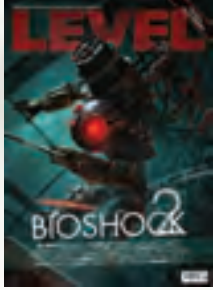


# LEVEL

Herkes  
1 Aylık MobiWar

148 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MAYIS 2009 · 6.50 TL (KDV DAHİL) · 2009-05 · ISSN 1301-2134



BU AY  
ÇİFT KAPAKLIYIZ



İLK EKLAN GÖRÜNTÜLERİ  
ÖZEL RÖPORTAJ

## ASSASSIN'S CREED II

2. KAPAK KONTUSU BIOSHOCK 2 İLK BAKIŞ UNCHARTED 2 > NFS: SHIFT > DANTE'S INFERNO > ARMY OF TWO 2 > THE SIMS 3 RÖPORTAJI İNCELEME GODFATHER II STORMRISE > DEMIGOD > COMPANY OF HEROES: TOV > WANTED > THE WHEELMAN RIDDICK: DARK ATHENA REHBER GODFATHER II DOSYA MOUNT & BLADE > GDC 09 ONLINE OGAME > SILKROAD > WOW 3.1 YAMASI > MOBIWAR DONANIM ONLIVE VE FAZLASI



ISSN 1301-2134  
9 771301 213116  
C.K.T.L. Fiyatı: 6,25 TL

Benim'Önü kimle  
paylaşırsun?

Bir  
kızla?



GÜZELLİĞİ  
TESCİLLİ  
BİR KIZLA?



Derbi maçına fazla bileti olan  
güzelliği tescilli bir kızla?

BOS ZAMANLARINDA DÜNYAYI  
KURTARAN DERBİ MAÇINA  
FAZLA BİLETİ OLAN  
GÜZELLİĞİ  
TESCİLLİ BİR KIZLA?



Benim'Ö  
diyorsam  
BENİM Ö



HEM DE  
GEYŞA RUHLU



ETI

Lezzet Uygarlığı

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

#### MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

#### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

#### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

#### EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

#### YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna 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 Uzbaşa deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kıvanç Güldürür kivanc@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 otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

#### MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

#### 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 Kırmıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

#### REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

Dağıtım: 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 konularını

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı

yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet

verilmektedir.

## EDİTÖRDEN

## HAZIR OL!

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

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

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

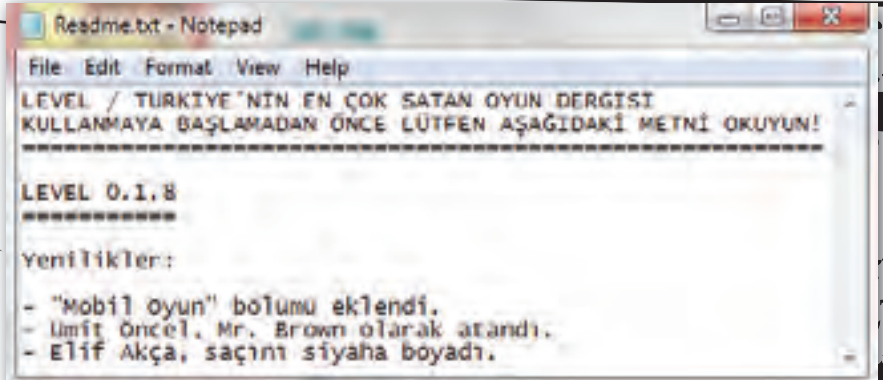
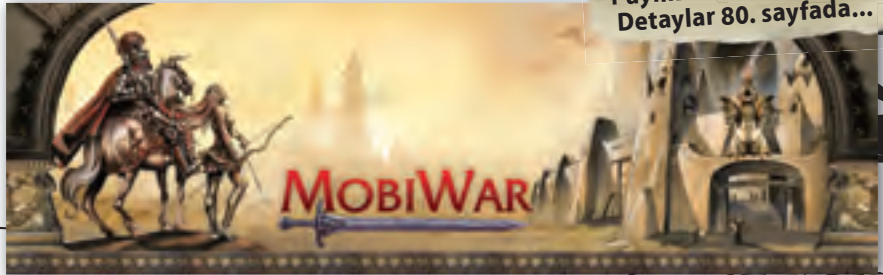
Ortada iki büyük isim olunca arada kaldık ve piyasaya iki farklı kapakla çıkmaya karar verdik. Bir Big Sister ve Ezio ile karşınızdayız.

Derginin geri kalanı ise, bildiğiniz gibi. Keyifli okumalar...

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

Herkes  
1 aylık MobiWar hediye!  
Detaylar 80. sayfada...

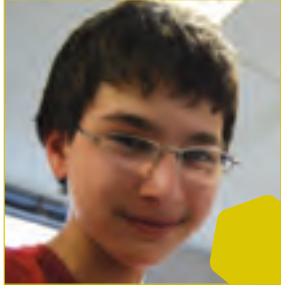


📌 Bu yaz "Kesinlikle kaçırmayacağım" dediğin konser var mı?

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

### Bize ulaşın

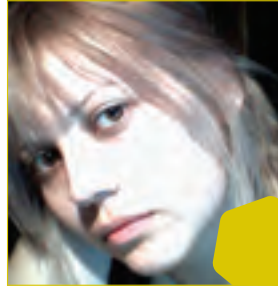
LEVEL ile ilgili tüm sorularınızı, duygularınızı, düşüncelerinizi, dileklerinizi ve şikayetlerinizi bize e-mail yoluyla [level@level.com.tr](mailto:level@level.com.tr) e-mail adresinden, posta yoluyla ise LEVEL Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş. Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İstanbul adresinden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



### Doruk Cansev

📌 Gerçi gidilecek bir sürü konser var ama Loreena McKennitt veya Deep Purple konserini kaçırırsam hayatımdan bir şeyler eksilir gibime geliyor. Umarım bir aksilik olmaz.

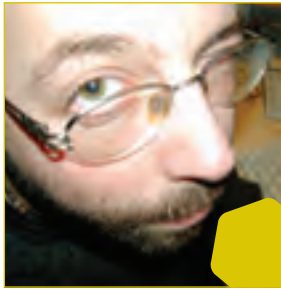
📌 Arda bir şekilde ringden kaçamazsa Galatasaraylı futbolcular gelip olaya müdahale edene kadar "seksi kaleci" Volkan onu tanınmayacak bir hale sokar.



### Elif Akça

📌 Ben sadece Mogwai konserini bekledim uzun süre. Geldiler ve Yeni Melek çok basık diye gitmedim; kendime ayıp ettim. Artık onlar bir daha gelmediği sürece başka bir konsere gitmek benim için yasak.

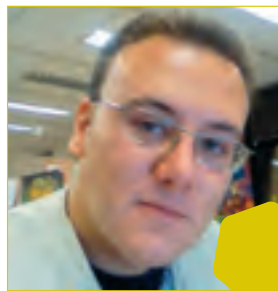
📌 Herkes Volkan'ın kazanacağını söylese de ben Arda'nın kurnazlık yapıp Volkan'ın direkt kafasına tekme atarak etkisiz hale getireceğini düşünüyorum. Ancak bunu yapabilmek için bir sandalyenin üzerine çıkması gerekebilir.



### Ümit Öncel

📌 Deep Purple konserinde ön saflarda yer almak için çalışmalarına şimdiden başladım. Bunun dışında son bir kaç aydır en popüler konser mekanlarından birkaç 100 kilometre uzak olduğum için benim olduğum taraflara gelenlerin konserlerini kaçırmama niyetindeyim.

📌 Ben ikisini de döverim. Ama Volkan biraz göz korkutuyor. Arda'yı dövüp, Volkan'a uzaktan taş atabilirim. Ya da başlamışken ikisine de taş atabilirim; Arda da çok idmanlı son dönemde.



### Ali Güngör

📌 Testament! The Gathering albümünden çalan parçalarla birlikte konserde de head-bang yaparak kopmak istiyorum.

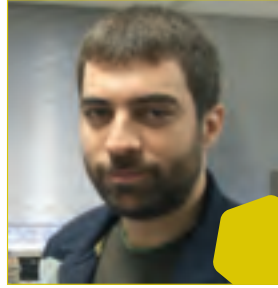
📌 Futbola hiç ama hiç alakam yok. Bu yüzden çoğu zaman, etrafımdaki insanların heyecanlı yaptıkları futbol muhabbetlerine yabancı kalıyorum. Son çıkan olayları da uzaktan gözlemedim. Takım kavramım olmadığı için sadece "Dostluk kazanır" diyorum.



### Doruk Akyıldız

📌 Deep Purple İstanbul Konseri. Yine, yeniden...

📌 Bu esprili soruya, aynı usupla esprili bir cevap veremeyeceğimi, üzülerek dile getirmeliyim. Son Galatasaray - Fenerbahçe derbisinde yaşanan hadiseler, futbolcuların yaşadığı bir nevi "akıl tutulması" gerçekten utanç vericiydi. Bir Galatasaray taraftarı olarak, kendi takımının futbolcuları ilk kez beni bu kadar üzdü.



### Şefik Akkoç

📌 Geçen yaz aylarından beri bir Oasis konserine gitmek için pasaport almam gerekiyor ama bir türlü kalkamadım ki yerimden. Belki yaz gelmeden alırım, hı?

📌 Volkan Demirel, sadece boyunluğunu kullanarak bile döver Arda'yı. Hem Volkan'ın yanında kendisi minimal ve cılız kalır bir hayli.

## LEVEL Ödülleri



### Altın

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



### Gümüş

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



### Bronz

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

## LEVEL Damgaları



### İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



### Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



### Tam Sürüm

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

## Bir Bakışta 147. Sayı

### PUAN

9,5

#### Killzone 2>

İncelemelerini artık Amerika üzerinden yapacak olan Ahmet, Killzone 2'nin konsolda oynanabilecek en iyi FPS'lerden biri olduğunun altını çizdi.

9

#### GTA IV: Lost and Damned>

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

8,2

#### Ninja Blade>

"Koş ve önüne gelen düşmanı bin parçaya ayır" temalı oyunların bir numaralı bağımlısı Tuna, Ninja Blade'in bu temadaki çoğu oyundan daha iyi olduğunu söyledi.

8,2

#### C & C: Red Alert 3 Uprising>

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

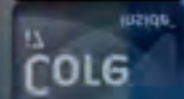
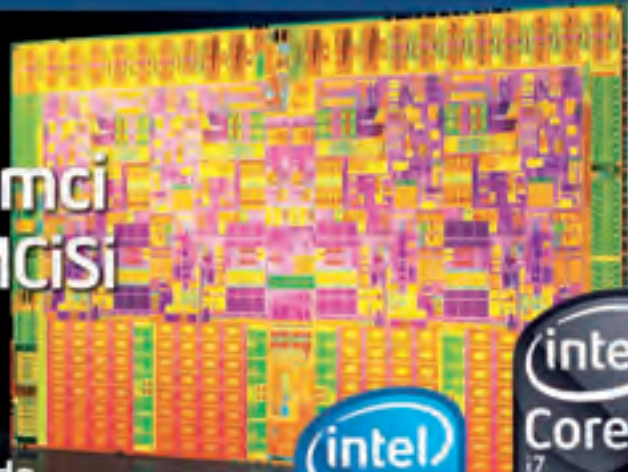
7,6

#### Grand Ages: Rome>

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

# Intel® Core™ i7 işlemci Intel'in EN İYİ İŞLEMÇİSİ

- Videoları %79'a varan oranlarda daha hızlı düzenleyin<sub>1</sub>
- Görüntüleri %46'ya varan oranlarda daha hızlı oluşturun<sub>2</sub>
- Multimedya uygulamalarda %40 daha fazla performans elde edin<sub>3</sub>



## YENİ INTEL® CORE™ i7 İŞLEMÇİ Intel'in en iyi işlemcisi.

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

	Günlük Performans	Oyun ve HD	Intel'in en iyi işlemcisi	Extrem Oyun
Sistem Performansı ve Çok İş Parçalıklı Uygulama Becerileri				
Güç Etkinliği ve Enerji Tasarrufu				
Oyun Performansı				
HD Videolar, Fotoğraflar, Müzik ve Oyun İçin Multimedya Performansı				

1. Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5. 2. Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5. 3. Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5, Cinebench R11.5.



## BLOODRAYNE 2

TAM SÜRÜM REHBER: 99

Onun güzelliği karşısında büyülenmiş ve o ne dediye yapmıştık; her şey sona erdiğindeyse arkamızda litrelerce kan ve yüzlerce ceset olduğunu görünce ne olduğunu anlamamız uzun sürmemişti. Rayne bizi büyülemişti ve insanları katletmemizi sağlamıştı. Tam da aradan geçen iki yılda her şeyi unutmaya başlamıştık ki geri döndü ve daha işinin, yani işimizin bitmediğini gösterdi. Bir kez daha bizi güzelliğiyle etkiledi ve insanları katletmemiz, doğramamız ve kesip biçmemiz için dönüşü olmayan bir yola soktu.

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

### BLOODRAYNE 2

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



## NEED FOR SPEED: SHIFT

İLK BAKIŞ: 14

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

## LEVEL DVD

### DEMO'LAR

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

### BEDAVA OYUNLAR

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

## BIOSHOCK 2

KAPAK KONUSU / YAKIN PLAN: 24

Oyun tarihine adını altın harflerle yazdıran yapımlardan BioShock, atmosferiyle herkesi kendine hayran bırakmıştı. Şimdiyse ikinci oyun için sabırsızlıkla beklemekteyiz. Acaba yeni oyun, oluşan büyük beklentileri karşılamaya yetecek mi...



## THE GODFATHER II

İNCELEME: 42

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

### EKSTRALAR

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

X-Men Origins: Wolverine (Wallpaper Paketi)

### MODLAR

Ottoman Realism (Empire: Total War)

### VİDEOLAR

Alpha Protocol

Batman: Arkham Asylum

Bayonetta

Burnout Paradise

Champions Online

End of Eternity

E.Y.E.

Final Fantasy Versus XIII

Flight

Ghostbusters: The Video Game

Gomibako



## THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

İNCELEME: 58

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

## LEVEL 148

3 Editörden

4 Editörün Gizli Hayatı

8 LEVEL Ligi

10 Tam Ekran

### İLK BAKIŞ

12 Uncharted 2: Among Thieves

14 Need for Speed: Shift

16 Dante's Inferno

18 Singularity

20 Army of Two:

The 40th Day

22 The Sims 3



## COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

**İNCELEME: 52**

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

### YAKIN PLAN

- 24 BioShock 2
- 30 Assassin's Creed II

### DOSYA KONUSU

- 38 Mount & Blade
- 70 Game Developers Conference 09

### PC İNCELEME

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

### 56 KONSOL USTASI



## UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

**İLK BAKIŞ: 12**

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

Guitar Hero: Metallica  
Marvel Ultimate Alliance 2  
StarCraft II  
WET  
X-Men Origins: Wolverine

### FİLM FRAGMANLARI

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

### SÜRÜCÜLER

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

Gordian Knot Codec Pack v1.9  
Media Player Classic v6.4.9.0  
Microsoft .NET Framework v3.0  
NVIDIA v182.08  
Ogg Vorbis v0.9.9.5  
QuickTime Alternative v1.67  
VobSub v2.23  
Xvid v1.1.3

### SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219  
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3  
Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503  
BenchEmAll v2.648  
BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0  
CCleaner v2.01.507  
Daemon Tools Lite  
DOSBox v0.72  
FlashGet v1.9.6  
Fraps v2.9.2  
Google Desktop v5.1.709.19590  
HyperSnap v6.12.02  
İCQ v6.0



## ASSASSIN'S CREED II

**KAPAK KONUSU / YAKIN PLAN: 30**

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

### KONSOL İNCELEME

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

### 66 MOBİL OYUN

### 68 KISA KISA

### 76 ONLINE

### 84 EKSTRA

### 86 DONANIM

### 94 HİLE

### 96 REHBER

### 100 YAPIM HİKAYESİ

### 102 KÜLTÜR & SANAT

### 107 SADECE KAAAN

### 108 İŞGAL

### 110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

### 114 KAFAYARI

### 118 ALTIGEN

### 124 POSTA

### 129 SONRAKİ LEVEL

### 130 MÜEBBET MUHABBET



## GAME DEVELOPERS CONFERENCE 09

**DOSYA KONUSU: 68**

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

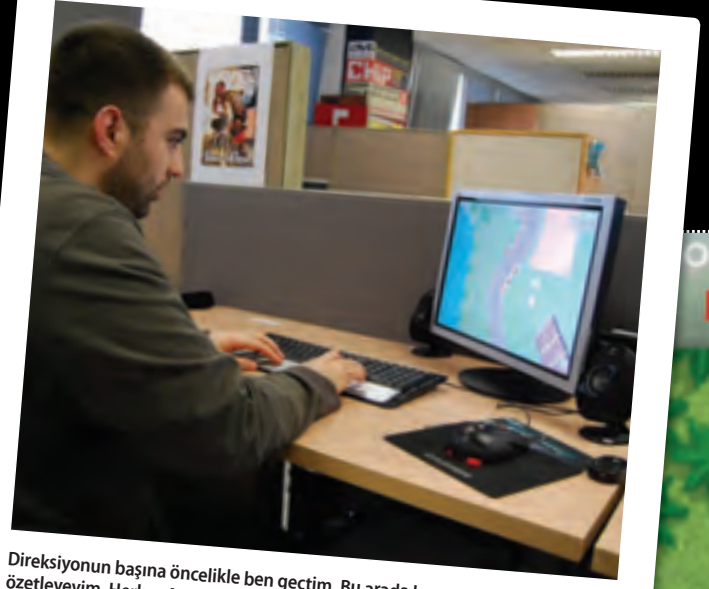
Kaspersky Internet Security v7.0.0.125  
Maxthon Browser v2.0.4.5799  
mIRC v6.3  
Motherboard Monitor v5.3.7.0  
Password Agent v2.5.1  
QuickTime v7.2  
RealPlayer v11  
Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15  
SUPER v2007.build.23  
System Mechanic Professional v7.1.12  
TeamSpeak 2 v2.0.32.60  
uTorrent v1.7.5  
WherIsIt? v3.84  
Winamp v5.5  
Windows Live Messenger v8.1.0178.00  
WinRAR v3.71  
Xfire v1.83

# 5. HAFTA

## BU HAFTA: NEW STAR GRAND PRIX

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

Bu oyunu LEVEL Ligi için seçtiğimi duyar duymaz itirazlara başlayan Elif'in haykırıları sonuçsuz kaldı ve Fırat'ın da desteğini alarak NSGP'yi lige dahil ettim. Bu kez avantaj bende ve karşımda hiç kimse'nin durabileceğini sanmıyorum. O halde yarışlar başlasın!



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

## OYUNCULAR

### ALİ

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

"GELECEK AY GUITAR HERO OYNANACAK!" - ELİF

### ELİF

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

### FIRAT

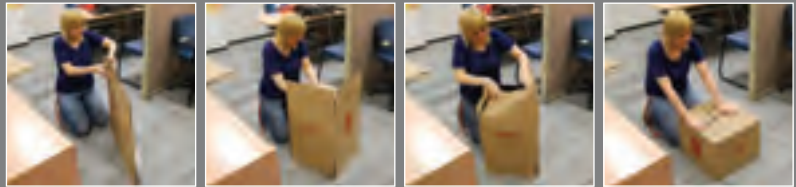
Elif'in itirazlarının aksine Fırat'ın hem oyuna, hem de lige katılım konusunda şevki bir hayli fazlaydı; hatta Elif'in itirazları onu daha da kamçıliyordu. Üstelik bu ve benzeri oyunlara da hakim olması, karşımdaki tek ciddi rakip olarak onu dikkate almamı sağlıyordu.

### ŞEFİK

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

"HAYIR, OYNANMAYACAK!" - FIRAT

## LEVEL PAF LİGİ

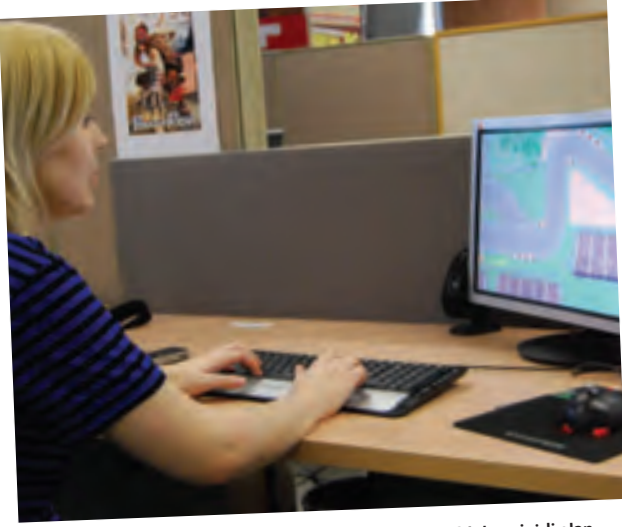


LEVEL Ligi'nin düzenlendiği gün, ofisimizde yapılacak olan tadilat nedeniyle etrafın darmadağın olduğu güne denk geldi. Tüm eşyalarımızı teker teker kutulara yerleştirmiş, etrafa oyunlara dair tek bir materyal bile bırakmayarak depresif bir moda girmiştik. Ben de LEVEL PAF Ligi'nde ne oynayacağımızı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

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

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





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



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

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



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

## HAFTANIN GALİBİ

**KİMİ ŞEFİKKONEN**  
10 PUAN

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



**TAM EKRAM** HAZIRLAYAN **ELIF AKÇA**

YAPIM **Sony**

DAĞITIM **Sucker Punch**

TÜR **Aksiyon**

PLATFORM **PS3**

ÇIKIŞ TARİHİ **26 Mayıs 2009**

WEB **www.suckerpunch.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Sony Türkiye**

# INFAMOUS





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



MARCO POLO, BİR MARKA OLMADAN ÖNCE İNSANDI

# Uncharted 2: Among Thieves

## AYDINLIK TARAF

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

## KARANLIK TARAF

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

**B**ir aleme indi yalnız; yerde toprak, gökte yıldız. Dört bir yanda onun gibiler; hepsi ona yalan söylediler...

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

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

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

Ölüm döşeğindeyken Marco Polo, ona tüm anlattığı hikayelerden vazgeçmesini, böylece

YAPIM Naughty Dog Software

DAĞITIM Sony Computer Entertainment

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği

WEB [www.us.playstation.com/ps3/games](http://www.us.playstation.com/ps3/games)

TÜRKİYE DAĞITICISI Sony Türkiye

cennete kabul edileceğini söylemişti ailesi. "Size olanların daha yarısını bile anlatmadım..." demişti Marco Polo; son nefesinde bile gözleri bir zamanlar sahip olduğu hazinenin parıltısıyla ışıltıyordu.

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

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

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

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

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

**Karların altındaki bu bölümde, uçurumdan yuvarlanıp birkaç saniyede ölme olasılığımız olduğuna inanıyorum.**



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

saniye bile ona rahat vermiyordu...

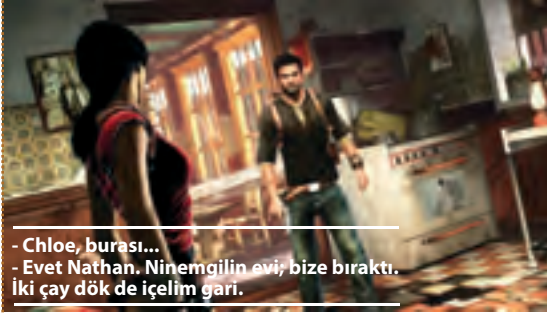
Buraya kadar olanı biteni anladınız; hatta oyunun isminin, "Among Thieves" in de nereden geldiğini fark etmiş olmalısınız. Taşı sizden önce bulmayı hedefleyen çete, genellikle bir sonraki ipucunu bulmada sizden daha hızlı davrandığı için gittiğiniz her yerde "hırsızlar arasında" kalacaksınız. Üstelik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

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

**Farklı yollar, farklı hedefler>** Önce detaylar dikkatinizi çekiyor. "İstila uğraşmış, yıkık bir kasaba nasıl olur?" diye düşünüyorsunuz ve düşündüklerinizden daha fazlasını ekranda görüyorsunuz. Terk edilmiş binalarda kurşun izleri, yerlerde kasabalıların eşyaları, çamaşırları, gazete kağıtları bu kasabanın başına ciddi bir şeylerin geldiğini hemen anlatıyor.

### MÜKEMMEL UYUM

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



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

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

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

### [analiz]

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

Chloe, bize oyun boyunca birçok farklı biçimde yardım edecek.

Düşmanların yapay zekası daha parlak; siper buldukları an saklanıyorlar.

ettiğini anlıyorsunuz. İlk oyunda pek kullanışlı olmayan yakın dövüş durumu da ikinci oyunda daha işlevsel bir hale getiriliyor. Özellikle fark edilmediğiniz durumlarda düşmanlarınızı tek hareketle ve fark edilmeden ortadan kaldırmaya çalışabilirsiniz.

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

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

**Bir "bütün" olarak oyun tasarlamak zordur ama Naughty Dog, adeta film kalitesinde ve bir macera filmi sürükleyiciliğinde, detayları en yüksek seviyede tutarak iddialı bir oyun hazırlığında. Uncharted'ın başarısını bir adım daha ileriye götüreceği ben-zeyen, heyecan verici bir yapım...**



YAPIM Slightly Mad Studios

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Yarış

PLATFORM PC, PS3, PSP, Xbox 360, Mobile, iPhone

ÇIKIŞ TARİHİ 22 Eylül 2009

WEB <http://shift.needforspeed.com/us>

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat

(www.aralgame.com)



ATIN ÖLÜMÜ BURNOUT'DAN OLSUN

# Need For Speed: Shift

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

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

**Yarım debriyaj ile vites değiştirmek**> Shift haberlerini almaya başladığımız günden itibaren, EA yetkililerinin ağızdan çıkacak her şeyi merakla bekleyip, çıkanları da



Bu bir araba değil, tasarım harikası!

dikkatlice analiz ederek, bizi nelerin beklediğini düşünürken, birbiri ardına internete koyulan ekran görüntüleri ve en son olarak yayınlanan tanıtım videosu ile Falım sakızının reklamındaki köy ahali gibi "uuu" dedik resmen. Uzun bir aradan sonra NFS'nin pozitif adımlar attığını, Underground üzerine iki gram kod ekleyip yeni bu diye piyasaya salmayacaklarını görmek, insana farklı hisler yaşatıyordu.

Genelde bütün oyun videolarını izlerken, kafamdan o videonun arkaplanına bir şarkı atarım. Genelde de alakalı şeyler olur, türe yakın olur en azından. Fakat bu sefer, inanılmaz alakasız, çağırışım bile yapamayacak kadar uzak bir şarkı gelip oturdu arka plana: Tornado of Souls. Aramızda bilenleri kesin vardır, güzide grup Megadeth'in insanı düz çizgide yan yan yürütecek kadar kırbaçlı ritim duygusuna sahip bu hırçın şarkı, video'ya tam oturmuştu kafamda. (DoRock'ta hatun gruptan Megadeth dinledikten sonra oturur tabii. - Ali) Muh-

## AYDINLIK TARAF

- ☑ Kokpit içinden araç sürme imkanı
- ☑ Detaylı bir oynanış
- ☑ Çıtayı yükselten grafik kalitesi

## KARANLIK TARAF

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

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

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



## BIŞI DİCEM

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





## BI'Şİ DİCEM

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

Viraja içerden girip dışardan çıkarak tam gaz yola devam ediyor!



tahmin ediyoruz.

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



## PORSCHE UNLEASHED

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

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

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

Tanıttım videosunda kopup havalarda uçan parçaları pek göremesek de, aslına uygun olarak koptalar, kırılmalar, dağılan şanzıman - diferansiyel ve patlayan motorların oyunda görseleğin yanında yer alacağını

**Yapay zeka**> Yapay zekanın var olduğunu bilsek de, genelde karşımıza çıkan ve bizi sekteye uğratan, inadına inadına üstümüze araç süren zeka olgusunun, yapay "geri" zeka olduğuna hepimiz kanaat getirmişizdir. İpin ucunu kaçırpıp ya çok panik bir oyun anlayışı içinde, yaklaştığınızda elinin altından direksiyonu kaçırpıp anda toz bulutu içinde yarış dışı kalmanıza neden olanlar vardır mesela. Bir diğer yanda, pisti avucunun içinden bile daha iyi bilen, adamın gözünü kapatmayı bırak, söksen dahi finişe en iyi tur zamanı ile ulaşabilecek kadar yetenekli yapay zeka da vardır ki, oyuncuyu illet eder. Durum böyle olduğunda insanın evinde keyifle iki tur atayım da kariyer yapayım diyese gelmiyor. Umarım EA bu konudaki sıkıntılarımıza çözüm olacak mantıklı, uslu araç kullanan, akli selim, fikri hür vicdanı hür bir zeka örneği geliştirir, bizde derin bir oh çekeriz. Eğer yapay zeka sorunu aşılamazsa kendimizi internet hattı üzerinden salvereceğiz dijital ortama yarışmak için. 🎮

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

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

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

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

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

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

**Görsel Zenginlik**> Shift görsel açıdan şov yapacak diyebiliriz. Ekran görüntüleri ve tanıtım videosunun güzelliği bizleri mest etti. Temiz ve şık bir oyun olacağını hemen söyleyebiliriz. Gerçeğinin aynısı olarak hazırlanan araç ve pist modelleriyle bunlar, gerçek hayatta nasıl gözüküyorlarsa aynı şekilde oyunda yer alacaklar. Araç ve çevre modellerine verilen önemi, ilk etapta resmen gözümüze sokan EA, oyunun çıkış tarihi yaklaştıkça ağzımızın suyunu akıtacak daha muhteşem görselleri de su yüzüne çıkartacaktır. Yiğidi



## FALLOUT: NEW VEGAS

### Serinin köklere dönüşü

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

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

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



YAPIM EA Redwood Shores

DAĞITIM EA

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2010

WEB www.dantesinferno.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
(www.aralgame.com)

## ANİMASYON

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

INCIPIT COMEDIA DANTIS ALAGHERII  
FLORENTINI NATIONE. NON MORIBUS

# Dante's Inferno

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

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

### AYDINLIK TARAF

- ✓ İlahi Komedya üzerine kurulu
- ✓ Oynanış şu an için bile gayet dengeli ve eğlenceli
- ✓ Tasarımlar kaliteli gözüküyor

### KARANLIK TARAF

- ✗ Oynanışta hiçbir orijinallik olmayabilir
- ✗ "Cehennem dokuz halkası" derken içimiz karabilir

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

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

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



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

## KAYIKÇI CHARON



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

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

## Korkmanın ve güçlü olmanın zamanları vardır>

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

God of War benzeri, aksiyonu



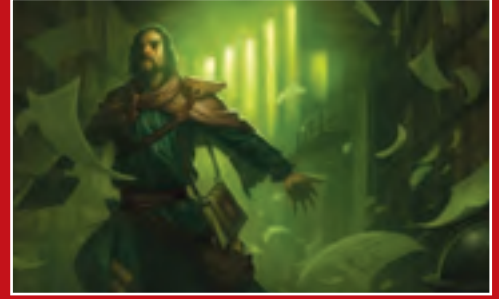
bol bir oyun beklememiz gerektiğini, anladığımıza inanıyorum. EA, God of War'un ötesinde, Bioshock'tan da biraz esinlenmiş gibi duruyor. Şöyle ki, oyunda zaman zaman bazı "Shade"lere rastlayacaksınız ve bu ruhları ortadan kaldırmak veya onları rahata erdirmek sizin elinizde olacak. Ruhlari kurtarmak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

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

**Konusu itibarıyla bir hayli ilginç olmasını beklediğimiz Dante's Inferno, hızlı ve eğlenceli oynanışıyla da tüm aksiyon meraklılarına hitap edecek gibi gözüküyor. Oyun hakkında detaylı bilgiler açıklanmadı ama gözümüzün bu oyunda olacağından emin olabilirsiniz.**

## DIABLO III Yeni Diablo III sınıfı açıklandı!

Barbarian, Witch Doctor, Wizard derken Diablo III ailesine yeni bir üye daha katıldı: Archivist. Diablo evreninin ünlü isimlerinden olan Deckard Cain'den esinlenerek hazırlanan bu karakter, Yüzüklerin Efendisi'nden Aragorn'un görünümünde ama onun kadar güçlü ve hızlı olmayan akıllı bir adam. Diğer karakter sınıfları gibi zindanlarda koşmıyor, sadece yürüyor. Bir Wizard kadar güçlü büyülere sahip değil fakat zorda kaldığında kendisini savunmayı biliyor. Açıklanan büyüleri arasında Quest Bolt, düşmanlara bir ünlem saplayarak onları "Quest veren adama" dönüştürüyor; Shush herkese "Sessiz olun" çağırısı yolluyor ve ekrandaki tüm düşmanların infialik etmesini sağlıyor ve Lorenado, kitaplardan oluşan bir hortum yollayarak önüne gelen düşmanları havaya fırlatıyor. Tek vuruşta ölmesi yüzünden Archivist'in çok dikkatli kullanılması gerektiği de bilmeniz gerekenler arasında. Ve tabii ki bu karakterin, Blizzard'ın ünlü 1 Nisan şakası olduğunu da eklemeyelim; aynen StarCraft II için açıklanan Terran robotu Meta-tron gibi...



