

LEVEL

GOD OF WAR

YAKIN PLAN

F.E.A.R. 2

PROJECT ORIGIN

Kayboldun sanmıştık...

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

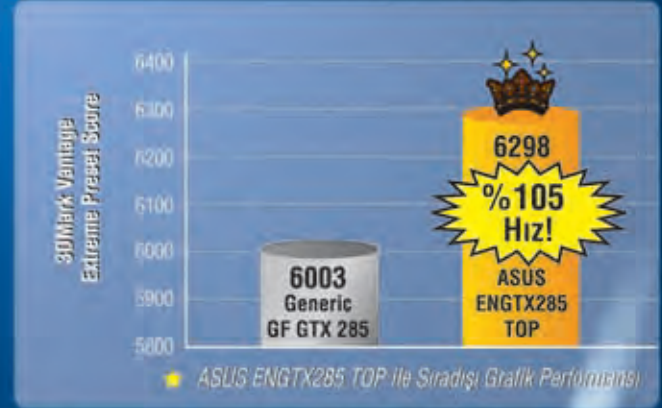
ASUS ENGTX285 TOP

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

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

Yüksek Oyun Başarısı İçin %105'lik Hız!

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



Anında ve Güçlü Overclock İçin Özel ASUS Teknolojisi

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

Graphics Plus™ ile Gelişmiş Grafikler

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



YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

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

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Burak Kılıç bkilic@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Deha Uzbaz deha@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Erdem Uygun erdemcenk@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kıvanç Güldürür kıvanç@level.com.tr
Korcan Meydan korcanabi@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 otovac@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Sadec Kaan kaan@level.com.tr
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

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

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Şahika Şahinkaya, sssahinkaya@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 52, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

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.

LEVEL Sunar: Yıldız Kısa Film Festivali



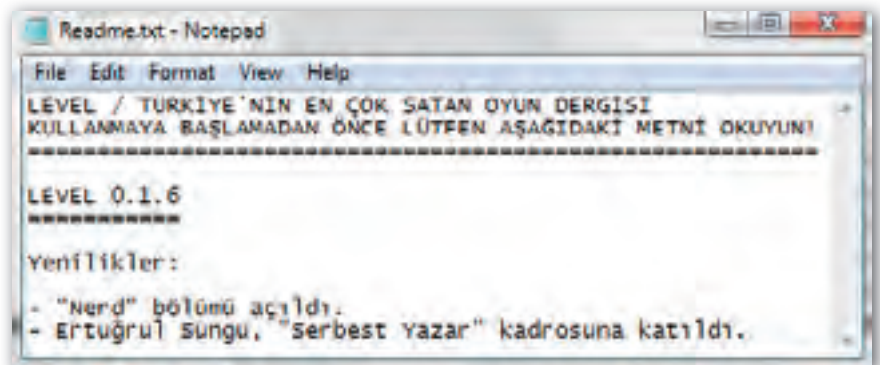
LEVEL'in salt bir oyun dergisi olmadığını, bu yüzden -oyunla ilgili içeriği sekteye uğratmadan- yer buldukça, kültür & sanatla ilgili her şeye yer verdiğimizizi biliyorsunuz. Ek olarak; SUCON, İzmirCON ve BaşkentCON gibi birçok oluşuma / etkinliğe destek veriyoruz. Yıldız Teknik Üniversitesi tarafından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

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

Ve LEVEL... Her zamanki gibi yemedik, içmedik; sizin için güzel bir yayın hazırladık. İncelemeler, ilk bakışlar, dosya konuları, röportajlar derken yine dopdolu oldu LEVEL. Bu arada, Şubat ayının uzatılmasını talep ediyorum yetkililerden zira çok sıkıyoz.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinden selamlar...

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

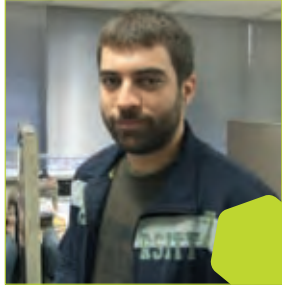


1 Küçükken, "Büyüyünce ne olacaksın?" sorusuna ne cevap verirdin?

2 Özel araç mı, toplu taşıma mı?

Bize ulaşın

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



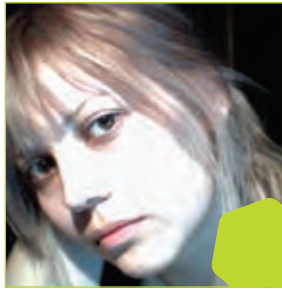
Şefik Akkoç

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



Cem Şancı

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



Elif Akça

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



Ali Güngör

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



Tuna Şentuna

1 Gülüp geçirdim. Derdim ki "Hey dostum, başka derdin mi yok ha?". Şaşırırlardı büyüklüklerim. Ama bilmezlerdi ki ben çoktan büyüüp adam olmuşum...
2 Özel araç. Ama öyle böyle özel değil. Misal uçan bir araba olabilir. Veya Transformers gibi dönüşsün, bir şeyler olsun. Öyle kuru arabaya özel araç demem ben!



Burak Akmenek

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

LEVEL Ödülleri



Altın

(9,5 - 10) Bir inceleme sayfasında bu ödüle 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 kırıdığımız 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"nün 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 145. Sayı

PUAN

9,6

Mirror's Edge>

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

9,5

Street Fighter IV>

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

9

Call of Duty: World at War>

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

9

Shin Megami Tensei: Persona 4>

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

8,7

Naruto: Ultimate Ninja Storm>

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

ÜNİTE 3

A. DODİ SENDROMUNA GİRİŞ

1. Dodi sendromu nedir?

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



Şekil 1a



Dodi Keseciği

Şekil 2a



Dodi Merkezi

2. Dodisi gelene tek çözüm.

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



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

Daha geniş bilgi için:

www.dodisigelenedido.com

DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

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

GALACTIC CIVILIZATIONS II

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

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS

TAM SÜRÜM | REHBER: 93

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

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



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

İNCELEME: 44

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

LEVEL DVD

DEMO'LAR

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

BEDAVA OYUNLAR

Chak's Temple
Closure
Meatboy
The Manipulator

GOD OF WAR III

YAKIN PLAN: 24

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



EKSTRALAR

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

VİDEOLAR

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



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

İLK BAKIŞ: 18

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

LEVEL 146

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

İLK BAKIŞ

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



FINAL FANTASY XIII

YAKIN PLAN: 30

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

Machinarium

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



LEVEL CEHENNEMİ

DOSYA KONUSU: 34

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

22 Heroes over Europe

YAKIN PLAN

24 God of War III

30 Final Fantasy XIII

DOSYA KONUSU

34 LEVEL Cehennem

68 Oyundayız

95 80’ler

PC İNCELEME

39 F.E.A.R. 2: Project Origin

44 Warhammer 40.000: Dawn of War II

48 Burnout Paradise: The Ultimate Box

49 ShellShock 2: Blood Trails

50 Empire: Total War

51 Fallout 3: Operation Anchorage



RESIDENT EVIL 5

İNCELEME: 56

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



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

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 39 DEMO: DVD

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

54 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

56 Resident Evil 5

60 50 Cent: Blood on the Sand

61 SEGA Mega Drive Ultimate Collection

62 Tomb Raider: Underworld

63 Samurai Shodown Anthology

63 LocoRoco 2

64 KISA KISA

74 ONLINE

78 EKSTRA

80 DONANIM

88 HİLE

90 REHBER

98 OYUN ATÖLYESİ

100 YAPIM HİKAYESİ

102 KÜLTÜR & SANAT

109 SADECE KAAAN

110 İŞGAL

112 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

116 KAFA AYARI

118 ALTİGEN

124 POSTA

128 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



EMPIRE: TOTAL WAR

İNCELEME: 50

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



OYUNDAYIZ

DOSYA KONUSU: 68

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

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15
SUPER v2007.build.23
System Mechanic Professional v7.1.12
TeamSpeak 2 v2.0.32.60
uTorrent v1.7.5
Wherelsit? v3.84
ve fazlası

YAMALAR
Gears of War

FİLM FRAGMANLARI

Angels and Demons

Transformers: Revenge of the Fallen

X-Men Origins: Wolverine

SÜRÜCÜLER

ATI v8.11

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0

Microsoft .NET Framework v3.0

NVIDIA v178.24

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219

Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503

BenchEmail v2.648

BitDefender Internet Security 2008

v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

ICQ v6.0

Kaspersky Internet Security

v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

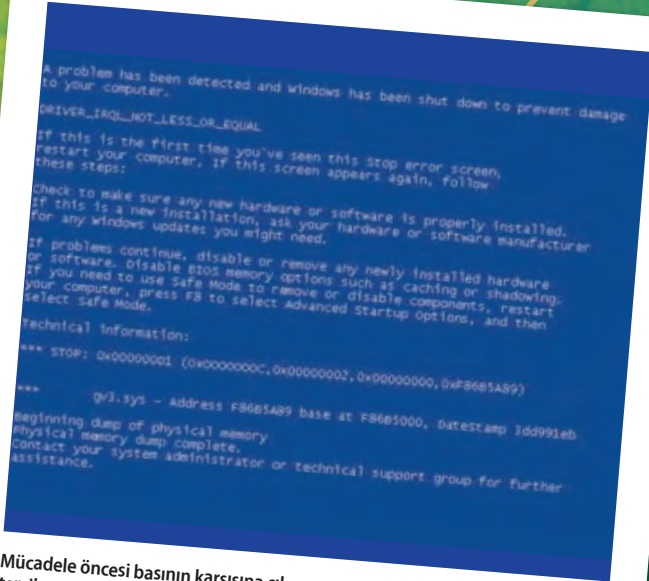
3. HAFTA

BU HAFTA: GRAND THEFT AUTO 2

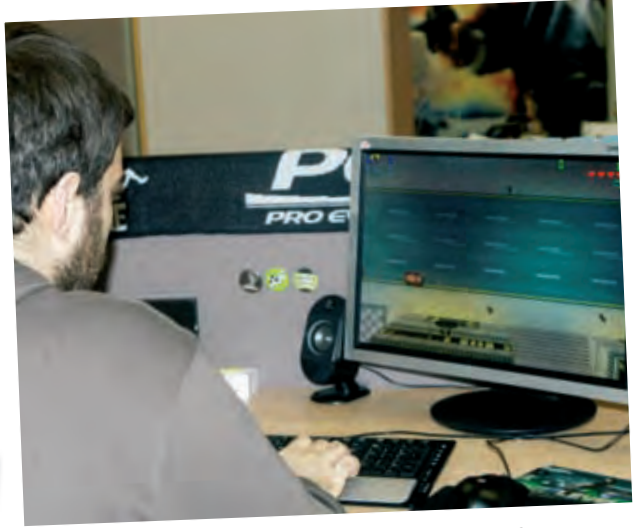
LEVEL Ligi'nin yeni sezonu tüm heyecanı ile devam ediyor! İlk iki haftanın ardından oldukça yakın puanlara sahip oyuncular (Sanki yabancılar da...), üçüncü haftaya girerken de fazlasıyla iddialılar. Herkes sadece LEVEL Ligi'ni kazanmayı değil, LEVEL PAF Ligi'ni de kazanmayı amaçlıyor; çünkü o beş puanın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

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

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



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



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

“BİRİLERİ KAZANMAMI İSTEMEDİ.” - ŞEFİK

OYUNCULAR

ALİ

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

ELİF

Aylar önce ve PC versiyonun çıkmasıyla son dönemde bol bol Grand Theft Auto IV değerlendirmesi yaptık ofiste. Elif'le de bu konuyu konuştuğumuzda her zaman San Andreas'ı ön plana çıkarmıştır. Nedenini sorduğumda aldığım yanıtta verdiği özgürlük hissiyatı olmuştur. Öte yandan Elif'in diğer favorisi ise kendisine yaşattığı keyif açısından ilk oyunmuş; öyle diyor.

LEVEL PAF LİGİ



Elif, oyunun ilk dakikalarında stres içindeydi ya da bize öyle bir izlenim bırakmak istedi. Çünkü onu her ezişimizde masaya vuruyor, bağırıyor ve bizi ürkütüyordu. Biz de onu yalnız bırakıp kendi işimize bakmaya ve kendi katliamımızı yapıp puan toplamaya koyulduk. Ama o da ne! Elif, bizim kendisini yalnız bırakmamızdan faydalanıp binlerce puan toplamış! Yetiş Ali, yetiş!



Bu ay PAF Ligi mücadelesi bir gün ertelenerek LEVEL Ligi'nden sonraki gün yapıldı. Yine hangi oyunu oynayacağımız konusunda düşüğümüz belirsizlik, beni internete girip oyun aramaya itti. Tam da bu sırada mini oyunların olduğu bir klasörümün varlığını hatırladım. Bu klasörde neler yok ki... Listeye şöyle bir baktım ve direkt olarak Porrasturvat'ı seçtim. Daha

önce duymadınız? Şöyle bir oyun kendisi: Elimizde bir adet adam ve düşülebilecek çok sayıda merdiven basamağı mevcut. Adamın istediğimiz bir yeri seçip istediğimiz güçle ittiriyoruz ve çektiği her acıdan puan kazanıyoruz!

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

"YAZIYSA BİR KEZ DAHA OYNUYORUZ,

TURAYSA BU SAYILIYOR." - ELİF

P U A N	D U R U M U	
İSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ALİ	10+5	33
ŞEFİK	6	29
ELİF	8	24
FİRAT	5	16
BURAK	0	5
MURAT	0	3
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0



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

HAFTANIN GALİBİ

ALİ THE THIEF

10 PUAN

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



FİRAT

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



ŞEFİK

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

TAM EKTRAN HAZIRLAYAN **ELİF AKÇA**

TEKKEN 6

YAPIM **Namco Bandai**

DAĞITIM **Namco Bandai**

TÜR **Dövüş**

PLATFORM **PS3, Xbox 360**

ÇIKIŞ TARİHİ **2009'un dördüncü çeyreği**

WEB **www.tekken-official.jp/tk6ac**





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

YAPIM Atari
DAĞITIM Starbreeze
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği
WEB atari.com/riddick

Bİ'Şİ DİCEM

Umarım oyunda özgün tasarımlar görebiliriz.

BİR KEZ DAHA RIDDICK

Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Yıl 2004; Doom 3 ile kafayı yemiş, Far Cry ile şaşkın durumdayız. Grafikler tavanda, ekran kartları açılıyor. (Sırf bu sebepten dolayı GF6600 üretilmiştir.) Görsel şölen oyunların diğer özelliklerine bak(a)maz durumdayız. Akıllarda izlenmiş bir film var, ismi Riddick, öncesinde Pitch Black izlemiş ve fazlasıyla karanlığın içerisinde bulmuştuk kendimizi. Bu kadar yoğun bir yenilenme durumunda olan oyun sektörü, Riddick'i hiç bu kadar sert bir şekilde beklemiyordu.

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

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

Karanlık Athena...> Oyunumuz, Riddick ve Kelle Avcısı John ile birlikte uzayda başlıyor. Gitmekte oldukları özel bir alanda ise saldırıya uğrayan ikiliden Riddick kaçıp kurtulurken, (lyi ki görünmezlik var.) John ise esir alınıyor. Riddick ise bu esnada saklanarak peşlerinden ilerliyor ve hikaye bu noktada bizim kontrolümüz altına geçiyor. Güzide bir eklenti olarak; tutorial bölümünü ana hikayeden farklı olarak, karakterimizin gördüğü rüyalar esnasında oynayacağız. Hikayeyi bilinen genel hatlarıyla geçtikten sonra biraz detaya girmekte fayda görüyorum.

İlk dikkat çeken ve beni, gördüğüm gün çok mutlu olacağım eklenti; silahları cesetlerden almasak da, cesetleri kullanarak silahlarını ateşleyebilecek olmamız. Tıpkı aksiyon filmlerindeki gibi... Her ne kadar cesetleri kullanmak çok heyecan verici ve değişik bir aksiyon olsa da, başlarda bol bol bulmaca çözmek için kullanacağız. Günümüzde ki oyunlarda çok popüler olan "Köşeden sadece silahı çıkar, görünmeden mermi saç" isimli hareket bu oyunda da mevcut olacak. İlk oyuna nazaran Dark Athena silahlı savaş sahnelerine daha çok yüklenicek. Araya sıkıştırmakta fayda var, bir rivayete göre oyunda kullanabileceğimiz "Mech'ler" söz konusu. Karşımıza çıkacak şeyler arasında ise arkadaşımızı kaçırıp gemi tarafından ele geçirilen ve Drone yapılmak üzere ele geçirilen

AYDINLIK TARAF

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

KARANLIK TARAF

- ✗ İlk oyunun gölgesinde kalabilir
- ✗ "Büyüklerle hitap" kısmının suyu çıkarılabilir

RIDDICK ANİMESİ



Eminim birçokunuz biliyordur ama gene de hatırlatmakta fayda var. Riddick filmlerinin bir de animesi var. İlk filmdeki Jack karakterinin nasıl Kyra'ya dönüştüğünü anlatan bu anime, aynı zamanda iki film arasında bir köprü görevindedir. Kaçırmamanızı tavsiye ediyorum.

Kaldığı yerden karizma...



büyümler mevcut. Bu Drone'lar oyun esnasında kullanacağımız görünmezlik (stealth) mod'unun korkuları rüyaları olacak gibiler. Yani özellikle trafta birileri var mı diye dolanacaklar. En ilgi çekici şeylerden birisiyse "NanoMed" diye tabir edilen, yani sağlık kutusu bul iyileş sistemi kullanılacak olması. Günümüzdeki oyunlarda "kendi kendine iyileş" sistemi yoğun bir şekilde kullanılırken, eskilerde kalmış olan bir sağlık doldurma sisteminin kullanılmış olması, oyunun zorluk seviyesini yükseltecek.

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



-Nereyeeeeeeeeee???
-Dışarıyaaaaaa



göreceğiz. Kadın bir karakter rahatlıkla biz başka bir işle meşgulken bizi nasıl öldüreceğini söylerken, bir başka karakter ölmüş olan karısının ardından ağıtlar yakacak. Bazı karakterler ise bize ziyadesiyle yardımcı olacaklar. Bakınız bir karakter bize kilitli yerlerin anahtarını sağlayacak; bir diğeri, içinde bulunduğumuz gemiyi hack'lememize yardımcı olacak. Diyoruz ve dönüyoruz multiplayer mod seçeneklerine...

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

yapışabilecek ve ne zaman istenirse patlatılabilecek. (Bkz. Düşman üstüne nasıl canlı bomba gönderilir.) Haritalar ise genel olarak "yeterince" büyük olacak. Oyun yapısı gereği karanlık olsa bile, multiplayer moduna açık alanlar eklemeyi unutmamışlar. Sniper ve bomba atarın hastası olan insanlar mutlu olacak; sırf bu iki silah için yapılmış haritalar da cabası.

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

Umutla bakan parlak gözler...>

Dark Athena şu anda "bug testing" yani varsa ya da kaldıysa hataları arındırma aşamasında. Eklenen yenilikler göz doldurur durumda. Dönemin FPS yapısına eski bir soluk getireceği benziyor. Multiplayer seçenekleri ise hali hazırda bulunan oyunları titretecek gibi gözüküyor. ☺

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



"Önceki hayatımda ütüyüydüm. Ne var?"

STARCRAFT Bu dersi ekmek istemezsiniz...

Üniversitede, oyun oynamak için derse girmedığınız dönemler elbette olmuştur ama University of California / Berkeley'de okuyor ve StarCraft seçmeli dersini aldıysanız bu durum farklı bir boyuta taşınmıştır; oyun oynamak için derse girersiniz.

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

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



UNREAL TOURNAMENT III Devasa yama yolda

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

Detaylı bilgileri www.beyondunreal.com adresinden bulabileceğiniz yamada öncelikli olarak Server Browser (Sunucu Tarayıcısı) geliştiriliyor. Artık favori sunucularınızı IP adreslerinden

de belirleyeceğiniz bu yamada kullanıcı arayüzü de tamamıyla yenileniyor. Diğer yenilikler arasında daha gelişmiş yapay zeka (Özellikle araç kullanırken.), oyuncuların oyunlarını demo olarak kaydedebilmesi, daha iyi ağ bağlantısı performansı, oyun arasında harita, oyun tipi ve mutator oylaması yapılabilmesi, daha gelişmiş mod desteği ve Steam achievement'lerinin kazanılabilmesi gibi özellikler bulunuyor. Oyunu Steam'den indirenlerin tam 57 farklı achievement'a ulaşabilmesi, oyunda bazı şeyleri başarmak için daha fazla uğraşılacağı anlamına da geliyor.

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



VALVE'DEN HABER VAR "Korsanlar birer kurban..."

Bilgisayar oyunlarının korsan kopyalarına rağbet eden kitleyi "yanlış anlaşılan müşteriler" olarak nitelendiren Valve, özellikle Rusya'da bolca görülen bu oyuncu grubunun birer kurban olduğunu söylüyor. "Televizyonda bir oyunu veya oyun reklamını gören oyuncu, bu oyunu oynamak istiyor ama mağazaya gittiğinde yayıncının bu oyunu ancak altı ay sonra ülkelerine getireceğini öğreniyor" diyor Valve yetkilisi Jason Holtman. Bu soruna değinip bu bölgede oyunları tüm dünyaya aynı anda piyasaya sürdüklerinde, korsan kopya kullanımında gözle görülür bir azalma olduğunu belirten Holtman, oyunlara ekstra içerik sağlayarak da oyuncuların orijinal oyun kullanmaya yönlendirebildiklerini söylüyor.

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





YAPIM TimeGate Studios
DAĞITIM South Peak Interactive
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği
WEB www.joinsection8.com



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



AYDINLIK TARAF

- ✓ **Grafikler ve senaryo harika**
- ✓ **Oyunun içine yedirilecek olan stratejik çeşitlilik**

KARANLIK TARAF

- ✗ **TimeGate'in sağı solu belli olmaz**

MÜKEMMELİN DE MÜKEMMELİ VARDIR...

Section 8

Her şey -uzaktan güzel gibi görünse de aslında yoğun bir tempo içerisinde geçecek olan- sömestr tatilinin ilk gününde, birkaç gün sonrasına teslim etmem gereken ilk bakışların önemine inat, kasamın arızalanmasıyla başlamıştı. Ama panik yapmama gerek yoktu; sonuçta metropollüğü ve güzelliği bir yana, cennet vatan Türkiye'nin başkenti Ankara'da oturuyordum ve çevremde bu problemi çözebilecek belki de yüzlerce insan vardı. Bu yüzden ortalığı velveleye vermeden seçenekleri gözden geçirmeye başladım. Kızılay'a gidemezdim, araba kullanmayı bilmiyordum ve toplu taşıma sistemlerinden metroyu tercih etsem bile gidiş - geliş en aşağı iki saatiim alacaktı; üstelik bu süre zarfında konsantrasyonun bozulması, eve geldiğimde ebeveynlerimin "Hadi artık, biraz da ders çalış," önerisini veto etmem ve hemen akabinde de zılgıtı yemem kuvvetle muhtemel olduğu için (Bir ÖSS öğrencisiyim.) evimize en yakın ve belki de dünyanın en tembel, en keyfine düşkün elemanlarını barındıran teknik servise götürmeye karar verdim kasamı. Ve bu noktadan sonra işler ciddi anlamda sarpa sarmaya başladı... Tam da kasamı zorunlu olarak birkaç gününü geçireceği mekana götürmek amacıyla sırtlayıp bina sınırları dışına ilk adımımı atmıştım ki "bardaktan boşanırcasına" diye tabir edilen bir yağmur yağmaya, gözümün önünde kaza, hatta kazalar yaşanmaya başladı. LEVEL Online'in haber servisini aksatmamdan mütevellit üzerime okunan lanetin yavaş yavaş etkisini gösterdiğine emindim. (Ben okudum! Ben okudum! - Şefik) Eh, böyle kadim ve büyük bir güçle başa çıkamayacağıma göre -çaresiz- arkadaşta yazacaktım yazıyı.

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

BİŞİ DİCEM

Ümarım bu kıyafetin içinde düşündüğüm kadar güçlü olmayız ve ölüm korkusunun getirdiği stres de fazlasıyla yaşayabiliriz.

yaratığı sır perdesinin ardında gizlenmeyi tercih ediyor oluşu.

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

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

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

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



2. POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!



4 TANESİ
XXL
BOYUTTA



XXL



XXL

10 FANTASTİK
POSTER



XXL



XXL



SADECE
7,90 TL

MART AYINDAN İTİBAREN
TÜM BAYİ VE SÜPERMARKETLERDE!



www.paniniturkiye.com



İT DALAŞINA HAZIR OLUN!

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

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

Ali Güngör: Türk oyuncuların selamlar.

Emil Gheorghe: Merhabalar.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rütbelere yeni uçaklar, belli uçaklar için silahlar ve uçaklar için kaplamalar açıyor. Her görevden sonra ne aşamada olduğumuzu görüyoruz. Görevler esnasında da achievement açıtsak bu bize bildiriliyor. Ayrıca neyi açmak için ne yapmak gerek bunu da görebiliyoruz.

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

EG: Kanat adamlarınıza taktik emirler vererek bir düşmana saldırımlarını ya da dostu savunmalarını sağlayabiliyorsunuz. Bu her zaman uçaklar olmuyor, gemiler ve havaya karşı yer silahları da olabilir. Dost ateşi yok çünkü sistemlerinde ne zamana nerede olduğunuzu görüyorlar.

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

EG: Rica ederim. 🙏





BU OYUNA BENZİN YETECEK Mİ?

Fuel

Sevgili LEVEL okurları; eğer izin verirsene çevremdeki insanlar tarafından "tuhaf" olarak addedilen bir huyumu paylaşmak istiyorum sizlerle: Nükleer felaket sonrası dünyanın harap olduğu, binlerce yıldır duruşu ve düşünceleri ile varolan medeniyetlerin silikleştiği, sokakların, caddelerin, hatta tüm galaksinin, sessizliğin sesi, boşluğun kütlesiyle dolduğu bir zamanda, Jotun'un o eşsiz melodileri eşliğinde sokaklarda dolandığımı hayal ederim zaman zaman... Gölgelelerde gizlenmenin, hiçbir şey düşünmeden ve hiçbir yere ait olmadan yaşamının, insanlığın hastalıklı gelişimine ilk andan itibaren tanıklık etmenin neye benzediğini düşünür, kendimce doğru tahminler yapmaya çalışırım. Bu yüzden yukarıda bahsettiğim konsepti fon olarak kullanan oyunları da aynı bir severim. En son Fallout 3'te bu duyguyu çok keskin bir şekilde yaşamış, sahile vuran radyoaktif dalgaların buharlaşmasını izlerken mest olmuşum; görünen o ki olmaya da devam edeceğim...

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

ŞİMDİ DE HAVA DURUMU



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

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

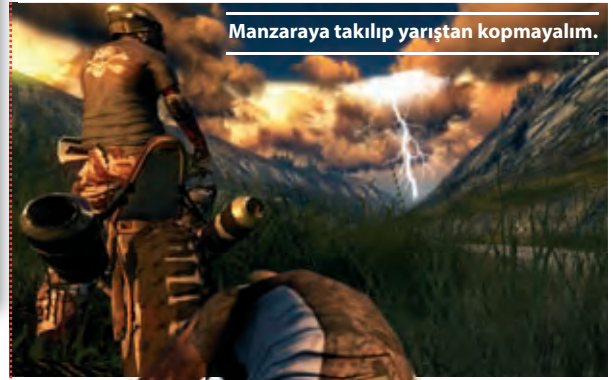
Fuel'in, yarış severlerin ilgisini çekeceğini düşündüğüm başka bir özelliği de size rota belirlemek konusunda herhangi bir kısıtlamaya gitmeyecek olması; yani Codemasters, ölümün ve belanın kol gezdiği yaklaşık 14 km²'lik devasa bir alanda oyuncuyu maceraya çağırıyor ve bitiş çizgisini nereden ve nasıl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

Codemasters, her şeyiyle son yılların en yaratıcı oyunlarından birine imza atmak üzere. Merak uyandırıcı senaryosu, harika görselleri ve konseptiyle Fuel, yarış oyunu sevenlerin kaçırması gereken bir şaheser olacak gibi. Şimdilik tek sorun, çöl sıcaklığında buharlaşıp atmosfere karışmak için birkaç ay daha bekleyecek olmamız. ☹

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



Manzaraya takılıp yarıştan kopmayalım.



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

YAPIM Asobo Studio

DAĞITIM Codemasters

TÜR Yarış

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ikinci çeyreği

WEB www.codemasters.com/games

AYDINLIK TARAF

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

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapay zekanın kötü olma ihtimali



YAPIM Raven Software

DAĞITIM Activision

TÜR Aksiyon

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

ÇIKIŞ TARİHİ Mayıs 2009

WEB www.uncaged.com

PENÇELERİM VE BEN...

X-Men Origins: Wolverine

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

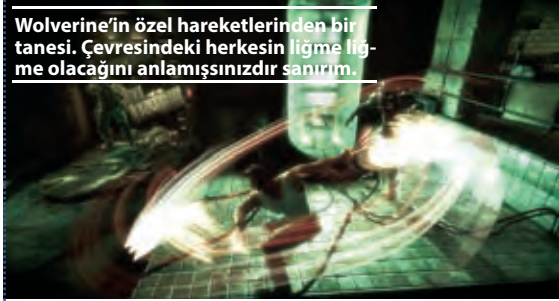
Üstelik bir film oyunu olmasına aldırmadan, Wolverine'i tüm iştia- mı ve doğasıyla bir oyuna yedirmeye ant içerek yaptı bunu.

Biraz kan, biraz vahşet> Daha oyunun açılış fragmanında, bir askerin kafasının Wolverine'in pençelerine esir düşüşüne tanık oluyoruz. Üstelik Wolverine bunu, zavallı asker kulağını bir duvara, duvarına ardındaki sesi duymak için dayadığında yapıyor.

X-Men çizgi romanlarındaki gibi sadece robotları parçalara ayırmaya odaklanmış bir Wolverine'den çok daha ötesi, çok daha doğanın yer aldığı bir oyun X-Men Origins: Wolverine. İlgüdüleriyle hareket eden bir adam Logan ve onu durdurmaya odaklanmış herkesi ikiye bölmekten zevk alacak kadar da vahşi.

Fragmanda askerin kafasını delen Wolverine, ilk bölümün başında

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



da düşmana tavrını belli ediyor. Vurulan helikopterden atlayan kahramanımız, kurtuluşunu bir düşmanın bedenini yer minderi olarak kullanarak sağlıyor. Hemen ardından da bu düştüğü ormanda, makinelî tüfkle koşturan özel askerlere farklı hareketlerle cevap veriyor. Mesela ne yapıyor? Tüfeğin dipçigiyle saldırıyor, Wolverine usta bir hamleyle sıyrılıyor, düşmanın arkasına geçiyor ve pençelerini sırtına geçiriveriyor. Bir başka örnekte de yere düşürdüğü düşmanını yerden kaldırıyor ve böğrüne böğrüne çalışıyor. Kah düşmanın kafasını bedeninden ayı-

(analiz)

Wolverine'in dışındaki her düşman makinelî tüfeklere sahip ama bu, Wolverine'i durdurmaya yetmiyor.

Zavallı asker az sonra hayatına veda edecek. Büyük ihtimalle hiç acı çekmeden...

Yaralandıkça elbise-leri de zarar görüyor Wolverine'in. Neyse ki seviye atladıkça yeniliyorlar.

ARAYASIN Kİ BULASIN

İçinde gizli objeler, toplanması gereken eşyalar bulunmayan oyuna oyun demem. Siz de demelisiniz zira bunlar olmasaydı, o bölümün en ücra köşelerini araştırmak istemeyecek ve yapımcıların oyuna biçtiği sürenin çok daha altında o oyunu tamamlayacaktık.

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



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

AYDINLIK TARAF

- ✓ *Wolverine başrolde!*
- ✓ *Film oyunu deyip kolayca kaçılmıyor.*
- ✓ *Wolverine'in farklı yetenekleri ve seviye atlayabilmesi heyecan uyandırıcı.*

KARANLIK TARAF

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

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

Adamantium> Wolverine'i tanıdığınızı düşünerek, direkt olaya giriş yaptım; umarım bozulan kırılan olmamıştır. X-Men ekibinin bir üyesi olan Wolverine, Adamantium adında bir metalden oluşan iskelete sahip olduğu için kırılmaz, bükülmez veya eğilmez. Diyelim ki bir şey oldu da yaralandı; hızlı iyileşme yeteneği sayesinde iyileşmesi en fazla beş dakika sürer. Tüm iskeleti Adamantium'dan oluştuğu için, ellerinin üzerindeki pençe kıvamındaki silahları da her türlü metali (Sentinel'leri ne güzel deşerdi.) parçalayabilmektedir.

Oyunda da Wolverine'in tüm bu yeteneklerini göreceğimizden emin olabilirsiniz. Hafif ve ağır saldırılar, kontra-ataklar ve fırlatma hareketleriyle donatılmış olan kahramanımızın aynı zamanda Quick Kill adında bir hareketi de bulunacak. Combo saldırılar sırasında, ekran kısa bir süre parladığında ilgili tuşa basmayı başırırsanız, Wolverinee düşmanını tek bir hamlede öldürebilecek. Düşmanın göğsüne sapladığı pençeleriyle onu ikiye ayırarak, boğazına sapladığı pençeleriyle etrafı kana bulayacak. (Şu ana kadar piyasaya çıkmış



en kanlı oyun olmaya aday gibi gözüktü bana.)

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

Şimdi soracaksınız, "O zaman oyunun birkaç dakikasından sonra Wolverine'in kıyafeti falan kalmayacak ve hep öyle dolaşacak?" Bir noktaya kadar haklısınız fakat Raven bunu da düşünmüş ve Wolverine'in kıyafetlerinin yenilenmesini seviye atlama sistemiyle çözmüş. Her seviye atladığında tekrar eski görüntüsüne görüşüyor Wolverine ve açıklığı bu seviye atlama hadisesi de bayağı heyecan verici bir durum. Çoğu aksiyon oyununda seviye falan olmaz; ancak oyunun size belirli aşamalarda sunduğu çeşitli özelliklerle durumu idare edersiniz. X-Men Origins'de durum farklı ve sizi oyunda bir amacınız olduğuna inandırıyor. Umuyorum ki bu özellik oyuna iyi yedirilir.

Bilmece> Oyunun %70'inin aksiyon, %30'unun hafif zorluktaki bulmacalardan oluşacağını belirten Raven, şu aşamada bile bir film oyunundan ötesini yapmaya çalıştıklarını kanıtıyor. Eğer bir noktada sıkılıp işleri sermaye başlamadıysa, beklenmedik derecede kaliteli bir oyuna kavuşabiliriz. Heyecan dorukta! 🎮

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



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

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

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

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

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

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

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr





Bİ'Şİ DİCEM

Umarım motosikletimizden uzaklardayken de kullanabileceğimiz pek çok farklı araç olur.

AYDINLIK TARAF

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

KARANLIK TARAF

- ✗ Yetersiz online seçenekleri
- ✗ Tekrar eden bir oynanış içermeye ihtimali

CHOPPER'LAR İÇİN CEHENNEM SÜRÜŞÜ

Ride to Hell

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

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

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

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

EASY RIDER

Yapımcı Martin Gazzari, Ride to Hell'in yapım sürecinde, 1969 yılında izleyicilerle buluşan kült film Easy Rider'dan oldukça etkilendiğini itiraf ediyor.

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

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

[analiz]

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

Çetemizle yol alırken görüntülendiğimiz bu resimdeki kompozisyon oldukça başarılı.

Sürücünün saçlarının rüzgardan etkilenmemesi düşündürücü.



ZEN VE MOTOSİKLET BAKIM SANATI



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

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

Motosiklet yapımı ve kullanımı, Rth'nin içeriğindeki tek malzeme değil. Motosiklet dışında farklı araçlar kullanmak ve motordan inerek belaya bulaşmak mümkün olacak. Devil's Hand çetesinin henüz motorunun çamurluğu dahi tozlanmamış, çiçeği burnunda yeni elemanı olarak başlayacağımız yolculuk, bizi her yanı keşfedilecek detaylar ve aksiyonla dolu bir dünyaya götürecektir. Bazen bir kurye olarak zamana karşı yarışacak, bazen motosikletimizin üzerinde kavga edecek, bazen ateşli silahlarla ortalığı karıştırarak, bazen de yalnızca sevgimizle baş başa kalmak için sakin bir yer arayacağız. Rth'nin haritası, Kaliforniya'nın uydu görüntüleri baz alınarak hazırlanmış ancak bunu yaparken herhangi bir manzara içermeyen, sıkıcı ve "kuru manzaralı" yollar makaslanmış. Gazzari, yolumuzun düştüğü

Çeteye katılmak için altı adet vesikalıktan önce bir motosiklete ihtiyacımız olacak

her yerde izlemeye değer bir manzara ile karşılaşacağımızı iddia ediyor.

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

Oyun hakkındaki izlenimlerimiz şimdilik elimizdeki bilgilerle sınırlı. Eğer Deep Silver, 95 km²'lik haritayı tatmin edici bir içerikle doldurabilirse uzun süre parmaklarımızı aşındıracak, 60'lar lezzetinde sıkı bir macera olabilir. Ancak birbirinden hiçbir farkı olmayan sıkıcı yollarda, sıkıcı işler yaptığımız bir oyuna dönüşürse Deep Silver'in karnesine yıldızlı bir zayıf vereceğimizden şüpheleniz olmasın. (Bu oyundan çok fazla şey bekliyorum; umarım hayal kırıklığına uğramam. - Şefik)

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

Bİ'Şİ DİCEM

Keşke motorumuzun temizliğinden yağ ayarına kadar her şeyiyle ilgilenebilsek.



YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



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

Varan 1: The Tale of the Despereaux

Ne dediler? "Böyle şirin bir filmi her yaştan oyuncuya hitap edecek hale getirmek için uğraşacak, Prince of Persia serisini aratmayan hareket ve bulmacalar ile süsleyeceğiz; hiç görmediğiniz bir sinema uyarması geliyor karşınıza." **Ne oldu?** Bir kez daha bir film oyunu imdadımıza yetişti. PoP'tan arak hareketlerin başarısızlığı odun gibi kamera açılarıyla birleşti; (Dikkat Spoiler geliyor!) "Despero" olarak Türkçe'mize kazandırılmış fareyi de bir kedi yedi, bitti.

Varan 2: LEVEL: The Quest for the Golden Flute of the Sheppard

Ne dediler? "Her ay bin bir dertle uğraşıyoruz; bunun projesi, planı, reklamı, organizasyonu var. Üstüne bir gıdım para da bize kalıyorsa çobanız vallahi; Adriana Lima ve Vin Diesel gibi isimlerle çıkan dedikodularımız yalan! Tamamen iş bilinci içinde ve resmi bir dergi disiplinindeyiz." **Ne oldu?** Basına sızdırılan dosya sonucu sonucu hepsinin maskesi düştü, tek yaptıkları işin oyun oynamak olduğu anlaşıldı; hatta bazılarının oyun bile oynamadığı, cazibesini kullanarak genç oyunculara ağına düşürdüğü cesurca anlatıldı. Nerede o vaatler, iddialar, nerede gerçekler sevgili okur...

Varan 3: The Lord of the Rings: Conquest

Ne dediler? "Battlefront serisiyle sizi Star Wars evrenine sokmakla kalmadık, bugüne kadar yapılmış belki de en detaylı LotR projesiyle de karşınıza geliyoruz. Yeni oynanış sistemimiz, karakter sınıflarımız ve filmde oynadıklarıyla aktardıklarımız ile müthiş bir yapımdır!" **Ne oldu?** Oyunun en güçlü olması gereken multiplayer kısmı, vasat kaldı, seslendirmeler gerçek oyuncular olmadan yapıldı ve Orta Dünya'nın havası tam anlamıyla kirlendi; Tolkien'in mezar taşının ikiye çatladığı fark edilirken Conquest sınıfta kaldı ve masal bitti...

Varacak 1: Elemental: War of Magic

Ne dediler? "Fantastik evrenimizde sizi bir kez daha büyülerle dolu bir maceraya sürüklüyoruz. Hadi, bizi kırmayın da şu ülkenin kontrolünü alıp aynı şeyleri birkaç milyon kez daha yapın; yiyorsunuz nasılsa her seferinde." **Ne olacak?** "Laf olsun, fantastik olsun" mantığını hiçbir yere bırakmayan yapımcılar bir kez daha iş başında. Strateji oyunu dediğiniz şey böyle baştan savma yapılmaz Stardock stüdyosu çalışanları!

Varacak 2: Culpa Innata 2: Chaos Rising

Ne dediler? "İlk oyunumuzda sunduğumuz derin senaryo ve başarılı sayılabilecek mimik animasyonlarımız ile mütevazı bir kitleyi etrafımızda topladık; bu sefer kontrol edilebilecek iki karakter ve farklı sonlar sunarak daha farklı bir hissiyat vermeye de umuyoruz." **Ne olacak?** Hayır efendim, yeterli değil bu dedikleriniz! İlk oyunu, arkadaşımın ödünç laptop almak pahasına bitirmiş biri olarak diyebilirim ki bu oyun kendisinden az bahsetse bile bu aslında çobanlığın başka bir türü oluyor. 2009 yılında bile başarılı macera oyunları çıkabileceğini gösterecek bir yapımcı olacak Culpa Innata 2; "Anatoly" isimli karakteri de cabası.

Varacak 3: Metal God

Ne dediler? "Pek de diyecek bir şey yok aslında. Judas Priest'in efsanevi vokalisti Rob Halford olarak oyun sektörünün tadına bakan ben, Brutal Legends'tan sonra kendi oyunumu da yaptırmaya karar verdim; iyi para var bu işte galiba." **Ne olacak?** Rob Halford'ın kendi ismiyle çıkaracağı oyunun tam olarak ne üstüne olduğu bile belli değil ancak ben ya vasat bir aksiyon / platform oyunu ya da bir adet Guitar Hero klonu bekliyorum; ileride Painkiller diye bir FPS çıkarmak isterse isim hakkının daha önce alındığını da fark edecektir belki Rob...

RAKAMLAR

Oyunda 40'tan fazla uçak ve 20'den fazla görev olacağı söyleniyor.

YAPIM Transmission Games

DAĞITIM Atari

TÜR Simülasyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ İlkbahar 2009

WEB www.atari.com/heroesovereurope

İSTİKBAL GÖKLERDEDİR!

Heroes over Europe

Merhabalar efendim. LEVEL Online için gecemi gündüze katmışken elbette oyunlardan da kopmuyor ve karşınıza yepyeni bir oyunla çıkıyorum. Heroes over Europe; belki ismi tanıdık gelmiştir size ama bu tanınmışlığa geçmeden önce bahsetmek istediğim başka bir konu var.

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

AYDINLIK TARAF

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

KARANLIK TARAF

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

Gökyüzünde yalnız gezen yıldızlar> Geleyim şu "tanıdıklık" mevzuna. Eğer uçuş simülasyonlarına meraklıysanız Heroes of the Pacific'i oynamış olabilirsiniz. Yine Transmission Games tarafından hazırlanan oyun, Japonya'nın Pearl Harbor'a saldırmasıyla başlıyor ve sonrasında Pasifik'teki savaşın içine çekiyordu bizi. Kullanabildiğimiz onlarca çeşit uçak, tam bir kaos ortamına sahip gökyüzü ve İkinci Dünya Savaşı'nın önemli sekanslarından biri... 2005 yılında bu oyunu piyasaya süren yapımcılar, aradan geçen yıllarda boş durmamış ve Avrupa'da cereyan eden savaşları işlemeye başlamışlar. En nihayetinde, 2007 yılının sonlarında Heroes over Europe'u duyurup ofislerine kapandılar.

Yeni oyunumuzda bizi yine birçok tarihi savaş sahnesi bekliyor olacak; Avrupa semalarını kan, kurşun ve bombardıman yağmuru maruz bırakan birçok önemli anı birebir yaşayabileceğiz. Elbette istediğimiz bir uçağa atlayıp haldır huldur çarpışmaya girmeyeceğiz. (Zaten uçuş simülasyonlarında oyuna başlar başlamaz havalanabilen çok fazla oyuncu olduğunu sanmıyorum.) Heroes over Europe, üç müttefik pilotun hikayesini ve bu hikayelerin savaş içindeki yerini konu alıyor. Farklı safların ve uçakların yer aldığı bu hikayeleri oynarken birbirinden farklı tipte ve özellikteki savaş uçaklarını kullanma şansı yakalayacağız. Amerikan, İngiliz, Kanada ve Yeni Zelanda hava kuvvetleri tarafından geliştirilen onlarca uçak, emrimize amade bir şekilde havaalanlarına park edilmiş olacak. Bize düşen görevse hikayelerin gidişatını yeteneklerimize ve becerimize göre tayin etmek, Avrupa semalarının en cesur, en atik, en iyi pilotu olduğumuzu kanıtlamak. (Şimdiden gazı da verdim, hadi bakalım.)

Oyunun temelini gökyüzündeki it dalaşı sahneleri oluşturacak. Uçağımız, biz, düşmanlarımız ve hayatta kalma mücadelesi...



Ekran görüntüleri çok fazla açmadı beni nedense...

B-17 FLYING FORTRESS



Biraz İngilizce bilenlerin adından da anlayacağı gibi, "uçan kale" olarak

adlandırılan bu uçak, Heroes over Europe'un uçak yelpazesinde yer alan klasiklerden sadece biri. Dört motoru bulunan bu ağır bombardıman uçağı, Amerikan Ordusu'nun İkinci Dünya Savaşı sırasında Avrupa üzerinde hakimiyet kurmasını sağlayan en önemli aktörlerden biriydi. Biz de bu hantal ama etkili uçağı Heroes over Europe'da kullanıp gücünü test edebiliriz. Oyunda yer alan diğer klasiklerden bazılarısı Havilland Mosquito, Mustang ve Spitfire.



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

Uçuş simülasyonlarına bir hayli uzak olan ancak oynanış -diğerlerine nazaran- kolay hiçbir oyunu da kaçırmayan biri olarak Heroes over Europe'u merakla beklediğimi söyleyebilirim. Yeni nesil sınıfına geçen bir oyun olduğunu da göz önüne alarak muhteşem bir manzara ile karşılaşacağımı umuyorum. (Sadece ummakla kalmam umarım.) (Yine umdum.) Peşimden gelin!

Uçuş simülasyonlarıyla arasındaki mesafe birçok kişiye göre daha az olan biri olarak, Heroes over Europe'un, içeriği ve oynanışı ile oyuncuyu içine çekebilecek bir yapım olacağını sanıyorum.

Manzara konusunda beklentimi arttıran görüntülerden biri.



Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC		
MART		
Anno 1404	Strateji	Ubisoft
BattleForge	Strateji	EA Phenomic
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	Aksiyon	Starbreeze Studios
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising	Strateji	EA Games
Company of Heroes: Tales of Valor	Strateji	Relic Studios
Damnation	FPS	Codemasters
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios
Empire: Total War	Strateji	Creative Assembly
Grand Ages: Rome	Strateji	Haemimont
Grey's Anatomy	Simülasyon	Ubisoft
Heist	Aksiyon	Codemasters
Jumpgate Evolution	MMORPG	Netdev
Martial Arts: Master Capoeira Skill of Tuna	Dövüş	Level Interactive
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Professor Heintz Wolff's Gravity	Bulmaca	Deep Silver
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Kheops Studios
Secret Files 2: Puritas Cordis	Adventure	Fusionsphere Systems
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Frogwares
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis
Stormrise	Strateji	Creative Assembly
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios
Wanted: Weapons of Fate	Aksiyon	Grin
World in Conflict: Soviet Assault	Strateji	Ubisoft

NİSAN		
Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Game Studios
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Hysteria Hospital: Emergency Ward	Eğlence	Gameinvest
The Godfather II	Aksiyon	EA

MAYIS		
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Virtua Tennis 2009	Spor	SEGA

HAZİRAN		
ArmA 2	Taktiksel FPS	Bohemia Interactive Studio
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Huxley	MMOFPS	Webzen
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Sims 3	Simülasyon	Maxis

PS2		
MART		
Cid the Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force
King of Fighters '98 Ultimate Match	Dövüş	SNK PlayMore
MG&M's Adventure	Adventure	Destination Software
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games
Martial Arts: Master Capoeira Skill of Tuna	Dövüş	Level Interactive
MLB '09: The Show	Spor	Sony
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Naruto: Ultimate Ninja 4	Dövüş	Namco Bandai
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK Playmore

SingStar Queen	Müzik	Sony
Trivial Pursuit	Eğlence	EA
NİSAN		
Dance Party Pop Hits	Eğlence	Nordic Games
MAYIS		
Up	Adventure	THQ
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment

HAZİRAN		
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition

PS3		
MART		
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena FPS		Starbreeze Studios
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	EA Games
Damnation	Aksiyon	Blue Omega
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle
Major League Baseball 2K9	Spor	Visual Concepts
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
SingStar Queen	Müzik	Sony
Stormrise	Strateji	Creative Assembly
To End All Wars	FPS	Kuju Entertainment
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft
Wanted: Weapons of Fate	Aksiyon	Grin
WWE Legends of WrestleMania	Spor	THQ

NİSAN		
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena FPS		Atari
Dark Void	Aksiyon	Airtight Games
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
The Godfather II	Aksiyon	EA

MAYIS		
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Bionic Commando	Aksiyon	Grin
Terminator Salvation: The Videogame	Aksiyon	Grin
Virtua Tennis 2009	Spor	SEGA

HAZİRAN		
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition

XBOX 360		
MART		
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena FPS		Starbreeze Studios
Damnation	Aksiyon	Blue Omega
Deer Hunter Tournament	Spor	Atari
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios
Dynasty Warriors: Gundam 2	Aksiyon	Omega Force
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle
Halo Wars	Strateji	Ensemble Studios
Major League Baseball 2K9	Spor	Visual Concepts

Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Ninja Blade	Dövüş	From Software
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom
Star Ocean: The Last Hope	RPG	Tri-Ace
Stormrise	Strateji	Creative Assembly
To End All Wars	FPS	Kuju Entertainment
Tom Clancy's H.A.W.X.	Simülasyon	Ubisoft
Wanted: Weapons of Fate	Aksiyon	Grin
WWE Legends of WrestleMania	Spor	THQ

NİSAN		
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena FPS		Starbreeze Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
The Godfather II	Aksiyon	EA Games

MAYIS		
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Bionic Commando	Aksiyon	Grin
Terminator Salvation: The Videogame	Aksiyon	Grin
Virtua Tennis 2009	Spor	SEGA

HAZİRAN		
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality
Huxley	MMOFPS	Webzen
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition

PSP		
MART		
Air Conflicts: Aces of World War II	Uçuş	Graffiti Entertainment
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon	Collision Studios
DT Carnage	Yarış	Axis Entertainment
Dynasty Warriors: Strikeforce	Aksiyon	Omega Force
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games
Mana Khemia: Student Alliance	RPG	Gust
Martial Arts: Capoeira	Dövüş	Twelve Interactive
MLB '09: The Show	Spor	Sony
Petz: Saddle Club	Simülasyon	Digital Kids
Phantasy Star Portable	RPG	Alfa System
Resistance: Retribution	FPS	Sony Bend
Samurai Shodown Anthology	Dövüş	SNK Playmore
Scrabble	Eğlence	EA

NİSAN		
Class of Heroes	RPG	Zero Div
Dragon Ball: Evolution	Dövüş	Dimps
Dynasty Warriors: Strikeforce	Aksiyon	Omega Force
Guilty Gear XX Accent Core Plus	Dövüş	ARC System Works
Hammerin' Hero	Platform	Irem Software

MAYIS		
Patapon 2	Platform	Pyramid/Interlink
Up	Adventure	THQ
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Amaze Entertainment

HAZİRAN		
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	Tiburon
Unbound Saga	Aksiyon	Vogster Entertainment

HABER FAZLASI

TRON



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

GEARS OF WAR



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

BLIZZARD MMO



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

GOD OF WAR III

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



Görsellik mi? Mükemmel...

