T** Kablolu ve Optik Mouse • Oyuncular için özel tasarım • 3X Ateş Etme Butonu (Tek Tıklama ile Arka arkaya 3 Ateş) • 6 Buton ve 1 Scroll • 2500 DPI çözünürlük • 6 kademeli DPI (600-800-1200-1600-2000-2500) • X7 Works yazılımı • 2.2mm kalınlığında esnek kablo • USB ve PS/2 bağlantı noktası (USB-PS/2 dönüştürücülü). 2 yıl Mascom garantisi

#### 1 YILLIK ABONELİKLE WEBCAM HEDİYELİ

**A4 TECH PK635M 1.3MP WEBCAM (350K CMOS) MİKROFON** • İnternet Kamera • Dahili Mikrofon • 1.3MP Görüntü Çözünürlüğü • 350K renkli CMOS sensor (640x480 pixel) • 360° Dönebilme, Her Yöne Hareket İmkânı • Fotoğraf çekme tuşu • Ufak ve Modern Dizayn • Dijital Zoom Özelliği • Resim İşleme ve Video Mail Yazılımları • USB 2.0 Bağlantı. 2 yıl Mascom garantisi

PROMOSYONLARIMIZ  
STOKLARLA SINIRLIDIR

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

# LEVEL

## ABONE FORMU



ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa

Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

### Abonelik Seçenekleri

- |  |         |
|--|---------|
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)  | 65 ytl  |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle İkili Oyun Seti hediye    | 82 ytl. |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle Üçlü Desktop Set hediye   | 78 ytl  |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle İkili Wireless Set hediye | 82 ytl  |
| <input type="checkbox"/> 1 yıllık abonelikle Webcam hediye             | 78 ytl. |

#### Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi\*  
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale Ücreti talep edilmektedir.

\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.  
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com



Bu form 31 Ekim 2008 tarihine kadar geçerlidir.

Todd Mc Farlane'ın çizgiroman dünyasına kazandırdığı SPAWN karakterini Soul Calibur 2'de seçip dövülebiliyor-duk. SC:4'te ise yapımcılar, bu "popüler karakterleri oyuna dahil etme" fikrini birkaç adım ileriye götürerek Star Wars'tan Darth Vader ve Yoda'yı alıp Soul Calibur evrenine adapte etmişler... Yalnız bunu yaparken yamyam bir pazarlama stratejisi belirleyip oyunun PS3 sürümüne Darth Vader'ı, Xbox 360 sürümüne i se Yoda'yı seçilebilir karakter olarak eklemişler. Neyse ki "The Apprentice"i ortadan ikiye bölmemişler de bir bütün halinde her iki sürümüne de dahil edebilmişler.

MORTAL KOMBAT vs DC Universe'de ise Superman, Batman, JOKER, Catwoman, Flash gibi DC Comics evreninin en popüler süper kahramanları seriyeye dahil edilmiş. Saydığım isimlere ek olarak daha az popüler olan Wonder Woman, Deathstroke, Darkseid, Shazam ve Green Lantern dövüle-bileceğimiz diğer süper kahramanlar olarak Mortal Kombat'taki yerlerini alıyolar...

Hatırlarsanız bu fikir daha önce MARVEL Super Heroes vs Street Fighter, Marvel vs CAPCOM gibi oyunlarda denenmiş ve ortaya kel alaka sonuçlar çıkmıştı. Mortal Kombat'ta da durum aynı, hatta daha da vahim... Yani düşünebiliyor musunuz, Dünyanın etrafında dönerek zamanı geri alabilen, gözleriyle yakan, nefesiyle donduran, kurşun işlemeyen ve neredeyse bütün MK dövüşçülerinin özelliklerini bünyesinde barındıran taytli pelerinli bir süper kahraman Sub Zero'yla, Scorpion'la dövüşüyor!... Kah yeniyor kah yeniliyor. Yenildikten sonra üzerine bir de fatality yiyip Hakkın rahmetine kavuşuyor öyle mi?!...

Superman'ın tek zayıf noktası "kryptonite" taşıydı... Karakterler ellerinde bu taşla mı dövülecekler yani?... Sub Zero elindeki kryptonite taşıyı Superman'e doğrultmuş, rezil gibi sağa sola mı sallayacak?... Olur mu öyle saçma şey...

Tamam, bilgisayar oyunlarında mantık aranmaz diyerek yazıyı burada noktalayabiliriz aslında fakat MK vs DC de bu mantıksızlıktan doğan eşleşme at kuyruğuna konmuş kelebek gibi alakasız ve saçma görünüyor... Aslında her şeyden önemlisi MK gibi nevi şahsına münhasır bir oyunun ve o mükemmel atmosferinin i çine edilmiş oluyor...

İki dövüş oyunu, iki "versus" denemesi... Biri Star Wars fanlarını tavlamaya çalışıyor, diğeri ise çizgiroman tutkunlarını (ve Heath Ledger'in muhteşem performansından sonra JOKER fanlarını)... İşte bir dövüş oyununda bu tarz atraksiyonlar yaptığınız zaman derinliği olmayan, çabuk tüketilen, çocukların dahi oynayabileceği basit, alelade bir oyun ortaya çıkarmış oluyorsunuz... SC:4'ü ilk oynayışında (Mitsurugi'yle) hiç zorlanmadan bitirmem, yarım saat sonra da sıkılıp bırakmam işte bu bahsettiğim şeyler yüzündendir... Görsellik? Tamam ama Derinlik? I ih... Olmuyor.

Street Fighter, Mortal Kombat... Bu oyunların emekliye ayrılması lazım artık... ve Soul Calibur içinse söylenecek tek şey var:

Arcade ruhu öldü yaşasın yeni KRAL!



# Neden...



**N**erelerdeydin evlat? Neden bıraktın beni? Sensiz o kadar çok zorlandım ki... Zorlanıyorum. O kadar çok canım yandı ki... Yaptığına anlam veremedim; gücüm yetmedi. Yalnızdım. Yalnızım. Ne kadar klişe, değil mi? Yalnızlık... Hatırlıyorum; gençken yalnız kalmaya çalışırdım hep. İnsanlardan kaçardım. Ama biliyor musun,

yanmıştı. En az benimki kadar... Hayır evlat, "Pişmanım" demeyeceğim; sana vurduğum için pişmanlık duymadım. Bir gün bile... Seni o an öldürebilirdim; çuvalmalarımın, beceriksizliklerimin, hatalarımın ve doğrularımın acısını senden çıkarmak istedim. Sen kapıyı çarpıp gittiğinde de hiçbir şey hissetmedim.

Bu hala beynimi kemiriyor. O an ve sonrasında sana karşı bir şey hissetmemiş olmam... Hiçbir şey... Sadece sana vurduğum andaki surat ifadeni hatırlıyorum. O kadar güzeldin ki... O an pişmanlık duydum. Sadece... O an... Ama bir anlık işte. Sadece... O da yetmiyor. Peki ya sen... Sen de mi hiçbir şey hissetmedin? Canın yandığında... Ya da çekip giderken... Gittiğinde... Ya da umurunda bile değildi. Hiçbir şey... Öylece çıktın, gittin... Ama hala düşünüyorum; neden bıraktın beni? Bir kavga yüzünden miydi? Hayatım yüzünden mi? Yoksa yapmadıklarım, yapamadıklarım yüzünden mi? Keşke bir cevap alabilseydim senden. Birkaç anlamsız, karışık harf... Birkaç bozuk, anlaşılabilir cümle... Bu bir şeyi değiştirmeyecek; biliyorum. Hiçbir zaman eskisi gibi olmayacak hiçbir şey. Her zaman birbirimizi arayacağız. Ya da yalnızca ben seni arayacağım. Nedenini bilmesem de, hiçbir şey hissetmesem de...

## **O sahneyi defalarca yaşadım zihnimde. Eski ve gürültülü bir film makinesiyle bomboş, bembeyaz hayatıma yansıttım kareleri. Kesik kesik... Ve her izleyişimde aptal, durgun bir Avrupa filmi izler gibi boş gözlerle perdeye baktım**

bunu onları kaybetmemek için yapardım çünkü onlara yakın olduğumda onları kaybederdim. Kendimi kaybederdim. Bunu sana açıklamam o kadar zor ki... Sana her zaman anlatmaya çalıştığım ama hiçbir zaman anlatmayı beceremediğim şu rüya gibi... Hatırlıyor musun; bu yüzden kavga etmiştik. Bu yüzden gitmiştin. Ya da sadece... Ben öyle zannediyordum. O rüyayı sana anlatmaya çalışırken terslemiştin beni. Sonra ben de sana çıkmıştım. Hatta annenin eski fotoğrafını yırtıp yüzüme fırlatmıştın. Küfür etmiştin. Ben de sana vurmuştum; canın

Ama neden? Neden... Bu soruyu defalarca sordum kendime. Hiçbirinde yanıt alamadım; her defasında içimden geçtim, gittim. O sahneyi defalarca yaşadım zihnimde. Eski ve gürültülü bir film makinesiyle bomboş, bembeyaz hayatıma yansıttım kareleri. Kesik kesik... Ve her izleyişimde aptal, durgun bir Avrupa filmi izler gibi boş gözlerle perdeye baktım. Hiçbir şey... Hissetmeden... Aynı akıl hastanelerindeki "iyileşemezler"den biri gibi... Neden? Neden evlat... Bilmiyorum.