## PAINKILLER: RESURRECTION Cennet ile Cehennem arasında...

Bir CIA ajanı, zehir tacirleriyle de uğraşır, politik işlere de karışır. Hikayenin kahramanı Wild Bill Sherman'ın da bu normlara uyan bir CIA ajanından farkı yok. Onu farklı kılan tek konu, bir otobüs dolusu masum çocuğun ölümüne vicdanının dayanamayacağı olması. Şöyle ki kahramanımız bir politikacının arabasına C4 patlayıcı yerleştiriyor. Politikacı, arabasına doğru ilerlerken bir okul servisi bu arabanın yakınında duruyor. Politikacı arabaya biniyor, Bill koşuyor, politikacının arabayı çalıştırmasına engel olmak istiyor ama bunu engelleyemediği gibi patlamada kendisi de can veriyor. Gözlerini açtığına ise öldüğü yerde buluyor kendisini; sadece bir farkla: Artık yaşamıyor ve Araf'ta, diğer ruhlar gibi beklemesi gerekiyor. Neyse ki Cennet ve Cehennem bir savaşa tutuşmuş durumda (Önceki Painkiller oyunlarındaki gibi.) ve bu savaşta söz hakkımız var. Bu yılın sonlarında PC için piyasada olması beklenen Painkiller: Resurrection, Painkiller motorunun gelişmiş bir versiyonunu kullanacak ve tüm hikayeyi bir arkadaşınızla anlaşmalı olarak oynamanıza da izin verecek. Oyunun Xbox 360'a uyarlanması da söz konusu.



## ORDER OF WAR Square Enix'in strateji molası

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

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

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



YAPIM Raven Software  
 DAĞITIM Activision  
 TÜR FPS  
 PLATFORM PC, PS3, Xbox 360  
 ÇIKIŞ TARİHİ Sonbahar 2009  
 WEB <http://katorga12.com>  
 TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
 (www.aralgame.com)



- Sağlıksız koşullarda üretim yapıyor muysunuz.  
 - Ne alakası var ya? Çık dışarı patlatırım kararı ha!

BAZILARI TARİHİ YAZACAK, BİZ DEĞİŞTİRECEĞİZ

# Singularıty

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

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

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



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

ÜYELİK AL **Ultimate Game Card, Türkiye'de!**



Üyelik Al, Ultimate Game Card için yaklaşık 300 online oyunun premium içeriğine ulaşılmasını sağlayan bir anlaşma imzaladı. Ülkemizde Mynet ve Siberalem gibi siteler için de hizmet veren Üyelik Al'a ulaşmak ve hem oyunlar, hem de satış noktaları hakkında bilgi almak için [www.uyelikal.com](http://www.uyelikal.com) adresine girmeniz yeterli.

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

## AYDINLIK TARAF

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

## KARANLIK TARAF

- Beklentileri çok yükselttiği için hayal kırıklığı yaratma ihtimali

**Sarı halka? Portal? Yaratıcılık?**





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

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

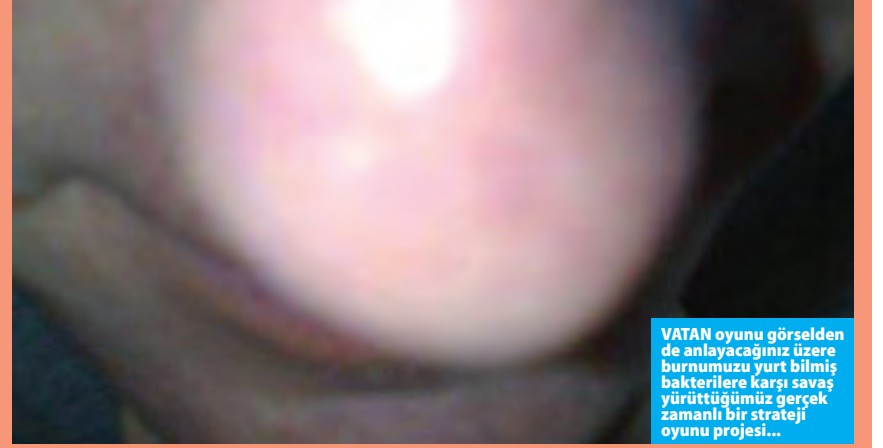
Oyunda belirli bir noktaya geldikten sonra zaman değişimini kontrol edebilmeye başlayacağız. Bu andan itibaren de aksiyonun yanında bazı ufak tefek bulmacalar ile uğraşmak durumunda kalacağız. Örnek vermek gerekirse, diyelim ki 2010 yılında ilerlemeye çalışıyoruz, fakat geçmemiz gereken yer harabe durumda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

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

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

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

## Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



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

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

### Varan 1: Tokyo Beat Down

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

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

### Varan 2: Guitar Hero: Metallica

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

**Ne oldu?** Bu yazdıklarımın son hayatımın tehlikeye gireceğini biliyorum ama söylemeden edemeyeceğim: Aynı- sıkıcı bulduğum- oyuna birkaç şarkı, bir iki yeni gitar, azıcık da animasyon ekleyerek böyle para kazanmaları gerçekten beni sıkıyor; en iyisi yalancılar dünyasından kaçıp babanızdan kalma klasik gitarınızla Nothing Else Matters'ın girişini çalmayı öğrenin. (Şakaydı, o kadar da değil...)

### Varan 3: Stormrise

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

**Ne oldu?** Söyleyecek pek de fazla bir şey yok aslında, Warhammer ve Empire Total War tüm yaylaları çoktan ele geçirdiği için Stormrise'a düşen tek otlak Mars'ta bulunuyor; ancak dikkat edin de koyunlarınız Road Runner gibi yanmasın orada da.

### Varacak 1: This is Vegas

**Ne dediler?** "GTA'nın özgürlük hissiyatını daha eğlenceli bir kıvama sokacak, Las Vegas kabininde zenginlik hamuruyla yoğuracak, araya da hiçbir kum tanesi sokmayacağız; geç kalıyorsak bir bildiğimiz var."

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

### Varacak 2: Witches

**Ne dediler?** "Müthiş etkileşimli bir çevre, sizi iliklerinize kadar korkutacak bir atmosfer, şeytani yaratıklar... Tüm kış boyunca yuvamıza çekilip yaylaları bekledik ama kaliteli yapımlara açıldığımızı dindirmeye geliyoruz şimdi."

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

### Varacak 3: VATAN

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

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



YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon

PLATFORM PS3, Xbox 360, PSP

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un dördüncü çeyreği

WEB www.armyoftwo.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

MASKELİ İKİLİNİN DÖNÜŞÜ

# Army of Two: The 40th Day

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

**Raflara karşı...>** Bir gökdelenin üzerinde Şanghay şehri izlerken, nereden geldiğini bilmediğiniz bir grup jet uçağı, gökyüzünü yaran bir gürültüyle şehrin semalarında uçmaya başlıyor. Taşdıkları bombalarla etrafımızdaki binaları yok etmeye başladıklarındaysa bir roket, bizim

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

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

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

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

(analiz)

Darmadağın olmuş Şanghay şehri.

Siperden kontrolsüzce ateş ederek kan dökmek!

Bakınız; bilmum dökülen kan efektlerinin kalitesi.

Ateşler de gerçekçi olmuş yahu!



**Bi'si DİCEM**  
Neden düşmanlar da "biz-miş" gibi gözüktüyor ki?



## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

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

İki ülke arasında oynanan her iki maçı da izleme şansım oldu.

Açıkçası maçlardan önce mutlak favori olarak İspanya'yı görüyordum, hatta İspanya'daki maçın farklı sona ereceğini düşünüyordum. Çünkü İspanya, yıllar sonra başarıya ulaştığı Avrupa Şampiyonası ile birlikte yükselişe geçmiş, uzun süredir yenilmeyen ve kusursuz orta sahası ile rakipleri kolayca boğabilecek bir takım haline gelmişti. Ne var ki İspanya'daki maçta İspanya gayet yerinde bir oyun anlayışı benimseyerek maçın mutlak hakimi olmuş, kalesinde verdiği birkaç pozisyona rağmen maçı kazanmayı bilmişti. Maç sonunda oluşan skorsa nedense ülkeniz başınında bir zafer coşkusuyula karşılanmıştı ve bu da İspanya'nın büyütüldüğü kadar güçlü bir rakip olmadığı havasının oluşmasına neden olmuştu. Neden böyle bir küçümsemeye gidildi ki? Bir takım güçlü diye, bir takım rakibinden çok üstün diye maçı farklı mı kazanmalı? Sonuçta böyle bir atmosfer takım içinde de oluştu ve ikinci maça farklı bir modla başlandı.

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

Maç devam ediyor, İspanya sinirleniyor ve bir türlü tutukluğunu üzerinden atamıyor. Ama rakibiniz böylesine güçlü bir takımsa her an başınıza kötü bir şeyler geleceğini de tahmin etmeniz gerekir. En nihayetinde defans oyuncunuzun yaptığı anlamsız penaltıyla önce galibiyete, son dakikalardaki anlamsız konsantrasyon bozukluğuyla da bir puana veda ettiniz. Umarım bu iki maçtan gereken dersler çıkarılır ve sizi de Dünya Kupası'nda izleme şansına erişirim.

Bu maç paralelinde kısaca değinmek istediğim konuya yıllardır iyi birer kadrosu olmasına rağmen başarıya ulaşamamış İspanya'nın ve İngiltere'nin ortak kaderleri. Neyse ki İspanya, geride bıraktığımız şampiyonada başarıya ulaştı ve yılların yükünü üzerinden attı. Şimdiyse aynı başarı dileklerini İngiltere'nin yanında. Yıllardır müthiş bir kadroya ve muazzam bir orta sahaya (Gerrard, Lampard, Beckham) sahip olan bu takım da müzesine bir kupa götürmeyi hak etmiyor mu sizce de?

Legoel Odaburda  
lodaburda@level.com.tr



### AYDINLIK TARAF

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

### KARANLIK TARAF

- ✗ Tek tuşla sıkıcı bir hayat olma ihtimali
- ✗ Pasif aggro moduyla bol keseden "cheese" durumları
- ✗ Çin'de de mi Amerikalılar olacak?

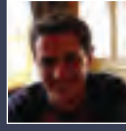
tarafından hedefleri açıkça görebiliyorken Rios'un önüne çıkan tahta kapı, görüşünü tamamen kapatmış durumda. Salem, bu yeni güzide özelliğimizi kullanarak rehineyi yeşille, korumaları ise kırmızıyla işaretliyor. Böylece haritada kimin nerede olduğunu açıkça görebilen Rios, artık ne tarafa atış etmesi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

Aggro diye adlandırdığımız, "şu adama daha çok kızdım, onunla uğraşayım" isimli sistemse aynen bu oyunda da korunuyor. Tabii ki daha detaylandırılmış ve daha gerçekçi olması için çalışılmış. Anlaşılan o ki direkt olarak düşmanın üzerine sıklan mermiler, genel hatlarıyla dikkatlerini çekmeye yetecek. Yenilik olarak dikkat çeken pasif hareketler mevcut. Misal, Rios elleri havada bir şekilde mevzisinden çıktığında tüm düşmanların dikkati Rios'a dönecek ve anladığımız üzere, Salem'e sürpriz bir saldırı yapması için harika bir fırsat doğacak. (Düşündüm de, bu hareket bug'lanırsa kesin

"Dikkat edin, düşman yaralı ve tehlikeli."



### BOMBA TRANSFER



Army of Two: The 40th Day'e eklenen bir "özellik" var ki diğerlerinden çok farklı. The Sims 2 ve Spore gibi oyunların baş tasarımcısı Alex Hutchinson, yapım gurubuna katıldı. Henüz gözle görülür bir iş yapmış olmasa da -EA Montreal ekibine göre- Hutchinson'ın nerelerde parmağı olduğunu fark edebileceğiz.

bu taktikle bitirilir tüm oyun.)

Görsellik ve atmosfer olarak bakacak olursak; Çin'in en kalabalık, dünyanın ise sekizinci en kalabalık şehri olan Şanghay'ın oyunda kullanılmış olması oldukça ilginç. Şehir, bilinmeyen bir felaketin etkisinde kalmış, modern gökdelenlerin ve sokaklara yığılmış enkazların bir karışımı olarak karşımıza çıkıyor. Grafikselsel olarak ise renkler harikulade kullanılmış; özellikle toz, duman ve etrafta uçan çöpler gibi efektlerle şehir olabildiğince "yaşiyor" hissiyle donatılmaya çalışılmış. Karakterlerimiz Rios ve Salem ise hala alabildiğine ruh hastası olarak karşımıza çıkacaklar. Aralarında ciddi anlamda espriler olacak ki "spoil" vermek istemiyorum. Güvenli bir yerde dururken bir anda maskelerini çıkarabilirler, sakın şaşırmayın. Yapımcılar bunu, karakterleri oyuncu kitlesine daha çok sevdirmek amacıyla yaptıklarını söylüyorlar. (Ama onları sevenler, zaten o maskeleri için seviyorlardı yahu.)

Ayrıca artık bu yaptıklarımızdan para kazanır durumdayız. Her ne kadar henüz bu parayla ne yapabileceğimizi tam olarak açıklanmamış olsa da, oyun esnasında bir telefon gelecek ve bizden Mr. Taylor'ı öldürmemiz istenecek. Yüksek bir fiyat söyleyip şansımızı zorlayabilir ya da hiç para almadan bu görevi kabul edebiliriz. Oyun içerisinde iyi / kötü olma durumu da olacak ve yaptığımız davranışlara göre bir tarafa yönleneceğiz.

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

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



SİMLER'İN YENİ DÜNYALARINA TAŞINMASINA ÇOK AZ KALDI

# The Sims 3

**H**aziran ayında oyunseverlerle buluşacak olan The Sims 3 ile ilgili detayları, oyunun yapımcı asistanı Grant Rodiek ile görüştük.

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

**Grant Rodiek:** Selamlar.

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

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

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

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



**çkan özelliği yeni, özgür sosyal çevre sunması. Bu çevre sayesinde, eski versiyonlarda olduğu gibi Simler'imiz evde, komşuların kapıyı çalmasını beklemek zorunda kalmayacak; diledikleri yere, diledikleri zaman gidebilecekler. Sizce bu büyük yenilik için oyunun diğer özellikleri biraz ihmal edilmiş olabilir mi?**

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

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

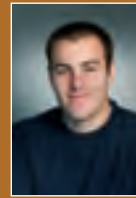
**E:** Yeni nesil PC oyunlarının çoğu optimizasyon problemiyle karşımıza çıkıyor. The Sims 3'ün optimizasyonu hakkında ne düşünüyorsunuz?

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

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

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

## GRANT RODIEK



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

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

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

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

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

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

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

**E:** Sorularımıza cevap verdiğiniz için çok teşekkür ederiz.

**GR:** Ben teşekkür ederim. Oyunu beğenmeniz dileğiyle... 🍷

**Hangi oyun, ne zaman çıkacak**

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

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

TEMMUZ		
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	Her Interactive
Righteous Kill II: Everyone Respects the Gun	Aksiyon	Merscom
Tropico 3	Strateji	Haemimont
Wallace & Gromit's Grand Adventures, EP4: T8H	Adventure	Telltale Games

AĞUSTOS		
Hearts of Iron III	Strateji	Paradox Interactive

PS2		
MAYIS		
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions
Indiana Jones and the Staff of Kings	Aksiyon / Adventure	Artificial Mind and Move
Kart Racer	Yarış	Brain in a Jar
Shin Megami Tensei: Devil Summoner 2: Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon	RPG	Athlus
Truck Racer	Yarış	Brain in a Jar
Ultimate Ninja 4: Naruto Shippuden	Dövüş	CyberConnect2
Up	Adventure	THQ
X-Men Origins: Wolverine	Aksiyon	Raven Software

HAZİRAN		
Ghostbusters	Aksiyon	Terminal Reality
Guitar Hero Smash Hits	Müzik	Beenox

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

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

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

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

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

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

AĞUSTOS		
Madden NFL 10	Spor	EA Sports

XBOX 360		
MAYIS		
Batman: Arkham Asylum	Aksiyon	Rocksteady Studios
Battlestations: Pacific	Simülasyon	Eidos Interactive
Bionic Commando	Aksiyon	Grin
Guitar Hero: Metallica	Müzik	Vicarious Visions
Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Aksiyon / Adventure	Piperworks Software
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Terminator: Salvation	Aksiyon	Grin

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

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

TEMMUZ		
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	South Peak Interactive
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore
NCAA Football 10	Spor	Tiburon
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playlogic
The Bigs 2	Spor	2K Games
Wallace & Gromit's Grand Adventures, EP4: T8H	Adventure	Telltale Games

AĞUSTOS		
Madden NFL 10	Spor	EA Sports

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

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

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

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

**DRAGON AGE: ORIGINS**



BioWare, Dragon Age'in hazırlık aşaması sürerken, bir yandan da farklı bir ekibin DLC (indirilebilir eklentiler) çalışmalarını sürdürdüğünü, bu DLC'ler ile oyunun, çıkışından iki yıl sonra bile taze kalacağını açıkladı. Bu açıklama, DLC'lere kısa sürede ulaşacağımızın bir habercisi. Bildiğiniz gibi oyun PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 için bu sonbaharda piyasada olacak.

**WHISPERED WORLD**



Sadwick adındaki üzgün bir palyaçocunun, rüyasında garip, mavi bir yaratıkla konuşuktan sonra çıktığı macerayı konu alan ve muhteşem bir görseleğe sahip olan Whispered World, PC kullanıcılarıyla bu yılın sonlarında buluşmaya hazırlanıyor. Oyun, Deep Silver ve Daedelic Entertainment ortak yapımı.

**YENİ BLIZZARD OYUNU**



Blizzard'ın IncGamers'a yaptığı bir açıklamada, daha önce sanı geçmeyen yeni bir oyun üzerinde çalışmaya başladığını öğrendik. Yeni bir Redneck Rampage oyunu olma ihtimali taşıyan bu oyunla birlikte Blizzard'ın Diablo III, StarCraft II, yeni WoW eklenti paketi ve yeni bir MMO oyunu üzerinde çalıştığını not etmiş oluyoruz.

**HABER FAZLASI**

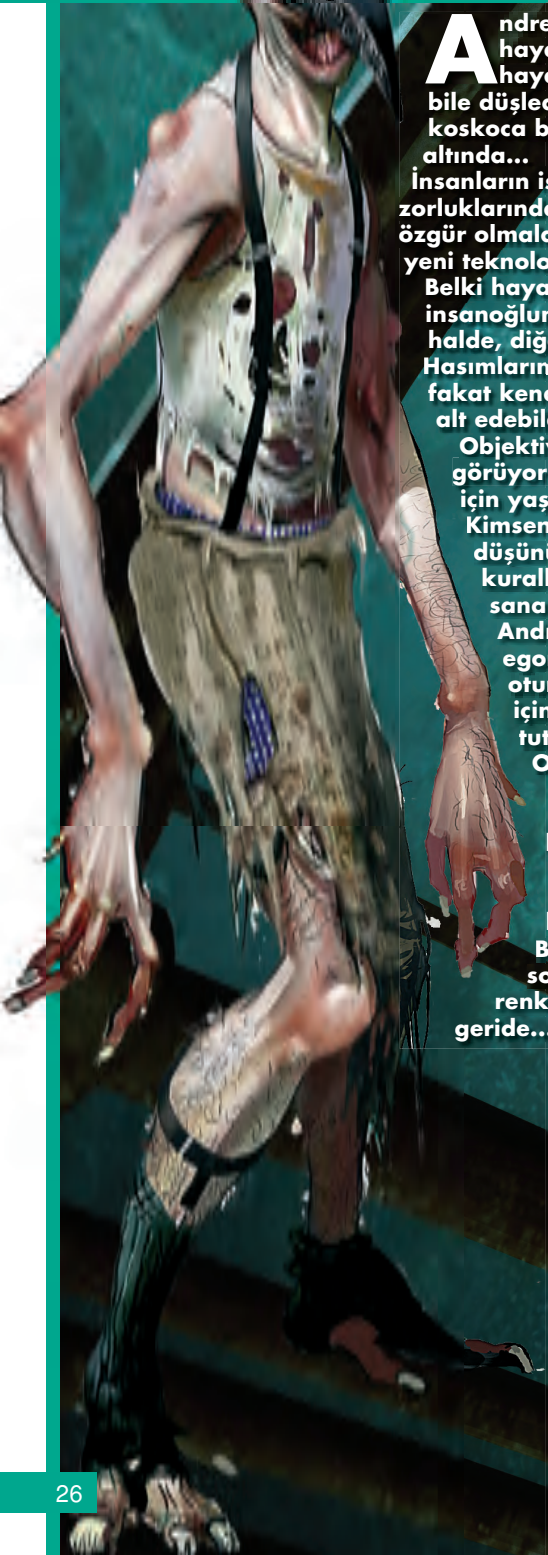




YAPIM 2K Marin  
DAĞITIM 2K Games  
TÜR FPS  
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009 sonu  
WEB [www.somethinginthesea.com](http://www.somethinginthesea.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Arca İhtidat  
([www.arca1game.com](http://www.arca1game.com))

# BIO SHOCK 2

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



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

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

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

Onları mutlu etmek istemedin sen, kendini mutlu etmek istedin.

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

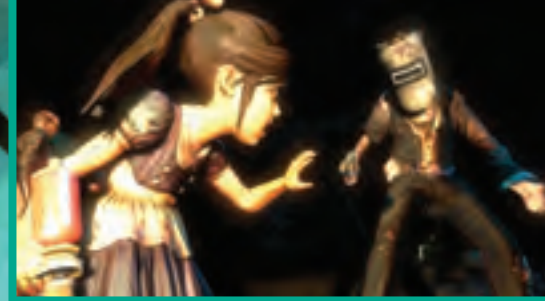
Bitmeyen hikayelerin kayıtlarının, sonsuz bir döngüde tekrarlandığı, garip, renksiz ve tehlikeli bir dünya bıraktın geride...

### AYDINLIK TARAF

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

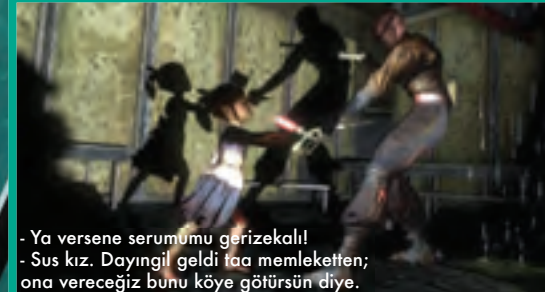
### KARANLIK TARAF

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



### AYN RAND'İN ANISINA

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



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



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

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

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

Rapture'ın ürpertici mimarisi BioShock 2'de de bizi etkisi altına almaya devam edecek.

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

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

Big Daddy olarak silah kullanabilmenin

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

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

## 2K GAMES'İN OYUNLARI



### Mafia II

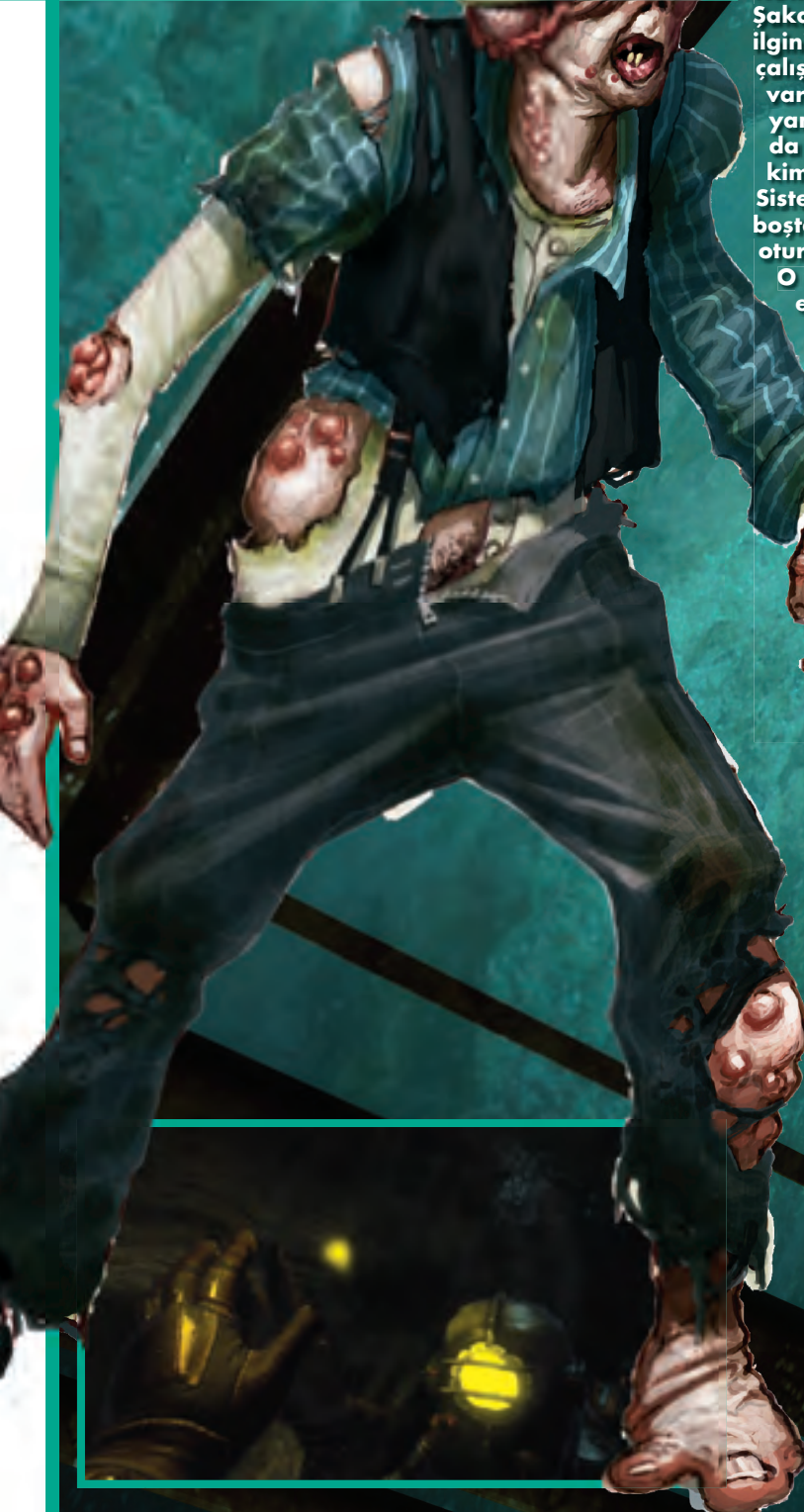
2K Games'in Çek stüdyolarında hazırlanmakta olan Mafia II, kişisel favorilerim arasında. Sadece ismini gördüğümde bile bende müthiş bir heyecan yaratıyor ve oyunun senenin sonuna yetiştirme ihtimali %80 olarak belirtiliyor.



### Borderlands

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

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



## AĞIR DARBE

### Tedaviden önce



Sevgili dostumuz ne kadar sağlıklı gözüküyor; oysa ki içi çürümüş.

### Tedaviden sonra



"Çürük domates aş değildir." Felsefesiyle arkadaşımızın içini dışarı çıkartıyoruz; sonuçta bunu o istedi.

edebiliyorsunuz...

### KURT ADAMLAR!

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

O yüzden bir başka Big Daddy'nin Little Sister'ını ele geçirmeliyiz. İşte bu nokta da "Big Daddy, Big Daddy'ye karşı" şeklinde bir durum ortaya çıkıyor.

Rakip Big Daddy'ler güçlü, ama biz silahlara ilaveten plasmid'ler sayesinde özel güçlerimizi kullanabildiğimiz için daha güçlüyüz. Big Daddy'yi ortadan kaldırdıktan sonra Little Sister'ı almamız gerekiyor. Little Sister bir ağlıyor, iki ağlıyor ama sonunda bizi yeni Big Daddy'si belliyor. Tabii ki burada yine, daha fazla Adam uğruna küçük kızı ortadan kaldırma seçeneği ortaya çıkıyor. Bunu yapmayı seçebilirsiniz elbette, fakat bu duruma Big Sister pek sevinmeyebilir...

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



### 2K MARIN

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

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

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

## BIOSHOCK-PEDİ

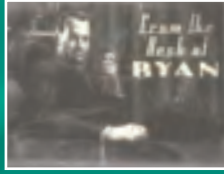
BioShock'a tamamiyle yabancıysanız veya ilk oyundaki bazı önemli kişileri ve kavramları unuttuysanız, sizi buraya alalım.



### Adam

Yeni keşfedilen bir deniz böceğinin hücrelerinin ayrıştırılmasıyla oluşturulan

madde. İnsan bünyesine "kansere" olarak etki ediyor; işleminden geçtiğinde insanlara özel yetenekler sağlıyor. Doz aşımında ise birçok ruhsal bozukluğa neden oluyor.



### Andrew Ryan

Bir hayalperest ve deha olan Andrew Ryan, dünya düzeninden tiksiniyor

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



### Big Daddy

Nasıl ve neden ortaya çıktıkları bilinmeyen, Little Sister'ları korumakla yükümlü olan,

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



### Plasmid

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

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



### Little Sister

Cesetlerden Adam elde etmek için kullanılan, genetik olarak modifiye edilmiş ufak

kız çocukları... Çoğu zaman tehlikeli görünseler de hepsinin özünde masumiyet ve çaresizlik var.



### Splicer'lar

Çok iyi ve yaratıcı fikirlerle kurulan Rapture'ın halkını oluşturan topluluk. Fakat

bir farkla; artık hepsi Adam bağımlısı ve bu yüzden de hepsinin kafasında birkaç yüz adet tahta eksik.

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

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



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

## ALEVEN!

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



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



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



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

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

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

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

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

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU  
YAZAN ÖMÜR TOPAÇ



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

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

Rönesans Dönemi hanımefendileri, kabarık elbiseleri ile göz kamaştırıyor.

Venedik kanallarındaki gondollar, dönemin marangozları tarafından ince ince işlenmiş.

# ASSASSIN'S CREED II

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



İlk oyunun dünya çapında sekiz milyon adet satıp büyük bir başarıya imza atmasının ardından, hepimiz şimdi "Sırada ne var?" diyerek sessizce en ufak detayı bile takip eder olmuştuk. 22 Ocak 2009'da Ubisoft, oyunun geliştirme aşamasında olduğunu duyurmuş ama tarihle ilgili bir bilgi vermemiştir. 6 Nisan'da çok kısa bir video yayınlanmış ve ilk ipuçları verilmeye başlamıştı. Bir kurukafa, gizli bir bıçak tasarımı ve son olarak Leonardo da Vinci'nin meşhur "uçan makine" tasarımı. Bu üç çizim, sırasıyla Da Vinci'nin Günlükleri'ndeki bir görselle sunulmuştu. 16 Nisan'da ise oyunun detaylarının bir kısmı, özellikle ana karakteri açığa çıkardı; yeni bir video yayımlandı ve Ubisoft resmi duyuruyu yaptı.

#### AYNI HİKAYEYE DEVAM

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

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

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







Oyun Venedik'te geçer de bu güzel sulara yüzülmez mi...



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

#### NEDEN RÖNESANS, NEDEN İTALYA?

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

## BASILICA DI SAN MARCO

Fotoğraf



Ekran görüntüsü



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



# RÖPORTAJ

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

LEVEL ÖZEL



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

## SİLAH, DAHA ÇOK SİLAH!

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

**LEVEL:** Assassin's Creed'in ilk versiyonunda bazı optimizasyon problemleri vardı. Özellikle NPC'lerin yoğun olduğu bölümlerde bu sorunlar iyice belirginleşiyordu. Assassin's Creed 2'nin optimizasyonu hakkında neler söyleyebilirsiniz? Bu konuyla ilgili amaçlarımız nedir?  
**Sebastian Puel:** Assassin's Creed 2'den daha iyi performans alabilmek için gerçekten çok çalışıyoruz. Grafik, yapay zeka, fizik modellemeleri, animasyon ve yüklemeler gibi tüm ana sistemleri optimize ettik. Ayrıca performanstaki problemleri tespit edip düzelten performans analizi araçlarımızı da geliştirdik. Yani şu anda optimizasyon ile ilgili her şey yolunda gidiyor; oyuna eklenen tüm yeni özelliklere rağmen daha çıkış tarihine aylar varken şu noktada bile, ilk oyunun performansını geçmiş durumdayız.

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

**SP:** Emin olabilirsiniz ki ara videoların da kalitesini artırmak

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

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



için çok çalışıyoruz. Çalışmalarımızda değişik şeyler deniyoruz ve ana amacımız aksiyon oranı yüksek, karakterlerin mimik animasyonlarının ve seslendirmelerinin geliştirilmiş olduğu, Hollywood tarzı ara sahnelere daha fazla yer vermek. Rönesans Dönemi'nde ve tabii ki İtalya'da bir hikaye sunmak, elinize istemediğiniz kadar heyecan verici materyal sağlıyor. Biz de ara sahnelerin bu dönemin mimarisini, halkını ve güzelliklerini en iyi şekilde sergilemesi için elimizden geleni yapıyoruz. Şu an için ara sahnelerin geçilip geçilemeyeceğine dair kesin bir şey söylememiz mümkün değil. Ancak oyuncular için oyunun olabildiğince ergonomik bir hale getireceğimizi söyleyebiliriz.