AYDINLIK TARAF

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

KARANLIK TARAF

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

Nereden başlasam, nasıl anlatsam... Böylesine büyük bir oyunu nasıl tasvir etsem, betimlerken ne dere kat kesilsem, kesilirken kendimi bir kez olsun kaybetmesem...

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

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

GAIA'NIN TEKLİFİ

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

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

PS2 oyunlarını oynatabilen bir PS3 yolu gözüküyor.

God of War II'yi bitirenlerse hikayenin tam kaldığı yerden, -SPOILER geliyor- Kratos'un, babasının Zeus olduğunu öğrenmesi ve Titanlar'a katılıp tanrıların evine doğru yola çıkışından devam ettiğini bilmeliler. Gaia'nın sırtında yavaş yavaş hedefine yaklaştığını hisseden Kratos, bu macerasını God of War III'te bizimle paylaşacak.

SAVAŞ GELİYORUM DEMEZ!

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

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

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

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

DAHA DİNAMİK, DAHA HIZLI

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

GÖRSEL ANLAMDA



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

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

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

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



Her şey eskisinden görkemli görünüyor.


En önemli hareketlerinden bir tanesi duvarlarda koşabilmek olacak olan Kratos'un, bu özellikle birlikte daha farklı kombolara ve çevre elemanlarıyla daha iyi etkileşime geçebileceğini düşünmekteyim. Belki bir Prince gibi boşlukları aşıp ardından borulara tutunmak için kullanmayacak bu hareketini lakin yer yer bu harekete başvuracağız.

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


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

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





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



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

(analiz)

Gördüğünüz birkaç düşman sizi yanıltmasın. Yeri gelecek 50 düşmanla aynı anda savaşmak zorunda kalacaksınız.

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

UÇUR BENİ!

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

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

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

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

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

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



Eski silahımız Blade of Chaos'un gücü hala yerinde.

Arkadaki Titan'ı gördünüz mü? İleride onunla da karşılaşacaksınız.

Bu Undead ve arkadaşları Zeus'a hizmet ediyor.

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

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

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



KRATOS'U TASARLARKEN...

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

Yapılan ilk çalışmalarda ("Yapılan ilk kazılarda" gibi oldu. Antik falan deyince arkeoloji geldi aklıma, ondan galiba.) Kratos maskeli bir adam olarak resmedildi. Baktılar ki maskeli adamlar biraz "ruhsuz",

bu tasarımdan hemen vazgeçildi. Karakterin "vahşi" özelliğinin ön plana çıkarılması için klasik bir zırh giymemesi de daha uygun görüldü. Çeşitli Yunan zırhları denense de daha sonradan anlaşıldı ki bunlar da Kratos'a ruh katamıyor.

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

FINAL FANTASY XIII

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

YAPIM Square Enix
DAĞITIM Square Enix
TÜR RPG
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2010
WEB www.finalfantasy13game.com



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

YENİ BİR DÜNYA

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

YAPIM AŞAMASINDAN GÖRÜLENLER

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

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

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



FABULA NOVA CRYSTALLIS İLE TANIŞIN!

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

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

Final Fantasy Agito XIII: Sadece PSP'ye çıkarılacak olan FF Agito XIII de Versus gibi farklı bir senaryo, farklı bir dünya ve farklı karakterler sunacak.
Final Fantasy Haeresis XIII: Bu oyunun sadece isim hakkı alındı ve medyaya sızdı. Hangi konsollara çıkarılacağı belirsiz. Kim bilir? Belki Advent Children gibi bir film olarak da karşımıza çıkabilir.

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



AYDINLIK TARAF

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

KARANLIK TARAF

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





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

BİZİ NASIL BİR DÜNYA BEKLİYOR?

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

OYNANIŞ SİSTEMİNDE DEVRİM Mİ?

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

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

Yapımcılar ATB sistemine seviye atlatıyor. Artık her çeşitli atak için belirli bir ATB puanımız olacak. Yaptığımız her ataktan sonra ATB çubuğundan, atağın türüne göre belirli sayıda puanlar düşecek ve çubuk yeniden dolmaya başlayacak. Ayrıca combo gösterilerinde de bulunabileceğiz. Zincirleme saldırılar yaparken de ATB puanlarımız düşecek. Örnek vermek gerekirse; üç normal atak (her biri 10 puan olsun), iki silah atışı (her biri 20 puan), üç tane de büyü (her biri 40 puan) art arda sıralansın istiyoruz. Bunun için toplam $(3 \times 10) + (2 \times 20) + (3 \times 40) = 190$ ATB puanına ihtiyacımız olacak. Bu saldırılar sıralı bir şekilde yapıldıkça, puanlar sağ alt köşede mavi çubuktan düşecek ve seviyemize göre hızla yeniden dolacak. Çubuk sıfıra geldiğinde saldırı yapamayıp dolmasını bekleyeceğiz. Karakterinizin ATB çubuğunun sıfıra gelmesi sizi endişelendirmesin; çünkü sıfırlanan karakterin ATB'si dolana dek grubunuzdaki diğer karakterlerle düşmanı aynı şekilde combo (sıralı atak) saldırılarıyla boğmaya devam edebilirsiniz. Oyunun başlangıcında bir karaktere en fazla üç combo şansı verebiliyoruz. "Büyü, saldırı, büyü" veya "saldırı, saldırı, büyü" şeklinde örneklenebilir. ATB'nin dışında sağ üst köşeden takip edebileceğimiz yeni savaş sistemleri de bizi bekliyor olacak. İlk videolarda dairesel saat şeklinde görünüp, son videolarda yerini mavi çubuk yüzdesine bırakan sistem, önceki FF oyunlarındaki "Limit Break" tarzı, savaşta isimizi kolaylaştıracak fırsatlar sunacağını belirtilebilir.

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

KARAKTERLER



LIGHTNING

İlk defa bir Final Fantasy oyununda dışı karakter ön planda. Güçlü kasları, sert bakışları ve ciddi tavırlarıyla fazla kadınsı durduğunu söyleyemeyiz. Herkes onun FFXIII'te ana karakter olduğunu düşünse de yapımcılar olaya FFXVII'deki gibi bakıyor. Yani her karakterin dünyası aynı oranda büyük olacak. Gerçek isminin belli olmadığını ve Lightning'in onun kod adı olduğunu hatırlatalım; kristalin kendisini, dünyanın sonunu getirecek bir düşman sıfatıyla seçmiş olması, aklılara ikinci bir kişilik sorusunu getiriyor. FFXVIII'deki Squall'dan bildiğimiz Gunblade'i silah olarak kullanıyor ve yerçimine meydan okuyabiliyor.



SNOW VILLIERS

İlk defa bir Final Fantasy oyununda dışı karakter ön planda. Güçlü kasları, sert bakışları ve ciddi tavırlarıyla fazla kadınsı durduğunu söyleyemeyiz. Herkes onun FFXIII'te ana karakter olduğunu düşünse de yapımcılar olaya FFXVII'deki gibi bakıyor. Yani her karakterin dünyası aynı oranda büyük olacak. Gerçek isminin belli olmadığını ve Lightning'in onun kod adı olduğunu hatırlatalım; kristalin kendisini, dünyanın sonunu getirecek bir düşman sıfatıyla seçmiş olması, aklılara ikinci bir kişilik sorusunu getiriyor. FFXVIII'deki Squall'dan bildiğimiz Gunblade'i silah olarak kullanıyor ve yerçimine meydan okuyabiliyor.



OERBA DIA VANILLE

Kızıl saçları ve savana tarzı giyimleriyle dikkat çeken ikinci güzelimiz Vanille, Pulse halkından ve Cocoon'a karşı savaşan Lightning ile Snow'un yardımına muhtaç. Bir disk yardımıyla sahip Sazh, bizlere Final Fantasy XIII'teki ilk olarak yayını kullanıyor. Son yayımlanan tanıtım videosundan görüldüğü kadarıyla, tutuklu kalan Vanille'nin yardımına Snow ve Lightning yetişiyor. Karakterlerle olan bağlantısı henüz belli değil. Bazı kaynaklarda ismi "Serah" diye geçiyor; fakat bunun bir karışıklıktan ibaret olduğunu belirtmemizde yarar var.



SAZH KATZROY

FF dünyasının Barret'ten sonraki ikinci önemli siyahı karakteri olarak duyurulan Sazh, afro tarzı saçlarıyla dikkat çekiyor. Orta yaşlı ve zıppır bir görünüme sahip Sazh, bizlere Final Fantasy XIII'teki ilk Chocobo'yu gösteriyor. Bir civcivi andıran bu ufak Chocobo'nun Sazh'in afro saçları içinde yaşadığı dedikodular arasında. Sazh oyunda gruba erken katılıyor ve silah olarak çift tabanca kullanıyor. Yoluna zorla da olsa Lightning ile devam ediyor ve karşısındaki bayanın askı suratı ve ciddi tavırları karşısında tüm nazıklığını korumayı başarıyor.



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

NİHAyet DEMO GELİYOR AMA...

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

ORADA NELER OLUYOR?

Oyun hakkında taptaze haberler için gözümüz kulağımız Japonya'da. Square Enix ekran görüntüsü ve video yayımlama konusunda oldukça cimri davranıyor ve bizleri bazen aylarca bekletiyor fakat her sessizliğin sonrasında karşımıza muhteşem görüntü ve videolarla çıkmayı başarıyor. Hazırladığı yeni tanıtım videolarını sadece bilet alan hayranlarına kapalı kapılar ardında gösteren ve medyaya videosundan hiçbir görüntü sızdırmayan tek firmanın Square Enix olduğunu biliyor muydunuz?

ÇIKIŞ TARİHİ BİLMECESİ

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

Önceki FF oyunlarına ve deneyimlerimize bakarak şu kesin yargıda bulunabiliriz: Son yılların en başarılı RPG'si geliyor. Konsol alırcısı güçteki bu oyun, yine satış rekorları kırarak. Hüsrana için bir sebep aramaya çalıştığımızda ise koca bir hiçle karşılaşyoruz. Güvenli ellere teslim edilmiş Final Fantasy XIII, şu an Japonya'nın en çok istenen PlayStation 3 ve Xbox 360 oyunu. O halde; beklemeye devam! x

Son Japon harikası Final Fantasy XIII, o özlediğimiz atmosferi bize doyarsa yaşatacak; üstelik bu sefer daha gerçekçi, daha hareketli ve daha taze bir dünya ile! Yapımcıların bizlere yaşatacağı fantastik RPG devrimini heyecanla bekliyoruz.

LEVEL CEHENNEMİ

**Her kötü oyun bir gün LEVEL
Cehennemi'nde yanacaktır!**



Superman 64: The New Adventures

YAPIM Titus

DAĞITIM Titus

TÜR Aksiyon

PLATFORM N64

Şimdiii, eğri oturup doğru konuşalım. Adında Superman, Spider-Man, X-Men gibi süper kahraman ismi barındıran hiçbir oyundan çok yüksek performans beklememek lazım zira film oyunları gibi, süper kahraman oyunları da sırf "yapılmış olsun" diye yapılıyor. Ancak "çok yüksek performans beklememek" demek, "vasat bir oyunla karşılaşmayı beklemek" demektir. Superman, bırakın vasatlığı, bırakın 1999'u, bırakın 10 yılı, "gelmiş geçmiş en kötü oyunlar"dan biri olarak karşımıza çıktı. Bunu nasıl mı, başardı? Tam anlamıyla felaket kontrol sistemi, sayılması imkansız olan bug'ları, çıktığı yıla göre çok geride kalan görselliği ve boşluktan insanı depresyona sokan mekan tasarımları ile... ELİF

SON ZAMANLARIN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIKLARI

HELLGATE LONDON - PC

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

FRACTURE - PS3, Xbox 360

Piyasaya çıkmadan önce geçen yılki E3'te "En iyiler" ödülüne layık görülen Fracture, E3'tekilerin de arada sırada şuurlarını kaybettiklerini gösterdi adeta. Bu oyuna katılanlara ödül versinler bizce.

TOO HUMAN - Xbox 360

Hakkında neler neler dendi, ne övgüler yağdırdı oyun daha piyasaya sürülmeden... Ekran görüntüleri aslında insanı şüpheye düşürüyordu fakat yine de beklentileri çoktan tavanla aynı hizaya gelmişti. Sığıltıkta sınır tanımayan Too Human tavan hizasını yer altına doğru kaydırmayı bildi.

PRINCE OF PERSIA - PC, PS3, Xbox 360

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

Deep Raider

YAPIM InfoBank Technology Corp.

DAĞITIM Cyberscape Graphics

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC

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

Mayday: Conflict Earth

YAPIM Boris Games

DAĞITIM JoWood Productions

TÜR Strateji

PLATFORM PC

RTS türü her zaman risklidir zira bu türün hitap ettiği dar kesim çok seçicidir ve önyargılıdır. Bir yapımcıysanız ve ortaya bir RTS çıkarmayı kafaya koyduysanız yapacağınız her ufak hatanın size 100 ile çarpılarak geri döneceğini göz önünde bulundurmalısınız. Ama Boris Games bunu es geçmiş olacak ki Mayday'de yapabildiği kadar hata yapmış. Bir sene önce Red Alert 2 ve üç sene önce Starcraft oynayıp hayata başka gözlerle bakmaya başlamış olan strateji müptelaları bu pis grafikli, hantal oynanış sistemli ve uyduruk senaryolu oyunu ne yapabilirlerdi ki... "Ama oyun 1998'de Avrupa'da piyasaya çıkmış; Amerika'ya geç ulaşmış sadece" gibi birtakım defans cümleleri mevcut oyunla ilgili. Kardeşim, oyun kötü işte; 1998'de Starcraft ile aynı yıla denk geliyor çıkışı. Ayrıca ne biçim bir akıldır sizinki?! Böyle bir oyunu daha fazla rezil olmak için mi üç yıl sonra Amerika'da piyasaya sürüyorsunuz? Nerede bu mantık, nerede bu insanlar?! (I miss Mr. Muhtar.) ELİF



Bikini Karate Babes

YAPIM Creative Edge Studios

DAĞITIM Creative Edge Studios

TÜR Dövüş

PLATFORM PC

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



Big Rigs: Over the Road Racing

YAPIM Stellar Stone

DAĞITIM GameMill Publishing

TÜR Yarış

PLATFORM PC

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



Miami Vice

YAPIM Atomic Planet Ent.

DAĞITIM Davilex

TÜR TPS

PLATFORM PC, PS2, Xbox

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



Red Steel

YAPIM Ubisoft

DAĞITIM Ubisoft

TÜR FPS

PLATFORM Wii

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

Sonuçta ne oldu; Wii'nin önemli kalelerinden biri, kumdan yapılmışçasına yıkılıverdi. Üstelik ne su dökülmüş, ne de rüzgar esmişti... ŞEFO



LEVEL'İN KABUSLARI



ŞEFİK'İN KABUSU
Ratatouille



ALİ'NİN KABUSU
John Romero's DaiKatana



ELİF'İN KABUSU
Spider-Man: Friend of Foe



FIRAT'IN KABUSU
Saints Row

Anubis

YAPIM Data Design

DAĞITIM Metro 3D

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PC, PS2, Wii

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



Legendary

YAPIM Spark

DAĞITIM Atari

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

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

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



Daha fazlası
LEVEL+'da...

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



HEADBANG BU AY ÇİFT KAPAKLI



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



FEAR 2

PROJECT ORIGIN

Kayboldun sanmıştım... >





Alma? Geri mi döndün? Ama seni geride bıraktığı mı sanıyordum. Seninle ilgili tüm anılarımı, korkularımı, küçük kızlar konusundaki önyargılarımı kafamdan silmiş, artık rahat ve huzurlu bir hayat geçirmeye başlamıştım. Şimdiyse yine karşımdasın, geri dönmüşsün ve hayatımı kabaşa çevirmek için elinden geleni yapıyorsun. Üstelik bunu yaparken kendini yormuyor, sadece zihinsel güçlerini kullanıyor sun. Bu haksızlık! Benim sadece iki kolum, iki bacağım ve bir düzine sila hım var. Sense istediğin an bunların tamamını kontrol edip kullanılmaz hale getirebilirsin. Bu haksızlığı, adaletsizliği kabul edemem. Yoksa etmeli miyim? Kararlarıma da müda hale edebiliyor musun? Deneyelim...

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

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

SANA ŞEKER VERECEĞİM!

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

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

ALMA'NIN KARDEŞLERİ

THE RING

2002 yılında vizyona giren The Ring (Halka), son yıllarda beni gerebilen, hatta korkutabilen ender filmlerden biri oldu. Orijinali olan Japon versiyonu da 1998 yılında vizyona giren filmin başrolünde Naomi Watts, küçük sevimli kızımız Samara rolündeyse Daveigh Chase oynuyordu; bilmek istersiniz diye...

THE GRUDGE

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

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



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

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

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

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



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

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

KORKUSUZ KORKAK

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

REHBER

İPUÇLARI

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

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

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

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

- Oyunda paldır küldür koşuşturup ilerleyeyim demeyin. Eğer etrafı

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

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

LOADOUT

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

Silahlar

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

Ekipmanlar

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

Zırhlar

Armor: 4 puan
Heavy Armor: 8 puan

SERİNİN DÜNÜ, BUGÜNÜ

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

KARAKTERLER

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



ALMA WADE

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



MICHAEL BECKET

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



KEIRA STOKES

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



CEDRIC "TOP" GRIFFIN

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



HAROLD KEEGAN

Ekibin kıdemli başçavuşu olan Harold Keegan, tutuklama görevinde bizimle birlikte yer alıyor.



REDD JANKOWSKI

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

> yaşatmak istedikleri %100 başarıya ulaşmadı bünyemde. Ancak... (Burray da bağlayacağım birazdan.)

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

BÖLÜM 2: ÇATIŞMALAR

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

za çıkan askerleri teker yere sermek için çaba sarf ediyoruz. Aslında çok fazla çaba sarf ettiğimi söyleyemem çünkü düşmanları öldürmek oldukça kolay. Bu konuda işimi kolaylaştıran başlıca unsur ise oyunun, daha doğrusu serinin sahip olduğu slow-mo seçeneği. Ctrl tuşuna basarak aktif hale getirdiğimiz ve kullanımı sınırlı olan ağır çekim özelliği, çatışma sahnelerini fazlasıyla kolaylaştırıyor. Slow-mo modundayken çatışmaların görsel zenginliği katbekat artıyor, kurşunların havada süzülüşünü ve düşmanlardan sıçrayan kanları, kopup giden uzuvları izlemek müthiş bir hava katıyor oyuna. Özellikle oyunun başlangıcından kısa bir süre sonra karşılaştığımız ve öncekilere göre daha güçlü olan düşmanlar, taşıdıkları ekipmanları vurduğumuz zaman parmparça oluncaya tüm parçalar etrafa saçılıyor. (Bu parçaları olay yerinde tek tek inceledim ve aynı kişiye ait olduğu tespit etmiş bulunuyorum.) Slow-mo'nun kattığı tüm güzelliğe ve beni konudan koparmaya yetecek katkısına rağmen oyunu kolaylaştırıyor olması üzücü. Bu noktada tercih size kalıyor; oyunu her dakika slow-mo kullanarak kolayca mı bitirmek istiyorsunuz yoksa slow-mo'yu bir kenara bırakıp zorlu başarmak mı... Ancak şunu da söylemeliyim ki slow-mo'ya bir kez alışıp oyunun ilerleyen safhalarında karar değiştirirseniz çok daha karmaşık ve kaotik bir hal alacaktır oyun. Düşmanlar normalden daha hızlı geliyor, saldırıyor ve zorluyor gibi hissedebilirsiniz ama bu da hoşunuza gidebilir.

Oyunu kolaylaştıran bir diğer unsur ise metrekare başına düşen sağlık paketi, ekipman ve mühimmat oranı. Şöyle abartayım: Oyun boyunca -neredeyse- vurduğumuz her düşman başına bir sağlık paketi, silah, ekipman ya da mühimmat toplayabiliyoruz. Her



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

KORKUTMASANA ÇOCUĞU!

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

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

FORUMLARDAN ALINTILAR

Buradaki yorumların tamamı, GameSpot kullanıcılarının değerlendirmelerinden derleşmiştir.

"Alma'nın sürpriz etkisi kaybolmuş olabilir ama bu oyun iyi bir FPS." - MaDaStar
 "Sağlam bir shooter. Alma'nın korkutucu yönünü daha fazla görmek isteyenler bu oyunu kesinlikle denemeli." MajinBuXL
 "Multiplayer'in zayıflığı, yedi saatlik single player modu ve gölge - ışık oyunlarının zayıflığı oyunun rafta kalmasına neden oluyor; 50 dolar çöpe gitti." Kenuty
 "PC oyunculuğu biraz daha öldü bugün." PCbadger
 "Serinin hayatta kalması için iyi bir deneme fakat tam anlamıyla bir devam oyunu sayılmaz." - Vividnightmare
 "Eğer ilk oyun yapılmamış olsaydı bu oyun 9 ve 10 alırdı." - r2d2c3p0
 "Kötü değil ama çok da iyi değil... Serideki diğer iki oyuna göre geriye adım atılmış gibi." - NightLike

4

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

6

mod
 Oyunun multiplayer bölümünde altı farklı mod yer mevcut.

9

harita
 Yine oyunun multiplayer bölümünde dokuz farklı harita yer alıyor.

82.4

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



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

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

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

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

YAPIM Monolith Productions
 DAĞITIM Warner Bros Interactive
 TÜR FPS
 DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
 WEB www.whatisfear.com
 TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

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

8,6

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





SEVGİLİ KARAKTERİM

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



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

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

İnsanoğlunu düşmanların kuşattığı yaşlı ve karanlık bir evrene hoş geldiniz. Hoşgörünün olmadığı, yobaz, bağnaz ve ancak hayatta kalmak için böyle olmaya zorunlu bir insan ırkı söz konusu. Sayısız gezegene yayılmış trilyonlarca insan, milyarlarca askerden oluşan ordular, dev gotik katedralleri andıran uzay gemileri, bütün bir gezegeni tek başına fethedebilecek güçte dev savaş makinelerine karşın adım adım yenilen, çöken, kaybettiklerini asla yerine koyamayan bir imparator-

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

olmak için gönderiliyoruz.

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

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

alternatif



COMPANY OF HEROES

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

AJANDA



SAYI: 145
SAYFA: 26

SİPEER AAAL!

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

Bölüm sonu boss dövüşleri oldukça eğlenceli geçiyor.

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

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

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

Kutsal mekanları ele geçirmek Space Marineler için oldukça önemli.

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

Seçim> Parçalara ve görevlere bölünmüş Calderis gezegenini gördüğümde maziye dönüp Dune 2 oynadığım günleri hatırlıyorum ve gayet mutlu oluyorum. Seçilebilir iki görev görüyorum ve zaman sınırlamaları yok. Oyunun başlarında beceremeyizsek de sorun yok, bütün kahramanlarımız

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

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

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

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

kalan azıcık yeri (5 MB x 1536 = 7.5 GB) doldurduğum için ilk dokuz saatlik oyunumu kaybettiğimi belirtiyim ki ihtimal düşük olsa da siz aynı hataya düşmeyin. Durumu fark edince oldukça sakın kalmam da içeride bir şeylerin koptuğuna işaret ediyor olabilir...

Dost başa, düşman ayağa...>

Yeşil derili, kaslı, güçlü ve kana susamış yaratıkları gördüğünüzde onların Ork olduğunu anlayabilirsiniz. Türlü oyundan tanıyor ve çok seviyoruz. Mantar gibi üriyor, satırılar, baltalar, ağır makineli ve hurdalıktan fırlama görünen savaş makineleriyle ortalığın tozunu atıyorlar. "Dakka dakika more dakka!" Diye üzerinize sıkarak geliyor, arada da bir WAAAGH!!! Patlatıp ortalığı tarumar ediyorlar. Rokkit Boyz da sırtlarında roketlerle uçup tepenize biniyor.

Elfler'i andıran kadim bir uzaylı ırk olan Eldar, soyu tükenen bir ırk. Gizlilik, pusular, düşmanları yönlendirerek birbirine kırdırma gibi metotlar

Orklar siper alacak kadar zekiler.

VISTA'DA WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

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

Live, XP altında da çalışıyor tabii ki, DoWII de çalışıyor. Ancak oyun, Vista altında ve DirectX 10 ile daha iyi görünüyor. İnce detaylarda fark var. DirectX10 optimizasyonları kendisini gösteriyor; ayrıca oyun, güncel olmayan ekran kartı

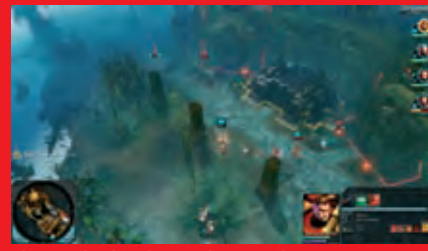
sürücülerıyla yüksek ayarların açılmasına izin vermiyor. Ortalama bir donanımla oynayabilirsiniz ancak biraz daha güçlü bir donanım ve Vista ile oyunun gerçek grafik kalitesinin ve akıcı oynanış sisteminin tadını çıkartırsınız.



Baskı ateşi ünitelerin ilerlemesini önemli ölçüde durduruyor.



MANUFACTURUM



Ele geçirilen binalar çeşitli avantajlar sunuyor. Automated Foundries (Manufactorum olarak da geçiyor.) ele geçirdiyseniz görevlerde oldukça sağlam hasar veren otomatik silah taretleri dikebiliyorsunuz. Bu tür avantajlar Supply Drop ile dolmuyor. Sayı elinizdeki fabrika sayısıyla eşit ve her görevde o sayıda kullanabiliyorsunuz. Communications Array size topçu desteği (Artillery Strike) sağlarken Shrine'lar geçici ölümsüzlük veriyor. Size tavsiyem çok fazla eşya slotunuz yoksa bunlardan birini seçip genellikle ondan ele geçirmeniz. Boss savaşlarında yenilmezlik, Tyranid'e karşı savunma görevlerinde savunma taretleri ve saldırılarda da topçu desteği çok işe yarıyor.

yorum. Aslında Starcraft II çıktıktan sonra da bu Warhammer 40.000: Dawn of War II farklı kalmayı, bir alternatif olmayı başaracak diye düşünüyorum. Ana senaryoyu bir arkadaşımızla beraber oynayabilmek çok başarılı. Oyunun tek önemli sayılabilecek sorunu multiplayer karşılaşmalar için çok fazla taraf olması; niçin mi? Görev paketleriyle daha tonla taraf eklenecek ve bütün bu tarafların dengeli, turnuvaya uygun bir multiplayer düzenine oturulması hiç de kolay değil. Mesela multiplayer Beta bile oyun çıkmadan önce patch yedi ve çok daha dengeli hale geldi. Oyuncular multiplayer'ına bol bol zaman ayırır ve bu dengeleme konusunda görüş bildirerek yapımcılara devamlı destek olursa, bu oyunu sadece tek kişilik senaryo sevenler değil, multiplayer'cılar da bir kenara kolay kolay bırakamaz. ☺

40.000

yıl
insanoğlu 40.000 yıldır
savaşıyor.

4

taraf
Space Marine, Ork, Eldar
ve Tyranid olarak oyunda
dört farklı ırk ölümüne
savaşıyor.

5

kahraman
Ana karakterimizle beraber
beş farklı kahraman kontro-
lümüzde.

99999999999

tyranid
Bu fantastik sayıyı
Tyranidler'in "sayısız" de-
nebilecek kadar çok olduğu
için vermek istedim.

uyguluyorlar. Evreni ve haliyle kendilerini tehdit eden güçlere karşı bazen insan ırkıyla aynı tarafta savaşılıyorlar ancak dost değil. Kendi ırklarını kurtarmak için insanları harcamaktan çekinmiyorlar. Zihinsel güçleriyle sizi kızartma yapabilen Warlock'ları çok tehlikeli. Warp Spider'ları çok ağır hasar verdikleri gibi ışınlanarak gruplarınızın düzenini bozuyor ve orta mesafede sağlam hasar veriyorlar. Guardian Squad'lar zayıf ama kalabalık ve menzilli saldırılarıyla sizi çok yavaşlatıp yıpratıyorlar. Bu esnada Ranger'lar da keskin nişancı atışlarıyla üniteleriniz devirerek veya öldürerek canınızı yakıyor. Howling Banshee'ler ise inanılmaz hızlılar ve kılıc ustalıklarıyla sizi zorluyor.

Evrenin gördüğü en büyük tehlikelerden olan Tyranidler Alienlar'a, Starcraft'tan Zergler'e benziyorlar. Uzun boşluğunda bir bulut gibiler ve filoları ana gövdeden kopmadan uzanan kollar, dokunma gibi farklı galaksilere farklı yerlerden dalıyor, daha ince dokunma ayarları sistemlere ve gezegenlere uzanıp doku-

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

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



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



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

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

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

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

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

9,3

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



Her türlü hareketiniz değerlendiriliyor, size bildiriliyor.



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Yaklaşma toz olursun; geçme pişman olursun!

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

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

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

Rahmetli de sollardı> Geçen ay hediye ettiğimiz FlatOut 2 gibi, Burnout da bir yarış oyunu olmaktan öte, yarışçıları yoldan çıkarmaya dayalı bir oynanışa sahip. Konsol oyuncuları yıllardır bu heyecanı en kaliteli şekliyle yaşıyordu (Burnout oyunlarının her biri birbirinden güzeldir.) ama PC oyuncularına bir türlü sıra gelmemişti. EA'nın yaptığı bu hamle PC oyuncularını da Burnout'la buluşturdu ve artık herkes mutlu, herkes heyecanlı, herkes gözü dönmüş bir tavırdadır... (Söylemiştim; Burnout'un etkileri.)

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

SHOWTIME

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

gereken noktaya ulaşmanızı engellemeye çalışan araçları ortadan kaldırmak serbest. İşte bu yüzden ki Burnout eğlenceli, bu nedenledir ki sıkıldığınız her saniye Burnout oynayabilirsiniz. Yoksa nedir, bir Need for Speed açıp iki parkurda yarışsınız ama bu bir süre sonra oyun monotonlaşır, canınız sıkılır, o oyundan bıkiverirsiniz.

V8'i yolda, kızı kolda

severim> Ünlü araba markalarının hiçbirini bulamayacağınız oyundaki her türlü araç çeşitli markaların arabalarının modifiye edilmiş hali ve hepsi de birbirinden güzel gözüküyor bana sorarsanız. Bu araçlar üç kategoriye ayrılıyor: Aggression, Speed ve Stunt. Farklı "Boost" (Hızınızı bir anda nitro basmışçasına arttırma durumu.) tiplerine, hızı ve dayanıklılığa sahip araçları farklı yarış tipleri için kullanıyorsunuz. (Speed aracını Road Rage'de kullanmak hiç akıllıca değil

RAKİBİNİ BUL, HADDİNİ BİLDİR!

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

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

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

alternatif



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Burnout Paradise ile kıyas kabul edemez ama sisteminize pek güvenmiyorsanız ve bir takım araçları parçalama hevesi içerisindeyseniz FlatOut'u deneyebilirsiniz. (Serinin ilk iki oyununu tam sürüm olarak verdiğimizizi hatırlatmalı mıyım?)

Özellikle Stunt yarışlarında bu tip hareketleri yapmanız çok önemli.



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

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

EKSİ Klavye kontrolleri çok iyi sayılmaz, bilgisayarınız çok iyi olsa bile arada bir frame-rate problemi oluyor

YAPIM Criterion Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB burnout.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

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

8,8

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

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

Bunlar kanın değil, kötü bir oyunun izleri...

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

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

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

LEVAFOYİM: Peki ya oynanış?

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

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

LEVAFOYİM: Grafikler için neler söyleyeceksin?

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

alternatif



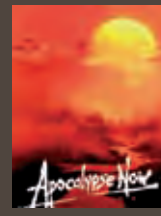
BATTLEFIELD VIETNAM

Vietnam temalı onlarca vasat FPS'nin arasında, 2004'te piyasaya sürülen Battlefield Vietnam halen en iyi seçim gibi görünüyor.

VIETNAM SENDROMU

Vietnam'dan dönen askerlerden bazıları, savaş sonrası yaşamaya uyum sağlamakta zorluk çekiyorlardı. ShellShock 2 de sıkıcı oynanışıyla gününüzün geri kalanına uyum sağlamanızı engelliyor.


APOCALYPSE NOW



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

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

LEVAFOYİM: Yapay zekadan bahsedebilirsin bize...

Ufuk: Aradığınız yapay zekaya bu oyunda ulaşamıyoruz. Düşmanlarınız, beden eğitimi dersinde sıraya giren öğrenciler misali önünüzde durup ateş etmeye başlıyor ve yeterince mermi yemiş olduklarına kanaat getirirlerse ölüyorlar. Siz sormadan söyleyeyim; oyunun online desteği de yok. Kısacası oyundaki tek düşmanınız sabrınız olacaktır diyebiliriz. Rebellion'ın iyi niyetini görmezden gelemezsiniz ancak vasat ötesi oynanış nedeniyle elimizdeki yapım, Vietnam ormanlarında napalm ile yakılmayı hak eden bir fiyasko maalesef. Ufuk Özden Vietnam'dan bildirdi. 

SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

ARTI Script sahneler fena değil

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

YAPIM Rebellion
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜR FPS
DiĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.eidosinteractive.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

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

4

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

Düşmanlarınız, ölene kadar hareket etmiyorlar.



TARAFLAR

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



EMPIRE: TOTAL WAR

Keşif, diplomasi, ekonomi ve savaş...

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

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

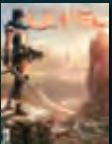
Japonya'nın klan savaşlarıyla başlayan Total War maceramızda kılıç, mızrak ve oktan endüstriyel devrime geçiyoruz. Şimdi bu toplu - tüfekli zamanlara alışık olmayan Total War oyuncusuna ilk uyarılarımızı yapalım. Piyadeler sıralar halinde dizilip birbirlerine ağızdan dolma tüfeklerle sıralar halinde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

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

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

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

AJANDA



SAYI: 144
SAYFA: 24



VISTA'DA EMPIRE: TOTAL WAR

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

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

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



DENİZ SAVAŞI HARİTALARI

Carribean: Karayipler'in tropik sularında bir harita. Sular pırıl pırıl ve hava bulutsuz.

Trafalgar: Meşhur bir savaşın geçtiği Trafalgar Burnu açıkları. Kara görünmüyor, bulutlu ve sisli bir harita.

Bay of Biscay: Atlantik Okyanusu'nun Fransa ve İspanya içine sokulan bölümü, kurşunu bir gökyüzü altında ilimli sular.

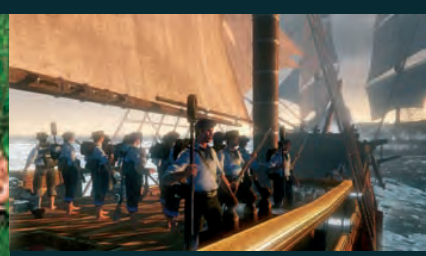
Mediterranean Sea: Akdeniz, tarih derslerimize göre bir zamanların Türk gölü.



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

Amerika'yla başlayıp en temel ünitemiz olan milisleri incelediğimizde, oyunun kara savaşlarındaki sistemi anlıyoruz. Menzil, isabet oranı, silah doldurma, cephaneye yakın dövüş, saldırı bonusu'u, savunma, moral, askere alma maliyeti ve bakım masrafları var. Altta da ünitenin özellikleri yer alıyor. Ayrıca bu tür bir ünitenin ormanlarda, çalılık gibi bitki örtülerinde saklanma, kolay yorulmama gibi özellikleri yer alıyor. Total War serisi oyuncusuyusanız zaten yabancılaşma çekmeyeceksiniz. Bu oyunun en büyük keyfi, binlerce ünitenin çarpıştığı dev savaş alanları. Savaşların enfes bir manzarası var; o dev ordulara komanda etmenin hazzı ise bambaşka. Tabii bunu yaşamak için senaryoda oldukça ilerlemeniz veya hızlı savaşlardan birini oynamanız gerekli. Oyunun kara savaşları konusunda kanım şu ki yapay zeka çok sağlam da olabiliyor, çok basit de; oyunun belli başlangıç görevlerinde kolayca zafer kazanıyorsunuz ancak büyük savaşlarda gayet güzel oyunlar çıkarıyor.

Ekonomi> Şehirler tarımdan, ticaretten, madencilikten ve çevrelerindeki yerlerden para kazanıyor. Morale etki eden etkenler; kabinemiz, bölgedeki asker miktarı, eğlence ve kültür, yönetim biçimi gibi etkenler. Başkentimizden vergi oranlarını üst ve alt sınıfa ayrı ayrı ayarlayabiliyoruz. Serideki büyük bir değişiklik, artık ordularımızı sadece şehirlere ve kasabalara değil, haritadaki çiftliklere ve limanlara sokabiliyor olmamız. Korumak için olduğu kadar, düşman ekonomisine zarar vermek için de iyi bir yöntem. Ana stratejik haritadaki stratejinin önemi ve detayı daha da artmış, sistem daha da bir oturmuş. Ben hala Shogun'daki ana stratejik haritanın basitliğini özleyorum. Anlaşılan benden başka özleyen ya da umursayan yok ki bu ana stratejik harita evrimini, bu tarz üzerinde devam ettiriyor. Haritadaki detaylara devam edersek; çiftliklerin ve



plantasyonların upgrade'lerini kendilerine tıklayarak ve seçimler yaparak hallediyoruz. Mesela bir plantasyonun bütün mü, pamuk mu üreteceğine karar veriyoruz. Dünyada kahve, pamuk, kürk, fil dişi, baharat, şeker, çay, tütün ticareti dönüyor ve sağlam bir gelir için bu ticareti deniz üzerinden yapmak, ticaret yollarından yararlanmak şart. Oyunun ekonomik sistemi oldukça derin ve detaylı ancak bizim pek detaylarla uğraştığımız söylenemez; hızlı ve rahat bir şekilde oyun oynayabiliyoruz. Orduları direkt generallerde toplayabilmek en başarılı değişiklik olmuş. Önceki oyunlarda tonla ordu dışı ünite, haritada kontrol etmesi vakit alan, karmaşık bir yığın haline gelmişti. Artık basitçe bir diplomat - düellocu, bir de casus - hırsız - suikastçı ünitemiz var; biri yasal, diğeri yasadışı çalışıyor.

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

Cinnet> Oyunun yakın planında bahsettiğim takımlar ve çökmeler beni çok korkutmamıştı; sonuçta oyunun bitmesine daha vardı. Oyuna başladığımdaysa bir süre oldukça mutlu idim; grafikleri köklemiş güçlü sistemimle gurur duyuyordum. Sonra oyun şişti, şişti, kare kare olup nihayet tepki vermeyinceye kadar yavaşladı ve bununla beraber de hayallerim suya düştü. Sürücülerim mevcut en güncel sü-

alternatif



MEDIEVAL II: TOTAL WAR

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

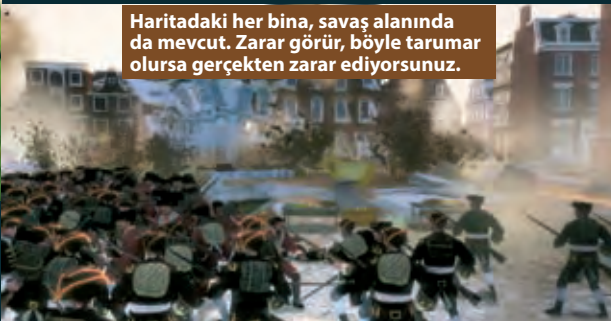


Amerika'nın zenginlikleri için Kızılderililer ile devamlı çarpışmayı göze almalısınız.

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

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

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



PC İNCELEME

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



MANUFACTURUM

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

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

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



EMPIRE: TOTAL WAR

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

EKSİ Yavaşlama ve çökmeler, buglar

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

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

9

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

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

Çin generaline gauss tüfeği ile headshot!



FALLOUT 3 OPERATION ANCHORAGE

"Alaska'nın Yeniden Fethi" şenlikleri

Fallout evreninde nükleer savaş kızırtıran olaylardan biri de petrol sıkıntısı çeken Çin'in Alaska'yı işgali olmuştur. Bu askeri simülasyonda bir Amerikan askeri olarak bu tarihi savaşın en önemli görevlerini üstleniyoruz. Guns of Anchorage, "Navarro'nun Topları" isimli İkinci Dünya Savaşı temalı filmde -en azından ismen- etkilendiği belli olan başlangıç görevimiz. Ardından üç görev daha geliyor; simülasyon içinde dört görev yapmış, beş - altı saat hoşça vakit geçirmiş oluyorsunuz. Ama buna geçmeden önce bu paketi nasıl edinebilirsiniz, oyun içerisinde nasıl bulur da görevlere başlarsınız, bunlara bir bakalım. Operation Anchorage indirilebilir bir

alternatif



NEVERWINTER NIGHTS 2:

STORM OF ZEHIR

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

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

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

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

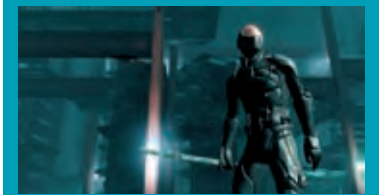
MATRIX

Etki paketi için simülasyona has efektler yapılmış; öldürdüğünüz düşmanlar mavi bir ışık efektiyle silinerek simülasyondan çıkıyorlar.

gerçekten kalp krizi geçirerek ölüyorsunuz.

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

CRIMSON DRAGON



Çinlilerin bu güçlü birimlerini tespit etmek için etrafınıza dikkatli bakın; bulundukları yerlerde dalgalanma görürseniz de V.A.T.S. ile nişan alamazsınız. En iyisi etrafa mayın döşemek, sonra ateş edip sizi kovalamalarını sağlamak ve böylece onları patlatmak.

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

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



FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE

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

EKSİ Kısa sürmesi, pahalı fiyatı

YAPIM Bethesda Softworks
DAĞITIM Bethesda Softworks
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB fallout.bethsoft.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tıgion
(www.tigion.com.tr)

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

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

7

KAYIP

Siz bir oyunu niye oynarsınız bilmiyorum ama ben neden oyun oynadığımı çok iyi biliyorum. "Para kazanıyorum arkadaşlar; işim bu!" diyeceğimi sanıyorsanız, yanıldınız. Ben "ortadan kaybolmak" için oyun oynuyorum. Mesela bir Street Fighter, o an düşünce dünyasından kaybolmama yarıyor. Herhangi bir RPG oyunu beni gerçekliğin dünyasından alı koyuyor, bir yarış oyunu duygularımı bir süreliğine devre dışı bırakmamı sağlıyor. Her oyunu oynarken elbette eğleniyorum ama tüm oyunlar genellikle benim için bir çıkış kapısı görevi görüyor. Ne var ki son zamanlarda konusuyla olsun, oynanışıyla olsun, beni başka diyarlara götüren bir oyun oynayamadım ve bu beni rahatsız etmeye başladı. Final Fantasy oyunlarının tümüne kendimi nasıl kaptırdığımı hatırlıyorum da... İşte ondan eser yok şu sıralar. Gözümü Star Ocean: The Last Hope'a (Adı da pek uygun durumuma.) diktim lakin o da aksiyon ağırlıklı olacak gibi gözüküyor. Ne yapsam, ne etsem de gerçek bir sanal yolculuğa çıkabilsem...

DEAD RISING 2

Kumar oynamayı seven birtakım zombiler

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

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

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

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

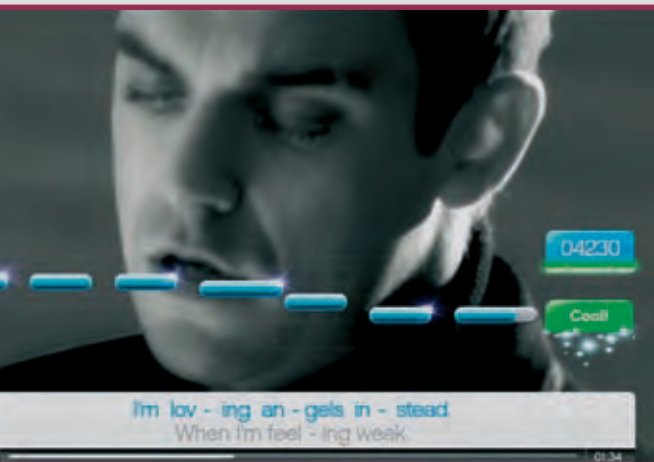


SINGSTAR POP EDITION

Müzik ruhun acımasız kamçısıdır!

Misal ben şarkı söylemeye başladığımda o kamçılar öyle bir hissedersiniz ki... Ruhunuz yerinde duramaz, bedeninizi terk etmek için türlü uğraşlara girer ve sonunda derinizi yırtıp gökte kaybolur. O yüzden SingStar'mış, Rock Band'in şarkı söyleme kısmıymış, bunlar bana gelmez. Ha ortam olur, Karaoke yapmam gerekir, o zaman yaparım. Ne de olsa sonuçlarına katlanacak olan karşı taraftır; kendime bir zararım olmaz.

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



DANTE'S INFERNO

"Devil May Cry 5" dermişim...

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

Yine de biraz daha ağır olmalıyım zira Dante's Inferno pek de karşısında kakara kikiri gülünecek bir yapım değil. Dante Aligieri'nin İlahi Komedya'sından esinlenerek, kopyalanarak hazırlanan oyun, kısacası cehennemi konu alıyor. Yer altı dünyasının dokuz çemberini -şehvet, oburluk, aç gözlülük, öfke, sapkınlık, şiddet, dolandırıcılık, ihanet ve "zindan" adı verilen bir bölümünü- içerecek Dante's Inferno. Oynanış sistemi bakımından ise karşımızda God of War'dan başkasını görmeyeceğiz...

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

havada izliyorsunuz.

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



DEMON'S SOULS

PS3 satışlarını artırıyor...

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

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

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

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

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

ŞEFİN LİSTESİ

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

PS2

Street Fighter Alpha 3

Bir arcade kolu almadan SFIV oynayamayacağımı anladınca, PS2'ye sarıldım. Street Fighter Alpha 3 oynayarak SFIV'te neler yapabileceğimi hayal ettim de ettim...

PS3

Flower

Çiçekler, çiçekler ve çiçekler... Bu oyunda sizi doğa kucaklıyor ve kucağınıza çiçekleri bırakıyor. Evet; çiçekleri...

Xbox 360

Rock Band 2

Şu an ellerim ağrıyorsa o da Expert seviyesinde gitar çalmak üzere kendimi helak etmemden dolayıdır. Ama iyi ki varsın Rock Band 2; sen olmasaydın ne yapardım...

PSP

LocoRoco 2

Kız arkadaşınıza bu oyunu gösterin; eğer sevmiyorsa ve ilgilenmiyorsa o insan gerçekten oyun kavramından son derece uzaktır ve hiçbir zaman konuyla ilgilenmeyecektir.

VE DİĞER BAŞLIKLAR

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

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

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

- Mass Effect 2'nin hepimizi heyecanlandıran ve meraklandıran trailer'ı yayımlandı. Ancak daha fazlası için hala beklememiz gerekiyor.

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

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

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

- Pek eğlenceli yarış oyunu Pure'un yaratıcısı Black Rock Studio, yeni bir yarış oyunu üzerinde çalışıyor. Bu defa şehirde geçecek olan ve pahalı arabalara yer vermesi beklenen oyunun trailer'ının devamı, 11 Mart'ta görücüye çıkacak.

- Square Enix, 92.3 milyon Euro'luk teklifle Eidos'u satın almak istedi. Eidos konuyu düşüneceğini söylerken ay bitti; sonucu öğrenemedik.