Nerelerdesin evlat...

Neden bıraktın beni...   
firat@level.com.tr



# Uğursuz Uğurlama

**A**ğustos ayının sıcak mı sıcak son yaz günleri... Arabayla Bodrum'dan İzmir'e gidiyoruz. Karıcımla birinci evlilik yıldönümümüzü kutlamışız. Arabayı ise eşimin abisi kullanıyor. Onun yanında da kendi eşi var. Böyle, sevimli ve eğlenceli bir dörtlüyüz. Her şey güzel, keyfimiz yerinde. Bodrum'da "gece eğlence, gündüz deniz, gece gene eğlence" devinimine girmişiz. Yorgunuz ama

## Arabadaki fındık beyinliler ise şehirlerarası yolu keyiflerine göre kapatarak trafiği yavaşlatıp eğleniyorlar!

mutluyuz. Hatta biz dans ederken Bahar (kızımızın adı Bahar olacak.), Bilge'nin karnında tepinerek bize eşlik etmiş. Yani ailecek eğlenmişiz. Yol da boş. Levent, hızlı ama emniyetli giden bir sürücü, hatta giderken bir ara yolda İbrahim Tatlıses'in yanından bile geçiyoruz. Emin olmak için yavaşlayıp arabanın içine bakıyoruz ama İbo abey yüzünü göstermiyor. Neyse; sanırım İzmir'e 100 ya da 70 kilometre kala trafik birden ağırlaşıyor. Bizim bulunduğumuz araç biraz yüksek olduğundan önümüzdeki arabaların ilerisini görebiliyoruz. Yol düz ve ilerisi de yokuş. Yani yolun ilerisinin açık olduğunu da görüyoruz. Yol ilerliyor ama trafik birden anlamsızca yavaşlıyor ve yol sıkışıyor. Bir 10 dakika böyle gidiyoruz. Bir süre sonra iki araç öndeki minibüs şoförü bey, balatalarını yakıp orta refüje giriyor ve karşı yola geçip en öndeki arabaları o şekilde solluyor! O gidince önümüz açılıyor ve trafiğin neden ilerlemediğini görüyoruz. İki Doğan marka araba yan yana gelmiş ve gayet yavaş gidiyor. Üstelik hiç kimseye de yol vermiyor! Bende jeton hemen düşüyor;

asker uğurlaması bu. Arabadaki fındık beyinliler ise şehirlerarası yolu keyiflerine göre kapatarak trafiği yavaşlatıp eğleniyorlar! Bunun bir benzerini daha önce Bostancı'dan köprü yoluna giderken de yaşamıştım. Orada da aynı fındık sahibi gençler, beş şeridi kapatıp durmuş ve aynı anda kalkmaya hazırlanıyorlardı. Ben, o zaman zar zor yavaşlayıp en sağdan sıyrılmıştım. Bir anda o anım aklıma geldi ve bu iki arabanın ne yaptığını anlayıp "Asker uğurluyor bunlar." deyiverdim. Bilge ve Özge ise hala bu olaya bir anlam vermeye çalışıyorlardı. Sonuçta Levent, biraz da öfkeyle iki arabanın arasından sıyrılmayı başardı ama arkada uzun bir konvoy vardı. Yanlarından geçerken Bilge ve Özge dayanamayıp adamlara tepki gösterdi. Fakat yaptıklarının ne olduğunu o kadar bilmiyorlardı ki bizimkilere "ne var" gibisinden el hareketi yaptılar, hatta soldaki araç onları geçtiğimiz için bize korna bile çaldı! Hem kendilerinin, hem de arkadaki bir sürü insanın hayatını tehlikeye attıklarını fark etmeyen bu cahil adamların plakasını almayı akıl edemedim maalesef.

Askerlik, bizim ülkemizde çok farklı değerlendirilen bir olgudur. Bildiğiniz gibi, askere gitmeyi adamdan saymazlar ve ona kız vermezler; askere uğurlarken de bir düşünle gönderirler. Havaya atıp tutarlar. Tüm arkadaşlar bir araya gelip beraber eğlenirler. Bu güzel geleneğimize tabii ki bir diyeceğim yok ama eğlenirken başkalarının hayatını tehlikeye atmak kabul edilemez bir davranış. Ne olur, tıpkı futbol maçlarından sonra ya da düşünlerde havaya ateş açmak gibi, bu eğlencemizi de kötü anılara dönüştürmeyelim. [akmenek@level.com.tr](mailto:akmenek@level.com.tr)

# Video Oyuncularındaki Hayal Etme Faktörü



“Video oyuncularındaki hayal etme faktörü” ismini verdiğim bir etken var. Bu kavrama göre, uzun yıllar beklenen ve hakkında büyük hayaller kurulan oyunlar, doğal olarak hayal kırıklığı yaratmaya mahkumdur ve Fallout 3 de, 10 yıldır büyük bir tutkuyla hayal dünyalarını çalıştırmış, hayal dünyalarından beslenen beklentilerle büyümüş, bu yüzden de

**Video oyunu seven insan; kimsenin bilmediği, görmediği, gitmediği dünyaları keşfetmeye meraklı şu eski zaman kaşifleri gibi, hayal gücü engin, mantık yapısı sağlam, düşün dünyası zengin insanlardır**

büyük hayal kırıklıkları yaratması mümkün bir oyundur.

Hayal kırıklıkları yaratacağı için video oyunu seven insanın hayal dünyası geniştir. Zengin bir adam bulup çocuk doğurarak kocasının parasıyla prenses olacağını sanan hanım kızcağızlar gibi, tüm hayal dünyası, toplumun kafasına kazıdığı o, “evleneceksin, çocuk doğurup evinin kadını olacaksın” türü kurallardan ve basmakalıp hayallerden ibaret değildir.

Video oyunu seven insan; kimsenin bilmediği, görmediği, gitmediği dünyaları keşfetmeye meraklı şu eski zaman kaşifleri

gibi, hayal gücü engin, mantık yapısı sağlam, düşün dünyası zengin insandır.

Haliyle, çok sevilen, çok beklenen, on sene boyunca hayal edilen bir oyun için o kadar yüksek beklentiler oluşmuştur, o on sene boyunca devamlı öyle büyük fanteziler kurulmuştur ki, belki aslında o beklentilerin karşılanması halinde, oyunu çalıştıracak güçte bir bilgisayar, henüz piyasaya dahi çıkmamıştır.


Dolayısıyla, video oyuncuları hayal eder, umut eder ve umut hayal kırıklığına giden yolda ilk adımdır. Yani, bir oyunu ne kadar çok beklerseniz, ne kadar çok hakkında düşünür ve hayal kurarsanız, umut ederseniz, o kadar büyük hayal kırıklığı yaşarsınız.

Fallout 3’ün de sonu bu olacaktır, emin olun.

Lakin, bu tepkinin farkında olarak, sadece oyunun içeriğinden, oyun için hazırlanan kurgudan keyif almak için oynayacak benim

gibi oyuncular bu işten karlı çıkacak ve güzel bir hikaye dinlemiş gibi huzur içinde son ekrana ulaşmış, hayatlarına devam edeceklerdir.

Dolayısıyla, Fallout 3 daha çıkmadan ortada kendini yırtan insanlar var ki Fallout’un ruhunu kaybettiğini, FPS olduğunu, ellerini bile sürmeyeceklerini bağırarak beyan edip, Fallout 3’e şimdiden savaş açtılar. Oysa “Yok şöyle olmuş, yok böyle olmuş” kavgasıyla kendinizi yırtmaya gerek olmadığını düşünüyorum. Açık bakarsınız Fallout 3’e, beğenirseniz oynarsınız. Beğenmezseniz, çapkın güllücükleriyle, soğuk kış gecelerinde gökyüzünde kuzey yıldızları gibi parlayan güzel gözleriyle, alev afet-ül dilberler dışarıda sizleri bekliyor. Çıkıp keyfinize bakarsınız. Neyin kavgasını yapıyorsunuz, anlamıyorum, çözüm basit:

[uninstall]  [cem@level.com.tr](mailto:cem@level.com.tr)







# The Album Leaf

**T**he Album Leaf'i dinlediniz mi hiç? Aylardır takıldım ve bırakamıyorum bir türlü. Post-rock türünün tüm bedenimi ve zihnimi sarmaya başladığı ilk haftalarda, ilk dinlediğim gruplardan biriydi. Bundan çok uzun zaman öncesiydi, hatırlıyorum. Bir Last.fm keşfidi bu grup benim için. Sonrasında bir şarkı, bir şarkı daha, bir albüm, bir albüm daha... 1998 yılında kuruldu The Album Leaf; Jimmy LaValle'nin solo projesi olarak. San Diego'lu bir gitarist kendisi ve bu noktada şu detaya dikkat çekmek istiyorum ki The Album Leaf, A.B.D. kökenli bir post-rock grubu. Nasıl oluyor da İskandinavya dışından başarılı bir post-rock grubu çıkıyor, değil mi... Bu sorunun cevabını hiçbir zaman bulamayacağım

## Nasıl oluyor da İskandinavya dışından başarılı bir post-rock grubu çıkıyor, değil mi...

sanırım. Aslında çok da kurcalamıyorum, bozmamak için bu entresan durumu. O halde grubun gidişatından bahsedeyim biraz.