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

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

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

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

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

**Düşmanımız baltasıyla gerinmiş ve hamlesini yapmak üzere! Böyle bir durumla karşılaşınca çabuk karar vermemiz gerekecek.**

**Bu büyüleyici atmosferde aksiyonun doruğuna ulaşmak için sabırsızlanıyoruz.**

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

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

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

### OYUN YAPISI DERİNLEŞİYOR

Assassin's Creed'i oynayanlar bilir: dokuz farklı →

Grafiklerdeki detay oranından etkilenmemek mümkün değil.

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

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

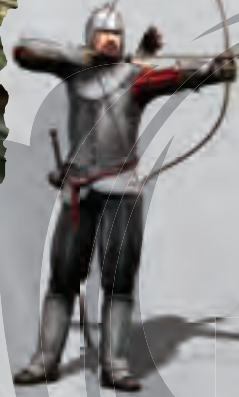
İlk oyun, bazı eksiklerine rağmen atmosferiyle bizi uzun süre ekran başına kilitlemişti. Yeni Assassin's Creed eski hatalarından arınacak gibi görünüyor. Sabırsızlıkla bekliyoruz.

## MUHAFIZLAR; YAKALAYIN ŞU ADAMI!

Oyunda karşılaşılabileceğiniz karakterlere şöyle bir göz atalım.

### MILITIA

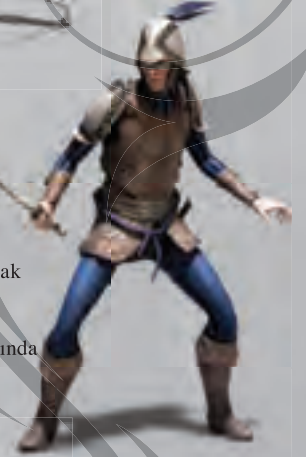
**Ana özellik:** Üç farklı rütbe tipi  
**Silah seçimi:** Kılıç, ok  
Militia muhafızları oyun içinde sıklıkla rastlayacağımız bir düşman tipi ve yüksek rütbeli olanları daha iyi bir zırh ve silah taşıyor olacak.



### AGILE

**Ana Özellik:** Gelişmiş serbest koşu yetenekleri

**Silah seçimi:** Kısa bıçak  
Ezio dışında serbest koşuda rakipsiz olan Agile'ler, muhafızlar sizi takip ederken bir taraftan peşinize takılacak olursa sizi zorlayacaktır. Çatılar arasında çok rahat takip yapabilir, binalara tırmanabilir ve girişler arasında başarılı atlayışlar gerçekleştirebilir.



### BRUTE

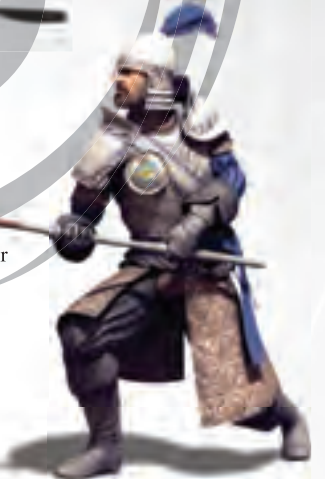
**Ana Özellik:** Saf masif güç  
**Silah seçimi:** İki elle kavranabilen kılıç ya da balta  
Baltasını bir savuruşuyla karşısındakini parçalayabilecek derecede güçlü olan Brute, kendine ekstra koruma sağlayan bir zırha da sahip. Ezio'nun mücadeleden galip çıkabilmesi için akıllıca bir dövüş çıkarmanız gerekecek.



### PARANO

**Ana Özellik:** Yüksek seviyede farkındalık

**Silah seçimi:** Mızraklı balta  
Parano, çevresindeki her şeye karşı doğal bir alarm halindedir. Doğal bir içgüdüyle şüpheli kişileri rahatlıkla ayırt edebilmekte ve muhafızlara uyarısını vakit kaybetmeden iletebilmektedir. İyi saklandığımızı düşünüyorsanız Parano'lar varken bir kez daha düşünün.



HASİBE EREN

SALİH KALYON

TARİK ÜNDÜZ

YILDIZ ASYALI



# adab-ı muâşeret

3 yanlış 1 doğru eder mi?

film müzikleri  
SULTANA

MARS PRODÜKSİYON ve YERLİ FİLM sunar

HASİBE EREN SALİH KALYON YILDIZ ASYALI TARİK ÜNDÜZ "ADAB-İ MUÂŞERET" SAMİL KAHRAS YILDIRIM ÇEKER BASAK ZEBİ, GÜMEÇ AIPAY BORA AKKAS RÜHİ BARI  
HAKAN BALINMIS CİSİL ORAL YASEMİN BALIK TUĞRA KAFTANCIOĞLU MERAL KAPLAN MURAT TAYGUR ÖZGE O'NEILL ve ACUN İLICALI kostüm TUMAY ÖZKUR A-JANS  
proje yönetimi CAN ANAMUR seslendirme SULTANA A.P.O. kurgu ÇİĞEK KAHRAMAN seslendirme CANAN BAYRAK kostüm RABİA DURAK görüntü yönetimi FEZA ÇALDIRAN  
uygulama yönetimi ÖMER ÇALIKOĞLU yapımcılar ZAFER ÇELİK MARCEL KALVO CAN ANAMUR seslendirme ESER YAZICI görüntü yönetimi EMRE AKAY

[www.nefisbilgi.com.tr/film/1000](http://www.nefisbilgi.com.tr/film/1000)

yerlifilm

MARS PRODUCTIONS

CANAL 5

FONO FİLM

CONVERSE

YILDIZ

Medy=Wizy=N

15 MAYIS'TA SİNEMALARDA



# Mount & Blade

*At atladık, ok okladık, cenk eyleyip şan aldık!*



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

## Mazi

Oyuna karakterimizin geçmişini yaratarak başlıyor, seçtiğimiz çocukluk, gençlik ve yetişkinlik mesleklerine göre belli özelliklerimize belli puanlar alıyor. Bunun üzerine maceraya atılma sebebimizi belirliyoruz ama bu, insanların bize olan tepkisini pek değiştirmiyor; daha ziyade rol yapma amaçlı. Benzeri Oblivion gibi, sağlam RPG'lerde bulunan bir yüz yaratma kısmı var ki takdir ettim. Karakterimizin yaşını, kaşını, gözünü, yüzünün ince detaylarını kafamıza göre ayarlayabiliyoruz. Ben oyuna Türk gazıyla başladığımdan oyunda buna yakın tarafta, Kırgız tipinde Kergitler'e benzer bir karakter yarattım. Tabii ki oyunun gerçekçi Ortaçağ sanat çalışmalarını ve Nord resimlerini çok beğendiğimden o da içimde kaldı. Sonraki oyunda Nord ağırlıklı bir karakter düşünüyorum. Bu kısımda benim tercihlerim kafanızı karıştırmam; rol yapma oyunlarını sevdiğim için böyle uğraştım, oyuna etkisi olduğu için değil.

## Atlı okçu

At, avrat, silah üçlüsünün ikisi bu oyunda mevcut. At üzerinde veya yaya olarak çarpışyorsunuz. Ok - yay, kılıç, mızrak, topuz, Allah ne veriyse Ortaçağ silahları mevcut ve bu silahların hızları ve menzilleri farklı. Uzun mızraklarla düşmanı size dokunmadan indiriniz mümkün ancak iskalarsanız ikinci saldırıya kadar düşmandan sağlam darbeler alabilirsiniz. Oyunun dövüş sistemi pek kolay değil, düşmanla temas mesafesini kestirmek başlarda zor ancak oyunda hem siz, hem de karakteriniz tecrübe kazandıkça at üzerinden çok kelleler alacaksınız. Şahsen, kalabalık düşman piyade üzerine koşurken bir sağdan, bir soldan pala darbeleriyle düşmanları yere sermenin keyfine doyamadım. Dikkat edilecek nokta, at üzerinde tek başınıza düşman piyade sürüsünün ortasında sıkıştırılmamak. Yoksa gayet filmden bir sahneyle linç ediliyorsunuz. Önce atınız ölüyor, siz de yere düşüp daha ne olduğunu anlamadan lime lime oluyorsunuz. At üzerinden ok ve cirit atarak savaşmak da çok iyi, özellikle bununla ilgili yeteneklerinize puan verip geliştirirsiniz. Puan vermeden de, silah kullanma yeteneklerinin kullanımla gelişmesi çok yararlı oluyor. Kimi oyunular yaya çarpışmayı yeğliyor ve bu gerçekten de düşmana vurmayı kolaylaştırıyor. Yine dikkat edilecek nokta, saldırınızın yönü ve karakterinizin hızı gibi unsurlar. Çünkü oyunun dövüşleri zor olduğu kadar gerçekçi ve tatmin edici. Koşup hız kazanarak düşmanın açığına vurursanız tek vuruşta indirme veya ağır hasar verme şansınız yüksek. Düşman tam saldırırken kalkan veya silahınızla saldırıyı engellemek de sizin oyuncu becerinize kalıyor. Kale kuşatmalarında tepenize ok yağarken bir kalkanın önemini anlayacak veya yakın dövüşte artarda gelen darbelerle kalkanınız parçalanırken kaçacak yer arayacaksınız.

## Liderlik

Oyunun en önemli yanı, karizma ve liderlik geliştirerek yanınıza aldığınız adam sayısını arttırmak. Oyunun başlarında ne yapacağınızı bilemediğiniz zamanlarda köy köy gezerek adam toplayın, Village Elder (muhtar emmi) ile konuşarak görev alın ve ufak tefek haydut gruplarıyla savaşarak tecrübe kazanın. Hem karakteriniz, hem de adamlarınız savaş ve görev yaptıkça gelişerek zamanla çok güçlü hale gelecek. Köylerden kasabalara, kalelerin Lord'larına doğru ve büyük savaşlara doğru gelişeceksiniz. Acele edip de kalabalık gruplara dalarsanız kaybınız büyük olur. Oyunda ölmek yok; esir alınıp para, eşya ve adam kaybedip bir noktada tekrar oyuna geri dönüşünüz ama cidden kaybetdikleriniz de içinize oturuyor. Bu yüzden tavsiyem, gerçekçi Save & Exit değil de klasik Save & Load sistemini seçmeniz olacaktır. Oyun o kadar özgür, zengin ve eğlenceli ki! Ana haritada saatlerce, günlerce at sürüp görevden göreve gidiyor, insanlarla ilişkinizi geliştiriyorsunuz. Lord'lar arasında mesaj iletmek, casuslarla irtibat kurmak, önemli kişilere eşlik etmek, değiş tokuş edilmek üzere esir almak, gıda yardımı götürmek, saldırıp bir yerleri ele geçirmek ve daha nice'si mevcut. Elbette bu görevlerden zaman limiti veya başka sebeplerle başaramadıklarınız oluyor ama oyunda hiçbir başarısızlık son değil; başka görevlerle aranızı düzeltebilirsiniz. Peki "Aramı neden iyi tutayım?" dersanız, işte o zaman oyunun ilerleyen kısımlarını anlatmak için bana güzel bir fırsat vermiş olursunuz.

Oyunda ne yazık ki kral olamıyorsunuz, ancak Mareşal olabiliyorsunuz. Orduları toplayan, emirler veren ve Kral toprak dağıtacağı zaman ona danışmanlık eden bir nevi "gölge kral" oluyorsunuz. Bunu başarmak için de yapılacak en iyi şey, birbiriyle iyi geçinen birkaç Lord'la aranızı çok iyi tutmak ve tahtın sürgündeki varislerinden birini himayenize alarak bir iç savaş başlatmak. Oyunda karakterlerin birbiriyle olan düşmanlık ve dostlukları sizin politik manevralarınıza yön veriyor. Biri diğerinin karsı hakkında kötü söz söylediğinde gidip o hanımın şövalyeliğini yaparak düelloda bir güzel pataklayabiliyorsunuz. O hanım da size para harcayarak, hediyeler yollama ve böylece çeşitli karakterlerle aranızı iyileştirme şansı veriyor; dövdüğünüz Lord ise sizin ayağınızı kaydırmak için gününü kolluyor. Anlayacağınız üzere oyunun politik kısmı da görünenden çok daha derin. Yazıda da oyuna kapırdığım gibi kapırdım ve soluksuz yazıyorum aslında; eve gidince hangi kaleleri kuşatacağımı, nerelerden vergi ve asker toplayacağımı, hangi Lord'ları ödüllendireceğimi planlıyorum. Yazıyı bağlayıp bitirmezsem 20 sayfa geyiğini çevirmekten korkuyorum. Bir yandan da daha orduların yemek yediğini, envanteri, adam eğitmekten kuşatma gereçleri yapmaya tonla yetenek olduğunu, kale savunmanın ne kadar keyifli olduğunu... Evet, tonla şeyi anlatmadığım için, yerim kalmadığı için vicdan azabı çekiyorum. Artık daha fazlasını keşfedip hayranlık duymayı size bırakıyorum.

## İşlendikçe ışıldar

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

Oyunu geliştiren sayısız modu es geçmeyelim. Mesela oyuna Amerikan İç Savaşı, Star Wars veya deniz savaşları ekleyen, pek çok değişiklik yapan, yeni grafik geliştirmeler sunan o kadar çok ek var ki insan oyunun popülaritesine, hayran kitlesinin oyunu ne kadar sahiplendiğine tekrar şaşıyor. Dünya çapında da, eksikleri göz ardı edilmeden bağımlılık yapıcılığı kabul edilmiş, iyi notlar almış bu oyunu, gerçekçi bir Ortaçağ - RPG - strateji harmanı oynamak isteyen herkese şiddetle tavsiye ediyorum. Ücretsiz demosunu, karakteriniz 7. level olana kadar oynayabileceğinizi de not düşünüyorum.



## LEVEL FORUMLARINDAN ALINTILAR

### Thozan

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

### N00b

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

### nightmare11

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

### Comrade

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

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

### eolas

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

### OnurSahin

Ayrıca bu oyunun bana göre on-

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

### Zorro101010

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

### yigit firat

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

### Altair21

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

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

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

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

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

**AY:** Bizim için gerçekçilikten önce, birinci sırada gelen unsur oynanış. Zaten iyileştirme iksirinin en önemli sorunu, bir sürü iksir depolayıp dövüş sırasında ha bire içmenin pek de keyifli bir oynanış sunmaması. Bence dövüş sırasında dövüşü düşünmeniz lazım, ne zaman iksir içeceğinizi değil. Oyun evrenini, esas olarak oynanış desteklemek üzere oluşturduk. Örneğin; at üstünde okçuluk önemli bir unsur olduğu için haritanın bir tarafını step yaptık ve oraya atlı - okçu Kergitler'i yerleştirdik. Tipik atlı gövalye olan Svadyalılar, kuzeydeki denizin ötesinden gelen Viking benzeri Nordlar derken bir dünya oluştu. Bir de bu dünyayı mümkün olduğunca dinamik ve heyecan verici yapmaya çalıştık. Yani oyunda şehirler el değiştiriyor, komutanlar bazen kendi krallığına ihanet edip karşı tarafa geçiyor. Bütün bunlar oyunun kurallarına göre ve bir miktar da rastlantısal olarak meydana geldiği için her oyunun gelişimi farklı oluyor.

Bu da oyunu özel yapan şeylerden biri.

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

**AY:** Strateji ve rol yapma oyunları başta olmak üzere hemen her çeşit oyunu severim. Hastası olduğum oyunlar genelde klasikler: X-COM: Enemy Unknown, Master of Orion, Civilization, Fallout vs. AG: Hepsisi de hala kurup oynadığım oyunlar; oyun zevkinizi de takdir ettiğimi arada belirteyim.

**AG: Artwork'ler çok başarılı; kim hazırladı? Bize biraz ekibinizden ve emeği geçenlerden bahsedermisiniz?**

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

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

**AY:** Evet, Paradox Interactive bizimle bağlantı kurdu. Ama zaten oyunlarını tanıyıp sevdiğimiz bir firma olduğu için biz de çok heyecan duyduk. Daha sonra Fransa'da bir fuarda ekipleriyle bir araya gelip yüz yüze konuşma fırsatımız oldu ve çok iyi anlaştık. Zaten bir süre sonra da anlaşma imzalandı.



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

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

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

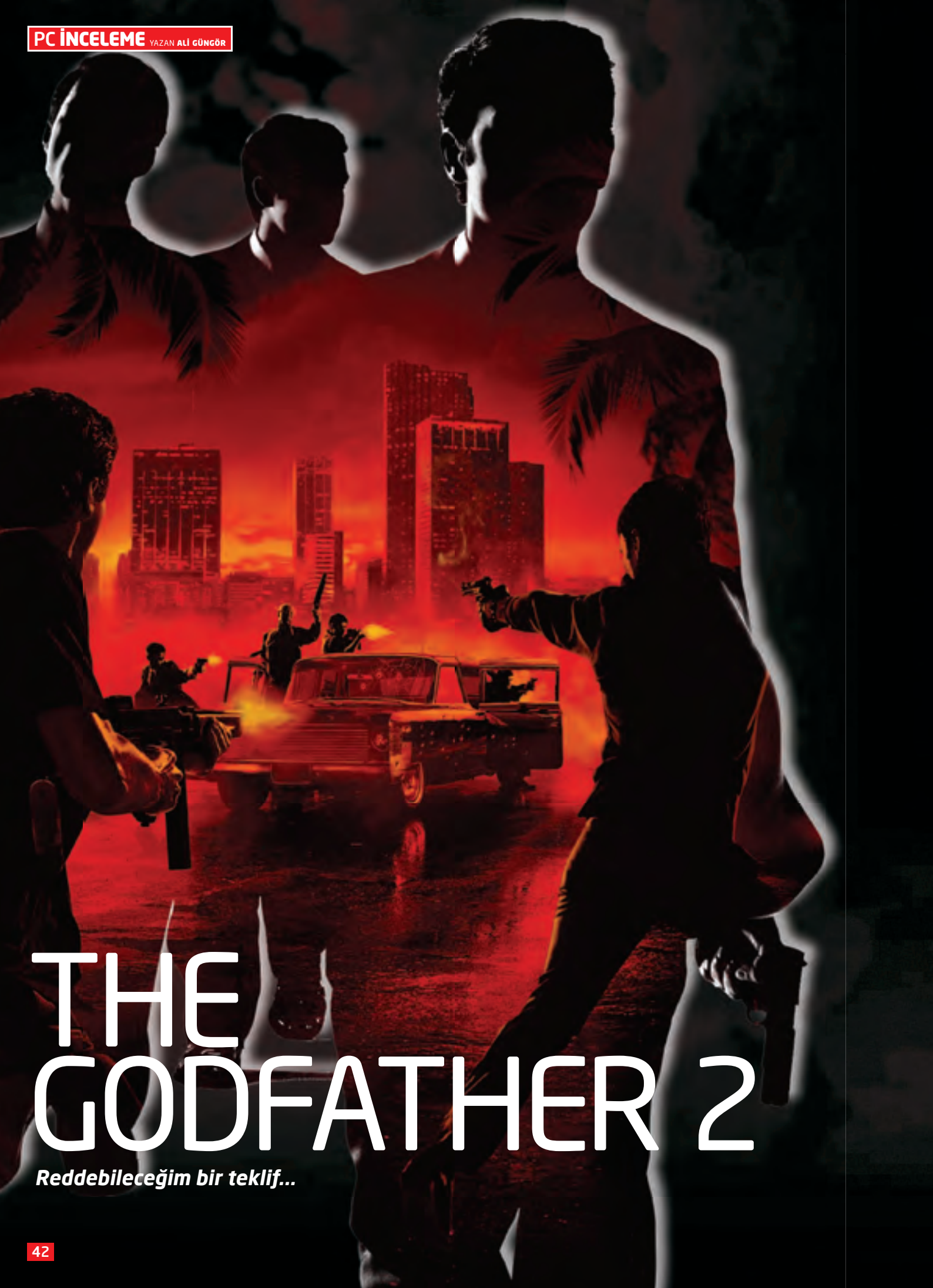
**AY:** Şu an At ve Kılıç için çoklu oyuncu desteği de getirecek olan WarBand isiminde bir genişleme paketi üzerinde çalışıyoruz. Bunun dışında, gelecek için pek çok heyecan verici projemiz var ama bunlar üzerinde konuşmak için henüz erken.

**AG: Ve son olarak oyunu satın almak isteyen oyuncular ne yapmalı? Bize bu sorunun birçok kez geleceğini bildiğinden cevabı siz verin istedim.**

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

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

**AY:** Yer verdiğiniz için ben teşekkür ederim.



# THE GODFATHER 2

*Reddebileceğim bir teklif...*

## GODFATHER FİLMLERİ

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



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

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

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



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

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



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

Corleone, istediğini almak için önce para teklif eder, hem de müthiş bir para. Ancak kalın kafalılıla karşılaşır. Teklifi, önceki paranın ancak onda biri kadardır, ancak senede ya imza atılacak ya da kurşunla parçalanmış beyninin parçaları sıçrayacaktır. Evet, geri çeviremeyecek bir teklif, kafaya silah dayalıyken kimse bir teklifi geri çeviremez...

Neyse biz devam edelim; arada döneriz.

Ailemizin yeniden toparlanması için bize inceden kendi ailemizi kurarak destek olmamız söyleniyor. New York New York diyerek mace-rayaya atılıyoruz. Küba kadar değil ama bu şehir de pırl pırlı, tertemiz, güneşli... Nerede birade şu karanlık, suç dolu New York atmosferi? Hadi o kadar karanlık olamadın, lacivert tonlardır, bir şehir atmosferidir yok... Biz parlament gece kuşağında böyle görmedik, eski filmlerde, Godfather'da böyle kediye! Çıkıp ofisten gidip kelle alacam bu nedir niyedir, sorumlusu kimdir demeden! Fesuphanallah... Neyse bir fincan Türk kahvesi pişirip içmek, insanı bir nebze yatıştırıyor.

Ne yapıyoruz bu parlak ve güneşli New York sokaklarında? Ufacık, küçücük, adeta minik bir semt boyutlarında olan bu küçücük şehirde... Görev alıyoruz, gidip bu görevi yapıyoruz. Elde Luger bozması bir tabanca ile iş yerlerine giriyor, etrafı kırıp döktükten, korumaları öldürdükten sonra patronu tokatlamaya başlıyoruz. Biraz çeşitlilik olsun diye tokat dedim yoksa oyunda ayakta kalırsanız yumruk, düşene tekme atıyoruz. Patronun şurasına (Çizgiyle işaretli yer.) geldikten sonra, bardağı taşırmadan (Yoksa kendisini savunmak için saldırıyor, öldürüyoruz haliyle) biraz daha pataklıyor ve konuşup iş yerini teslim alıyoruz. O fazla pataklama, bizi bu kadar uğraştırırdın, üç beş sakal daha çık bakalım şeklinde atılıyor. Artık her gün haracımız Ziraat Bankası'na tıkr tıkr yatıyor, gidip bir telefonla konuşup yeni görev alıyor ve bölgemizi genişletmeye devam ediyoruz. Bir süre tek takıldıkdan sonra sıra geliyor yanımıza adam

Arabayı da sakat yere park etmiştim, çekmezler inşallah



Dur şöyle derin düşüncelere dalmış, ağdalı bir İtalyan akşamıyla öğüt ihvan edecekmiş gibi yaparken, hap yapayım.

asiler, sadece para için savaşanları yenecektir.

Bu arada Godfather 2 filmi hatırlıyoruz tabii ki, Corleone'nin yanında gezen, siyah giyimli, asık suratlı ve hafiften yaşlı, bir ölüm meleğini andıran korumasının karizmasını, kösele ayak kabalarına rağmen sessiz adımlarını ve piyano telinin farklı bir sanat için nasıl ustalıkla kullanıldığını hatırlıyoruz. Neyse hikayeye dönelim.

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

Filmlerde gözükmeyen bir elemanı oynuyoruz. Corleone ailesinin güvenilir adamlarından biri olarak ilk işimiz Don'umuzu kurtarmak oluyor. Sokaklarda bizi engellemeye çalışanları indire indire, bir iki aracı da patlatarak akan insan sürüsünün içinden hava alanına yöneliyoruz. Uçağa binerken iki milyon doları otelede unutan Fredo'ya bir Türk oyuncusu olarak ayrıca sövüyoruz tabii ki.

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



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

## alternatif



GRAND THEFT AUTO IV

LEVEL puanı

8

Bug dolu olsa da, RPG öğeleri ağır darbe olsa da taklitlerine göre kaliteli bir oyun GTA IV. Meseleniz serserilik yapmak, araba çalmak, banka soyak ve çeşitli insanlar için kanunun yapamayacağı işleri görmekse, oyununuz budur.



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

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

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

**Ali: Bu adam bir garip koşuyor sanki? Abi: E İtalyan...>** Labada lubada koşuran İtalyan mafyası gözüme batınca bir araba durdurup biniyorum. Zaten hôt deyince arabayı boşaltıyor sahipleri. Bekliyorum ki sadık erlerim, ailemin biricik üyeleri, canlarım ciğerlerim de Amerikan filmi atraksiyonu ile atlayıversinler, maceradan maceraya akalım. Ama onlar, ama onlar... Amele gibi arabanın çevresinde turlayıp nereden bineceklerini bilemiyorlar! Bazen zıp diye başarıyorlar, bazen



Gömlekteki kurşun deliklerine bakarsak kevgire dönmüş olmamız gerekirdi, oysa sağlık barı dolu.

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

Dersimiz şahitleri ortadan kaldırmak. Şimdi



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



oyunun bir güzelliği şu ki olayı gören herkesi ortadan kaldırmak gerekmiyor; yoksa şehirde sağ adam kalmazdı. Kafasının tepesinde kırmızı göz beliren arkadaşlara mafya jargonunda biz "düdük" diyoruz. Yok, yok; demiyoruz, bunlar ispiyoncu oluyor. Polisi arayıp haber veriyor üstelik çekinmeden "Aman abi şahit mahit yazarlar, biz uzayalım!" demeden ifade veriyorlar. O yüzden kendileriyle ilgilenmemiz gerekiyor. Bunun için ya çıkartıp güzel bir sakal atıyor, yani sus payı ödüyor veya elimizin tersiyle ikna ediyoruz; elimizi öpene kadar. Döerken kazayla çok adam öldürdüğümden ve yeni şahitler ortaya çıktığından para vermeyi yeğlediğimi belirtmeliyim.

Nihayet yolumuza devam edebiliriz. Mekana geldik, boşluk tuşuna basmak suretiyle adamlarımıza camdan çıkarak ateş etmeleri emrini verebiliriz. İlk geçişte biraz hasar vermiş oluruz. Sonra meşhur gangster silahlarından Thompson ile sıkı sıkı, korumaları ve varsa karşı mafyanın has adamlarını indire indire mekanın sahibine doğru ilerleriz. Oyunda gerek mafya, gerek polis mal mal dikilip ateş ettiğinden sorunsuzca hepsini öldürebiliriz. Zaten kendileri hedef seçmemizi kolaylaştırmak için turuncu, sarı gibi parlak renklerde tişörtler giydiklerinden nişan almak da oldukça kolaydır. Hoş, kaç oyuncu aman sivil vurmiyim diye uğraşır merak ediyorum, nasılsa pek farketmiyor. Hatta bazen çevredeki adamları öldürmek, mekanın sahibini korkutuyor, dövmeye gerek kalmıyor. Bu patronlardan abızı böyleyken bazıları dayak yemenen veya burnuna silah dayayıp beklemeden fikir değiştirmiyor. En kötü ihtimal döerken öldürmek, böyle bir durumda mekan bir süre kapalı kalıyor ve açılıp da yeni bir patron geldiğinde tekrar denememiz gerekiyor. Eh, bir sömürgeci olarak mekanda çalışıp para kazanacak bir takım eşeklere de ihtiyaç duyuyoruz tabii. Ele geçirdiğimiz yeri korumak için bir acuz da adam kiraladık mı olayımız bir

Thompson yiyeni dans ettiriyor.



## VISTA'DA THE GODFATHER II

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

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

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



## MULTIPLAYER

Oyunun iyice Godfather'lıktan çıktığı multiplayer modu fena sayılmaz. Takımlar halinde kasa patlatıp, kafa uçurarak (oyunda kafalar kopmuyor bu arada) eğlenebilirsiniz. Bir oyuncu mafya babası olup oyunu tepeden görerek takımına avantajlar sağlayabiliyor. Güzel bir düşünce ama Don olmak böyle gerçekten sıkıcı bir hal alıyor. Altı haritada Fire Starter, Demolition Assault, Safe Cracker and Team Deathmatch şeklinde oyun modları mevcut. Level atlamak, yetenek kazanmak var. İşte multiplayer da bu kadar, niye kutuda yer verdiğimi anlamışsınızdır?

süreliğine tamamdır.

Evet bu arada oyunun savaşları maalesef böyle arkadaşlar, çok mal. Hani Thompson'la vurulan adamın ayakta kalıp hafiften dansetmesi güzel ama yeterince ölüm dansı yaptıkları söylenemez. Silah çeşitliliği filan çok güzel aslında, tabanca susuturuculu oluyor, magnum'un çapı büyüyor türünden gelişmeler bile var oyun esnasında. Dürbünlü tüfek kullanmayı sevdim, ilerleyen ve zorlaşan savaşlarda çok ağır ateş altında siper alıp kenardan tek tek düşman indirdiğim de oldu. Ön plana çıkan unsur yakın dövüştü ek birkaç hareket olması ve bitirme vuruşları. Tutup gırtlığını sıkıyorsun düşmanın, boğarak öldürüyorsun. Ağzına yüzüne yumruk atarken kendini kaybedip öldürülebiliyor. Diğer silahlarla da dizleri üzerine çökmüş bir düşmana yaklaşıp "F" tuşunu kullanarak infaz edebiliyor, böylece farklı

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

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

**Don'un görüşü>** Yapılabilecek iğrenç kelime esprilerini ben yapmıyorum, onlar zaten kafanızdan geçiyor. Oyun haritasını açınca hangi genelev kimindir, nerede silah kaçakçılığı var, paravan dükkanlar hangileri görebiliyoruz. Saldiriya uğrayan yerlere has adamlarımızı destek olarak yollayabiliyor, koruma sayılarını ayarlayıp gelir giderlerimizle bakabiliyoruz. Özellikle ilk harita olan New York çok küçük, ama Florida nispeten geniş sayılır. Önemli olan her haritada aynı sektördeki bütün iş yerlerini ele geçirerek tekel olmak ve bunun ekstralarından faydalanmak. Mesela zırhlı araçlar, çelik yelekler, yedek cep hane kemerleri elde ediyoruz. Tekelimiz kırılırsa bu faydaları kaybediyoruz.

Daha önce anlattığımız karakter geliştirme, aile yönetimi gibi türlü mafyatik iş buradan yürüyor. Ha ama Florida'dan New York'a deneyim dersiniz tıptı tıptı hava alanına gitmeniz gerekiyor. Bol bol araçla yol tepiyorsunuz zaten.

Sorum şu ki bir yerden sonra mekan basıp aynı şekilde adam öldürmekten, ele geçirdiğiniz yerleri korumaktan sıkılmaya başlıyorsunuz. Oyuna ilk başladığımda gayet keyifli, heyecanlı ve eğlenmeye hazırdım. Atmosferinin aydınlık, karakter animasyonlarının gaydırıguppak ve modellemelerinin



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

tırt olmasını bile başışlamaya hazırdım. Oynadıkça yoruldu, yoruldu ve bir noktada oyundan koştum. Bunun sebebi ise açık, oyunda yeterince yan görev yok; düzeltiyorum yeterli çeşitlilikte yan görev yok.

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

**Yançılık müessesesi>** Bu dersimizde sizlere yançılık, otlakçılık, şöför yanı yalalığı... Aman çocuklar bu tip zanaatlardan uzak durun. "Peki mafyalık nasıl abi?" dersiniz, ne uzuyorsun, ne kısalıyorsun; düğün gününde bile gelip elini öpüyorlar, hayırna adam öldürmeni istiyorlar! "En iyisi boşverin bu işleri, sigortalı, sabit maaşlı bir iş bulun" derim sevgili okurlar. Filmi izleyin zaten nasıl çatır çatır adam aldıklarını, yemeğe oturduk derken adam boşazladıklarını görün ve bu işin emekliliği olmadığını anlayın. Ha peki bu oyun ne derece mafya tadı yaşıyor insana? Filminden birkaç karakter ve replik olayı kurtarmaya yetmiyor kısacası. GTA türü bir oyunla vakit geçirmek istiyorsanız bir süre eğlenirsiniz ancak uzun vadede çeşitlilik olmaması sizi de bizim gibi sıkacaktır. ☹

1

**piyano teli**  
Düşmanı gafil avlayıp boynuna doladığınızda bir piyano teli sayısız mermiye bedel.

3

**mahdum**  
Yanınızda gezdirebileceğiniz, farklı uzmanlıkları olan kadrolu mafya çalışanı sayısı üç.

15

**silah**  
Oyunda beş türde toplam 15 ateşli silah var.

16

**kişi**  
Multiplayer'da en fazla 16 kişiyle oynayabilyorsunuz.



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



## GODFATHER 2

**ARTI** başarılı infaz animasyonları, yeterli çeşitteki silahlar, takım oyunu odaklı multiplayer

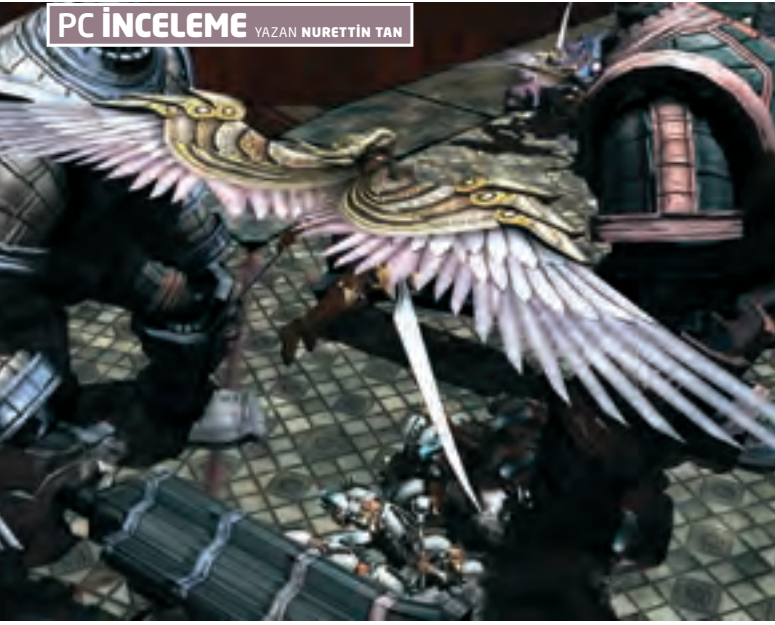
**EKSİ** Film atmosferinin oyuna yansıtılmaması, yapay zekanın saçmalaması, kısa sürede tekdüzeleşmesi

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

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

6,5

MINİMUM 2,8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı,  
ÖNERİLEN 2.4 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



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



# DEMIGOD

## DotA sever misiniz?

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

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

## alternatif



WARCRAFT DOTA

Çok kişinin bu oyundan habersiz olduğundan eminim. Warcraft DotA halen ücretsiz olarak oynanıyor mu ondan da emin değilim, ben en son beş sene önce oynamıştım. Ama deliler gibi zevk aldığımı çok iyi hatırlıyorum. Demigod'u severseniz mutlaka Warcraft DotA'yı da denemenizi öneririm.