- Bir yandan Singularity ile uğraşan Raven Software, diğer yandan yeni bir Wolfenstein oyunu üzerinde çalışıyor.

Yeni Wolfenstein yaz aylarında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacak.

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

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



YARIŞMASI

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

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



RESIDENT EVIL 5

PlayStation 3

Ağır çekim bir aksiyon oyunu ile karşı karşıyayız.

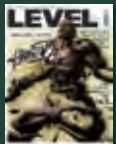
Ne umuyorduk? Ne bulduk? Resident Evil denildiği zaman akla korku oyunu gelir ve gelmelidir de zaten. Hatta "Survival Horror" tarzının yaratıcısı Resident Evil'dir. Gelin görün ki RE5'in neresi korku

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

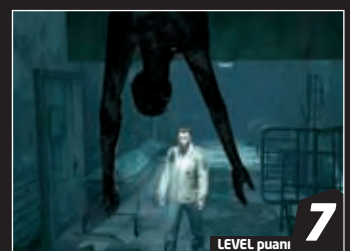
Korkunun kaynağı> Capcom'un, zombileri şöhret eden oyun serisi Resident Evil, beşinci oyunu ile birlikte iyice tarz kayması geçirmiş vaziyette. Eskiden kendine özgü bir kimliği olan RE serisi, tür olarak diğer oyunlara önderlik ederken, bu sefer pusulasını şaşırmış. Nerede o eski Resident Evil 2 tadı?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

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

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



SAYI: 145
SAYFA: 19



SILENT HILL HOMECOMING

LEVEL puanı

7

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

BİR YOK EDEMEDİLER ŞU VİRÜSÜ

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

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

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

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

Ortak dediğin işte böyle yardımcı olur.



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

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

RE5'in oyun mekaniğine baktığımızda, hareketlerin çok hantal kaldığını görüyoruz. Chris koşarken bile doğru düzgün yol alamıyor. Düşmanlara ateş etmeye çalışırken ağır kontroller yüzünden hedefi iskaladığınızı oluyor. Nişan alma mekanizması RE4'tekinden daha iyi değil, üstelik üzerine saldıran daha fazla düşman olunca sıkıntı çekebiliyorsunuz. Zaman zaman yakınızdaki bulunan düşmana "Hook" ya da aparkat çekebilirsiniz. Yerde yatan bir düşmanın kafasını ayağınızla ezebilirsiniz. Ani dönüşler yaparak arkadan gelecek saldırılara karşı koymanız da mümkün. Bir RE klasiği olarak oyunda ortağınızla birlikte ilerliyoruz. Bazen sırt sırta etrafa kurşun yağdırırken, bazen de ortağınızın tepedeki merdivene yetişebilsin diye elinizi uzatıp ona





RESIDENT EVIL: DEGENERATION



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

destek oluyorsunuz. Hatta aranızda kimin yardıma ihtiyacı olursa, diğerini yanına çağırabiliyor; birbirinizi iyileştirebiliyor ve kendi aranızda eşya alışverişi yapabiliyorsunuz. Envanter ekranı açıldığında oyun durmuyor, bu da yeni nesil oyunlarda daha sık rastladığımız hoş bir özellik. Yalnız inventory sistemi gereksiz menülerle doldurulduğu için ağır kalabiliyor ve sırf size saldıran düşmanlara müdahale etmenizi geciktirdiği için ölmenize neden olabiliyor. Nedense bu sefer etrafa serpiştirilen mermiler konusunda çok bonkör davranmamışlar. Zaman zaman mermi sıkıntısı yaşayıp, elinizdeki bıçakla düşman biçmek zorunda kalabiliyorsunuz. Alıştığımız daktilo ile kayıt sistemi de, Checkpoint sistemine dönüştürülmüş. Öldüğünüz zaman etrafta topladığınız altınlarla çeşitli silahlar ve eşyalar satın alıp organize edebilirsiniz. RE5'deki silahlar da klasik silahlardan oluşuyor: bıçak, tabanca, Magnum, hafif ve ağır taramalı, pompalı tüfek, sniper, roketatar... Düşman olarak yine RE4'teki gibi eli kazmalı, kürekli yerliler saldırıyor. Ağızdan giren bir tür enfeksiyon ile biyolojik bir tehdit oluşturan gözü dönmüş yerliler ellerine geçirdikleri balta, ok, yay ne bulursa üzerimize saldırıyor. Hatta ellerindeki orakları falan kafamıza fırlatıyorlar. Sadece gözü dönmüş, kızgın insanlar değil,

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

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

Sheva da Chris'ten aşağı kalmıyor.





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

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

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

Kriz yüzünden, miras bitti> RE5, üç yıl önce çıkmış olsaydı acayip beğenilirdi, ama geçti artık. Bu oyun,



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

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

RESIDENT EVIL 5

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

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

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

Bolca ağır adım aksiyon, birbirinden kopuk bölümler ve yer yer doz aşımına uğramış bir shooter oyunu arıyorsanız RE5 tam size göre. Ancak -eskisi gibi- gerilmek için bir korku oyunu arıyorsanız Silent Hill Homecoming sizin için daha uygun olabilir.

7,7

5000

MB
RE5, PS3 konsolunda 5000 MB yer kaplıyor ve ilk yüklemesi dakikalar sürüyor.

18

saat
Oyunu bitirmek ortalama 18 saatinizi alıyor.

15

dakika
Kota Suzuki oyun için 15 dakikalık orkestra müziği bestelemiş.

18

yaş
İçerdiği kan ve vahşet görüntüleri sebebiyle RE5, 18 yaş üstü için uygun bir oyun.





50 CENT: BLOOD ON THE SAND

Enerji fazlası olan rap yıldızının adam öldürme hobisi...

Günlük hayatta karşınıza sıkça çıkacak bir insan tipi vardır; bahsettiğimde eminim aklınıza bir örneği gelecektir zaten. Doğal yaşamı alanı, uygun sıcaklıktaki her ortam olan bu canlılar günlerini sözlerini bilmediği -bilhassa İngilizce- şarkıların arasındaki kısımları yarım yamalak söyleyerek geçirir; ancak ardından geldiği nakarat veya akılda kalıcı bölümde birden sesini yükseltir bunlar.

Üstelik bu organizmalar genellikle müzikte tür ayrımı yapmaz; Blind Guardian konserinde öğürmek için The Bard's Song'u bekleyen adam, ertesi gün karşınıza "ken yu fil dı mbiririmi in ma hart en' dı bıdıbıds goin' layko düm tek tek" diye

YAKIN DÖVÜŞ SİSTEMİ



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



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

Xbox 360

mırıldanarak çıkabilir.

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

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

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

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



VASITALAR

50 Cent: Bot's'ta da kullanabileceğiniz araçlar var ancak daha önce GTA serisi ve GoW gibi oyunlarda bu araçların alasını kullandığımız için 50 Cent bizi etkileyemiyor.

üstünüze savuruyor, kendilerince eğleniyorlar. Nasılsa yine GoW serisindeki gibi horde'lar halinde geliyor rakiplerin, azalma dertleri pek yok. Üstelik böyle durumlarda yer öyle bir sarsılıyor ki Boomer dolu koca bir Locust ordusu bekliyorsunuz; gelense geceleri sokak lambaları altında toplanan mahalle gençleri oluyor genelde. Orta zorluk derecesinde bile neredeyse hiç siper almayıp iki adet tabancayla giderseniz çok büyük sorunlar yaşamıyorsunuz, oyunun 12 - 13 yaşlarda hayranları hitap ettiği biraz aşık bu konuda.

"Hayranlar" demişken, oyun Orta Doğu'daki bir konserinizin video-suyla başlıyor; ağzında kürdanla Türk televizyonlarına çıkıp uykulu bakışlar atan Curtis'in yerini burada cep telefonunun sesini konser sırasında bile açık bırakan, nakit yerine elmasa bezenmiş bir kurukafa alacağını öğrendiğinde neredeyse sevinen, kurukafası çalınınca Orta Doğu'yu birbirine katan bir 50 Cent almış. 50, yanına bir arkadaşını da katmış ve onu sadece yolunu

alternatif



GEARS OF WAR 2

LEVEL puanı 9.5

Zaten 50 Cent: Bot's'a alternatif olarak tamin hissi ve başarısı dışında her özelliğini taklit etmeyi başardığı oyundan, GoW serisinden bir oyun önermem gözüm açık giderdi. Her özelliğiyle daha üstün bir destan Marcus Fenix'inki; denemediy-seniz hemen 50 Cent: Bot's'u bu oyunla takas edecek bir satıcı veya arkadaş bulmaya bakın.

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

Senaryonun komikliği ve yan karakterlerin gereksizliği dışında ölüm animasyonları da saçmalayabiliyor; striptizci kızın göğsünde garip kıllar belirebiliyor. Hatta ben son bölümlerdeki adamın sesinin cılgın Nazi doktor efektine uğradığından eminim; böyle bir oyun işte bu da. Yanıma Live'dan birini alayım da kafa dağıtayım; birini almayayım da ben direk rakibimin kafasını dağıtayım diyorsanız alın, bir tanışın. Yalnız dikkat edin, Fiddy'yi fena kızdırmışlar; genellikle küfrederek iletişim kuruyor kendisi...

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

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

EKSİ İyi olan her özelliğinin başka oyunlardan araklanması, basit havası, rezalet senaryo, başarısız yakın dövüş sistemi

YAPIM Swordfish Studios

DAĞITIM THQ

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS3

WEB www.50bloodonthesand.com/us

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

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

6.3



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

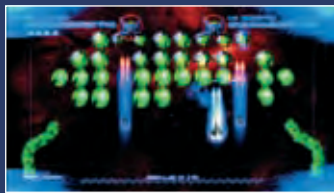
SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

Master System ve Mega Drive'in incileri

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

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

alternatif



NAMCO MUSEUM: VIRTUAL ARCADE

XBLA adında bir sistem olduğundan dolayı yeni nesil konsollara pek fazla oyun koleksiyon paketi çıkmıyor ama Namco'nun oyunlarına meraklıysanız, bu oyun paketi ni de deneyebilirsiniz.

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

Ve o gün, o mağazada Sonic the Hedgehog, Master System oyunları-nın beyaz fon üstüne kare çizgilere sahip kutusunda bana göz kırptı. Eh, normal olarak delirdim ve oyunu anneme aldirtmayı başardım. İşte bu yüzden ki SEGA Mega Drive Ultimate Collection'ın içerisindeki oyunlar benim için farklı bir anlam ihtiva etmektedir...

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

Bu koleksiyondaki tüm oyunlar, yıllar öncesinin 8bit'lik konsollarının oyunları. Yani HD çağının mükem-mel grafikleri veya ses efektlerini beklememelisiniz. Capcom'un Street Fighter II'de yaptığı gibi bir "HD Remix" durumu da yok ortada. Yani eski oyunlarla, sizi geniş ekrana zorlama-yan eski görüntülerle baş başasınız. Eğer bu gereksinimleri karşıladığınıza inanıyor ve listedeki isimlerden en az beş tanesini biliyorsanız, bu paketle çok eğlenebilirsiniz.

Seç, beğen, oyna > Toplamda 49'a

MEGA DRIVE OYUNLARI

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

- # Shining Force
- # Shining Force 2
- # Shining in the Darkness
- # Shinobi III: Return of the Ninja Master
- # Sonic 3
- # Sonic 3D Blast
- # Sonic & Knuckles
- # Sonic Spinball
- # Sonic The Hedgehog
- # Sonic The Hedgehog 2
- # Streets of Rage
- # Streets of Rage 2
- # Streets of Rage 3
- # Super Thunder Blade
- # Vectorman
- # Vectorman 2

MASTER SYSTEM OYUNLARI

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



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

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

istediğiniz kısmında oyunu kayıt edebiliyorsunuz. Bu da yetmediyse, tüm oyunların kontrollerinin Xbox 360 gampad'ine büyük bir başarıyla uyarlandığını ve çeşitli seçenek-le bunların da ayarlanabildiğini belirtiyim.

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

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION

ARTI 49 adet oyun, düzgün ayar-lanmış kontroller, mükemmel kayıt sistemi, ekstralar

EKSİ Multiplayer oyun seçe-nekleri veya skor mücadele-sinin olmaması

YAPIM Backbone Entertainment
DAĞITIM SEGA Europe
TÜR Karışık
DİĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.sega.com/sonicugc
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Ecco balıklarımı çaldı, Sonic rüyalarımı karşıladı. Ben bu karakterlerle büyüdüm, onlar sayesinde bu satırları yazabiliyorum. Sizin de geçmişinizdeki izlerden birkaçı buradaysa, çekinmeden bu diyara dalın.

8,9

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

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

PS2 yaşlanırken, Lara daima genç kalıyor...

PlayStation 2

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

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

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

LARA'NIN ÜÇÜNCÜ SİNEMA DENEMESİ



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



ARAZİ MOTOSİKLETİ

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

kez düşünmenizi sağlayan bir zorluk seviyesine sahip. Bu yüzden hoplayıp zıplamak rutin halini almıyor. TR: U'nun asıl marifetiyse -PC incelemesinde de belirttiğim gibi- bulmacalarında saklı. Çözebilmek için devasa tapınaklarda koşturmanızı gerektiren ve uğraşması keyifli bulmacalar bunlar. Üstelik haddinden fazla basit veya zor da değil; bir bulmacayı çözdüğünüzde bir sonrakini beklemeye değecek kadar eğlenceliler. Savaş sahneleriye her zamanki gibi çuvallıyor; tüm aksiyon, yapay zekası olmayan düşmanlarınızla mermi alışverişi yapmaktan veya soyu tükenen hayvanlarla didişmekten ibaret.

TR: U'nun PS2'deki grafiklerinden pek beklentim yoktu açıkçası. Yapımcılar da benim gibi düşünmüş olacaktı ki oldukça sade ve gösterişsiz grafikleri layık



alternatif



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

Yine keyifli bulmacalara ve platform serüvenlerine ev sahipliği yapan leziz bir klasik; üstelik savaş sahneleri de nefes kesici.

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

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

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

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

EKSİ Kısa oyun süresi, yapay zeka sorunları

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

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

8

SAMURAI SHODOWN ANTHOLOGY



Altısı bir arada

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

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

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

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

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

8,5

LOCOROCO 2



Bir tüp guaj boya yutan yağ kütleleri geri döndü

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

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

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

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

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

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

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

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

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

8,8

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

70 yaşındaki kadın dedektif

Bence Agahta Christie, dünyanın en önemli bilimkurgu yazarıdır. Evet evet, şaşırmayın; bu Viktorya döneminin "muhafazakar İngiliz yaşlı teyzesi" kokan polisiye yazarı hanım teyzemiz, benim gözümde, bildiğin bilimkurgu yazarıdır. Zira yıllarca TRT'de dizileri de oynamış bu romancı teyzemiz, alter egosu olarak romanlarına kattığı ileri yaştaki bir kadın dedektifle cinayetler çözmüş, nice suçluyu, ahlaksız, edepsiz, insan hayatına saygısız sapkın ruhu adalet karşısına çıkarmıştır. Bunda elbette İngiliz katillerinin son derece kibarca suç işlemesinin ve deşifre olup da kimlikleri ortaya çıktığında da örnek bir centilmenlik anlayışı ile yenilgiyi kabullenip efendi efendi teslim olmalarının payı büyüktür. Yani o yaştaki bir



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

YAPIM Akıllının biri
DAĞITIM Daha akıllının biri
PLATFORM Wii

5



NINTENDOGS

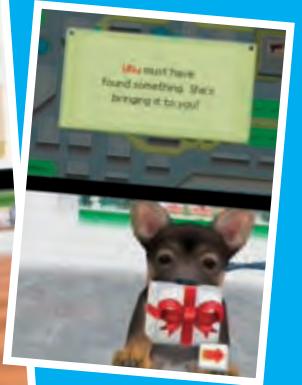
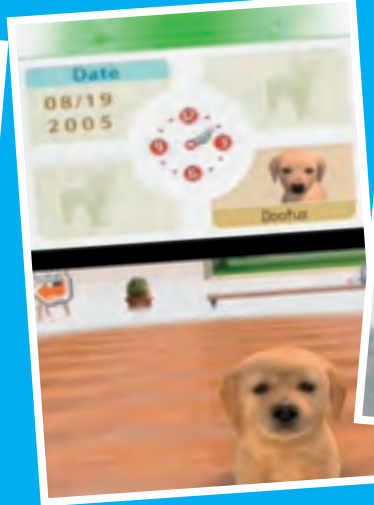
Köpek severim de kediye ısınmadım

Ne zaman kedi - köpek görsem geçen gün sevgilisinden ayrılan sulu gözlü bir arkadaşımın yazdığı şu dizeler aklıma gelir:

Sabahları perdeleri açmıyorum artık,
Hatta bazen kalıyorum bütün gün yatık,
Karnım acıksa bile umurumda değil, selen,
Koymuyorum bile ekmeğin arasına katık.

O bavlunu toplayalı oldu günlerden yedi,
Unutamam ne seni, ne bedenime dokunan eli,
Bebeğim çekip gittin ama bu ev seni özleyiyor,
Yokluğuna alışamayan bir ben, bir de kedi.

Bu arkadaşla bir anlaşma yaptık; ben yazdığım



bu şiir nedeniyle günde üç kere meşe odunuyla kendisini döverek hıncımı çıkarıp rahatlıyorum, o da bir gün adam olacağı umuduyla dayağını yemeye devam ediyor. Böyle sapık bir ilişki oluştu aramızda. 🐾

YAPIM Kediler sokağa yapmasını
DAĞITIM Sokaklar temiz kalsın
PLATFORM DS

3

CORALINE

Evinde Guinness Rekorlar Kitabı olan güzel kız

Evet sevgili LEVEL gençleri; size bir soru sormak istiyorum. Bugüne kadar hep Guinness Rekorlar Kitabı'nı duyduunuz, hakkında haberler okudunuz. "Adamin biri üç saatte 700 yumurta yiyip Guinness Rekorlar Kitabı'na girmiş", "kadının teki bir günde 68 trafik kazası yapıp rekor kitabına geçmiş" gibi yüzlerce, binlerce haber okuduk bugüne kadar. Ancak merak ediyorum; bu rekorlar kitabını alıp da evinde bulunduran, geceleri uyumadan önce açıp okuyan, kaldığı yeri kitap ayracıyla ayırıp ertesi gün

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

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

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

3



tempo24.com.tr

Türkiye’de en geniş içeriği üreten medya grubu Doğan Burda,
Türkiye’nin en kapsamlı internet gazetesiyse

YAYINDA

En güvenilir
son dakika haberleri

Basında ilk kez
köşe yazısı özetleri

Hayata 330
YENİ
sayfa açtık!

ÖSS, KPSS, SBS
deneme sınavları

Emekli aylıklarını
anında gösteren tablolar

Medyada
ilk video günlükleri

Kredi rehberi ve
bankaların
anlık faiz oranları

www.tempo24.com.tr

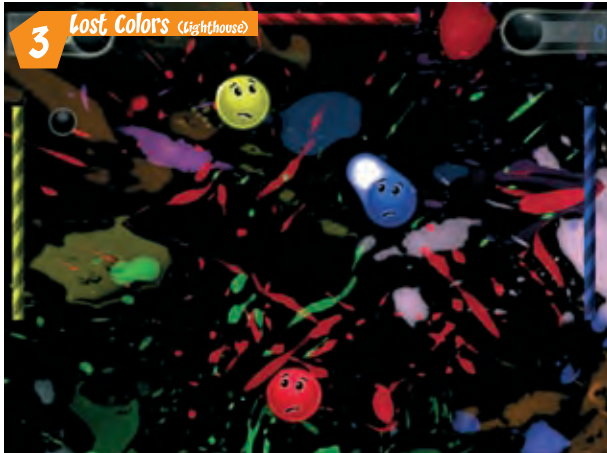
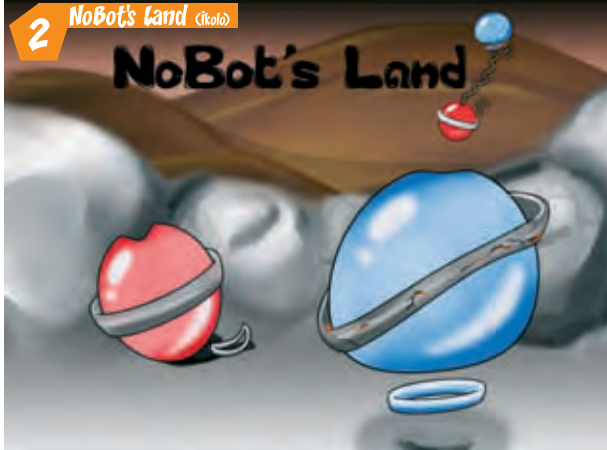
bağlanacaksınız

T
24

global game jam TÜRKİYE

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

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



14 farklı saat diliminde, 23 farklı ülkede, 54 farklı merkezde toplam 1650 oyun geliştirici, belki de hayatlarının en önemli paylaşımlarından birini aynı anda yaşama fırsatı buldular ve eş zamanlı olarak 30 Ocak - 1 Şubat 2009 tarihleri arasındaki 48 saatlik sürede oyun geliştirdiler. GGJ Türkiye ayağına ev sahipliği yapan METUTECH-ATOM, bu tarihler arasında her disiplin ve tecrübeden 48 kişinin oyun geliştirme çaba ve başarısına tanıklık etti. Tüm merkezler arasında en kalabalık katılıma sahip merkezlerden biri olan Türkiye, GGJ etkinliğine pek çok farklı başarısı ile imza atmış oldu.

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

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

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

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

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

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

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

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

GGJ 2009 TÜRKİYE'DE GELİŞTİRİLEN OYUNLAR

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

Bağlanacaksınız!

tempo24.com.tr



Türk basınında 1 değil 330 yepyeni sayfa açtık

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

www.tempo24.com.tr

T
24

ŞEFİK VOORHES

Yaş: 13

Doğum yeri: Masaçuset

Meslek: Baseball maskesi takarak
cinayet işlemek

Medeni Hali: Bekar

ALİ PITT

Yaş: 47,5'tan 48

Doğum yeri: Babil'in Asma

Bahçeleri

Meslek: Çok Serbest

Medeni Hali: Sözlü

AYTUNDA

ELİF WILLIAMS

Yaş: 30

Doğum yeri: Berlin in Berlin

Meslek: Para yemek

Medeni Hali: Yedi Kocalı Hürmüz

FIRAT STURGESS

Yaş: 29

Doğum yeri: Britanya

Meslek: Uğur Tütüneker

Medeni Hali: Evli ve 32 çocuklu

AYIZ

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



MENÜ



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

Fırat: Hoş geldiniz, hoş geldiniz!
Şefik: Hoş bulduk Fırat Bey.
Ali: İyi akşamlar.

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

Ş: Bugün oyuna doyarız umarım.

F: Umarım Şefik Bey.

F: Neyse, masaya geçelim mi? Açsınızdır?

Ş: Olur.

F: Açlar...

E: Size benzer o.

Ş: Yalnız Fırat Bey, PlayStation3 gamepad'i solda, Xbox 360 gamepad'i sağda olmayacak mı?

F: Masaya ne zaman geçtik Şefik Bey?

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

F: Adam olun iki dakika. Çarpanım.

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

E: Malzemelere değil, oyunlara bakmak lazım.

F: Malzemeleri de kendi üretecek hali yoktu ya?!

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

Ateşte bıraktıydım hafız.

Ş: Aaa, severim.

A: BIOS ayarlarına baksaydık Şefik Bey. Ben bilmediğim sistemde yemem, aman oynamam.

E: Biz bunu usulüne göre Amiga'da oynardık.

Şimdi Windows bunun tadını kaçırmayalım şimdi.

A: DirectX var ama Elif Hanım, yapmayalım şimdi.

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

E: Grafikleri çok eski, ekşi koku var bunda.

A: Japon işi mi bu?

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

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

E: Kalkıyorum. Neyse sonra kalkarım.

F: Kalkın ve gidin lütfen.

E: Gidiyorum bak. Terbiyesiz. Gidiyorum.

F: Git.

E: Sırf adınız F ile başlıyor diye gitmiyorum.

F: Ne alakası var?

E: Bilmem, kalkamadım, üşendim, o yüzden.

F: Neyse, ben içerden birkaç kb daha getireyim.

Arkamdan konuşmayın bak!

A: Valla ben şöyle bir karıştırdım ama ne nedir anlamadım, zaten fitbol sevmem. Valla kaldırıyorum kenara kusura bakmayın.

F: Ali Bey, terbiyesizlik yapmayın. Çorbanızı için.

Ş: Siz birbirinizi yerken ben bitirdim Fırat Bey, alın.

Güzel olmuş.

E: Nasıl bitirdin? Sensible bitiyor muydu? Şefik Bey alemsiniz.

Ş: Üç dakikaya ayarlamış, bitti hemen.

F: Neyse ana yemeği getiriyorum. Ne vardı listede hacı... Dur. PES 2009! Buyrun.

A: Ohooo, yine mi capon!

Ş: Ay, hiç sevmem. İğrenç!

E: Hayret bir şey ya; böyle menü olmaz! Futbol, futbol, futbol!

A: Aç kalıcım bu akşam futboldan valla. Keşke gelmeden Pizza Tycoon oynasaydım.

Ş: Zahmet etmeyin, ben pas geçeyim bu bölümü Fırat Bey...

F: Lütfen yedikten sonra yorum yapın arkadaşlar.

O kadar uğraştım. Programladım. Ettim. Oyun sektörüne yön bile verdim bu sırada.

Ş: Tamam, tamam.

E: Bariz hazır bul!

F: Hazır değil. Kendim yaptım Elif Hanım.

E: Kayıtlara bakacağım; siz bizi yiyorsunuz!

F: "Atam tutam ben seni" tadında sıkımsınız! Lütfen olur olmaz. Kapıdan içeriye girdiğinizden beri gıcığımlı zaten size! Yanaklarınız hava yastığı gibi! Patlatasım var!

E: Bu resmen sözlü tacize girer.

Ş: Eskiler daha iyi yapardı bu PES'i; ben bunu bir şeye benzetemedim bakın.

A: Eskişine deee, yenisine deee... Ne bitmez futbolmuş arkadaşım.

F: Hop hop! Türk aile yapısı ve örf ve adet... Unutmayın. Adam gibi konuşun masamda. Burası benim evim.

E: Bari yanına biraz aksiyon ekleyeydiniz; dan dun futbol sürekli.

A: Ben kalkıyorum valla.

F: Kalkın lütfen.

Ş: Oturun Ali Bey.

A: Valla kalkacağım, yeter.

F: Valla herkes kalkarsa 10.000 TL bana kalır. Kalkın o bağlamda. Umurumda değil.

A: Ama bardak altlığı olarak stonekeep var, onun için kalkmıyorum.

E: Ali Bey, lütfen; tadımız kaçmasın. Hoş, Fırat Bey

önümüze sürekli futbol getirerek kaçırdı ama...

F: Tamam da süper oyun oğlum. Oynayın önce. Valla bak.

A: Eh, biraz kurcalayayım bari.

Ş: Yok yok, sevmedim ben. Savunma oyuncularını kontrol edemiyorum, paslar garip garip gidiyor.

Kalanını bitiremeyeceğim.

F: Sıfıra inip dışarı çıkınca gol olacak şekilde programladım. Buna da "PES5 golu" dedim. Sosu bu.

A: Soslu yemek bize uymaz. Bizim salçasıyla, yağıyla bişecek. Oyuna sonradan mod katmış, patch yapmış... Bitmiş oyun gerek.

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

E: Ben de sürekli istemsiz bir şekilde penaltı yapıyorum. Midem yandı.

F: Hayır Elif Hanım. O sizin beceriksizliğiniz.

E: Basmıyorum tuşa kardeşim!

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

E: Ne beceriksizliği; bu resmen bug.

Ş: Benim tabağımdan bug çıktı.

F: Tatlı getirdim, alın.

A: Eh, bari tatlı...

F: Emlyn Hughes International Soccer.

E: Ya yeter bel!

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

F: Tamam da nostaljik değeri var bu pyunun. Babam bundan yapardı bana.

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

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

E: Anladım da madem bu yarışmaya katıldınız, bizi düşünmeliydiniz Fırat Bey. Bencilik nereye kadar...

Ş: Tatlı da fena gözüküyor ama o ana oyundan sonra iştah kalmadı bende. Anlaşılan bugün evimizde oynayacağız oyunumuzu.

A: Hep kendinize göre hazırlamışsınız yahu. Olmaz böyle.

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

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

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

SÜPRİZ!

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

Fırat Bey oyunları kendi yapmıştı, hepsi hazır. Ayrıca hepsi aynı türdeydi; futboldan soğudum.

Çorba sevdiğim bir oyundu ama bu dönemde biraz modası geçmişti. PES'in de artık baydığını düşünüyorum. Tatlı da bayattı resmen.

Hep futbol, hep futbol; vallahı aç kaldırıyordum.

2

4

3

MENÜ



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

Elif: Eveet; konuklarım da geldi. Hoş geldiniz efendim.
Ali: Merhabalar. Dün aç kaldım gerçekten, bugün inşallah.

Şefik: Hoş bulduk Elif Hanım. Dün doymadık, bugün inşallah.

Fırat: Çorba çok kötü olmuş. Tuzsuz.

E: Pes doğrusu; daha çorbamı sunmamıştım bile Fırat Bey. Önyargı çarpı 1000.

F: Sünsanız ne olur, sunmasanız ne olur. Menüden baktım. Menüyü yedim. Kötüydü.

Ş: Çabuk olun Elif Hanım, acelemiz var! Ay sonları hızlı yer, oynarım ben.

A: Mönü göremedim ben, not kırıam.

F: Kağıt gibi tadı var. Garip.

E: Halbuki ben mönüme bile bulyon koymuş-tum.

F: Menü mü, mönü mü?

A: Yerde bulyon buldum; kimindir, sahibi yoksa benimdir.

Ş: Çorbaaa!

E: Neyse. Alın size ısıtılmış Project Gotham Racing 2.

F: Çok kötü olmuş. Beğenmedim.

A: Gotham'ın içinden miydiniz Elif Hanım?

E: Gotham City; Rachel'im ben.

Ş: Biliyorum bunu, bizim memlekette "PGR" derler hatta. Ben de farklı bir oyun sanmıştım.

A: Yarasa falan olmasın içinde sakın?

F: Mouse solda, klavye sağda. Ayıp. Sıfır adet ve örf.

Ş: Üstelik masada mouse Fırat Bey.

E: Ne mouse'u ne klavyesi? Bildiğiniz konsol oyunu bu.

F: Evet. Babam bunu bize gamepad'le oynatırdı. Ben mouse'la oynamak zorunda değilim ki.

Ş: Aaa, mouse ve klavye olmadan oynanan oyun mu olur? Kontrolleri falan zordur bunun şimdi.

A: Çorba reçel, olmaz ama!

F: Şu gamepad'i uzatır mısınız Şefik Bey?

Ş: Rutubetten kurumuş Fırat Bey, oynanmıyor.

E: Neyse, nankörler sizi; alıyorum önünüzden gül-

gibi oyunu.

F: Güllü çorba...

E: Ben kendim oynarım mutfakta.

F: İlh...

Ş: Çorbanızı da alın, gidin Elif Hanım.

A: Tadı fena değil gibi ama ben dinamik havayı beğenemedim.

F: Arkadaşlar, emeğe saygı gösterelim lütfen.

Elif Hanım uğraşmış o kadar. Tamam, takoz gibi çorba. Ama olsun.

E: Boşuna uğraşmayın Fırat Bey, ilk gece size ben en düşük puan olan 4'ü verdim. Yağlamana gerek yok şimdi.

Ş: O en yüksek puan da değil mi aynı zamanda Elif Hanım?

F: Terlik yok. Karşılama kötü.

E: Ya bir susun, tamam, götürüyorum oyunu.

F: Susun ve götürün lütfen Elif Hanım.

Ş: Ana oyun gelsin!

E: Alın, karınız bayram etsin; Mirror's Edge size.

F: Çok hızlı.

Ş: Oy! En sevdiğimden!

A: Japon var bunda yine! Dün Japon'dan gına geldi ama bir deneyelim bakalım, Faith fena değil gibi.

Ş: Siz beğenmezseniz ben oynarım hepsini, dert etmeyin. İçindeki Speed Run da güzel bir görüntü oluşturmuş; oynaması çok keyifli.

E: O kadar Japon baharatı yok Ali Bey bunda. Korkmadan oynayabilirsiniz.

F: Oyundaki ana karakterin sağ - solu açık. Biz anamızdan babamızdan böyle görmedik.

E: Neresi açık yahu?!

F: Epey açık. Bakın.

E: Ufku açık oyunun ufku! Siz fesatsınız.

F: Eh, ne yapayım, Faith'ime boyun eğirim ben de; hahahaha!

E: Faith de ne kiro isim, o da ayrı mesele.

A: Hmmm, oynayalım bakalım. Ben genelde ateş gücü yüksek oyunları yeğliyorum ama.

F: Ali Bey, daha önce bir atış poligonunda bulundunuz mu acaba? Tanıdık geldi yüzünüz.

A: Evet efemin fırsat buldukça uğrarım.

Ş: Elif Hanım, müthiş olmuş, tebrik ederim.

E: Ben dünyanın en hızlı 34. Mirror's Edge yiyiciyim.

A: Elif Hanım bizimle yeterince ilgilenmiyor.

F: İyi pişmemiş.

E: Beğendiğinize sevindim Ali Bey; sizin ve Şefik Bey'in puanları bana yeter.

Ş: Biraz beyaz tenli kalmış aslında, doğru dediniz Fırat Bey. Ama beyaz tene de...

E: Tatlımı getireyim size.

F: Getirin.

Ş: Faith'in üstüne güzel bir tatlı iyi gider.

A: Evet tatlıya geçelim.

F: Susun ve getirin lütfen.

E: Fırat Bey, sizi zehirlerim bakın.

F: Baktım ve zehirlendim, hahaha! Medusa Darbesi.

E: Hem kel, hem... Hem... Fodul, hem deee ebleeehhh.

A: Ama ayıp oluyor, masada huzur kalmadı!

E: Tatlım çok orijinal arkadaşlar; The Club.

A: Dün de böyleydiniz siz Fırat Bey, Elif hanım, lütfen.

A: İlyyy, tiki isimli bir tatlı.

Ş: O ne ya?! The Club'tan tatlı mı olur!

E: Ne olacaktı salata mı?

F: Çok yoğun olmuş. Yapay zeka rezalet.

Ş: The Clubber in da House!

F: You motha f***al

E: Hiç alakası yok; ismi başka bir şey ifade ediyor.

A: Hmmm, kanı bol olmuş.

E: Tadini alabilmeniz için birkaç defa üst üsteye oynamanız lazım.

Ş: Ben sevmedim, kusura kalmayın, önümden de alın lütfen şunu.

E: Nimete saygısızlık bu.

F: Katılıyorum.

E: Hadi tamam, sıkınız artık! Dağılın evlerinize.

Ş: Aaa, kovuyor bir de! Çıktım!

E: Başlarım böyle programa.

F: Fırat Bey is offline.

Ş: Sizi de masalarınıza bırakayım Fırat ve Ali Bey.

Elif Hanım'da az - çok bir şeyler giyebildim en azından.

Karşılaması çok iğirdi. Sunumu mükemmeldi. Yemekleri çok güzeldi. Bir tek tatlı süperdi.

Elif Hanım'ın çorbası ve tatlısı tam bir feleketti ama oyun müthişti.

Misafirlerimin memnuniyeti için en kıllısından köçek getirttim. Üstelik bu köçek bir selebiriti.

MENÜ



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

Şefik: Merhabalar efendim, Core 2 Quad 2.50 Ghz işlemcili, 4 GB RAM'li, 512 MB ekran kartlı sistemime hoş geldiniz.

Fırat: Hazır almışsın.

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

Fırat: Copy & Paste bu.

Ş: O kadar belli oluyor mu ya? Etiketle de kapatmıştım ama...

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

Ş: Olmaz mı, 16x!

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

A: Yok efendim, o anisotropic filtering ile halloluyor.

F: Tamam da tüplü TV de işe yarıyor.

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

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

A: Çok haklısınız Fırat Bey.

E: Ya Şefik Bey, getirin şu oyunut! İsim var gücüm var.

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

E: Teşekkürler.

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

Ş: Kalkıp bir daha oturun Fırat Bey.

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

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

E: Heart of Darkness ne oyundur yahu. Keşke onu koysaydınız önüme. Hoş, Braid de iyidir ama... Bir kere bu oyun çok beyin yoruyor. Ben boş insanım; kafamı bu kadar çalıştıramam.

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

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

Braid gerçekten çok güzeldi ama ses sistemi kötüydü. GTAV gamaklandı. İçin idare eder; LocoRoco2 çok şirindi.

Şefik Bey'in çorbası ve tatlısı güzeldi. Kıvamları gerindeydi. Ancak bilgisayarı övüdü bize.

Bize çok kaba davrandı. Ayrıca oyunlarını da beğenmedim.

EV SAHİBİ ŞEFİK BEY

Ş: İnşallah sizi başka bir gün de ağırlar, o zaman anlatırım Ali Bey. Şu güzel günde tek bir misafire ağırlık verip alacağım puanları düşüremem... O kadar da güzel bir seçim yaptım; lütfen beğeniniz.

E: Ben severim ama yüksek puan vermem.

A: Seçim güzel, evet. Müzikleri bir de adam gibi duyabilseydik...

F: Braid güzel, evet.

Ş: Teşekkürler Fırat Bey. Bu lafın üstüne esas oyunu getireyim hemen.

E: Neyse, ben bunu oynadım bitirdim. Son bölüm zordu epey.

A: Çok farklı gerçekten, neyse...

F: Bu da bir gidiyor, gelmiyor.

Ş: İşte karşınızda Grand Theft Auto IV! Benim sistemim için bile fazla ama size her şeyin en iyisini, en yenisini sunmak için hazırladım.

A: PC mi Xbox mu?

Ş: Tabii ki PC Ali Bey.

A: PC severim teşekkür ederim

E: Daha neler. Sırf böyle dediniz diye puanım daha da düşecek. Daha da düşecek dediğim, 4 yanı.

F: Grafikler iyi ama oynanabilirlik kötü. Oynanabilirlik güzel ama senaryo kötü. Senaryo güzel ama sesler kötü.

E: Fırat Bey, kafayı yediniz iyice, kendinize gelin.

Ş: Senaryo çok iyi Fırat Bey, daha bir - iki bölüm oynamadan... Lütfen ama. Sesler de çok iyi, seslendirmeler de. Hepsini kendim seslendirdim.

E: Geçen yıl çok üzdü beni GTA IV. Bir seri bu denli mahvedilmez.

Ş: Siz bu oyuna eski mi diyorsunuz Elif Hanım!

A: Patch'lediniz mi güzelce Şefik Bey? Patch'siz yemez bu. Gırtlığına düğümlenir insanın

Ş: İki kere ısıttım Ali Bey.

E: Eski değil Şefik Bey, sığ! Çok ama çok sığ. Bir tek senaryo için oyun oynanmaz Şefik Bey.

Ş: O sizin sığlığınız Elif Hanım. Burası benim masam ve kimse oyunlarına sığ diyemez!

E: Dedim bir kez daha diyorum: Sığ! Sığ, sığ, sığ, sığ. (Daha yazardım ama karakter sayısı fazla gelir.)

F: Bunda hazır motor kullanılmış. Siz bunun için para mı aldınız Şefik Bey? Hayır, oyundan anlamıyorsunuz, oyun yarışmasına katılıyorsunuz. Adam mısınız?

Ş: Para almadım, verdim hatta.

E: Daha da enayiymişsiniz.

Ş: Günümüz dünyasında her şey para...

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

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

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

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

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

Ş: Ay tamam, tamam. GTA IV'ünü oynamayanlara önden getireyim tatlı. Verin bakayım!

E: Al aman al.

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

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

F: Yok ya!

A: Çok şirin duruyor da ben elimle oynayamam.

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

A: Klavye yok mu?

Ş: Var ama evde.

F: Aç kaldım resmen.

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

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

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

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

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

A: Tamam, saat de 19.15 olmuş zaten.

Ş: Fırat Bey, siz de çıkın da kapatayım.

F: Çıktım.

SÜRPRİZ

Konukların için hiçbir masraftan kaçınmadım. Karşınızda Gülben Ergen ve geçen yıla damgasını vuran şarkısı Sürpriz!

5

4

4

MENÜ



Left 4 Dead (Çorba)
F.E.A.R. 2: Project Origin (Ana Yemek)
Clive Barker's Undying (Tatlı)

Ali: Hoş geldiniz, buyurun ahali oyun masasına, buyurun.

Elif: Ali Bey, ayıp. Menüü değiştirmişsiniz. A: Bu akşam istediğim malzemeleri bulamadığımdan menüü değiştirmek zorunda kaldım ama çorba değişmedi.

E: Bu, yarışma kurallarına aykırı.
Şefik: Olmaz öyle şey. Belki sevmediğim oyunlar var, belki ona göre gelmeyecektim.

Fırat: Paltomu almadı.

A: Paltonuzu Elif Hanım'a verin isterseniz Fırat Bey, beğenmezse gidebilir. Dışarısoğuk hem, üşümez.

E: Paltoyu niye ben alıyorum ya? Şovenist.

F: Ohooo... Dakika 1, gol 1. Ahlaksız.

Ş: 7 - 0 biter.

A: Hah hah hah, buyurun buyurun. Kapıda kalmayın.

F: Noel Baba gibi karşıladı.

Ş: Soğuk havaya sıcak çorba iyi gider.

A: Eveet, sizi bekletmeden... Çorbamız Left 4 Dead, buyurun. Tuzluk, biberlik, teamspeak, multiplayer.

E: Yuh; biz bunu en ağır ana yemek olarak yeriz.
F: Çok karışık.

A: Dört kişilik, o yüzden ağır görünebilir.

F: İçinden zombi parmağı çıktı.

Ş: İlgrenç! Çok kanlı olmuş, üstelik içinde ceset parçaları var. Hem ya virüs bize de geçerse... Sizi mi yiyeceğim ondan sonra!

A: Ama tek başınıza da oynasınız...

E: Zombi mombi var, severim çok ama çorba niyetine de oynamaz ki bu!

A: Ama, ama durun, acele etmeyin.

F: Frame-rate sorunu var.

A: Biraz için, bakın.

E: İçilmiyor ki çiğneniyor.

Ş: Biz bunu ana oyun diye oynarız Ali Bey; sizin çorba anlayışınız bu mu!

F: Kısa sürüyor. Az koymuş.

A: Source engine çok güzel ama efemim, her sistemde sorunsuz çalışıyor.

E: Sizin ağız yapınız hayvani olduğu için Ali Bey,

bunu içebiliyorsunuz.

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

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

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

A: Ağzını bilmem de dili uzun; sanki Smoker.

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

A: Yardımcı olayım.

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

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

A: O zaman uzatmadan ana yemeği getireyim.

Ş: Getir.

F: Aç kaldım. Puanım 4.

A: Ana yemeğimiz F.E.A.R. 2!

E: Hoppala!

F: Korkutucu bir FPS.

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

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

A: Yeni tatlar, yeni lezzetler.

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

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

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

E: Oynadım ben; çok klişe.

Ş: Mech'in bu oyunda ne işi var!

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

E: Sürekli düşmanlar atılıyor; yapay zeka çok kötü ayrıca. Sevseydim de yüksek puan vermeyecek-

tim o ayrı.

A: Çok taze Fırat Bey.

Ş: Çölde kutup ayısı olması kadar saçma!

F: "Yama" dedik.

A: Yamanmaz ki, taze oyun.

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

A: Bedevi yoksa sorun yok.

F: Alp Burak Bedevi var elimizde.

E: Valla duysa Alp, yüreği sızlar şu muhabbeti.

F: Yüreği dağlanır Elif Hanım.

A: Doydunuz anlaşılan; tatlı getireyim, tatlı konuşalım.

E: Zaten doyamadım. FEAR 2'ymiş.

A: Clive Barker's Undying getirdim size

Ş: Geçen Clive Barker'la yemek yemiştım ben.

Ona da dediğim gibi, güzel ama kötü, yani sarıyor ama sıkıcı; kısaca söylemek gerekirse korkutucu ama çok güldüm.

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

A: Efendim, Clive Barker mi sokmuyor bizi?

E: Daha da Ali Bey'e gelmem arkadaş!

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

Ş: Excuse me!

E: Ali Bey, sen tatlıyı getir en iyisi.

A: Tatlı bu işte? Undying.

F: "Sen" yalnız... Serhat Hacipaşalıoğlu hesabı...

Neyse...

A: Senli benli olduk, not bekliyorum.

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

Ayıp oluyor!

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

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

F: Paylaşın ve gidin lütfen Elif Hanım.

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

A: Böyle konuşmamıştık ama.

Ş: Bizde de 500.000 TL var Elif Hanım; paylaşınz

Fırat Bey'le, görürsünüz.

F: Ben kutuma gidiyorum.

E: Undying ne ya? Çok ekşi! Ağzım bir tuhaf oldu.

A: Kutu ne esas? Kutup ayısı mı var kutuda? Aman

öf, aklım bulandı yeter.

Ş: Pandora Tomorrow vardı, onun olmasın.

F: Kaptan pilotunuz konuşuyor, çıkarın beni bu

kaptan.

A: Kapatlık güzelim. İskeleleri ters çevirin bi'

zahmet.

Ş: Masayı silmedik daha.

E: Böyle yarışmanın ta...

SÜRPRİZ

Misafirlerim için Star Wars Halk Oyunları Ekibi getirttim. Darth Vader ve mahdumları halay çekecekler.

KAZANAN
ELİF HANIM
16 PUAN

EVE ONLINE

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

Oyundaki gemi şekilleri çok çeşitli ve yaratıcı. İnsan kendisini iyice oyuna kaptırıyor.

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

IRKLAR

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

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

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

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

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

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

UZAK MESAFELER



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



Karakterin bir özelliğini geliştirmek istediğiniz zaman illa oyunda olmanız gerekmiyor. Siz oyundan çıktığınız zaman karakterin o özelliği gelişime devam ediyor.

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

UZAYA KANAT AÇIŞ

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

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

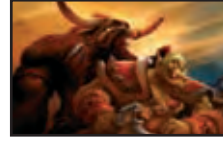
GÜVENLİ BÖLGELER

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

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

HABERLER

WORLD OF WARCRAFT



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

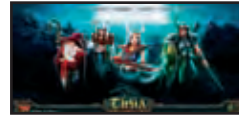
WARHAMMER ONLINE



EA'den gelen açıklamaya göre mali yılının üçüncü çeyreğine giren Warhammer Online, şu an itibari ile üç yüz bin kayıtlı kullanıcıya ulaştı. Tabii ki bu üç yüz bin kişinin oyunu şu an oynadığı anlamına gelmiyor. Benim gibi oyunu denedikten sonra hesabını donduran oyuncuları da işin içine katıyorlar.

Oyuna eklenecek yeni ek paket, Warhammer'a biraz daha hareket getirirse yeniden başlamamak için için bir sebep görünmüyor. Ek pakette iki yeni sınıf, yeni PvP bölgeleri gibi değişiklikler olacak.

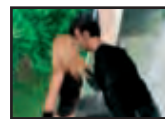
TIBIA



CipSoft ciddi bir kararla yasal olmayan ve hile yapımında yardımcı olan programları kullandığı için beş bin oyuncusunun hesabını engelledi.

Üretim Müdürü Florian Eckert, oyunun bir yaşını doldurduğunu ve geçen bu süre içinde dengelenen dünyanın, hile yapan oyuncular tarafından bozulmasına göz yummayacaklarını belirtti. Eğer hem Tibia oynayıp, hem de bu tür programları kullananlar varsa, durmasını tavsiye ederim. Florin'in hiç şakası yok, kapatır hesabınızı.

SECOND LIFE



Bir gün bu oyuna saracağım diye öyle korkuyorum ki! Ülkemizde çok bilinmemesine rağmen yurt dışında koca koca adamların, kadınların bile oynadığı bir oyun haline geldi.

Hatta haberlere sanal hayat kadınlığı yapan bir oyuncu ile girmişti. Yeni gelen duyurular ise oyuna gerçek firmaların reklam vereceğini ve dünya içinde oynarken panolarda bunları göreceğimizi. İsmi geçen ürünler arasında Coca - Cola, Nestea, Junkyard Blues bulunuyor. Bunun WoW'da da olduğunu Orgrimmar'da Coca- Cola yazdığını düşünsenize. (Eski haber olabilir <http://blog.secondlife.com/?s=advertising+policy> den yeni bir haber bakın)

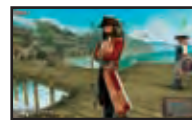
CHAMPION ONLINE



Önümüzdeki günlerde gelmesini beklediğimiz süper kahramanları yönetebileceğimiz Champion Online'da savaşların nasıl olacağını baş tasarımcı Bill Roper, açıkladı. Taktik kullanmanın çok önemli olacağını, fakat

gayet hareketli savaşların olacağını altını çizdi. Koşarken ateş edebilme ve yapılan saldırılardan sakınma gibi dikkat gerektiren noktalar olacağı anlaşıldı. Bu hali ile City of Heroes'dan bir hayli değişik olacaktı gibi görünen oyunu, piyasaya çıkınca mutlaka inceleyeceğiz.

PIRATES OF THE BURNING SEA



FLS gelecek olan yama notlarını sonunda açıkladı. En önemli görünenler: Black Sails'a gelecek zincirleme görevler, Swashbuckling ceketleri ve ekonomide değişiklikler olacak gibi görünüyor.

Özellikle az oynanan milletler olan Fransızlar ve İspanyolları seçecek oyuncular için ise 30% fazladan tecrübe puanı ve PvP ödülleriyle fazladan hediyeler bulunuyor.