Grubun ilk albümü Orchestrated Rise to Fall. 1998 yılının sonbahar aylarında kayıtları yapılan ve 1999 yılında piyasaya sürülen bu albümde, bulunduğunuz atmosferi değiştirecek tipte farklı şarkılar yer alıyor. Beni en çok hislendiren şarkıysa September

Song. Bir miktar alkol aldıktan sonra bu şarkıyı dinlediğimde, anlam veremediğim bir şekilde gözyaşlarına boğulduğumu hatırlarım. Hem hüznü verici, hem de güzel bir andı ama nedenini bir türlü öğrenemediğim bir durumdu. Bu anıma hem Elif, hem de Firat tanıklık etmiş ve onlarda bir anlam verememişti zaten.

One Day I'll Be On Time ise grubun 2001 yılında piyasaya sürülen ve benim favorim olan albümdür. Çünkü o kadar sağlam şarkılar vardır ki bu albümde, her şeyi unutturur, zamanı durdurur, hızlı tempoyu ve durağanlığı aynı anda barındırır içinde. Albümün giriş şarkısı "Gust of..."; her grubun yazmasına ve icra etmesine kısmet olmayacak çapta bir yapım. Karanlık, en azından loş bir ortamda tüm dikkatinizi şarkıya vererek ne demek istediğimi ya da kelimelerle anlatmaya kalkışmadığım şeyi daha iyi anlayabilirsiniz. Albümün devamında ise tempo bir yükseliyor, bir düşüyor, bir yükseliyor, bir düşüyor; her şarkı birbirinden değerli benim gözümde, kulağımda, zihnimde...

Takvimler 22 Haziran 2004'ü gösterdiğinde grubun üçüncü albümü çıkıverdi

piyasaya. Sigur Ros ve Amiina gruplarının da eşlik ettiği bu albümde yine birbirinden başarılı şarkılar yer alır. In a Safe Place boyunca tempo yine değişkenlik gösterir ve yaklaşık 50 dakika boyunca ruhunuz dinlenir. The Album Leaf albümlerinin genel özelliğidir bu aslında.

Into the Blue Again; son The Album Leaf albümü. Henüz bir devamı gelmediği için elimizdeki son eser bu. Vokalin iyice kendini hissettirdiği, hatta ön plana çıktığı bu albümde The Album Leaf müziğinin vokal ile olan uyumu ve ortaya çıkan güzellikler çıkıyor karşımıza.

Grubun bugüne kadar ortaya koyduğu eserler; The O.C., CSI: Miami ve Grey's Anatomy gibi birçok tanınık yapımda da kullanıldı. Öte yandan grup; 2003, 2004, 2006 ve 2007 yıllarında San Diego Müzik Ödüllerinde ödüle layık görüldü. The Album Leaf'in bir sonraki albümü ise sabırsızlıkla beklenir tarafımdan... [rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr)



# Aidiyet...



**B**ir lider düşünün; kendisine inanan herkesi hiç bir zaman yanıltmayan, yarı yolda bırakmayan, ardından gelenlerin umutlarını her daim diri tutan, korkusuz, kararlı, tutarlı, soğukkanlı ve zeki... Bir lider düşünün; kendisini alkışlayan on binlerce insana, güven telkin eden bir gülümsemeyle karşılık veren, yeri geldiğinde ayaklarına kadar gidip, onun alkışlayanlara sarılan, peşinden gelenlerle tek vücut olan...

Bir lider düşünün; soğuk bir kış gününde, ellerinde eldivenleri, başında beresi ile, "olmak istediği adamı" yakından görmeye gelmiş, babasının ellerini sımsıkı tutan ve gözleri ışıdayarak kendisine bakan çocuğa, inancın, aidiyetin, tutkunun ve azmin anlamını her tavriyla hissettiren. Bir lider düşünün; o bereli, eldivenli, soğuktan titreyen ama mutlu çocuğun

## Bir lider düşünün; bugün 28 yaşında olan ve bulunduğu konuma gelebilmeyi dokuz yaşında kafasına koyan...

hayallerini asla yıkmayacak, o çocuğu kandırmayacak...

Bir lider düşünün; çok para kazanan ama bu yaşlı dünyada paradan daha değerli kavramlar olduğuna inanan, daha fazla para için inandığı değerlerden asla vazgeçmeyecek, sevdiği renkleri bir kağıt parçası uğruna yok saymayacak, onu seven çocukları asla üzmeyecek...

Bir lider düşünün; rakiplerinin bile sonsuz saygı duyduğu, örnek aldığı... Bir lider düşünün; işini iyi yapmanın önemli bir erdem olduğunu idrak etmiş, icra ettiği işe asla saygısızlık etmeyen...

Bir lider düşünün; kendisine gösterilen sevgiden / saygıdan dolayı şı-

marklık yapmayı, aklının ucundan bir an bile geçirmeyen, ayakları yere basan... Bir lider düşünün; her daim spot ışıklarının altında yaşayan ama özsaygısını kaybetmeyen, peşinden gelen ve liderinin attığı her adımı anbean takip eden insanları hayal kırıklığına uğratmamayı düstur edinen...

Bir lider düşünün; bugün 28 yaşında olan ve bulunduğu konuma gelebilmeyi dokuz yaşında kafasına koyan...

Bir çocuk düşünün; gönül verdiği renkler için her şeyiyle savaşan, terini son damlasına kadar akıtmaktan gurur duyan, minik bacakları ve sonu olmayan enerjisi ile hiç durmadan koşan, yaşadığı zorluklar karşısında geri adım atmayan, hedefine emin adımlarla yürüyen...

Bir çocuk düşünün; dokuz yaşında kırmızı formasını sırtına geçiren, o formayı sonraki 19 yıl boyunca sırtından hiç çıkarmayan ve çıkarmayı aklının ucundan bile geçirmeyen...

Bir çocuk düşünün; kırmızı formasıyla uyuyan, uyanan, yemek yiyen...

Bir futbolcu düşünün; takımının lideri, kaptanı, her şeyi...

Bir futbolcu düşünün; yetenekli, hırslı, yaratıcı, zeki, korkusuz, güçlü, onurlu...

Bir futbolcu düşünün; takım arkadaşlarına yalnızca yeşil sahadaki varlığıyla bile güven

veren, aynı amaç uğruna ter döktüğü arkadaşlarını önemseyen, onlara ihanet etmeyen, yeri geldiğinde onları yerden kaldıran eli uzatan, sırtlarını sıvazlayan...

Bir futbolcu düşünün; Anfield Road'a her çıkışında çılgınca alkışlanan, sadece takım arkadaşlarının değil, tribünleri dolduran yaklaşık 50.000 kişinin de liderleri olarak gördüğü...

Bir futbolcu düşünün; kırmızı renkteki sekiz numaralı formasını onurla taşıyan...

Bir futbolcu düşünün; Liverpool'da oynayan...

Bir futbolcu düşünün; adı Steven Gerrard...

Bir futbolcu düşünün; daha fazla para için doğduğu, büyüdüğü, kaptanlığını yaptığı kulübü asla terk etmeyecek, onu seven insanlara sırtını dönmeyecek...

Bir futbolcu düşünün; soğuk bir kış gününde, ellerinde eldivenleri, başında beresi ile, "olmak istediği adamı" yakından görmeye gelmiş, babasının ellerini sımsıkı tutan ve gözleri ışıdayarak kendisine bakan çocuğa ihanet etmeyen...

Bir futbolcu düşünün; daha fazla para için ezeli rakibinde top koşturmayı aklının ucundan bile geçirmeyen, yıllarca komutanlığını yaptığı takımının kalesine, rakip takım formasıyla gol atmaya çalışmay "profesyonelliğin gereği" klişesinin / zırhının arkasına saklanarak meşru kılmaya çalışmayan...

Bir futbolcu düşünün; oynadığı takımın profesyonel bir oyuncusundan ziyade, o takımın taraftarı olan...

Bir futbolcu düşünün; futbola Liverpool'da başlayan, futbola Liverpool'da bırakmaktan başka düşüncesi olmayan...

Bir futbolcu düşünün; 10 yıllar sonra çocuklarınıza, torunlarınıza övgüyle söz edeceğiniz...

Onurlu bir adam düşünün; zamanı geldiğinde "öbür dünya"ya geçmek üzereyken, kulaklarında yankılanan "You Never Walk Alone" şarkısı eşliğinde, huzurla ve gururla gözlerini kapayan...  
doruk@level.com.tr

**Not:** Bu yazı, oynadığı kulüple özdeşleşmiş tüm büyük futbolculara saygı duruşu niteliği taşımaktadır. Metin Oktay'a, Can Bartu'ya, Baba Gündüz'e, Lefter Küçükandonyadis'e, Hakkı Yeten'e ve daha nicelerine...