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

**Tanrılar savaşı>** Demigod'un mantığı da DotA ile aynı; tek farkı hikayesi denebilir. Oyunda Pantheon'da başalan koltuğu doldurmak ve bir tanrı olmak için birbiri ile kapışan altı yarı-tanrıdan birini yönetiyorsunuz. Demigod'un karizma sesli bir erkek seslendirici tarafından anlatılan demosunu izledikten sonra herhangi bir senaryo modu olmadığını görünce hayal kırıklığına uğradım. Oyun içeriği ne yazık ki sadece skirmish ve tournament'tan ibaret. Tournament'ta kendinize dört kişilik bir takım yaratıp, dört kişilik düşman takımına saldırıyorsunuz. Bölüm bitince puanlar kazanılıyor, karakterinizin seviyesi tekrar bir oluyor. Tournament'ta zorluk seviyesini zora getirmedığınız sürece bu tür oyunlar siz daha ne olduğunu anlamadan, çabucak bitiveriyor. Benim sevdiğim seçenek olan skirmish modu ise tek atımlık bir harita seçtiğiniz, takımınızı ve düşmanlarınızı kendiniz belirlediğiniz bir oyun çeşidi.

## HARİTADA İLERLERMEK



Üzerinde siyah ya da beyaz toprak olan yapılar kuleler. Bunları bir kahraman eşliğinde, idollerle çağırduğunuz askerlerinizle yıkmamız daha kolay olacaktır. Geçitleri ele geçirmeniz gerektiğini zaten belirtmiştik. Geçitlerden daha kaliteli askerler çıkartmak istiyorsanız, Citadel'de bu seçeneğin üzerine gitmelisiniz.

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

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

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



dışındaki askerler, haritanın çeşitli noktalarına dağılmış geçitlerden belli aralıklarla çıkıyorlar. Düşmanın Citadel'ini yok etmek için geçmeniz gereken yolu bu geçitleri ele geçirecek açmanız en mantıklısı olacaktır. Zira yeni geçitlerden daha fazla asker elde edip, düşmanı haritada kıştırabileceksiniz.

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

## DEMIGOD

**ARTI** Basit ve zevkli oyun tarzı

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

YAPIM Gas Powered Games  
DAĞITIM Stardocks  
TÜR Real Time Strategy  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.demigodthegame.com](http://www.demigodthegame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Yapay zeka yerine, çoklu oyuncu seçeneği ile başkalarıyla oynaması çok daha zevkli bir oyun Demigod. Sadece bilgisayar ile oynayarak oyunun çok çabuk sıkılacağından eminim.**

7

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

**HERKESE DVD FİLM: MICROCOSMOS**

**BU MUHTEŞEM BELGESEL KAÇMAZ!**

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

**DVD**

AYLIK FİYATINDA  
ISSN 1300-5413  
122413 • 12 TL  
1000000 • 6.29 TL

**PC'de enerji tasarrufu için en iyi araçlar**  
CHIP'in İpuçları ile faturanızın ne kadar azaldığına şaşıracaksınız



**Herkese 100TL Değerinde 6 Muhteşem Hediye!**

**CHIP**

05/2009

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

**DEV TEST**



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



**2 DEV VIDEO EĞİTİM**

Dijital fotoğraf ve video eğitimi  
Hızlı okuma ve öğrenme kursu



**ANTI CRASH TOOLS**

MSERT LANSER  
İSAD CHIP DVD'YE  
EKLENEN KURUMSAL  
ÇÖZÜMÜ İZLEMEK

Ayrıca en iyi  
sistem izleme  
ve koruma  
araçları



**TAM SÜRÜM**

**Ashampoo Music Studio**  
Ses ile ilgili tüm araçlar bu pakette

**SADECE 60 SANİYEDE!**  
**Yepyeni Windows**

CHIP'in üç etkili temizlik paketi ile baştan kurmadan ilk günkü gibi Windows

**Mini USB PC**

Tüm sisteminizi USB'de taşıyın,  
hiçbir PC'de yabancılaşmıyın



**TAM SÜRÜM**

**Birthday Reminder**  
Arbık hiç bir doğum gününü unutmayın



**TAM SÜRÜM**

**Ashampoo Clip**



**Microcosmos**

Bu sıradışı belgeseli kaçırmayın!

**XP'ye Windows**

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

**TEST SSD sabit diskler**

Sessiz ve pil dostu yeni nesil sabit diskleri inceledik

**TEST Core i7 Anakartlar**

Intel'in yeni işlemcilerini destekleyen anakartlar testte

**TEST**

Cep telefonu makineleri



**DVD Mayıs 2009**

**MICROCOSMOS**

Yeni Dünya Belgesel

Yeni Dünya Belgesel

Yeni Dünya Belgesel

Yeni Dünya Belgesel

Yeni Dünya Belgesel

Yeni Dünya Belgesel

Yeni Dünya Belgesel

Mayıs sayısı bayilerde!





# FALLOUT 3: THE PITT

**Orijinal Fallout atmosferine çok daha yakın renkler...**

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

## ÇELİK KÜLÇESİ



Steelyard'da Steel Ingot'ları mutlaka toplayın, on tane birikince Everett ile konuşup ödülünüzü alın. Sayıyı tamamlamadan konuşup verebilirsiniz ama olası bir bug paranoyası yüzünden tavsiye etmiyorum. Uzatmadan işte ödüller: Laborer Outfit, Filtration Helmet, Steel Knuckles, Metal Master Armor, Metal Blaster, Bombshell Armor, Leather Rebel, The Mauler, The Perforator, Tribal Power Armor! Evet sona ünlem koydum, karizma veren güzel bir Power Armor bu, omuzlardan birinde öküz kurukafasıyla tribal bir havası gerçekten var. Her şeyayı tek tek açıklamak istesem de bir sayfalık bir yazı için yerimi aşmak üzereyim.

**Zirhimi ve silahımı sergiliyorum.**

görebiliyorsunuz. Mayınlar ve terk edilmiş araçlarla dolu bir köprüden geçip girdiğimiz şehrin üzeri, bacalardan çıkan alev ve dumanlar ile kaplı; enfes bir atmosfer! Dürbünlü tüfekli yağmacılar, kaçmaya çalışan köleleri avlıyor, kurşunlardan kaçmaya çalışırken mayınlarla telef olan zavallıların sesleri kulak çınlatıyor. Bir köle kıyafeti giyip, kaçıp da mayınlardan korkarak geri dönmüş bir köle gibi içeri sızıyoruz ve bütün eşyalarımıza el koyup bir kasaya kilitliyorlar. The Pitt'e hoş geldik!

**Steelyard**> Oyunu bitirip de yazmanın gönül rahatlığı bambaşkadır değerli okuyucular. Aklınızda yazıyla ilgili hiçbir şüphe kalmaz. Normalde kısa sürede bitirilebilecek bu paketi nispeten uzun sürede bitirdim; çünkü Steelyard'ı karış karış gezerek 100 Steel Ingot arayıp durdum. Hepsini de buldum! Bu dev gibi bölümü benim gibi gezerseniz oyun süresinin uzayacağından emin olabilirsiniz. Her 10 Steel Ingot için bir ödül mevcut, listeyi Çelik Külçesi kutusunda bulabilirsiniz. Şimdi başa dönelim ve önemli uyarılarda bulunalım.

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

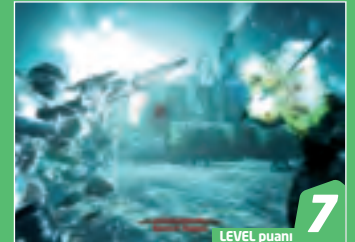
## ÇUKUR

The Pitt'te kazanan köleler özgürlüklerine kavuşup yağmacılara katılabilirler. Hatta yağmacıların önemli bir kısmı, toplum içerisinde bu şekilde parıldayıp, yükselmiş. Parıldayıp diyorum çünkü The Pitt'te dövüşürken aşağıya radyoaktif fişlerle dolduruyorlar! İşli işli oluyor savaşta uzatan.

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

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

## alternatif



**FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE**  
LEVEL puanı 7  
Bir DLC'nin alternatifi başka bir DLC'dir diyerek, The Pitt'e karşı Operation Anchorage'ı öneriyoruz. RPG unsurlarının daha zayıf olduğu, oynanış açısından FPS'ye kayan, hızlı ve heyecanlı bir paket F3: OA.

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

## FALLOUT 3: THE PITT

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

**EKSİ** Kısa oyun süresi, program hataları

YAPIM Bethesda Softworks  
DAĞITIM Bethesda Softworks  
TÜR RPG  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360  
WEB [fallout.bethsoft.com/eng/info/thepitt.html](http://fallout.bethsoft.com/eng/info/thepitt.html)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

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

7

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



# Bağlanacaksınız! tempo24.com.tr



**Türk basınında 1 değil 330 yepyeni sayfa açtık**

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

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

**T**  
**24**



# WANTED: WEAPONS OF FATE

## Mermiyi bur, bük, çevir, kafatasına işle!

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

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

Basit bir aksiyon filmi sanarak izleme-

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

## alternatif



GEARS OF WAR

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



Saklanabilirler ama kaçamazlar!

haline getirdi.

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

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

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

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



## YAKIN DÖVÜŞ

Ellerinde bıçak taşıyan bu düşmanları ya size fazla yaklaşımda vurun, ya da yaklaşmalarına izin verin ve "E" tuşuna hızlıca basmaya başlayın. Eğer ekrandaki daireyi yeterince hızlı doldurursanız, kurban siz değil, düşmanınız olacaktır.

## HEADSHOT!

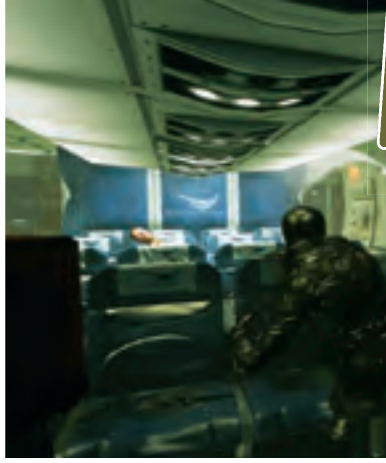
Oyunu bir kez tamamladıktan sonra yeni bir oyun modu, "Headshot" açılıyor. Bu oyun modunda tüm oyunu bir kez daha oynuyorsunuz; fakat bu defa tüm düşmanlarınızı kafalarından vurmanız gerekiyor.

## VISTA'DA WANTED: WEAPONS OF FATE

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

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

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



### FALSOLU KURŞUN

Kurşunları falsoyu kullanmaktaki amaç, bu görüntüde de gördüğünüz gibi kendini bir takım nesnelere arkasında güvende hisseden amcaları, abileri buldukları yerden çıkartmak veya tamamıyla ortadan kaldırmak.

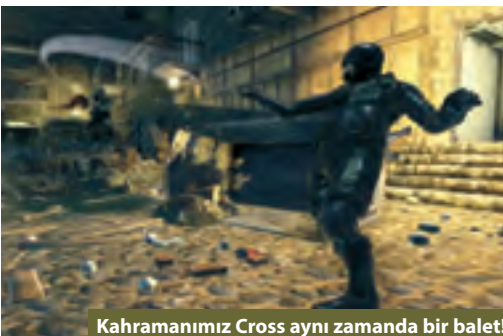
olan Wanted, Gears of War gibi bu sistemi yavaş kullanmıyor; bir siperden diğerine hızla koşuyor ve düşmanlarımızın kafalarına o şekilli kurşunları isabet ettirmeye uğraşıyor.

**Ölümsüz** Immortal adındaki bir suikastçinin peşindeyiz; ona ulaşmak hiç kolay değil. Bu sırada annemizle ilgili gerçekleri de öğrenmeye çalışıyoruz ve burada Cross, yani babamız devreye giriyor.

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

GoW'la farkına değindiğimiz siper alma, bu oyundaki en önemli özellik. Eğer elinizde silahınız, ortamlarda yaldir yaldir koşarsanız kısa sürede ölüyorsunuz. Siperleri kullanmak içinse bir kutunun, kolonun veya arkasına saklanabileceğinize inandığınız bir nesnenin yanına geldikten sonra "Space" tuşuna basmanız yeterli. Bir kez saklandıktan sonra da sağ mouse tuşuyla nişan alıyorsunuz ve sol tuş ile ateş ediyorsunuz. Dilerseniz nişan almayıp, sol mouse tuşu ile kör atış da yapabilir ve böylece düşmanlarınızı oldukları yere mihlayabilirsiniz. Kör atış yaptıktan sonra siperler arasında başarıyla geçiş yaparsanız, düşmanlarınızı savunmasız halde yakalayabilirsiniz.

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



Kahramanımız Cross aynı zamanda bir balet!



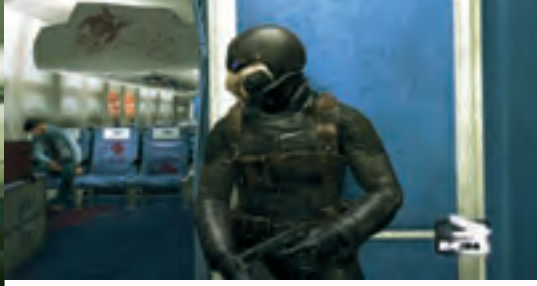
Neden? Çünkü bunları kullanmadan da düşmanlarınızı haklayabiliyorsunuz. Hatta iyi bir nişancıysanız, siper kullanımını da asgariye indiririz mümkün. Düşmanların yapay zekasının kötülüğü ve atış yeteneklerinin kıt olmasından kaynaklanan bu durum, oyunun monotonluğunu büyük derecede artırıyor; geriye sıradan bir aksiyon oyunu kalıyor.

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

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

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

Uçakta geçen bu bölümün ilerleyen safhalarında uçak düşüşe geçiyor.



## NELERE FALSO VERİLEBİLİR?

**KURŞUN** Wanted'dan önce kurşuna falso verilebildiğini duymamıştınız sanırım; ama Wanted'la birlikte yepyeni bir hobiye kavuşmuş olduk. Artık atış poligonlarına gidip kurşuna falso vermeyi deneyebilecek ve görevli tarafından yaka paça dışarı atılabileceğiz.

**BUMERANG** Avustralyalıların patentini ellerinde bulundurduğu bumeranga, falso verdiğinizde bu garip alet sadece falsoyu gitmekte kalmaz, bir de size geri döner. Ne var ki bumeranga falso vermek hiç de kolay değildir. Deneyin de görün.

**PİNPON TOPU** Elinizdeki rakette o ufak topa falsoyu verdiğinizde mi, karşınızdaki oyuncunun havayı rakette kovalamasını eğlenerek seyredebilirsiniz. Bumerangdan iyi olmasın, pinpon topuna falso vermek de zordur. Fırat bunu çok iyi yapıyor, karşındaki adamı sinir eder.

**BALE HAREKETİ** Baledede kendinizi yerlere fırlatmanız, düşmeniz zaman zaman "falso" adı verilen harekete işaret eder. Bilinçli olarak yapılan bu düşüşten sonra sağınızı solunuz incinebileceği için dikkatli olmak lazımdır.

nunda sadece çözünürlük değiştirebilmek, F5 tuşuna basınca "Quick Save" yapamamak ne demek bilir misiniz arkadaşlar? Eğer bilmiyor ve tatmak istiyorsanız, işte size Wanted! Büyük hayallerle yola çıkılan; ama yarı yolda tıkanıklık yaşadığı için tarihin tozlu yapraklarında yok olmaya mahkum bir aksiyon oyunu...

## WANTED: WEAPONS OF FATE

**ARTI** Kurşunlara falso verileme özelliği hoş olmuş. Senaryo filmin kaldığı yerden devam ediyor.

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

YAPIM GRIN  
DAĞITIM Universal Studios  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360  
WEB <http://thewanted.warnerbros.com>  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

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

6,4

MINİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2.33 Ghz, Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

4.5

**saat** Bir yerlerde durup zaman öldürmezseniz oyunu dört-beş saat içerisinde tamamlayabiliyorsunuz.

3

**dakika** Oyunda iki kez, bir taretin arkasına geçmeniz gerekiyor. Yaklaşık üç dakika boyunca hayatta kalıp düşmanlarınızı vurmaya çalıştığınız bu bölümlerde taretleri bir kalkan gibi kullanmanız da gerekiyor.

8

**karakter** Aslında tam sayısını hatırlamıyorum ama oyun boyunca yaklaşık sekiz farklı karakteri kullanılabilecek hale getiriyorsunuz. Yalnız bu karakterlerin hiçbirinin birbirinden bir fark yok diyebiliriz.

120

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



## AXIS GÖREVLERİ

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

# COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR



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

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

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

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

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

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

## 88'LİK ALMAN TOKADI



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

## AJANDA



SAYI: 145  
SAYFA: 14



## VISTA'DA COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

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

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

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



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



**2.501**

**sürüm**  
Seri başladığından beri sürüm yükseliyor ve yama sayısı artıyor

**3**

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

**88**

**mm**  
Meşhur Alman Flak Cannon'larının namı çapı, bu silahlar anti-tank olarak da mükemmel iş gördü.

**340**

**ünite**  
Bir görevde kontrol ettiğimiz en kalabalık grup.

## alternatif



### MEN OF WAR

**Soldiers: Heroes of WW2 ve Faces of War'un izinden giden Men of War, CoH Tales of Valor'a olabilecek en güzel alternatif. Daha detaylı yapısı ile sizi CoH'a göre biraz zorlayabilir, alışınca gerçekçi yapısı ile değişimlemlerinizi arasındaki yerini alacaktır.**



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

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

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



ateş yapma hakkını veren ilgili yeteneği açtığınızda, ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız.

Anahtar nokta ele geçirmek ve klasik oynanış pek çok yerde önemini korusa da yapısal olarak en büyük değişikliklerden biri, birim üretmeye yarayan kaynak puanlarını, artık rakibe verdiğimiz zayıf ile de alıyormuşuz. Relic tarafından iki tarafın vakit kaybetmeden birbirine girmesine olanak sağlayan, zorunlu olarak karşı karşıya getiren bir sistem olmuş bu. "End Game" denilen tarafların kenara çekilip, güçlenmeyi bekledikten sonra savaşa geç girmesini engellemeye yönelik bir adım atılmış ve bence güzel bir hareket olmuş. Özellikle, Relic Online'da 3vs3 birbirimize girmişken üç kişiden birinin kendini unutturup, sonrasında da resmigeçit yapması pek hoş karşılanmıyordu.

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

## COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

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

**EKSİ** Gereklili güncelleştirmeleri yapmadan oynamaya çalışınca oluşan sorunlar, kısa oynanış süresi

YAPIM Relic Entertainment  
DAĞITIM THQ  
TÜR Strateji  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.companyofoheroesgame.com](http://www.companyofoheroesgame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

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

**9.1**

MINİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 9 GB Sabit Disk Alanı  
ÖNERİLEN 2.6 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



Oyundaki vahşi tavşanlar bile insana sevdiyor kendini!

LEVEL

# BRAID

Zamanı geri almanın en kolay yolu

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

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

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

**Takım elbiseli Tim**> Braid, ilk bakışta sıradan bir platform oyunu gibi görünebilir; hatta olaya bodoslama dalanlar, Mario benzetmesi yaparak insanı çileden çıkarabilir. (Sakin bunu yanımda söylemeyin!) Özellikle Tim'in, kaçırılan bir prensesin peşine düştüğü senaryo için bu değerlendirme yapılabilir. Ancak bu oyunu Mario'dan farklı kılan birçok şey sayabiliriz size. Öncelikle oyunun görselliği, Mario'dan katbekat daha renkli, kaliteli ve insanı kendine bağlayan bir tarza sahip. Açılış ekranından itibaren kendini gösteren görsellik, oyunun bölümlerinde iyice göze çarpıyor ve sürekli olarak durup sağı-solu incelememiz neden oluyor. Platformların arkasındaki hareketli arka plan, çimenlerin dalgalanması, ışıklar, karakterler... Hepsi birbirinde renkli, güzel ve cıvı cıvı.

Oyunun görselliğini destekleyen ikinci unsur; Cheryl Ann Fulton, Jami Sieber ve Shira Kammen tarafından hazırlanan müzikler.

Toplam sekiz şarkıyla desteklenen Braid, bu şarkıların verdiği huzurla oyuna dalıp gitmemizi ve kendimizi -oyunda ne olursa olsun- sürekli olarak iyi hissetmemizi sağlıyor.

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

## SIRADA MAC VAR!

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

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



farklı kılan ve Shift tuşuyla aktif hale gelen "zamanı geri alabilme" seçeneği, oyun ilerledikçe daha önemli bir unsur haline gelecek. Üstelik zamanı geri alabilme seçeneği bazı bölümlerde her şey, bazı bölümlerdeyse bazı şeyler üzerinde etkili olabiliyor ve bu sayede oyun, saksıyı yoğun bir şekilde çalıştırmamızı gerektiriyor. Tim'in ileri ve geri gidişine göre zamanın aktığı bölümdeyse kafayı yemem için kendinizi zor tutacaksınız.

**Kafam şişti!**> Kafanız şişecek arkadaşlar. Tim'e yardım ederken, puzzle'ların parçalarının tamamını toplamak için uğraşırken, oyunun sonunu getirmeye çalışırken, prensese ulaşmak isterken ve oyundaki sekiz yıldızı ararken kafanız şişecek; hatta biraz da sabırsız bir oyuncuysanız siniriniz bozulacak. Ama bu durum kesinlikle oyunun suçu değil, sizin ruh halinizin suçu! Oyunu da bu kadar

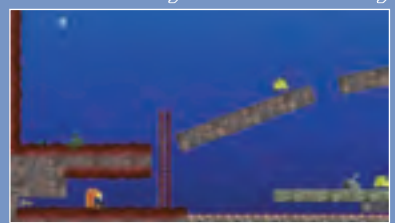
## alternatif



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

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

## PARA BOŞA GİTMEMİŞ



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

## BRAID

**ARTI** Grafikler, müzikler, oynanış, zamanı geri alabilme, platform türünü renklendiren özellikler

YAPIM Number None Inc.  
DAĞITIM Number None Inc.  
TÜR Platform  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360  
WEB www.braid-game.com  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**EKSİ** Grafik seçeneklerinin olmaması, bazı seçenekleri sadece kısayol üzerinden kullanabilme durumu

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

9.5

MİNİMUM 1.4 Ghz İşlemci, 768 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 200 MB Sabit Disk  
ÖNERİLEN 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



Glaive'in elektrik ve ateşle iyi anlaştığından bahsetmiş miydik?

# DARK SECTOR

"Bebek yüzlü olduğuma bakmayın"

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

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

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

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

## alternatif



RESIDENT EVIL 4

LEVEL puanı 8,5

Virüs yememiş beynsiz zombilerin üzerinize amaçsızca saldırdığı oyunlar listesinin tartışmasız bir numarası bu oyun için en iyi alternatif gibi gözüküyor. Aslında bu oyun ona alternatif olmalı ya neyse. Resident Evil 5 PC'ye çıkmadığı için serinin dördüncü oyunu ile idare etmemiz gerekli.



- Yan masadan alevli Glaive gönderdiler



## PREVIOUSLY ON DARK SECTOR



Bilmem hatırlar mısınız ama Dark Sector ilk açıklandığında şimdiki halinden çok farklıydı (Değiştirdi bizi tanımaz oldu). Yayınlanan videoda dev bir uzay gemisinin içine sızmış, garip bir adamdık o zamanlar. Samus Aran tipli, kıvrak, sinsî bir elemandık. Yaşanan değişim öyle bir boyutta ki, değişmeyen tek şey oyunun ismi. O da üşengeçliktendir...

eklemlerle, yapımcılar yeni bir şey üretilmez olur sanıyorum. Alıntı demişken hemen market olayına da değinelim. Topladığımız paralar ile silah satın alabileceğimiz, sahip olduğumuz eklentileri silahlarımızı ekleyebileceğimiz bir "Black Market" mevcut oyunda. Kanalizasyon kapaklarının altında saklanan bu amcamız, Resident Evil 4'teki perdesülü amcayı o kadar çok anımsatıyor ki, o mu değil mi emin olamadım.

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

Glaive dışında "İşte budur helal olsun!" Diyebileceğim bir şey aradım, ama maalesef bulamadım. Oyunu sattırarak bir özellik buldukları için gerisini sağdan soldan toplama parçalarla geçiştirmişler. Oyun içinde hiçbir sırtmasa da, daha önce gördüğünüz şeyler olduklarından heyecan uyandırmıyor bu alıntı özellikler. Yine de eğlenmediğimi söylersem yalan olur. Bu silah ile adam biçmenin nasıl bir zevk olduğunu görmek için denerseniz, hiçbir şey kaybetmezsiniz. 🎮

## DARK SECTOR

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

**EKSİ** Senaryonun başarısız sunumu, yapay zekanın vasatı aşamaması, müzikler


YAPIM Digital Extremes  
DAĞITIM D3 Publisher  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360  
WEB [www.darksector.com](http://www.darksector.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

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

6,7

MINİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

# SACMA İMKANSIZLIKLAR

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

## MASS EFFECT 2

### BioWare oyuncuları RPG'ye boğmak için kolları sıvadı

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

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

Yapılan açıklamalara göre insanlık yine galaksidedeki entrikalarının ve güç savaşlarının ortasında kalıyor. Uzaylı ırklar insanlığı kullanarak oyunlarını oynuyor ve insanlar da bu karmaşanın arasında hayatlarına devam etmeye çalışıyor.

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



## ROCK BAND UNPLUGGED

### PSP'de Rock Band keyfi

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

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

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



## Savaş sistemi hakkında detaylar su yüzüne çıktı

FFXIII, bu yılın sonlarına doğru Japonya'da piyasada olacak. Oyuncular, hareketlerini sahip oldukları "hareket çizgisi"ne sıkıştırmaya çalışacaklar. Güçsüz saldırılar bu çizgide az yer tutacak, daha güçlü olanlar ise çizginin üçte ikisini veya bazen tamamını kaplayabilecek. Bu hareketleri art arda yapabilmek, diğer karakterleri de saldırılara ortak edebilmek, "Chain" barının dolmasına ve nihayetinde düşmana daha fazla hasar verebilmemize imkan tanyacak. Hareketleri birbirine bağlarken, bir yandan da "Bonus" barına hizmet etmiş olacaksınız. Bu bar dolduğunda, Chain barı bir zaman çizgisine dönüşecek ve bu verilen zaman içerisinde "Break" hareketlerini; yani son derece güçlü saldırıları, düşmanla buluşturmaya uğraşacağız.

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

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

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



## MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2

### Kayıtlı kahramanlar

Marvel: Ultimate Alliance evrenine tekrar dönmek niyetindeyim; zira 24 adet Marvel kahramanı beni bekliyor! Marvel dünyasında geçen Civil War



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

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

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

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

## ŞEFİN LİSTESİ

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

### PS3

*Guitar Hero: Metallica*  
Bunaya bu ismi yazarken bile kalkıp oyunu oynamasın var. Metallica'yı sevdiğimi biliyordum, ama bu kadar hayranı olduğumu fark edemedim.

### Xbox 360

*The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*  
Riddick'in macerasına baki kama daldım ve oyunu biraz oynadıktan hemen sonra ikinci filmi izlemek istedim. HD kalitesinde olanı bulamadığım için şıştim kaldım.

### PSP

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Shenmue'nin yaratıcısı Yu Suzuki, SEGA'daki aktif görevinden ayrıldı. Buradan da yeni bir Shenmue oyununu, hiçbir zaman göremeyeceğimiz sonucu ortaya çıkıyor.

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

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



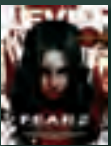
Böyle bir pozisyondaysanız, kaçmakla hiç yorulmayın; büyük ihtimalle saniyenin onda biri sonra öleceksiniz.

# THE CHRONICLES OF RIDDICK ASSAULT ON DARK ATHENA

*"Karanlık benim parladığım yerdir..."*

Xbox 360

A J A N D A



SAYI: 146  
SAYFA: 12

**T**am şu anda Fast and Furious izlemek için can atıyorum; fakat bu yazıyı da yazmam gerekiyor. Bu yazıyı yazmadan hemen öncesinde, bahsettiğim filmin kahramanlarından biri olan Vin Diesel'in Riddick karakterini canlandırdığı, yazıda ismini Dark Athena olarak kısalttığım oyunu oynuyordum. Hem oyunu oynarken, hem de yazıyı yazarken Vin Diesel'le doldum taşım ve amacımdan sapıp Pitch Black ve The Chronicles of Riddick'i bir kez daha izlemek istedim. Tüm bunlar olurken ise o karanlıklarda oturuyordu. Olan açığıklayayım... bitenden haberi olmadan bekliyordu. Diyordu ki, "Eh be oğlum, bıraktın gittin beni burada çömelmiş; alaturka tuvalete mi oturuyorum, ilerideki askerinin boynunu ne

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

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

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



Bir sonraki filmde Riddick'e şnorkel takacaklarından korkuyorum. Dudakları da iyicene balığa benzemiş zaten...

## GRAFİK SAVAŞI

Burada oyunun Xbox 360 versiyonundan bahsediyoruz ve açıkçası iyi de ediyoruz. Belki ofisçe Xbox 360'a karşı büyük bir sempamız var ama objektif olmayı da elden bırakmıyoruz. Neler mi diyorum? Açıklayayım...

Bildiğiniz gibi oyunun iki versiyonu daha bulunuyor: PC ve PS3. Şayet ki Dark Athena'yı Xbox 360 dışında bir sistemde oynayacaksanız, grafiksel anlamda da nelerle karşılaşacağınızı bilmelisiniz.

Dark Athena, bu üç sistem arasında en iyi performansı Xbox 360'da sergiliyor. Çözünürlük açısından direkt olarak PS3'e fark atıyor ve AA'nın (Anti-aliasing) etkisi, oyunun Xbox 360 versiyonunda daha iyi hissediliyor. PS3'teki grafiklerin Xbox 360'a göre arka planda kalmasının en önemli nedeni, oyunun 720p görüntüye uyarlanma işleminin PS3'ün donanımında daha farklı bir şekilde çözülmesi. Bu işlemde oyun, Xbox 360 versiyonundan farklı olarak, 720p'ye uyarlanırken başansız bir genişletme işleminden geçiyor ve bu yüzden tüm grafik öğeleri (Yazılar da dahil.) yayılarak ekrana yerleşiyor; kırılmalar meydana geliyor.

PC versiyonunda ise AA ayarlarının tümünü sona dayamak için gerçekten iyi bir ekran kartına ihtiyaç duyuyorsunuz -ki bunu yaptığımızda ancak Xbox 360 versiyonunun performansını alıyorsunuz. Aslına bakarsanız, Xbox 360'da sadece 4X AA kullanılıyor fakat PC'de 8X AA ayarı yaparsanız bile Xbox 360'daki kadar etkileyici görüntülere ulaşamıyorsunuz. Üstelik bu kadar yüksek bir AA değerine ulaşmak için gerçekten iyi bir ekran kartına ihtiyaç duyduğunuz için, "Neden onun yerine bir Xbox 360 almıyorsunuz?" diye de sorarım size ben; çekinmem.

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

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

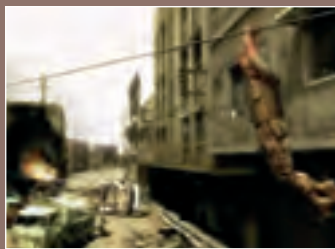


gizlilik teması yok olurken, bunun yerini bildiğiniz Doom 3 tarzı bir oynanış alıyor. Koridorlarda koşturup, önünüze çıkanı vurmaya çalıştığınız, bildiğiniz FPS oynanışı...