S4 LEAGUE

Aksiyonun en sevimli hali

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

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

HAYDİ OYUNA

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

PEKİ NASIL?

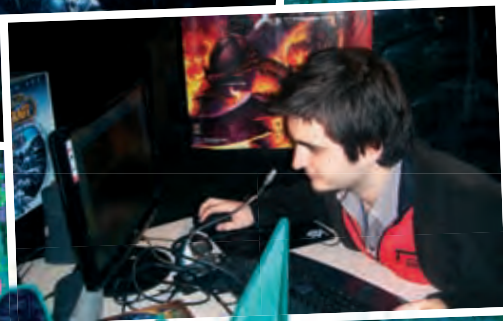
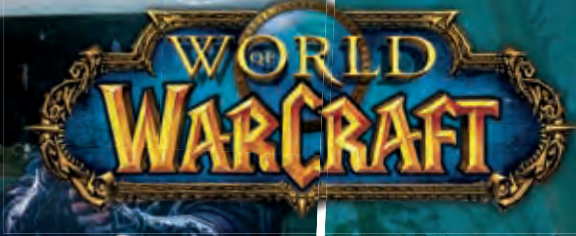
Daha önce de belirttiğimiz gibi S4 League tamamıyla ücretsiz olarak oynanabilir. Oyuncuların tek yapmaları gereken şey oyun portalı alaplanya (www.alaplanya.eu) için ücretsiz bir hesap oluşturmak. Bu hesapla bütün alaplanya oyunları oynanabiliyor. Alaplanya, altı değişik dilde sunuluyor; S4 League ve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

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

s4.tr.alaplanya.eu



HEPİMİZ NERD'ÜZ!



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

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

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

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

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

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

Şimdilik NERD'den bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere.
GL, HF! BURAK AYDOĞAN

HER TARAFIMIZ YAMA

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

BAĞIMSIZ

Crayon Physics Deluxe

Bir defter, renk renk kuru boya...

Defterimizin kenarına, ilk sayfasına, son sayfasına, Osmanlı Tarihi notlarının hemen yanı başına çizdiğimiz şekiller, o an içinde bulunduğumuz ruh halini yansıtan basit çizimlerdi. Genelde iki boyutlu geometrik şekiller olarak kağıtta yerlerini bulurlardı ve pek az kişinin aklına bu şekillerden bir oyun yapmak geldi.

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

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

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

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

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

YAPIM Kloonigames

WEB www.crayonphysics.com

FİYAT 19.95 Dolar

9.6



Walkie Tonky

Dünyalılara gereken cevap!

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

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

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

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

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

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

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

YAPIM Pieces Interactive

WEB www.piecesinteractive.se/walkietonky

FİYAT -

9



BEDAVA

Closure

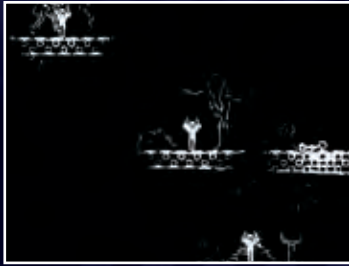
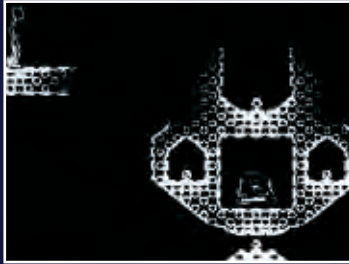
Işıkları kim kapattı?!

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

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

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

8.8



The Manipulator

Bir ben vardım benden içeri...

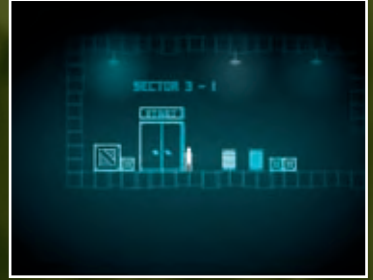
640 x 480 çözünürlükte çalışan oyunları da pek severim. Hele ki bunlar kilitlendiklerinde ekranı eski haline getirmek için bir uğraşa girersiniz ki sormayın. Bazen bilgisayar buna direnir de direnir ve şahane masaüstünüzü bu yeni çözünürlükte kullanır ve mutluluğa yelken açarsınız.

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

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

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

8.6



Meatboy

Dana antrikotun duvarlarla olan sorunu

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

ne düşünürsünüz? Evet, bildiğiniz külbası adayı et parçasını kontrol ediyoruz ve daha da güzeli, yere düştüğünde "Pörç!" efektiyle bulunduğu noktaya yapışması gereken bu et, yapışmak yerine zıplıyor, hopluyor ve ulaşması gereken noktaya varıyor.

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

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

TÜR Platform
YAPIM Edmund McMillen
WEB www.edmundmc.com

8.6



Chak's Temple

Yazık değil mi o ağaçlara?

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

çıkıyoruz.

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

TÜR Aksiyon
YAPIM Sigma Games
WEB www.sigmagames.com

7.2



1.8

Ghz

2.0

1800 1866

2000

mhz

2200

2.4

2400

2667

3330

Otostopçunun Overclock Rehberi #1

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

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

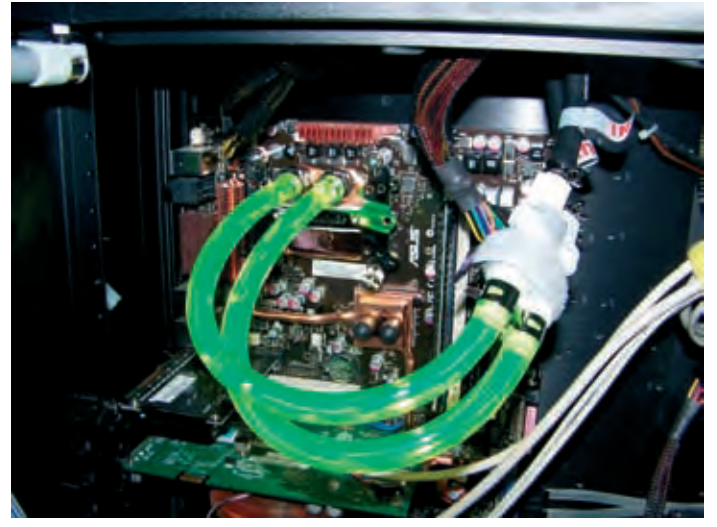
Nedir bu OC?

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

Faydası ve Zararı

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

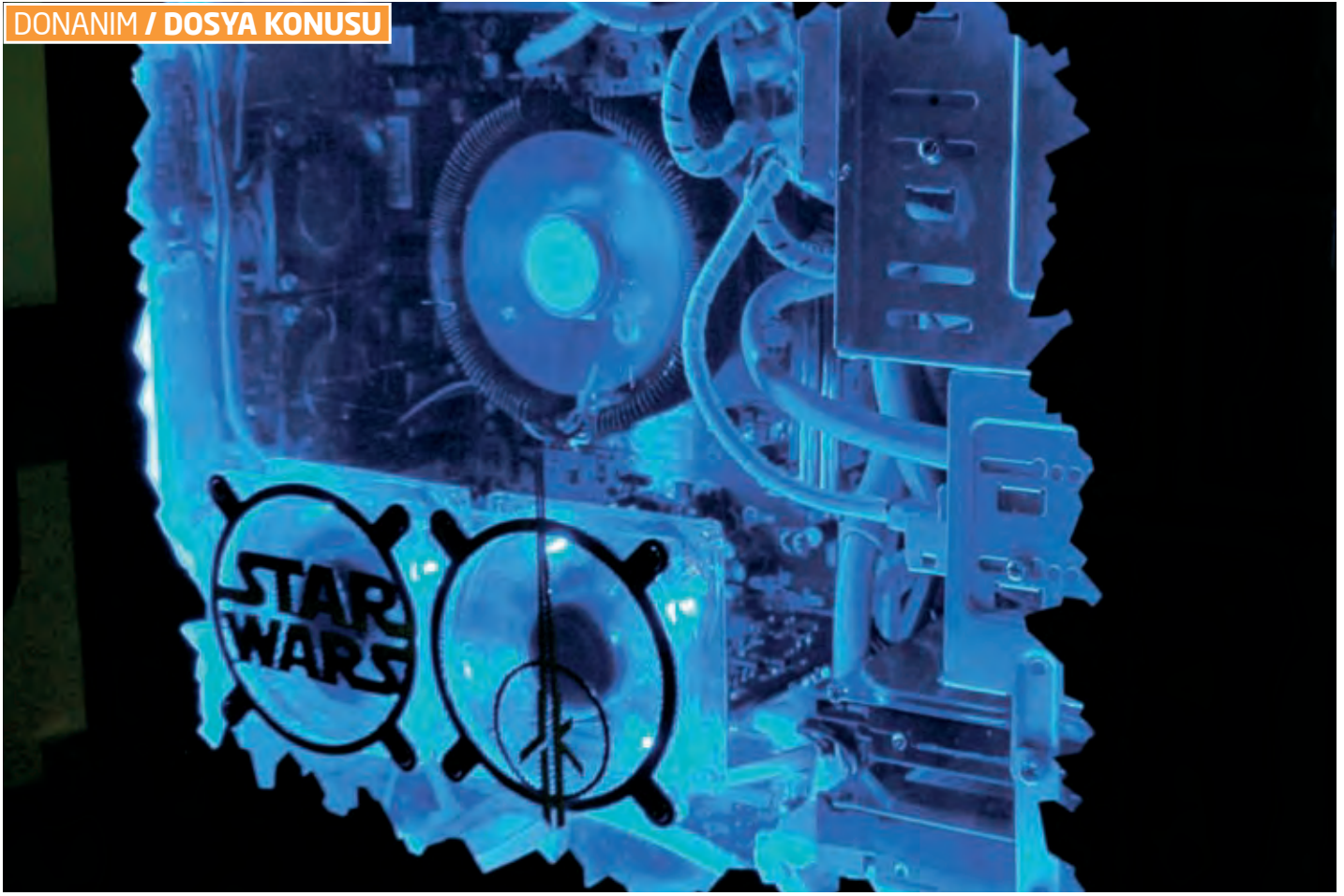
Overclock genel yanlışlığın aksine, bilinçli ve dikkatli bir şekilde yapıldığında sisteminize kalıcı zararlar vermeyecektir. Sistemde kullanılan bileşenlerin ömrü hali hazırda belli olduğundan, OC işleminin bu bileşenlerin ömrünü kısaltması da aslında pek bir şey değiştirmeyecektir. Fakat bilinçsizce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



İyi Bir Güç Kaynağı: Köfte Kokusu İstemiyoruz!

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





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

Soğutma: Thermal Macun Nedir?

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

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

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

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

AMD İŞLEMÇİLERİNİN ULAŞABİLECEĞİ MAKSİMUM DEĞERLER

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

INTEL İŞLEMÇİLERİNİN ULAŞABİLECEĞİ MAKSİMUM DEĞERLER

İşlemci	Çekirdek	Kod Adı	Mhz	OC Miktarı	Watt
Core 2 E2200 [2.2 Ghz]	2x	Conroe	2200	3441	-
Core 2 E4300 [1.8 Ghz]	2x	Allendale	1800	3431	65.00
Core 2 E4400 [2.0 Ghz]	2x	Allendale	2000	3382	65.00
Core 2 E4500 [2.2 Ghz]	2x	Allendale	2200	3537	65.00
Core 2 E4600 [2.4 Ghz]	2x	Allendale	2400	3505	65.00
Core 2 E6300 [1.86 Ghz]	2x	Allendale	1866	3301	65.00
Core 2 E6420 [2.13 Ghz]	2x	Conroe	2130	3599	65.00
Core 2 E6500 [2.4 Ghz]	2x	Allendale	2400	3600	65.00
Core 2 E8200 [2.67Ghz]	2x	Wolfdale	2667	4368	-
Core 2 E8600 [3.33Ghz]	2x	Wolfdale	3330	5266	-





LENOVO IDEAPAD Y730

Turbo Tuşu Geri Geldi

IBM'in PC departmanının Lenovo tarafından satın alındığını artık bilmeyeniniz yoktur sanırım. IBM ile aynı dinamik yapıda çalışmalarına devam eden ve yüz tanıma teknolojisi ile oturum açmayı ayağımıza getiren Lenovo, test merkezimize hem oyun, hem de çoklu ortam amaçlı dizüstü bilgisayarı ile konuk oldu. Cihazın kutusunu açar açmaz dikkatimi çeken ağırlığı oldu. 3.6 kg ağırlığa sahip olan ürün, adaptörünü de hesaba kattığımızda taşınabilirlik açısından sınıfta kalıyor. Fakat eskiden LAN partisi için sırtımızda taşıdığımız kasaları düşünürsek her şey dahil 5 kg'lık bir oyun cihazı, kabul edilebilir.

Cihazın özelliklerine bakacak olursak, 2.4 Ghz'lik Core 2 Duo P8600 işlemci, 4 GB RAM ve tabii ki en önemlisi, HD 3650 ekran kartı olduğunu görüyoruz. Ayrıca iki adet 250 GB'lık sabit disk ile de kapasite konusunda sorun yaşamayacağınızı düşünüyorum. Cihazın üzerindeki oyun amaçlı özel tuş takımı da hedef kitlesini açıkça ortaya koyuyor. Yine çok ilginç bir ayrıntı ise klavyenin sağında yer alan Turbo tuşu, bu tuşu 486 işlemcilerden bu yana görmüyorduk. Özellikle oyun oynamaya başladığınız zaman, performansı doruğa ulaştırmayı amaçlayan bu tuşun, işlemciye ekstra voltaj vererek çalıştığını fark ettik. CPU-Z ile baktığımızda, cihazı Turbo moduna alınca işlemci voltajı doğrudan 1.250 Volt'a fırlıyor.

1920 x 1200 full HD çözünürlüğe sahip olan 17" WUXGA ekran, film keyfi için mükemmel sayılabilir; fakat bakalım ekran kartı oyunları bu çözünürlükte çalıştırırken bekleneni sunabilecek mi. Testlere geçmeden önce tipik DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş prosedürlerini uygulayıp cihazın BIOS'unu, Vista'yı ve ekran kartı sürücüsünü güncelledim. Ayrıca Vista'nın her saniye başı karşınıza çıkan muhtarı UAC'yi ve yine anti-virüs yazılımını da devre dışı bıraktım. Komutan Logar edasıyla oyun oynamamı engelleyecek bütün kalkanları indirdikten sonra cihazın vitesini Turbo moduna aldım ve coşkuyu verdim. İlk olarak Counter-Strike Source ile doğrudan oyunu oynayarak teste başladım ve 1920 x 1200 çözünürlükte en ufak bir takılma olmadan bile oyun oynamayı başardım. Video stress testini uyguladığımda aldığım 87 fps sonucu benim testimin doğruluğunu kanıtlar nitelikteydi. Daha sonra sisteme Crysis Warhead kurdum ve bu grafik canavarını 1920 x 1200 full HD çözünürlükte oynamaya karar verdim. Fakat oyunu açınca, grafik ayarlarında bu çözünürlük olmadığı için tekrar 1280 x 800 yani standart dizüstü çözünürlüğüne geri döndüm. Daha sonra da grafik ayarlarını normal seviyeye çekip oyunu başlattım. Her ne kadar harika bir oyun keyfi yaşamasam da, gayet akıcı bir şekilde düşman Kore askerlerini rahatça haklayabildim.

Warhead testi bittikten sonra Call of Duty Modern Warfare testine başladım. Burada oyunu Full HD çözünürlükte açtım; ancak maalesef 15 fps ile hiç bir zevk alamadım. Çözünürlüğü tekrar 1280 x 800 çözünürlüğe aldığımda ise ortalama 35 fps ile gayet akıcı bir oyun deneyimi yaşadım. Burada en düşük fps değeri ise 25 fps idi. Need for Speed Most Wanted ile maziye dönük yaptığım testte ise maalesef hiç de iç açıcı sonuçlar alamadım. Grafik detaylarını sonuna kadar açtığım oyunda, akıcı oynayabildiğim tek çözünürlük maalesef 800 x 600 oldu.

Genel anlamda bakacak olursak Lenovo'nun Y730 model bilgisayarı "Desktop Replacement" diye adlandırılan ve masaüstü bilgisayarların birebir alternatifi olabilecek dizüstüler sınıfına sokabiliriz. Bunun dışında cihazın taşınması ancak ev içinde mümkün. Sırtınızda taşımaya kalkarsanız bel fıtığı ameliyatınız için bizden ücret talep etmeyin. Cihazın oyun için kullanımına gelecek olursak... Genel olarak ekran kartının performansı iyi, fakat gerçek oyuncular tatmin etmeye yetmiyor. Sağ kısımda bulunan büyük yön tuşları, Turbo tuşu ve programlanabilir tuşlar da bu yetersiz performansı kurtarmaya yetmiyor maalesef. Sonuç olarak BluRay sürücüsü, Full HD çözünürlüğü ve HDMI çıkışı ile Lenovo, sizi çoklu ortam uygulamalarında fazlasıyla memnun ederken, her oyunda bekleneni vermeyebilir. ❌

LENOVO IDEAPAD Y730

Fiyat	1999 Dolar + KDV
İthalat	Boğaziçi Bilgisayar
Web	www.bogazici.com.tr

7

- FullHD Ekran
- Multimedya Tuşları
- Yetersiz oyun performansı
- Ağır olması

NVidia GeForce GTX 295

Gezegenin Hükümdarı

Eğer cüzdanınız cebinize sığmıyorsa tercih yapmanız için pek bir neden yoktur. O sırada Dünya'nın en hızlı ekran kartı hangisi ise onu satın alırsınız. Şu sıralar alacağınız kart ise açık ve net bir şekilde NVidia'nın en son amiral gemisi GeForce GTX 295 olacaktır. ATI'nin kudretli HD 4870 X2'si ile fiyat olarak kafa kafa çarpışan, çift GPU'yu kartta buluşturan GeForce GTX 295, bu çaptaki bir karttan bekleyebileceğiniz her şeyi sunmaya hazır. İkinci nesil NVidia Unified Architecture, DirectX 10 desteği, PureVideo HD teknolojisi, PCI-Express 2.0, NVidia HybridPower, çift-link HDCP yeteneği, NVidia PhysX ve CUDA teknolojisi tek bir tepside kullanıcıya sunuluyor. Fakat tüm bu teknolojiler, tam anlamıyla destekleyen bir oyun olmadığında, politikacıların sözleri gibi havada kalıyorlar.

GeForce GTX 295, çift PCB'den oluştuğu için doğal olarak çift slot kaplıyor; yani hükümdarı kasanıza yerleştirmeden önce tahtı hazır etmeniz gerek. İki adet DVI ve bir adet HDMI girişi bulunan kartın her iki DVI slotu da donanımsal şifreleme, yani HDCP desteğine sahip. Bu sayede kart ile 2560 x 1600 çözünürlüğe ulaşabilirsiniz. (Full HD oyun keyfi de budur zaten.) Ayrıca kartı takmadan önce güç kaynağınızı da yükseltmeniz gerektiğini hatırlatalım; zira NVidia'ya göre en az 650 Watt şart. Yine bir adet 6 pin ve bir adet de 8 pin 12V güç bağlantısına ihtiyacınız var. GTX 295'in kasasını açtığımızda altında eski bir dostu görüyoruz: GTX 260. GTX 295 aslen GTX 260'ın iki katı bellek ve frekansının yanında, GTX 280'in ham Shader işlemci gücünden oluşuyor. İki adet GT 200 GPU'dan oluşan kartın 1.8 GB belleği var ve 55nm fabrikasyon teknolojisi ile üretilmiş. Toplamda 480 Shader işlemcisi olan kart 576 Mhz çekirdek, 1.2 Ghz Shader ve 999 Mhz de DDR3 bellek frekansına sahip. Bu açıdan baktığımızda kartın GTX 260 ve GTX 280'in bir karışımı olduğunu görüyoruz. NVidia'nın en son çift GPU'lu kartı olan 9800 GX2'nin abisi olan GTX 295, şüphesiz gezegendeki en hızlı ekran kartı. HD 4870 X2 gibi diğer tüm çift GPU'lu kartlarda da olduğu gibi GTX 295'in de bir sorunu var: sürücü. Bir görüntüyü tek GPU ile render etmek yerine çift GPU'ya yayarak render etmek gerçekte çok daha karmaşık ve zor bir işlem. İşte bu yüzden tavsiyemiz daima tek GPU çözümleri

tercih etmeniz yönünde. Fakat yine de GTX 295'in NVidia'nın var olan SLI teknolojisi üzerine kurulu olması ve iki PCB'nin dahili olarak birbirine bağlı olması, görüntülerin GeForce sürücülerindeki profiller doğrultusunda render etmesini sağlıyor ve bu durumda mümkün olan en iyi performansın elde edilmesi için gerekli düzenlemeler yapıyor.

GTX 295 ile hangi oyunu oynarsanız oynayın, çözünürlüğü en son seviyeye getirebilir ve saniyedeki kare sayısı konusunda dehşet verici değerler elde

edebilirsiniz. Ayrıca diğer tüm ayarları da elinizi korkak alıştırmadan, en üst seviyeye alarak oyunu gerçek bir görsel şölene çevirebilirsiniz. Fakat düşük bir sisteme bu kartı takmanın GTX 295'i çöpe atmaktan hiçbir farkı olmayacağını da hatırlatalım. Monitörünüz en az 1920 x 1200 çözünürlüğünde olursa gerçek Full HD keyfini yaşayabilirsiniz. Kartın piyasadaki en gürültücü kartlardan biri olduğunu da hatırlatalım. Fakat HD 4870 X2'yi fena halde tokatlayan bu karta bir su soğutma bloğu takarsanız, iki yıl boyunca kasanızı ekran kartı için bir daha açmak zorunda kalmazsınız. ☺

NVidia GeForce GTX 295

Fiyat 550 - 650 Dolar + KDV

➕ Dünya'nın en hızlısı

➕ Etkili soğutma

➖ Güç tüketimi

➖ Sürücüye bağımlı performans

NVidia GPU Karşılaştırma Tablosu

GPU	9800 GX2	GTX-295	GTX-260	GTX-260 216	GTX-280
GPU Frekansı	600 Mhz	576 Mhz	576 Mhz	655 Mhz	602 Mhz
ALU Frekansı	1500 Mhz	1242 Mhz	1242 Mhz	1404 Mhz	1296 Mhz
Bellek Frekansı	1000 Mhz	1000 Mhz	999 Mhz	1125 Mhz	1107 Mhz
Bellek Veri yolu Genişliği	2x256 bit	448 / GPU	448 bit	448 bit	512 bit
Bellek Türü	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Bellek Miktarı	2 x 512 MB	1792 MB	896 MB	896 MB	1024 MB
ALU Sayısı	256	480	192	216	240
Doku Birimi Sayısı	128	160	64	72	80
RDP Sayısı	32	28 x 2	28	28	32
Gölge Gücü	1152 GFlop	Bilinmiyor	715 GFlop	824 GFlop	933 GFlop
Bellek Bant Genişliği	128 GB/s	224 GB/s	111.9 GB/s	126.0 GB/s	141.7 GB/s
Transistor Sayısı	1010 mil	1400 x 2 mil	1400 mil	1400 mil	1400 mil
İşlem	65nm	55nm	65nm	65nm	65nm
Die Yüzey Bölgesi	2 x 324 mm²	Bilinmiyor	576 mm²	576 mm²	576 mm²
Jenerasyon	2008	2009	2008	2008	2008
Shader Model Desteği	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0



KINGSTON DATATRAVELER 150 32 GB

NİHAYET CEBİMİZDE

İlk flash belleğim 32 MB boyutundaydı. Şimdi incelemesini okuyacağınız cihaz ise 32 GB kapasiteye sahip. Dile kolay, bin katı eder. Kingston'un 32 GB'ı cebimize sığdırdığı bu cihaz, Linux, Mac OS X, Windows XP veya Windows Vista atında sorunsuzca çalışıyor. Windows ReadyBoost için resmi destek olmasa da ReadyBoost teknolojiyle beraber kullanabilirsiniz. Plastik kaplama ürün oldukça dayanıklı. Testlerde belleğin 29 MB / Saniye veri transfer hızı olduğunu görüyoruz. Yaptığımız testlerde görüyoruz ki, saniyede 13 MB yazma hızı ve 26 MB okuma hızına sahip. Sonuç olarak taşınabilir sabit disk ile karşılaştırılmayacak kadar hafif ve küçük boyutlu olan Kingston Data Traveler 150, 32 GB'ı cebinizde taşımak için ideal bir ürün.

FİYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT Armada WEB www.armada.com.tr

PHENOM II 3.5 GHZ'E KOŞUYOR

Las Vegas'taki CES fuarında yaptığı Overclock şov'u ile dünya rekoru kıran AMD, Phenom II işlemcilerin saat frekansını yukarıya çekeceğini açıkladı. Halihazırda Phenom II X4 940 işlemcisi ile AM2+ platformunda etkileyici overclock imkanı sunan firma, bu işlemci ile kullanıcılara 3.0 Ghz saat frekans hızı sunuyor. Fakat aldığımız haberlere göre yeni Phenom II X4 950 ile birlikte firma, 3.10 Ghz, Phenom II X4 960 ile 3.20 Ghz, Phenom II X4 990 ile de 3.50 Ghz hız sunmayı hedefliyor. Yüksek saat frekanslarına karşın, işlemcilerin 125 Watt enerji tüketiminden taviz vermeyeceği bildiriliyor. İşlemcileri kasamızda görmek için ise biraz daha sabretmemiz gerekecek; fakat bu süre 2009'u geçmeyecek.

CORE İ7 "GÜNCELLENDİ"

Aldığımız en son haberler gösteriyor ki Intel'in çiçeği burnunda işlemcisi Core i7 920 ufak bir güncellemeye tabi tutulacak. İşlemci güncellenir mi demeyin; Intel, var olan C-0 serisi işlemcilerden sonra yakında D-0 serisi işlemcileri distribütörlere göndermeye başlayacak. Mart ayında raflarda görmeye başlayacağımız bu yeni seri işlemciler yeni S-spec (SLBCH yerine SLBEJ) ve Materyal Master numaralarına, 0x000106A4 yerine 0x000106A5 CPUID'sine sahip olacak. İşlemci elektrik, mekanik ve termal özellikler olarak aynı kalacak, anakartlar için ise ufak bir BIOS güncellemesi gerekecek.

THERMALTAKE V9 BLACK EDITION

BATCASE

Öncelikle kasanın Batman hayranları için özel olarak üretilmediğini belirterek başlamak istiyorum. Oyunculara hitap eden Thermaltake'in ("Termal tekke" diyenler var; aman diyeyim.) V9 Black Edition modeli standart V9'a göre fazladan bazı özellikleri de beraberinde getiriyor. Midtower yani orta boyutta olan kasa ATX ve Micro ATX anakartları destekliyor. Güç kaynağı olmadan satılıyor. Kasa standart yuvalarının yanı sıra yanda sessiz çalışan 230 mm boyutunda bir fan, arkada 120 mm'lik, ön kısımda ise birisi 120 mm diğeri de 140 mm fanlara sahip; ayrıca su soğutma için de uygun. Fanlar için hava filtresi, vidasız montaj ve anakart için fazladan fan yuvası, kasanın diğer dikkat çekici özellikleri arasında. Son olarak başarılı bir şekilde sistemimizi kasaya monte ettikten sonra V9'un aısını büyük olmaması ve iyi hava dolaşımı dolayısıyla çok iyi soğutma sonuçları aldığımızı belirtmek istiyorum.

FİYAT 125 Dolar + KDV İTHALAT DijitalTrend WEB www.dijitaltrend.com



HIS ATI RADEON HD 4670 ICEQ 512MB

CEP YAKMAYAN ÇÖZÜM

İncelemesini yaptığımız bazı ürünlerin çok yüksek fiyatları olabiliyor. Fakat bu kriz döneminde her şeyden tasarruf ederken, ekran kartında da bütçeye uygun seçimler yapmak gerekebiliyor. ATI'nın HD 4670 serisine ait olan orta sınıf bu kart ise HIS tarafından geliştirilen meşhur IceQ soğutması ile donatılmış. Çekirdek hızı 750 Mhz'de kalan kartın bellek frekansının HIS tarafından 1000 Mhz'e (2000 Mhz) çekildiğini görüyoruz. Testlerde FarCry 2 de 1,680 x 1,050 çözünürlük DirectX 9'da ve orta detayda en az 31 fps ortalamada da 38.5 fps performans sunduğunu görüyoruz. DirectX 10 ile minimum 23 ortalama da ise 28.5 fps sonucunu alıyoruz. CoD: WaW testinde ise e düşük 19 ortalama da ise 39.2 fps alan kart bütün oyunlarda sunduğu akıcı fps değerleri ile fiyatının hakkını veriyor.

FİYAT 99 Dolar + KDV İTHALAT Mascom WEB www.mascom.com.tr

BİRİ HD 4995 X2 MI DEDİ?

Daha az önce GTX 295 incelemesini okuduğunuzu biliyorum ama kızmayın, bu gelişmelerden sizleri haberdar etmek zorundayız. Aldığımız son duyumlara göre ATI/AMDRV790 yongası üzerinde çalışıyor ve tüm işlemler bittiğinde HD 4900 serisi karşımızda olacak. Yeni fabrikasyon teknolojisi ile üretilmesi beklenen bu GPU'nun daha az güç tüketeceği tahmin ediliyor. Bu bağlamda yeni GPU ailesine dahil olması beklenen RV790XT'nin HD 4970, RV790Pro'nun HD 4950 ve çift GPU'lu sürümün de Radeon HD 4995 X2 olması bekleniyor. Bindik bir alamete gidiyoruz kıyamete demekten başka bir şey düşmüyor bize.



DVD'den sabit diske teknik

Recep Baltaş sunar servis

S: ömestr tatilimi yaparken sizlere evimin rahatlığından yazıyorum. Bu sene herhangi bir sorun olmazsa -tek ders sınavı garanti oldu ama- 10 dersi de verip okulu tam vaktinde bitirmek istiyorum. Yarım dönem de dondurmuş olduğumu hesaba katarsak, gerçekten büyük iş başardığımı varsayıyorum. Hayatım ve geleceğim ile ilgili sorular bir kenarda durursun, bakalım bu ay siz sevgili donanım müdavimlerinin başında ne gibi sorunlar dolaşıyor? Önce bu soruları bir cevaplayalım, gerisi kolay.

S: Merhaba Recep Abi. Hayırlısıyla yeni sistem aldım. Ancak bu sistemde bir şey var: oyun oynarken Windows Vista çalışmayı durdurdu diyor; veya örneğin Bully oynuyorsam Bully.exe çalışmayı durdurdu diyor ve oyundan atıyor. Bazen de ekran kare kare olup oyundan atıyor. İnternette bazı kişilerle konuştum karttan kaynaklandığını söylediler. Ben kartı değiştirip yerine GeForce GTX 280 veya GeForce 9800 alsam düzeler mi acaba? Saygılar. *Meriç Paldimoğlu*

C: Merhaba Meriç. Anladığım ile sorun ekran kartından kaynaklanıyor. Özellikle de birden çok oyunda bu sorunların çıkması ve grafiksel hatalar ekran kartını işaret ediyor. Tavsiyem kartı garantiye göndermen ve değiştirilmesini talep etmen. Fakat bundan önce en son Cataylst sürümünü yükleyip bir de bu şekilde denemeyi unutma. Ayrıca bir de BIOS güncellemesi tavsiyemdir. Sorun hala devam ederse yeni bir kart alırken seçim sana kalmış.

S: Sayın Recep Baltaş merhabalar. Daha bugün saydım evde 25 adet LEVEL DVD var, yani en az 25 sayı sizi takip etmişim. Neredeyse her LEVEL aldıktan sonra bu parayı verdiğime pişman olma- ma rağmen (pişman olmamın nedeni dergi değil 6,5 TL ve çoğunlukla cebimdeki son para olması) her ay gene alıyorum, bundan dolayı hepinize tebrikler. Önümüzdeki hafta (yani 5 Ocak haftası) naçizane bir bilgisayar toplamayı düşünüyorum. Hemen özellikleriy vereyim: Intel i7 920 2.66 Ghz işlemci, Sapphire HD4870 Toxic 512 MB ekran kartı, OCZ 2GB DDR-3 1333 Mhz REAPER RAM, Creative X-Fi XTREME GAMER ses kartı, WD 500 GB 32MB SATA 2 Sabit Disk, Cooler Master RC-690 600W Nvidia SLI uyumlu MidT ATX siyah kasa ve

Gigabyte Intel X58 DS4 anakart. Sorularımı sıralamak istiyorum: 1. Parçaların uyumu nasıl, sorun çıkartabilir mi? 2. Kasadaki 600W'lık güç kaynağı yeterli midir? 3. Ekran kartının ve belleğin soğutucularının çok iyi olduğunu, herhalde sizin dergiden okumuştum. Yalnız işlemcinin ısınma sorunu olur mu bilmiyorum, o konuda beni aydınlatır mısınız? 4. Bu bilgisayara XP yüklemeyi düşünüyorum, bu konudaki fikriniz nedir? 5. Ses kartı anakarttan dolayı gereksiz mi olur, yoksa daha iyi ses alabilir miyim XTREME GAMER ile? 6. Bunlara ek olarak sorun gördüğünüz bir nokta var mıdır? Şimdiden teşekkür ederim, bütün LEVEL ailesine selamlar. *Z.C. Hirçin*

C: Merhabalar, öncelikle dergiye olan ilginizden dolayı biz teşekkür ederiz. Topladığınız sisteme baktım. Parçaların uyumunda herhangi bir sorun yok. Kardeş kardeş birbirleri ile iletişim kuracaklardır. Güç kaynağı yeterli, zira toplam güç tüketimi tam yükte 350 - 400 Watt'a ancak ulaşacaktır. Evet, ekran kartını zehirlisinden almışız, iyi soğutması var. RAM'ler de petekli soğutmayla başarılı bir performans sergiliyor. İşlemcide de bir sorun olamaya-

caktır, zira Core i7 Intel'in en son mimarisi ve ısınma sorunu yok. Bu bilgisayara XP kurmak Ferrari'ye LPG taktırmaya benziyor. En ama en önemlisi DirectX 10 desteği olamayan bir XP, oyuncular için ne ifade eder sorarım size. Onun için bu sisteme önce Vista SP1 daha sonra da çıkınca Windows 7 kurmanızı öneriyorum. Ses kartına gelince, Xtreme Gamer'ın bütünsel ses kartına göre size büyük katkı sağlayacağına inanıyorum. Son olarak bu sisteme 2 GB RAM kesinlikle yetmeyecektir; 4 GB veya üç kanal 6 GB almanızı tavsiye ediyorum.

S: Merhaba Recep Abi. Çok güzel bir dergi çıkardığınız için sizi tebrik ediyorum ve soruma geçiyorum. Biraz saçma soru olacak ama kızma, bilmiyorum çünkü. Umarım kısa sürede cevaplarısın. Oyunlarda aldığım FPS miktarına nereden bakabileceğimi bilmiyorum. Bunu yazarsan çok mutlu olurum. *Atakan Güzelyurt*

C: Sevgili Atakan sorun gayet mantıklı. Oyunların fps değerlerini öğrenmek için Fraps adlı yazılımı kullanabilirsin. Ayrıca bu yazılımın ücretli sürümü ile oyunlardan video kaydı da yapabilirsin.

S: Sayın Recep Baltaş, birkaç gün önce MSI X58 Platinum anakart aldım. Anakartın kitapçığında bağlantı noktalarıyla ilgili şöyle bir cümle var: "ATX 12V power connection should be grather than 18A" Yani, güç kaynağının 12V çıkışının 18 Amperden büyük olması isteniyor. Benim güç kaynağında (Huntkey HK700-52PP) bu sayı 18 Amper. Bu güç kaynağı Cooler Master Centurion 590 kasayla beraber uygun bir fiyata satılıyor. MSI Türkiye sitesinde bu anakart için uygun güç kaynakları listelenmiş. Bu listedeki güç kaynaklarını internette incelediğimde, bazı güç kaynaklarının 12V çıkışının 18A'den bile düşük olduğunu gördüm. (Örneğin Seasonic'in bazı modelleri) Sorum şu: "Bu güç kaynağı MSI X58 Platinum anakart için uygun mudur, 18 A nedeniyle sorun yaşar mıyım? İlginize şimdiden teşekkür ederim. *Cengizhan Yıldırım*

C: Cengiz Bey güç kaynağınızı inceledim ve özelliklerine baktım. Öncelikle ürünün Intel ATX12V V2.2 uyumlu olması, en son standartları desteklemesi açısından önemli. Ayrıca

ürünün %80 verimliliğe de sahip olması da ürüne olan güvenimi arttırdı. Bu durumda herhangi bir sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Bir başka nokta ise güç kaynağının desteklediği diğer koruma teknolojileri. Tüm bunları göz önüne aldığımızda herhangi bir sorun olması pek olası değil. MSI'nın buradaki amacı kalitesiz güç kaynaklarının kullanılmasını engellemek.

S: Merhabalar Recep Bey. Öncelikle sorularımızı cevaplamak için biz okuyuculara vakit ayırdığınız için teşekkür ederim. Hemen sorularıma geçeyim. Bundan bir yıl önce oyun amaçlı topladığım bilgisayarı aldığım ilk günden beri hiç bir oyunu, ekran kartımın fabrika ayarlı Core, Shader ve Memory ayarlarını aşağı seviyeye çekmeden oynayamadım. Çünkü bunu yapmadığım zaman yarım saat geçmesin, oyun donuyor, donduğu vakit oyundaki sesler can sıkıcı bir şekilde tekrarlanıyor, kısacası makine sapıtıyor. Bununla birlikte Alt-Tab yapıp masaüstüne rahatça dönebiliyorum ve her şey normalmiş gibi gözüküyor. Ama oyun ara yüzünü açar açmaz tekrar aynı şeyler oluyor. Hangi sürücüyü yüklediysem bu sorunu çözemedim. Bunu yaşamamak için mecburen bir yıldan beri varsayılan Core: 612, Shader: 1512 ve Memory: 1080 ayarlarını bu değerlerin altında bir rakama -örneğin Core: 583, Shader: 1440 ve Memory: 990 ayarına- çekerek oyun oynuyorum. Daha doğrusu RivaTuner otomatikman çekiyor. Bu da ekran kartından tam olarak performans alamadan oyun oynayamama sıkıntısı demek. Bilgisayarımın özellikleri de GA-P35C-DS3R, Intel Core2Duo E6850, ASUS EN8800 Ultra HTDP, 2GB 800 Mhz bellek, 250 GB Sabit Disk ve

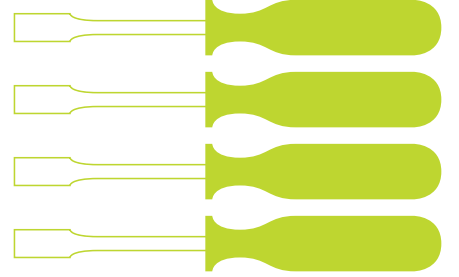
işletim sistemi olarak Vista Home Premium 64 Bit kullanıyorum. Diğer bir sorum da şu: anakartımın altı bellek yuvası mevcut ve bunlardan dördü DDR2 yi desteklerken geriye kalan ikisi DDR3 ü destekliyor. Benim 2 x 1 GB bellek kullanıyorum ve bu bellekler 800 Mhz'lik. Peki 800 Mhz'lik bellekler takılı olduğu halde geriye kalan slotlara sonradan farklı Mhz değerleri olan bellekleri, ya da DDR3 modüllü bellekleri takıp kullanmam bir soruna yol açar mı? İki farklı bellek tipini aynı anda kullanabilir miyim? Hangilerini aynı zamanda birbirine uyumlu olarak çalışmaz? Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ederim, işinizde kolaylıklar dileyiyle.

Kadir Boray Yonucu

C: Kadir Bey öncelikle gerçekten iyi bir araştırma yaparak ekran kartının sorununu tespit etmişsiniz. Bu sorunu bulmak bile büyük bir marifet. Sorunuzu iyice inceledikten sonra aklıma ilk gelen konu 8800 GTS serisi ekran kartlarının Alt+Tab sorunu geldi. Her ne kadar sizin kartınız 8800 Ultra olsa da, sonuçta aynı G80 GPU'ya sahip ve benzer bir defoya sahip olması gayet doğal. Kısacası siz kartın GPU'sunda yer alan bir defonun kurbanı olmuşsunuz. Size iki önerim var. İlki kartı iade etmeniz, zira tüketici hakları gereğince size satılan bu "ayıplı mal"ın geri alınıp yenisi ile değiştirilmesi veya tamir edilmesi gerekiyor. İkinci çözüm ise BIOS güncellemesi / modifikasyonu. Buradaki amaç her defasında Riva Tuner ile uğraşmak yerine bir defalığına bu ayarları kartın BIOS'una yazıp sorunu kökten çözmek. Yaptığımız bir araştırma sonucunda,

kartın farklı BIOS sürümleri olduğunu gördüm. Yine www.techpowerup.com/vgabios adresini ziyaret ederek bu sürümlere göz atabilir ve sürüm numaralarına bakarak, en son sürümlerden birini indirebilirsiniz. Daha sonra NiBitor adlı yazılım ile saat frekanslarını değiştirin ve yine burada yer alan NVidia Windows BIOS Flash aracı ile Windows üzerinden kartın BIOS'unu "-f" yani Force komutu ile değiştirin. Fakat bu işlemi yapmadan önce kartın orijinal BIOS'unu kaydedin. Zira işlem sonrası kart garanti dışı kalacaktır. RAM sorununa gelince: farklı frekanslara sahip bellek modülleri kararlılık sorunları oluşturabilir. Ayrıca DDR2 ve DDR3 kesinlikle aynı anda çalışmayacaktır. Size tavsiyem, bu anakartın zayıf olan DDR3 desteği dolayısı ile 1066Mhz hızında çalışan iki adet 2 GB'lık DDR2 modülleri kullanmanız. Yani 2 x 2 GB toplamda 4 GB DDR2 kullanmanız en mantıklı tercih olacaktır. BIOS güncellemesi yapmayı da unutmayın. ☹

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretli 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 P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X Gbit LAN / e-Sata	Intel X48-X58 / NForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E4500 [2 x 2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2 x 2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX/ AMD Athlon 64 X2 6XXX - Phenom Triple Core	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II
BELLEK	1 GB DDR2 800 [1 x 1024 MB]	2 GB DDR2 800-1066 [2 x 1024 MB]	4 GB DDR2/3 1066-1200-1600 6x2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor [RAID 0/1] / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD Yazıcı [Çift Katman]	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı [Çift Katman]	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı [Çift Katman]
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



ROME: TOTAL WAR

(~) Tuşuna basın ve verilen kodları girin. Büyük küçük harf hassasiyeti olduğu için özel isimlerin ilk harflerinin büyük yazılması gerekiyor. Bütün kodlar 1.2 ve altındaki sürümlerde geçerli, 1.3 ve üzeri patchlerde bazıları çalışmayabilir. Bir kodu tekrar kullanmak için oyundan çıkıp, oyunu tekrar başlatmanız gerekiyor.

create_unit "general ismi" "ünite ismi" "#": Seçilen generale ismi girilen üniteyi verir, örneğin "create_unit "Gaius Julius" "roman velite" 2"

add_population "yerleşim birimi ismi" "miktar": Bir şehre nüfus eklemenizi sağlar, maksimum miktar 4000'dir.

give_trait "karakter" "trait" "level sayı": Seçtiğiniz taraf için açık olan özelliklerden birini seçtiğiniz generale verir.

process_cq "yerleşim birimi ismi": Şehrin yapım listesindeki bina yapılır.

XBOX 360



SKATE 2

Oyunda açabileceğiniz Achievement'ların bir kısmı ve kazandırdıkları puanlar.

Active Skater (20): Yarattığınız kaykaycı ile bütün online Freeski aktivitesini tamamlayın.

Amateur Skater (15): Online olarak Amateur Rank alın.

Anyone Else? (20): Throwdown mücadelelerinde bütün Pro'ları yenin.

Big Air Champ (50): San Van-a-Slamma'yı kazanın.

Oliphant: Yubtseb Elephants ünitesi oluşturur.

create_building "şehir" "bina ismi": İsmi yazılan şehirde bir bina oluşturur.

add_money "miktar": En fazla 40000 denarii para verir.

invulnerable_general "general ismi": Seçilen generali ölümsüz yapar, sadece savaş alanında geçerlidir.

toggle_fow: Savaş sisini açar veya kapatır. Bütün haritayı görebilirsiniz.

disable_ai: Dost düşman demeden yapay zekayı kapatır.

auto_win "attacker/defender": Savaş parşömeninde bu kodu girin. Saldırıyorsanız "Attacker", savunuyorsanız "Defender" girerek ve "Auto Retaliate" diyerek savaşı kazanabilirsiniz.

Açılabilenler:

Oyunu bitirince yeni oynanabilir uluslar açabilirsiniz.

Full Campaign'de bitirince açabileceğiniz uluslar: Egypt, Gaul, German, Selucid (Selçuklu), Spain.

Oyun Hataları:

Turunuz bittikten sonra rakip tur esnasında oyunu kaydederseniz, turun kalanını hareketlerini tamamlamadan geçireceklerdir.

Açılabilen ve değiştirilebilen özellikler

Oyun klasöründen değiştirebileceğiniz özellikler mevcut. Örneğin C:\Program Files\Activision\Rome - Total War. Preferences metin dosyasını açın.

Ünite miktarını değiştirmek: UNIT_SIZE yazısının yanındaki rakamı 20 (Küçük), 40 (Normal), 80 (Büyük) veya 160 (Dev) olarak değiştirin

Kullanıcı arabirimi değiştirmek: MINIMAL_UI yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin.

Cooperation is key (10): 50 Online freeski aktivitesini oluşturduğunuz kaykaycı ile kazanın.

Dethrowned (20): Kendinize bir komünite köşesi oluşturun.

DIY (35): kariyer modunda eşyaları hareket ettirerek yarım saat harcayın.

Fully Sponsored (50): Bütün sponsorlukları açın.

Good Samaritan (20): Kariyer modunda başka bir kaykaycıyı kovalarken bir güvenlik görevlisini düşürün.

Grasshopper (20): Kariyer modunda en az 10 metrelik bir "Grass Gap" yapın.

GVR Champ (20): GVR yarışmasını kazanın.

How you like them apples? (20): Bütün Pro'ların telefon numaralarını alın.

Juggling Chainsaws (20): Kariyer modunda yüksek hızla Wipeout yapın.

Make it Big! (15): Big Black'in hizmetini kariyer modunda on kez kullanın.

Ara sahneleri çıkartmak EVENT_CUTSCENES yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Fatigue'i kaldırmak: FATIGUE yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Moral'i kaldırmak: MORALE yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Auto Save'i kaldırmak: AUTO_SAVE yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Ünite bayraklarını kaldırmak: SHOW_BANNERS yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Girişi geçmek: FIRST_TIME_PLAY yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Alt yazıları kaldırmak: SUBTITLES yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Savaş sisini kaldırmak: FOG_OF_WAR yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Danışmanı kaldırmak: MUTE_ADVISOR yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin. Ayrıca BLIND_ADVISOR yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin.

Ünitelerdeki ok işaretlerini kaldırmak: DISABLE_ARROW_MARKERS yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin.

Sınırsız cephane: LIMITED_AMMO yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Sınırlamasız kamera: RESTRICT_CAMERA yazısının yanında TRUE'yu, FALSE olarak değiştirin.

Geniş ekran: USE_WIDESCREEN yazısının yanında FALSE'u, TRUE olarak değiştirin

Need for Speed (50): Kariyer modunda maksimum hızı beş saniye koruyun.

New San Van Hero (20): Mikey'i 10 defa çağırın

On Top Of The World (20): Kariyer modunda şehrin en yüksek noktalarından birinde "Invert" yapın.

Online Legend (50): Online'da Legend Rank açın.

Online Pro (25): Online'da Legend Rank açın.

Perfectionist (50): Kariyer modunda bütün yolları tamamlayın.

Pull the Plug (15): Kariyer modunda bütün havuzları, pınarları kurutun.

Pwn some n00bs (15): Derceli bir online maç kazanın.

Race Hero (20): Kariyer modundaki tüm yarışları kazanın.

Real Estate Mogul (50): Kariyer modunda bütün emlakları alın.

Sandbag (20): Kariyer modunda tek bir Wipeout içinde en az 15 kemik kırın.

SBM Cover (30): The Skateboard dergisinin kapağını alın.

Skater's Choice (20): Ranked Online bir maçta Skater's Choice ödülünü kazanın.

Spare Parts (50): Bütün Hall Of Meat yollarını bitirin.

Stairmaster (20): En az 12 metrelik bir Stair Gap gerçekleştirin.

Taste The Mongo (20): Kariyer modunda 5000 defa Mongo Push yapın.

That's the Way (20): Danny's Way film meydan okumalarının hepsini geçin.

The Critic (10): 10 kitle video ve fotosuna not verin.

Thrasher Cover (30): Thrasher'in kapağını alın.

Uninsurable (20): Kariyer modunda 100 kemik kırın.

Urban Legend Too (40): Kariyer modunda bütün

PSP



TIGER WOODS PGA TOUR 09

Hileleri şifre ekranına girin
IAMRUBBISH: Maximim skill puanı, bütün ekipman ve giysileri verir.
JACKPOT: \$1,000,000'ı açar.
SHOP2DROP: Bütün ekipman ve giysileri açar.
HEADLINER: Bütün kapak hikayelerini açar.
BEATIT: PGA tur olaylarını açar.



STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION

Ekstra zorluk seviyeleri açabilirsiniz
Galaxy Mode: Açmak için 2000 canavar yenin.
Universe Mode: Açmak için 2000 canavar daha yenin.

köşelere sahip olun.