**Not 2:** Hepinize hayırlı bir Ramazan Bayramı diliyorum. Mutlu olun...





# Biraz

“Belki... Biraz... Olabilir...” Neden bu kelimelerin ikimizin dünyasında yeri yok? “Biraz sakınım, biraz dişiyim, biraz açım...” Hayır; ya etrafımızdaki canlı - cansız her şeyi yok edecek kadar kızgın ya da tek bir sineğin bile dalgalandırmadığı bir su birikintisi kadar sakın. Ya dünyadaki en fethan kadın

duymak, biraz anlamak, biraz sevmek, biraz nefret etmek... Arkama baktığımda biraz kırılmış insanlar görmek istiyorum. Arada, sadece biraz küfür etmek, biraz aynaya bakmak istiyorum. Biraz gördüklerime anlam vermek, biraz herkesi

duruyorum ve seni alıp kendi ellerimle görebildiğim boşluklara yerleştirmeye çalışıyorum. “Biraz” olsun uymuyorsun. “Biraz” olsun uymuyorum. Gözlerimi kapatıp tahminler yürütmeye çalışıyorum. Yarın “biraz” olsun kolay olacak mı diye... Sen hemen “Evet, tabii ki” diye bağıırıyorsun umutla. Yarın, cinsiyetimiz ne olacak diye soruyorum; “İkisinden birisi” diyorsun hızlıca. Bilmemek seni rahatsız etmiyor mu diye soruyorum; “Kim biliyor ki...” diyorsun. “Ayrılmadığımız sürece sen çok erkek, ben çok dişi; sen çok aç, ben çok tok; sen çok kızgın, ben çok sakın olurum; olursun. Beraberken çok değil, biraz zor sadece.”

**Eğer kontrolümüz dışındaysa bu “uçların savaşı” sana ya da sorulması gereken yetkili güçlere sormak istiyorum: Her şeyin “çift”iyle yaşamanın daha kolay bir yolu var mı?**

kadar dişiyiz ya da en ilkel adam kadar erkek. Ya kusacak kadar tok ya da kendi bedenimizi yeme hayali kuracak kadar aç... Sence de savaş verdiğimiz iki ucu ortalamaya ihtiyacımız yok mu? 180 derecelik dönüşlere ne kadar süre daha dayanabileceğiz? Biz her şeyden bir taneyle yetinebileceğimizi fark etmedik mi çoktan? Eğer kontrolümüz dışındaysa bu “uçların savaşı” sana ya da sorulması gereken yetkili güçlere sormak istiyorum: Her şeyin “çift”iyle yaşamanın daha kolay bir yolu var mı? Sadece “biraz” istiyoruz; öyle değil mi? Çok değil... Biraz

dayım. Bu yalnızlık fiziksel ya da klişeleşmiş olan “kalabalıklar içinde yalnızım”daki yalnızlık değil. Bu yalnızlık, “uçların savaşı” nedeniyle insan olduğumu “biraz” olsun hissedemememin yol açtığı yalnızlık.

Sana bakıyorum... Kendime bakıyorum... Çevreye bakıyorum... Göremiyorum... “Biraz” olsun doğru slot’a yerleştirildiğimizi göremiyorum. Sonra derin bir nefes çekiyorum içime,

Sonra gözlerimi açıyorum ve söylediklerinden tatmin olmamış gibi yeni slot’lar arıyorum durmaksızın. Belki de aramış gibi yapıyorum zira “belki”, “biraz” her şeyin çiftiyle ikimize birden sahip olmama seviniyor “olabilir”im. İtiraf ediyorum... [elif@level.com.tr](mailto:elif@level.com.tr)



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Cem Şancı

inbox@level.com.tr

# posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## BİZİM EVİN HALLERİ

"Rüzgar tarafından eğilmiş çamlar geceye doğru ilerliyordu. Rüzgar ense ve omzumdaki terleri soğuk soğuk öpüyordu. Martılar denizde o kadar ceset olmasına rağmen hala şikayet ediyorlardı. 11 yaşımdan beri LEVEL'in ateşiyle vaftiz ediliyordum. Ciğerlerimde soğuk hava vardı. Ellerim sakindi. Aldığım şekilde MÜKEMMEL. Ve bu mail'i yazmak için hiçbir engel kalmamıştı. Bu dergiyi okurken ailem tarafından sopa ve kırbaçlarla cezalandırıldım. Ama LEVEL için acıyı ve merhameti Kung Fu tekniğiyle beynimden sildim. Ve sonunda halkıma bir LEVEL sapığı olarak geri döndüm."

Herhalde daha "cix" bir giriş yapamazdım. Şu sıralar yukarıda da anladığınız üzere inanılmaz derecede film

izliyorum. Bu yüzden de ilk sorumu oyunların filme uyarlanmalarıyla alakalı olarak soracağım. Şu Devil May Cry (DMC) ve Bioshock (BS)'un filme uyarlanma olasılığı ne kadar kesinlik kazandı? "Bazen ne bildiğin değil kimi tanıdığın önemlidir." derler. Sizin dergide yazar olmak için bu etken önemli midir? Yoksa Elif (Abla!) gibi paso saç rengimi değiştiresem dergiye girebilir miyim? Sadece Kaan Abi, seni yürekten kutlar ellerinden 3600 beygir gücünde sıkırım. Haziran sayısının kapağı muhteşemdi. Beni asıl etkileyen olay 1997 CONAN dergisinin kapağındaki Conan resminin tıpkısının aynısının da aynısını nasıl çizdiğin oldu. Zaten böyle bir yeniliği ancak LEVEL dergisinden beklerdim. Bende amatör olarak resim "anime" çiziyorum. Kendimi geliştirmek hiç de fena olmaz. Bana resim çizme teknikleri, yöntemleri hakkında önerebileceğiniz bir site veya sizin gibi içeriği müthiş, orijinal, anime çizme hakkında bilgi verebilecek ve kendimi geliştirebileceğim bir dergi önerebilir misiniz?

Oyunların filme uyarlanma konusu benim gerçekten hoşuma gidiyor. Yukarıda da DMC ve BS hakkında bilgi verecek olmanız bile beni heyecanlandırıyor. Kesinlik

sormamın amacı bunu gerçekten istememdir. Peki şöyle bir şey söylesem; God of War ve Gears of War gibi iki çığır açan oyunun filme uyarlanması söz konusu olsa sizce de muhteşem olmaz mı? Fark ettiyseniz oyun dışında çeşitli konulardan da sizlere sorular yönelttim. Çünkü LEVEL benim gözümde sadece bir oyun dergisi değil, bir kültür & sanat dergisi. Hatta LEVEL evime geldiği zaman en başta oyun incelemeleri ve haberleri dışındaki bölümleri okuyorum. Hele şu Altıgen bölümünü "28gen'e çevirirseniz süper olacak. Mail'im cevaplarsanız sevinirim. Yayınımlarsanız "über" sevinirim. Hepinize kolay gelsin. Mail'im bir şiirle başlattığım gibi yine bir şiirle noktalamak istiyorum.

"Ellerim nasır tuttu (yazmaktan), Ağzımda poğça. Madem yüzmeye bilmiyordun, Neden çıktın ağaca? Alakaya maydanoz, Bu ne biçim lacivert. Ben köyümü özledim, Yaşasın Cumhuriyet." Talha Özerdemöğlü

**Mr. White:** Sen bi' ara bizim ofise uğra...  
**Mr. Blonde:** Yavrucuğum, LEVEL sapıgım, kung fu çekirgem; eğer animasyon yapmıyorsan anime çizilmez! Manga çizilir. Vesile oldun, okuyucularımız da bilsin ki Japon çizgi romanlarına "manga" denir. Bunları çizen kişilere "mangaka" denir. Çizimler animasyon haline getiriliyorsa da bunun adı "anime"dir. Çiz! Ve büyük üstat Oğuz Aral'ın dediği gibi gereksiz taramalardan kaçın! Bu arada eski  
**Mr. Blonde'u öldürdüm; yaşasın yeni Mr. Blonde! Harr!**  
**Mr. Orange:** Ya, bu mail çok uzun amaaa! Böyle uzun metinler görünce korkup kaçıyorum hemen.

## YODA VS DARTH VADER

Selamlarım sizi büyük LEVEL camiası, nasılsınız iyi misiniz? Mail'i saat 00:24'te gönderiyorum.

Size bazı sorularım, isteklerim ve teşekkürlerim olacak en azından cevap gönderirseniz sevinirim.

1. GeForce Fx 5500, Pentium 2.4 ve 768 MB RAM ile en düşük ayarlarıyla olsa da Call Of Duty 4'ü çalıştırabilir miyim?

**Mr. Pink:** Çok zorlar ama çalışır sanırım.

**Mr. Brown:** Çabalama kaptan, o gemi yürümez.

2. GTA IV PC'ye çıkacak mı?

**Mr. Pink:** Evet. 21 Kasım'da.

**Mr. Orange:** Öte yandan oyunun PC versiyonunun, konsol versiyonlarından daha iyi görseleliğe sahip olacağı söyleniyor; bakalım.

3. Posta'nın sayfa sayısının artması çok iyi olur bence.

**Mr. Orange:** Bu da fena fikir değil hani.

**Joe:** Ama yerimiz dar.

4. Yoda mı, Darth Vader mı? (Şahsen "Yoda" diyorum.)

**Mr. Pink:** Soul Calibur dilinden konuşursak Darth Vader. Öbür türlü de Darth Vader gerçi...

**Mr. Brown:** Şaka di mi? Yoda hepsini döver, üstüne iki tane koyar.

**Mr. Blonde:** Lord Vader; Yoda emekliliğini boşuna mı bataklıkta saklanarak geçirdi?

5. Aranızda kim Fenerli?

**Mr. Pink:** Bende fener yok valla. (Eyvah eyvah...)

**Mr. Orange:** Ofis dahilinde Fenerli olmayan var mı arkadaşlar?

**Eddie:** Tabii ki yok!

**Joe:** Yok mu?

6. Star Wars Battlefront 3'ten haber var mı?

**Mr. Blonde:** Dedikodusu var ancak yakın zamanda bekleme. O vakte kadar sen Battlefront 2 ile takılmaya devam et, ben öyle yapıyorum.