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

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

## alternatif



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL:

### DOUBLE AGENT

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

Karanlıklarda ve yüksekte bekleyin. Düşmanlarınızın açığına yakaladığınız anda da üstlerine binin!

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

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

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

zaman hata yapmanıza kendisi sebep olabiliyor. Görev başında sizi aksi istikamete bakarken bırakması cinsinden basit şeyler kendini oyuna kaptıran bir oyuncuyu yanlış yönlendirebiliyor. Size yardımcı olması için oyuna eklenmiş olan harita, hiçbir şekilde yardımcı olmuyor; o konuda anlaşalım. Harita yardımcı olmadığı gibi, oyun içi görüntüde de sizi yönlendiren ne bir işaret, ne de bir gösterge bulunuyor. Aynı alanda sekseninci kez dolandığımızda, şanslıysanız tepedeki boruyu görüyor ve oraya zıplayacağınızı anlayıp yolunuza devam edebiliyorsunuz. (Fi tarihinin FPS'leri geldi aklıma - Ali).

Olumsuz konuştum, konuşuyorum ama devam

etmeyeceğim. Oyuna bu denli çemkiriyor olmamın tek nedeni, beş yıl öncesinin Butcher Bay'inin çok iyi bir iş başarmış olması; ancak Dark Athena'nın bundan nasibini alamaması. Beklenmedik bir şekilde başarılı olan Butcher Bay'in ardından, Dark Athena'da çok daha iyi özelliklerle, çok daha iyi bir oynanışla ve en azından eğlenceli bir senaryoyla karşılaşacağımızı sanıyordum; fakat beklentilerim ancak daha alt bir seviyede, standart seviyede karşılandı.

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

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



## NEREDE ÇOKLUK, ORADA...

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

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

Sonuç itibarıyla Dark Athena kötü bir oyun olmamış; fakat ilk oyun gibi büyüleyici değil. Riddick'le daha önce hiç tanışmamış olanlara oyunu tavsiye ediyorum; ancak şahsım adına konuşmam gerekirse, The Chronicles of Riddick'i bir kez daha izlemeyi tercih ederim. (Ve bir kez daha, bir kez daha...) ©

## THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

**ARTI** Riddick'i kontrol etmek, yenilenmiş grafikler

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

YAPIM Starbreeze Studios  
DAĞITIM Atari  
TÜR FPS  
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3  
WEB [www.riddickgame.com](http://www.riddickgame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

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

**7,1**



INTERACTIVE  
STUDIOS

Disney ile A'dan Z'ye...

## Hannah Montana: The Movie

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



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

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

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

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





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

# THE WHEELMAN

Yeni bir GTA taklidi gördüm sanki...

**T**he Wheelman, "tekerlek adam" gibi bir çağırışım yapsa da aslında bisikletçi anlamına gelir ve bu oyunda asıl kast edilmek istenense sürücü, yani "driver"dır. Aha bakın, daha ilk cümleden The Wheelman'ın hangi oyundan esinlendiğini bulduk bile: Driver serisi! Oyunu ilk açtığımızda araç modellerinin PS2'deki Gran Turismo 4'ten daha iyi olmadığını görünce şaşkınlığımızı gizleyemedik. Aracı biraz kullanmaya başlayınca, sürüş dinamiklerinin Burnout'a benzediğini ama mekaniklerin daha kötü olduğunu gördük. Araçtan inince GTA benzeri bir hava sezdik ve hemen aracı içine geri döndük. Gel gelelim, iddialı bir aksiyon oyunu yapmak için uğraşan yapımcılar, Vin Diesel gibi bir Hollywood yıldızıyla çalışmalarına rağmen bu oyunu iyi kotaramamışlar. Vin Diesel, Chronicles of Riddick gibi muhteşem bir oyundan sonra, The Wheelman gibi aksiyon kasan ama işi eline yüzüne bulanıştıran ortalama bir oyunla karşımıza çıkıyor.

**Böyle arabadan inip birilerini şey yapıyorsun** > Oyunda dijittize edilmiş Vin Diesel'i, yani Milo Burik'i yönetiyoruz. Milo Burik, para karşılığında kiralanabilen, sürücü görünümünde bir ajan. Barcelona'nın yeraltı dünyasını ele

## VIN DIESEL VE OYUNLARI!



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

ün katmanın yeni yolu, Hollywood stüdyoları yerine oyun stüdyolarına gitmekten geçiyor. Sektör olarak Hollywood'u geçen dünya oyun sektörü, bugüne kadar birçok ünlü film aktörünü sanal dünyaya taşımasına rağmen bunlardan pek azı hafızalarda iz bırakabildi.

geçirmeye çalışırken envai çeşit çeşitleye uğraşan Milo da tıpkı GTA serisindeki Niko Bellic, Tommy Vercetti ya da CJ gibi megaloman tutumundan zerre ödün vermeyen bir tip. Belki de yapımcılar, bu ismi oyun içinde sık sık tekrarlayarak akılda kalıcı bir karakter yaratmaya çalışmış olabilirler. Oyunun hikayesi, aslen ajan olan Milo'nun Miami'den gelip İspanya'nın güzide şehri Barcelona'da sürücü olarak dikti tutumuna çalışmasıyla başlıyor. Aksiyon yüklü sahneleriyle ön plana çıkan oyundan derin bir hikaye örgüsü bekleme yanlışı olur. Zaten altı saat gibi kısa bir sürede bitirebileceğiniz oyunun konu olarak büyük bir kısmını çete hesaplaşmaları kaplıyor.

**Ben yeniye "yeni" demem, yeni güzel olmayınca...>** The Wheelman, ilk bakışta daha evvelden görmediğimiz pek az yenilik ihtiva ediyor gibi görünüyor. Oysa diğer açık uçlu sürüş oyunlarında olmayan ve ilk defa The Wheelman'de kullanılan bir sürü yenilik var. Mesela aracınızı -sağ stick'i kullanarak- bir silah gibi kullanabiliyorsunuz. Sağınızdaki, solunuzdaki veya önünüzdeki araçlara çarparak onları parçalamak, yok etmek veya yol dışına itmek mümkün. Bu yenilik, özellikle dev kamyonları kullanırken şehir içinde katliam yapmanıza olanak tanıyor. Sizi kovalayan polisleri kıyma makinesine sokmuş gibi ezerken keyifli dakikalar geçirmeniz olası. (Bu nasıl bir ruh halidir Ahmet! - Şefik) Bunun dışında aracınız hareket halindeyken önde seyredene başka bir araca atlanmanız mümkün. Kulağa eğlenceli gibi gelen bu yenilik, kötü animasyonlar sayesinde göze estetik gelmiyor ve oyun içinde biraz eğlenmek dışında fazla bir işe yaramıyor. Vin Diesel, aracı içinden kafasını çıkarıp atlamaya hazırlanırken komik görünüyor. İlerideki aracın üzerindeki kırmızı işaret yeşile dönünce öndeki araca atlayan Milo, bu şekilde bazı araçları kolay yoldan ele geçirebiliyor. Özellikle bazı araçları zarar vermeden geri almanız gereken bölümlerde "air jack" adı verilen bu özellikten faydalanmanız gerekiyor. Bölümleri ve görevleri serbestçe

PlayStation 3

dolaşip kendiniz seçebildiğiniz gibi, dev Barcelona haritası üzerinden de görevleri kolayca seçmeniz mümkün. Ana hatlarıyla oyundaki görevleriniz; çalınan araçları geri getirmek, diğer araçlara koruma sağlamak, bazı araçları çalmak, depo basmak, özel kişileri bir yerden bir yere taşımak... Son derece klişe olan bu görevlerin yanı sıra, aksiyon filmlerini aratmayacak derecede heyecanlı ve eğlenceli görevler de mevcut. Mesela motosiklet kullanarak tünelde adam kovalamaca bölümleri veya tırlarla önümüze gelen her şeyi paramparça ettiğimiz görevler son derece keyifli. Tüm bunların dışında diğer oyunlarda görmediğimiz, "super move" adı verilen bir başka yenilik daha var. Bazı yerlerde yukarı yön tuşuna basarak araç içinden, aracın kokpitini gören bir bakış açısıyla ateş etmek mümkün. Aynı şekilde aşağı tuşuna basarak bir anda aracınızı geri döndürüp ağır çekim modunda arkaya ateş etmeniz de mümkün. Aksiyon filmlerinde görmeye alıştığımız bu tür atraksiyonlar oyun içinde yapabileme imkanı son derece yaratıcı yenilikler olmasına rağmen, oyuna entegre etme noktasında çok zayıf kaldığı için oyun stili olarak hiçbir artı sağlamıyor. Bilakis hedef alma sistemi başarısız kaldığından, oyunun akışını bile bölebiliyor.

### Ağzı açık ayran budalası>

Maalesef oyundaki hedef alma sistemi, 2000 yılından evvel çıkan oyunlarda olduğu gibi "hedefe otomatik kilitle ve ateş et" mekanizması-

alternatif



GRAND THEFT AUTO IV:  
THE LOST AND DAMNED

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

na sahip. Araç dışında ilerlediğimiz bölümlerde nişan almak ve adam vurmak son derece zevksiz, hatta işkence halini alıyor. Alabildiğine özgür olduğu söylenen ortamda bir dizi sınırlamalarla karşılaşılıyor. Sokaktaki masum insanları öldüremiyoruz, zıplayamıyoruz, sırtımızı duvara dayayarak siper alamıyoruz, bazı sınırlı alanlara giremiyoruz... Eh tüm bunlar da bize The Wheelman'ın henüz bitmemiş bir ürün olarak alelacele piyasaya sürülmüş olabileceğini düşündürüyor. Üstelik oyundaki yapay zeka resmen sürünüyor. Hemen önünüzdeki motosiklette bulunan rakip çetenin elemanı, sırtını dönmüş bön bön size bakarak öldürülmeyi bekleyebiliyor.

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

## THE WHEELMAN

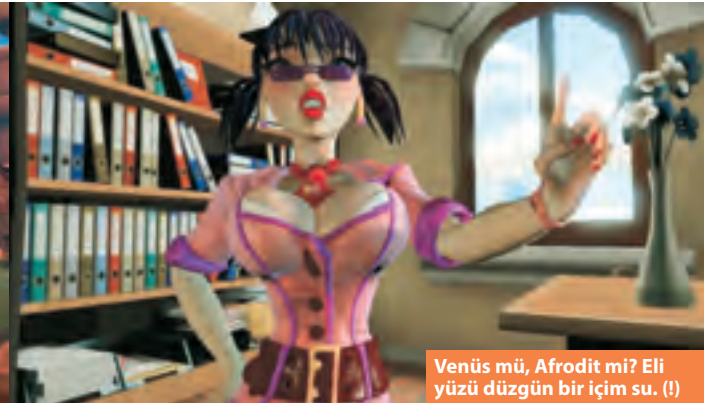
**ARTI** Kendi aracınızla etrafınızdaki araçları parçalamaya, ağır çekimde öndeki ve arkadaki araçlara ateş edebilme

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

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

Güzel fikirler iyi uygulanamadığı için ortaya GTA & Driver bozması ortalama bir yapımcı çıkmış.

6,1



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

# LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Yutan eleman Larry'nin gönül defteri

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

Hepsinin önünde, toz bulutu çıkartan isim olarak Cem Şancı geliyor. Ona göre mesele kızları tavlama veya tavlama değil. O bunun yerine bu konu üstüne teoriler üretmeyi, hayatını harcamayı seçmiş; bu nedenden ötürüdür ki Team 17 onun adına böyle bir oyun yapmış...

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

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

çe bir duvar haliniz varsa...

Oyunun en rahatsız edici kısmı kontrolleri ve nereye baktığı belli olmayan kamera açısı! 90'ların platform oyunlarında başarıyla kullanılan özellikler, Larry'nin macerasında tamamen katledilmiş. Ayrıca za-manla hepsi tam birer işkenceye dönüşüyorlar. Neden orada durduklarını anlayamadığım bazı mini oyunlar da cabası. Üstelik seriyi ünlü yapan fanteziler öncesi oyunlar da, diyalogları doğru şekilde devam ettirmekten ibaret, hiç zor değil. Bunlara daha oyunun başında bana 15 dakika kaybettirmiş yön sistemi ve "Git, getir oğlum" tarzı görevleri ekleyince aslında bakıyorsunuz ki her şey oyundan çıkartılmış. Golf arabası veya at sürmek, Shuffleboard oynayıp, atari salonu tadında Shooter deneyimleri yaşamak belki şimdi kulağa hoş geliyordur. Ne var ki bu renklendirmeler oyuna



THE SPIDERWICK CHRONICLES

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

Xbox 360

LARRY ÖDÜLLERİ

Oyunun yüz kuytu köşe yerine saklanmış bu ödülleri toplarsanız 80 Achievement kazanabilirsiniz. Bunun karşılığında akıl sağlığınızı da yitirebilirsiniz. Peki denemeye değer mi? Bence evet.

alternatif

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

**Yok, yok bu böyle olmayacak...>** Soluklanır, kırdığı üçüncü gamepad'den sonra ekrana boş boş bakar ve ilkokul yadigarı blok flütüyle mahalle sakinlerine bir güzel işkence çektirir...

Stresimi sanatımı icra ederek uzaklaştırdığıma göre şimdi biraz da oyunda yer alan olumlu yönlerden bahsedebilirim. Söylemek gerek ki çizgi film tarzı bir görsellik ön plana konulmuş ve bu yöntemle bazı yerlerde şirin bir derinliğe de ulaşılmış. Fakaaat, karakter çizimleri o kadar başarılı ve özensiz ki kızlardan yok yere soğuyabiliyorsunuz. Tek yapmaları gereken, bu karakterleri olabildiğince çekici kılmak

YAN GÖREVLER VE RÜYALAR



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



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

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

## LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

**ARTI** Larry karakteri özgüveninizi tazeleyebilir, sokak İngilizce'si öğrenmek için ideal. **EKSİ** Boş verin götsin bilir, sokak İngilizce'si öğrenmek için ideal. DVD'yi atarsanız kabı size kalıyor

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

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

2,9

Gereksiz mini oyunlardan bir tanesi...



İki kukla ustası karşı karşıya. Normal şartlar altında Sasori, Kankuro'yu kuklaya çevirir ama bu oyunda herkes eşit şartlar altında savaşıyor.

# NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4

PlayStation 2

## OYUNCAKLAR

Tam bir Naruto dostu bu oyun. Gezdiğiniz her mekanda, her dövüşte, her gizli köşede bir figür veya eşya bulunuyor. Hepsini toplamak, gerçek Naruto fanatiklerinin işi...

## Artık çocuk değilsin Naruto...

**K**avgga dediğin, dövüş dediğin bir anda olur değil mi? Tamam, "Çıkışa gel!" sözleriyle başlayan "planlı" kavgalar da mevcut ama kavganın durumu genellikle bir tarafın diğerine sözle dalaşıp ardından kafa atmaya vuku bulur. Bu sırada etrafta kim varsa olaya öyle ya da böyle dahil olur, olaylar gelişir.

Kavganın sırasında oturup düşünmezsin. Rakibinin hareketlerini gözlemleyip strateji kurmazsın. Adrenalin patlaması yaşadığın için o an aklına ne geliyorsa onu yaparsın.

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

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

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

Bir Naruto sever olarak her türlü Naruto oyunuyla aram çok iyiydi; hatta sabredeme-

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

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

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

## Konoha'nın yıldızları> Fazla olumsuz alternatif



### GUILTY GEAR XX

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

## İLGİMİ ÇEKECEK Mİ?



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

konuştum değil mi? Oysa ki Naruto'yu severim, sayarım, bir yerlerde figürlerini bulduğum saniye de durmam, kaparım. Böylesine bir hissiyat içinde olduğum için de Ultimate Ninja 4'ün Naruto Shippuden'i, yani Naruto'nun ve geriye kalan herkesin çocukluk değil de ergenlik çağlarını konu alan bölümünü konu alması çok hoşuma gitti zira artık 220 bölümdür takip ettiğimiz her türlü yaşayan cisim yeni hareketler, yeni jutsu'lar ve yeni kıyafetler ile karşımdaydı. Bir Rock Lee'yi seçtim, Lotus tekmesiyle düşmanlarımın kafa taslarını incittim, bir

## "Rasengan" hala Naruto'nun değişmez hareketlerinden bir tanesi.



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

## NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA 4

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

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

YAPIM CyberConnect2  
DAĞITIM Namco Bandai  
TÜR Dövüş  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB narutoun4.namcobandagames.com  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
(www.aralgame.com)

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

7,3



# TENCHU: SHADOW ASSASSINS

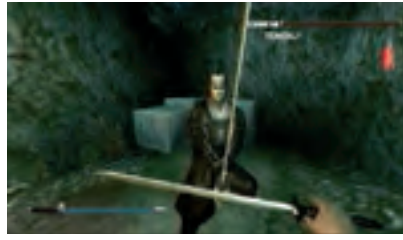
**Rikimaru ve Ayame, PSP için tekrar bir arada**

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

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

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

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



**PSP**

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

**"Sakin sakın ilerleyeyim, düşmanımı gördüğümde hareketlerini izleyeyim ve fırsatını bulduğumda kılıcımı böğ-rüne saplayayım." Cümlesinde, size sıkıntı veren herhangi bir nokta yoksa Tenchu'yu tecrü-be edebilirsiniz.**

**7,2**



# PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?

**PSP**

**LEVEL**

**Disgaea'nın ardından...**

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

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

Aynı zamanda Disgaea dünyasının üyelerinden biri olan Prinny de kendi oyununa kavuşarak PSP'de başarılı olan oyunlardan bir tanesi. Disgaea'da yanınıza gelip patlamalarıyla ünlü bu penguenlerden bir tanesini bu oyuna kontrol etme şansını yakalıyoruz. Prinny zıplıyor, bıçaklarıyla düşmanlarını kesiyor, zıpladıktan sonra düşmanlarının üstüne oturabiliyor; ama bunları biraz zor yapıyor. Yapımcılar işleri biraz zorlaştırmak adına, zıpladıktan sonra

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

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

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

YAPIM NIS  
DAĞITIM NIS  
TÜR Platform  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.prinnies.com](http://www.prinnies.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

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

**8,1**

# FIFA 09



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

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

Oyunda beş önemli Avrupa ligi yer alıyor: Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya ve İtalya. Tüm takımların yer aldığı birinci liglerin yanı sıra milli takımlar seviyesindeki bazı önemli ülkeler

de veritabanının tuzu, biberi niteliğinde. Tüm bu imkanlar dahilinde de size, takımınızı seçmek ve şampiyonluklar kovalamak kalıyor.

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

9



## İNDİRMEK İÇİN

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

# NEED FOR SPEED: UNDERCOVER



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

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

Rahat kontrollerinin ön plana çıktığı Undercover'da ister tek bir yarış yapabilir, isterseniz de kariyer basamaklarını teker teker çıkararak sokakların en iyi yarışçısı olabilirsiniz.



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

8.5

## İNDİRMEK İÇİN

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





# NBA STREET

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

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

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

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

8

## İNDİRMEK İÇİN

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

# TOMB RAIDER: UNDERWORLD



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

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

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

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

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

8

## İNDİRMEK İÇİN

Tomb Raider: Underworld'ü indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj hõlümüne **DLTRU** yazın ve **7777**'ye gönderin.



# HIRED GUNS: JAGGED EDGE



## Kiralık askerliğin dayanılmaz çekiciliği

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

alıp kurdum, oynamaya başladım, adeta bir bağımlılık haline geldi.

İşin komiği, bu Rus arkadaşlarımız, Jagged Alliance'ın tahtını almak için birbirleriyle yarışıyorlar; çünkü başka bir Rus yapımca da Brigade 7.62: Jagged Union isminde, Jagged Alliance'ı içerik kadar ismen de animsatan başka bir oyunla Nisan ayı içinde görücüye çıktı. Kısacası Ruslar yarışıyor, dünya oynuyor, herkes mutlu. Bulun, alın ve oynayın. 🎮

YAPIM **F3 Games**  
DAĞITIM **Matrix Games**  
PLATFORM **PC**

8



# ESCAPE THE MUSEUM

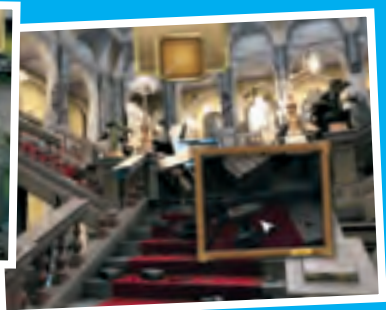
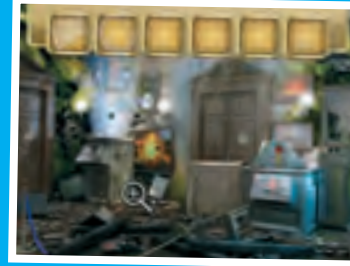
## Bilmem farkında mısınız, Galactica bitti?

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

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

YAPIM **Ne bilim?**  
DAĞITIM **Umurumda değil**  
PLATFORM **Wii**

2



# DYNASTY WARRIORS: GUNDAM 2

## Oyun endüstrisi korsanları yeniyor mu?

**A**raştırmalarım ve uzun yıllara dayanan gözlemlerim sonucunda, günden güne gerçekleştiğini gördüğüm bir zaferden bahsetmek istiyorum, sevgili genç LEVEL okurları ve burada bulunduğuna hiç inmadığım, ama varsa ayrıca selam etmek istediğim zengin ve güzel oyuncu dilber hanımyevrücüğim.

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

bir "yapılacaklar listesi" yer alıyor. Yok o dosyayı al buraya kopyala, bu dosyayı aç içinden şu satırı sil, bu programı aç şu sürücünü sil, bu donanımı kaldır cartturu curturu, bir saat uğraş... Ve sonucunda oyunun çalışma garantisini de bulunmuyor.

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

YAPIM **Süper bir kıza tanıştım**  
DAĞITIM **Ama kız fakir çıktı**  
PLATFORM **Şans işte!**

3



# blue JEan

HEADBANG  
IRON  
MAIDEN

3 ÇİFTE DEPECHE MODE  
KONSER DAVETİYESİ

10 KİŞİYE MADON  
KONSER DAVETİYESİ

HERKESE  
DVD  
SHINE A LIGHT



+ 4 DEV POSTER  
NIL DUMAN PAPA ROACH  
HANNAH MONTANA

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

DB  
Dijital Dergi Aboneliği

# GAME DEVELOPERS



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

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

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

# CONFERENCE 09



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

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

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

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

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

# R.U.S.E.

YAPIM EUGEN SYSTEMS  
DAĞITIM UBISOFT  
TÜR STRATEJİ  
PLATFORM PC, PS3, XBOX 360  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009  
WEB RUSE.UBI.COM

Yakımıyla yarattığı can - mal kayıplarına, ekonomik krizlere ve ardından doğurduğu nice soruna karşın oyun dünyası İkinci Dünya Savaşı'nı sevdi. Hem üretim, hem tüketim cephesinde... "Fakat bir süre sonra gerek FPS, gerek de strateji alanlarında iyice sıradanlaşmaya başlayan bu türün oyunları yaratıcı fikirlerin ürün olmasına önyak oldu" diyebiliriz. Konumuz olan oyunun türüne dahil World in Conflict ve Company of Heroes yeni ve başarılı iki örnek. Gelişmiş teknolojinin tek başına değerinin olmadığı bir dönemece girdiğimizi varsayarsak R.U.S.E. iki niteliği de, teknoloji ve farklılık, taşıyacağını iddia eden, geçmişteki işlerinden de anlaşılacağı üzere iddialı bir ekip tarafından hazırlanıyor.

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

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

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



## YENİ XBOX VE WOW SÖYLENTİSİ

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





# MODERN WARFARE 2

YAPIM INFINITY WARD

DAĞITIM ACTIVISION

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, XBOX 360

ÇIKIŞ TARİHİ 10 KASIM 2009

WEB WWW.MODERNWARFARE2.COM

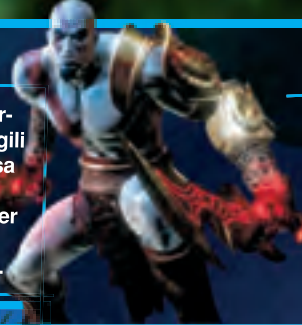
Başta "Call of Duty" isminin eksilmesi sizi şaşırtmasın. İlk Warfare'ı sevenlerin büyük kısmı, Call of Duty: World at War'ı sevmedi; bunu biliyoruz. İşte bu yüzden modern savaşı sevenler için de, İkinci Dünya Savaşı hastaları için de bu iki oyunun ayrı seriler haline gelmesi sevindirici bir haber. GDC katılımcıları, oyunun ilk görüntülerini görenek (Aslında göremediler; beklemedikleri gibi değil en azından.) şaşırdılar ve sevindiler. Başta Infinity Ward yazısını görünce biz de sevindik tabii ki ama şaşırtan şey, videoda sadece ortada dalgalanan bir çizgi olmasıydı. Sonra bunun "ses dalgalarıyla görüş" atraksiyonu olduğu anlaşıldı. Yapımcılar, herhalde en son Batman filminden gaza geldi diye düşünüyoruz. Gayet tarz sahibi olan videodan anlaşılan, bir asansör dolusu adamın havaalanı gibi kalabalık bir mekana gittiği. Çantaların fermuar sesleri, çıkarılan silahların hazırlanma sesleri ve "Unutmayın, Rusça konuşmak yok!" duyuldu. Akabinde ve detayında asansörün ping sesi, açılan kapılar, makineli tüfek sesleri ve çığlıklar!

Ayrılcı Ruslar'ın Call of Duty 4: Modern Warfare'in önemli saflarından biri olduğunu hatırlarsınız. İntikam almaya çalışıyor olmaları ama esas mesele tek bir terörist saldırısı değil, bunun ardından gelen görüntüler; dünya çapında bir çarpışmanın görüntüleri! ALI



## GOD OF WAR III VİDEOSU

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



## LEFT 4 DEAD'İN ZAFERİ

Valve ve Turtle Rock Studios tarafından geliştirilen Left 4 Dead'in satışları -Steam üzerinden satılanlar hariç- iki buçuk milyonu geçti. Sadece tek bir hafta sonu boyunca geçerli olan "yarı fiyatına satış" kampanyası esnasında büyük bir satış patlaması yaşandı; %3000 kadarlık!



# BATTLEFIELD 1943

YAPIM EA DICE

DAĞITIM ELECTRONIC ARTS

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, XBOX 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'UN ÜÇÜNCÜ ÇEYREĞİ

WEB WWW.BATTLEFIELD1943.COM



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

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

# NINJA GAIDEN SIGMA 2

YAPIM TEAM NINJA

DAĞITIM TECMO

TÜR AKSIYON

PLATFORM PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'UN DÖRDÜNCÜ ÇEYREGİ

WEB WWW.NINJAGAIDENGAME.COM

**N**inja Gaiden serisinin karizmatik ninjası Ryu Hayabusa -ki isim süper; Suzuki Hayabusa, yani GSX1300R-, işine gücüne devam ediyor. Ninjalık mesleğinin inceliklerini iyi bilen, hatta ötesine geçip hafiften süper kahraman gibi takılan karakterimizi en son, geçen sene Xbox 360'taki Ninja Gaiden II'de görmüştük. Şimdi elden geçerek, Ninja Gaiden Sigma 2 olarak PlayStation 3'e hazırlanıyor. Kamera açılarından yeni içeriğe

dek bayağı bir işin tamamlanmış olduğunu -GDC 2009 sağ olsun- öğreniyoruz. Eh, bu oyun PS3'e yakışır zaten. Neden mi? PS3 kitlesi, dövüş oyunlarına olsun, Japon kültürüne olsun daha yakın bir kitle ve ninja oyunlarını onlar sevmeyecek de kim sevecek?

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



# BRÜTAL LEGEND

YAPIM DOUBLE FINE PRODUCTIONS

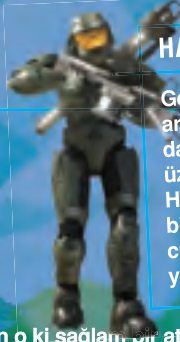
DAĞITIM ELECTRONIC ARTS

TÜR AKSIYON

PLATFORM XBOX 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2009

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



## HALO DEDİKODUSU

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

**H**eavy Metal YEAAAR! Öhm Sağlam oyun ismi ve görünen o ki sağlam bir atmosfer dostlar! Gitar çalmayı bir kenara bırakıp gitarın insanları kafasında parçalama isteğiyle yanıp tutuşuyorsanız sıkın dişinizi biraz daha bekleyin; çünkü GDC'den haberler geldi. Gitarın akort ederken kazara parmağını kesip gitarına kan akıtan kahramanımız sihirli bir dünyaya yolculuk eder! Eh, ilk iki Monkey Island oyununu yapan, Psychonauts'a da imza atan Tim Schafer'dan bu beklenirdi zaten.

Bu garip dünyada insanlar şeytanlara karşı hayatta kalma mücadelesi vermektedir ve akla gelecek bütün metal grupları bu savaşta mevcuttur. Kahramanımız Riggs tapınakta uyandığında yerden Ekskalibur gibi baltayı çekerek çevresindeki karanlık rahiplere kan kusturmayaya başlar. Bu bir müzik oyunu değil, dövüş oyunu ama çok eğlenceli, deli gibi bir dövüş oyunu. En azından şimdilik görebildiğimiz kadarıyla. Baltayla yakın dövüş, gitarla menzilli saldırı yapılan oyunun kontrolleri ve sistemi hakkında detaylar net değilse de animasyonlar çok sağlam duruyor. Karakter oldukça esprilli, etrafı seksi dişli şeytanlar (Düşman bunlar.) ve süper gitar sololarıyla açılacak hazinelerle dolu.

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



# BATMAN: ARKHAM ASYLUM

YAPIM ROCKSTEADY STUDIOS  
DAĞITIM EIDOS INTERACTIVE  
TÜR AKSIYON  
PLATFORM PC, XBOX 360, PS3  
ÇIKIŞ TARİHİ 23 HAZİRAN 2009  
WEB WWW.BATMANARKHAMASYLUM.COM

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

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



## YENİ RESISTANCE 2 PAKETİ

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

# DRAGON AGE: ORIGINS

YAPIM BIOWARE  
DAĞITIM ELECTRONIC ARTS  
TÜR RPG  
PLATFORM PC, XBOX 360, PS3  
ÇIKIŞ TARİHİ 3 KASIM 2009  
WEB HTTP://DRAGONAGE.BIOWARE.COM

**T**ek kelime ve RPG'cileri bu yazıya kilitliyorum: Bioware! Adı yeter! Oyunla ilgili son detaylar GDC 09'dan geldi. Tasarımcı Mike Laidlaw'ın sunduğu gösterimde bir görev (Quest), yeni karakterler, diplomasi artıları ve eksileri ayrıca taktik dövüş özelliği gösterildi. Fantastik bir diyarda geçen oyunda ana karakterimizi istediğimiz gibi tasarlayabiliyoruz. Demo'da gösterilen kahramanımız keçi sakallı, çift kılıçlı bir hırsız (Rogue). Yanında yer alan diğer karakterler ise okçu Leliana, uzun boylu ve sessiz centilmen Sten (Ayrıca oldukça zırlı), şekil değiştirebilen büyücü (Sorceress) Morrigan. Hepsinin arka plan hikayeleri ve karakterleri, Bioware oyunlarından alışık olduğumuz üzere keşfedilmeyi bekliyor.

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



# FALLEN EARTH

YAPIM FALLEN EARTH  
DAĞITIM FALLEN EARTH  
TÜR MMORPG  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'UN İKİNCİ ÇEYREĞİ  
WEB WWW.FALLENEARTH.COM

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



# GAME SULTAN SUNAR

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

## 2MOONS

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



"Altı karakter" deyince hemen değinelim, karakterler gerçekten müthiş. Hepsı çok zekice, ustaca tasarlanmış. Zaten Acclaim'i oyunlarda ön plana çıkaran özelliklerinden bence en önemlisi oyun tasarımcıların çok usta olması ve diğer oyun firmaları gibi, "Allah ne verdiyse yaptık, şu oyunu bir piyasa hemen çıkaralım; millet oynadıkça eksiklerini görürüz. Hem bu arada parada kazanıp, oyunu da peyderpey geliştiririz" mantığında asla olmamalıdır.

İşler 2Moons dünyasında nasıl dönüyor biraz yardımcı olalım. Öncelikle bu işe biraz para harcamanız şart. Oyunda şehirlerde eşyalarınızın kalitesini arttıracak şahıslar var. Kılıcınız ve zırhınızdaki parçalara delikler açtırabiliyorsunuz. Bu deliklere değerli attack (saldırı) veya armor (zırh) taşları koyarak oldukça iyi bir sonuç elde edebilirsiniz. Esas en önemli kısım ise zırha ya da silaha artı basmak...

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

Karakterlerin her birine özel olan, seçebileceğiniz alt karakter sınıfları var. Eğer benim gibi şampiyon ya da şöyle diyelim, her savaşta ayakta kalan son kişi siz olmak istiyorsanız, mutlaka bir elinizde kalkan olması gerekli. Bunun üzerine özelliklerinizi de kalkan ağırlı seçerek karakterinizin yolunu çizerseniz emin olun +10 level adam bile size vız gelecek. Karakterinize ahırdan bir binek almayı unutmayın. Unutmaktan ziyade sorun para aslında, para biriktirin. Çünkü baya pahalıya mal oluyor. Ama Atımın üzerindeyken hem görünüşüme, hem de ilerleme hızına diyecek yok! 2Moons da çok keyifli olan bir olay da balık tutmak. Evet, alıyorsunuz bir olta, bir de yem, gidiyorsunuz derenin kenarına ve rast gele usta. Balığı yakaladığımızda çekmek biraz ustalık gerektiriyor. Acele etmeyin zamanla oluyor.