Where's my TV show? (20): Bütün Rob Dyrdek meydan okumalarını geçin.
Graphically Extreme (5): Kaykaycınıza özel bir grafik ekleyin
I Like To Move It (5): Kariyer modunda ilk eşyanızı hareket ettirin.
Meet Slappy (5): Slappy ile tanışın.
Playing Nice Together (5): Yarattığınız kaykaycı ile ilk online Freeski aktivitesini tamamlayın.
Running Man (5): Kariyer modunda kaykayla bir takipten kaçın
Skater Evolved (5): Kariyer modunda kaykayınızdan inin.
Skitched Up (5): Kariyer modunda 1000 metre Skitch yapın.
Still Alive? (5): Kariyer modunda bir Deathrace kazanın.
The Architect (5): Oluşturduğunuz bir köşeyi yükleyin.
Gender Bender (5): Kaykaycınızın cinsiyetini değiştirin.

PS3



TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Açılabilenler:
Oyunu herhangi bir seviyede bitirdiğinizde hazine avı modu açılacaktır.Bu modu ana menüden açabilirsiniz.
Bulmacaları tamamlamanı kayıp hazine paralarını toplayarak oynayabilirsiniz.

Trophy'ler:
20 Bronz, 8 gümüş, 4 altın ve bir Platin Trophy var.
Artifact Hunter (Bronze): 10 Artifact bulun.
Climber (Bronze): Zig-zaglar da dahil ikiden fazla duvar



R-TYPE DIMENSIONS

Açılabileceğiniz achievementler ve alabileceğiniz puanlar:
Beam Me Up! (20): Sadece tam ışın silahı atışları kullanarak ve ölmeden ilk bölümü R-Type I'de veya II'de tek kişi klasik moda bitirin.
Brave Pilot (10): R-Type'ın tek kişilik klasik modunu bitirin.
Bydo Headhunter (10): R-Type ve R-Type II'de her tür düşmandan bir adet öldürün.
Bye-bye Bydo! (15): En az 30.000 düşman öldürün.
Combo Master (20): Bir vuruşta en az 10 düşman öldürün.
Dare Devil (20): Rapid-Fire kullanarak ama hiç Power-Up kullanmadan R-Type'da tek kişi klasik moda birinci ve ikinci bölümleri bitirin.
Earth Savior (30): R-Type'ı bitirin.
Hidden Treasure (15): R-Type'da dördüncü bölümdeki beş gizli Spore'u yok edin.
Power Hungry (10): 500 Power-Up toplayın.
Reviver (10): Klasik Co-op bir oyunda toplam 20 kere dirilin.
Scarred Hero (30): R-Type II'yi bitirin.
Wall of Fire (10): Co-op'ta R-Type'da birinci ve ikinci bölümlerdeki bütün düşmanları ve objeleri yok edin.

zıplayışı yapın.

Grenadier (Bronze): Bir el bombası ile iki düşman birden öldürün
Exploration of Andaman Sea (Bronze): Andaman Sea'ı tamamen keşfedin.
Exploration of Croft Residence (Bronze): Croft Residence'i tamamen keşfedin.
Investigation of the Mediterranean Ruins (Bronze): Mediterranean Ruins'ı tamamen keşfedin.
Investigation of the North Pole Sea Ruins (Bronze): North Pole Sea Ruins'ı tamamen keşfedin.
Investigation of the South Mexico Ruins (Bronze): South Mexico Ruins'ı tamamen keşfedin.
Investigation of the Thailand Ruins (Bronze): Thailand Ruins'ı tamamen keşfedin.
Investigations of the Yanmaien Island Ruins (Bronze): Yanmaien Island Ruins'ı tamamen keşfedin.
Master Artifact Hunter (Gold): Altı Artifact bulun.
Master Climber (Silver): Zig-zaglar da dahil ikiden fazla duvar zıplayışı yapın.
Master Grenadier (Silver): Bir el bombası ile iki düşman birden öldürün
Master of Tomb Raider: Underworld (Platinum): Oyundaki bütün Trophy'leri açın.
Master Roadkiller (Silver): Motorsikletinizle beş düşman öldürün.
Master Speed Demon (Gold): Üç "Speed Demon" meydan okumasını tamamlayın.
Master Swan Diver (Gold): Üç kuğu dalışını yapın.
Master Treasure Hunter (Gold): 179 Hazine bulun.
Passionate Artifact Hunter (Silver): Üç Artifact bulun.
Passionate Treasure Hunter (Silver): 100 Hazine bulun.
Prologue (Bronze): Giriş bölümünü bitirin.
Roadkiller (Bronze): Motorsikletinizle bir düşman öldürün.
Skilled Treasure Hunter (Silver): 50 Hazine bulun.
Speed Demon 1 (Bronze): Koşup 45 saniye altında Xibalba'ya girin.
Speed Demon 2 (Bronze): Koşup 45 saniye altında Valgrind'in dibine inin.
Speed Demon 3 (Bronze): Koşup 40 saniye altında Valhalla Maze'i geçin.
Survival Master (Silver): Oyunu en zor seviyede bitirin.
Swan Diver I (Bronze): Craken'in tepesindeki platformdan kuğu dalışı yapın.
Swan Diver II (Bronze): Akdeniz'deki büyük geminin tepesindeki platformdan kuğu dalışı yapın.
Swan Diver III (Bronze): Thailand'daki platformdan okyanusa kuğu dalışı yapın.
Treasure Hunter (Bronze): 10 hazine bulun.
Weapon Expert (Bronze): Adrenalin saldırısında headshot yapın.
Weapon Master (Silver): Adrenalin saldırısında 10 headshot yapın.

GEARS OF WAR 2

Gears of War 2 gibi bir oyun için rehber hazırlarken oyuncuların temel ihtiyaçlarını esas aldık. Bu sebeple oyunda toplayabileceğiniz bütün gazetelerin, dosyaların, asker künyelerinin ve bilim eşyanın yerini belirttik.

ACT 1: TIP OF THE SPEAR

Chapter 1: Welcome to Delta



1. The Eagle Newspaper
Oyuna başlayınca "Training" seçeneğini seçin. Biraz ilerleyip caddenin ortasında, yerde duran The Eagle gazetesini alın.

2. Ambulance Driver's Log

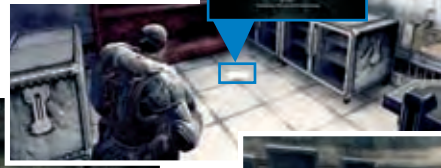
Training bölümünün sonunda merdivenden inin, sağa dönüp garaja girin ve masanın altına saklanmış Log'u alın.



Chapter 2: Desperation

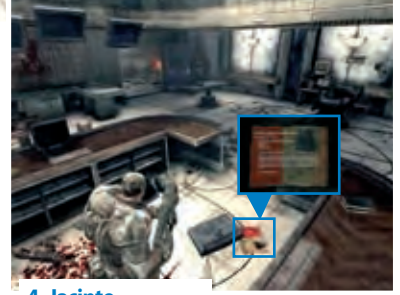
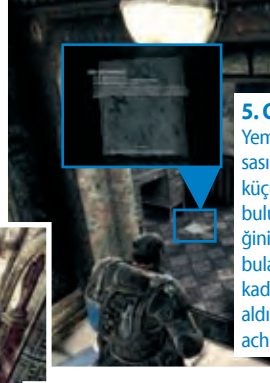
3. Doctor's Journal

Hastanedeki Locust'larla ilk karşılaştığınız zaman, uzun odada sola dönün. Bitişikteki küçük odaya girip journal'ı alın.



5. COG Letterhead

Yemekhanenin yanında, masasında bilgisayar bulunan küçük bir oda var. Bu odada bulunan kitaplığı incelediğinizde COG Letterhead'ı bulacaksınız. Ayrıca buraya kadar tüm eşyaları sırasıyla aldıysanız "Collector" achievement'i açılacaktır.



4. Jacinto Medical Center File

Birkaç oda ileride etrafı monitörlerle dolu, oval bir resepsiyon masası göreceksiniz. Jacinto Medical Center dosyası içeride duruyor.

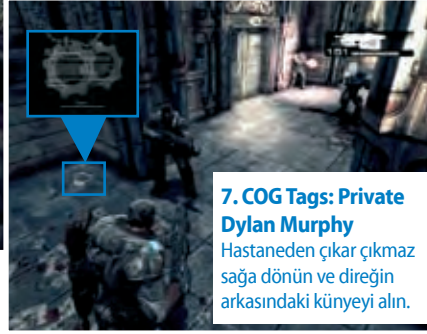
6. COG Proclamation

Hastane lobisinin ikinci katına çıkın. Bu eşyayı balkon kısmının ucunda, mermilerin yanında bulacaksınız.



7. COG Tags: Private Dylan Murphy

Hastaneden çıkar çıkmaz sağa dönün ve direğin arkasındaki künyeyi alın.



Chapter 3: Rolling Thunder

(Chapter 4: The Big Push

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

8. Grindlift Notice

Bölüme başlar başlamaz bu notu arkanızdaki duvarda bulacaksınız.



9. Munitions Requisition Form

Dizzy'yi savunmak için rig'den çıkınca, Rig'in soluna bakın. Formu çalılıklardaki mermilerin yanında bulacaksınız.



Chapter 5: Roadblocks

(Chapter 6: Digging In

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

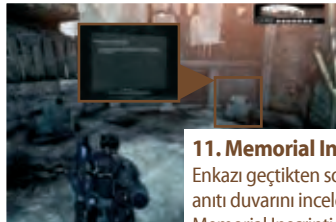
10. Jacinto Sentinel Newspaper

Bölüme başlayınca ilk binaya girin ve merdivenlerden yukarı çıkıp el bombalarının yanındaki gazeteyi alın.



11. Memorial Inscription

Enkazı geçtikten sonra savaş anıtı duvarını inceleyin ve Memorial Inscription'ı bulun.



12. Landown Delivery Driver's Note

Benzin istasyonundayken soldaki birkaç Troika'yı geçin ve notu arkadaki odanın zemininden alın.



13. COG Tags: Private Samuel Lee

Tünelin yarısına gelince yolunuzun hurda araçlarla kapalı olduğunu göreceksiniz. Soldaki basamaklardan çıkmadan evvel yandaki odadan künyeyi alın.

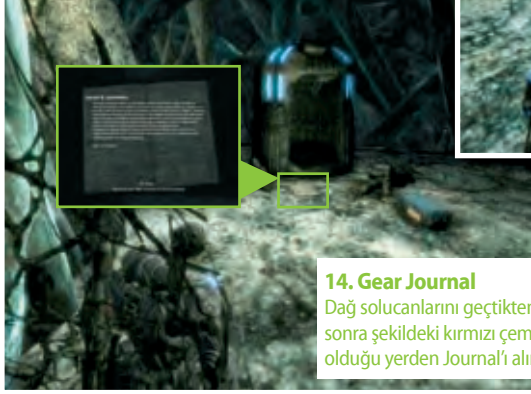


ACT 2: DENİZEN

(Chapter 1: Scattered)

Bu bölümde de toplayacağınız hiçbir obje bulunmamaktadır.)

Chapter 2: Indigenous Creatures



14. Gear Journal

Dağ solucanlarını geçtikten sonra şekildedeki kırmızı çemberin olduğu yerden Journal'ı alın.



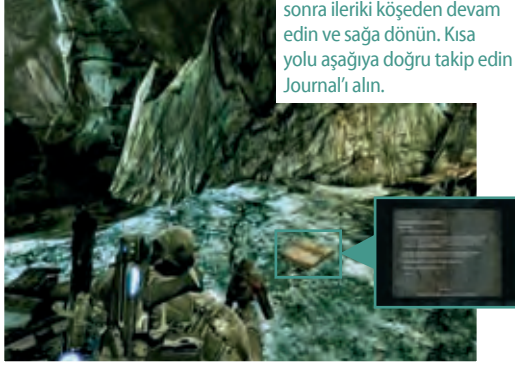
15. Kantus Scroll

Bulduğunuz alanın en üst noktasına çıkınca birkaç Troika göreceksiniz. Kantus Scroll'u Troika'nın arkasındaki platformda bulacaksınız.

Chapter 5: Captivity

19. Stranded Journal

Baird'i hücrelerinden kurtardıktan sonra ileriki köşeden devam edin ve sağa dönün. Kısa yolu aşağıya doğru takip edin Journal'ı alın.



Chapter 6: Intestinal Fortitude

20. Car Gold Magazine

Bölüme başlar başlamaz sola dönün ve yerde duran dergiyi alın. Tüm toplanabilir objeleri sırasıyla aldıgınız takdirde "Pack Rat" achievement'i açılacak.



21. COG Tags

Carmine'yi bulunca, köşeyi dönmeden evvel zeminin soluna bakın. Karanlık sebebiyle künyeleri bulmakta biraz zorluk çekebilirsiniz, ama künyeler duvarın sol tarafında bulunuyor.



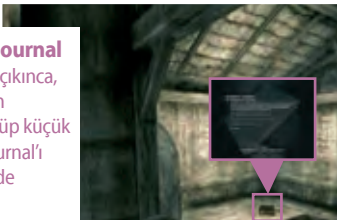
Chapter 3: Rude Awakening

(Chapter 4: Ascension)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

25. Doctor's Journal

Büyük binadan çıkınca, trene binmeden evvel, sağa dönüp küçük binaya girin. Journal'ı arka tarafta yerde göreceksiniz.



26. Captivity Marks

Son trene binmeden önce, dönüp arkadaki binaya girin. Burada duvarlara kazınmış işaretleri bulabilirsiniz.

Chapter 3: Disturbing Revelations

16. Locust Emblem

Bu bölümde yaratıklarla ilk karşılaştığınız noktada kapıdan girin. Emblemi içeri girer girmez mermilerin yanında bulacaksınız.



Chapter 4: Sinking Feeling

18. COG Tags: Hank Bissell

Cole sizi kurtardıktan sonra künyeyi binanın içinde, sol tarafta bulacaksınız.



17. Ilima Help Wanted Ad

Bloodmounts'un sağındaki patikadan çıkın. Locust'ların herkesi öldürdüğünü bağırarak koşan kişi geçtikten sonra, sağ taraftaki duvarı takip edin. Yolu sonunda hurdaya dönmüş bir araba var; aradığınız ilan arabanın arkasında bulunuyor.



ACT 3: GATHERING STORM

(Chapter 1: Dirty Little Secret)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir obje bulunmamaktadır.)

Chapter 2: Origins

22. Interoffice Memo

Kapıyı havaya uçurduktan sonra girdiğiniz odanın sağında, küçük bir ofis göreceksiniz. Bu ofis tam olarak büyük kumanda odasına gelmeden önce, küçük kumanda odasının yanında kalıyor. Ofisteki Memo'yu silahın yanında bulacaksınız.



23. Memo - Dr Doug Sato

Düşmanları öldürmek için güvenlik sistemini kullandıktan sonra, ana koridorun sağındaki küçük odayı bulun. Bu odaya girmek için kapıyı tekme ile açmanız gerekiyor. İçeri girince şekilde kırmızı çember ile işaretlenen Memo'yu alın.



24. New Hope Medical File

Biraz ilerledikten sonra tavanında dairesel cisimler olan odaya gelin. Bu cisimleri devre dışı bırakmak için arka tarafta bir şalter var. Şalterin arkasındaki küçük odada dosyayı bulabilirsiniz.

Chapter 5: Displacement

(Chapter 6: Brackish Waters)

Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

27. Stranded's Journal

Savaş botuna saldırdığınız noktada, alanın ortasına gelin ve merdivenlerden en üst kata çıkıp tepeden Journal'ı alın.



ACT 4: HIVE

Chapter 1: Priorities

28. Locust Terminal

Maria'yı bulmak için ilk terminali aktive edebileceğiniz odaya gelin, ama bu objeyi ilk terminali aktive etmeden evvel, ikinci terminalden almanız gerekiyor.



Chapter 4: No Turning Back



32. Locust Calendar

Bölüme başlayınca merdivenlerden yukarıya çıkın. Aradığınız eşya kırmızı okla işaretlediğimiz duvarda bulunan turuncu ışıklı dairesel nesne.

Chapter 5: The Best-Laid Plans

34. Locust Invasion Map

Asansöre binmeden önce sağa doğru devam edin. İşgal haritasını kapıların sağında, basamakların ayakta bulacaksınız.



ACT 5: AFTERMATH

(Chapter 1: Escape
Bu bölümde toplayacağınız hiçbir eşya bulunmamaktadır.)

Chapter 2: Desperate Stand

37. COG Recon Report

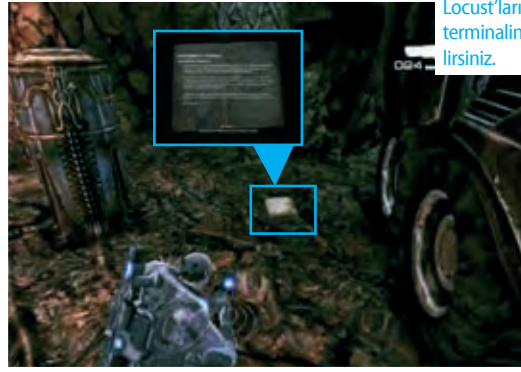
Locust'lar platformdan temizlendikten sonra, sağa dönüp merdivenlerden aşağıdaki platforma inin. Raporu buradaki mermilerin yanında bulacaksınız.



39. Jacinto Sentinel Newspaper

Ortasında Troika olan yere geldiğinizde diğer bölüme ilerleyin. Merkezin sağına doğru bir öğretici göreceksiniz. Bu gazeteyi öğreticinin arkasında, sağda bulacaksınız.

Chapter 2: Answers



29: Prisoner's Journal

Locust'ları hallettikten sonra ikinci terminalin solundan Journal'ı alabilirsiniz.

31. Human Finger Necklace

Büyük kapılardan giren Grinder'leri öldürdükten sonra, kapılar kapanmadan önce, Troika'nın bulunduğu küçük odaya girin. Yolun sonundaki kapının kapandığını gördükten sonra sağa dönün. Hızlıca merdivenlerden yukarıya çıkın ve ikinci kapı kapanmadan içeri girin. Kolye kapının sağında, zeminde duruyor.

Chapter 3: Hornet's Nest

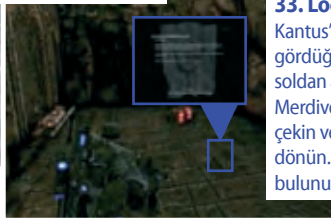
30: Locust Jailer Document

İçeriye girince merdivenlerden inip sağa dönün ve küçük koridordan aşağıya doğru devam edin. Dokümanı dar koridorun arkasındaki zeminde bulacaksınız.



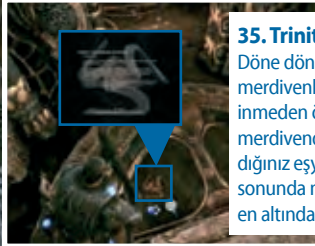
33. Locust Defensive Plans

Kantus'u ve büyük Locust'u gördüğünüz merdiven başında, soldan aşağıya devam edin. Merdivenleri uzatmak için kolu çekin ve karşıya geçip sola dönün. Planlar odanın sonunda bulunuyor.



35. Trinity of Worms

Döne döne giden merdivenlerden inmeden önce arkadaki merdivenden çıkın. Aradığınız eşyayı koridorun sonunda merdivenlerin en altında bulacaksınız.



38. COG Tags: Sergeant Devon Jackson

Brumaks ile karşılaştıktan sonra platformun sonuna ilerleyin ve merdivenlerden aşağıya inin. Künyeyi ileriden alabilirsiniz.

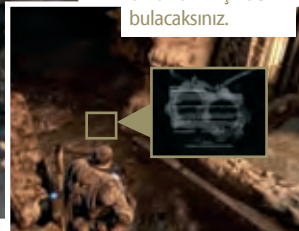


Chapter 3: Free Parking

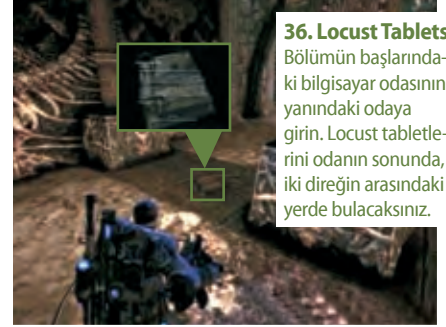


40. COG Tags

Reaver'i yendikten sonra, bölümün sonuna ilerleyin. Künyeyi sokağın solundaki yıkık dökük bir binanın içinde bulacaksınız.



Chapter 6: Royal Inquisition



36. Locust Tablets

Bölümün başlarındaki bilgisayar odasının yanındaki odaya girin. Locust tabletlerini odanın sonunda, iki direğin arasındaki yerde bulacaksınız.

BOSS'LARI ALT EDERKEN İŞİNİZE YARAYACAK İPUÇLARI

Rift Worm: Level boyunca, kan damarlarını kesip ufak yaratıkları öldürün. Zaten bu level boyunca devam eden bir süreç. Rift Worm; karşılıklı dövüşebileceğiniz bir boss değil.

Leviathan: Boss, uzantılarıyla teknenizi sarnıca, uzantılarını kesin. Sonra ısırınca gözlerinden vurup, ağzına girin. Mavi uzantılara ateş edip, ağzının ortasına vurun. Boss'u öldürmek için bu işlemi üç kez tekrarlayın.

Skorge: Zehirli saldırılarından kaçın, direkler yıkılırken dalarak saklanın ve Skorge üzerine atıldığı zaman B tuşuna basarak boss'u ezin. Ezme işlemi üç kez tekrarlayın.

Hydra: Yolunu değiştiren füzelerden kaçın. İlk olarak boss size dilini gösterdiğinde, diline ateş edin. İkinci olarak boss yaklaşınca tepesini ve kollarını vurun. Son olarak da boss size saldırmak üzereyken ön tarafına üç kez vurun.

Lambent Brumak: Hammer'i boss'a doğrultup ateş tuşuna basın. Öldürmesi son derece kolay bir boss.

Chapter 4: Tenuous Footing



41. Stranded's Journal

Birkaç kat aşağıya düştükten sonra diğer alana sıçrayıp, sağ uçtaki köşede bulunan masanın arkasından Journal'ı alın.

GALACTIC CIVILIZATION II: DREAD LORDS

Seyir eyle gümbürtüyü Galactic Civilization, seyir eyle... Başladı bir seri, durmak bilmiyor. "Ben de isterim bir galaksi kurmak." diyenlere...

Su zamana kadar bir sürü oyun çıktı ve bir sürü de devam oyunu yapıldı; zamanında sevildi, başımızın üstüne kondu, sevilmedi, hor görüldü. Westwood'un yaptığı Command & Conquer, ardından Red Alert, sonrasında Blizzard'ın yaptığı Starcraft; gerek senaryoları olsun, gerek oynanış biçimi olsun, hepimizin gönlünde taht kurdu bu oyunlar. Bir ülke yönetmek, halkın sorunlarıyla ilgilenip onları mutlu etmek istedik; yapımclar onu da yaptılar. Total War, en bilinen örneklerden biridir. Ardından onlar da sıkıcı oldu bizim için. "Hep geçmiş, hep günümüz; biraz da geleceğimizi oynamak istiyoruz." dedik, Galactic Civilization yetiştirdi imdadımıza.

Kısacası, bunca sözden sonra anlayacağınız -veya şaşıracağınız- kadanyla; neden Galactic Civilization II?

Kimin nesi bu Galactic Civilization?>

Hikayemiz, insanların oluşumundan yüz binlerce sene öncesine dayanıyor, şeytanca planları olan Drengin İmparatorluğu ile barışçı İmparatorluk Arcean'ın galaksiye sondalar göndermesiyle başlıyor. Bu iki imparatorluk, zamanla aralarındaki ticareti kolaylaştırmak için "Yıldız Kapıları" adında ulaşım yolları yapıyor. Bir çeşit "yıldız geçidi" olan ulaşım cihazları, ulaşımı hızlandırmak için şirketimiz tarafından tahsis ediliyor. Yalnız, başta vurguladığım gibi, "kötü" Drenginler bu geçitleri Arceanlılar'ı işgal için kullanmaya teşebbüs ediyor. Arceanlılar, bu planı öğrenince kendi

Dostunuzu ve düşmanınızı iyi seçin; kararlar alırken iyi düşünün.

Uzay gemisi geliştirme bölümünden bir kare...

yıldız kapılarını kapatıp Drenginler'i kendi imparatorluklarından uzağa hapsediyor ve onlara günlerini gösteriyor. Yine bu olaylardan yıllar sonra, nihayet Arceanlılar'ın sondası Dünya'ya ulaşıyor. Ardından yıldız kapısı teknolojisini bizlerle paylaşıyorlar ama biz çok zeki (!) olduğumuz için bu kapıları gerek enerji, gerekse maliyet bakımından çok masraflı buluyor ve kendi füzyon enerjimizle kapı teknolojisini birleştirip Hyper Drive, yani hiper sürücüler icat ediyoruz. Zaten hikaye burada kopuyor çünkü hiçbir gizli saklımız olmadığı gibi üstüne bu teknolojiyi de diğer ırklara veriyoruz. Bununla birlikte bu cihaz tüm gemilere takılıyor, "hem daha hızlı, hem de daha masrafsız" diyerekten galaktik savaş başlıyor.

Detaylar> Öncelikle, seçebileceğimiz 11 ırk bulunuyor. Sırasıyla; Arceanlılar, Drenginler, Drath Lejyonu, Altarian Cumhuriyeti (Altarianlar'ın kehanetine göre insanlar onların kuzenleridir), Korx Uluslararası Ticaret Birliği, Thalan İmparatorluğu, Torian Konfederasyonu, İconyalı Sığınakçılar, gemilerimiz var: Scout Ship, Survey Ship (Anormal diye adlandırılan kalıntıları almaya yarayan uzay gemisi.), Construction Ship (Uzay üsleri kurmak için kullanılır.), Colony Ship (Gezegenlere koloni gönderip ele geçirmeye yarar.). Bunlar dışında bir de savaş gemilerimiz var ama belli research'leri yapmadan silah, zırh gibi şeyleri gemimize ekleyemiyoruz. Hemen aklınıza basit uzay gemileri gelmesin çünkü gemilerimizi belirli donanımlar ve eklentiler kullanarak değiştirebiliyoruz. Mesela belli bir kalıp var ve onun üzerine geniş yelpazede tutulan gemi parçaları ekleyerek istediğimiz gibi bir gemi oluşturabiliyoruz ki zaten oyunun en zevkli kısmı da bu. Gemimizi oluşturduktan sonra sıra geliyor, onu oyunda bize yardımcı olacak mühimmatla donatmaya. Bu mühimmatlar teknolojimizi ilerlettikçe açılacak ve gemide belirli bir yer kaplayacak. Saldırıya önem verdikçe teknolojiye, kültüre, halkınıza ve endüstriye diğer milletlerden" diye. Oyunu biraz daha zevkli kılan taraf, arada sırada değişik kararlar vermenize olanak tanıyan olaylar ve Galaksi Konseyi. Konsey, ilk başta oylamayla bir lider seçiyor ve ardından iki - üç ayda bir toplanıp değişik kararlar alıyor. Olaylara gelirsek; mesela "Galakside bir salgın ve bunu önleyen bir ilaç var ama diğer ırklar onu içki olarak kullanıyor." diye bir mesaj geliyor. Bu durumda üç seçeneğiniz var: İlacı hastalara dağıtmak ve büyük bir salgını önlemek, ilacı sadece ağır hastalara verip geri kalanını uzaylılara satmak veya "hasta olan ölü, bana ne kardeşim; ben para kazanmamı bakarım" diyerek ilacı doğrudan diğer ırklara satmak... Para kazanmanın tek yolu bu değil tabii ki; gerektiğinde vergileri yükselteceğiz, endüstriden kısacağız, araştırmayı durdurma noktasına getireceğiz ama yine de iflas etmeyeceğiz. Sonuç olarak çok kapsamlı ve uğraş gerektiren ama bir o kadar da eğlenceli bir oyun GCII. Ben bu tür oyunları pek beceremesem de yine de tavsiye edebileceğim türden. Eğer Rome: Total War gibi eski dönem konu alan oyunlardan sıkılmaya başladıysanız Galactic Civilization II sizi bekliyor.

Daha fazlası
LEVEL+ 'da...
www.level.com.tr

YENİLENDİ



LEVEL ONLINE

HABER İNCELEME
DOSYA REHBER VIDEO
İLK BAKIŞ FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



1989... Commodore 64'in
eve geldiği ilk gün...

80'ler

ve 90'lar

1989... 80'ler ufukta kaybolmak üzere... Ama diğer "yaslı adam"lar gibi değil gidiş; sırtındaki çok fazla. Bu yüzündeki acı ifadeden de anlaşılıyor. Yarıdan geçip giden "genc adam"a hüzünle bakıyor. Dünya değişiyor. Müziğiyle, sinemasıyla, yapıyla, oyunuyla, hatta kokusuyla... Benimse tek gördüğüm şey, yekem; değişime ayak uyduramıyorum. Hiçbir zaman uyduramadım. Ama ne kadar karşı koysam da beni de pesinden sürükliyor eski, yeni nesil. Ben de dönüştürüyorum, herkes gibi. Her şey gibi... -

Can't touch this!

90'lara damgasını vuran markalardan biri... MC Hammer, Can't Touch This... Büyük müzik setimizde dinlerdik albümü. Kapağında MC Hammer vardı, sarı - şalvardan bozma giysisiyle. Kaçınılmaz olarak "Kent taş diz" nakaratı ağızımıza dolanmıştı. 80 nesline ait olup da bu "uyarı"da bulunmayan yoktur herhalde.



Bir yaz akşamı... Hava sıcak. Babam, yoğun isteklerime dayanamayarak kolunun altında büyük bir kutuyla geliyor bu kez eve. İlk deha denemelerimden birini yapıyor ve babamı apar topar karşıladıktan sonra, üstünde mavi kırmızı yazılar olan kutuyu alıp odama gidiyorum. Aynı Spectrum'u alıp odama götürdüğüm gibi... Kutuyu masanın üstüne koyup dikkatlice inceliyorum. Mavi bir "Commodore" yazısı ve "64" rakamı var üstünde. Yine aynı koku... Arkamdan abim geliyor. Yine bir omuz atıp kutuyu elimden alıyor ve evirip çeviriyor. Sonra birakıyor. Yerde para bulmuş gibi atılıp açıyorum kutuyu, hızlı hızlı. Spectrum'u "satıp" yeni "piksel"leri, yeni "adam"ları, yeni "araba"ları kuruyorum masaya. Gelen kasetlerden birini takıyorum teybe. Babam, kağıttakileri okuyup oyunu kuruyor. Sessizce bekliyoruz. Ses çıkarırsak oyun "çıkamaz" diye... Oyun yükleniyor; teybin ışığı yanıp sönüyor. Babam küçük, demir bir tornavida çıkartıyor cebinden ve "Bunla kafa ayarı yapmak gerekiyormuş" diyor. "Kafa ayarı ne ki?" diye soruyorum; "Oyunun kurulmasını sağlıyormuş" diyor babam. Sonra tornavidayı teybe sokarak musluk tamircisi gibi, Mario gibi çalışmaya başlıyor. Teybin yanıp sönen kırmızı ışığını ve ekrandaki yatay, renkli çizgileri izliyorum. Dakikalarca... En sonunda açılıyor oyun. Mavi ekranları bir bir geçiyoruz, tuşlara rastgele basarak. Sonunda rengarenk bir ekran açılıyor. Ekranda "Buggy Boy" yazıyor. Joystick'e atılıyorum hemen. Soldaki menüden bir yol seçiyorum; yolun çevresi yanıp sönüyor. Oyun başlıyor. Joystick'i ileri itiyorum, var gücümle. Araba gitmiyor. Sonra, arabanın iki vitesi olduğunu fark ediyor ve "Hi" a alıyorum. Ses artıyor. Gitgide hızlanıp engelleri aşıyorum. Çitleri, duvarları, köprüleri ya da zaman zaman yanıbaşında beliren hayalet arabayı... Zaman daralıyor. Strese giriyorum. Sonra, karşıma çıkan kütüğe doğru sürüyorum zıplayan arabamı. Kütüğe dokunmamla havaya uçmam bir oluyor, "Bong, bong" sesleriyle. Hızımı alamayıp indiğim yerdeki çite çarpıyorum; zamanım gidiyor. Oyunu tamamlayamıyorum. Abimle babam, Amerikan futbolcularının yemin ederlerken yaptıkları gibi toplanmış, bana bakıyor ve sıralarını bekliyorlar; tedirgin oluyor, ona rağmen, çaktırmadan bir el daha açıyorum. Ama çakılıyor; abim, üstüme atlayarak joystick'i elimden alıyor ve oynamaya başlıyor. Ben de biçare, izliyorum. Oyun başlar başlamaz ilk dağa tosluyor; arabadan dumanlar çıkıyor. Gülüyorum. Bir kez daha deniyor. Ve bir kez daha... Her defasında yeniliyor. Saatlerce deniyoruz, aynı yolu bitirmeyi. Sonra, babam elini adaptörün üstüne koyup "Hadi artık, kapatın; çok ısınmış" diyor; oyun bitiyor.

1990

Yine sıcak... Erineç'le dışardayız. Sabahtan beri... Keşifdeyiz. Girmedik delik bırakmıyoruz Etiler'de. Okulun yanındaki arsadayız. Mahalle maçlarının yapıldığı ve topun sürekli caddeye kaçtığı arsa... Taştan kale direklerinin arkasındayız. Toprağı kazıp karınca kolonilerine ulaşıyor ve üzerlerinde sosyal deneyler yapıyoruz, "Hiçbirini öldürmüyoruz ki" diye birbirimizi kandırarak. Yerde bir sopa bulup Erineç'e uzatıyorum; o da karıncaları sopanın



Emlyn Hughes

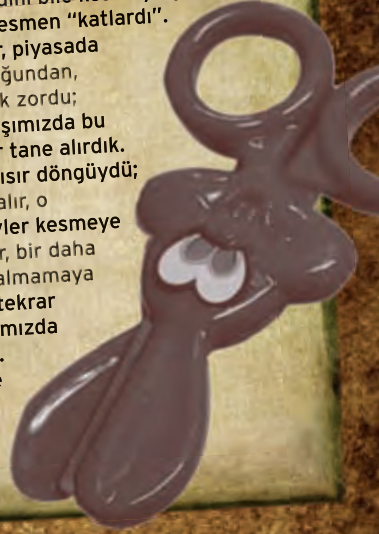


üstüne çıkarıyor. Tek tek... Sonra ayağa kalkıyor, sopayı havaya kaldırıp. Karıncalar, Lemming'ler gibi patır patır dökülüyor. Bu katliama sessiz kalıp Erine'e "Hadi, yola inelim" diyorum. "Tamam" diyor o da. Sopayı karşı kaleye doğru fırlatıp aşağıya iniyor, geçen taksileri saymaya başlıyoruz. Dokuzuncu taksiden sonra dikkatim dağılıyor; çevremdeki binaları inceliyorum. Hepsinin ışığı kapalı. Aklıma Recepler'in bahsettiği katil geliyor; arsının arkasındaki binada yaşayan katil... Ben de görmüştüm; eminim. Elinde bir bıçak vardı ve perdenin arkasında hızlı hızlı hareket ediyordu. Bir sağa, bir sola... "Çat" sesiyle irkiliyor, kafamı çevirip sesin geldiği yere bakıyorum. Bir taksî ani bir frenle duruyor; Erine kaçmaya başlıyor. Ne olduğunu anlamadan ben de onun peşine takılıyorum. Var gücümüzle koşuyoruz. Nefes nefeseyiz. Erine'e "Ne yaptın oğlum" diye soruyorum; nefes almaktan cevap veremiyor. Küçük adımlarımızla, taksiciyle olan takip mesafemizi açmaya çalışıyoruz ama adım sesleri gitgide

yükseliyor. Nefesemiz kesiliyor. Sonra kestirme bir yol bulup giriyor ve aynı hızla kaçmaya devam ediyoruz. Ve tekrar kayboluyoruz. Durup çevremize bakıyoruz; uçsuz bucaksız bir arazideyiz. Gökyüzünde bir uçurtma var; kenarları yırtılmış. Onu izliyorum bir süre. Erine'i unutup... "Oğlum iyi yırttık" diyor Erine. "Ne yaptın ulan" diye çıkışıyorum. "Sakız attım arabaya" diyor. Gülüyorum. Evin yolunu tutuyoruz. Nasıl gideceğimizi bilmesek de... Ama bir şekilde, Erine'lerin evinin arkasına çıkıyoruz. Koşarak eve girip üst kata çıkıyoruz. Elimizi - yüzümüzü bile yıkamadan Commodore'e saldırıyoruz, evsizler gibi. Masanın üstündeki Emlyn Hughes'u alıp teybe takıyoruz. Kafa ayarı işlemlerinden ve uzun süren bir yüklemekten sonra oyun açılıyor. Televizyonun sesini açıp oyunun müziğini dinliyoruz. Hoparlörleri patlata patlata... Ben İskoçya'yı seçiyorum, o ise Hollanda'yı... Maç başlıyor. Santrayı yapıp solumdaki adama pas veriyorum, Match Magazine reklamını geçtikten sonra ortayla şut karışımı bir vuruş yapıyorum. Top havada süzülüyor ve direk gibi kalede bekleyen kalecinin yanından ağırla buluşuyor ama ağırlar sabit olduğundan havalanmıyor. Golü atan adamım ta orta sahadan gelip kameraya el hareketi yapıyor. Erine, "Bak küfür ediyor" diyor; "Hayır, el sallıyor" diyorum. Sonra, "hızlandırma tuşu"na basıp adamların santraya gelmesini sağlıyoruz. Bu kez Erine bastırıyor ama uzun süre gol bulamıyor. Son saniyelerde uzaktan bir vuruş yapıyor. Top yükseliyor ve tam çizgiyi geçecekken, maç bitiyor. Oyuncular duvara çarpmış gibi dönüp soyunma odasına doğru gidiyor. Erine kızıyor, "Goldü ya" diye. Bense hakemlerin iyi niyetli olduklarına inanıyor ve gülüyorum. Erine joystick'i fırlatıyor. O sırada oyuncular girdikleri gibi çıkıyor soyunma odasından. İçeride tek bir musluk olduğunu, tüm futbolcuların kuyruğa girdiğini ve yüzlerini tek seferde yıkadığını düşünüyorum. İçeriden hızla çıktıkları için... Maç bitiyor. Şaibeli de olsa ben kazanıyorum maçı. Birkaç oyun daha oynayıp dışarı çıkıyoruz tekrar. 90'larda kaybolmak için... Tekrar, ve tekrar... •

Tavşan makas

80 neslinin depresif olmasının yegane nedenlerinden biridir tavşan makaslar. O dönemde pazarlarda ve kırtasiyelerde kolaylıkla bulunabilen bu makas, adeta "kesmeme" üzerine özel eğitim almıştı. Öyle ki bir dosya kağıdını bile kesmeye çalışırken kağıdı kesmez, resmen "katlardı". Tavşan makaslar, piyasada kolayca bulunduğundan, onlardan kaçmak zordu; dışarıya her çıkışımızda bu makaslardan bir tane alırdık. Haliyle, bu bir kısır döngüydü; tavşan makası alır, o makasla bir şeyler kesmeye çalışır, sinirlenir, bir daha tavşan makas almamaya tövbe eder ve tekrar dışarıya çıktığımızda yenisini alırdık. Anlatırken bile yoruludum.



Bir alışveriş, bir fiş

TRT, İstiklal Marşı'ndan sonra o meşhur renkli, depresif test daireisi ile kapanıyor. Tek kanal var. Denemeler yapıyor. Diziler, sosyal reklamlar... O reklamlardan biri: Bir iş yeri... Ali Atik, Ayşegül Atik'i alışveriş yapmaya gönderir, "Unutma; önce alışveriş, sonra fiş" uyarısıyla. Ama Ayşegül Atik, her yaptığı alışverişten sonra satış fişi yerine elektrik fişi alır. Fişleri kucağına doldurur ve gider, Ali Atik'in masasına döker ve Ali Atik, şok olur; Ayşegül Atik'e kızar, "Ne yaptın sen" diye. O da boğazlı, mor kazağının içinde kalan son elektrik fişini

Ali Atik'in masasına bırakır ve "E ama bunu söylemenize gerek yok ki! Ben yapınca alışveriş, zaten alıyorum satış fişini!" der.



SWON6

Atölye'den herkese selamlar. Bu ay oldukça detaylı bir oynanış sistemine sahip olan, browser oyunu Swon6'nın yapımcılarıyla keyifli bir söyleşi gerçekleştirdik.

Ufuk Özden: Böyle bir projeye başlamaya nasıl karar verdiniz?

Alp Habif: Şahsen kafamda, internet üzerinden inşaat malzemeleri satışı yapabileceğimiz bir site kurmak vardı. Asıl işim inşaat malzemesi imalatı olduğu ve inşaat mühendisliği eğitimi aldığım için bu tip malzemelerin imalatçılarına ulaşabilmenin de kolay olduğunu düşünüyordum. Bu konuyu 2007 yılı Eylül ayında bir arkadaş ortamında Fırat'a açtım.

Fırat Büyükey: Ben de, inşaat malzemeleri ile hiçbir alakam olmadığını ama internet üzerinden bir şeyler yapmanın mantıklı olabileceğini söyledim ve başladık tartışmaya. Sonunda ikimizin de ortak tutkusu ve beraber oynamaktan çok keyif alacağımız, internet üzerinden oynanabilecek bir oyun yapma fikri ortaya çıktı.

UÖ: Oyunun gelişim süreci nasıl başladı?

AH: İlk olarak elimize kâğıt kalemi aldık ve oyunda neler olmasını istiyorsak hepsini yazmaya başladık. İkimiz de kafamızdan geçenleri birbirimize anlattık ve notlar aldık. Bu notları Fırat aldı ve daha sonra bu konu üzerinde sürekli konuşmaya başladık. Her konuşmamızda değişik fikirler buluyorduk. Kutu oyunları yaratma konusunda bir hayli tecrübeli olan Fırat, nereden başlamamız gerektiğini çok iyi biliyordu. Oyunu Excel'de hazırlamaya başladı, bu arada ben de tamamen idari konuları araştırmaya başladım. Kendi işlerimizden alışkın olduğumuz düzende ve profesyonellikle kurumsallaşmamız gerektiğine karar verdik ve Emibel şirketini kurduk.

UÖ: Şirketinizin ismi neden Emibel?

FB: Alp'in oğlu "Emir" ve benim kızım "Beliz", birleşince "Emibel" oldu.

UÖ: Senaryo üzerinde çalışırken sizi en çok zorlayan şey ne oldu?

FB: Açıkçası yapacağımız oyunun senaryosundan ziyade, başarıya ulaşması için nele sahip olması konusunda kafamda kesin olan bir şeyler vardı. Sonuçta tüm oyunlar, farklı birçok oyundan esinlenerek hazırlanır ve biz de bazı oyunlardan esinlendik ama emin olduğumuz en önemli unsur, oyunumuz kesinlikle taklit bir oyun olmaması gerektiğiydi. Swon6, esinlendiğimiz oyunların içindeki özellikleri taşıyan bir oyun olmaktan ziyade, o oyunları kapsayan bir oyun olmalıydı. Sanırım bunu başardık.

UÖ: Peki Swon6'nın ismi nereden geliyor?

FB: Her server'a Evren ismini verdik ve her evrene dört ana sistem yerleştirdik ve bu sistemlerin içerisinde binlerce gezegen oluşturduk. Aslında oyunun ismi kendi kendine böylece oluştu: Sistemin 6 Harikası: System Wonders 6.



UÖ: Oyunun programlamasını yapacak kişilere nasıl

ulaştınız?

AH: Yavaş yavaş oyun şekillenmeye başlayınca, oyunun programını kime yaptırabiliriz diye araştırmalara başladık. Her ikimizin de asıl sektörü bilgisayardan o kadar uzak ki, resmen çok uzun bir süre hiçbir programcı bulamadık. Çevremize sorduk soruşturduk sonunda sadece dört tane bu tip bir program yazabilecek kişi bulduk. 2007 Ocak ayı gibi hepsi ile görüştük, her görüşme bir öncekinden daha da kötü geçti. Kötü geçti derken şunu demek istiyorum, önce bir programcı bizimle görüşmeye geldi ve sanki kendisi bize iş vereceymiş gibi bizi sorgulamaya başladı. Bir diğeri oyunun taslağını görünce programı yazmak için astronomik bir rakam istedi, "Hop, dur! Neler oluyor?" derken, fiyatı dörde böldü ve "Olur mu?" falan derken onu da dörde böldü. Tabii ki onunla da görüşmeleri durdurduk. Daha sonra birisini işe aldık ama iki ay sonra "Daha iyi bir iş buldum" dedi ve gitti.

FB: Sonunda şunu anladık ki, profesyonel bir iş istiyorsak, profesyonel bir firma ile çalışmamız gerekir. Bu bağlamda Arma Teknik ile görüşmelerin ardından anlaşmalarımızı tamamladık ve oyunun programlama sürecini başlattık.

UÖ: Oyunun illüstrasyonları çok güzel, tamamı size mi ait ve bunu nasıl hallettiniz?

AH: Biz bu konuda tamamen bize özgü bir çalışma



olmasını istiyorduk. Bunun için de öncelikle iyi bir grafik ve çok iyi bir illüstratör arayışına girdik. Bu sefer ne aradığımızı bildiğimiz için bulmamız çok uzun sürmedi. Taşıdığımız heyecanı bizlerle paylaşan kişiler ile anlaştık, grafik ve illüstrasyon işlerini başlattık. Tamamı Emibel'e ait ve orijinal olan tüm illüstrasyonlar, Kaan Bayur'un ellerinden çıktı.

UÖ: Oyunun gelişim sürecinde sizin odaklandığınız noktalar nelerdi?

FB: Öncelikle şunu belirtmek isteriz ki, biz bu oyunu daha en başından itibaren planlarken tamamen oyun oynamayı seven kişiler olarak, oyuncunun bakış açısı ile olaylara bakmaya çalıştık. Oyuncu kişi nelerden hoşlanır, hangi özelliklerin olması onun daha çok ilgisini çeker. Oyunun hangi özellikleri onu daha çok oyuna bağlar gibi konularda çalışmalar yapıp, bu çalışmalar sonucunda birçok yeni özellik ekleyerek, oyunun daha da benzersiz olmasını sağlamaya çalıştık. İnternet üzerinde oynanan bilindik oyunların çoğuna üye olduk; çoğunda aktif bir şekilde oyun oynayıp eksik taraflarını gördük. Onlardan dersler çıkarıp, oyunumuzda sürekli değişiklikler yaptık. Birçok oyun sitesinin forumlarına üye olup tartışma konularını inceledik, oyuncuların oyunlardan beklentilerini iyice etüt edip ona göre çok değişik özellikler kattık oyunumuza. Mesela şu an çok az oyunda olan, bazılarında hiç olmayan MSN sistemi var, her gün Swon6'ya ait olan MSN'i (swon6@hotmail.com) kullanarak, müsaitlik durumumuza göre, kayıtlı olan üyelerimizin sorularına anında cevap vermeye çalışıyoruz. Bunun dışında bir de Facebook'ta System Wonders 6 adı altında bir grup oluşturduk. Tüm üyelerimizi bu grupta toplayıp onlarla bir sinerji yaratıyoruz.

UÖ: Oyuncuların çoğunun Swon6'yı Ogame ile kıyaslaması hakkında ne düşünüyorsunuz?

AH: Ben de, Firat da aslına bakarsanız eski Ogame'cilerdeniz. Ogame online oyun piyasasında kendine çok iyi yer yapmış, çok başarılı bir oyun. Onunla kıyaslanıyor olmak bizim için her şeyden önce büyük bir gurur kaynağı olmaktadır. Swon6'nın sistem olarak altyapısı, matematiksel kuramları, oynanış şekli, kavramları, içeriği

ve hatta oyunun amacı dahi tamamen farklıdır.

UÖ: Swon6 derin strateji öğeleri içeren bir browser oyunu. Swon6'yı benzerlerinden ayıran, iddialı olduğunuz konular nelerdir?

AH: Wonder adınız verdiğimiz binalar var mesela. Oyuncunun savaş ve oyun stratejisini belirleyen, inşa etmesi çok zor olan, ama oyuncunun sahip olduğu tüm gezegenlerde etkisi olan yapılar bunlar. Ayrıca ele geçirdiğiniz gezegenlerden de çeşitli bonuslar kazanıyorsunuz. Her gezegenin kendine özgü en az bir en çok üç tane ekstra özelliği var. Bunlar toplam dokuz adettir: savaşçı, doğasever, savunmacı, ekonomist, tasarruflu, gizemli, kültürlü, doğurgan, çalışkan ve müteahhit. Bunlar oyuncunun karşısına geliş güzel çıkar ve etkileri de %5 ila %15 arasında değişir. Bunlara ek olarak, onur puanı sistemimiz de mevcut. Savaşları kazandıkça elde ettiğiniz onur puanları, bir tür kredi olarak kullanılıyor. Swon6 da savaşlarda nakliye gemilerine ihtiyaç yoktur. Savaşta malları onur puanı ile alırlar. Yerdeki malların yüzde 30'unu alan oyuncunun hanesine direkt onur puanı düşer. Ayrıca savaşta vurulan gemilerin hurdası yoktur. Onların da üretim maliyetlerinin yüzde 30'u kadar OP direkt kazanılır. Savaşlarda elde edilen ganimet çok değerlidir, vurulan ve tüm filosunu kaybeden oyuncu, küçük savaşlardan elde edeceği OP ile tekrar toparlanabilme şansına her zaman sahiptir.

UÖ: Swon6 ya ileride değişik eklemeler yapmayı düşünüyor musunuz?

FB: Şu an itibarıyla oyuna eklenecek üç ayrı devasa eklenti paketi sunuma hazır bir şekilde beklemektedir.