Sorularım bu kadar kendinize iyi bakın, güç sizinle olsun  
*Chewbacca*

## JOKER ONLY MAKES JOKES

Selam HQ, iki yıldır her sayınızı se-verek okuyan bir okuyucunuzum ve merak ettiklerimi cevaplamanızdan başka bir ricam yok. Neyse fazla da söyleyecek bir şeyim yok, açıklası kötü bir oyuncuyumdur ama güzel senaryolar, grafikler ve MGS tarzı oyunlar beni bu sektöre bağladı... Büyük ihtimalle şimdiye kadar yazdıklarım umurunuzda olmayacak onun için ben direk sorulara geçeyim:

1. Ben aşırı derecede bir anime hayranıyım ve animeleri izleyebileceğim site, kanal veya satın alabileceğim bir yer yazarsanız çok sevinirim (MTV hariç).

**Mr. Pink:** [www.anidb.net](http://www.anidb.net). Üye ol, araştı, kazan!

**Joe:** Bu ne abi? Spam mail gibi...

2. PSP ya da bilgisayar için hiç wakeboard, kiteboard ya da mountainboard oyunu var mı, bunların hastasıyım da ben...

**Mr. Pink:** Maalesef yok. (Belki Wakeboard hiç bilinmeyen bir oyun olarak çıkmış olabilir.)

**Mr. Orange:** 2003 yılında Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray diye bir oyun çıkmış. Sewer Run diye bir mountainboard oyunu buldum; ilgilenirsen ismini Google'da arat derim.

3. Sizce en iyi skateboard oyunu hangisi ve PSP için olanları söyler misiniz?

**Mr. Pink:** Şu an için PSP'de bulabileceğin en iyi kayak oyunu Tony Hawk serisi.

**Mr. Orange:** Şu seriye de bir türlü ısınamadım.

**Mr. Blonde:** Koş kendine bir kayak al, deck topla dağıt. Hep sanal hep

## sanal olmaz!

4. Beatdown tarzında hiç konsol oyunu var mı ve de SSX'in yenisi gelecek mi?

**Mr. Pink:** SSX'in yenisini Eddie ve ben salya sümük bekliyoruz (Duygusalız.) ama EA bu konuda hiçbir açıklama yapmıyor. Unuttular SSX'i...

5. Her sayınızda verdiğiniz tam sürüm oyunlar gerçekten çok güzel ama daha "extreme" bir oyun verme şansınız var mı ve de hiç bedava oynanan extreme bir online oyun var mı? Şimdiden teşekkür ederim; okuyucunuz olmak benim için yeterli, her ne kadar oyunlarla içli dışlı olmasam da merak ettiklerim bunlardı. Size kolay gelsin, ayrıca unutmadan senaryosunu en sevdiğiniz oyunlar hangileri? Biraz monoton oldu galiba ama...  
*Joker\_X Erk\_Apaydın*

**Mr. Blonde:** Planescape Torment' in senaryosunu çok severim. Baldur's Gate serisinin de senaryosu güzeldir. Bir de Full Throttle, çok basit bir senaryosu var ama zaten karmaşık olmasına gerek yok.

## ESKİ - YENİ

Sevgili LEVEL ahali...

Sizi bilmiyorum ama ben oyunların bu seviyeye geleceğini tahmin edemedim. Artık hiçbir stüdyo "Oynayıp kolay olan, anlaşılır ve sürükleyici bir oyun yapalım" demiyor. Oyunlar o kadar fazla yenilik içeriyor ki artık takip edemiyorum. Stüdyolar artık öyle bir hal almış ki herkes "En iyisi ve en yenilikçisi olalım" diye kasiyor. Ne gerek var ki? Ne vardı Legacy of Kain serisi gibi basit ama sıkıyıcı, insanı kendine bağlayan bir oyun yapılsaydı veya Resident Evil'in ilk üç oyunu gibi bir oyun? RE4 bence fiyaskoydu. Hikayesi, orijinal hikayeden tamamen farklıydı. Eski beyin yiyen zombilerimiz, tyrant'larımız yoktu. RE5 de sadece bir görsel şölen olacak. Daha ilerisi olmayacak. Firmaların yenilikçi olması güzel fakat bu kadar yenilik de fazla geliyor bir süre sonra. Senaryolara gelirsek... Yeni oyunlar

bu konuda da sınıfta kalıyor. Çoğunun hikayesi klişe. Eski klasik oyunlara bakarsanız, çoğunun hikayesinin özgün olduğunu görürsünüz. Bu yenilikçi anlayış, neden senaryolarda kendini gösteremedi? Sonuç olarak, bence artık oyunlar içinde insanları eğlendirecek bir şey olsun diye değil; en iyisi olalım diye, x firmasının satışlarını geçelim diye yapılıyor. Biz de bunu göz ardı edip devam oyunlarının göz kamaştırıcılığına kapılıp sürüp gidiyoruz...  
*Ozan Güzel*

**Mr. White:** Bu bilinçli oyuncu tavrın için seni kutluyorum. Bir zamanlar bilgisayar oyunlarını küçümseyip onları itici bulan hanım kızcağızların cicili bicili evcilik oyunlarını keşfedip bütün paracıkların bu oyunlarına yatırmalarından sonra, haliyle oyun piyasasının da bozulduğunun da bilmem farkında mısın?

**Mr. Orange:** Boşuna mı amatör yapımcıların yaptığı oyunlara verdim kendimi... Adamların hiçbir maddi kaygısı yok ki; istedikleri gibi, hayal ettikleri gibi, tam da kafalarından canlandırdıkları gibi oyun yapıyorlar. Başlarında beyinlerinin etini yiyen patronlar yok, oyun beğenilmezse -boşa geçen zaman dışında- kaybedecekleri bir şey yok...  
**Hastasıyım bağımsız yapımcıların!**

## İLK MAIL'İM

Merhaba LEVEL ahali...  
Bu size gönderdiğim ilk mail ve çok heyecanlıyım. Tatilden yeni döndüm ve hemen size e-mail göndermek için bilgisayarımın başına oturdum. Neyse konuyu fazla uzatmadan olumlu eleştirilerime ve sorularıma geçeyim. Önce eleştirilerim:

1. Öncelikle, Posta'yı okurken "Yaptığınız incelemeler genelde kişisel oluyor ve böyle olunca güzel olmuyor" gibi yorumlar görüyorum. Bence kişisel olması daha güzel; kişisel olanları okumak insana daha çok zevk veriyor yani. O yüzden böyle

## ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

Şte bu ayki önermelerimiz:

1. "O nasıl bir şut?! Tam iki metreden İbrahim Toraman gıdısıyla öyle bir şut çaktı ki şutun yarısı boşa gitti!"

2. "Unutma da Courtney Love'a gidelim bi' ara!"

**Soru:** Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden sürpriz bir hediye kazanacaktır.

## GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Ben iyiyim!"

Derginin son günü, herkes ölmek üzereyken yemeğe gitmeye çalışan dergi tayfasının, fark etmeden arkada bıraktığı Fırat'ın haykırışı.

2. "Bir şarkıda toplama albüm yapmışlar"

Şefik'in, Metallica'nın yeni albümündeki The Day That Never Comes isimli şarkıyı dinledikten sonraki yorumu.

➔ düşünenlere karşıyım.

**Mr. Pink: Aferin bize o zaman.**

**Mr. Brown: İnceleme tabii ki kişisel olacak. Bu haber değil ki tarafsız olsun. Biz yorum yazıları yazıyoruz. Yazı yazan hiç kimse yorum yaparken kendi görüşünü yansıtmadan yazamaz. O zaman bunun adı inceleme olmaz. Ayrıca yazar oraya kendi tecrübesini yansıtır. Zaten tecrübesi yoksa oyun dergisinde de yazar olarak iş bulamaz böyle değil mi?**

**Mr. Orange: Komik.**

**Joe: Nesnel inceleme yoktur; az Cola vardır.**

2. Yazdığınız incelemeler gerçekten çok güzel ve yönlendirici. Sizin altın ödül verdiğiniz oyunları alıp oynamam ve çok seviyorum mesela. Ama daha az puan verdiğiniz oyunları oynayınca o kadar keyif almıyorum.

**Mr. Pink: O oyunlara karşı ihtiyatlı davranışınız diye düşük puan veriyorsunuz zaten. Doğru yoldasın.**

**Mr. Blonde: Biz yandık, sen yanma!**

kadar

**düşük puan verdiniz?" ve "Neden bu kadar yüksek puan verdiniz?" diyenler var ki...**

**Joe: Haklı abi adamlar; hem oyun oynayıp para kazanıyorsunuz, hem de GTAIV gibi bir oyuna (!) düşük puan veriyorsunuz. Siz ciddi den işten anlamıyorsunuz. Üzgünüm; kadroda değişikliğe gitmem gerek.**

3. Verdiğiniz tam sürüm oyunları severek oynuyorum. Lütfen tam sürüm oyun vermeye devam edin. Çok güzel oyunlar veriyorsunuz; bunu nasıl yapıyorsunuz anlamıyorum. Tebrikler vallahi.