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

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

### 2MOONS'TA TECRÜBE TAKTİĞİ

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

## METİN2



## METİN2

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

Oyunla ilgili tek dikkat etmeniz gereken şey, karakter seçiminizi çok iyi yapmak. Belirli bir level'dan sonra mutsuz oynamak istemiyorsanız, "Keşke şunu seçseydim, şimdi baştan başlamak ohooo!" Dememek için karakterleri iyi inceleyin. Dört ana karakterimiz var; savaşçılar yakın dövüşte, ağır zırhları ve kuvvetli fizikleriyle çok üstünler. Ninjalar hızları ve kullandıkları hançer ve yaylar ile usta dövüşçülerdir. Şamanlar, klasik "Buff"çılarımız, destek büyülerini ile sıradan bir savaşçıyı, kahraman bir savaşçıya dönüştürebilirler ve iyileştirme büyülerini, onları en çok ihtiyaç duyulan ortak yapar. Şuralar, çok güçlü elemental büyücüdürler. Karakterinizi başta seçerken olduğu kadar, özelliklerini de oyun sırasında geliştirirken de dikkatli davranın. Klasiktir bu aslında, geliştirilecek ana özellik savaşçıda "Str", büyücüde "Int"dir her zaman.

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

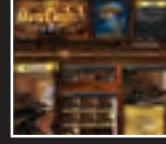
## OGAME

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

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

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

## HABERLER



### SEAFIGHT

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



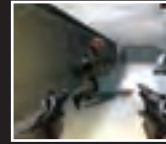
### POPMUNDO

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



### SWON6

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



### WAR ROCK

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



## OGAME

### OGAME'DE TEHLİKELER

Unutmayın, elinizdeki maden potansiyelinin artması, çevre gezegenlerde malınızı hortumlamak isteyenlerin iştahını kabartacaktır. Bu yüzden tersaneyi kurup savunmaya ağırlık vermelisiniz.

Teknik bölümden araştırmalar sayesinde, ileride inşa edebileceğimiz teknolojilerin gereksinimlerini görebiliriz. Kendimize buradan stratejik bir gelişim ağacı çizebiliriz. Her şey yolunda giderse, savunma ve orta sahaya iyi kurarsak, artık atak oynamaya sıra gelecek ve demin kınadığımız hortumcu rolüne biz geçeceğiz. Milletın alının teriyle biriktirdiği döteryumu, metali, kristali yağmalamaya başlayacağız. Yaşasın Kötülük!



SILKROAD ONLINE

### SILKROAD ONLINE

Silkroad Online, oynanabilirliği ve karakter geliştirme sistemiyle, iyi bir ekran kartı olanlara da artı olarak sunduğu müthiş grafikleriyle son derece sürükleyici bir oyun. Çok sayıda Türk oyuncunun yer alması, oyunu bir misli daha zevkli kılıyor. Korkuluk adamları pataklayarak başladığımız oyunda, görev sistemi büyük yer kaplıyor. NPC'lerin verdiği görevleri belirli bir seviyeye gelene kadar "Eyvallah" deyip, harfiyen yapmak gerekiyor. Biraz paraya kıyarak satın alınabilen ve bizimle beraber gelişen hayvanımız ve bir takım ek özellikler, hem karakterimize ekstra bir hava katıyor, hem de bizi iyice oyunun havasına sokuyor. Okçu olmak isteyenler için ise ekstra ok paketleri inanılmaz işe yarıyor. Hızlı tecrübe alma iksirleri de aynı şekilde yararlı, çok hızlı gelişmek için mutlaka almanızı tavsiye ederim.

Level 20'ye ulaştığınızda en önemli kararı vermeniz gerekecek; oyunun adı olan, İpek Yolu, yani tüccar yolunda oyunun yeni bir aşaması başlıyor. Önünüzde üç seçenek yer alacak; bu diyarda tüccar olup çok para kazanabilir ya da tüccarları soyan hırsız olup çok para kazanabilirsiniz. Sonuncu seçenekte ise avcı olarak, tüccarları hırsızlardan koruyan namlı şanlı, ama fakir ölecek olan kahraman koruyucular olabilirsiniz! İnanın üçü de çok zevkli. Zaten oyunun atmosferi de çok güzel, başlayınca bırakamıyorsunuz.



BATTLE KNIGHT

### BATTLE KNIGHT

Orta Çağ'da şövalyelik yapmaya hevesi olanların kaçırmaması gereken text tabanlı Battle Knight, son derece kullanışlı ve işlevsel menülere sahip. Oyunda iyi ve kötü tarafta yer alma gibi bir karakter yönlendirme, at üzerinde mızrak turnuvalarına katılma, boss'ları yenerek unvan alma, klan ve kale savaşları, 3D animasyonlu dövüş raporları gibi sizi oyuna bağlayacak çok güzel özellikler var. Girişte FRP tarzı bir karakter menüsüyle oyuna başlıyoruz. Üç başlıkta toplanan menüde karakterinizin özelliklerini ve üzerindeki eşyalarınızı görebiliyorsunuz. "Özellikleri artır" bölümünde dayanıklılık, hasar gücünüzü artırırken; "kabiliyet" ise zırh değerini yükseltiyor. İkinci başlığımız da "karma kaderi" ve iyi ve kötü tarafın özelliklerini kullanma menüsü ki burada her iki tarafın da özelliklerinden karma kader puanınızın yettiği ölçüde bir günlük ek özellik sağlayabiliyorsunuz. Karma kader puanınıza göre karakterinizin görüntüsünün değişmesi de hoş. Diğer başlıkta da müsabaka sırasındaki vuruş noktalarını ve blok alacağınız noktaları seçebiliyorsunuz. Taverna bölümünde text tabanlı klasiği olan karakteri çalışmaya gönderiyorsunuz.

BK'daki ana amaç fark koruma ya da yağmalama görevi yapıp karma puanı edinmek. Bir de burada grup kurarak arkadaşlarınızla büyük yaratıklara saldırarak exp. ve item kazanabiliyorsunuz. Klan olayı da çok iyi organize edilmiş. Oyunda ayrıca Rune Stone alıp eşyalarınızı demircide ekletip daha nitelikli eşyalar elde edebiliyorsunuz. At üstünde mızrak dövüşü is tam bir bomba. Tabii ki öncelikle kendinize bir at ve mızrak almalısınız. Turnuvalar da çok keyifli geçiyor. Eğer bu oyunda oyuncuların daha çok etkileşimde olabileceği pazaryeri ya da müzayede gibi unsurlar koyulmuş olsaydı, BK'nın üzerine oyun tanımazdım. HÜSEYİN

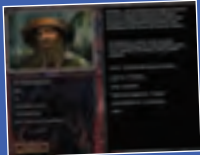
### BATTLE KNIGHT'İN PÜF NOKTASI

Oyuna ilk başladığınızda "saldırı" ve "savunma sanatı" dışındaki özelliklerinizi arttırmamanız sizi daha başarılı kılacaktır.

### POPMUNDO'DA GÖSTERİŞ MERAKI

Oyunda zar zor kazandığınız paraları üst başa harcamayın zira üstünüzde sadece bir T-shirt bile olsa önemli olan verdiğiniz konserler, yaptığımız işler. Paranızı yeni işlerinizde, yetenek geliştirmede kullanın.

## KISA KISA



### TANOOTH

Tanooth'u açtığınızda grafiklerinden etkilenmemek için Stevie Wonder olmanız gerek. Neredeyse oyunun her bir ayrıntısı usta ressamalara çizdirilmiş gibi. Yeni ve devamlı yeni patch'lerle güçlendirilmeye çalışılan bir oyun Tanooth. Birtakım eksikliklerine rağmen gelecek vaat ediyor.

Öncelikle çok basit ve hızlı bir menüyle oyuna hakim olabiliyorsunuz. Oyunun önemli tek kötü tarafı 50. level'a geldiğinizde her şeyin monotonlaşması. Tüccara yeni ürün gelmiyor, aynı item'ların değerleri biraz oynuyor sadece. Ama geri kalan her şey oynamaya değer kılıyor Tanooth'u.



### GLADIUS II

İhtişamlı bir açılış sayfası, parıl parıl bir kılıç ve... Seçiminizi yapın. Gladyatör arenası sizi çağırıyor. Üç savaşçı tipinden biri olacaksınız. Brad Pitt'in Truva filminde indirdiği mızrak atan dev adam Priscus, çok hızlı ve atik Versus, ikisinin ortası Magnus... Kolezyum'da üç boyutlu oynuyorsunuz. Enerjiniz bitene kadar gladyatör poposu tekmeliyorsunuz. Arada çıkan kutuları kırıldığınızda para, power-up gibi nesnelere çıkıyor. Karakter geli-

tirme de diğer oyunlardan değişik olarak oyun paranızın miktarı doğrultusunda direk belirli bir eşyayı güçlendirerek gerçekleşiyor.



### 9 DRAGONS

Uzak Doğu sporlarına ilginiz varsa bu oyun tam size göre. Kung Fu mu öğrenmek istiyorsunuz? Önce çekirge olmanız lazım. Birçok eziyetten sonra eğer tapınaklardan birine kabul edilerseniz ki her yolun kendi tapınağı var; yeni teknikler öğrenip kendinizi master rütbesine kadar geliştirebilirsiniz. Üç iyi, Üç kötü (Ying Yang) altı clan'dan birine girerek sanal Kung Fu - çekirge hayatınıza "Merhaba" deyin.



### İKARIAM

Antik bir uygarlıkta, küçük bir adada başlayıp kocaman bir imparatorluk kuracaksınız. Rakipleriniz ise sizi sömürgeleri yapmak için ellerinden geleni yapacaklar. Son derece tatlı grafiklerle donatılmış olan Ikariam'da şehir gelişimi, savaş dinamikmi ve teknoloji ağacı göz dolduruyor. Bu dönemin oyunlarına meraklıysanız, Ikariam'ı sakın es geçmeyin.

# WORLD OF WARCRAFT

## YAMA 3.1.0

**Titanlar'ın yuvası Ulduar'ın altını üstüne getirmeye hazırlanın**

**P**TR sunucuları kapandı, Ulduar yaması indirilebilir hale geldi. Bu yazı çıktığında yama oyuna eklenmiş bile olabilir; Blizzard bu sağı, solu belli olmaz tabii. Nihayetinde PTR sunucuları kapanmadan evvel, birçok guild sunuculara kayıt yaptırıp, Blizz'in eklediği yeni boss'ları kesmeye çalıştı. Bunların içinde birçok Türk guild'i de vardı. Bunlardan birisi Twisting Nether'de bulunan, benim de mensubu olduğum Sacrifice Guild'i. İş, güç, ev taşıma durumları derken, PTR'ye çok giremediğim için Türk bir oyuncunun gözünden 3.1.0 yaması hakkındaki yenilikleri anlatması için sizlere bir misafir getirdim. Konuşumuz Mehmet Tanrikulu, namdiger ile "Animallover". Haliyle ben de takma adım olan Floranse'a geçiş yapıyorum.

**Floranse: Hoş geldin Mehmet, geldiğin için teşekkür ederim. WotLK ile Warcraft efsanesini sürdüren Blizzard, eski Naxxaramas raid zindanını tekrar ısıtıp önümüze koyunca, eski oyuncular olarak biraz burun kıvrırmıştık. Peki sence 3.1.0 yamasının yeni zindanı Ulduar ile Blizzard gönlümüzü çalabilecek mi?**

**Animallover:** Hoş bulduk, ben de Türkiye'nin en çok satan, köklü oyun dergisi LEVEL'da, Sacrifice Guild'i adına bana yer ayırdığınız için teşekkür ederim. Soruya gelince; Warcraft'a ne zaman yeni bir şeyler eklense, hep iki tip yorum çıkmakta. Klasik WoW döneminden kalan oyuncular tarafından yapılan eleştirel yorum ve yeni oyuncular tarafından

**Sholazar Basin'de kendisinden görev aldığımız ve yardım ettiğimiz Freya'nın Avatar'ının, aslı ile Ulduar'da kapışacağız. "Neden?" diye sormayın, bilmiyorum.**



yapılan -genelde- olumlu yorum. WotLK hem hikaye yönüyle, hem de oyuna gelen birçok yenilikle oyuncuların ilgisini çekmeye devam eden bir paket. Ancak klasik WoW döneminden bu yana oynayan oyuncular açısından, gelen yenilikler pek doyurucu değil. Bu yüzden 3.1.0 ek pakete yeni bir yama değil de aslında onun eksik kalan parçası diyebiliriz.

**Floranse: Haklısın. Naxx'ın yeni bir zindan olmaması**

**FLAME LEVIATHAN  
YERİ ÖPER**



**Flame Leviathan Ulduar'ın ilk boss'u. Mekanik bir tank olan Leviathan'ı oyuncular çeşitli araçlara binerek yok etmeye çalışıyorlar. Gördüğünüz resimde inmiş hali var.**

**doğal olarak oyundan çabuk sıkılmayı beraberinde getirdi. Peki Ulduar bu sıkıntıyı aşacak kadar yenilik içerecek mi?**

**Animallover:** Kesinlikle içerecek çünkü bu durumun farkına varan Blizzard, Ulduar eklentisiyle birtakım değişikliklere gidiyor. Başlıca değişiklik, WotLK'un mevcut zindanlarına göre, daha zorlu savaşların bizi bekliyor olması. Oyuncuların zindanda savaş makinelerini kullanarak ilerlemesini zorunlu kılan, yeni bir sistem gelmekte. 14 zorlu yaratıktan oluşan zindanda, normal yollarla 13 tanesini kesebiliyorsunuz. 13 yaratığın dokuz tanesinin alternatif alt etme şekilleri var. Normal yolla bu yaratıkları alt ederseniz, size belli seviyede eşyalar veriyorlar. Ancak zor yolu seçerseniz, bu yaratıklar size fazladan yüksek seviyede eşyalar veriyorlar. Ayrıca bu yaratıkları bazılarını alt ederken zor yolu seçerseniz, bunlardan alacağınız görev eşyasıyla 14 yaratık olan Algalon the Observer'ın kapısı açıyor ve zindan sonunda zorlu bir savaşı tatma imkanıyla birlikte daha üst seviye eşyalar elde etme şansı buluyorsunuz.

**Floranse: PTR raid'lerine katıldığım kadarıyla, Ulduar'ın ciddi şekilde zorlaştırdığını ben de görmüştüm. Peki bu zindanın sürekli değişen karakteri, sence oyuncuların da Spec (Speciality yani yetenek ağacı) değiştirmesini gerektirecek mi? Yani Dual Spec PvP'de olduğu kadar PvE içinde kullanılır mı, ne dersin?**

**Animallover:** Elbette kullanılır! Karşımıza normal yoldan bile kolay kolay alt edemeyeceğimiz yaratıkları çıkacak. Dual-Spec sistemi, oyunculara zindan dışında karakterlerini farklı yönleriyle kullanmalarının önünü açtığı kadar, zindan içindeki birbirinden farklı yaratıkları yenerken de yararlı olacak. Özellikle WotLK'la gelen zindanların 10 ve 25 oyunculu versiyonlarının olması durumu ve 10'luk versiyonlarında, savaşılan yaratığa göre grubu oluşturan karakterlerin savaşta rollerini değiştirme ihtiyacına çözüm getireceği söylenebilir. Örnek verecek olursam, Ulduar da bir yaratık 10'luk versiyonda üç adet tank ve üç adet healer isterken, bir diğer yaratıkta iki tank ve iki healer yeterli olup, hızlı ve yüksek şekilde hasar vermeyi gerektirebiliyor. Bu tip durumlar için oyuncu değiştirmek yerine, karakterine hakim, grup içinde farklı rollerde yer alabilecek oyuncularla gitmek, gruba hız ve istikrar sağlar.

**Floranse: PTR sunucularına birçok Türk guild'i de girdi. Ne dersin Türk guild'leri dünya çapında bir başarı sağlayabilir mi? Ya da en azından kendi sunucularında ilkleri başarabilirler mi?**

**Animallover:** Ulduar'da başarılı bir çizgi izleyeceğimi düşündüğüm Türk takımları mevcut. Birçok takımın Ulduar öncesi hazırlık yaptığı da yakından gözlemledik. Farklı sunucularda daha önceleri hiç görüşme fırsatını yakalayamadığımız Türk takımları ile PTR sunucusunda birlikte oynama imkanımız oldu. Bu istek ve çaba bizi takım olarak sevindiren ve motive eden bir durum. Biz de Sacrifice olarak, bu yarışta önce Türk guild'lerinde, sonra da kendi sunucumuzda sıralama içinde yer almak için çaba göstereceğiz. Sıkıntılarımız tabii ki mevcut; başta birliktelik yönünden pek başarılı olamıyoruz. Genelde parçalanma konusunda daha başarılıyız. Uzlaşma yerine tartışma, ka-

**TİTANLAR!  
BÜYÜKLÜK ÖNEMLİ!**



**Kocaman abiye bakınca insan ciddi şekilde tırsıyor. Nasıl keseceğiz bunu? Gene uykusuz ve ıssız geceler. Pörtlek gözlerle işe gidilen gündüzler...**

bullenme yerine itiraz ve yakınma genel bir sorun. Bunları aştığımız zaman ilkleri başaracağımıza eminim, çünkü bu kalitede birçok oyuncumuz mevcut.

**Floranse: Umarım Blizzard, Türk oyuncularını ciddiye alacak girişimlerde bulunur ve bizi bu konuda cesaretlendirir. Hoş sohbet ve bilgilendirme için teşekkür ederiz Mehmet. Son olarak eklemek istediğin bir şey var mı?**

**Animallover:** Asıl ben konuğunuz olduğum için teşekkür ederim. Son olarak, Titanlar'la yapacağımız büyük savaşta yer alacak tüm Türk takımlarına Guild Sacrifice adına başarılar dilerim. Bir de çok "slack" yapıyorsun Nurettin, gözümünden kaçmıyor değil.

**Floranse: Keselim röportajı lütfen... Halen yayında mıyız Şefik Bey? (Kontrol bende. - Ali)**

**Animallover:** Minus 50 DKP! NURETTİN



**BİR AYLIK BEDAVA  
MOBIWAR KEYFİ!**  
LEVEL yazıp 7766'ya  
yollayın; bir ay boyunca  
MobiWar'u bedava  
oynama şansını yakalayın.

# MOBIWAR

## Savaşın yeri ve zamanı olmaz!

**W**orld of Warcraft, Age of Conan: Hyborian Adventures ve Warhammer Online: Age of Reckoning gibi yapımlara yönelmeyen online oyuncular, yıllardır internet üzerinden oynanan ve daha çok metin tabanlı olan alternatif oyunlara kaptırdılar kendilerini. Kimi zaman uzayın derinliklerinde kendi dünyalarını yarattılar, kimi zaman bir kurt olup vampir ırkına karşı savaştılar, kimi zaman da bir köy kurup kendi uygarlıklarını ebedi kılmaya çalıştılar. Bu tip oyunlar arasında bir örnek daha var ki bizi bilgisayar başına hapis olmaktan kurtarıyor; üstelik uyumlu bir cep telefonumuz varsa istediğimiz yerden, hatta DIGITURK ile televizyonumuz üzerinden ona ulaşmamızı sağlıyor. Bahsettiğim oyun, Turkcell tarafından oyun severlere sunulan ve tamamen Türk yazılım mühendisleri tarafından geliştirilen MobiWar. İlk olarak oyunun dayandığı temellerden ve arkasındaki hikayeden bahsederek başlayalım.

MobiWar dünyasının yakınlarından geçen devasa bir gezegen, dünyadaki yaşamı altüst ederek bir dizi felaketin meydana gelmesine neden olur. Bu gezegen, yarattığı olağanüstü çekim gücüyle MobiWar dünyası üzerindeki canlıları büyük bir yıkıma uğratacak büyük depremler, volkanik patlamalar, devasa fırtınalar ve seller oluşmasını tetikler. Yaşanan felaketler sonucunda MobiWar dünyasında tüm düzen yerle bir olur, krallıklar ve ülkeler yıkılır, geride kalan her şey barbarlar tarafından yağmalanır ve sonuç olarak tam bir kaos ortamı oluşur. Hayatta kalmayı başaran bazı insanlarsa farklı bölgelerde hükümdarlıklarını ilan edip küçük krallıklar kurmaya başlarlar. Bu krallıklar ilk başta barbarlara karşı koymaya çalışırken zamanla başlı başına birer tehlike unsuru haline gelir. MobiWar dünyasına yeni bir düzen kurulur ve bu düzende yerini almak isteyen hükümdarlarına önünde zorlu bir yol vardır...

Oyunun bu ilginç hikayesini size aktardıktan sonra biraz da oyunda yer alan savaşçılar, yapılar, savunma yöntemleri ve eğitim konusundaki bilgileri paylaşayım. Sayfaların geri kalanındaki tabloları da dikkate alarak MobiWar'un keyfini çıkarın. ŞEFİK

## SAVAŞÇILAR

MobiWar'da 12 farklı savaşçı birimi yer alıyor. Her biri farklı özelliklere sahip olan savaşçılar, baraka ve tekniklerin seviyesine göre üretilebilir hale geliyor. Güçlü bir ordu kurmanız, savunma ve hücum konusunda söz sahibi olmanızı sağlar.



**CÜCE**  
Özellikler  
Hız: 120 Kapasite: 4  
Alan: 12  
Ön Şartlar  
Baraka: 1 Demircilik: 1



**EJDERHA**  
Özellikler  
Hız: 160 Kapasite: 300  
Alan: 750  
Ön Şartlar  
Baraka: 10 Büyücülük: 12



**CASUS KUŞ**  
Özellikler  
Hız: 6000 Kapasite: 0  
Alan: 1  
Ön Şartlar  
Baraka: 3 Casusluk: 1



**ELF**  
Özellikler  
Hız: 120 Kapasite: 4  
Alan: 12  
Ön Şartlar  
Baraka: 3 Okçuluk: 1



**MANCINIK**  
Özellikler  
Hız: 100 Kapasite: 0 Alan:  
240  
Ön Şartlar  
Baraka: 8 Kimya: 5



**YÜK ARABASI**  
Özellikler  
Hız: 140 Kapasite: 5000  
Alan: 8  
Ön Şartlar  
Baraka: 3 Haritacılık: 1



**SÜVARİ**  
Özellikler  
Hız: 140 Kapasite: 40  
Alan: 52  
Ön Şartlar  
Baraka: 4 Demircilik: 3



**OGRE**  
Özellikler  
Hız: 100 Kapasite: 500  
Alan: 666  
Ön Şartlar  
Baraka: 8 İçgüdü: 6



**GNOM**  
Özellikler  
Hız: 120 Kapasite: 4  
Alan: 25  
Ön Şartlar  
Baraka: 6 Demircilik: 3



**PEGASUS**  
Özellikler  
Hız: 160 Kapasite: 40  
Alan: 80  
Ön Şartlar  
Baraka: 7 Okçuluk: 5



**ŞAMAN**  
Özellikler  
Hız: 120 Kapasite: 1 Alan:  
18  
Ön Şartlar  
Baraka: 5 Büyücülük: 4



**KAOS**  
Özellikler  
Hız: 80 Kapasite: 0 Alan:  
40000  
Ön Şartlar  
Baraka: 15 Büyücülük: 20



## TEKNİKLER

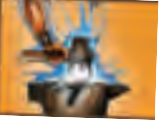
Akademi sayesinde ilerletilebilen teknikler, her konuda sizin daha fazla gelişmenizi sağlıyor. Bu teknikleri artırarak hem savunma, hem hücum, hem de üretim alanlarında daha hızlı gelişim sağlayabilirsiniz.



**OKÇULUK**  
Ok kullanım ve yapım tekniklerini geliştirir, saldırı gücünü artırır.



**KİMYA**  
Savaşçıların kullandığı taş ve ok gibi silahlara yakıcı özellik sağlar.



**DEMİRCİLİK**  
Daha iyi silahlar yapılabilmesini mümkün kılar.



**TAŞ USTALIĞI**  
Şehrin savunmasına ve gelişimine katkı sağlar.



**HARİTACILIK**  
Orduların diğer şehirlere ulaşım süresini azaltır.



**SÖMÜRGEÇİLİK**  
Boş alanlara yeni şehirler kurulmasını sağlar.



**BÜYÜCÜLÜK**  
Şamanların iyileştirme ve savaşçıların büyü kapasitesini artırır.



**GECE GÖRÜŞ**  
00:00 - 07:00 arasında gerçekleşen savaşlarda avantaj sağlar.



**CASUSLUK**  
Rakipler hakkında daha fazla bilgi toplanmasını sağlar.



**İÇGÜDÜ**  
Ejderha ve Ogre gibi yaratıkların savaşçılık yeteneklerini artırır.



**ZIRH**  
Daha güçlü zırhlar hazırlanmasını sağlar.



**TILSIM**  
Savaşçıları büyüyle yapılan saldırılara karşı korur.

## SAVUNMA

Şehrinize düzenlenecek her türlü saldırıya karşı koymak ve bu saldırılarda mümkün olan en az hasarı almak için savunmanızı güçlü tutmanız gerekiyor. Bu konuda sur seviyesini arttırmanın önemli bir detay olduğunu belirtiyim.



**OKÇU KALESİ**  
Özellikler  
Alan: 24  
Ön Şartlar  
Okçuluk: 1 Sur: 1



**MANGONEL**  
Özellikler  
Alan: 257  
Ön Şartlar  
Kale: 5 Kimya: 6 Sur: 5



**TUZAK**  
Özellikler  
Alan: 3  
Ön Şartlar  
Sur: 1



**MUHAFİZ**  
Özellikler  
Alan: 180  
Ön Şartlar  
Kale: 4 Demircilik: 4 Zirh: 3 Sur: 4



**SUR**  
Özellikler  
Alan: 1000  
Ön Şartlar  
Yok



**BALİSTA**  
Özellikler  
Alan: 900  
Ön Şartlar  
Kale: 6 Okçuluk: 10 Sur: 6



**KAZANCI**  
Özellikler  
Alan: 150  
Ön Şartlar  
Kale: 3 Kimya: 3 Sur: 3



**BÜYÜ KALKANI**  
Özellikler  
Alan: 1000  
Ön Şartlar  
Büyücülük: 8 Sur: 10

## YAPILAR

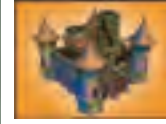
Kuracağınız krallıkta işlerin dönmesi için bazı yapılar kurmanız gerekiyor. Her geçen gün daha çok işinize yarayacak ve imkanlarınız dahilinde geliştirebileceğiniz bu yapılar, krallığınızın gücüne güç katacak.



**ÇİFTLİK**  
Yiyecek ihtiyacının karşılandığı yapı.



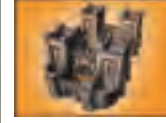
**MADEN**  
Altın ihtiyacının karşılandığı yapı.



**BARAKA**  
Savaşçıların eğitilerek orduya katıldığı yer.



**AKADEMİ**  
Savaş ve ekonomi tekniklerinin geliştirildiği yer.



**KALE**  
Hükümdarların orduları ve şehirleri yönettiği yer.



**MİMAR OKULU**  
Tüm yapıların üretim hızını etkileyen kurum.



**MAĞARA**  
Düşman saldırılarından korunmak için kullanılır.



**TAPINAK**  
Kahramanların ikamet yeridir.



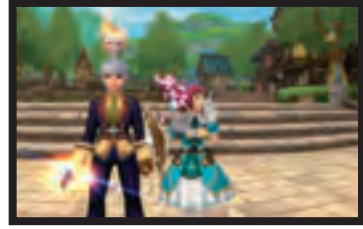
**TELEPORT**  
Teleport bulunan diğer şehirlere anlık geçiş imkanı tanır.

# FLORENSIA ONLINE

## Japonlar'dan yepyeni bir online oyun

**J**aponya'da yapılan anketlerin birinden gelen sonuç, tüm sosyologları dumura uğrattı. Bu ankete göre Japonlar'ın %39.64'lük dilimi boş zamanlarında dünyayı kurtarmakla uğraşırken, %23.593'lük kesim kendini yeni MMORPG oyunları üretmeye adanmış. Kalan kısım çalışmadığı süre boyunca sadece MMORPG oynamakta ama aynı zamanda ilk iki grubun içinden de MMORPG bağımlıları olduğunu söylemek gerek. Bu tablo karşısında sosyologların cevap bulamadığı soruya şu: Japonlar bu enerjiyi nereden buluyor?

Yapımcı firma NETTES, Orta Çağ veya korsanlar dönemi arasında bir seçim yapmak yerine, ikisini birleştirerek karma bir tür yaratmayı amaçlamış; bunun sonucunda da ortaya -savaşçı, avcı, büyücü ve rahip mantığında- denizcilikle ilgili isimlerden bir sınıf sistemi çıkmış. Ülkemizde alaplara (tr.alaplara.net) üzerinden ulaşabileceğiniz oyunda, seçtiğiniz sınıfı 40. seviyeye kadar oynadıktan sonra -uzmanlık olarak- yeni bir dala geçiş yapabiliyorsunuz. Gemi türlerinde de benzer bir durum geçerli; iki farklı büyüklükte beş gemi tipi var ve hepsinin iyi veya kötü olduğu özellikler bulunmakta. Birisi "küçük enişte" misali düşmanlarınıza



bodoslama dalarken, diğeri aristokrat bir tavır takınıp uzaktan uzaktan güller gönderiyor. Sadece gemi çeşitlerinde değil, deniz savaşlarının gelişiminde de Empire: Total War tarzı yerine daha hızlı bir stil benimsenmiş. Ekrandaki kaotik savaş neredeyse bir an olsun durmuyor ve açıkçası oyunun en çekici görünüş kısmı da bu olmuş; hele ki kara savaşlarının gayet durgun olduğunu göz önüne alırsak...

Dört büyük adadan oluşan küçük haritası ve şirin bir portre çizmeyi amaçlayan görselliği ile Florensia, yeni bir MMORPG aşkıyla ölüyorsanız denenebilecek bir yapım; çok fazla kafa yormanızı gerektirmiyor ve saf eğlenceyi hedef noktası olarak koyuyor kendine. Oldukça düşük sistem gereksinimleriyle de bir şans vermeye değer. DORUK C.



# FINAL FANTASY TÜRKİYE

## Final Fantasy dünyasından son gelişmeler

**I**nternet, yıllar geçtikçe kirlenmeye devam ediyor. Aradığımız bilgiye bile rahatça ulaşamadığımız seviyedeki bu kirlilik altında, "Ben de bir site açayım." diyenlerin büyük bir kısmı, farkında olmadan internet çöplüğünün alanını genişletiyor. Bilirsiniz; site açtığını düşünen çoğu kişi, aslında açtığı şeyin sadece basit bir forum olduğunu kabullenmek istemez. Forum kültürümüz uğruna her konuda olduğu gibi internet konusunda da Türkiye'ye özgü "paylaşım" ve "emeğe saygı" gibi kalıcı deyimler bile oluşturduk. Forum anlayışının kötü olduğunu tabii ki kimse iddia edemez; fakat kirlenen internette kalıcı işler yapmanın yolu da yazı birikintileri oluşturmaktan geçmez. Benim sizlere kalıcı olma konusunda verebileceğim en içten tavsiye, zaten benzeri olan ve iyi işler yapan siteleri taklit etmek yerine daha önce düşünülmemiş veya Türkçe kaynak olarak ulaşamayan bilgilere özel bir site açmak için gayret göstermektir. Oyun dünyasından örnek verecek olursak; her oyuncu, hayranı olduğu alanlar hakkında arama motorlarında aramalar yapmaktadır. Bu aramalarda sizin açtığımız, güzel görsellerle süslenmiş bir siteye girilmesi onu ettiği kadar sizi de mutlu edecektir. Final Fantasy Türkiye (www.finalfantasytr.com), yedi yıldır genel oyun sitelerinin yanında tek bir oyuna özel olarak hizmet vermektedir ve Final Fantasy hakkında başvurulacak ilk kaynak olmak için içeriğini sürekli güçlü tutmuştur.

LEVEL, bu tür çalışmalara ve kuruluşlara elinden gelen desteği veriyor. Şimdi; hayranı olduğunuz, Türkiye'de de binlerce hayranı olduğuna inandığınız bir yapım ve o yapımın hayranları için neler yapabileceğinizi düşünün. Eminim, emeğinizi ortaya koyarak yapabileceğiniz pek çok güzel ve farklı şeyler gelmiştir aklınıza. Öyleyse durmayın ve ürettiğiniz şeyleri hangi şekillerde sunacağımızın planlarını yapın; çünkü üretmek, üretileni sunmak ve beğenilmek bu dünyadaki en güzel hislerden biri.