UÖ: Swon6'nın geleceği için planlarınız var mı?

AH: Dünyada browser oyunları arasında içeriği bu kadar geniş olup da, bu kadar hızlı çalışabilen tek oyundur. Dolayısıyla oyunun Türkiye'de başarısını sağladıktan sonra en kısa zamanda dünya server'larını açıp, oyunun tüm dünyada tanınmasını sağlamak istiyoruz.

UÖ: Swon6 ile ilgili olarak son bir şeyler söylemek ister misiniz?

AH: Swon6 sadece hazırlanıp, oyunculara sunulup, yıllarca oynamaları izlenecek bir oyun

değildir. Oyunumuz sürekli güncellenecek ve devamlı oyuna yenilikler ilave edilecektir. System Wonder yayımcı ve yapımcı ekibi, siz oyuncularımızın fikirlerine tahmin edebileceğinizden çok daha fazla önem vermektedir. Öyle ki oyunumuzun üçüncü eklenti paketi olan Karanlık Teknolojiler'in büyük bir kısmı siz oyuncuların ve test edenlerin öneri ve tavsiyeleri ile ortaya çıkmıştır. Hatta fikir sahiplerinden, buldukları ve kabul edilen fikirlere ait malmemelerin isimlerinin, kendileri tarafından belirlenmesi bile istenmiştir.

UÖ: Oyun sektörümüzü nasıl değerlendiriyorsunuz?

FB: Henüz zayıf, yapımcı firmalar ve oyun programcıları, anlamsız bir gizlilik içerisinde kimseye bilgi paylaşımı yapmama eğilimindedir. Açıkçası herkese ve her türlü fikir ve işbirliğine açık olduğumuzu burada belirtmek isterim; çünkü Türkiye henüz bu işin daha çok başında ve saklamaya çalışılan, çok değerli olduğu düşünülenlerin tamamı zaten Türkiye dışındaki devasa firmalar tarafından bilinmekte. Biz Türkiye olarak bu konuda büyümek istiyorsak, bugün rakip olduğumuz bir projede, yarı birlikte çalışan iki firma olacağımızı düşünerek hareket etmeliyiz.

UÖ: Son olarak; oyun geliştirme sürecinde yer almak isteyen okurlara tavsiyeleriniz var mı?

FB: Hayalleriniz büyük, adımlarınız ölçülü olsun. Bütçeniz asla hayallerinizi değil, sadece adımlarınızı yönetsin. İnsanlar size "Uzayda geziyor" desin, asla motivasyonunuzu bozmayın, ama adımlarınızı uzaya doğru atarsanız yanlış yaparsınız. Para en büyük problem zannedilir ama unutmayın zengin olmak istiyorsanız, zenginlerin zengin olmadan önce yaptıklarını bulmalı ve onları yapmalısınız. Ben oyun işine altı sene önce on beş milyar eksi ile girdim ama Microsoft Game Studios ile görüşme yapabildim. Hatta Sid Meier ile akşam yemeği yedim ve Spielberg ile mail yazışması yapabildim. Önce kendinize inanmalısınız, ardından başarı ve para gelir. www.swon6.com

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtalım: atolye@level.com.tr



YAPIM HİKAYESİ



FABLE

Peter Molyneux, üzerinde tam 20 yıl boyunca kafa patlattığı projesi Project Ego'yu tasarlamaya başladığında ilk kez bir oyun konsoluyla çalışacak olmanın tedirginliği içerisindeydi. Neyse ki bu tedirginlik oyun tarihin en mutlu sonlarından birini getirdi.

Fable (Projenin kod ismi Project Ego'ydü.) somut bir halde şekillenmeye başladığında, Molyneux'in kafasını en çok kurcalayan mesele, PC ve konsol platformları arasındaki farklardı. Molyneux'e göre PC'ler, başına oturduğunuzda dikkatiniz dağılmadan saatlerce oyun oynayabildiğiniz makinelerken iyi bir konsol oyununu meydana getiren öğeler biraz daha farklıydı.

Kendisi, farklılık meydana getiren söz konusu öğeleri dile getirirken "Konsol oyunları, bir bardan çakırkeyif olmuş halde dostlarınızla birlikte ayrılıp evinizde oynadığınız şeylerdir." diyecekti. Bu sözlerin bir tür platform faşizmini işaret ettiğini düşünebilirsiniz ancak Molyneux'in dikkat çekmek istediği nokta aslında farklı: "Konsol oyunları

eğlence kavramıyla daha içli dışlıdır, etkileyici anlar çok daha yoğundur ve oldukça kısa bir sürede size tüm numaralarını göstermeye çalışır." Yıllarca PC için oyunlar geliştirmiş olan Molyneux, konsol oyuncularının beklentilerini anlamaya çalışırken aslında tüm oyunlar için geçerli olan bir formülü keşfedecek ve her köşesi keşfedilecek detaylarla dolu olan, monotonluğa asla yenik düşmeyen canlı ve sıcak bir oyun dünyası tasarlayacaktı.

Tasarım aşaması, henüz el çizimi çalışmalarından ibaretken bile Lionhead ekibinin hedefi büyüktü; tüm zamanların en iyi RPG'sini yapmak istiyorlardı. Molyneux, asla camiada mütevazılığıyla tanınan bir yapımcı değildi ancak Fable'ı sıradan RPG'lerden ayıran öğelerin altını çizerken farklı bir şeyler yapmanın peşinde olduğunu kestirmek mümkündü. "Şu RPG'leri bilirsiniz." diyordu; "Cuma gecesi ortaya çıkarsınız ve dünyanın sonunun yaklaştığını fark edersiniz. Pazartesi günü her şey bitmiş ve ortalık sakinleşmiş olur. Biz bu klişelerden uzak durduk ve karakterinizin yaptıklarının dünyayı bir şekilde etkilediği bir oyun yaptık."

Bu farklı yaklaşımı benimseyen ekip, Fable'ı yalnızca bir dünyanın öyküsü değil, aynı zamanda o dünyayı kurtaran kişinin de öyküsü olarak tasarladı. Oyuna 15 yaşında bir çocuk olarak başlıyordunuz ve karakteriniz zaman geçtikçe yaşlanıp değişiyordu.





Diğer yandan Molyneux, eski oyunlarında önemli bir yer tutan iyi - kötü kavramları ve bunların dünyayla olan etkileşimi üzerine kafa yoruyordu. "Karşınıza çıkan insanları öldürebilir veya onlara yardım edebilirsiniz; yaptıklarınızın sonucunda hem karakteriniz, hem de insanların karakterinize yaklaşımı değişecek." Fable, yardımcı karakter açısından da kesinlikle cömert bir yapım olacaktı. Molyneux, oyuncunun dünyadaki tek kahraman olarak kalmasının oyun dünyasını tekdüze bir hale getireceğini düşünmüştü: "Fable'da ise kurtarmaya gittiğiniz prensesin başka bir kahraman tarafından kurtarıldığını görüp sözebilirsiniz."

Molyneux ve Lionhead'in yadırgadıkları bir diğer RPG klasişiyse oyunların başında yapılan sınıf seçimi. Molyneux, bu konuda oldukça net bir mantık yürütüyordu: "Bana sürekli olarak bir dövüşçü mü, büyücü mü yoksa bir hırsız mı olacağımı soruyorlar. (Klasik RPG'leri kast ediyor.) Nereden bileyim ki? Daha oyunu oynamadım bile." Bu sorularla yola çıkan ekip, Black & White'taki yaratıktan ilham alarak sınıf seçim ekranını Fable'in stüdyosundan içeri dahi sokmadılar. Bunun yerine, yaptıklarınızla şekillenen bir karakter sistemi geliştirmeye karar verdiler. Büyük bir balta alıp onu sağa - sola savuran karakteriniz kısa sürede izbandut gibi bir görünüm kazanırken, büyücünüz fiziksel açıdan çok daha mütevazı görünüyordu. Üstelik bütün gün güneşin altında ter döken savaşçı karakteriniz bronzlaşırken, geceleri harekete geçen sinsi hırsızınız beyaz teniyle dikkat çekiyordu.

Molyneux'in bir diğer kaygısı ise bir kahramanın hayatını oyunculara tüm detaylarıyla sunabilmektir; hatta bununla ilgili olarak "Eğer kadınlarla sohbet edip onları etkileyecek pozlar veremiyorsanız bir kahraman olmanın ne anlamı kalır ki?" diyecekti. (Gerald'in kulakları çınlıyor.) Gerçekten de Fable'da kendinize bir ev alarak dekore etmeniz ve uzun bir maceradan sonra evinize dönüp karınıza çiçek vermeniz ve hatta çocuk sahibi olmanız mümkündür. (Evet, Gerald'in tek gecelik kaçamakları bence de daha pratik.)

Lionhead ekibi, oyun dünyasının oyuncuyu fark etmesi konusunda oldukça hassastır. İyi kalpli cesur şövalyeniz yolda yürürken, kasabanın kızları heyecanla sizi kesip gülümsüyorlardı. Aynı kasaba halkı "Kötüyüm ben kötüyüm." mottosuyla yürüyen karakterinize korkuyla bakıyordu. Yine aynı kasabaya don atlet dalıp tavuk tekmeleme yarışmasına katılan bir yabancı iseniz, bu sefer halkın alaylı bakışlarıyla muhatap oluyordunuz.

Molyneux'e, Fable'ı yaratmasına ilham veren oyunlar sorulduğunda kendisi beklenmedik isimler telaffuz ediyor: "Görsel ve dramatik açıdan bana en çok ilham veren yapımlar Devil May Cry ve Metal Gear Solid oldu. Oyuna girsek, Zelda serisi beni daima oynanabilirliğiyle etkilemiştir. Zelda oyunlarında daima yeni bir engel ve o engeli aşacak yeni bir yöntem çıkar karşınıza. Kendinizi daima yeni bir uğraşın içerisinde bulursunuz."

Bugünlerde ancak bir modu dolduracak kadar içeriğin "kopyala & yapıştır" yöntemiyle onlarca bölüme yayıldığı oyunlar yüzünden canım oldukça sıkın. (Bunu Molyneux değil, ben söylüyorum.) Ve artık pek çok oyundan keyif alamıyor olmamızın en büyük nedenlerinden biri de, daha ilk saatının sonunda tüm numaralarını tezgaha seren monoton yapımlar. Eğer siz de benim gibi düşünüyorsanız ve şanslı bir Xbox 360 sahibi değilseniz, PC için çıkan Fable: The Lost Chapters ile "bir ömür" sürecek olan serüveninize vakit kaybetmeden başlamalısınız. - UFUK

PETER MOLYNEUX



Tam adı Peter Douglas Molyneux olan Molyneux, 1959 yılında İngiltere'de doğdu ve 1982 yılında oyun sektöründeki kariyerinin ilk adımını attı. Daha önce yapılmamış olanı yapabilme arzusuyla yanıp tutuşan Molyneux, oyuncuyu ufak bir Tanrı rolüne sokan

Dungeon Keeper, Populous ve Black & White gibi yapımlara imza attı. Theme Park gibi bir klasiğe imza atan Molyneux, Bullfrog'dan ayrılarak Lionhead'i kurdu. Üzerinde çalışmakta olduğu oyunlardan bahsederken kendisini kaybetmesiyle tanınan Molyneux, Fable'ın çıkışının ardından basın açıklamalarında oyunun içeriğini abarttığı için bizzat özür dilemek zorunda kaldı. Kendisi şu anda, adı henüz açıklanmayan bir projede baş tasarımcı olarak çalışıyor.



YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ KISA FİLM FESTİVALI

Yıldız Teknik Üniversitesi Sinema Kulübü tarafından düzenlenen, kısa film severlerin merakla beklediği Yıldız Kısa Film Festivali, 13 - 17 Nisan 2009 tarihleri arasında altıncı kez izleyicisiyle buluşuyor, katılımcıları bir araya getiriyor, üretkenliklerin paylaşıldığı bir platform sunuyor. LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleştirilen festival bu sene de sesini yükselterek duyurmaya devam ediyor. Her yıl artan enerjisiyle gittikçe daha çok sinemasevere ulaşıyor.

Bu yıl ilk olarak uluslararası alanda da kendini gösterecek olan festivale kısa film severler kurmaca, canlandırma, belgesel ve deneysel dalda ürettikleri eserler ile katılabiliyorlar. Belgesel filmler yalnızca gösterim bölümüne katılabiliyor. Yarışmaya son katılım tarihi ise 13 Mart 2009.

Katılan eserler festivalin bu yılki seçkin jüri üyeleri Yeşim Ustaoglu (Yönetmen), Meral Okay (Senarist), Engin Öztürk (Kurgu), Gökhan Atılmış (Görüntü Yönetmeni), Naz Erayda (Sanat Yönetmeni), Kerem Kurdoğlu (Animasyon), Yetkin Dikinciler (Oyuncu) ve Atilla Dorsay (Sinema Eleştirmeni) tarafından değerlendirilecek.

FESTİVAL SÜRESİNCE GERÇEKLEŞTİRİLECEK ETKİNLİKLER

Kısa Film Yarışması: Festival kapsamında düzenlenecek yarışma bölümüne ulusal çapta tüm öğrenciler katılabilecekler. Yarışmaya katılan filmler, YTÜ Sinema Kulübü Danışmanı Uğur Kutay başkanlığında, YTÜ Sinema Kulübü Yönetim Kurulu'nun ve klüp üyelerinin oluşturduğu ön jüri tarafından değerlendirilecek. Ön jüri değerlendirmesinden geçen filmler arasından "kurmaca", "canlandırma" ve "deneysel" dallarında ilk üçe giren filmler esas jüri tarafından belirlenecek. Esas jürinin belirlediği, her dalda en iyi üç film ve özel ödül olmak üzere toplam 10 film gala gecesinde ödüllendirilecek. Ayrıca bu yıl DFA, özel ödül olarak 4000 TL değerindeki DFA çekimi ön elemeyi geçen filmler arasından en yaratıcı seçtiği filme verecek.

Gala Gecesi (Kokteyl ve Ödül Töreni): 13.04.2009 tarihinde YTÜ Yıldız Kampüsü'nde düzenlenecek olan geceye sinema, medya, basın dünyasından seçkin konuklar ve festivalde gösterilecek filmlerin sahipleri katılacak. Yıldız Kısa Film Yarışması kapsamında esas jüri tarafından belirlenmiş en iyi filmlerin sahiplerinin ödüllendirilmesiyle başlayacak olan programda, festivalde gösterilecek en iyi filmlerden bölümler özel bir gösterimle konuklara izletilecek ve program, yapılacak kokteyl ile sona erecek.

Kısa Film Gösterimleri: Festivale kabul edilen filmlerin gösterimi YTÜ Yıldız Kampüsü içinde diğer tüm etkinlikler gibi ücretsiz olarak izleyiciye sunulacak.

Özel Gösterimler: Festivale yollanan kısa filmlerden oluşturulan seçkinin yanında, sinema tarihinden ve uluslararası festivallerde yayınlanmış nitelikli kısa film örneklerinden ve yurtdışındaki sinema okullarından öğrencilerin filmlerinden oluşan gösterimler ile izleyiciye geniş bir yelpazede kısa film izleme olanağı sunulacak. Ayrıca öncelikle Yıldız Kampüsü ve çeşitli mekanlarda yapılacak açık hava gösterimleri de bu etkinliğin bir parçası olacak.

Paneller, Söyleşiler ve Atölyeler: Festival kapsamında sinema dünyasından seçkin konukların katılımıyla sinema ve kısa film üzerine, panel ve söyleşiler düzenlenecek. Bu etkinlikler sayesinde sinemayla ilgilenen gençlerin profesyoneller ile bir araya getirilip düşünce ve birikimlerin paylaşılabilirdiği bir platform oluşturulacak. Festival kapsamında düzenlenecek atölye çalışmasında ise kısa filmlerin kamera arkası hakkında bilgi verilecek.

Festival ile ilgili gelişmeleri takip etmek ve ayrıntılı bilgi edinmek için:
www.yildizkisafilm.org

LEVEL





SİNAN TUZCU

Sinan Tuzcu'yla, yağmurlu bir İstanbul Pazartesi'sinde keyifli, keyifli olduğu kadar da "aydınlık" bir sohbet gerçekleştirdik. Zevkle okuyacağınızı umuyorum... Unutmadan; Sinan Tuzcu'nun yazdığı, Arif Akkaya'nın yönettiği, cast'ını Erkan Can, Dolunay Soyser, Tardu Flordun, Beste Bereket ve Ceyda Düvenci gibi önemli isimlerin oluşturduğu "Sürmanşet" isimli tiyatro oyununu görmenizi tavsiye ediyorum. Oyun, her Cuma Beşiktaş Kültür Merkezi'nde saat 21:00'da sahneleniyor. "Kaçırmayın." derim. Keyifli seyirler... Ve teşekkürler Sinan Tuzcu; sıradan olmadığın için, samimiyyetin için, güler yüzün için... ➔

Doruk Akyıldız: Oyunculuk, çocukluk yıllarınızdan bu yana hayalini kurduğunuz bir iş olduğu söylenebilir mi? Bir başka deyişle, adı geçen mesleği icra etmeyi ilk olarak hayatınızın hangi evresinde bir amaç olarak belirlediniz. Ek olarak profesyonelliğe adım atışınızın hikayesini de sizin ağzınızdan dinleyerek başlayalım...

Sinan Tuzcu: Evet, oyuncu olmanın çocukluk hayalim olduğu söylenebilir. "Oyuncu olacağım" diyerek ortalıkta dolaşan bir çocuk değildim fakat oyun oynamak ve hayaller kurmak benim için bir alışkanlıktı. Gaziantep'te büyüdüm, sekiz - dokuz yaşına kadar bu kentte yaşadım. O yılları, kocaman bir kütüphanesi olan, birbirinden ilginç ve komik insanların geldiği, saatlerce Aziz Nesin hikayelerinin anlatıldığı, anneannem ile dedemin bızle yaşadığı ve tüm bu anlattıklarımın etkisiyle de her günü adeta panayır havasında yaşadığımız bir evde geçirdim. Dolayısıyla bu evin içerisinde o kadar çok şey olurdu ki hepsi "oynanacak" durumlardı. Herkes şaka yapmayı severdi, herkes birbirini güldürebilmek için oyunlar oynardı, numaralar yapardı vesaire... Ben de bu keyifli tantana içerisinde kendimi hep mutlu hissederdim. O yıllarda, en sevdiğim akrabalarımın biri olan Beyhan Barlası örnek alırdım. Beyhan Amca doktordu. Ne var ki değme oyunculara taş çıkaran bir espri anlayışına sahipti. Kendi kendime "Büyüyünce onun gibi olacağım" dediğimi hatırlıyorum. O yaşlarda "oyunculuk" kavramıyla ilgili tam anlamıyla bilgi sahibi olmadığım için "Beyhan Amca gibi olacağım" demek de bir anlamda oyuncu olacağım demekti benim adıma... Anlattığım yıllarda Gaziantep'e çok tiyatro gelirdi ve bu tiyatroların sahnelendiği oyunların neredeyse hepsine götürülürdüm. İlerleyen yıllarda İstanbul'a geldik. Burada da annem ve babam ile çocuk oyunlarına, normal oyunlara gitmeye devam ettim. Kısacası, çocukluğum tiyatroyla iç içe geçti diyebilirim. Ortaokul yıllarında ise uzun süre basketbol oynadım. Orta üçüncü sınıfta dizimden sakatlandım. Bu talihsizliğin ardından basketbolun yerine bir şey koyma ihtiyacı hissettim. O dönemlerdeki Edebiyat öğretmenim Erdem Hoca, "Sen iyi şiir okuyorsun, edebiyatla da çok ilgilisin. Gel biz seni tiyatro koluna alalım." dedi, ben de kabul ettim. İşte o andan itibaren okuldaki sunuculuklar, oyunlar vesaire derken ben devamlı sahneye çıkan bir adam oldum. Üniversite sınavında ise Bilkent Üniversitesi Turizm Bölümünü kazandım. Bilkent Üniversitesi'ne girdiğim an, oyuncu olarak profesyonel deneyiminin başladığı da söylenebilir. Çünkü üç arkadaş, Bilkent Drama Atölyesi'ni yeniden canlandırdık. Tiyatro oyunları yazdık, oynadık. Bu oyunları, prodüksiyonun kendi kendini çevirebilmesi adına bilet keserek, bir başka anlamda para

karşılığı sahneledik. Bu nedenle üniversite yıllarındaki çalışmalarımızı "yarı profesyonel" olarak adlandırmak doğru olur kanısındayım. İlk iki yıl, dile getirdiğim gibi, drama atölyesiyle dolu dolu geçti. Daha sonrasında ise Ankara Devlet Tiyatrosu bünyesinde figüranlık yapmaya başladım. Turizm okurken bile oyunculuk anlamında profesyonel deneyimler yaşamaya başlamıştım. Peşi sıra, Turizm Bölümü'nün son senesinde tezimi yazarken, artık turizmci olamayacağımı, adı geçen bu işi hobi olarak gördüğümü ve asıl işimin oyunculuk olduğunu anlayıp konservatuar sınavlarına girmeye karar verdim. Benim için zor bir sınavdı. Bu zorluğun nedeni ise yaşımın büyük olmasıydı. Konservatuara 24 yaşında girdim; dolayısıyla da birinci sınıfı okumadım ve ikinci sınıftan başladım. Sonrası da bilinen öykü; televizyon dizileri, sinema filmleri...

DA: Türkiye'de yeni nesil eğitimli oyuncuların ya bilinçli olarak izledikleri ya da onların şartların inatla ittiği, üç ana istasyondan oluşan bir yörüngeden söz etmek sanırım yanlış olmaz. O da şu: Okulu bitirdikten sonra tiyatrolarda görev almak, ardından televizyon dramalarında boy göstermek ve dolayısıyla da gelen tanınmışlık, peşi sıra da kalburüstü uzun metrajların kadrosunda yer alabilmek... Siz profesyonel bir oyuncu olarak, artık "yerleşik" olarak adlandırılabiliriz bu sistemi nasıl değerlendiriyorsunuz?

ST: Aslına bakarsan söylediklerin doğru.



Dünyanın hiçbir yerinde sözünü ettiğin gibi bir sıralama yok. Oyuncu her yerde, her zaman oyuncu... Dünyada varolan "seçme" (audition) sistemi, biz de bir türlü yerleşik olamadığı için bu söylediğin çarpık sistem hüküm sürüyor. Avrupa'nın sinema kültürüyle yoğrulmuş, yetişmiş Türk yönetmenler, bahsettiğim sistemin üzerinde titizlikle dursalar da bu uygulamanın ülkemizde yaygın olduğunu söyleyebilmek henüz çok güç. Bu nedenle de, söylediğin gibi bir sıralama takip ediliyor. Maalesef bizim ülkemizin şartları böyle. Bu iyi bir şey mi; muhakkak ki hayır. Çünkü bu sistem, oyuncuları tembelleğe alıştırıyor. Oyuncunun kendini yetiştirmesine, beslemesine, geliştirmesine engel oluyor. Tabiri caizse oyuncu, cepten yemeye başlıyor. Televizyon dramaları bu durumu kaldırılabir ancak tiyatro için asla böyle bir durum söz konusu olamaz.

DA: Ülke çapında yayın yapan kanallarda yayımlanan televizyon dramalarının bir kısmı önemli reyting başarılı elde ederken -ki sizin kadrosunda yer aldığınız prodüksiyonlar genel de başarı sağlamış işler- bir kısmı da kısa vadede yok oluyor, oldu... Sizden bu yapımlar hakkında genel bir değerlendirme yapmanızı istesem neler söylemek istersiniz? İstenilen seviyede olduklarını söylemek ya da yavaş da olsa bir gelişimden bahsetmek mümkün mü?

ST: Bu sorunun cevabının izafi olduğu, olacağı düşüncesindeyim. Benim açımdan, televizyon dramalarının seviyesinin ideal düzeyde olduğunu söylemek çok zor. Eminim sen de aynı fikirdesindir. Ama bu bir sektör ve böyle işliyor. "Bu sektörde neler eksik" diye düşünüldüğünde ise bizlerin beğenilerine hitap eden konsept kanalların azlığı, önemli bir faktör olarak göze çarpıyor. Yani sıra televizyon dizileri, ancak reyting kaygısı güdülmeden çekilmeye başladığında, sözünü konusu bu prodüksiyonların bizim istediğimiz seviyeye gelebileceğini öngörüyorum. Yurtdışında yapılan dizileri takip ediyoruz. Yabancı örneklerle kıyasla, ülkemizde yapılan işler çok çabuk üretilen ve dolayısıyla da üzerine pek fazla kafa yorulmadan hazırlanan yapımlar olduğu için beni pek tatmin etmiyor. Bu kümenin içerisine, kadrosunda varolduğum dramaları da alıyorum. Öte yandan Türkiye'de yapılan işlerin bir mucize olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim; her ne kadar bu işlerin seviyesi üst düzeyde olmasa da... Dünyanın hiç bir yerinde, senaryosu 90 dakika, hatta kimi zaman 110 dakika olan, üç kamerayla çalışılan, kadrosunda 30 oyuncunun olduğu ve 15 farklı mekanda geçen bir işi bir haftada çekemezsiniz; ancak bizim gibi "salaklara" yaptırırlar. Biz de para kazanmak uğruna, adeta gaza gelip yapıyoruz bu işi. (Sinan Tuzcu'nun bu cevabındaki samimiyetini ve cesaretini, son derece etkileyici bulduğumu dile getirmeliyim. - Doruk) Zaten bu şartlarda da iyi işlerin ortaya çıkması, yurtdışındaki muadilleriyle kıyaslanabilecek dramaların çekilmesi mümkün değil. Buraya Cohen Kardeşleri de getirsek, Spielberg'i de getirsek, bahsettiğim imkanlarla, Birleşik Devletler'de yaptıkları işlerle aynı seviyede projelere imza atmaları imkansız olurdu.

DA: Sinema üzerine konuşarak devam edelim istiyorum... Kadrosunda yer aldığınız yerli uzun metrajlar; 2003 yılında "İnşaat", 2006'da "Kabuslar Evi", 2007'de "Mavi Gözlü Dev" ve 2008 yılında "Mevlana - Aşkın Dansı". Bu standart üzeri yerli yapımlar dışında, ABD yapımı ya da Avrupa sinemasının önde gelen ülkeleriyle ortaklaşa yapılmış ve sizin de kadrosunda yer aldığınız sinema filmleri de var. Yabancı prodüksiyon-



ların sinema setleriyle ülkemizdeki setler arasında ne gibi temel farklılıklardan söz etmek mümkün...

ST: Sinemada, dile getirdiğin gibi yerli yapımların dışında ortak yapım işlerde de çalıştım. Şunu söyleyebilirim: Oyuncu kadrosunda yer aldığım tüm yerli uzun metrajlar, eleştirebileceğim yapımlar değil, hepsi oldukça iyi işler. Örneğin; İnşaat... Film Akas'ın yaptığı, Ömer Vargi'nin yönettiği önemli bir prodüksiyondur. Her şeyi bu filmin setinde öğrendiğimi söylemek pek de yanlış olmaz. Konservatuari bitirdikten hemen sonra çalışma şansı yakaladığım bir setti, inanılmazdı gerçekten. Keza Mevlana belgeseli; düşük bütçeyle yapılmış, harika bir iştir. Kısacası hep oyuncuya değer veren, oyuncunun önemini bilen işlerde çalıştım. Bu nedenle kimseyi eleştiremem ancak genel anlamda şunu söyleyebilirim: Bizim setlerimizde bir disiplin sorunu var, daha doğrusu sette çıkan bir sorunu oldukça gelişigüzel karşılıyoruz. Yabancı yapımlarda bir oyuncuyu günde 15 - 16 saat çalıştıramazsınız ya da teknik bir aksaklık nedeniyle iki saat bekletemezsiniz. Bekletirsiniz de, o oyuncu sekiz saatten fazla çalışmayaacağı için mesaisini doldurduğunda çeker, gider. O kaybedilen iki saat de mesaiye dahildir kısacası. Çünkü yabancı oyuncuların sendikaları vardır; temel hakları ve çalışma saatlerinin azami süreleri yasalarla güvence altına alınmıştır. İşte yerli yapımlarla yabancı yapımlar arasındaki en belirgin fark da budur; oyuncuya verilen önem... Fakat dile getirdiğim gibi, ülkemizde de "A sınıfı" setler var. Benim çalıştığım yerli setler, hep üst düzey setlerdi, işini iyi bilen insanlardan oluşuyordu; Film Akas örneğinde olduğu gibi... Bu nedenle, istenirse Türkiye'deki işlerin de yurtdışındakilerden farksız olabileceği düşüncesindeyim. Zaten kusursuz sayılabilecek işler de yapılıyor ülkemizde.

DA: 2008 yılı içerisinde Mevlana Cemaleddin Rumi'yi başarıyla canlandırdığınız "Mevlana - Aşkın Dansı" isimli belgeselde rol aldınız. Oynarken neler hissettiniz? Deneyimli bir oyuncu olmanıza rağmen -yine de- herhangi birine hayat vermekten daha ağır bir yük olduğunu düşünüyorum bu rolü canlandırmanın...

ST: Benim için daha öncekiyle kıyasla oldukça zor bir rol olduğunu söyleyebilirim. Kendimi zaman zaman yetersiz hissettiğimi de eklemeliyim. Bu belgeselde Burak Sergen'le karşılıklı oynadık ve Burak Ağabey benden 15 - 20 yıl



daha deneyimli bir oyuncu olmasına karşın, kimi zaman onun bile zorlandığını görüp "Aman Allah'ım, ben ne yapacağım şimdi" dediğimi hatırlıyorum. Bir de benim gibi, daha öncesinde de üzerine kafa patlattığınız, araştırdığınız bir konuya Mevlevilik, Mevlana, Mesnevi; ne kadar yetersiz olduğunuzu bir kez daha anlıyorsunuz. Yine de elimizden geleni yapmaya çalıştık fakat o dönemlerde filmin yönetmenine de söylediğim gibi; isterdim ki bu rolü ben 15 ya da 20 yıl sonra oynayayım, 50 yaşın getirdiği deneyimle canlandırayım Mevlana'yı; sahnede 30 yıl geçmiş bir oyuncu olarak... Bunun dışında 60 kopyayla çıktı film. Yani sıra 230.000 izleyiciye ulaştı. Bir uzun metraj belgesel için oldukça önemli bir seyirci sayısı bu. Ülkemizde uzun metraj belgesel kültürünün varolmadığını düşünürsek başarılı ve samimi bir iş olduğunu söyleyebiliriz Mevlana - Aşkın Dansı'nın.

DA: Avrupa'da ve Amerika Birleşik Devletleri'nde varolan sinema anlayışları, temel prensipler açısından değerlendirildiğinde, bir takım belirgin farklılıklar gösteriyor. Siz bu iki kıtanın hangisinin sinema anlayışını kendinize yakın buluyorsunuz.

ST: Çok zor bir soru... Avrupa sinemasının içinden, keşke kadrosunda yer alabilseydim dediğim sayısız film sıralayabilirim keza Amerikan sinemasından da öyle; o yüzden gerçekten çok zor bir soru Ancak içinde bulunduğu politik konjonktür dolayısıyla Avrupa sinemasına biraz daha yakın olduğumu söyleyebilirim. Ek olarak; oyuncuyu ikinci plana atan, yönetmeni daha çok ön plana çıkaran filmlere de mesafeli durduğumu dile getirmekte yarar görüyorum. Bir başka deyişle "Yönetmen Sineması" anlayışına pek sıcak bakmıyorum. Bu türün örneklerini de severek izlemiyorum.

DA: Oyunlar üzerine konuşarak devam edelim...

ST: Bir yıldır WarCraft oynuyorum. Bu oyuna Özgür Özberk sayesinde başladım ve bırakmadım. Dediğim gibi, son bir yıldır kesintisiz oynuyorum. Oynamaya başladığım zaman da en az 2 - 3 saat mesai yapıyorum. İşim dolayısıyla, oyunculuk dışında aynı zamanda yazdığım için bilgisayarı başında zaten saatlerce vakit geçiriyorum. İşlerden bunaldığım anlarda kaçtığım bir dünya olarak isimlendirilir WarCraft dünyasını... Bunun dışında bilgisayar hayatında hep vardı; Commodore 64'le başlayan serüven, günümüzde Mac'e kadar taşındı benim için.

DA: Peki, "Sinan Tuzcu için tüm zamanların en iyi beş oyunu" diye sorsam...

ST: 1. Winter Games ve Summer Games (Commodore 64), 2. WarCraft, 3. FIFA ve PES serileri (PlayStation), 4. Poker oyunları, 5. Bilardo oyunları.

DA: Futbol oyunlarında hangi formlar altında mücadele etmeyi tercih ediyorsunuz. Devamlı olarak seçtiğiniz bir takım var mı?

ST: İki - üç takım var. Eğer kendi başıma oynuyorsam her zaman Galatasaray'ı seçerim. Fanatik bir Galatasaray taraftarıyım ben... Arkadaşlarımla birlikteysen ve karşılıklı oynuyorsak İtalyan takımlarını tercih ediyorum; ya Inter ya da AC Milan.

Not: ID İletişim'in temsilcisi Gözde'ye, ilgisi ve nezaketi için kocaman bir teşekkür...

Not 2: Bu röportaj 16/02/2009 Pazartesi günü yapılmıştır... ☺



SİNEMA

INKHEART

Yazar olmak bambaşka bir şey... Dışardan bakıldığında kendi küçük dünyasının içinde kaybolmuş bir garip gezgin gibi görülen yazar sınıfının her bir üyesinin içten içe özlem duyduğu şey, yarattığı o dünyanın içinde bir gün kaybolup gidebilme olasılığıdır. Belki de gelmiş geçmiş tüm yazarlar bu uğurda dökmüşlerdir göz nurlarını o sayfalara, daktilolara, klavyelere... Yazarken zaten kayıpsındır, kendi gerçekliğini anlatmaya çalışırsın dünyaya. Ama o "hayali" gerçekliği içine girebilme ihtimali hep beyninin ve ruhunun bir köşesinde uykuda bekleyen bir umuttur çoğu zaman. Inkheart, uzun zamandır beklediğim filmlerden biriydi. Amatör de olsa uzun zamandır yazıyor olmamın bunda katkısı büyük. Ana karakterlerden Mo (Brendan Fraser) ilginç bir yeteneğe sahip. Kendisine "Silvertongue", yani Büyülü Dil adı verilenlerden. Bir kitabı yüksek sesle okuduğunda, okudukları gerçeğe dönüşüyor. Son derece ilginç ama bir o kadar da tehlikeli bu yeteneğini fark ettiğinde, Mo için geriye dönülmez bir kaçma - kovalama hikayesi de başlamış oluyor. Her şey Inkheart adlı bir kitabı okumaya başladığında başlıyor. Kitabın içindeki kötü karakterler dünyamıza geliyor ve... Kendimi tutamayıp burada bütün filmi anlatabilirim; biri beni durdursun!

Brendan Fraser, Mumya serisi ve Dünyanın Merkezine Yolculuk derken fantastik senaryolu filmlerde adını duyurmaya kararlı gibi. Aslında aynı isimli bir romandan uyarlanan Inkheart'ı izlerken çoğu yerde başımı iki yana sallayıp "Demek ki böyle hissedenden yalnızca ben değilmişim." deyip durdum. Yanılıp yenilip, Türkçe dublajına bakıp "Bunu çocuk filmi olarak düşünmeyin." diyor ve sessiz sedasız sinemalara gelen bu filmi, fantastik film severler ve özellikle amatör yazar arkadaşlara öneriyorum. MERİÇ



8

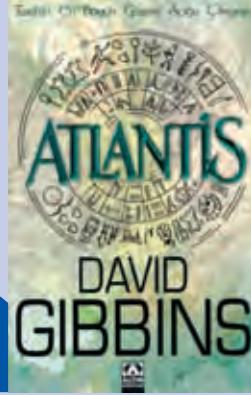
TÜRKİYE'DEKİ ADI Mürekkap Yürek YAPIM ABD SÜRE 106 dk YÖNETMEN Iain Softley OYUNCULAR Brendan Fraser, Sienna Guillory, Eliza Bennett

KİTAP

ATLANTIS

Atlantis'in hikayesiyle ilgili tek kaynak, Platon'un Timaeus ve Critias eserindeki diyaloglarıdır. Buna rağmen araştırmacılar, yüzyıllardır ömürlerini bu efsanevi şehri arayarak geçirmişlerdir. Platon'un hayal ürünü olmadığını ve kendisinin bu bilgiyi Mısırlı rahiplerden aldığını belirttiği bu hikayenin peşinde gezip durmuşlardır. David Gibbins de hayatını bu konuya adanmış bir sualtı arkeologu. Cambridge Üniversitesi'nde doktora yapmış ve yaşamı boyunca Akdeniz bölgesi ve dünyanın çeşitli bölgelerinde araştırmalar yapmıştır. Gibbins'in bu kitabında Atlantis efsanesinin belki de bir gerçek olduğu ve gerçekler ile örülü bir hikayenin peşinde araştırmacıların nerelere kadar gidebileceğini görüyoruz. Atlantis efsanesinin, şimdiye kadar anlatılan hikayeler arasından yeniden bütün

ihtişamıyla sıyrılmasına şahit olacağınız bu kitabı bir solukta okuyacağınıza eminim. MERİÇ



9

WEB

WWW.LFGCOMIC.COM LOOKING FOR GROUP

Simdi "online oyun" kavramına her ne kadar uzaktan bakan biri olsam da, bilgisayarında WoW yüklüdür. Ha, haftada iki saat ya oynarım ya hiç oynamam, orası ayrı zira online oyun fobisi var bende. Beni tanıyan herkes bilir ki etrafta koşuşturan karakterlerin bir insan tarafından yönetilmediği, NPC cenneti olan single player RPG'lerinde kendimi daha bir güvende hissedem. Garip bir kişiliğim var. Konu online oyun olunca bu işin esprisine kaçmamak elde değil tabii ki. (Neden bilmiyorum ama hep espri yapasım geliyor bu tür oyunlarla ilgili.) LFG de böyle esprili bir yaklaşımla online oyun kavramını karikatürize edilmiş karakter-

lerle bize anlatan, yeri geldiğinde RPG ve FRP öğeleriyle bol bol dalga geçen bir "web comic". Göbeğinizi hoplatma hoplatma güleceğiniz karakterler ve olaylarla eğlenceli vakit geçireceğiniz ve zaman zaman oyunlarda başınıza gelen ciddi durumların nasıl yerden yere vurulan komik olaylara dönüştürüldüğünü göreceğiniz bu siteyi es geçmeyin derim. MERİÇ



10

TAVAN ARASI

SUPERNATURAL

Aslında her şey iki kardeşin hikayesi gibi görünüyor; biri babasını Tanrı gibi gören, babası ne söylerse sorgulama-dan yerine getiren, asker gibi yetiştirilmiş, küçük kardeşini korumayı görev edinmiş, bu uğurda doğru dürist okuluna bile devam edememiş büyük ağabey, diğeri ise herkesin sevdiği, "efendi çocuk" kıvamında, buna rağmen babasıyla pek iyi geçinemeyen küçük çocuk. Son derece normal bir aile dramı gibi sanki her şey ilk bakışta fakat iki kardeşin babasının aslında ömrünü vampirdi, kurt adamdı, hayaletti, cindi ve benzeri şeyleri avlayarak geçiren bir avcı olması, üstüne üstlük iki oğlunu da bu konuda ince ince eğitmiş olması olayı oldukça farklı bir boyuta getirebiliyor tabii. Sam ve Dean, ufak bir Amerikan kasabasında mutlu bir şekilde yaşamlarını sürdürürken,

annelerinin son derece paranormal bir şekilde öldürülmesi üzerine babalarının peşine takılıp giriyorlar bu olağanüstü olaylar zincirinin içine. Babalarının kafasında tek bir düşünce vardır, o da eşini öldüren "Demon"ı bulup cehenneme geri göndermek. Dean, her zaman babasının yanında yer alıyor ve onu her yerde takip ediyorken Sam ise farklı bir kader seçip hukuk fakültesine gidiyor. Ancak bir gün babalarının ortadan kaybolmasıyla iki kardeşin hem babalarını bulmaya çalışacakları, hem de bu sırada canavar ve "demon" peşinde koşturacakları dört sezonluk bu heyecan dolu serüven de başlayveriyor. Şu aralar dördüncü sezonun ikinci yarısı yayınlanmakta olan Supernatural, uzun süre ekranlarımızı işgal etmiş Buffy ve Angel (Bence bu iki karakterden ne avcı olur, ne de vampir ama bu tür dizilerin atası sayıldıklarından saygı duymak lazım.) karakterlerinden daha farklı ve ayakları yere daha sağlam basan bir hikayeyle karşımıza çıkıyor. "Haftanın canavarı" temasından mümkün olduğunca uzak ve kendi içinde tutarlı; karakterleri tam oturmuş bir hikaye hem de. Bu muhteşem diziyi edinip ve izlemeye başlayın derim bir an önce. MERİÇ



10

TÜRKİYE'DEKİ ADI Supernatural YAPIM 2005 - ... YAPIMCI Eric Kripke

WANTED

White Wolf durmasın, ha bire dava açsın senaryolarım çalınıyor diye! Şimdi bu filmi izleyip de "Filmin tek olayı falsolu mermi atmak." diyen arkadaşları uyarıyorum; White Wolf'un Mage the Ascension adlı FRP Setting'ini okuyun ve öyle gelin karşıma. Filmin fragmanlarını gördüğüm zamanı hatırlıyorum da hemen o FRP'ci kafam otomatik olarak işlemeye başlamış ve "Bu adamın o mükemmelliikteki arabanın içine girebilmesi için şu kadar "dot" correspondence, şu kadar da time'a sahip olması lazım." demiştim; heyecanla da beklemiştim filmi ne yalan söyleyeyim. Ama bir şekilde arkadaşlarla zamanı uyduramadık, benim işlerim çıktı ve gidemedim filme; içimde kalmıştı öyle. DVD'si çıkınca hemen edindim tabii ve filmi izlediğimde artık kesinlikle emindim: Karşımda duran karakterler birer Euthanatos, filmin senaryosu ise bayağı Mage senaryosuydu. Şimdi FRP'ci arkadaşlar muhtemelen beni anladılar ama diğer okurlarımız için kısa bir açıklama geçeyim. (Türkçe mealı; eheh.) Filmimiz ilginç bir aksiyon sahnesiyle bizi karşılıyor önce ve siz ağzınız açık bakakalmışken Wesley adlı, ufak tefek, pek bir yeteneği olmayan, kendi halinde bir muhasebecinin kendini sorgulamasıyla başlıyor. Kahramanımızın hayatı pek heyecanlı değil, hatta hayatının sıradan olduğunu düşünen çoğu insana göre bile sıkıcı ve bayık. "Bu genç bu depresyonla fazla yaşamaz" derken bir anda kendilerine "Fraternity" adını veren suikastçı grubunun devreye girmesiyle aslında kendisinin de bir suikastçı olduğunu öğreniyor ve bundan sonra gelen bol efektli sahneleri, derin felsefeye sahip açıklamaları ağzımız açık olarak izliyoruz. "Bu film normal bir aksiyon filmi değildir." diyerek sizi uyarıyor ve özel koleksiyon DVD'sini almanızı tavsiye ediyorum. MERİÇ

9

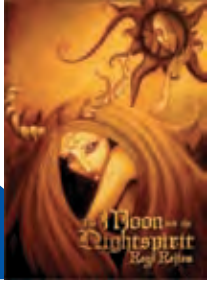


TÜRKİYE'DEKİ ADI Wanted YAPIM ABD SÜRE 110 dk YÖNETMEN Timur Bekmambetov OYUNCULAR James McAvoy, Angelina Jolie, Morgan Freeman

ALBÜM

THE MOON AND THE NIGHTSPIRIT - REGO REJTEM

2 007 yılında çıkardığı Rego Rejtem albümüyle ismini duyuran bu grup; folk, ortaçağ ve neofolk müzik altyapısıyla ilgi çeken gruplardan biri. Genç bir grup olarak nitelendirilebileceğimiz The Moon and the Night Spirit'in sadece iki albümü var. 2005 yılında



çıkan diğer albümlerinin adı ise Of Dreams Forgotten and Fables Untold. Her iki albümlerinde de huzur veren ve başka bir diyarın açılmamış kapılarında bize hikayeler getiren bir müzik ziyafeti hakim ama sizi uyarmalıyım: Dolunay zamanlarını, peri halkalarını, cadıların eski iştisamlı günlerini anlatan bu büyümlü müzikler sizi alıp başka bir diyara götürecek ve belki de geri dönmek istemeyeceksiniz. MERİÇ

9

ALBÜM

JOHNNY HOLLOW - DIRTY HANDS

Şimdi bu grubun tarzını açıklamak biraz zor ama piyasada darkwave ve dark ambient deniyor bunların yaptığı gibi müziklere. Başka bir dünyadan gelmiş tınılarla dolu şarkılardan oluşan Dirty Hands albümünü dinlerken, benim gibi hayal gücünüz genişse, ani ilhamlara kapılıp gözünüzün önünde beliriveren görüntüleri ve karakterleri yazmaya başlamanız mümkün. Çalışırken,



yazarken, oyun senaryosu hazırlarken (Özellikle White Wolf senaryoları.) mükemmel ambiyans müziği olabilecek bir sürü şarkı var albümde. Es geçmeyin, edinin, zevkle dinleyin derim. MERİÇ

8

ALBÜM

HAGGARD - TALES OF ITHIRIA

Haggard bildiğimiz Haggard, hayran olduğumuz, sevdiğimiz... Tales of Ithiria albümü yine eski albümler gibi alıyor insanı, götürüyor karanlık bir hikayenin içine. Bu seferki hikaye -Haggard'ın alışkanlık edindiği gibi- tarihi olaylardan ve karakterlerden esinlenerek



yapılmamış bu albümde; tamamen kurgusal bir hikaye anlatılıyor. Senfonik metal'in en iyi örneklerini bulabileceğiniz bu en son albümde de yine karanlık hayallere dalmanız mümkün; benden söylemesi. MERİÇ

8

ALBÜM

KARNAVAL - KARNAVAL

Bundan seneler önce, zamanında çok değer verdiğimiz bir arkadaşımın birlikte bu grubun canlı performansına denk gelmiştik. Onların özel konseri falan değildi zaten mevzu; o yüzden grubun adını öğrenmek için bile bir efor sarf ettiğimi hatırlıyorum. Ne var ki grup sahnedeyken cover parçalar olsun, kendi parçaları olsun, kulağıma çok hoş gelmişti; hatta sonunda dayanamayıp gidip grup elemanlarından birkaçıyla konuşmuştum. Bana o sıralarda "Albüm hazırlığındayız." haberini vermişlerdi fakat o albümden uzun süre ses soluk gelmedi; sonra bir anda albümle karşılaştım. Tanıdığım iki parçanın (Ayıp ve Sadece Sev) yenilenmiş versiyonlarına kulak verdim ilk önce. Bir süre alışmadım fakat sonra sevdim. Diğer parçalara geçtim hızla. Her parça gayet temiz, gayet kulağa hoş gelen bir yapıya sahip. "Soft rock" olarak adlandırabileceğim albüm, dinledikçe kesinlikle daha fazla sevilen bir tarzda. Ben beğendim, siz de beğenirsiniz diye düşünmekteyim. (Despotizm.) TUNA



7

Arşivimi açıp baktığımda gördüm ki kaçırdığım çok iyi animeler varmış. Bense hep geleceğe gözümü diktiğim için bunları göz ardı etmişim. DVD'lerin arasında yuvarlanırken Generator Gawl'a mı çarpmadım, Gankutsuo'u'ya mı denk gelmedim, neler yaşadım neler. (Yaşım 72 şu an.) Eğer önümüzdeki aylarda pek fazla yeni anime-

ye yer vermezsem şaşırmayın; bu gayet normal.

Yine de yayına girmesi beklenen animelerden uzak kalmadım; araştırmacı ruhumu koruyorum. OVA olarak nitelendirilen Denpa Teki na Kanojo ilginç bir yapım gibi gözüktü. xxxHOLiC'in devamı olan xxxHOLiC Shinmuku da bu serinin takipçileri için ilgi çekici sayılabilir. Bunların dışında da

dikkate değer pek bir şey yok. (En azından benim zevkime göre.)

Bu arada hala Naruto'yu veya Bleach'i takip edenler varsa bana bu iki serinin ne vaziyette olduğunu bildirebilirler mi? (Sıkıcı, çok güzel, idare eder vb.) Bir noktadan sonra ilgimi kaybettiler ve yeniden başlamak için motivasyona ihtiyacım var. TUNA

AKIRA KUROSAWA'NIN İZİNDEN...

SAMURAI 7

Sizi 2009'dan alıp önce 1954'e götüreceğim. Burada Akira Kurosawa'nın Shichinin no Samurai (Seven Samurai) filmine göz atacağız. Bir klasik olan bu filmi zevkle izledikten sonra (Beğenmeme olasılığınız da var ama bunu düşünmek istemiyorum şu an.) 2004'e geleceğiz. Bu defa Kurosawa yerine Toshifumi Takizawa yönetmen koltuğunda oturuyor ve tam 26 bölümlük bir animeyi hayata geçiriyor.

Kuşkusuz ki Seven Samurai ve Samurai 7 arasında benzerlikler büyük ve Seven Samurai'ı izleyenler bunu hemen fark edecektir. Seven Samurai'n hikayesinin uzatılmış, çarpıtılmış, içine mecha'ların ve türlü garipliklerin eklendiği bir Seven Samurai'la karşılaşacaksınız.