Eleştirilerim bu kadar. Sorularımı geçiyorum:

**Mr. Pink: Bu ayki tam sürüm oyunumuzu da mutlaka dene.**

**Güzel bir strateji oyunu...**

1. Nisan sayınıza bakarken Starcraft 2 oyununun ön incelemesinde LEVEL dergisine özel "Denedik" damgası

vardı ama oyunun çıkış tarihi belli değildi. Bu nasıl olur? Yani çıkmamış bir oyun nasıl denenebilir? Bu bir baskı hatası mıdır? (Merakımdan soruyorum.)

**Mr. Pink: Test sürümünü deneyip "Denedik" damgasını bastık. Bu kadar net.**

2. Assassin's Creed oyununu oynadım ve çok sevdim. Acaba devam oyunu çıkacak mı? Bu konuda herhangi bir bilginiz var mı?

**Mr. Pink: Evet, devamı gelecek ama hakkında henüz bir bilgimiz yok.**

sıra

**gelmedi ya...**

**Eddie: Devami da ilki gibi tekrarlarla dolu, monoton bir oyun olamazsa çıkmasın.**

Sorularım bu kadar. Olumsuz hiçbir eleştirim yok; siz oyun dünyasının en iyi dergisisiniz. Kendinize iyi bakın. LEVEL'in hep böyle olması dileğiyle esen kalın. *Umut Köksaldı*

**Mr. Blonde: Eyvallah çiğirim.**

## RED ALERT 3

Selam LEVEL dergisinin sevilen çalışanları. Derginizi 30. sayınızdaki beri takip ediyorum. Bu size attığım ilk mail; biliyorum biraz geç oldu. Hemen sorularımı geçeyim.

1. Ben üç yaşından beri bilgisayar oynuyorum ve 16 yaşındayım; yani tam bir oyun tutkunuyum. Ben de sizler gibi olmak istiyorum. 139 sayınızda verdiğiniz bilgiyi tam anlamadım; ODTÜ ile alakalıydı. O konuyu bana iyice anlatırsanız sevinirim.

**Mr. Blonde: Oy bana oylar bana!**

**Eddie: Durum şöyle Yiğit'çğim; Oyun Atölyesi bölümümüzde, gönülleri oyun yapımına vermiş yeteneklere yer veriyoruz. ODTÜ'de ATOM (Oyun Geliştirme Merkezi) sayesinde bu sektörde ilerlemek isteyenler çok güzel fırsatlara sahip oluyorlar. Ve biz**

**de onları sizlerle buluşturuyoruz.**

2. Bana Red Alert tarzında güzel oyunlar tavsiye edebilir misiniz?

**Mr. Pink: Company of Heroes, C&C3, World in Conflict.**

**Mr. Orange: Company of Heroes, C&C3, World in Conflict.**

**Eddie: Aranızdaki çekim beni germeye başladı.**

3. Call of Duty'yi çok seviyorum ve severek oynuyorum ama genelde multiplayer oynuyorum ve bayağı iyi dereceler yapıyorum. Bu oyunla ilgi bir turnuva yapmayı düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız lütfen beni de çağırır mısınız?

**Mr. Pink: Biz ofiste ancak Call of Duty kutularını birbirimize atarak eğlenelimiz ve buna katılmak isteyeceğini de pek sanmıyorum açıkçası.**

**Mr. Brown: Ben online'da level 55 oldum. Sonra makineye format atınca bir daha kurmadım. CoD4 kurunca WoW'a ihanet ediyorum; sonra vicdan azabı çekiyorum.**

**Eddie: Çağıracağımıza emin olabilirsin.**

4. Sizden bir tane tam sürüm oyun isteyeceğim. Diğer sayılarda verdiğiniz sevdiğim: Dungeon Siege II. Bu oyunu çok seviyorum ama hiçbir yerde bulamadım; verdiğiniz çok sevinirim.

**Mr. Pink: Not ettik.**

**Mr. Blonde: Kismet.**

**Mr. Orange: Yıl 2005, etiket Microsoft. İnşallah...**

5. Elif Ablamı seni çok yürekten kutluyorum LEVEL liginin her zaman birincisi oldun. Senin kadar iyi bir kız oyuncu görmedim. Peki Elif Ablam sen oyun oynamaya kaç yaşında başladın? Çok merak ediyorum bunu.

**Mr. Pink: Eddie henüz annesinin karnındayken başladı oyun oynamaya. Annesinden hala haber alınamıyor.**

**Mr. Orange: Artık bir gerçeği açıklamanın zamanı geldi: Aslında Eddie hiçbir zaman, hiçbir oyunu oynayabilecek kadar yetenekli olmadı. Onu biz yarattık ve bu günlere getirdik. Hahahahaha!**

**Eddie: Dört, bilemedim beş yaşında...**

6. Bana güzel PSP oyunları önerebilir misiniz? Final Fantasy tarzında...

**Mr. Pink: Final Fantasy VII: Crisis Core! Tamam; bunu oynadıysan Jeanne D'Arc.**

Bu mail'i yayımlarsanız sevinirim.

*Yiğit Gürsözü*

**Mr. Blonde: Yayımıldık; biz de mutluyuz.**

## PES 2008

Selamlar LEVEL ahalisi. Nasılsınız, iyi misiniz? Diyarbakır'dan yazıyorum

ama belki siz bu mail'i okurken Antalya'da olacağım. Sizi 129. sayıdan beri takip ediyorum. İlk mail'im, heyecanımı mazur görün. Sizi sıkımdan sorularına geçiyorum.

1. PES 2008 bazı sorunları var (Kaleciler, yapay zeka, paslar, hakemler, bağırarak spiker...) ancak oyunun Brazukas Reload yamalı hali çok zevkli; deneyin, tavsiye ederim.

**Mr. Pink: Burada herkes PES 2009 oynamaya başladı.**

**Mr. Blonde: Ben futbol sevmem.**

**Mr. Orange: İyi ki varsın futbol.**

2. Buradan Elif Ablam'a sesleniyorum: GTA San Andreas'ta "Farewell My Love..." görevini nasıl bir dalavereyle geçebilirim? Yarış oyunlarından anlamam ve araba çok drift yapıyor.

**Mr. Orange: Eddie çok drift yapıyor zaman zaman.**

**Eddie: Aaa; dalavereye gerek yok! Panik yapmadan, çok fazla gaza abanmadan, virajları da epey yavaş alarak geçersen o görevi ya; Claude Bezgin Bekir tadında ilerliyordun o görevde yanlış hatırlamıyorsam. Amaaan; Catalina denen o kız için de değmez ki aslında... Fıstık gibi Michelle varken...**

3. Elimde orijinal, çipli bir PS2 var; 8 MB Memory Card'ım, ekstradan bir controller'im ve feda edebileceğim çok temiz 15 adet oyunum var. Bunları toplamda ne kadara satabilirim? PS2 de çok temiz bu arada.

**Mr. Pink: Şanslıysan 200'e satarsın.**

4. Xbox 360, Türkiye pazarına ne zaman giriyor ve ilk fiyatı ne kadar olacak?

**Mr. Blonde: Microsoft henüz resmi olarak Xbox 360'ı piyasaya sunmadı. Ama bekliyoruz, istiyoruz!**

5. Soul Calibur IV PC'ye çıkar mı? (Benden çok, küçük kardeşim Bilge istiyor.)

**Mr. Pink: Çıkmaz.**

**Mr. Blonde: Bilge'yi yanaklarından sık benim için.**

6. Şu Banpresto isimli firma PS2'ye RPG oyunu çıkarıyor ya, sizce güzel bir yapımda olacak mı?

7. Niye N-Gage Abiler niye? Bir anlaşma falan mı var?

**Mr. Pink: Gül gibi alet N-Gage. Seviyoruz.**

**Mr. Blonde: Ben ENGAGE! Diye bağırma seviyorum. Star Trek yüzünden.**

**Mr. Orange: Farklı bir şeyler deneyelim dedik, fena mı ettik?**

8. Intel GameX'i bir turla Türkiye turuna çıkaramaz mısınız? Biz de

## HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



yararlanacak olmaz mı?

**Mr. Orange: Türkiye turuna çıkaracağımız bir tır ile Intel Gamex'e katılmak isteyenleri toplamak daha mı kolay olur acaba?**

9. Bu arada düşündüm de oyunlar için hiç farklı tür, tema ve konu kalmadı; değil mi?

**Mr. Blonde: İnsanlar zaman zaman artık keşfedilecek bir şey kalmadığını düşünür. Sonra bir mucit çıkıp bu düşünceyi yerle bir eder ve yeni bir keşifler çağı başlar!**

10. Son olarak Tuna Abi mi, CJ mi; Fırat Abi mi, Kratos mu; Şefik Abi mi, Spiderman mi?

**Mr. Pink: Sevtap Parman.**

**Mr. Brown: Parmaklı Sev-tap, haydi sende yap. Önce sev, sonra tap. Nedense Sevtap Parman deyince aklıma hep Parmaklı Sevtap demek geliyor. Çok mu oyun oynuyorum Mr. Joe?**

**Mr. Orange: Her dalda birinci ben!**

**Eddie: İnsan yiyecek dev domates...**

**Joe: Nedense Fırat Abi'ye kanım ısındı... "Fırat Abi" diyeceğim. Hemen bitiriyorum. Hepinize iyi çalışmalar.**

*Onur Akçay*

## İNSANLIK ADINA

Merhabalar LEVEL ailesi. Mr. White: Merhaba Arda. Hepinize bizlere sunduğunuz bilgiler ve imkanlardan dolayı teşekkür ederim.