**FINAL FANTASY XIII FIRTINASI SÜRÜYOR**  
PlayStation 3'ün en merak edilen oyunlarından Final Fantasy XIII'ün demosu geçen ay Japonya'da piyasaya sürüldü. Tepkiler ve yorumlar o kadar fazlaydı ki dışarıdan izleyen biri, oyunun çıktığını sanabilirdi. Beklendiği gibi savaş sistemi Active Time Battle olmasına rağmen oldukça hızlı, hareketli ve sürükleyici. Bir saat süren demo, oyunun son halini yansıtmıyor ve tam sürüm daha gelişmiş olacak. Maalesef demo halen Japonya'ya özgü ve Batı için duyurulmadı. Yine de umutları tüketmeyelim; belki siz burayı okurken çoktan duyurulmuştur. FFXIII, 2009 kışında Japonya'da piyasaya çıkıyor. Amerika ve Avrupa'ya ise PlayStation 3 ve Xbox 360 için 2010'da gelecek. KADİR



# THE ARGENT TOURNAMENT

**Bizler dövüşmenin keyfini çıkarırken "The Argent Crusade", Lich King ve Scourge'a karşı savaşacak kahramanlarını yaratmaya hazırlanıyor.**

**Y**er, kuzeyin en kuzey noktasında, Icecrown'un soğuk ve karanlık toprakları... Amaç, Argent Crusade'in Lich King ve Scourge'a karşı savaşacak şampiyonlar yaratmasına yardımcı olmak. Yapılacak Arena'nın inşaat malzemelerini Horde - Ally fark etmeksizin toplamak ve at üzerinde savaşta ustalaşmak.

Yepyeni Achievement'lar, Tabard'lar, Pet'ler, Mount'lar ve eşyalar ile birlikte 3.1'in merak edilen yeniliği "The Argent Tournament", şimdiden oyuncuları peşinden sürüklemeye başladı. Kimisi sadece günlük görevleri yapıp para kazanmak için, kimisi ise sadece merak ettiği için bu yeni Argent Crusade topraklarından dışarı çıkmıyor. Ama kimse bu işin nereye varacağını, sonunda neler olacağını bilmiyor. İşte tam da bu sebep yüzünden NERD olarak biz de bu konuya eğilmeyi kendimize görev edindik.

## NEREDEN BAŞLAMALI, NASIL YAPMALI?

The Argent Tournament, Icecrown'un kuzeydoğu ucunda yer alıyor. İsterseniz Dalaran Krasus Landing'deki Jean Pierre Poulain ile konuşup oraya bedavaya uçabileceğiniz gibi, isterseniz uçan bineğinize atlayıp, rotanızı kuzeye çevirerek de ulaşabiliyorsunuz. Vardığınız zaman yapmanız gereken ilk iş, bölgenin batısında yer alan "Argent Pavilion" çadırına gitmek. Çadırın içinde sizi karşılayan "Justicar Mariel Trueheart"tan alacağınız görevler ile Argent Crusade şampiyonu olma yolundaki uzun yolculuğunuza başlamış oluyorsunuz. Horde veya Ally çadırları ise bölgenin doğu ucunda yer alıyor. Bu çadırlardan alacağınız görevler ise sizin binek üzerinde yapacağınız dövüşlerde ustalaşmanıza yönelik.

## BİR ŞAMPİYON DOĞUYOR

Maceraya "Aspirant" yani aday ünvanı ile başlıyorsunuz. Tamam, level 80 olmuş hatta belki Sartharion'u, üç Drake'i ile beraber kesmiş olabilirsiniz. Ama belli ki bu

sizin Argent Crusade'in gözünde yükselmeniz için yeterli değil.

Bir "Champion" olabilmemiz için yapmanız ve öğrenmeniz gereken o kadar çok şey var ki...

Her şeyden önce binekli savaş başlı başına yepyeni bir durum. Ata bindiğiniz anda yepyeni özellikler ile karşılaşıyorsunuz.

Hangisini, nasıl, niçin ve ne zaman kullanmanız gerektiğini, yapacağınız günlük görevler ile öğreniyor, zamanla ustalaşıyorsunuz. Önce bir hedef tahtası önünde başlayan bu eğitimler, zamanla ve rütbeniz yükseldikçe yerini şehirlerin şampiyonları ve Scourge ile dövüşmeye bırakıyor. Farklı durumlarda, farklı düşmanlara karşı, farklı özelliklerden doğru olanı, ne zaman kullanacağınızı öğrenmek ise

gerektiğini, yapacağınız günlük görevler ile öğreniyor, zamanla ustalaşıyorsunuz. Önce bir hedef tahtası önünde başlayan bu eğitimler, zamanla ve rütbeniz yükseldikçe yerini şehirlerin şampiyonları ve Scourge ile dövüşmeye bırakıyor. Farklı durumlarda, farklı düşmanlara karşı, farklı özelliklerden doğru olanı, ne zaman kullanacağınızı öğrenmek ise



dolayısıyla zaman alıyor.

Ata bindiğinizde;

1 tuşu: Yakın mesafe saldırıları için

2 tuşu: Düşmanlarınıza uzaktan saldırmak ve üzerlerindeki "Shield"ı kırmak için

3 tuşu: Düşmanınıza "Charge" atıp, yüksek bir zarar vermek için

4 tuşu: Kendi üzerine Shield açmak için

5 tuşu: Combat'ta olmadığınız anda atınızın canını doldurmak için

6 tuşu: At üzerindeki başka bir oyuncuya meydan okumak için kullanılıyor

Günlük görevlerin nasıl yapıldığı, hangi rütbedeyken neler yaparak Reputation artıracığınızı [www.livewarcraft.com](http://www.livewarcraft.com)'daki rehberlerimiz üzerinden öğrenebilirsiniz. Burada ne yazık ki tüm bunlara anlatmaya yerimiz yetmiyor.

Önümüzdeki ay LEVEL almayı unutmayın! Ama bir de mutlaka NERD'de kalın! FOR DA NERD! BURAK AYDOĞAN

## OLTALAR ELİMİZDE



Değişen mekanıği, para ve Epic Gem ödüllü günlük görevleri ve kaplumbağa bineği ile yıllardır World of Warcraft'ın en sıkıcı yanlarından biri olarak adlandırılan balıkçılık, bir anda tüm Azeroth'un ilgi odağı olmayı başardı. Artık balıkçılık yeteneğiniz kaç olursa olsun, istediğiniz yerde balık tutabiliyorsunuz. Yani balıkçılığınız on olsa bile Northrend göllerine oltanızı sallayabiliyor, hatta şansınız yaver giderse bol para eden balıklardan kilolarca pardon "Stack"lerce yakalayabiliyorsunuz. Tabii şöyle bir durum var, balıkçılık yeteneğiniz yükseldikçe sudan çöp çekme şansınız ve dolayısıyla o balıklara ulaşma şansınız yükseliyor. Eğer on balıkçılık yeteneğiyle, Grizzly Hills derelerinde somon tutmak gibi bir niyetiniz varsa, çok umutlanmayın deriz.

Nitekim oltanıza somondan çok yosun, kıyafet parçaları, iplik gibi çöp olarak adlandırdığımız zamazingolardan gelecektir. Ama yine de balıkçılık yeteneğiniz tuttuğunuz şey sayısına göre gelişecektir. Ayrıca unutmadan belirtelim, artık balığı oltadan kaçırma devri de sona erdi. Eğer oltanıza balık vurmasını takip eden üç - dört saniye içinde tuşa basmaya yeterli bir refleksiniz varsa, bu bir şey tutmanız için yeterli olacaktır. Haydi rastgele!

# BAĞIMSIZ

## Wik and the Fable of Souls

Uzun dilli kurbağa çocuğun hikayesi

**D**ört yıl gerisine gidiyoruz; çünkü bu oyunu daha önceden keşfetmedim ve oynayınca bayıldım. Hem bu oyunu yazmasaydım, Leeloo's Talent Academy adındaki bir başka bağımlılık yapan; ama orijinallik olarak sıfır olan bir oyunu yazacaktım. 2005 yılında, indirilebilir oyunlar klasmanında IGF'de ödül alan Wik and the Fable of Souls, grafiksel anlamda olsun, oynanış alanında olsun, bayağı kaliteli ve başarılı bir oyun.

İşin özünde aksiyon, platform ve bulmaca türleri bir araya gelmiş durumda. Amacımız Slotham adındaki yaratığa 120 bölüm boyunca yemek sağlamak. Yemek adını verdiğimiz ufak yeşil yaratıklar, her bölümde ulaşılması güç yerlerde duruyor ve bunları çalan sinekler de bize rahat vermiyor. Wik adındaki kurbağa benzeri yaratık olarak, dilimizle bu yaratıkları yakalayıp, bölümden çıkıp gitmek isteyen Slotham'a bunları hızla ulaştırmamız gerekiyor. Ve tabii ki bu iş de hiç kolay değil...

Oyundaki zorluk birkaç şekilde karşımıza çıkıyor. Bazı bölümlerde gereksinim olarak bu yemeklerden hiçbirini kaybetmememiz isteniyor.

Bazı bölümlerde Wik'in düşüp ölebileceği boşluklar bulunuyor; bazılarında Slotham çıkışa çok yakın duruyor (Çıkıp giderse başarısız oluyorsunuz.) ve bazı bölümlerde sinir bozucu sinekler, yemekleri ulaşılması çok güç noktalara taşıyıp sizi deli ediyor. Oyunun zorluk seviyesi, neyse ki insanı çıldırtacak kadar ileri gitmiyor ve bu da oyunun herkes tarafından oynanabilmesine olanak tanıyor.

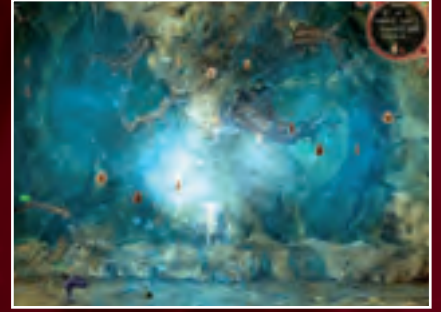
Xbox 360 için, Xbox Live! Arcade üzerinden de indirilebilir olan Wik and the Fable of Souls, mouse'u ne kadar hızlı kullandığınızdan, bir noktaya en kısa sürede nasıl ulaşabileceğiniz kadar birçok konuda sizi test ediyor. Her bir bölümde başarılı olduğça da çoşuyor ve bir sonraki bölümde sizi nelerin beklediğini merak ederek, çerez misali oynadıkça oynuyorsunuz. ☺

YAPIM Reflexive Entertainment

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

FİYAT 6.99 Dolar

8,5



## Raycatcher

İşin dansı

“Bu bir müzik oyundur.” yazıyordu açıklamasında ve oyunu ne hızda bilgisayarına indirdiğimi hatırlamıyorum. Tonla Guitar Hero oynadım, bir ara Amplitude serumu ile yaşıyordum ama hala ilk günkü heyecanımla yaklaşabiliyorum müzik oyunlarına.

Ritmeye göre bir tuşa basmak yerine, Raycatcher'da müzik sadece size eşlik eden, motivasyon sağlayan bir formda. Böylesi bir durum söz konusu olduğu için de istediğiniz MP3'lerden bir şarkı listesi oluşturabiliyor ve oyunu bu listedeki parçalar eşliğinde

oynatabiliyorsunuz. Bu arada Demo'da buna izin verilmiyor; aklınızda olsun. Arkada en çok sevdiğiniz müzikler çalarken, siz de bir takım renkli yuvarlaklardan oluşan çiçek benzeri şekli, sadece mouse'u yönlendirerek kendi ekseni etrafında döndürüyorsunuz. Merkezdeki yuvarlağı çevreleyen beş farklı renkteki yuvarlaklarla, o renkteki ışınları birleştirmek temel amacımız. Sağdan mavi bir ışın mı geliyor? Hemen çeviriyorsunuz şekli ve mavi yuvarlak ile mavi ışını buluşturuyorsunuz. Oyunda ilerledikçe kontrol ettiğiniz şekildeki

bu beş yuvarlağın sayısı artıyor da artıyor. Aynı şekilde ışınların geliş hızı ve sayısı da artınca, kanınızdaki adrenalin miktarı tavan yapıyor ve bir yerlerde seri hata yapmaya başlayıp, oyunun sonlanmasına neden oluyorsunuz. Bunun sürekli başınıza gelmesini önlemek için yapımcılar, “Ekrandaki tüm ışınları yok et!” komutunu veren bir özelliği oyuna eklemişler. Bunu kullanarak bir süre nefes alabiliyorsunuz; lakin tahmin edeceğiniz gibi bu gücü sayılı defa kullanabiliyorsunuz.

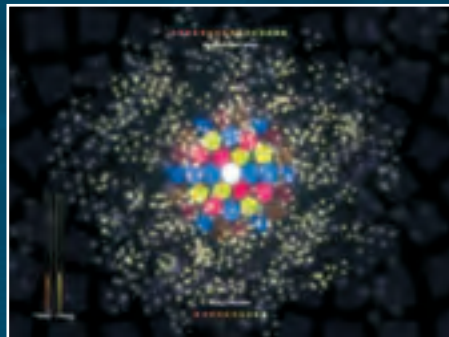
Raycatcher'ın eğlenceli olduğu tartışmasız bir gerçek. Ne var ki benim gibi bir müzik oyunu uzmanı (Alçakgönüllüğün tanımını öğrenemedim.) bile bu oyunda çok zorlandı. Kendimden üçüncü şahıs kipinde bahsettiğim bu cümlede anlatmak istediğim ise oyunun zor oluşundan başka bir şey değildi. Tuna cümlelerini Word ekranına tuşlarken arkada bir müzik çalmaya başladı; o müzik ki Tuna'yı Raycatcher'a çağırın, o tını ki Raycatcher'da başarılı olacağına inandıran... ☺

YAPIM Thinking Studios

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

FİYAT 9.95 Euro

8,2



# BEDAVA

## Open Fire (Gold)

**Tankların önünü kesiniz**

Oyun oynamanın iki amacı vardır: Oyunun sonuna ulaşmak veya skor yapım mutlu olmak. (Eğlenmek bunların arasında yok.) Mesela bir Bioshock'ta ne kadar puan aldığınızı görmek istemezsiniz ve zaten bunu yapamazsınız da; çünkü oyunda böyle bir sistem bile yok. Ama sırf ne kadar puana ulaşabileceğinizi test edebileceğiniz, dünya üzerindeki diğer oyuncularla skor mücadelesine girebileceğiniz oyunlar da vardır ki işte Open Fire bunlardan bir tanesi.

Bu oyun, bu ayın DVD'sinde Demo olarak gözüktüyor; ama oyuna para ödemediğiniz takdirde sadece skorunuzu özel listelere yollama imkanına kavuşuyorsunuz; başka bir değişiklik de olmuyor. Oyundaki amacımızsa inanılmaz derecede basit. Biz, ekranda görünmeyen bir füze rampası ve oyunun iki farklı modunda, ya belirli



bir zaman içerisinde ekranın bir tarafından girip, öbür tarafından çıkan tankları patlatmaya çalışıyoruz; ya da bunu zaman sınırı olmadan, sonsuza dek yapmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken karşılaşacağımız zorluk ise basit fizik kurallarını içeren bir sisteme işaret ediyor: A noktasından çıkan füze, işaretlediğiniz B noktasına ulaşana kadar tank, biraz ilerideki C noktasına ulaşmış olabiliyor. Buradaki zamanlamayı tutturduğunuz sürece tankları tek tek yok ediyor ve yaptığınız skorları listelerde paylaşabiliyorsunuz. 🎮

TÜR Aksiyon  
YAPIM Blue Gill Studios  
WEB [games.bluegillstudios.com/openfiregold](http://games.bluegillstudios.com/openfiregold)

7.3

## INO-vation

**Siyah beyaz karelerle dolu bir dünya...**

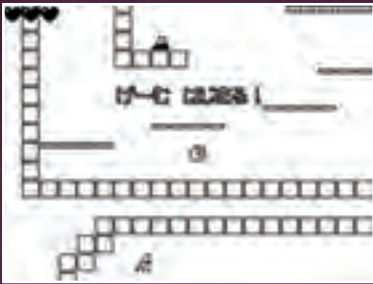
Basit bir oyunla devam ediyoruz. 2007 yılı yapımı olan bu oyun elbette ki Japon ürünü ve bunu oyunu açtığınız saniye anlayacaksınız. Siyah beyaz grafikler, Mario türü bir oynanış ve kafa patlatmanız gereken büyük bir bulmaca... INO-vation size sadece bunları sunuyor ve amacınız çok net: Bölümdeki tüm eşyaları toplamak. Tabii bu o kadar kolay değil; zira birçok nesne (Bunlar da nesne değil aslında; sembol mü desek?) ulaşılması zor alanlarda. Bazılarına akrobatik yeteneklerle ulaşıyorsunuz, bazıları ise belirli bir yolu izleyerek, o yoldaki engelleri aşmayı başararak elde ediyorsunuz. Mayın benzeri engeller üç adet

canınızdan birini götürüyor ve hepsi birden gittiğinde bölüme veda ediyorsunuz.

Oyunun eğlenceli olduğu bir gerçek, fakat fazla çeşitlilik sunmadığı için hırslı bir oyuncu değilseniz oyundan sıkılabiliyorsunuz. Yine de boş zamanları doldurmak için eğlenceli olabileceğini düşünmekteyim. 🎮

TÜR Platform  
YAPIM OMEGA  
WEB [nagoya.cool.ne.jp/o\\_mega/product/ino.html](http://nagoya.cool.ne.jp/o_mega/product/ino.html)

7.4



## Tag: The Power of Paint

**Boyaların gücü adına!**

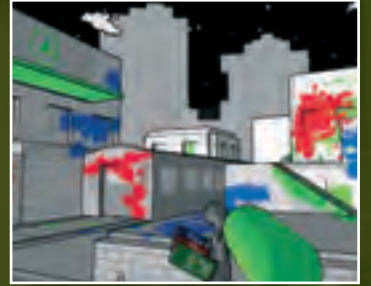
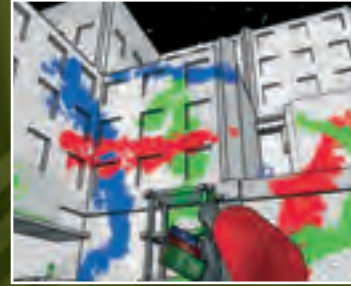
İşte bir bulmaca oyunu aynen bu şekilde olmalı. Mesela nasıl? FPS türünde olabilir örneğin. Konusu olmayabilir. İşin içinde düşmanlar, renkli taşlar da olmayabilir. Onun yerine paintball'da kullanılan boya silahı olur, farklı renklerde boyalar olur ve bir tane de ulaşılması gereken nokta olur. Bu silaha farklı boyaları takabiliriz ve boyalar, renklerine göre farklı özelliklere sahip olabilir. Kırmızı renk, bir yere püskürtüldüğünde, o bölgeden geçtiğimizde bize hız kazandırır, yeşil renk aynı şekilde bizi yüksekere zıplatır, mavi ile o rengin bulunduğu yüzeylere tırmanırız vb. Bir yeri yanlış mı

boyadık? Hemen mouse'un sağ tuşuna basarız ve böylece orayı temizleriz.

Ekstra bölümünü yazmaya başladığımdan beri, en çok sevdiğim bedava oyunlardan bir tanesi oldu Tag. Düşünce zaten çok güzel; buna oynanışın başarısı da eklenince ortaya parayla satılsa alınabilecek derecede kaliteli bir oyun çıkıyor. Her bölümün birbirinden farklı engeller sunması ile eğlenerek oynanan Tag, bu ayın en keyifli oyunlarından. 🎮

TÜR Bulmaca  
YAPIM Tag ekibi  
WEB [www.thepowerofpaint.com](http://www.thepowerofpaint.com)

9



## DCSquares

**Lanet olasıca kırmızı kareler!**

Open Fire'dan sonra bu ayki ikinci skor tabanlı oyunumuz DCSquares oldu. Oynanış o kadar kolay ki! Şimdi bakın nasıl hızlı anlatıyorum. Siz bir karesiniz ve ekranda, sağdan soldan çıkan yeşil kareleri toplamanız gerekiyor. Nasıl, basit değil mi? Tabii bu sırada size engel olmaya çalışan kırmızı kareler de oradan buradan fırlıyor. Araya puan ekstraları, sahip olduğunuz kareyi büyüten, küçülten, her şeyi hızlandıran, yavaşlatan bonus kareleri de girince, başarılı olmak için yoğun bir dikkate ihtiyacınız



oluyor. Bu kadar dikkatli olmanızın en büyük nedeni de kırmızı karelerden bir tanesine çarptığınız an oyunun sonlanması. Yeşil kareleri art arda yakaladığınızda artan combo sayacı ile skorunuzu katlamak, nihai skorunuzu bunu puan tablolarında yayımlamak için DCSquares'de buluşmayı teklif ediyorum. Bence bu fırsat kaçmaz. (Pazarlama stratejisi.) 🎮

TÜR Aksiyon  
YAPIM Sam Steele  
WEB [dcsquares.c99.org](http://dcsquares.c99.org)

7.9



# OnLive

*Pandora'nın Kutusu Bulundu*





Biri size, artık ekran kartı satın almak zorunda kalmayacağınızı söylese ne dersiniz? Açıkçası bunu benim gibi bir donanımcıya söyleseniz, size bunun neden imkansız olduğunu, dört sayfa boyunca anlatabilirim. Fakat bugün bunu yapmak yerine, OnLive'in nasıl bir teknoloji olduğu ve oyun oynamak için kullandığımız bilgisayar ve konsol gibi cihazları nasıl baştan aşağıya değiştireceğini anlatacağım.

İhtiyaç duyacağınız tek oyun platformu size bir Nintendo Wii'den bile daha ucuza mal olabilir, OnLive'in amacı işte bunu gerçekleştirmek. OnLive, bilgisayar oyunlarını oynama şeklinizi baştan aşağıya değiştirecek bir servis. "Video Games on Demand" diye tabir edilen bu servis, istediğiniz oyunu istediğiniz anda ve istediğiniz yerde, herhangi bir yüklem yapmadan, anında ve HD kalitesinde oynamanıza imkan sağlıyor. Atari, Apple, WebTV ve daha birçok firmanın fikir babası ve Rearden Studios'un da kurucusu olan Steve Perlman ve eski Eidos'un kurucusu Mike McGarvey, oyunların oturma odamıza ulaşma şeklini teknolojinin yardımı ile devrimsel bir şekilde değiştirmek istiyor. Crysis gibi oyunları, en yüksek ayarlarda oynayabilmek için bilgisayar parçalarına binlerce dolar harcama yapmak yerine, artık işi OnLive'in sunucularına bırakacağız. Bu işlem için gerekli olan ise geniş bant internet erişimine sahip, uygun fiyatlı bir konsol veya giriş seviyesi bir bilgisayar. Hatta 500\$'ın altında bir fiyata aldığımız MacBook veya Minibook bile, yüksek CPU ve GPU gücü gerektiren, işlemcinin pinlerinden yaş getiren oyunları rahatça oynatabilecek. Peki, bir rüya gibi gözükten bu sistem nasıl çalışıyor?

Konsept basit, elinizdeki oyun kontrol cihazının kablosu, artık önünüzde yer alan bilgisayara bağlı olmak yerine OnLive'in "Mikro Kutusuna", oradan da internet üzerinden, firmanın uzaktaki sunucusuna bağlanacak. Sunucuda oynadığınız oyun ise size bir TV yayını gibi geri gelecek. Bir başka deyişle oynadığınız oyun, sizin bilgisayarınızda veya konsolunuzda değil de OnLive'in uzaktaki sunucusunda yer alacak. İster bir USB gamepad, kablosuz Bluetooth kontrolcü veya klavye fare kullanın, yaptığınız bütün işlemler ve sonuçları OnLive tarafında gerçekleştirilecek. Daha sonra yaptığınız bu işlemler, önünüzdeki mikro konsola geri gelecek ve bu sayede oyunu kendi bilgisayarınızda oynuyormuş gibi olacaksınız.

Patentli video sıkıştırma teknolojisinin yanında takılmaları, titreşimleri ve paket kaybını engellemek için özel algoritmalar kullanan OnLive, saniyede 60 kare ile 720p HD çözünürlüğe kadar yayın yapmayı

vaat ediyor. Tabii ki de görüntünün kalitesi, internet bağlantınıza göre değişiklik gösteriyor. Örneğin standart bir TV kalitesinde görüntü alabilmek için en azından saniyede 1.5 Megabit hıza ulaşabilen bir internet bağlantısına ihtiyacınız var. HDTV kalitesinde yayın alabilmek, yani HD oyun oynayabilmek için ise 5 Megabit bağlantı şart. Kotadan bahsetmiyoruz bile.

Peki ülkemizdeki ping süreleri ve internet bağlantı hızları dikkate alındığında lag dediğimiz baş belası takılmalar ne olacak? OnLive'in teknoloji kuvvü Rearden Studios'un söylediğine göre, firmanın sunucuları bir milisaniyeden bile daha düşük bir gecikme hızıyla video beslemesi yapabiliyor. Bu hızı sağlayan özel bir teknoloji mevcut; az önce de bahsettiğimiz, firmanın özellikle üstünde durduğu ve görüntüyü bir milisaniyeden daha kısa bir sürede sıkıştırabilen bir video sıkıştırma algoritması!

Bilgisayar oyunlarının bu denli hızlı aktarılması ise istek üzerine oyun oynamaktan (Video Games on Demand) da ötesi, oyun yüklem sürelerinin de tarihe gömülmesi demek. Yine sisteme dahil edilebilecek yan platformlar sayesinde Demo oyunları anında deneyebilir veya istediğiniz oyunu anında kiralayıp oynamaya başlayabilirsiniz. Bir başka seçenek ise oynadığınız oyunun, aynı anda uzaktaki seyirciler tarafından da izlenebilecek olması. Bu sayede oynadığımız oyunun yayını yapabilir ve OnLive sözcüsünün dediğine göre, aynı anda bir milyona yakın kişiye ulaşabilirsiniz.

İşin en iyi kısımlarından biri de OnLive'in daha şimdiden birçok oyun yapımcı ve dağıtıcı firmadan destek almış olması. Bunlar arasında EA, THQ, Codemasters, Ubisoft, Atari, Warner Bros., Take-Two, ve Epic Games yer alıyor. Firmaları cezbeden ise bu sistemin, oyun yapımcılarının karlarının bir bıçak gibi kesilmesine neden olan korsan kullanımının önüne geçecek olması.

Geliştirici açısından bakacak olursak, oyunların OnLive'da çalışabilmesi için çok ufak bir modifikasyon yeterli oluyor. Hatta firma daha şimdiden bir SDK hazırlamış bile. Bu SDK





❖ (Software Developer Kit/ Yazılım Geliştirme Kiti) sayesinde geliştiriciler oyunları hızlı ve kolay bir biçimde OnLive için hazır hale getirebilecekler. Tüketici açısından bakacak olursak, multiplayer'da hile yapamama ya da inanılmaz derecede düşük hile yapma olasılığı birçok oyuncuyu cezbedecektir.

Yakın zamanda OnLive ile oynanabilecek 16 oyunun tanıtımı yapıldı. Bu oyunlar şimdilik Burnout: Paradise, Tom Clancy's H.A.W.X., F.E.A.R. 2: Project Origin, Frontlines: Fuel of War, Tomb Raider: Underworld, GRID, World of Go, Riddick, Crysis Warhead, Wheelman, Lego Batman, Unreal Tournament 3, Major League Baseball 2K9, Mirror's Edge, Prince of Persia ve Bioshock'tan ibaret. Oyunların içerisinde bazılarını büyükannenizin alacağı türden düşük bir bilgisayarla bile oynayabiliyorsunuz. Crysis: Warhead gibi bazıları için ise çok sağlam sistemler bile yetersiz kalabiliyor. Tabii ki oyunları hepsini, OnLive'in basit, düşük maliyetli ve eliniz büyüklüğündeki mikro konsolunda oynamak mümkün.

Dediğimiz gibi teknoloji basit, ortada bir grafik işleme birimi (GPU) bile yok. Bu mikro konsolun bir nevi video çözücüsü yani dekodör olduğunu söyleyebiliriz. Üzerinde iki USB girişi yer alan ürün, aynı anda dört taneye kadar Bluetooth aygıt bağlantısına da izin veriyor. Öte yandan sunucudan size gelen oyunun, yani yayının sesini optik çıkıştan, görüntüsünü ise HDMI çıkışından alıyorsunuz. Bahsi geçen mikro konsolun şu an piyasada bulunan bütün oyun konsollarından çok daha ucuz olacağı, hatta OnLive servis sözleşmesi ile ücretsiz verileceği tahmin ediliyor.

Şu an planlanan sistem, aylık üyeliğe dayanacak ve Microsoft'un Xbox Live servisi ile benzer bir ücretten satışa sunulacak. Kullanıcılar aynen Xbox Live hizmetinde olduğu gibi benzer bir

topluluğa ve çoklu oyuncu özelliklerine erişebilecekler. OnLive servisinin belki de en çok beğeneceğiniz yanlarından biri ise "Övünme Klipi" hazırlayabilecek olmanız. "Brag Clips" diye adlandırılan bu servis sayesinde oyun içinden istediğiniz 15 saniyelik bir süreyi kaydedebilir ve arkadaşlarınızla paylaşabilirsiniz.

OnLive'i ülkemizde maalesef henüz deneme şansı bulamadık; fakat yurt dışındaki meslektaşlarımız servisi test etme şansı buldular. İlk başta insanların aklına gelen sorulardan bir tanesi servisin gerçekten vaat ettiği "lag'sız" oyun keyfi sunup sunamayacağı oluyor. İlk denemeyi Crysis Wars ile yapan meslektaşlarımız şimdilik kafalarındaki lag şüphesini atmış gibi gözüküyorlar. Sistemde her şey şu an gayet tıkırında gidiyor. Her ne kadar şimdilik birkaç yüz Beta Tester'in yer aldığı kontrollü bir çerçevede oyun oynanabilir de sonuçta servis sorunsuz işliyor.

Peki, servisin yol haritasında neler var? İster istemez insan "Doktor bi yamuk olmasın?" Diyor. Edindiğimiz bilgilere göre OnLive şu anda "Internal" (İç) bir Beta Test sürecinden geçiyor. Yani servise sadece seçilmiş kişiler erişebiliyor. Yaz aylarına doğru firmanın Beta Test sürecini genişletip external yani daha büyük kitlelere açık hale getireceği tahmin ediliyor. Servisin hayata geçmesi ise 2009'un sonlarını bulacak. Beş sunucu merkezi -aslında çiftliği de denebilir- ile hayata geçecek olan OnLive en son ve en iyi oyunlara ev sahipliği yapmayı planlıyor. Şimdiden söyleyelim OnLive bir oyun musluğu olmayacak. Yani sistemde eski oyunlar yer almayacağı için istediğiniz oyunu (klasik oyunları) her zaman bulabileceğinizi söyleyemeyiz; en azından şimdilik. Sıkı durun işte büyük haber geliyor: OnLive'in sunucu çiftlikleri Santa Clara, Texas, Virginia ve yakınlarında yer alacak. Şimdi bu ne demek oluyor? Bu şu demek oluyor efendim: firma bu sunucu çiftlikleri ile "1000 mil çevredeki" herkese lag'sız oyun keyfi sunmayı amaçlıyor. Ülkemizin bu sınırın içine girmesinin fiziksel olarak imkansız olması bir yana, Amerika ile olan internet bağlantımızın uydu üzerinden veya uzun fiber optik kablolar yoluyla olması bizim için lag'sız oyun oynama hayallerini şimdilik suya düşürüyor.

OnLive'in karanlık tarafı sadece bununla da bitmiyor. Crysis'in geliştiricisi Crytek de benzer bir proje üstünde çalışma yürütmüş; fakat Cevat Yerli'nin söylediklerine bakacak olursak bu servisin tam anlamıyla hazır olması ancak 2013'de mümkün. Zira hala birçok evde geniş bant internet mevcut değil. Firma'nın CEO'su Cevat Yerli, kendilerinin de 2005'te yüksek hızlı sunucular üzerinde oyuncuların uzaktan oyun oynayabilecekleri bir servis üzerinde çalışmaya başladıklarını, fakat 2007'de, bunun var olan şartlar altında uygun olmadığını düşünüp, çalışmalarına son verdiklerini belirtiyor.

"2013 - 2015 yılları gibi geniş bant internetin yaygınlaşması ile birlikte bu tür bir servis kullanılabilir hale gelecektir. Herhangi bir video tabanlı render cihazı yapmak o kadar da zamanınızı almaz; fakat buradaki asıl nokta sizin elinizdeki imkandan ziyade, teknolojinin sunduğu altyapıdır. Bunu kablo internet veya iletişim ağları gibi görebilirsiniz. En başta bu tür bir teknolojinin var olabilmesi







için, internet servis sağlayıcıların geniş bant internet seçenekleri sunulmaları gerekir. Bu iş de başkalarının elinde olduğu için, biz de bu projeden vazgeçme kararı aldık." diyor Cevat Yerli ve ekliyor: "Her ne kadar Crytek'in görüşleri bu şekilde olsa da, biz OnLive'in başarıya ulaştığını görmek istiyoruz." Açık konuşmak gerekirse Cevat Yerli bile, yurt dışındaki bağlantıları düşünerek bu tür bir konuşma yapıyorsa, işin ülkemiz tarafındaki yorumunu sizlere bırakıyoruz. Üstelik iş sadece burada kalmıyor; yurt dışındaki meslektaşlarımız, Netflix üzerinden video kiralayıp izlerken bile, film boyunca üç defa kopma yaşadıklarını söyleyince, insanın oyunların yayın yoluyla oynanmasına en ufak bir inancı bile kalmıyor. Üstelik film izlemenin pasif ve tek yönlü bir yayın olduğunu düşünürseniz, OnLive gibi etkileşimli bir platformda yaşayacağınız sorunları sanırım daha şimdiden hesap edebilirsiniz. Yerli'nin düşünceleri bununla da sınırlı değil: "Bu servisi bizzat görmek istiyorum. İyi ya da kötü demek istemiyorum. Umarım sorunsuz çalışır, zira başarılı olursa oyuncuların hayatını

baştan aşağıya değiştirebilir. Video tabanlı render işi yeni bir şey değil, fakat OnLive önceden sunulan hizmetlerden çok daha farklı şeyler yapıyor. Sonucu merakla bekliyoruz."