İçinde bol bol aksiyon sahnesi bulunan Samurai 7, Kirara adındaki bir kız ve arkadaşı olan iki köylünün, Kanna kasa-basının haksız yere işgal edilmesinden ötürü bir takım samuraylar aramak üzere harekete geçmesiyle başlıyor. Şehre gelip samurayları aramaya başlayan Kirara ve ekibi, ilk önce henüz savaş alanının tadına bakmamış genç bir samurayla karşılaşır. Ardından mekanik ve son derece güçlü bir samuray karşılırlarına çıkıyor. Depresyondaki bir samuray, samuraylık yerine sirk oyunları yapan bir başka samuray derken birbirinden farklı birçok samuray işin içine dahil oluyor ama tüm bunlar olurken de 10 bölüm geçip gidiyor; ağızınız açık, olanları izliyorsunuz.

Çizim tekniği açısından Samurai 7 şu an bile çok iyi. Kurgu olarak da hiç fena sayılmaz; bir bölüm bittikten hemen sonra diğerini izlemek istiyorsunuz. "Samuraylar bir araya gelebilecek mi?", "Kasaba kurtulacak mı?", "Kyuzo ekibe katılacak mı?" derken saatlerinizi ekran başında geçirdiğinizi anlıyorsunuz. Heyecanlı, dinamik, eğlenceli ve her tarafı samuray dolu bir anime izlemek istiyor ve siz de benim gibi Samurai 7'i yarı yolda bıraktıysanız kesinlikle izmeden geçmeyin. TUNA



ORTAYA ÇIK ENRAIHA!

KAZE NO STIGMA

Kazuma, Japonya'ya dönmüştü sonunda... Yıllar önce ailesini terk etmesine neden olan o olayların üzerine tekrar bu topraklarda dolaşmak ona garip geliyordu ama dönmüştü işte. Ateş elementini kullanabilenlerin yetiştirildiği Kannagi ailesinin yüz karasıydı Kazuma. Çünkü o, ateş elementinde yetenekli değildi; ailede nesilden nesle geçen Enraiha adlı ateşten kılıcı kullanmaya yetmiyordu gücü. Enraiha'yı kullanmak için yapılan yarışmayı maalesef Ayano kazanmıştı. Kazuma'nın babası bunu gururuna yedirememiş ve evlatlıktan reddetmişti genç Kazuma'yı. Ama Kazuma tamamen yeteneksiz bir büyücü değildi elbette. O, rüzgarı kullanmakta oldukça başarılıydı ve ailesi tarafından reddedildikten sonra tek amacı bu yeteneğini en üst seviyeye ulaştırıp en iyi Fuu-jutsu ustası olmaktı. Şimdi Japonya'daydı işte. Dört yıl sonra yine aynı sokaklarda yürüyordu. Tabii yürürken yıllardır görmediği Ayano'nun, Enraiha'yı kullanmakta bu kadar geliştiğini, bilmeden de olsa Kannagi



ailesinin kendisini bekleyen bir tehlikenin içine düştüğünü, ufak yanlış anlaşılmalara ile başlayan eve dönüş macerasının bu kadar ileri boyutlara ulaşacağını bilmiyordu. Tek bildiği, rüzgar ruhlarını kullanabilecek kadar iyi bir Fuu-jutsu ustası olduğuydu artık ve Kannagi ailesine gerçek yeteneğinin ne olduğunu gösterme zamanı gelmişti.

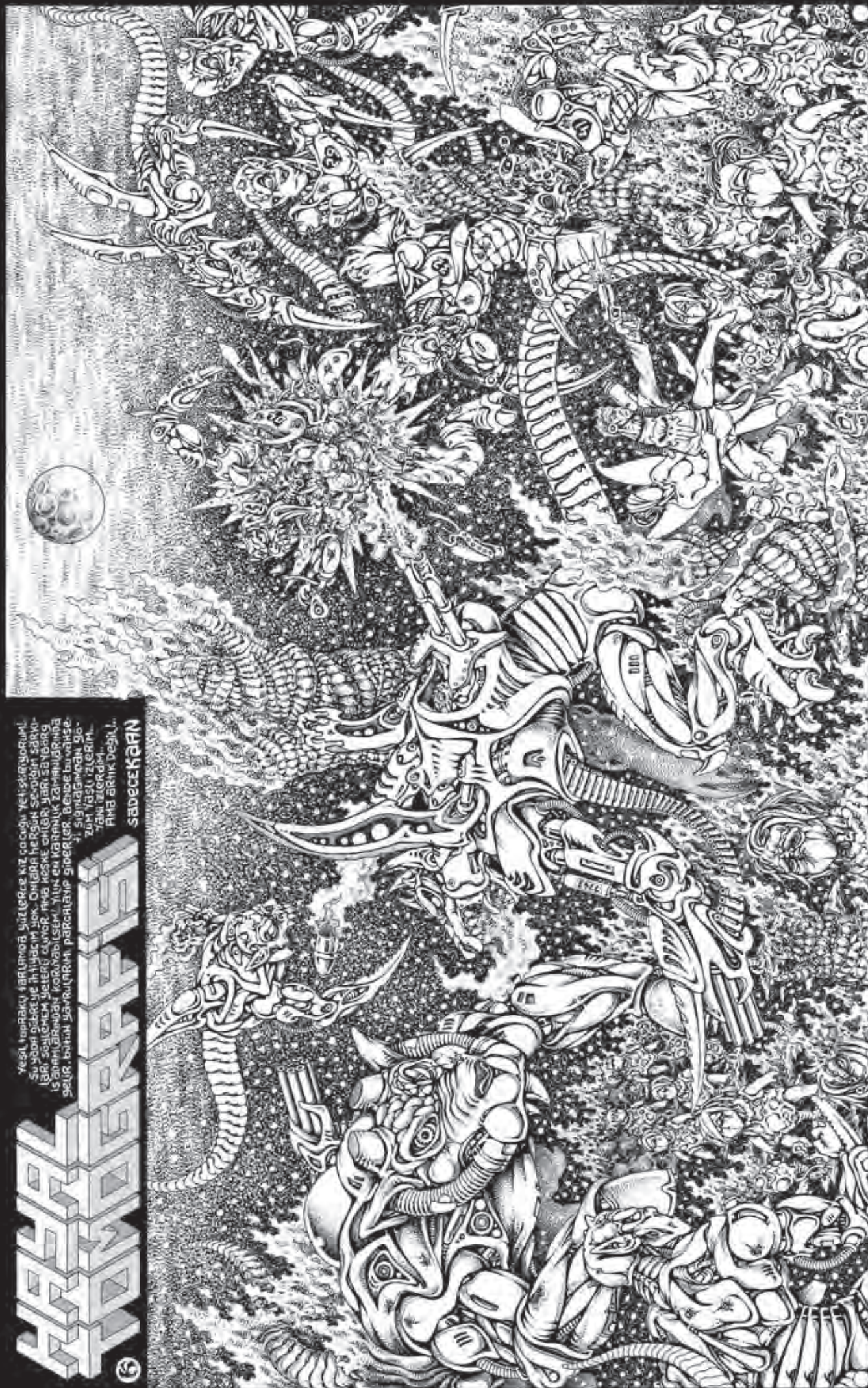
Kaze No Stigma, "İzleyecek anime de kalmadı!" dedirten şu son zamanlarda ilginç karakterleri ve hikayesiyle, diğerlerinin arasından sıyrılmayı başarmış başarılı bir anime. Ayano'nun kavgaya her an hazır yapısı, Kazuma'nın kendine has karizması, kardeşi Ren'in başkalarını korumak için kendine has gücünü, yani Altın Alev'i tereddüt etmeksizin kullanışını izlerken 24 bölümün nasıl geçtiğini anlayamayacaksınız. MERİÇ



Yeni, vaxatki iqtisadiyyatda, uydurucu kit qaydasi su baxi baxmeye intilgim yok. Onlari ne baxi lari, zailchem, yeteri olmasi, nima kesse onlari isahiblarindan koruyubilsen. Yuxu va kantele seyr, bixu seyrucunin parqayine girele...

[illegible]

SADECE KAHN



işgal

Giriş yazısını yazarken Galatasaray - Bordeaux maçını bekliyorum. Yazıyı da hemen bitireyim de, yenilsek filan sonra suratbeşkarış yazmayayım yazıyı. Berabere kalırsak döner yazıyı bir daha gözden geçiririm, ama yine de emin olamıyorum tam. Kewell iyileşti, kadroda ama ne kadar oynar belli değil. İşte Lincoln güzel oynarsa götürürüz bu işi hocu. Bu ay paso sert gruplar albüm çıkardı, üstüne de cila olsun diye Twisted Sister DVD'si tanıtıp, biramı çerezimi alıp maçın başına geçeceğim. İyi orta gol getirir!
gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan

TWISTED SISTER Live at the Astoria DVD



Twisted Sister'i bilmeyeniniz çoktur. Bilen azınlıklar için baştan söyleyeyim, DVD ağır saplama olmuş. Hiç eski konserlerinden tat yok, zaten beklenemez illa ki bu kadar ara verilmiş, pörsümüş adamlardan... Ama insan yine de üzülüyor.

Bilmeyenler için konuşayım, grubun vokalisti ve her şeyi Dee Snider, öyle böyle değil, ortamda bayağı bir lafı dinlenen bir abimiz. (Abla değil abi.) Zamanında küfürlü şarkı sözleri için Amerika'da ayaklanan senatör karlılarına gerekli ayarı vermişliği vardır! Frontman'ler arasında da ilk 10'a girer. Zamanında hard rock'ın, glam'ın dibine vurulduğu dönemlerde oldukça revaçtaydı grup. 87 yılından sonra albüm çıkarmadı, 94 yılında muhteşem bir konser verdiler Hammersmith'te ama devamı gelmedi. Sonra da klasik Best Of'lar, cepten yeme konser albümleri ve videolarıyla piyasada isimlerini duyurdular ama pek bir numara yoktu.

Twisted Sister'ı Twisted Sister yapan biraz da sahne şovları, makyajları ve unutulmaz absürtlükteki video klipleridir. I Wanna Rock, We're Not Gonna Take it (Bu şarkıyı Arnold Schwarzenegger vali olurken, seçim propoganda şarkısı olarak kullandı) ve You Can't Stop Rock'n'Roll klipleri muhteşemdir. Youtube'den bilmeyenler hemen baksın. Dalga geçmeyin döverim ama :) Adamlar eğlenmiş, rock'n roll'un da dibine vurmuşlar işte!

Peki bu konser nasıl? Klasik bütün güzel şarkıları mevcut tabii ki, ama konser mekanı ufacak, Türkiye'de Pentagram daha büyük konser veriyor yani, üzülüyor insan. Bu zamanda o kadar seyircinin gitmesine de sevinmek lazım belki de. Ama örnek vermek gerekirse, SMF şarkısı çok önemlidir konserler için (Bkz. Live at Hammersmith) Bütün seyirci SMF (Sick Mother F.cker) diye tek ağızdan bağırır, şarkının o kısmını onlar söyler. Bu konserde o kısımda bir South Park sessizliği oluyor valla, daha bir üzülüyor insan. Hatır gönül işinden izlenir izlenirse, daha önce tanışmadıysanız ve rock'n roll nasıl bir şey diye merak ediyorsanız, eski konserleri tavsiye ederim.

CANNIBAL CORPSE Evisceration Plague

Oh, ayın ikinci ayı albümü de Cannibal'dan... Valla ben öyle Death Metal fanatığı değilim aslında, maç başlayacak, hızlı hızlı yazıp yayılmam lazım TV karşısına! Şimdi 15 yıldır Cannibal Corpse dinliyorum, biliyorum diyelim, öyle hiçbir zaman çok fanatığı olmadım da, işte zamanında kapağına bakıp Butchered at Birth albümünü almıştık Akmar'dan. O zaman bayağı bir şaşırmıştım, çok sert gelmişti ama gazdan dinliyorduk, ne kadar sert dinlersen o kadar adamsın hesabı. Sonradan tam "Ben sevdim!" dedim Chris Barnes gruptan ayrıldı. Sonra da pek takip etmedim, arada sırada takılıyorum. Şimdi yeni albüm çıkınca bir baktım eski albümlerine, son albüm fena değil gibi geldi. Fanlar takip ediyordur, en son kurucu üyeleri Jack Owen'ı Decide'a kaptırmışlardı, üzerine Kill albümünü çıkarmışlardı, pek tutmamıştım, sallama gelmişti bana. Yeni beton kafa vokaliste de ısınmadığımdan tarafı düşünüyör olabilirim ama bu albüm fena gelmedi bana.

Sanırım sorun biraz ruhsuz ve tekdüze olmasıydı, bu albümde daha bir kulağa hoş gelen riff'ler mevcut. Giriş parçası Priests of Sodom ile inanılmaz enerjik giriş yapıyorlar albüme, ardından Scalding Hail da alışılmış Cannibal Corpse şarkılarından öte, bahsettiğim akla giren şarkılardan. Sonra To Decompose ile veriyorlar yine, eski damardan otomatik Cannibal Corpse riff'lerini, vokal filan aynı böyle... Tek artısı, aradaki kısacık gitar soloları! İşte albüm böyle bir gidip bir geliyor. Cannibal Corpse fanları kızar belki bana, çok sevmiş de olabilirler. İşte ben pek anlamıyorum sanırım bu gruptan... Merak eden bir Myspace sayfalarından baksın işte...

NAPALM DEATH Time Waits for No Slave

Verdik veritirdik Cannibal Corpse'a, ardından Napalm Death'i yere göğe sığdıramazsak olmaz tabii. Ona da vereceğiz ayarı! Ulan ben yaşılanıyor muyum acaba, böyle kafam kaldırmıyor, tam amcalaşma modundayım. Ya da maç gazındayımır

herhalde... Neyse konudan kopmayalım, Napalm Death'i severim. Ayağıma geldiler, gidemedim ama bir daha gelirlerse kafayı gözü yaracağım kesindir. Böyle gruplar konserde daha iyi gidiyor kesinlikle!

Albüme gelirsek, nasıl desem... Sanki yıllar geçtikçe daha da güzelleşiyor müzikleri. Yaşlanmıyor adamlar abi... 16. Stüdyo albümleri, zaten her albümde şarkı ortalamaları 15... Konserlerde nasıl hatırlıyorlar hangi şarkı hangisiydi diye aklım almıyor. 2000 sonrası batmayan, hatta daha da çıkan Extreme metal gruplarından Napalm Death. Bu albüm de en iyi ilk beş albüm arasına girer diyorum. Ama yine de yeni albümü çıkmış diye çok gazlanamıyorum işte... Dinleyince heyecan vermiyor, iyi diyorum, ama çıkarsam raftan Fear Emptiness Dispair'i veya Harmony Corruption'u, yine gazlanır dinlerim. Ama dediğim gibi batmıyor grup, yine de Grindcore sevenleri tatmin edecek güzellikte albüm. Work to Rule, Diktat ve Fallacy Dominion eski tarz şarkılarından; albüme adını veren Time Wait for No Slave de akılda kalıcı güzel bir şarkı. Downbeat ise benim en sevdiğim şarkı oldu albümde.





ROLEPLAY

Birinci Dünya Savaşı, Kurtuluş Savaşı, İkinci Dünya Savaşı, Vietnam Savaşı, Körfez Savaşı; savaşa savaşa bitiremedik zaten. Elimizde hiçbir konu yoksa kafadan senaryolar uydurup çeşitli ülkelerin diğerlerini işgal ettiği zamanlara gidip savaştık. Cephede savaştık, yetmedi Amerikan filmleri başta olmak üzere birçok filmde çarpıştık. Baktık olmuyor, oyunlarda savaşmaya başladık. Savaş konulu masaüstü rol yapma oyunları, PC oyunları, Axis & Allies tarzı stratejik savaş oyunları derken ipin ucu kaçı, ayağımıza dolandı. Modern dünyanın ateşli silahları ile donatılmış savaş oyunlarını şöyle bir masaya yatırdık. Masaya sığmadı ama olsun. - İlker

İkinci Dünya Savaşı'nı Axis & Allies masasına sığdıralım dedik ama oyunu koca güne sığdıramadık. Çok eğlenceli ama çok vakit alan, iyi hesap - kitap gerektiren bir oyun. - Ali

Bir savaş oyununda insan ne kadar rol yapabilir? Düz mantıkla bakıldığında en fazla ölü taklidi yaparsınız, başka da bir şey yapamazsınız gibi geliyor akıllara hemen. Ama miğferine çiçek ekmenin ötesine geçen bir asker olarak bakıldığında ise hayatta kalmaya çalışmanın dayanılmaz hafifliğini tatmak inanılmaz bir duygu zaten. - İlker

Bu tür bir oyunda, o üniformanın içindeki sıradan insanı oynamak gerek diye düşünüyorum. Bir siperin içinde oturup sigara içen askerlerin, evlerinden, ailelerinden konuşması, dertleşmesi ve rol yapması bütün oyunun atmosferini değiştirir. Attığını vuran dehşet bir askerin bir ilkokul öğretmeni olduğunu öğrenebilir ve dumurdan dumura koşabilirsiniz. Rol yapmak sadece ateş altında yapılan birkaç temel hareketten, birkaç taktikten, el bombası sallamaktan ibaret değildir. Bir başka oyuncunun karakterini veya oyuncu olmayan bir karakteri tanıdıktan sonra, onun top mermisiyle paramparça olduğunu gördüğünüzde ağlayabilirsiniz. - Ali

Cephede olmak nasıl bir duygudur acaba? Yaşamamış olsam da, Harris (Iron Maiden) abimizin yazdığı Fear of the Dark şarkısındaki gibi olabilir sanırım.

*"Gece yalnız kaldın mı sen hiç?
Arkanda ayak sesleri duyduğunu sandın mı?
Ve arkana dönüp kimsenin olmadığına şaştın mı?
Ve adımlarını sıklaştırdın,
Tekrar bakmaya zorlanırsın,
Çünkü orada birilerinin olduğunu eminsin."*

Korkularla dolu bir hayatta kalma mücadelesi. Kafadaki metal kutu, aklının kaçmaması için verilmiş bir tencere; sana verilen tüfek ise başkalarının akıllarını kaçırmak için eline tutuşturulmuş sineklikten başka bir şey değildir. Gerçek hayatta savaş böyle bir şeye benzerken, masaüstünde daha "soft" bir hal alıyor. Tabii size oyunu oynatan kişinin geniş kurgusu ile ecel terleri dökebilirsiniz, orası ayrı. Diğer oyunlara göre daha yoğun bir taktik ve grup hareketine dönük bir oynanış sergilemeniz, sizin hayatta kalma sürenizi artırır. Hani futboldaki "şahsi oynama" olayı var ya, burada da aynen geçerlidir. Şahsi oynayan genelde ilk ölen olur, öyle Messi ile çalım atmaya benzemez. (Saygılar YİM, gulpl). Neyse, biz konumuza dönecek olursak; modern dünyanın savaş oyunlarını konu almış oyunlar, hepimizin birçok defa izlediği savaş filmleri ve Amerika'nın muhteşem (Bir rehine için eve girmektense C4 ile evi uçuran zihniyet!) Delta operasyonları etrafında toplanır. Birinci Dünya Savaşı'nı da konu alan oyunları etrafta görebilirsiniz; hatta birçok ülkenin vatandaşı, kendi görevlerini ve kurgularını GURPS sistemini kullanarak yazıp oynatmakta. Zaten ortalıkta bulunan çoğu savaş oyununun da arkaplanına GURPS bulunuyor. Daha önceki yazılarımızdan birinde altını çizip üstüne basmıştık "GURPS" olgusunun ve pek bir dengeli, pek bir etkili olduğunu söylemiştik. - İlker

GÜNLÜKLERİ

"Harp, zorunlu ve kaçınılmaz olmalıdır. Milletın hayatı tehlikeyle karşı karşıya kalmadıkça harp bir cinayettir." M. Kemal ATATÜRK -ALİ - İLKER

Ne güzel söyledin onu İlker; D20 diye sarıldım nicesine, benim sadık yarım D6'yımsı! - Ali

Bundan iki sene öncesinde bir İkinci Dünya Savaşı oyunu yazmış biri olarak, bu tarz oyunların zorluklarını size kısaca aktarmak istiyorum. Bir kere insanlar oyunlarda aşırı derecede stres altına giriyorlar. Görevler hiç kolay değil, hele gruptan biri erkenden ölümle tanışırsa grup "hart hart" efekti ile başını kaşımaya başlıyor. Tek bir mermi ölmek için yeterli, ölmeyenler sürünüyor. (Bakınız; kol bacak kopmaları, kırılmaları, ağır kanamalı yaralar, bayılma, şoka girme, geçici ya da kalıcı sağırılık ve körlük.) Ve en büyük sorun, oyuncu eğer oyun yöneticisinin istediği tarzda eğilimler göstermiyorsa oyun tıkanabiliyor. Kaprisli oyuncularla oynandığında çok yaşanan bir durumdur ve gerçekten kanser eder oynayanı da, oynatanı da.

Yukarıda anlatılanlar ilginizi çektiyse Convention'larda az da olsa bu tarz oyun açanları gördüğünüzde saldırabilirsiniz. Unutmadan; bu tarz oyunlar genelde oyuncuların çabuk sıkılması veya oyun yöneticisinin yeteneklerini iyi sergileyememesi nedeniyle pek ortalıkta gözükmemektedir. Amma ve lakin (Hakan Peker) kendinize sağlam bir grup toparlayabilirsiniz uzunca süre cepheden cepheye koşabilirsiniz. - İlker

Bu ay LEVEL Online'da, İlker Karas ve Ertuğrul Söngü ikilisinden SUCON izlenimlerini bulabilirsiniz. Ayrıca yer darlığından kesmek zorunda olduğum bu güzel yazının devamını da yine sitede paylaşacağız. Önümüzdeki aylarda da dergi çıkış tarihine denk getiremediğimiz, yer veremediğimiz Convention'larla ilgili yazılarımız, Çağlar Kalaycıoğlu'ndan Chaos Warhammer 40.000 ve Chaos üzerine yazılar, LARP'lar ve dahası üzerine yazılar bekleyebilirsiniz. Roleplay Günlükleri'ne daha fazla yer verilmesi için bastırın sevgili okurlar! Köşeyi okuduğunuzu, sevdiğinizi gösterin ki daha fazla yer ayıralım, yazı kesmek zorunda kalmayayım, başka yazılar da girsin, çocuklar şeker de yiyebilsin! - Ali

FANTASTİK DÖRTLÜ



Ayın Oyunu:
Silent Storm: Sentinels



Ayın Film:
Talkies



Ayın Kitabı:
D-Day: 6 Haziran 1944



Ayın Sarkısı:
Motörhead - Death or Glory

65 TL

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com



DB
DOĞAN BURDA DİJİTAL

SUCON 2009

LEVEL'in basın sponsorluğunda 14 - 15 Şubat'ta düzenlenen SUCON 2009 harika geçti. LARP'ı Unutamadım!

Sabancı Üniversitesi FRP Kulübü bu sene harika bir SUCON düzenledi. Henüz ikinci Con'ları olmasına karşın çok başarılı ve eğlenceli geçtiğini daha yazının başında belirtmek istiyorum. SUCON 2009, Karaköy'de tarihi, enfes bir binada, mermer ve altın varaklar arasında, oyunların fantastik atmosferine son derece uygun harika bir mekanda yapıldı. Organizasyonun ulaşımı iki yakadaki oyuncular için de kolay bir yerde düzenlenmesi son derece yararlı oldu. Bir yerin otobüs, tramvay duraklarına ya da iskelelere yakınlığı öğrenci kitlesi için önemli; tabii ki biz biliyoruz ki hafta sonunu eğlenerek geçirmek isteyen oyuncular, mekan cehennemin dibinde de olsa gidiyor. Şahsen üşenmiyorum; iş - güç el verdiği ölçüde, gerekirse sabahın köründe kalkıp gidiyorum. Siz değerli okuyuculara da bu tür aktiviteleri tavsiye ediyorum. Sadece SUCON için değil, bütün üniversite etkinlikleri için bu böyle, üşenmeyeceksin, şevkle, heyecanla geleceksin yahu!

STAND

LEVEL olarak basın sponsorluğunu üstlendiğimiz SUCON'da bir standımız da vardı. Arkada afişler önde masa, üzerinde Con'u ziyaret edenlere ücretsiz olarak dağıttığımız LEVEL'in Ocak sayıları bulunuyordu. Stant hemen girişin sağında olduğundan oyunları başlamayanlarla, mola verenlerle bol bol sohbet etme, bilgisayar oyunlarını çekistirme imkanına kavuştuk. Eski yeni dostlarla buluştuk. Gün içerisinde gerek içeride satılan sandviçlerden ve kahvelerden, gerek dışarıdan yiyecek içecek bolca mola vererek sohbetlerimize devam ettik. Arada da Munchkin masasında kahkahalar patlatarak birbirimize oyun içerisinde pislik yaparak, yaratıkları güçlendirerek, eşya aşırarak eğlendik. Çağlar'ın tek tek oynattığı Paradoks'ta devamlı hafıza kaybeden bir karakter geride notlar bırakıyor, yeni oyuncu o notlardan devam ederek durumu çözmeye çalışıyordu, çok ilginç ve keyifliydi. Hiç FRP ya da RPG bilmeseniz de biraz merak ve dikkatle -kısa zamanda- bu tip eğlenceli, hazır masaüstü oyunlarını çözüp eğlenceye siz de katılabilirsiniz.

MASAÜSTÜ

Masaüstü oyunları her Con'da olduğu gibi masaların büyük bölümünü kapsıyordu. Wandering Monsters High School - Henchmen College Edition, Evolution, World of Darkness, İstanbul Efsaneleri, Legend of Five Rings, Warcraft D20, Savage Worlds, Cyberpunk, Hunter, Dragonlance Saga, Call of Cthulhu, D20 Modern, Star Wars WEG D6, D&D 3rd Edition, Might and Magic, Munchkin ve daha nice oyun Con'da yer aldı. Her Con'da olduğu gibi alanda son dakika değişiklikleriyle oyunlar açıldı, oyunlar kapandı, oyuncular yönlendirildi velhasıl kelimeler için altından alın akıyla çıkıldı. Oyunu biten oyuncular başlarına gelen olayların muhabbetiyle de bir oyun vakti daha geçirdi diyebiliriz. Cumartesi günü özellikle oyun masaları kalabalıktı ancak Pazar günü 20 kadar oyuncu Live Action Roleplay'e (LARP) gittiğinden, masaüstü oynayanların başı gürültüden daha az ağrıdı. www.level.com.tr'de Roleplay Günlükleri'nde İlker'in Cumartesi günü Cthulhu oyunuyla, Ertuğrul'un Pazar günkü oyunların genelyle ve ortamla ilgili yazısını bulabilirsiniz.

STRATEJİK ROL YAPMA

Ve LARP... Takımları çektik, 20 kişi Taksim Peronya Otel'de kiralanan Ametyst Salon'a servislerle gittik. Birleşmiş Milletler gibi toplanan bu kitleyle önümüzdeki dosyalardan ilk kez oynayacağımız karakterleri okuduk. Gizli hedeflerimiz, kişilik özelliklerimiz ve elimizdeki kaynaklar... Battlestar Galactica dizisinin hastası olanlar zaten keyiften bitmişti. Bu esnada GM'lerden Hande ve Ertuğ bu gün için dikilmiş BSG üniformaları içinde göze çarpıyordu. Çağlar'ın harika sunumu, panoda kolonilerin tahmini filo sayıları, Uranyum, Silica,

Tilyum ve gıda için ticaret yapmak zorunda olduğumuz iker koloni ve kim kiminle savaş halinde şeklinde gibi önemli bilgiler yer alıyordu. Akşama kadar saatlerce ileri geri koşturup el sıkıştık, diplomasi ve rol yaptık. Oyun içi notlerimiz olan GM'lere gidip anlaşma maddelerini sıraladık. Öyle karmaşık bir ilişkiler ağı oluştu ki herhalde hukukçular incelemeye kalksa senelerce tartışırlar. Bu barış görüşmesinde herkes savaş için planlar yaptı, filolar üretti, Saylonlar için yazılım geliştirmeleri, teknoloji satın aldı, silah satıcıları bayram etti. İşgal altındaki koloniler bağımsızlık için uğraşırken, askeri güçler ittifaklar kurup düşmanlarını gıda gibi hayati kaynaklardan etmek için uğraştı. Peki bütün bunların sonucu neydi? Saylonlar ayaklanıp efendileri insanları öldürürken final videosunu izledik, kolonilerimiz cehenneme döndü ve biz bu sağlam finali alkışlayıp takdir ettik. Gerçekten çok iyi yazılmış, bize LARP strateji tadı yaşatan, üzerine bütün gece konuşulan, sonra da Facebook'ta etkinlik resimleri altında konuşulmaya devam eden bir oyun oldu. Gelecek Convention'ları heyecanla bekliyor, emeği geçen herkese teşekkür ediyorum. ALI

agungor@level.com.tr



90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFA AYARI

Bu ay Kafa Ayarı'nda ilginç bir formatla karşınızdayız. Her zaman doya doya dört sayfa okumaya alıştığınız Kafa Ayarı, bu aya mahsus olarak iki sayfalık daha küçük bir sürüm ile karşınızda. Sevgili Yayın Yönetmenimiz Fırat'ın iddia edeceği gibi, bunun benim yazıları son ana bırakıp yetiştirememiş olmamla bir ilgisi olduğunu düşünmenizi istemem. Bunu daha çok, bu ay için Kafa Ayarı'nı biraz dinlendirerek, önümüzdeki aya çok daha sıkı bir içerikle hazırlanma sürecine girmiş olduğumu düşünmek daha doğru olacaktır. Ehm; yerse...

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Syndicate



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay seçtiğimiz oyunlar, takoz bilgisayarınıza kelimenin tam anlamıyla bayram ettirecek. Özellikle de biraz olsun stratejiyi seviyorsanız, X-COM: UFO Defence'i kaçırmamanızı şiddetle öneriyoruz.

SYNDICATE

YIL 1993

TÜR RPG / Strateji

YAPIM Bullfrog Productions

DAĞITIM Electronic Arts

1993 yılında bilgisayar oyunları, bugünkülerden oldukça farklıydı. Üstelik farklılığın sebebi, o zamanın teknolojilerinin yarattığı şartlarla sınırlı da değildi. 90'lı yıllar, bilgisayar oyunlarının ciddiye alınmış olduğu fakat oyunlardaki şiddet içeriğinin her zaman hoş karşılanmadığı yıllardı. Bugün bile şiddet içerikli oyunlar eleştiriliyor olsa da, 1993 yılında Bullfrog'un piyasaya sürdüğü Syndicate, içeriğindeki kan, şiddet ve uyuşturucu temaları nedeniyle çok eleştirildi. Günümüzdeki oyunların çoğunun yanında son derece masum kalan Syndicate'in asıl özelliği ise son derece zevkli bir oyun olmasıydı.

Gelecekte geçen oyun, dünyayı yöneten kurumların (Oyunda bunlara "syndicate" deniliyor.), kendi katil timleri ile diğer kurumlara karşı verdiği alan mücadelelerini konu alıyor. Savaşlardan ele geçirdiğiniz bölgelerle artan gelirinizi araştırmalara, ekipmanlara ve tabii ki bir önceki görevde telef olan ajanların yerine yenilerini almaya harcamak da sizin göreviniz.

X-COM: UFO DEFENCE

YIL 1994

TÜR Strateji

YAPIM MicroProse

DAĞITIM MicroProse

Uzaylılar aramızda! Aslında tam olarak sürekli aramızda değiller fakat sık sık ortaya çıkıp dünyanın farklı noktalarında terör estiriyorlar. Birinin bu davetsiz misafirlere "dur" demesi gerekiyor ve

-tahmin edebileceğiniz gibi- bu kişi sizsiniz fakat bu tek kişilik bir iş değil. Bu yüzden bir ekip kurmalısınız, uzaylıların faaliyetlerini yakından gözlemleyebilmek için okyanusta kuracağınız bir üsse yerleşmeli ve buradan UFO'lara karşı savunma görevlerinizi gerçekleştirmelisiniz. Üssünüzde, uzaylıları geldikleri deliğe göndermeye hazır deniz piyadeleriniz, onlara her zaman ihtiyaç duyacakları silah ve zırhları üretecek bir teknik ekip ve daima yeni teknolojiler geliştirmeye can atan bilim adamlarınız olmalı.

Tabii ki bu işler parasız olmaz; bu yüzden dünyanın hemen hemen tüm devletleri kesenin ağzını açmış durumda ve size gerekli parasal yardımı, kendi ekonomileri doğrultusunda yapıyorlar. Bundan sonrası size kalmış; uzaylıların

saldırılarını engellemek ve sonunda onların dünyadaki merkezlerini bulup yok etmek... Emin olabilirsiniz ki bu görev, düşündüğünüzden çok daha zor olacak ama bir o kadar da zevkli! Tartışmasız, gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunları arasında sayılabilecek X-COM: UFO Defence, kesinlikle ölmeden önce oynanması gereken oyunlardan biri.

DUKE NUKEM 3D

YIL 1996

TÜR Aksiyon

YAPIM 3D Realms

DAĞITIM GT Interactive

Dünya dünya olalı iki şeyden çok çekti. Bunlardan ilki, binlerce yıldır dünyayı yiyip de bitiremeyen insanoğlu, ikincisiyse bu dünyanın dışından, uzayın bilinmeyen

PONG'A ONLINE MÜZE



Eğer takip ediyorsanız, "Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi" yazı dizimizde bahsi geçen Ralph Baer'i ve onun oyun dünyası için yaptıklarını biliyorsunuz demektir. Onun belki de en ünlü eseriye hiç kuşku yok ki Pong. Pong'un ilk kez ortaya çıktığı 1969 yılından tam 40 yıl sonra, oyunun hayranları, Pong'a adanmış sanal bir müze açtılar. Sizin de www.pongmuseum.com adresinden ziyaret edebileceğiniz müzede, Pong hakkında aklınıza gelebilecek her türlü bilgiyi bulabilirsiniz.

X-Com: Ufo Defence



Wii'nin SÜRPRİZİ COMMODORE MU?



den oyun için bazı eklentiler satın alabilme" uygulaması vesilesiyle, ikinci el oyunlar günümüzde yapımcılar için eskisi kadar sorun değil artık. Eski oyunun yeni sahibi kutuya değil ama içeriğe yine para dökerek.

Orijinal bir oyun satın aldınız, beklediğiniz gibi çıkmadı veya artık sıkıldınız ya da yenisini almak için biraz paraya ihtiyacınız var. Artık ikinci el oyununuzu internet üzerinden rahatlıkla satabiliyorsunuz. Fakat oyun yapımcıları bu satıştan para kazanmadıkları için bunu yapmanızdan aslında pek de hoşlanmazlar. Artık bu durum değişiyor. Pek çok oyunda sıkça gördüğümüz "üreticinin sitesinden



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge



derinliklerinden gelip dünyanın yerlisi insanoğluna kafa tutan uzaylılar. Bu uzaylıların yaptıklarını anlatan kitapları, filmleri ve oyunları saymakla bile baş etmek mümkün değil. Ama aralarından bazıları var ki onları da unutmak mümkün değil. Örneğin; bundan 13 yıl önce, 1996 yılında bilgisayarlarda hüküm sürmeye başlayan Duke Nukem 3D.

Aslında bu, Duke Nukem ile ilk tanışmamız değildi. Sonunda "3D"si olmayanını 1991 yılından beri tanıyorduk. 1993'te ise Duke Nukem II ile tanışmıştık fakat bu oyunların her ikisi de iki boyutlu oyunlardı. 1996 yılında Duke Nukem, -hemen hemen- üçüncü boyuta sıçramış oldu.

Son derece eğlenceli oynanışının yanı sıra Duke Nukem 3D'yi bu kadar unutulmaz yapan ise pek çok kişiye göre fütursuz bir espri anlayışı ve cinsel göndermelerle dolu ilk oyun olmasıydı; hatta pornografi ve cinayeti övdüğü gerekçesiyle döneminde ağır eleştirilere uğramıştı. Fakat bu

durumdan rahatsız olanlar bile oyundan uzun süre uzak kalamadılar.

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

YIL 1991

TÜR Adventure

YAPIM Lucasfilm

DAĞITIM Lucasfilm

Birileri çıkıp da "Adventure öldü." diyesi çok oldu. Bu görüşe katılanlar kadar itiraz edenlerin sayısı da çoktu. İşin aslı, adventure türü ölmedi fakat uzun zamandır köşesinde, eski güzel günleri anarak ve tekrar tekrar anlatarak günlerini geçiriyor. Zaman zaman gözünde bir parıltı belirse de adventure türünü çok uzun zamandır eskisi gibi ortalıkta göremiyoruz. Özetle, adventure yaşıyor, hatta arada güzel oyunlar bile çıkıyor ama eski zamanlardaki sıklıkta değil ve başarısı sürekli olmaktan uzak.

"Artık oyuncuların eskiye göre daha sabırsız olduğu, oyunlarda karşılaştıkları zorlukları düşünüp onların üzerine giderek çözmek yerine daha hızlı

çözümler aradıkları" yönündeki görüşleri tartışmaya burada yerimiz yetmez ama gerçekten de adventure'ın kral olduğu eski günleri düşününce bu görüşlere hak vermemek de elde değil.

İşte güzel adventure zamanlarının güzel bir hatırası; Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. İlk Monkey Island'dan tanıdığımız Guybrush Threepwood ve sevdiceği, güzeller güzeli Elaine'in, efsanevi korsan LeChuck'un hayaleti tarafından rahatsız edildiği ikinci oyun. Eğer eski takoz bilgisayarınızın sabit diskinde bu oyun için yer varsa kesinlikle boş geçmeyin.

ANOTHER WORLD

YIL 1991

TÜR Aksiyon

YAPIM Delphine Software

DAĞITIM Interplay

Eski oyunları seviyor ve Another World ismini ilk kez duyuyorsanız, muhtemelen siz bu oyunu ABD'deki adı olan "Out of This World" olarak

biliyorsunuz demektir. Çünkü bu oyunu gözden kaçırmazına pek olanak yok. Her ne kadar anavatani ABD'de piyasaya çıktığı zaman çok ciddi bir ticari başarı yakalayamamış olsa da, ülkemizde neredeyse kendi ülkesindekinden bile daha çok ses getirmişti.

Another World'ün başarısının en büyük sebeplerinin başında görseiliği geliyordu. Sinematik görüntüleriyle dönemi için çok yenilikçi grafiklere sahip olan oyun, aynı zamanda karakterlerin surat ifadelerinin konuşma sırasında farklılık göstermesi gibi -şu an için ufak bir detay gibi görünen fakat zamanı için bir devrim niteliğinde olan- yenilikleri ile çok ses getirmişti. Aslında bir adventure oyunu da sayılabilecek olan Another World'de aksiyonun biraz daha ön planda olduğunu söylemek yanlış olmaz. Fakat her iki türün sevenlerine de kendisini kolaylıkla beğendirebiliyor.



Daha fazlası
LEVEL+ 'da...
www.level.com.tr

Bir Oyun Yazdım...



Yok yok, hayır... "Oyun oynayıp para kazanıyorsun; oh ne ala!" sözlerini kabul etmiyorum. Bu kadar basit olsaydı herkes forma forma yazı yazar, her oyun oynayan, oyun dergilerine bir şeyler karalardı; değil mi?

Ama size bundan bahsetmeyeceğim. Öyle ya da böyle, bir şekilde tam 9 senedir oyun dergilerinde kendimi helak ediyorum. Kah oyun incelemesi yazıyorum, kah haber topluyorum, kah eğleniyorum, kah eleştirilere kulak tıkamak

Tamam; çabayı anlıyorum. Değişik bir dünyanın, değişik bir insanı hakkında, değişik bir konu konuşma şansına kavuşmuşsun ama düşün ki ben yedi yaşından beri oyun oynuyorum ve dokuz senelik dergi macerasının öncesinde başlayan web yazarlığını da hesaba katınca bin senedir oyunlarla iç içeyim; artık konu bende "refleks"e dönüşmüş.

de takip ediyorum. Henüz piyasaya çıkmamış oyunlar hakkında bilgi ve..." derken, biraz önce meraklı gözlerle bana bakan kişi soluk bir yüzle bana el sallayarak, bu sefer bedenini de işin içine katıp bana veda ediyor ve yavaşça uzaklaşıyor.

Oysa ki bir gazetede düzenli olarak yazı yazan bir köşe yazarının işi ne kadar kolay.

- Ne iş yapıyorsunuz?

- XXX gazetesinde (XXX de biraz müstehcen oldu.) köşe yazıyorum.

- Aaa çok güzel! Peki ya siz? (Soru bana geliyor.)

- Bilgisayar dergisinde yazarlık yapıyorum. Oyun dergisi aslında. Yani bilgisayar oyunları. Orada oyun incelemesi yapıyorum, haber yazıyorum, oyun sektörü, donanım, oyun yani... Anlatabiliyor muyum?

- Peki iyi günler... (Yavaşça kaçır.)

Bu bir değil, iki değil. Sürekli aynı şeyle karşılaşıyorum. Düşündüğünüzün aksine (Ne düşündüğünüzü bilmiyorum aslında.) çevremde sürekli oyun oynayan, oyunlarına sarılıp yatan insanlar yok. Tam tersine, o kadar az kişiyle oyun muhabbeti yapıyorum ki sonuçta geriye biraz önceki muhabbeti çevirebilecek kapasitede bir dolu adam kalmış oluyor. Hayır, onları suçlamıyorum; herkes her şeyden anlayacak değil ama benim de limitim doldu sanırım. Çoğu zaman bir dergiyle alakam olduğundan bahsetmiyorum bile; sonra birisi çıkar,

"Aaa Seda dergisinde de oyunlarla ilgili bir köşe vardı, iskambil falan; o tip şeyler mi yazıyorsun?" der, ben de uzaya kaçıveririm, yazık olur...🙄

tsentuna@level.com.tr

Bilgisayar dergisinde yazarlık yapıyorum. Oyun dergisi aslında. Yani bilgisayar oyunları. Orada oyun incelemesi yapıyorum, haber yazıyorum, oyun sektörü, donanım, oyun yani... Anlatabiliyor muyum?

için kafamı toprağın altına gömüyorum.

Fakat işin zor kısmı, kısa bir süre içerisinde bir ton oyunla uğraşmak değil; "oyun editörlüğü" kavramını anlatmak!

LEVEL'da yazarlık yaptığımı sağır sultan bile duydu; o konuda bir sıkıntı yok. Ama LEVEL'ın aslında bir "ne" olduğunu bilen yok! Durum aynen şöyle gelişiyor:

- Tuna, sen bir dergide yazarlık yapıyor muydun?

- Evet.

- Ne dergisi o?

- Bilgisayar falan. (Oyun sözcüğünü özellikle sakladığıma dikkatinizi çekirim.)

- Bilgisayar oyunları diye duydum? (Artık nasıl bir araştırma yapıldıysa...)

- Evet öyle. LEVEL derginin adı da.

- LEVEL'ı duydum sanırım. (Bu konuda beş kişi doğruyu söylüyorsa, diğer beşi kesin yalan söylüyor.)

- Evet bayağı uzun süredir piyasada; görmüşsünüzdür bir yerlerde kesin.

Ve sonra can alıcı kısım geliyor...

"Peki oyunları ne yapıyorsun sen tam olarak?" Yiyorum onları ben. Bazen kırıp sokaktan geçenlere de fırlattığım oluyor...

Dolayısıyla böyle bir soru gelince

"ÖEH!" diye bağırırım geliyor. Tabii ben yine de efendiliğimle;

"Oyunları oynayıp inceliyorum."

diye konuyu kapatmaya çalışıyorum. Konuyu açmak, konuşmak, anlatmak ben de isterim ama karşımdaki insan zaten biraz önceki cümleyi duyduğu anda bana ruhen ve "beynen" veda etmiş...

"Oyun incelemek mi? Yani oyunları yazıyorsun... O kadar mı?"

Bu şahane çıkışa cevaben, "Hep inceleme değil, yeni çıkacak oyun haberlerini, sektördeki gelişmeleri



Bilim Kurgu MMORPG Azlığı



Eski ve tutkulu bir devasa online oyuncusu olmama rağmen, hep eksikliğini duyduğum bir konuyu daima gündeme getirmişimdir. Devasa online evrenler arasında bilim kurgu teması eksik kalmış, yetersiz kalmıştır; kalmaya da devam ediyor. Eve Online'ın kendi çapında başarısını bir kenara koyarsanız,

Dünyanın en kalabalık devasa online oyunlarının hep kılıç ve kalkanlı Orta Çağ fantezileri olması devamlı aklıma takılmıştır

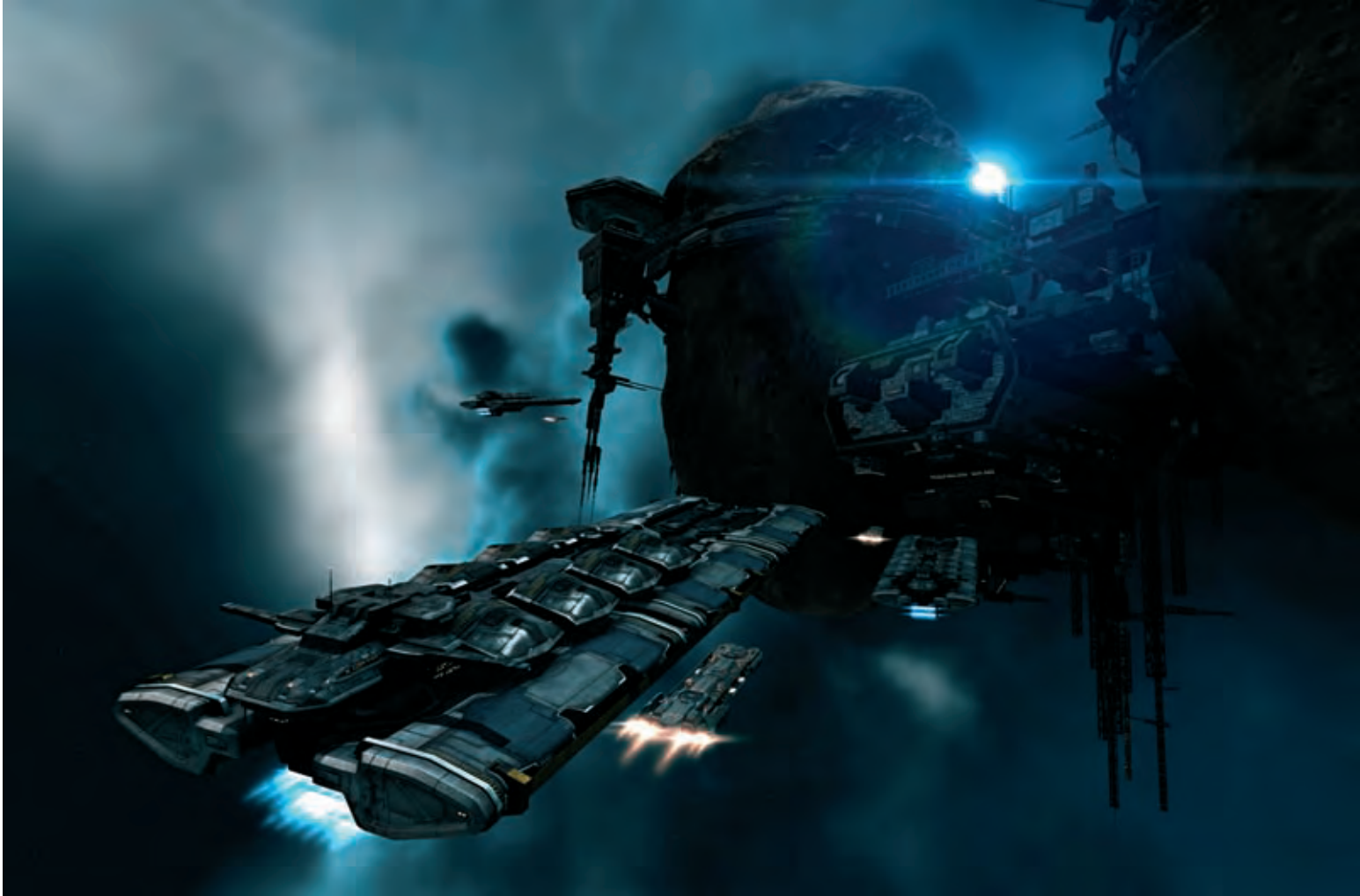
dünyanın en kalabalık devasa online oyunlarının hep kılıç ve kalkanlı Orta Çağ fantezileri olması devamlı aklıma takılmıştır.

Büyük harcamalar ve reklam kampanyaları ile geliştirilen Tabula Rasa'nın yeterli oyuncu bulamadığı için bu ay kapanması, dünyadaki

online oyun severlerin bilim kurgu temasını hiç sevmediklerini, bütün gün ellerinde kılıç - kalkan, oradan oraya koşup ejderha kesmek üzerine bir hayal ve fantezi dünyasına sahip olduklarını anlatıyor bana.

Dolayısıyla oyunlar, bu tutan Orta Çağ fantezilerinin biraz dışına çıkmaya kalkışınca sonları hezimet oluyor. Artık bu insanların nasıl bir kılıç sevgisi varsa, dünyanın en sevilen bilim kurgu dünyalarından, lazerlerle gezegenlerin havaya uçurulduğu, tuzla buz edildiği Star Wars'ta bile kılıç ögesini hikayenin ana unsuru olarak kullanmadan edememişler; varın siz düşünün insanların aklındaki kılıç - kalkan sevgisini, takıntısını.

Şimdi, bilim kurgu temalı MMORPG sever bir insan evladı olarak, Star Trek Online gibi zengin bilimkurgu içeriğine ve özgün bir tasarıma sahip olacağını düşündüğüm yeni oyunları bekliyor ama bir yandan da korkmaya devam ediyorum. Bir - iki bilim kurgu evreni daha çuvallarsa, yapımcılar riske girmek istemeyip hepten kılıçlı, kalkanlı, ejderhali, WoW türevi oyunlara dalacaklar. İşte o gün, fezaya kaçıp uzaylı kardeşlerimize sığınma günüdür. cem@level.com.tr





Birkaç Jeton Uğruna...