**Mr. White: Rica ederim.**

Sizlere bu yazımda oyunların farklı amaçlarla nasıl kullanılabileceği hakkında fikirlerimi belirtmek istiyorum. İstememek veya kabul etmemek de dünya şu an itibariyle bile soğuk savaşın eşliğinde. Gürcistan bölündü, Irak savaşı henüz tam olarak sonra ermedi ve her gün şehit haberleri almaya devam ediyoruz. Yetişkinler, -bir diğer anlamda- ebeveynlerin oyunlar hakkındaki ortak düşünceleri; bu oyunların şiddet içerdiğidir. Tabii ki bu fikre katılmıyorum. Bence oyunları sosyalleşmek veya psikolojik tedavi amaçlarıyla kullanabilir(ler)iz. Örnek olarak, şu anda Gürcistan topraklarında yaşayan binlerce çocuk savaşın etkisi altında. Amerika her gün yardım amaçlı gemiler gönderiyor. Oysa ki bu ülke oyun piyasasının kalbi. Bunları derken tabii ki yiyecek ihtiyacının doğal bir zorunluluk olduğunu biliyorum. Yalnız bu çocukların yiyecek dışında sosyal ve psikolojik tedaviye de ihtiyaçları

vardır. Bu tip yerlere (Gürcistan, Irak vb...) oyun götürülebilirler. FIFA, The Sims, NFS gibi oyunlar bu çocukları hem eğlendirir, hem de şu anki durumları itibariye savaşı bir nebze olsun unutulabilirler. Oralara oyun platformları kurmak çok zor bir şey değildir bence. Bu şekilde oyunların şiddete yöneltmediğini hem dünya kabul eder, hem de bizler ailelerimize bunu anlatmak zorunda kalmayız. Bu benim şahsi fikrim tabii ki.

**Mr. White: Elbette çok güzel, çok içten ve iyi niyetli bir hayal kurmuşsun çocuğum ama kafasına bombalar inen insanların önüne alın size bilgisayar oyunu dersek, bizi orada keseceklerinden emin olabilirsiniz. "Burada barış ve huzur içinde oyunlarımızı oynayabiliyor olmamızın değerini de unutmamak lazım" diyerek bu ayki didaktik cevap kotamı dolduruyorum.**

**Mr. Blonde: Amerikan gemileri demokrasi götürdü zaten; insanlar bellerini doğrultmıyor. Buralardan el ayak çekmeler daha iyi olur bence. Bir de hangi oyunları yollasak acaba? Red Alert 3, World in Conflict, Crysis Warhead, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky?**

Bu mail'im i bütün LEVEL ailesinin okumasını gerçekten isterim.

*Arda Karaahmetoğlu*

**Eddie: Duyarlılığın için çok teşekkürler Arda.**

## SORUNSUZ, SORUSUZ BİR MAIL

Selam LEVEL ailesi, Sorularına geçmeden önce böyle güzel bir dergi yayımladığınız için tebrik ediyorum. 125. sayınızdan beri sizi takip ediyorum. Gerçekten hem eğlendirip, hem bilgilenendiriyorsunuz. Bu arada kimse Elif Ablanın saçlarına laf etmesin. O kendine göre değiştiriyor; rahat bırakın Elif Ablamı. Neyse fazla uzatmadan ve P.O.S.T.A.L'a düşmeden ben sorularına geçeyim. 1. Eski bir Call of Duty oyuncusu olmama rağmen eskiyen bilgisayarı yüzünden CoD4 oynayamadım ve bu yüzden Call of Duty'yi unutmak istiyorum. Bana onun gibi İkinci Dünya Savaşı temalı bir FPS önerilir misiniz?

**serisini deneyebilirsiniz.**

**Mr. Blonde: Return to Castle Wolfenstein geldi aklıma.**

**Mr. Orange: Brothers in Arms var bir de...**

2. Bir PSP kullanıcısıyım. Sizce PSP'nin devri geçmeye mi başladı? Artık çok iyi PSP oyunları çıkmıyor sanki. (God of War hariç.) Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

**Mr. Pink: PSP'nin devri geçmiyor ama Sony şu anda afallamış durumda. PS3 beklediği seviyeye bir türlü gelemiyor ve bu dertle uğraşmaktan PSP'ye de yeterli özeni gösteremiyor.**

**Mr. Orange: Ben bir türlü ısınmadım PSP'ye. Sanırım seyahat eden biri olmadığım için evde oturup PSP oynamak çekici gelmedi bana.**

**Eddie: Mr. Pink'e katılıyorum ayrıca diyorum ki PSP'ye odaklansalar günümüzdeki çoğu PS3 oyunundan daha kaliteli yapımlar sunarlar PSP sahiplerine.**

3. Derginin yanında verdiğiniz oyunlar için teşekkür ediyorum. Biraz daha yeni oyunları verme imkanınız var mı?

**Mr. Pink: Bu yazıyı okuyorsan, dileklerin de gerçekleşmiş demektir.**

**Mr. Orange: Elimizden geleni ardımıza koymuyoruz vallahi.**

4. Anime izlemeye karar verdim. Önerdiğiniz bir anime var mı?

**Mr. Pink: Olmaz mı?! Evangelion! Yok yok; şaka. Artık Evangelion izleyerek başlamak zorunda değilsiniz anime maratonuna. Film olarak önce Vampire Hunter D izle, ardından bir Spirited Away (veya Howl's Moving Castle) ve sonrasında da Bleach, Naruto, Samurai 7, Tengen Toppa Gurren Lagann veya RahXephon izleyerek bu dünyada kaybolabilirsin.**

**Mr. Blonde: Vampire Hunter D izledikten sonra gözlerin kaliteli animasyona öyle alışacak ki diğer animeler kalite olarak kesmeyebilir. Samurai Champloo, Berserk, The Melanchony of Haruhi Suziyama... Sen izle biz yine tavsiye ederiz.**

5. N-Gage Ligi her hafta olacak mı, yoksa bir haftalığa mı özeldi?

**Mr. Pink: Sonsuza dek N-Gage oynayacağız.**

**Eddie: "Sonsuza kadar" dediği birkaç ay... ☺**

Teşekkürler. Umarım 141. sayıyı aldığımızda cevaplarımı okuyabilirim. Herkese selamlar ve iyi çalışmalar...

*Alp Mehmetoğlu*

# P.O.S.T.A.L.\*

Noktasına dokunmadan...

canım sıkıldı okulu asıyorum

*Oğulcan Şimşek*

**Biri yakalarsa asıl o zaman canın sıkılacak.**

mrhba lewıl drğisi benim bi tane atarım var içinde marionun gaseti var süper bi oyn hrkse davsiyeeee edrim? gelecek ay bide gameboyu edvns alcam? gelecek Ay herkse lapdop hediye verirseniz çok mtlu oluruz? okuyucuları girmek istemezsiniz demî yani dergiyi 190. sayısından beri takip edilene bu yaplmz. nese ben giiliidiiiiim. bıy bıy

*Arda Yıldız*

**Herkese değil de sana elektrik şoklu klavye hediye edeceğiz.**

Sevgili Rezervuar Köpekleri;

Görmeyeli nasılsınız?Bu postayı aşırı sıkılmış ve LEVEL okumaktan beynimin kafamda sütlac kıvamına gelmesi sonucu beynimin kulağımdan pırttığını fark ederekten hemen size mesaj yazıp kendime gelmeye karar verdim.

*Orhan Asım Arslan*

**Tıp dünyasında bir ilk: Kulaktan beyin pırtığı!**

eğer bu meyilimi P.O.S.T.A.L.a eklemeyeniz wowdaki aydınizi banlarım msn nizi banlarım heklerim eklerim :)):):) ayyy çok komiiim ... immm başka başkaaa haa bide yediniz içtiniz herşeyi siz almadan önce n..ella reklımı gibi ağzımı deydirim :)):) aa bide hepinizi çokook seviyooooom :)))))

*Kasım Yılmaz*

**Buradan Konya'daki dayımıza, WoW'daki aydınımıza selamlarımızı...**

# WEB'DE BU AY

by  
Roko

alternatif - Maxthon Browser

Doğru Menü Görünüm Sık Kullanılanlar Seçenekler Araçlar Yardım

⏪ ⏩ 🗑️ 📄 🔄

Adres



## Kings of Convenience

19 Eylül, 02:01



Birbirlerini 11 yaşlarından beri tanıyan bu adanlar 16 yaşlarındayken

Kings of Convenience isimli grubunu kurmuşlar ---

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

- Elif Seyrekbasan

## Alternatif

Hakkında  
Farklı türde gruplar,  
albümler, şarkılar, filmler...