High score meselesi ezelden beri bilgisayar oyunlarına tutkun insanların en önem verdikleri olgulardan biridir. "Ben 100.000 puan'ı geçtim, o da neymiş ben 250. level'ı bitirdim" gibi cümleler ile birbirleriyle siddik yarıştıranlara oyun alemlerinde

Rekabet duygusunun insan doğasının temel taşlarından bir olduğu yadsınamaz fakat rekabetin insanı zalimleştirmesi, çirkefleştirmesi hiçbir alanda tasvip görmez

çok rastlanır.

Rekabet duygusunun insan doğasının temel taşlarından bir olduğu yadsınamaz fakat rekabetin insanı zalimleştirmesi, çirkefleştirmesi hiçbir alanda tasvip görmez. "Bilgisayar oyunları ise işin rekabet ve eğlence tarafının en güzel yaşandığı platformdur" diyebilir miyiz yoksa bir durum düşünmemiz mi gerekir?

Video oyunları üzerine yapılmış en dikkat çekici belgesel olan King of Kong: A Fistful of Quarters bilgisayar oyunlarındaki masumiyetin ne kadar erken dönemlerde kaybolduğunu bize tüm gerçekliği ile gösteriyor. Film, efsanevi arcade oyunu Donkey Kong'un 25 seneye yayılan ve bu satırlar yazılırken bile devam eden çirkin rekabetinin öyküsünü gözler önüne seriyor.

Her şey çok masumane başlıyor aslında. 15 - 17 yaş arası el beyin koordinasyonu fazlaca gelişmiş gençlerin koca arcade makinelerinin önünde Time dergisine verdikleri poz ile başlıyor. Video oyunlarının en ilkel döneminden bahsediyorum. 50 santime 75 santim ana kartların tek başına bir oyunu çalıştıramadığı dönemler bunlar. Donkey Kong günümüzün PES'i kadar popüler ve herkes atari salonlarında bu oyunun peşinde. Elbette herkes derken Amerika Birleşik Devletleri ve Avrupa'nın gelişmiş ülkelerinden bahsediyorum.

Bu yıllarda Twin Galaxies isimli bir atari salonu işi bir level öteye götürüp uluslararası bir yarışma düzenlemeye karar veriyor. Twin Galaxies kurucusu Walter Day isimli bir şahsiyet. Kendisi saygınlığını biraz kaybetmiş olsa da bugün bile Guinness tarafından Dünya Video Oyunları Resmi Hakemi olarak nitelendiriyor.

Twin Galaxies 1982 yılında gerçekleştirdiği turnuvada Nintendo tarafından sadece bir yıl önce geliştirilen ve piyasaya sürülen Donkey Kong zorluk derecesi yüzünden en çok oynanan ve sevilen oyun oluyor. Billy Mitchell isimli sırça bıyıklı bir Amerikan oğlanı 874.300 gibi bir skorla en yakın rakibine 300.000 fark atıp kırılması zor bir rekor elde ediyor. Bu akıl almaz skor Billy'nin kişiliğinin oluşmasında önemli bir rol oynuyor keza.

Bir video oyununda kazandığı başarıdan sonra her zaman bir kazanan olma ideasına takılıyor. Elbette kazanan ve kaybeden arasındaki farkı abartarak sunan ABD'de yaşadığı için rolüne çabuk uyum sağlıyor. İşleri yolunda gidiyor. Yaşadığı bölgenin en ünlü acılı tavuk kanadı sosunu üretiyor. Zengin oluyor. Daha sonra iri memeli, genel geçer kaniya göre süper seksi ve dul bir bayan ile evlenip combo'yu tamamlıyor.

Billy Mitchell'in rekoru kırmamasından 24 yıl sonra Steve Wiebe isimli hayatında hiçbir zaman birincilik alamamış ama iyi mücadelesi yüzünden hep takdir edilmiş, iyi niyetli, orta batılı bir kimya öğretmeni olarak Donkey Kong'un önüne oturuyor ve 1.000.615 gibi bir skorla rekoru kırıyor. Ama artık kötülüğün dünya üzerindeki merkezlerinden biri olan Mullet Hair Billy (herifçiğünün saçları tam Chuck Norris modeli olduğundan bu tanımlama kullanılıyor) ve Twin Galaxies tayfası Wiebe'ye elinden gelen zorluğu çıkartıyor.

Bu bahsettiklerim sadece filmin ilk 40 dakikasında olanlar. 2007 yılında çekilen belgesel bu mücadelenin büyük bir kısmını ortaya koysa da 2007'den sonra olanları internet'ten araştırıp öğrenmek zorundasınız. Belki o zaman arkadaşlarınızla bir video oyununda mücadele ederken biraz daha efendi olur, tüm saygınlığınızla bir gamer olmanın özünü kavrayabilirsiniz. yekta@level.com.tr



Long Live Rock'n Roll...



Yıl 1996... Aylardan Mart ya da Nisan; tam olarak hatırlayamıyorum. Elime bir albüm geçiyor; adı Heaven and Hell... Bir Black Sabbath albümü... Heavy Metal'le tanışmam... O gün, Ronnie James Dio'nun o eşsiz vokalinin, günümüze kadar geçen

Heavy Metal'e gönül vermiş benden daha genç dostlarıma da önerim; farklı müzik türlerine kapalı olmamalarıdır...

yaklaşık 15 yıl boyunca beni Heavy Metal'e bağlayacağından habersiz, saatlerce adı geçen albümü dinlemiştim; heyecanla, coşkuyla...

Aradan yıllar geçti... Yıl 2009... Mart ayında 30. yaşımın günlerini tüketmeye başlayacağım. Nasıl geçti bilmiyorum bu kadar yıl... Bazı geceler hayatımın bilançosunu çıkarmaya uğraşıyorum. Pek kolay olmuyor... Yaşamın benden alıp götürdükleri mi yoksa benim yaşamdan çaldıklarım mı yekun olarak daha fazla tutuyor, hesaplıyorum. Ne var ki sonuç her defasında farklı çıkıyor. Sanırım işlemlerde usulsüzlük yapmayı seviyorum...

Evet... Bunca yıl... Usul usul geçen bunca yıl... Yaşamımda değişmeyen birkaç kavram ve ritüel var... Örneğin; halen

Galatasaray'lıyım, halen babamla birlikte futbol maçı izlemeyi birçok şeye değişmem, halen kardeşimle karşılıklı oyun oynamayı seviyorum; onun da önceki sayıda kaleme aldığı dosya konusunda yazdığı gibi, geçmiş yıllarda Spectrum'da, Commodore'da, Amiga'da oynardık. Günümüzdeyse Xbox 360'da ya da PlayStation 3'te. Yegane fark bu... Halen bira içmeyi çok seviyorum, halen siyaset kurumu ve dolayısıyla teorileri, ekonomik / iktisadi açılımlar, sosyo-kültürel konular ilgimi çekiyor, halen uykuyu seviyorum, halen inançlıyım, inancımı seviyorum ve halen Heavy Metal dinliyorum...

Bir Heavy Metal dinleyicisi olarak, "İlk gençlik yıllarımdaki kadar fanatik ve muhafazakar mıyım" sorusuna vereceğim cevap ise "Hayır" olur... Başka müzik türlerini de keşfetmeye ve bu farklı türlerin iyi örneklerini dinlemeye çalışıyorum son beş - altı yıldır... 10'lu yaşlarının ortasında veya sonlarında ya da 20'li yaşlarının başındaki, Heavy

Metal'e gönül vermiş benden daha genç dostlarıma da önerim; farklı müzik türlerine kapalı olmamalarıdır...

Yanı sıra, Heavy Metal dinlemekten, daha önceki satırlarda da yazdığım üzere, vazgeçmiş değilim. Fakat yazımın bu bölümünde bir ayrıç olarak şunu dile getirmekte yarar görüyorum: Yeni yeni Heavy Metal dinlemeye başlayan ve yazımı okuma zahmeti gösteren arkadaşlar bunu bir rica olarak da kabul edebilirler; sadece güncel grupları dinlemeyin, bu müziği sadece içki içmek ve küfür etmekten ibaret sanmayın, sadece distortion kullandığı için şarkılarında tek bir gitar solo bile olmayan müzik topluluklarını "Heavy Metal grubu" olarak adlandırmayın. Bu müziğin köklerine inin; orada sizi AC/DC'ler, Motörhead'ler, Black Sabbath'lar, Deep Purple'lar, Judas Priest'ler, Iron Maiden'lar, Accept'ler karşılayacaktır. Onların gemilerinde herkese yer var, merak etmeyin. Bu usta kaptanlarla uzun ve unutulmaz bir müzikal yolculuğa da hazırlıklı olun...

Geçen yıllar içerisinde hayatımda, Heavy Metal'le bağdaşık olarak değişmeyen bir başka kavram da kaset dinleme alışkanlığımın devam ediyor olması... Muhakkak ki CD'den de müzik dinliyorum fakat dile getirdiğim gibi, müzik kasetlerimin yeri bir başka... Hepsinin farklı anıları var benim için... Kimi yağmurlu bir günde mutsuzken alınmıştır, kimi çok mutluysen... Kiminin heyecanla ambalajını açarken kutusunu kırmışım -dır ki öyle kalmıştır, kimi halen bugün alınmış gibidir... Kimini ilk dinlediğim anı hatırlarım, kimini hatırlamam... Kimi uykusuz gecelerimde bana eşlik etmiştir, kimi uykuya dalmamda yardımcı olmuştur... Kimi King Diamond'dır, kimi Overkill, kimi Exodus'tur, kimi Savatage, kimi Helloween'dir, kimi Whitesnake...

Bir de aklıma, geçmiş yıllardaki "Caravan" günleri geliyor... Önemli bir müzik topluluğu olan Kronik'in bu barda sahne aldığı dönemler; bilen bilir... Herkes evinde gibiydi, herkes birbirini tanısın ya da tanımasın selamlaşırdı, herkesin yüzü gülerdi. Kronik, unutulmaz Heavy Metal klasiklerini çalarken, müdavimlerden oluşan koro tüm mekanı inletirdi. Gülen gözlerle kadehler havaya kalkardı... Heyecan vardı, coşku vardı... Mutluyduk; güzel günlerdi...

Hey gidi yıllar...
doruk@level.com.tr





Duru Zihin

Uyandım, ama gerçekten uyandım; daha önce hiç hatırlamadığım derecede kendime geldim. Gözlerim, görmediği kadar net görüyor, kulaklarım hiç işitmedikleri kadar iyi işitiyor ve burnum, daha önce hiç farkına varmadığım kokuları alıyordu. Ne olmuştu, beynin neresi hangi etkiye maruz kalmıştı da bu kadar ayılıp kendime gelmişim. Derin bir uyku mahmurluğu aniden kendini bu güçlü algılar dünyasına bırakmıştı?

Dimdik oturuyordum; zerre yorgunluk, zerre kasılma yoktu bedenimde.

İçinde bulunduğum odanın, onun içinde bulunduğum binanın, sokağın, şehrin ve bütün dünyanın kesintisiz bir farkındalığındaydım... Ve bunun tadını çıkartıyordum

Doğal duruşum buydu, ben buydum, enerji en tepeden en aşağıya kadar kesintiye uğramadan akıyordu. Zorlama yoktu, istemsiz müdahale yoktu, stres yoktu, muhteşem bir zindelik, doğal bir zindelik vardı.

Hafızam; hafızam inanılmaz derecede netleşmişti, düşüncelerim de

netleşmişti. O kadar berraktı, o kadar duruydular ki içinde bulunduğum duruma duyduğum heyecan bile bu ruh hali ve düşünce denizinde rahatsız edici dalgalar yaratmadan doğal akışın bir parçası halindeydi.

Elimi havaya kaldırdığımda havayı, duvara dokunduğumda duvarı hissediyordum. İnsanlar duvara dokununca duvarı hissettiklerini sanırlar ama hissetmezler, sadece kafalarının gerisinde bir yerde, soğuk bir yere dokunulduğuna dair belli belirsiz, önemsenmeyen bir his vardır. Ancak yaptığım hareketler kafamın gerisinde değil, düşüncelerimin tam merkezindeydi ve yaptığım her ince hareketi gerçek anlamıyla hissederek yapıyordum. Normalde beynin ellediği ve filtrelediği bütün veriler sorunsuzca bilincime ulaşıyor ve işleniyordu.

Ayağa kalkıp yürüdüğümde kafamın ve kulaklarımın çevresinden akan havayı duyuyor, bütün bedenimle çevremdeki havanın yoğunluğunu, ısını ve gayet hafif yürüyüşümde çevremden akışını hissedebiliyordum. İçinde bulunduğum odanın, onun içinde bulunduğum binanın, sokağın, şehrin ve bütün dünyanın kesintisiz bir farkındalığındaydım... Ve bunun tadını çıkartıyordum.

Bu yüksek ruh hali, biliyordum ki bir müddet devam edecek, sonra dış dünyanın etkileriyle, dalgalanmalarla sarsılmaya başlayacak, titreşimler üst üste binerek beni dalgalarla boğacaktı. agungor@level.com.tr

Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Çarınız 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

MERHABA

Merhaba LEVEL ahalisi,

Mr. White: Merhaba canım.

Nasılsınız? Burak Abi, bebeğin hayırlı olsun! Bir gün gazete almaya gidiyordum; LEVEL'i gördüm, merak ettim, aldım; o günden beri de alıyorum. Gerçekten çok güzel bir dergi. Biraz da hile bölümünü uzatsanız çok iyi olur.

Mr. Brown: Teşekkür ederim. Ben de bekardım işte bir gün Bilge'yi gördüm, merak ettim, aldım; o günden beri de evliyim. Gerçekten çok güzel bir kız. Biraz saçlarını uzatsa çok iyi olur.

1. Ben konsol alacağım. "Hangisini alayım?" diye sormayacağım çünkü "Xbox 360" diyeceksiniz. Xbox 360 alıyorum. PC ölmedi, ölmeyecek de ama işimi garantiye almalıydım.

Eddie: Aferin!**Mr. Orange: Güzel.****Mr. Pink: Güzel seçim.****Joe: Nice.**

2. İkinci sorum MMORPG ile ilgili. Age of Conan: Hyborian Adventures Xbox 360'ta da oynanıyor. Bu nasıl oluyor? İnternet mi var Xbox 360'ta? Pek konsol bilmiyorum da.

Mr. Blonde: Xbox Live üyeliği satın alıyor ve Xbox 360'a bir ethernet kablosu takarak internete bağlanmış oluyorsun.

Eddie: Konsolların başı kel mi sandın?!

3. Bir tane abi var; Xbox 360'ı bir kablo bulup bilgisayara takmış. Monitörü kapatınca Xbox 360 oluyor. Acaba bu kablounun adı nedir ve bu kabloyu nereden bulabilirim?

Mr. Blonde: Abinin adı Optimus Prime mı böyle PC - Xbox dönüşüyor?

Mr. Orange: Karışık ilişkiler bunlar...

Mr. Pink: Sanırım VGA kablosu ile Xbox 360'ı monitöre bağlamış.

Eddie: Kablounun adı değil de o abinin adı David Copperfield.

4. Bir sayınızda, Online bölümünde Hero Online'i anlatsanız...

Eddie: Anlattık ama bir defa daha anlatabiliriz tabii ki.

5. Sizce Street Fighter serisi mi daha güzel, yoksa Tekken serisi mi?

Mr. Orange: Bence Street Fighter; Tekken ile pek bir münasebetim olmadı zaten.

Mr. Pink: İki farklı olaylar. Birisi iki boyutlu, birisi üç. Şahsen her ikisine de bayılmaktayım.

Eddie: Double Dragon!

6. En çok hangi MMORPG oyununu seviyorsunuz? (Ben Silkorad Online'ı seviyordum fakat yapımcısı Joymax işi paraya sardı. Ya abi, SRO'yu paralı yap o zaman. Oyuna girilmiyor ya; ille de "Premium al" diyor.)

Mr. Brown: Vallahi bu kriz insanları mahvetti. Doğal olarak adamlar oyunu paralıya çeviriyorlar. Hep diyorum; bence bedava kaliteli MMORPG olmaz.

Mr. White: Eve Online.

Mr. Orange: En uzak olduğum tür ama yine de Matrix Online diyeceğim. (Niye ki?)

Evet, sorularım bu kadar. Hepinize iyi çalışmalar! (Güzel kafiye oldu.)

Yusuf Kemal Tok

OYUNSUZ BİLGİSAYAR!

Mr. White: Olmaz öyle şey.

Yanlış bu başlık.

Merhaba LEVEL dergisi sakinleri,

Mr. White: Sana da merhaba

canım.

Nasılsınız? Şu anda çokook iyiyim!

Mr. White: Hangi an?

Mr. Orange: Hayırdır?

Joe: Nedir?

Derginizi yakından takip ediyorum. Daha yeniyim; son sekiz sayınızı aldım ve koleksiyon yapmaya başladım. Neyse, fazla uzatmadan sorulara geçeyim.

Joe: Bir dahakine uzat lütfen.

1. İlk olarak ben oyunsuz bir bilgisayarın yüzüne bile bakmam ve yeni çıkan oyunların benim bilgisayarıma göre istekleri çok. Ben bu istekleri detaylı bir şekilde öğrenmek için sizin yardımınızı istiyorum. Mesela ekran kartını nasıl önerirsiniz, hangi marka?

Mr. Blonde: Donanım

sayfalarında Recep'in tavsiye ettiği sisteme bakmanı tavsiye ederim.

Mr. Orange: Nedense ATI'ye bir sempati var. Şöyle üzerinde 4870 yazan kutulardan birini kap derhal.

2. Aksiyon oyunlarını çok oynuyorum, özellikle de CoD serisini. Ancak artık bu serinin dışına çıkmak istiyorum. Hangi oyunu önerirsiniz aksiyon olarak?

Mr. Blonde: FPS'ye kastın, Crysis ve Warhead tabii ki.

Mr. Orange: "Mirror's Edge ve Far Cry 2" derim ama yepyeni bir şey istiyorsan F.E.A.R. 2: Project Origin.

Eddie: Dead Space, ilk Condemned, Bioshock...

Joe: Bioshock ve Mirror's Edge... Yatmadan önce üçer doz hafız...

3. Sadece PC oyunları oynamiyorum. Bende PlayStation var maalesef ve artık oyunlarını bulmak çok zor; hatta "imkansız" denilebilir. Ben artık yeni bir oyun konsolu istiyorum. En iyi oyun konsolu hangisi?

Mr. Blonde: En iyi konsol elindeki konsoldur, yoksa en yakında oturan arkadaşındaki konsoldur.

Joe: Hepsı çocuğumuz gibi ama Xbox 360, bir adım önde. Şunu da unutmamak gerek tabii ki; Xbox 360 henüz resmen girmedir Türkiye'ye. Yani oyunları yurt dışından alacaksın.

4. Kafama takılan bir soru var. Zaten burada amaç soru sormak, değil mi? Ben liseye hazırlanıyorum; sekizinci sınıftayım. Dergi gibi yerlerde editör falan olmayı düşünüyorum. Size sorum şu: Köşe yazısı falan yazmak için nelere dikkat etmek gerekir?

Mr. White: Eddie'ye bol bol yazı gönder, her gün mail at, dergiyi telefonla ara Eddie'yi iste, onu yeterince bıktıran azimli adayları dergiye yazar olarak alıyor. Ama önce azmini kanıtlaman gerekli çünkü bu çok azim isteyen bir iş.

Eddie: Beni bıktıran insanları yazar olarak alıp sonra intihar süsü vererek ortadan kaldırıyorum.

Joe: Azim iyi, güzel de onu "boğma"yla karıştırmamak lazım. Nice genç yetenekli yazar sırf sabırsız olduğu ve iki gün bekleyemediği için postalandı tarafımızdan. Bu tip adaylara "Spam'ci Yazar Aday Adayı" diyoruz LEVEL'da.

Mr. Orange: Ben de bilmiyorum çünkü hiç köşe yazısı yazmadım. Bakmayın Altıgen'de yer aldığım aylara.

5. Belki bu soru sizin için ne çok basit, ne de çok zor. (Saçma oldu, değil mi?) Benim MP4'üm var ama ya MP4 kafayı yedi ya da PC. USB kablosunu takıyorum müzik atmak için, şarj oluyor ancak müzik atmaya yarayan taşınabilir disk çıkmıyor. (Umarım anladınız ne demek istediğimi...) Eskiden böyle bir şey olmuyordu ama eski köye yeni adet geldi; artık böyle bir sorunum var. Bu sorunu nasıl çözerim?

Mr. Blonde: Bilgisayarım'a sağ tıklayarak Device Manager'a gel, buradan cihazı bul uninstall et, çıkar, restart et, yeniden

tak. Sürücüsü falan varsa yedeklemeyi, bulundurmaya ihmal etme bunu yaparken.

Mr. Orange: Creative Zen

Neeon 2 al; çok uzun süredir kullanıyorum ve en ufak bir şikayetim yok.

Sorularım bu kadar abilerim, ablalarım. Yazıma çok dikkat ettim. Umarım yanlışım yoktur. *Gürkan Kulaberoğlu*

YAŞASIN LEVEL, YAŞASIN ELİF ABLA!

Mr. White: Ya ben bu mektubu okudum, mektubun hiç bi yerinde yaşasın "Elif Abla" vurgusu yok, kim attı bu başlığı buraya? Ne güzel iş, gelen mektupları ben tasnif etsem, her başlığa "Yaşasın Cem Abi" yazayım o zaman.

Eddie: Vallahi ben de anlamadım; mail'in başlığı bu ama mail'de hiç beni öven bir şey yok. Kırıldım açıkçası. İnsanları boş vaatlerle kandırmamak lazım.

Selam LEVEL dergisinin mitolojik tanrı ve tanrıçaları, Derginizi yaklaşık dört aydır takip ediyor ve daha önce bu dergiyi almadığım için kendimden utanıyorum! 1. İlk önce, derginizin teknik servis bölümünde yazan high-end özelliklerine uyan bir PC topladım. Yine de konsol almama gerek var mı?

Mr. Brown: Bazı oyunlar sırf konsola çıkıyor. Aslında herkesin evinde her konsoldan birertane olmalı bence. Ama o kadar para kimde gezer... Sen PC ile mutlu ol; ben öyle yapıyorum.

Mr. Blonde: Bence PC'nin tadını çıkart, gerek yok.

Mr. Orange: O kadar paraya kıydıysan unut konsolu.

Mr. Pink: Konsol almanın yeri, zamanı veya nedeni olmaz!

Joe: Sen bakma onlara Genç Batuhan. Al bir konsol. Konsol tatlıysa, PC tuzlu... Hayır, para anlamında değil. Evet, para anlamında. Hayır... Dağılın ulan! (Kendisine diyor. Yani, kendime diyorum.)

2. Bug'lı oyunlardan kurtulmak için orijinalden korsana mı geçiş yapmalıyım?

Mr. Blonde: Orijinal oyunlarda korsanda çekeceğin pek çok sıkıntıyı çekmezsin. Otomatik güncellemeler sayesinde başın ağrımaz, uzun vadede çok daha karlıdır.

Mr. Orange: Her zaman kesin çözüm olmasa da bug miktarını büyük oranda çözen bir kurumdur orijinal oyun.

Mr. Brown: Bug'lı oyunlardan kurtulmak için orijinalden korsana geçiş yapma. Onlar da virüslü.

3. Oyun kıtlığı yine mi başladı?

Mr. Orange: Yağmur yeniden başladı!

Eddie: Ben o yağmuru göremiyorum ve moralim bozuluyor bu yüzden.

4. Sizin ofiste küfür etme olayları çok sık oluyor mu?

Mr. Orange: Bu ofiste küfür yok! Mr. Brown: Bizim ofiste küfür edemezsin. Etrafta 60 kişi var; yemez.

5. Command & Conquer 3 Tiberium Wars'ın incelemesini yaparsanız güzel olmaz mı? **Mr. Orange: Geç oldu; biz artık çıkalım.**

Eddie: Eh artık Kafa Ayarı'nda yaparız; az kaldı.

6. Oyun oynayıp para kazandığınız doğru mu? (Doğru ise Elif Abla hangi saatler arası oyun oynar?)

Mr. Orange: Her şey ortada değil mi?

Mr. Brown: Eddie'yi oyun oynarken seyretsen çok

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Sadece salata ve çorba yiyeceğim; az az böyle."

2. "Birileri kazanmamı istemedi"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Ben bitirmedim; Allah bitirdi."

Burak'ın LEVEL Ligi'nde Mirror's Edge 2D oynarken en basit noktada sürekli hata yaptığı için, oyunu zar zor bitirebildiğinde sarf ettiği cümle.

2. "Kısayolları kullansaydım ben Elif'i geçerdim"

Fırat'ın, Mirror's Edge Speedrun modunda Elif'in arayı epey açmasından sonra söylediği savunma cümlesi.

NOT: Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevap veren üç okurumuz Eser Çelik, Gökberk Metin ve Ahmet Aydın oldu. Bu okurlarımız Tıglon'dan üç adet Prince of Persia (PC) kazandı. Kendilerine oyunlar en kısa zamanda gönderilecektir.

tıglon

⇒ **eğlenirsin. Mesela geçenlerde monitöre yumruk savuruyordu. O günden beri onun içindeki hayvandan korkuyorum.**

Eddie: Zamanım olsa ve çevremdekilerden yiyeceğim sitemleri göze alsam haftanın her günü, 24 saat boyunca sadece tuvalet ve yemek molası vererek oyun oynayabilirim.

7. En sevdiğiniz oyunları söyler misiniz?

Mr. Blonde: Sistem formatlamaca, donanım takip çıkartmaca, kitaplarını düzenlemece...

Mr. Orange: Ali Cengiz oyunlarına bayılırım. Onun dışında Call of Duty olsun, NBA 2K olsun...

Eddie: Kolbastı.

İyi çalışmalar. Derginizin formatını ve ekibini değiştirmeyin. Burak Abi, bebeğin hayırlı olsun. (Biraz klasik ama analı - babalı büyüün inşallah.)
Batuhan Yeniğün

PSP HAKKINDA...

Selam olsun size bizi engin bilgileri ile aydınlatmaya kendini adanmış LEVEL ailesi.

Mr. White: Sağol canım.

Derginizi 135. sayısından beri takip ediyorum. Bence "Derginizi beğenerek okuyorum" cümlesi LEVEL'a bir hakaret olur. LEVEL, beni okurken başka dünyalara götürüyor. Mesela Faith ile damdan dama atlıyor, Kratos'la kılıç sallıyor, Prens'le duvarlarda koşuyorum. Sizce bu normal mi? Yoksa dergiye kendimi çok mu kaptırıyorum?

Mr. Blonde: Damdan düşmedikçe sorun yok.

1. Ben pansiyonda kalan bir lise öğrencisiyim ve şu an elimde

sadece bir PSP var. Bana iyi bir adventure oyunu önerebilir misiniz?

Mr. Orange: LEGO Indiana Jones: The Original Adventures.
Mr. Pink: Dead Head Fred.

2. God of War 3'ün hayranlarına ne zaman kavuşacağı hakkında bir bilginiz var mı?

Mr. Pink: Açıkladılar; Mart 2010.

3. PS2'de Guitar Hero: World Tour oynayabilmem için Guitar Hero gitarı mı almam gerekiyor?

Mr. Orange: Serinin bu oyunu, sadece gamepad'e sahip oyuncular için kilitli bir sandık gibi; yani aparatları alman gerekiyor.

4. PS2 için iyi bir simülasyon oyunu önerebilir misiniz?

Mr. Orange: Heroes of the Pacific.

Mr. Pink: Pek simülasyon sayılmasa da Ace Combat.

5. Bu arada, beni Intel Gamex 2008'e çağırmadığınız için size biraz kırdım.

Mr. Pink: Çağırdık yahu. Emin misin? Ben çağırdık diye biliyorum. Çağırmış olmamız lazım. Çağır. Çağırtı...

Eddie: Aaa, çağırmamızı beklemen hata. GameX senin de evin sayılır; bizim çağırmamızı bekleme. Kimse beklemesin.

Joe: Aradım, açmadın.

Evet, yazım kurallarına dikkat ettiğimi düşünüyorum. Yayınlamanız bile cevap verirsiniz çok mutlu olurum.
Tolga Topçu

OYUNSEVERLER OLARAK BİZLER

Merhaba sevgili LEVEL üstatları,

Mr. White: Ciğerimsin.

Nasılsınız? Umarım iyisinizdir.

Mr. White: Şahsen ben süperim, diğerlerini bilemem.

Eddie: Bencil...

Bence iyisinizdir çünkü o kadar oyun oynuyorsunuz ki canınız sıkılmıyordur herhalde. Derslerden pek fazla vakit bulamıyorum ben. Üniversitenin bu kadar zor olacağını tahmin etmiyordum. (Bir de hukuk olunca bölümüm, tahmin etmek gerekirdi.)

Eddie: Keşke sandığın kadar çok oyun oynayabilsek...

Dergiyi almaya başlayalı beş ay oldu. Daha önce almıyordum; malum derslerden pek vakit olmuyordu. Şimdi her ay çıkmasını sabırsızlıkla bekliyorum. Almaya başlayalı daha beş ay oldu ama ben şimdiden kendimi size yakın hissetmeye başladım. Neyse sizi sıkmadan sorularına geçeyim. (Geçmeden önce, Burak Abi'nin kızı olmuş; Burak Abi, tebrik ederim.)

1. Fotoğraflarınızda gözlerinizin altında bir çukurluk var; bu çok oyun oynamaktan mı?

Mr. Brown: Tebrik için teşekkürler. Tabii ki gözlerimizin altı çukurlu.

Geceler boyu oyun oynuyoruz.
Mr. White: Oyun editörleri aslında hilkat garibesi olur, sanırım bu sırrımızı fark ettin sen canım.

Mr. Orange: Bende de var mı ya?!

Mr. Pink: Öyle oyun editörüne gözün çukur, kafan yamuk falan denmez; kalkıp geliriz oraya!

Eddie: Vallahi benim çukurlar doğuştan.

Joe: Photoshop hilesi o. Matbaada sabote etmişler.

(Yuh! Bunu da matbaaya attı herif!)

Sakin yanlış anlamayın; Editörün Gizli Hayatı sayfasındaki fotoğraflarınızdan yola çıkarak sordum. Gerçi Tuna Abi dizi oyuncuları gibi poz vermiş ama yakışmış; Burak Abi ufukta bir yerlere bakıyormuş gibi. Ali Abi'ye sözüm yok; olağan şekilde çıkmış. Fırat Abi'nin ne yaptığını çözemedim zaten. Şefik Abi'nin "Bak çekme; aha, çekiyor, dur, poz veriyorum" gibi bir ifadesi var. Elif Abi ise güzel çıkmış.

Mr. Pink: Ooh iltifata gel!
Teşekkürler Can.

Eddie: Mr. Orange'ın fotoğrafını ben çekmiştim; o sırada maç izliyordum. Önünde dikildiğim için

öyle garip bir hal almıştır suratı.

Joe: Ben yalnız bir kovboyum Can; that's the point man!

2. Ben Ultima Online hastasıyım da; siz de oynuyor musunuz Ultima? Eğer oynuyorsanız hangi server'da? Bence online oyunlar içinde bir numara Ultima; diğerleri onun yanında hikaye kalır. Sizce de öyle değil mi?

Mr. Brown: Ben UO'ya taa 1994'te başlamıştım. İlk MMORPG'mdir. Ama artık oynamıyorum. Hatta karakterim bile silinmiştir.
Mr. Orange: Yanından geçemedim.

3. Hayat nasıl gidiyor?

Mr. Blonde: İş, güç, yuvarlanıp gidiyoruz işte...

Mr. Orange: Sıkıcı.

Mr. Pink: Kriz dolu.

Mr. Brown: Hayat kaka, pırt, pış pış ve enfes bebek kokusunu içime çekerek devam ediyor.

4. Her ay bir dergi çıkarmak zorunda olmanız hayatınızı monotonlaştırmıyor mu?

Mr. White: Ben kendimi güzel kızlarla dolu bir ofise kapattım, biri omuzlarıma masaj yaparken, diğer ikisi kol kaslarını gevşetiyor, bir başkası salkımıyla ağzıma üzüm veriyor diğer ikisi de bacaklarımdan ayak parmaklarıma kadar yorulan bedenimi yumuşacık elleriyle yoğurup, tüm bu monotonluğun bedenime çöken etkisini yok etmeye çalışıyor. Diğerleri için tespitin doğru ama. Bütün gün oflayıp pufalayp monitöre bakıyorlar.
Eddie: Vecihi'yi geçtin artık sen de Mr. White.

Mr. Blonde: Farklı dosya konuları ve projelerle hem kendimize, hem okuyuculara eğlence yaratıyoruz.

Mr. Orange: Doğrudur; arada daralmıyor değilim.

Mr. Pink: Şu saniye itibarıyla

Mr. White: ile samimiyetimi iletmeye karar verdim...

Mr. Brown: Bizler işini seven insanlarız ve her ay yeni bir şey yazdığımızdan dolayı

işimizden sıkılmıyoruz. Bu yüzden de dünyanın en şanslı insanlarındanız. Aman nazar

değmesin.

Joe: Yok canım, ne münasebet.

Fazla zorlamama gerek yok; sorularım bunlardı. Umarım yayımlarsınız. Hepinize kolay gelsin. İnşallah yayınlarsınız.

HER AY İÇERİĞİNDE 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" in 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!

("Umarım yayımlarsınız"la aynı anlama geliyor; niye yazdım ki şimdi aynı cümleyi? Çok mu sorguladım,,. Niye ki, ne oldu ki; bu cümle nereye gidiyor? Ne zaman oldu bunlar? Kim, ne, ne için? Şefik Abi yardım et!!!)
Mr. Orange: Vallahi etmem!
Can Koca

GOD OF WAR GELİYOOR!

Selam LEVEL çalışanları, Derginizi yaklaşık bir buçuk yıldır, yani 15 sayıdır takip ediyorum; etmeye de devam edeceğim! Street Fighter'ı oynadığınız şu günlerde sizi daha fazla yormadan sorularıma geçmek istiyorum.

1. Call of Duty 5'in zombi modu, Infinity Ward'ı etkiledi mi? Yani onlar da senaryo dışı eğlencelik bir mod yapacaklar mı?

Mr. Blonde: Şahsen böyle eğlenceli değişiklikleri başka oyunlarda da göreceğimizi umuyorum, ama elbette bir kesinliği yok.

2. Ben tam bir God of War hayranıyım ve ne yazık ki bir PSP sahibi değilim. Arkadaşlarımla PSP'lerinde oyunu bitirdim. Neyse sorum şöyle: Sizce God of War 3'ün kötü bir oyun olarak karşımıza çıkma olasılığı var mı? Bence yok; yani ikinci oyunun grafik motorunu kullansalar yine de şu anki çoğu aksiyon oyunundan kaliteli olur bence. Sizce?

Mr. Orange: Uzayan serilerin düşüşe geçmesi kaçınılmaz bir durum ama God of War gibi sağlam bir kaleyi yıpratacağını sanmıyorum Sony'nin.

Mr. Pink: Son derece uzaktaki çıkış tarihini ve ellerindeki malzemeyi düşününce, ortaya kötü bir oyun çıkma olasılığı bir hayli düşüyor.

Eddie: Bol zaman, bol malzeme ve sağlam bir alt yapıyla çok oyunun bir şekilde mundar edildiğini gördük. Umarım God of War III bu oyunlardan biri olmaz.

Joe: Kratos'u LEVEL Online'daki avatarımdan çarpmışlar.

3. Geçen gün bir anda aklıma geldi: "Bu oyunları yapanlar bir sürü emek harcıyorlar ve biz de güya uyanıklık yaparak korsanını alıyoruz" dedim kendi kendime ve dememle karar vermem bir oldu. Artık korsan oyun almayacağım. Zaten bir PS3

sahibiyim, CoD5'im ve DMC4'üm var. Killzone 2 için de para biriktirmeye başladım. Artık sadece verdiğiniz oyunları oynayacağım PC için. O yüzden biraz daha fazla FPS verirsiniz sevinirim.

Mr. Blonde: Az ama öz oyun almak daha farklı bir tatmin duygusu veriyor insana.

Mr. Orange: İnsanoğlunun doymak ve kıymet bilmeyen yapısı nedeniyle büyüdü bu korsan sektörü; seçicilik sıfır, zevk sahibi olmak sıfır. Bu kararı vererek en güzelini yapmışsın.

Eddie: Sen yeter ki iste Doğaç.

4. Fallout 3'te Megaton'daki atom bombasını patlattınız mı? Ben şahsen patlatmadım. "İnsanlar yaşasın" diye düşündüm.

Mr. White: Bravo.

Mr. Blonde: Oyunu kaydedip denedim. Manzara muhteşem oluyor. Ama sonra oyunu geri yükledim, benim de vicdanım el vermedi.

5. Ben anime olayına yeni girdim ve şu anda Death Note'u izliyorum, bitmek üzere. Bana yine onun tadını verecek, yani hem düşündürüp, hem de aksiyon sunacak bir anime önerebilir misiniz?

Mr. Blonde: Death Note oldukça polisiye, o damardan giderek Dedektif Conan'ı tavsiye edeyim, çok eğlencelidir ama tarz olarak alakasızdır. Birebir uyan bir anime, manga aklıma gelmiyor ama gelirse dergiye yazacağım emin olabilirsiniz.

Mr. Pink: O kadar Anime bölümü hazırlıyoruz, hala buradan tavsiye istiyorsunuz; gücendiyorum! Code Geass'ı tavsiye ettiğimi kimseye söyleme şimdi...

6. PSN'e para yüklemek güvenli mi? SF4 için yüklemeyi düşünüyorum da.

Mr. Orange: Sony'nin insanları dolandıracağını sanmıyorum; yükle gitsin.

Mr. Pink: Bir şeycıklar olmaz. Tabii bir hata yapıp kredi kartı bilgilerini sohbet ekranına yazma.

7. ATI Radeon X1550 serisi iyi mi? Benim geçenlerde ekran kartım yandı; tamirci bu kartı önerdi. Hem ucuz, hem de kaliteli olduğunu söyledi. Doğru mu bu?

Mr. Blonde: Daha iyi bir ekran kartı alsan iyi edersin aslında ama kalan sistem bileşenlerini

bilmeden bir şeyler söylemek güç.

Arkadan "Postal yolları taşı" diye türkü çalmaya başladı; ben en iyisi sorularımı bitireyim. Bu arada MMOFPS olarak "WolfTeam" diye bir oyun var, bakmanızı tavsiye ederim. Hepinize iyi oyunlar!

Mr. White: Listeme aldım.

Doğaç Özcan

PARASIZLIĞIN GÖZÜ KÖR OLSUN!

Sevgili (Biraz garip oldu.) LEVEL Ailesi, öncelikle nasılsınız? Giriş paragraflarını hiç yapamam, yapamadım. O yüzden direk sorulara geçiyorum.

1. Benim bir bilgisayarım (!) var. Bilgisayarım Pentium 4 ve Nvidia FX5200 serisi ekran kartına sahip. Lütfen gülmeyin. Yeni bir bilgisayar alacağım. Sizce yeni alacağım sistemin özellikleri neler olabilir? Fakat 1000 Dolar'ı geçmezse sevinirim.

Mr. White: Bence Eddie sana bi bilgisayar göndersin. Onun kullanmadığı son model yedi bilgisayar var. Bazen sadece can sıkıntısından alışveriş merkezine gidip bilgisayar alıyor. Her kıyafetinin rengine göre

bilgisayarları var.

Eddie: Yok; saç rengime göre alıyorum ben o bilgisayarları. Kimseyle de paylaşmam kusura bakmayın.

Mr. Orange: "recep@level.com.tr" derim ben.

2. Geçen ay verdiğiniz oyun çok güzeldi. Teşekkür ederim, devamını dilerim.

Mr. Pink: FlatOut'un devamını mı istiyorsun? Gözün doysun!

Eddie: FlatOut serisi tükenince biz yeni oyunu kendimiz yapıp vereceğiz. Bu arada bu ayki oyunumuz Galactic Civilizations II de çok iyi; oyna ve bizi hatırla.

3. Gelecek sayılarınızda C++ ve Java eğitimleri verebilirseniz çok ama çok sevinirim.

Mr. Pink: Boş vakitlerimizi doldurmak için C++ kursuna gittiğimizi biliyor muydunuz? Biz de bilmiyorduk...

4. Niye artık PS2 için güzel oyunlar yok?

Mr. Orange: Sony, dikkatini iyice PlayStation 3'e verdi ve arada da PSP'ye bakayım derken iyice unuttu PS2'yi. O parlak günler çok geride kaldı...

Söyleyeceklerim bitti Sayın LEVEL

Ailesi. Yayımlarsanız sevinirim.

Saygılarımla.

Bünyamin Çolak

P.O.S.T.A.L.*

Noktasına dokunmadan...

Sevgili Le Wıl pıdecisi, Nerde kaldı bizm pideler yaws, saat kaç oldu hadi ustam ikişerden altı, bi tek keesss...
Okan Menevşeoğlu
Yedik onu biz!

Konuya direk dalıyorum, Elif Ablam patates sever mi? Seviyorsa elma dilim patates hakkında ne düşünüyor.

Not: Lütfen Postal'da yayımlayın

Patates Virüsü

Selva Taşdemir

Bu kadar ısmarlama P.O.S.T.A.L. da görmemiştik.

Level'ı sürekli takip ediyorum. Dergi koleksiyonum bile var.. idi. Annem pek nahoş duygularla gazetelerle beraber koleksiyonu da atmış. İhsan Okur

Bu mail'i senin yüzünden değil, nahoş duygularla eski sayılarımı zı atan annen yüzünden P.O.S.T.A.L.'a koyuyoruz.

meraba level ahalisi

yaw benim pc nin heralde ses kartı bozulmuş oyunlarda bazen hisirdio. bi tane kalite ses kartı wersenize allah rızası için :D ok öyle olsun wer-me zaten ben alırım küstüm sana!!!

Berkcan Şimşek


Oğulcan ve Berkcan Şimşek; danışmada bekleniyorsunuz!

SONRAKİ LEVEL

ALPHA PROTOCOL
KILLZONE 2
WHEELMAN

1 NİŞAN'DA
BAYİLERDE



 Tom Clancy's

İNCELEME

H·A·W·X

BUNU DA MI SEN YAZDIN TOM?



Mart sayısı bayilerde!



MÜEBBET MUHABBET

BAYRAM SİLSİLESİ 1

- İşte bayramların böyle bir güzelliği var Erdem Bey. İnsanlar normalde sokaklarda birbirlerine omuz vurup geçerken bayramda herkes gördüğünün elini öpüyor. Benim sokakta 10 - 15 kişi elime sarıldı öpeyim amca falan diye.

- Ama bazen o daha sinir bozucu olabiliyor Cenk Bey. Yani omuz vurup geçmektense yani, alakasız bir adamın yol ortasında gelip sizin elinizi öpmesi falan böyle. Ama tabi bizim avantajlı bir yanımız var Cenk Bey. Yaş kemale erdiği için artık bu bayram evde oturuyoruz, herkes bizi ziyarete geliyor değil mi?

- Çok güzel konuştunuz Erdem Bey. Bir de sevgili ziyaretimize pis velet adını verdiğimiz birtakım tanımadığımız tipler de geliyor. Onlara karşı ne yapmamızı salık verirsiniz?

- Şeker dağıtımında kullanıyoruz kendilerini Cenk Bey ve "al bakayım çocuğum, şu şekerleri git bütün mahalleye dağıt" biçiminde.

- Dağıtmaz ki, o hepsini yer onlar, onlar, onlar...

- Niye yesin Cenk Bey, çocuklar şeker yer mi?

- Çocuklar şeker yer, en çok da Şeker Bayramı'nda yer yani. Ramazan Bayramı'nda olur. Kurban Bayramı'nda çocuklara yeni kesilmiş kurban vermek lazım Erdem Bey.

- Ya da kesilmemiş kurban verip onlara kestiririz,

böylece bir olaydan daha kurtulmuş oluruz diye düşünüyorum.

- Güzel söylediniz Erdem Bey.

- Sağ olun, hep güzel söylerim zaten Cenk Bey.

- Hı hı. Bir şarkı daha söyleyecek misiniz bugün?

- Yok hayır, bugün bu kadar şarkı yeter. Sevgili dinleyenler, bugün programımızda bayramla ilgili olsun, bayramla ilgisiz olsun, pek çok önemli konu mevcut.

- İster istemez tabi.

- İllaki. Bu önemli konulara isterseniz biraz girizgah yaparsak Cenk Bey, neler olabilir?

- Kurban kesiminde dikkat edilmesi gereken hususlar bunlardan bir tanesi olabilir Erdem Bey. Onun dışında yine bayram olgusu, eskiye ve yeniye bakıldığı zaman yıl bazında tarihte bayram nedir, bayramlaşmak, bayramlık, bayramcılık ve çeşitli eklerle bayram.

- Eski bayramları... Sizin galiba eski bayram koleksiyonunuz var Cenk Bey, biriktirdiğiniz eski bayramlardan oluşan?

- Evet Erdem Bey. 1960'lı yıllardan beri biriktiriyorum.

- Onları bizlerle paylaşacaksınız bugünkü programımızda.

- Evet, o zamanlardan kalan hediyeler, bayramlıklar; bu bağlamda bir müze açmayı düşünüyorum Erdem Bey. Yalnız o zamanlar kestiğim kurbanlar biraz kokuyo, onu ne yapçam bilemiyörüm.

- Onları da tartışırız Cenk Bey. Peki kurbanla ilgisiz bir konu var mı? Kurban Bayramı dışında herhangi bir konumuz olacak mı programımızda?

- Evet tabii ki; tavşanlar olabilir, ne dersiniz Erdem Bey?

- Aaa, bakın ne kadar güzel bir konu Cenk Bey. Üstelik Kurban Bayramı'yla da hiçbir ilgisi yok.

- Olabilir aslında, yani koyun kesmeyip "ben hadi bu Kurban Bayramı'nda tavşan keseceğim" diyen birileri

varsa bilemiyorum hani.

- Evet ama caiz değildir tabii ki Cenk Bey.

- Değildir.

- Dolayısıyla öyle birisi varsa...

- Hemen o bıçağı elinden bıraksın, değil mi Erdem Bey.

- Onları tavşan kesmemeye, normal koyun, deve, at, pardon at da yoktu.

- Abartmayalım evet.

- Koyun, deve işte, sığır falan gibi şeyleri kesmeye ikna etmeye çalışalım.

- Evet.

- Yani sanki mikrofona ucunda "hayır, ben bu bayram tavşan keseceğim" diye tutturmuş biri var gibi konuşalım, ne dersiniz? Aaa tamam. Programımızın biraz sonra gireceğimiz reklam sonrasındaki güzide bölümünü de ona ayırırız, havamızı buluruz diye düşünüyorum.

- Ona mı ayırırız yoksa isterseniz onu Perşembe'ye mi ayıralım Erdem Bey?

- İsterseniz Cenk Bey şunu da karşı komşuya verelim zira kendisi geçen bayramda bize koca bir but getirmişti.

- Evet ama ben şu bağırsakları saklayalım derim, kokriç yaparız Erdem Bey.

- Evet, bir de şu var Cenk Bey. Bu sevgili kurbanlarımızı keserken dikkat edeceğimiz şeyler arasında derisinin yüzümünde deriyi zedelemekten nasıl yüzebiliriz falan olayına girecek miyiz Cenk Bey?

- Evet tabii ki Erdem Bey ama sevgili yüzüm sırasında su tuzlu olduğu için derimiz ister istemez zarar görecektir.

- Evet, dolayısıyla deriyi tekrar tuzlamaya gerek yok çünkü yüzüm işleminde kullanılan su zaten tuzlu diyorsunuz.

- Eğer denizde yüzüyorsak; ama bazı havuzlar var, onlarda klorlu su var Erdem Bey, orada yüzebiliriz.

- Cenk Bey, kurbanların derisini denizde mi yüzüyoruz?

- Hayır, biz denizde yüzüyoruz Erdem Bey. Kurbanlar denizde yüzüyorlar mı bilmiyorum?

- Hayır, yani belki denizde deriyi yüzünce çıkması daha kolay oluyordur falan diye şaaptım.

- Erdem Bey, lütfen denizde deri yüzme ya da yüzme ya da buna bağlı tuzlama sistemlerini birbirine karıştırmayalım.

- Çok teşekkür ederim Cenk Bey verdiğiniz bilgiler için. Ama daha henüz Cenk Bey verdiği bilgilerin 10'da birini bile vermedi sevgili dinleyiciler. Asıl bilgiler biraz sonra gelecek. Hoşça kalın.

- Ben bile heyecanlandım Erdem Bey.

- Ben heyecanlı değilim.

Biraz da şekerimiz var.



Kurban Bayramı'nın dünü, bugünü...



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNDE
EĞİTİM ALMANIN

TAM ZAMANI!



EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- ↳ AutoCAD, 3DS Max, V-Ray, Revit, ArchiCAD, Inventor ve Rhino

259 TL'den
başlayan
taksitlerle!

444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam

Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner

Learning Solutions

CISCO SYSTEMS
Authorized
Training Center

Authorized
Training Center

symantec.

AUTHORIZED
Training Center

Apple
Authorized
Training Center

Autodesk
Authorized Training Center

Google
Adwords

LOGO

İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altyol | Kadıköy Halitağa | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay



YAKINDA PC DVD VE PS3'DE!

www.wheelmangame.com

tiglon



PLAYSTATION 3

MIDWAY

Wheelman © 2009 Midway Home Entertainment Inc. All rights reserved. WHEELMAN is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Used by permission. Midway and the Midway logo are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any fan-Midway website. The Tiglon logo is a trademark of Tiglon Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "X" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.