### Yazarlar >>

Elif Seyrekbasan  
Şefik Akkoç

### Kategoriler >>

Albüm  
Film  
Sanatçı  
Şarkı

### Bağlantılar >>

Intel Gamex  
LEVEL  
Maison Française  
Oasis Türkiye  
Vosviddin



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY  
NBA 2K9  
SILENT HILL: HOMECOMING VE FAZLASI

A dynamic illustration of a warrior in a dark, forested environment. The warrior is wearing a wide-brimmed hat and a heavy, ornate leather and metal armor. He is holding a large, curved sword and a shield. In the background, a large, muscular, horned creature is roaring and holding a severed head. The scene is filled with green mist and falling leaves.

**WARHAMMER ONLINE**

AGE OF RECKONING™

MMORPG REKABETİNE GÜÇLÜ BİR ÜYE DAHA...

**SONRAKİ LEVEL**  
**1 KASIM'DA BAYİLERDE**



## İLK YARDIM KURSU

Örtmen: Uzman Mareşal Cenk Ekselansları Efendisi  
Kaza: Tifil Erdem  
Zede: Firatettin

Yazın;  
Bencil kişilerin, hayatlarının bir yerinde insafa gelmesi ve birine yardım etmesine ilk yardım denir.

Bilinen ilk yardım 1516'lı yıllarda yapılmıştır. O tarihten önce herkes birbirine "bana ne, git kendin yap" falan demiştir.

Kişiler hayatlarındaki ilk yardımı asla unutmazlar. O yüzden kendinizi tamamen hazır hissettiğinizde ilk yardımınızı yapın. Güme gitmesin.

Şimdi en yaygın ilk yardımları nelerdir, onları irdeleyelim. Bu örnekleri sizler de kendi zevkiniz ve aklınız doğrultusunda çoğaltabilirsiniz:

### AYI ISIRMASI

Ayılar ısırmadan önce "roar" biçiminde ayağa kalkarlar. Bu esnada kurbanına oradan vınlamak için bir fırsat doğar. O yüzden ayı ısırmasından önce kurban sıkıca tutulmalı, eğer mümkünse sargı bezleriyle sıkıca sarılmalıdır. Kurban tırsaksa bayılmasını önlemek için kafasından aşağıya oksijenli su boşaltılmalıdır. Ayılar baygın şeyleri yemeyi sevmez.

### DAMDAN DÜŞMEK

Damdan düşen kişilere öncelikle iki tokat da siz atmalısınız. Bu kadar salaklık olmaz. Sonra hastamızı şok pozisyonuna almamızdır. Eğer ayılmıyorsa başka pozisyonlar da denenebilir. Hala ayılmadıysa ölmüş demektir. Üç metrelik bir çukur kazın, rahmetliyi gömün.

### ELEKTRİK ÇARPMASI

Böyle durumlarda ilk iş olarak, çarpan elektriğin plakası alınmalıdır. Hah hah hah, latife tabii. Kazazedemiz hala elektriğe maruz kalıyorsa cereyanın kesilmesi gerekir. Bunun için de ivedilikle, bağlı olduğu elektrik kurumuna gidip ilişiğinin kesilmesi, kişinin evinde elektrik istemediği falan gibi şeylerin söylenmesi lazımdır. Adamın yanına dönünce kazazedemizi hemen suni teneffüse çıkarmamız ki yaşadığı şoku unutsun, güzel şeyler düşünsün. Yaralıyı ağızdan tutup balon gibi şişirmeye çalışmak da sık görülen yöntemlerdendir.

### BURUNA KIZARMIS PATATES KAÇMASI

Kafayı tabağa yakın tutup hayvan gibi hızlı yiyenlerde sık görülen bir durumdur. Hemen en yakındaki çatal alınmalı ve kişinin eline saplanmalıdır. Bu işlem kazazedenin patatesi sümürmesini sağlayabilir. Patates, görünmeyecek kadar derine kaçmışsa yemek bıçağıyla hastanın damağını burun boşluğuna kadar delmeliyiz. Patatesi aldıktan sonra sargı bezıyla yara sarılmalı, yemeğe devam edilmelidir. Yemekten kalkarsak aptal yaralı panikleylebilir.

### GÖZ VE OMUZ ÇIKMALARI

Bazı organlarımız yerlerine iyi mihanmamışlardır.

Bu yüzden de iki tanedirler. Biri çıkarsa öbürü iş yapısın diye... Ama biz insanlar simetri manyağı olduğumuz için o çıkanı hemen yerine takmak isteriz. Gerek yok arkadaşlar, bırakın kalsın öyle.

### BEYİN DÖNMESİ

Beyin dönmesi, evlerde hanımlar tarafından akşamları dört gözle beklenir. Hah hah, patlattım yine espriyi.

Bu kadar yeter zaten, sıkıldım sizden. Ödevinizi veriyorum. Hepiniz önümüzdeki aya bıçak sokması durumlarında neler yapılmalıdır, onları yazacaksınız. Yıkılın şimdi tentürdiyot kılıklılar sizi...



Kalp masajı yaptıktan saçları ağarmış olan bir arkadaşımız.

## DİZİ DİZİ İNCİYİZ, DEXTER'DA BİRİNCİYİZ



"Kan görüyorum, kan..."

Bu ayki dizi incelemesi bölümünde konumuz Dexter. Güzel dizi, aferin, idare eder işte, eh.

Baş kahramanımız sarışın kızıl kılıklı bir amca. Bu yanlış çünkü delikanlı dediğin siyah saçlı olur.

Kendisi hem polis, hem de seri katil. Yani bir garip yaman çelişki ki aman diyeyim dostlar.

Bunun bir kız kardeşi var, o da polis. Çarpık ağızlı tıpsızın teki. Sen o rol için Sienna Miller dururken niye bu evde kalmış gudu-beti oynatırsın ki? Torpil işte, memleket filan dinlemiyor.

Altyazıları Serkan18@hotmail yapmış. Çevirilere kendi doğaç-lama esprilerini eklemesi dizinin yapımcılarının ekmeğine yağ sürmüştü. İki kere seyretmeden bir bölümü anlayamıyorsun. Bu da seni diziyeye bağımlı yapıyor.

Ben diziyi izlemeye ikinci sezondan başladım. Çünkü şaşkın çocuk benim şoför, ikinci sezonu çekmiş. Ama olsun, birincil sezon özeti vardı başında, oradan anladım durumu.

Zaten bütün diziler aynı aslında. Hep insanı bir meraka düşür, bir katakulli yarat, bilmem ne... Seyretmeyeyim diyorum ama olmuyor. Boşluk işte...

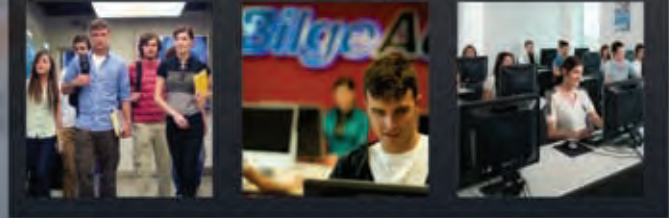
Kendime bir hobi falan bulayım diyorum ama yazılar bütün zamanımı alıyor. Yaşlılıktan herhalde. Ama şunu bilinsinler ki beni bu gazeteden kovmazlarsa ben kendim gitmem. Bana bütün gazetelerden teklifler geldi. Ben Babıal'yi kurduğum zaman tek başıma, yine mangalda kül bırakmazdım. Hayt huýt cart curt.

ANKARA,  
TAKSİM ve  
KADIKÖY HALİTAĞA  
ŞUBELERİMİZ  
AÇILDI

# YAZILIM ve VERİTABANI UZMANI OLUN

Dünyanın en iyi  
mesleği sizin olsun

Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki üç dünya devi Microsoft, Oracle ve Sun'ın (Java) teknolojilerini kapsayan eğitim programına sahip Türkiye'deki tek eğitim kurumu olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleği\* seçilen yazılım uzmanlığı alanında başarılı bir kariyer için ilk adımı atın.



444 33 30

www.bilgeadam.com

**BilgeAdam**

İSTANBUL

BAKIRKÖY EBÜZZİYA | BAKIRKÖY TOWN CENTER | BEŞİKTAŞ | FATİH | FULYA | KADIKÖY ALTIYOL | KADIKÖY HALİTAĞA | KOZYATAĞI | TAKSİM

ANKARA

BİLKENT PLAZA

\*Money Magazine ve Salary.com'un CNNMoney.com için yaptığı araştırmaya göre on yıllık büyüme potansiyeli, yıllık ortalama gelir seviyesi ve istihdam hacmi göz önüne alındığında dünyanın en iyi mesleği yazılım uzmanlığı.

# In the GAME

PC 350



Sennheiser Communications'dan  
en iyiler için yeni kulaklık:  
PC 350!

Bir oyuncunun isteyebileceği her şey  
PC 350'de: Kapalı kulaklık kapsülü,  
gürültü filtresi, sınırsız esneklik ve  
konforlu mikrofonuyla kristalize ses  
iletimi. Kısacası, oyun PC 350'siz olmaz.



**SANAL MAĞAZALAR:** [www.elmasepeti.com](http://www.elmasepeti.com) - [www.estore.com.tr](http://www.estore.com.tr)  
[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com) - [www.yeterkiiste.com](http://www.yeterkiiste.com)  
**ZİNCİR MAĞAZALAR:** Gold - Teamark