Eleştirilerin ve karşı görüşlerin ardı arkası kesilmeyen -benim görüşlerime yer bile kalmadı- tabii ki OnLive'in yapımcıları da bu konuda bir çift söz söylemek istiyorlar. Kuruculardan Steve Perlman, daha önceden Eurogamer'ın yayınladığı "Why OnLive Can't Possibly Work" yani "OnLive hangi ihtimalden dolayı başarısız olacak" eleştirisine karşın, birçok çevrelerin daha sistemi denemeden önyargıyla yaklaştıklarından yakınıyor. Perlman, BBC'ye yaptığı konuşmada eleştirenlerin OnLive'in arkasındaki teknoloji denemeye bile bihaber olduklarını dile getiriyor. "Dünya'nın en büyük dokuz oyun yayıncı kuruluşu ile anlaşma yaptık" diyor ve ekliyor Perlman: "Bu firmalar

kendi isimlerinin bizim firmamızın adının yanında yer almasından ve ellerinde bulundukları büyük yapımlara erişmemize izin vermeden önce elimizdeki teknolojiyi enine boyuna kullanıp incelemek için yıllarını harcadılar." Perlman Eurogamer'a çok kızmış olacak ki web sayfasının açıklamasını "cahilce" bulduğunu da sözlerine ekliyor. Eğer yapımcıların inancı sizi tatmin etmediyse, Perlman bu defa rakamlarla konuşmaya başlıyor ve şöyle diyor: "Sadece oyun akışını mümkün kılmak için onbinlerce mesai saati yayın algoritmasının geliştirilmesine harlandı." Perlman'ın yine de oyunculardan bir isteği var o da bu sistemin kendi bilgisayarlarındaki oyun keyfi ile birebir aynı olmasını beklememeleri. "Kontrolcünün üzerindeki bir tuşa bastığınız andan itibaren komutun sunucuya ulaşması ve bunun sonucunda ekranda bir şeylerin değiştiğini görmemiz ortalama 80 milisaniye içinde gerçekleşmeli." Şeklinde ifade ediyor. "Şu anda genelde 35 ila 40 milisaniye arasında değerler görüyoruz." Diye de ekliyor.

Perlman'ın BBC'ye yaptığı açıklamalar bununla da bitmiyor. Sistemin geliştirilme sürecine de değinen Perlman "İlk başlarda posta pulu büyüklüğünde bir ekranda hiçbir gecikme süresi olmadan oynamaya başladık. Başlarda bu, dünyanın en saçma oyunuydu; zira ekran bir cep telefonu ekranından bile küçüktü ama yine de hiçbir takılma söz konusu değildi. Aslında Quake oynuyorduk. Bir mühendisin dışında oyun, hiç kimse için bir anlam taşıymıyordu. Fakat yıllar süren Ar-Ge çalışmalarından sonra OnLive'i ortaya çıkartarak, sonunda 1280 x 720 çözünürlükte, saniyede 60 kare görüntü aktarmayı başardık." Açıklamasında bulunuyor.

Video sıkıştırma algoritmasının iki adet dört çekirdekli Xeon işlemci ile hazırlandığını belirten yetkililer, daha sonra bu işlem için özel bir yonga hazırladıklarını ve bu yonganın da sadece iki Watt güç tüketerek aynı işi yapabildiğini de sözlerine eklediler. 100 Mhz hızda çalışan bu yonganın üretim maliyeti ise 20 doların altında. Daha şimdiden OnLive için bu yongadan "büyük bir parti" sipariş verdiklerini belirttiler.

Perlman'ın açıklamasına bakılacak olursa, video sıkıştırma işlemi sanatın ve bilimin bir araya gelmesiyle oluyor. Algoritmanın henüz mükemmel olmadığını da sözlerine ekleyen Perlman, bazen görüntüde ufak tefek sorunlar olabileceğine de değinmeden geçmiyor. Tabii ki kusurlar bununla da bitmiyor. "Ne zaman sisteme yeni bir materyal eklerseniz, bunun o kadar da iyi sıkıştırılmadığını görürsünüz. Bu gibi durumlarda her şeyi not edip algoritmayı yeniden düzenliyoruz." Diyor Perlman. Bir sunucunun on adet oyuncuya bakacağını da sözlerine ekleyen Perlman, birçok oyunun çift çekirdekli işlemcilerle sorunsuz çalışırken, en büyük ihtiyaçlarının güçlü bir GPU olduğunun altını çiziyor.

Sonuç olarak, OnLive Her ne kadar daha dün karşımıza çıkmış olsa da, aslında gizli yürütülen ve geliştirilmesi için yedi yıl harcanan bir sistem.

Firmanın planlarına bakacak olursak, uzun bir Beta Test süreci de bizleri bekliyor. Açık konuşmak gerekirse, servisin yurt dışında başarılı olma ihtimali yüksek, fakat aynı şeyleri ülkemiz için, en azından şimdilik söyleyemeyiz. Bu durumda en kötü ihtimalle DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş olarak, üç yıl daha iş kaybetme korkusu yaşamayacağımı söyleyebilirim. ☺





## CORSAIR XMS3 DOMINATOR

## KATİL BELLEKLER

"Oyun makinelerinin şahını topluyorum. Intel Core i7 işlemcinin yanına neyi yakıştırırım?" diyorsanız cevabı aha da burada. Bu üçlü kit, üç kanaldan çalışarak aynı hızdaki çift kanallı belleklere yarı yarıya fark atmaya başarıyor; işte böyle bir katil! Kendi hava soğutma sistemiyle gelen kiti takması da, 2000 Mhz'ye çıkarması da çok kolay. "Peki hocam, sen kendi bilgisayarına DDR3 aldın mı, kullanıyor musun?" dersiniz cevabım hayır. DDR2'yle arasında elbette dağlar kadar fark var ancak oyunlarda o kadar performans farkı hissetmedim. Eninde sonunda geçeceğim, orası ayrı tabii ki.

FIYAT 219 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend

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

## YENİ OFFICE ÜCRETSİZ Mİ OLACAK?

Microsoft'tan gelen son haberlere göre, bu ofis paketinin ismi değişerek Microsoft Office 2010 olacak. Henüz resmi açıklama olmasa da Office 2010'un internet üzerinden ücretsiz olarak kullanıma açılacağı, gelen bilgiler arasında. Bunun bir örneği olan Google Documents'ın gelir kaynağı ise görüntülenen reklamlardır. Ofis paketinin CD sürümünün de çok cüzi bir ücret karşılığında satışa sunulması ve kullanıcıları sevindirmesi bekleniyor.

## WESTERN DIGITAL WDAVNOO

## DVD PLAYER DA NE?

Bunu ilk başta bir Western Digital taşınabilir sabit disk sanabilirsiniz ancak bu cihaz bir medya oynatıcı. Üzerindeki USB portlarından bağlanan taşınabilir sabit disk veya USB belleklerdeki müzikleri, filmleri ve fotoğrafları oynatma imkanı sunuyor. CD Player, DVD Player derken ne günlere geldik! Kendi içerisinde bir sabit diski olmamasına karşın, kaliteli görüntü sağlayan HDMI ve uyumluluk sağlayan kompozit bağlantılarıyla, bütün yaygın dosya formatlarını desteklemesiyle kullanışlı, uyumlu ve esnek bir ürün.

FIYAT 169 Dolar + KDV İTHALAT Index, Infronic, Logosoft

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



## LOGITECH G13

## KULLANIŞLI BİR OYUN KLAVYESİ

Logitech'in markasını, yani oyun klavyesi ve mouse'u alanındaki gücünü taşıyan G13, üzerinde mini bir stick bulunduruyor. Farklı programlanmış üç farklı tuş takımı arasında geçiş yapmak mümkün. Klavye üzerindeki bir tuş ile makro yapmak da çok kolay hale geliyor. Üzerinde 160 x 43 çözünürlükte LCD bir ekran da bulunan ürün, oyuncuya bir MMO'da karakter özelliklerinin tümünü, ayrıca işlemci ve bellek kullanımını da gösterebiliyor. Üzerindeki stick sayesinde de hassas nişan alma gerektirmeyen oyunlarda elinizi mouse'tan çekebiliyorsunuz.

FIYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Logitech WEB [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr)

## YÜZDE 45 PERFORMANS ARTIŞI!

Geçtiğimiz günlerde nVidia, sessiz sakin bir şekilde yeni GeForce beta sürücülerini yayınladı. GeForce 9, 100 ve 200 serisi masaüstü GPU'ları destekleyen bu sürücünün, LEVEL okuyucusu oyuncularını ilgilendiren kısmıysa The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena'nın performansını optimize etmesi. Crysis Warhead'de %22, Far Cry 2'de %14, Mirror's Edge'de %45! Eh, normal bir güncelleme olsa haber yapmazdık.



MONSTER P96Z97V02

## OYUN İÇİN DİZÜSTÜ

15.4 inçlik ekranıyla standart dursa da oldukça sağlam bir dizüstü bu. Dört USB, birer HDMI, eSATA ve VGA bağlantısıyla donanmış cihazda Intel Core 2 Duo T9600 2.66 Ghz işlemci, 4096 MB DDR2 bellek, 320 GB sabit disk, 1 GB nVidia GeForce 9650M GT ekran kartı mevcut. 364 x 270 x 29 mm boyutlarında ve 3200 gr ağırlığında... Arkaya da dönebilen web kamerası ve uygun konumlandırılmış hoparlörleri iyi sonuç veriyor. CHIP'in performans testlerinden de iyi sonuçlar alan bu ürün, oyuncular için gayet güzel.

FIYAT 1499 Dolar + KDV İTHALAT Fokus Bilgisayar WEB [www.fokusbilgisayar.com](http://www.fokusbilgisayar.com)

### İŞLEMCI VE EKTRAN KARTI BİRLEŞİYOR MU?

AMD'nin 2011 yılında gelecek olan yeni Sabine platformu, DirectX 11 ve UVD teknolojilerini destekleyecek. Bu platformun en büyük özelliği, CPU ile GPU'yu birleştiren APU, yani Accelerated Processing Unit olan Llano'yu içerecek olması. Sabine'de USB 3.0, 16 USB portu, 6 SATA portu, Raid ve AMD'nin SB9xxM çipseti, DDR3 1600 Mhz bellek kontrolcüsü ve daha bir ton özellik yer alacak.



INCA IT-DG36 USB

## UYDU SEVENLERE

Türkiye'de eskiden uydu yayını pek yaygın değildi, çok pahalıydı ve hastası oldukça azdı. Günümüzdeyse çok yaygın olan uydu yayınından kendi bilgisayarınızda, kendinize özel olarak yararlanabilirsiniz. İhtiyaçınız olan, evinizde veya binanızda çanak anten takılı olması. USB 2.0'dan kurulan ve arabirimi Türkçe olan ürünün uzaktan kumandası da mevcut. Ve tabii ki esas merak ettiğiniz sorunun cevabı; izlediğiniz yayınları MPEG-2 formatında kaydedebiliyorsunuz.

FIYAT 69 Dolar + KDV İTHALAT Pasifik Bilgisayar

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

NEXT MEIZU M6SL

## İNCE VE ŞİK

Next'in bu yeni MP3 Player'ı sadece 48 gram ağırlığında ve bir kredi kartına yakın boyutlarda. Sağ tarafında bulunan dokunmatik tuşlar sayesinde kolayca kullanılıyor. Üzerindeki mini USB girişi ile bilgisayara bağlayabiliyor ve sarj edebiliyorsunuz.

8 GB'lık geniş kapasitesi ile beğenimizi kazanıyor. AVI videoları da gösterebilen ürün, 320 x 240 çözünürlüklü bir ekrana sahip. FM radyosu da bulunan ürünün tizleri standart, basları ise başarılı.

FIYAT 130 Lira + KDV İTHALAT Next WEB [www.next.com.tr](http://www.next.com.tr)

### RAPIDSHARE'DAN BEKLEMEDEN İNDİRİN!

Torrent ve eMule hala popüler ancak RapidShare da hız kesmiyor. Ülke-mizdeki kullanıcılarının büyük bölümü, ücretsiz yararlandıklarından oldukça eziyet çekiyorlar. Skipscreen isimli küçük bir Firefox eklentisi ileyse bu dertler sona eriyor! İki dosya arasındaki bekleme süresini kendiniz takip etmeye ihtiyaç duymadan rahat bir nefes alabilirsiniz. Skipscreen, süreyi takip ediyor ve düğmeye basıp indirme işlemini sizin yerinize başlatıyor. Eklentiye [www.skipscreen.com](http://www.skipscreen.com) adresinden ulaşabilirsiniz.



## DVD'den sabit diske teknik

**S**evgili donanım müdavimleri şu sıralar Windows Vista SP1 kullanmaya biraz ara verip Windows 7 ile flört etmeye başladım. Kendisi inanılmaz hızlı ve çok güzel bir arkadaş. Her konuda bana yardımcı oluyor, sorunları varsa iki saat kem küm etmek yerine ağızındaki baklayı anında ıslatıyor. Kendisi henüz tecrübesiz olduğu için Microsoft ile elele verecek onu beraber yetiştiriyoruz. Şimdiye kadar bana hiç o çirkin mavi yüzünü göstermedi ve beni her format sonrasında karşıma çıkan sürücü kurma derdinden de kurtardı. Yüz güzelliğinden bahsetmiyorum bile... "Leb" demeden leblebiyi anlayan dört dörtlük bir arkadaş. Sanırım Vista ile olan ilişkimi bitirip artık yeni pencerelere yelken açacağım. Gideni boşver, gelene hoşgel, Windows 7 gibisi yok. Ha? Efendim? Biri "XP" mi dedi? Yeniyo mu bu XP?

### S: Merhaba LEVEL ailesi ve merhaba Recep

**Abi.** Ben derginizi dokuz yıldan beri takip ediyorum, bu ilk mail'im olacak. Öncelikle söylemek istediğim şey, lütfen bu çizginizi hep koruyun; hep esprili ve okuyucuya yakın kalın. İnanın okuyucularınızı kaybetmeyeceksiniz hiçbir zaman. Daha fazla uzatmadan ve saçmalamaya başlamadan sorularına geçeyim. Geçenlerde bilgisayarımın ekran kartı yandı, o ekran kartı X1600 idi ama bu güne kadar iyi götürmüştü beni. Yeni bir ekran kartı almak zorunda kaldım, tabii bir de güç kaynağı... Yeni aldığım ekran kartı ATI Radeon HD3850 Super. Ve birde 500 Watt bir güç kaynağı aldım onunla beraber. Her neyse problemim şu ekran kartını aldığım günden beri oyunları açtığımda bir süre sonra çökmeler, oyundan çıkıp başka bir oyuna girdiğimde "Cannot find graphics driver" veya "Graphics driver not initialized" gibi problemlerle karşılaşıyorum. Tahmin ettiğim kadarıyla bu anakartımın eski olmasından kaynaklanıyor. Pek anlamam sistemlerden ama çıkaracağım sonuç bu, siz ne dersiniz? Sistemim, Intel P965 Dual Core 2.13 Ghz işlemci, Anakart Asus P5B diye yazıyor kutusunda, 1 GB ram ve işletim sistemi olarak da XP Home Edition kullanıyorum. Cevabınız için teşekkürler. *Recep Öztütüncü*

**C: Sevgili Recep öncelikle eski kartın için üzüldüm, "Yeni kartını güle güle kullanman dileğiyle" diyeceğim ama bu pek nasip olmamış anladığım kadarıyla. Öncelikle sana**

**ilk tavsiyem ekran kartının sürücüsünü CD'den değil internette indirip kurman. CD'deki eski sürücü bu sorunlara yol açıyor olabilir. Fakat bir başka noktaya da değinmeden geçemeyeceğim: Kartının marka ve modeline iyicene baktım. Üzülerek söylemeliyim ki "Super" etiketi ile satılan bu kartın hem PCB'sinden, (Kartın üzerindeki bileşenlerin monte edildiği devre.) hem de diğer bileşenlerinden epey bir kırpmaya yapılmış. Örneğin kartın üzerindeki katı kapasitörler kömür kapasitörlerle değiştirilmiş ve PCB boyutu da standarttan daha kısa tutularak kart ucuz mal edilmiş. Mahallenin bakkalının bile ekran kartı tavsiyesi verebildiği bu günlerde sana bunu almanı kim tavsiye etti çok merak ettim. Yalnız şunu açıklığa kavuşturalım: Burada sorun HD 3850 ile ilgili değil, bu kartın marka ve modeli yani kendisi ile ilgili. Yani başka marka bir HD 3850 alsaydın belki de bu sorun olmayacaktı. Sonuç olarak: Anakartında sorun yok, dediğim gibi ekran kartı sürücüsünü güncelle, sorun devam ederse kartı iade et. Fakat benim burada dediğilerimi satıcıya sakın söyleme, üstüne azar işitebilirsin.**

## Recep Baltaş sunar servis

**S: Merhabalar Recep Bey,** öncelikle "Kolay gelsin" diyor ve sorunumu açıklıyorum. Önce tabii ki sistemimi yazayım: Gigabyte GA-EP45-DS3L/S3L anakart, 4 GB DDR2 800 Mhz RAM, Sapphire ATI Radeon HD 4850 Toxic 512 MB ekran kartı, Intel Core 2 Quad Q6600 2.4 Ghz işlemci ve Hitachi marka 500 GB'lık bir sabit diskim var. Benim başlıca sorunum mavi ekranlar. Sürekli olarak mavi ekran geliyor ve bilgisayar kendini tekrar başlatıyor. Sadece oyun oynarken değil mesela internette maile bakarken birden ekran gidiyor mavi ekran geliyor. Ancak bu mavi ekranın gelme zamanları değişiyor; yani kimi zaman bilgisayar 10 - 15 saat açık kalıyor, hiç sorun yok; kimi zaman açılır açılmaz mavi ekran geliyor. Ayrıca Windows Vista SP1 (64 Bit) kurulu bilgisayarım da hemen hemen her oyundan da atıyor. Şöyle söyleyeyim mesela PES 2009'u açıyorum maçın yarısında pat diye çalışma durduruldu diyor, kapatıyor oyunu. Aynı sorunu başka oyunlarda da yapıyor ama bazen hiç sorun çıkarmıyor, yani dediğim gibi bazen dört beş saat oyun oynuyorum atmıyor mesela. Sürücülerim güncel, size bu maili atarken Catalyst 9.2 kurdum, BIOS sürümüm de güncel ancak sorun devam ediyor. Bir de mavi ekran gelip bilgisayar tekrar açıldıktan sonra ATI Catalyst çalışmayı durdurdu diye uyarı alıyorum, sürekli olarak bu ATI programlarını kapatıyor. Anlayacağınız üzere bilgisayar çalışmaktan çok, çalışmayı durdurmak için çalışıyor. Şunu da söyleyeyim yaklaşık bir ay önce anakartımı yaktım ve garantiye gönderdim yenisiyle değiştirip gönderdiler. Bu arada ekran kartını da dört-beş ay önce aldım ve kartı aldığımdan beri sorunlar başladı; ancak sorunun karttan değil de güç kaynağından olduğunu düşündüm çünkü bende 300 Watt'lık bir güç kaynağı var. Sorun şudur ki acaba sorun güç yetmezliği midir? Güç kaynağı alsam bütün bu çalışma problemleri ve mavi ekranlar gider mi? Bu bilgisayar için kaç Watt'lık bir güç kaynağı gerekir ve önereceğiniz bir marka var mı? Bir ricam da bu mavi ekranlarla ilgili bir dosya konusu yaparsanız sevinirim, belki yapmışsınızdır ben derginizi bir yıldır takip ediyorum önceki sayılarınızda yapmış olabilirsiniz, ama ben rastlamadım. Umarım sorunum açıklayıcı olmuştur ben bilgisayardan pek anlamadığım için bir şeyler yazmaya

çalıştım. Hepinize kolay gelsin. *Barış Aksöz*

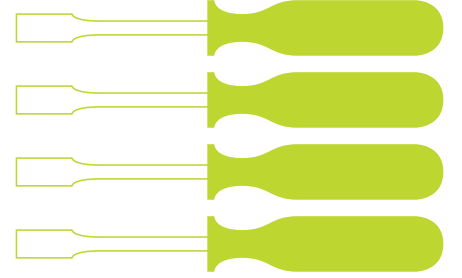
**C: Sevgili Barış, sorunu dikkatlice okudum. Aşağı yukarı benzer bir sisteme sahip olduğumuzu söyleyebilirim. Yazının ortalarına geldiğimde tam teşhisi koyduğumu sandım ki meğer yanılmışım. Hem de ne yanılma! Ve bu yanılma ile birlikte büyük bir hayal kırıklığı. Ben bugüne kadar boşuna yazıp çizmişim meğer diye düşünmeye başladım. Sevgili Barış, bu sistemi toplarken yanında kim vardı? Dur tahmin edeyim: Mahalle kasabı Cemal Abi. Bir milyarlık sisteme 10 milyonluk güç kaynağı takmak bu olsa gerek. Burada daha önce de defalarca yazdım, güç kaynağının öneminden bahsettim ama maalesef ekran kartında belleğin beşinci planda olduğu öğüdüm gibi bu da pek önemsenmemiş. Neyse olan olmuş bir kere, biz sorunun nedenini ve çözümünü açıklayalım. Bana iyi kulak verin sevgili donanım müdavimleri. Öncelikle sorunun üç ihtimali var. Önem sırasına göre gidelim. İlk olarak güç kaynağı yetersiz ve kalitesiz olduğu için şebekeden gelen elektriği düzgün bir biçimde düzenleyemiyor ve en ufak bir dalgalanmada da sistem mavi ekran veriyor. Yine ekran kartına da yeteri kadar enerji girmediği için oyunlarda sorun yaşıyor olabilirsin. En az 500 Watt gerçek güç sağlayabilen kaliteli bir güç kaynağı al. İkinci ihtimal ise RAM'lerin bozuk olması. Birebir aynı sorun benim başıma geliyordu zamanında. Sistem her açılışında hata raporlarını Microsoft'a gönderiyordum (Bu çok önemli). O**

**kadar çok rapor gönderdim ki en sonunda Microsoft bir gün çözümü buldu -benim sorunlarımı da Microsoft mühendisleri çözüyor- ve sorunun RAM'lerden kaynaklandığını söyledi. Özellikle senin sorununa da baktığımda, sistem farklı zamanlarda kapanıyor. Bu da demek oluyor ki RAM'in hatalı kısmı bazen önce bazen saatler sonra kullanılıyor. Başka RAM'ler ile tekrar dene, bozuksa garantiye gönder RAM'lerini. Üçüncü ihtimal ise ekran kartının defolu olması. Son zamanlarda ATI ile NVidia arasında o kadar hızlı bir yarış var ki GPU'lar üstün körü test edilip piyasaya sürülüyor. Eğer yukarıdaki iki çözüm de işe yaramazsa ekran kartını garantiye gönder. Sorunlarının son bulması dileğiyle.**

**S: Selamlar Recep Baltaş, sizi bekletmeden soruma geçiyorum. Son iki aydır bilgisayarım değişik zaman aralıklarıyla kendini tekrar başlatıyor. Başka bir sorun ise aynen iki aydır girdiğim her türlü oyunda bilgisayarım kilitlenip yeniden başlatana kadar düzelmemesi ve RAM girişlerine iki RAM taktığımda (Aynı model ve aynı seviye.) bilgisayarın açılma ekranında donması.Sorduğum bazı yerlerde PSU'dan kaynaklanabileceğini söylediler. Beş ay önce sistemimi yenilemişim. (Ekran kartı ve RAM.) Bunu yapmamın tek sebebi yine oyunlarda kilitlenmesiydi. Sistemini yenilediğim ilk üç ay çok rahat çalıştı. Az önce de belirttiğim gibi iki aydır böyle bir sorun devam ediyor. Sistemim: Intel P4 3 Ghz, Asus**

P4P800-X I865PE yonga seti, 1 GB DDR 400 Mhz. *Alp Mehmetoğlu*  
**C: Merhaba Alp Bey, öncelikle P4 3.0 Ghz çok ısınan bir işlemci. Size ilk tavsiyem işlemci ısısını kontrol etmeniz ve gerekirse termal macunu yenilemeniz. Sorun güç kaynağımızdan da kaynaklanıyor olabilir. Başka bir güç kaynağı ile deneme yapın ve sorunu gözleyin. Üçüncü sorun ise anakart olabilir. P4P800-X oldukça eski ve katı kapasitörlü bir anakart. Anakartın kapasitörleri akmış olabilir veya kart ömrünü doldurmuş olabilir. Siz bir de BIOS'u güncelleyin, olmazsa son çare olarak anakartınızı değiştirin. ☹**

**"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto: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/ Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD R5790X Yonga Seti (PCI Exp 2.0)
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX/ AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9600 GT / 9800 GT / Radeon HD 4830 / 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0/1) / SATA II 5SD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5	DVB-T / Hybrid veya DVB-5 HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic SP1	Microsoft Windows Vista Home Premium SP1	Microsoft Windows Vista Ultimate SP1
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

## PC



### GRAND AGES: ROME

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin.

- buildall: Hemen inşa etmek
- giveall: Tüm kaynaklar
- knowstates: Tüm mülkler
- knowall: Tüm araştırmalar
- levelup: Karaktere level atlatmak
- playall: Tüm görevler
- talented: Tüm karakterlerin yetenekleri
- winall: Hemen kazanmak

## XBOX 360



### UNO RUSH

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- Block Party (20 puan): Beş dört kişilik maç kazanın.
- Graduation Party (5 puan): Interactive Tutorial'ı başarıyla bitirin.
- Life of the Party (20 puan): Herhangi bir modda 10 Xbox Live maçı kazanın.
- Party Decorations (30 puan): Tek bir turda yerin rengini beş veya daha fazla kez değiştirin.
- Party of One (10 puan): Elimination Mode'da tüm oyuncuları eleyerek 10 raunt kazanın.
- Party Planner (25 puan): Bir elde dokuz veya üzeri kart atın.
- Party Platter (20 puan): Tek bir rauntta her "command" kartından en az bir tane oynayın.
- Party Time (20 puan): Fast kuralını kullanarak beş oyun kazanın.



### TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Aşağıdaki uçakları açmak için hangara gidin ve kodları girin.

- A-12 Avenger II: Shift tuşuna basılı tutarak D, X, D, X, D, Q harflerine basın.
- F-18 HARV: Shift tuşuna basılı tutarak A, Q, A, Q, A, X harflerine basın.
- F-22B Strike Raptor: Shift tuşuna basılı tutarak X, A, X, D, Q, X harflerine basın.

- Party's Over (20 puan): Tek bir rauntta 250 veya üzeri puan kazanın.
- Private Party (20 puan): Partner modunda, tek bir rauntta üç Skip kartı oynayın.
- Surprise Party (5 puan): 10 Scramble kartı oynayın.
- Victory Party (5 puan): Herhangi bir modda, aynı turda hem UNO'yu başarıyla kullanın, hem de raundu kazanın.



### WANTED: WEAPONS OF FATE

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- All in the reflexes (10 puan): Tek bir eQM ile üç düşmanı birden öldürün.
- Between Old Friends (25 puan): The Killer zorluk seviyesinde Immortal'ı Cross ile öldürün.
- Boom! (5 puan): Bir explosive rat öldürün.
- Bullet Curving Expert (25 puan): Curved Bullets ile 100 düşman öldürün.
- Bullet Curving Trainee (5 puan): Curver Bullets ile 10 düşman öldürün.
- Butcher would be proud (50 puan): Herhangi bir zorluk seviyesinde Close Combat Mode'da oyunu bitirin.
- Catch me if you can (50 puan): Time Attack sıralamasında ilk sırayı elde edin.
- Collector Nerd (10 puan): 10 ödül objesi bulun.
- Completed Act 1 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk

## PS2



### ULTIMATE NINJA 4: NARUTO SHIPPUDEN

Eğer hafıza kartınızda Naruto Hero 3 için save dosyası yoksa gizli karakterleri açmak için karşılarında yazanları yapın.

- Gaara (Eski versiyon): Gaara'yı Shukaka versiyonundayken Naruto'yu kullanarak yenin.
- Godaime Hokage (Tsunade): Godaime Hokage'nin Orochimaru'ya saldırdığı sahneyi açın.
- Haku: Hero Mode'da Haku'yu yenin.
- Jiraiya: Naruto'nun Tsunade'yi Kabuto'dan koruduğu sahneyi açın.
- Kabuto: Hero Mode'da Kabuto'yu Naruto'yu kullanarak yenin.
- Kankuro (Eski versiyon): Konoha's Invasion sırasında Kankuro'nun Shino ile dövüştüğü sahneyi açın.
- Nidaime Hokage: Sandaime'nin cenaze töreni sahnesini açın.
- Orochimaru: Orochimaru'nun Naruto ile dövüştüğü bölümden sonra Orochimaru'yu yenin.
- Sandaime Hokage: Orochimaru'yu Konoha's Invasion kullanırken yenin.
- Shizune: Tsunade'nin Orochimaru'ya saldırdığı sahneyi açın.
- Temari (Eski versiyon): Chuunin Exams sırasında Temari'nin Shikamaru ile dövüştüğü sahneyi açın.
- Zabuza: Hero Mode'da Zabuza'yı yenin.

- seviyesinde Act 1'i bitirin.
- Completed Act 1 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 1'i bitirin.
- Completed Act 1 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 1'i bitirin.
- Completed Act 2 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 2'yi bitirin.
- Completed Act 2 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 2'yi bitirin.
- Completed Act 2 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 2'yi bitirin.
- Completed Act 3 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 3'ü bitirin.
- Completed Act 3 - Easy (10 puan): Easiest zorluk

PSP



## RESISTANCE: RETRIBUTION

Aşağıdaki silahları açmak için karşılarında yazanları yapın.

HE .44 Magnum: 67 intel parçası toplayın.  
Longbow 1S-1K: Tüm retribution intel'leri toplayın.  
Plasma Grenades: Tüm maquis intel secret'larını toplayın.  
XR-004 Allure: Tüm Cloven Lore intel'lerini toplayın.

seviyesinde Act 3'ü bitirin.  
Completed Act 3 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 3'ü bitirin.  
Completed Act 4 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 4'ü bitirin.  
Completed Act 4 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 4'ü bitirin.  
Completed Act 4 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 4'ü bitirin.  
Completed Act 5 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 5'i bitirin.  
Completed Act 5 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 5'i bitirin.  
Completed Act 5 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 5'i bitirin.  
Completed Act 6 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 6'yı bitirin.  
Completed Act 6 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 6'yı bitirin.  
Completed Act 6 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 6'yı bitirin.  
Completed Act 7 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 7'yi bitirin.  
Completed Act 7 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 7'yi bitirin.  
Completed Act 7 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 7'yi bitirin.  
Completed Act 8 - Assassin (20 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 8'i bitirin.  
Completed Act 8 - Easy (10 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 8'i bitirin.  
Completed Act 8 - The Killer (30 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 8'i bitirin.  
Compulsive Hoarder (30 puan): Tüm ödül objelerini bulun.  
Dr. Lobotomy (50 puan): Herhangi bir zorluk

PS3



## BUZZ! BRAIN OF THE UK

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Buzz's New Best Friend (Platinum): Tüm trophie'leri açın.  
Casting Agent (Silver): Tüm yarışmacıları seçerek oynayın.  
Channel Hopper (Silver): Tüm kanallarda oyunu baştan sona oynayın.  
Flawless Round (Silver): Multiplayer rauntta tüm oyuncularla tüm sorulara doğru cevap verin.  
He's on Fire (Silver): Arka arkaya 10 soruya doğru cevap verin.  
Lightning Reactions (Gold): Arka arkaya üç soruya 0.5 saniyede doğru cevap verin.  
Lonesome and Loving It Bronze (Bronze): Beş tek kişilik oyun oynayın.  
Lonesome and Loving It Gold (Gold): 50 tek kişilik oyun oynayın.  
Lonesome and Loving It Silver (Silver): 20 tek kişilik oyun oynayın.  
MyBuzz! Enthusiast Bronze (Bronze): Bir MyBuzz oyunu

seviyesinde Headshot Mode'da oyunu bitirin.  
Fully trained assassin (30 puan): Assassin zorluk seviyesinde Act 9'u bitirin.  
Glad I wasn't there (10 puan): Tek bir Explosive Bullet ile üç düşmanı birden öldürün.  
Half the man Barry is (5 puan): Kathy'yi öldürün.  
Heart Breaker (25 puan): The Killer zorluk seviyesinde, maskesiz ve Wesley ile Aran'ı öldürün.  
I am in control (5 puan): İlk tutorial'ı bitirin.  
I have it in my blood (5 puan): İkinci tutorial'ı bitirin.  
Kill One, Save a Thousand Donuts (5 puan): Janice'ı öldürün.  
No more anxiety attacks (5 puan): Üçüncü tutorial'ı bitirin.  
Pest Exterminator (20 puan): Tüm explosive rat'leri öldürün.  
Punishing Subordinates (25 puan): The Killer zorluk seviyesinde, yakın dövüş ve The Immortal ile The Killer'ı öldürün.  
Ready to play with the big boys (15 puan): Easiest zorluk seviyesinde Act 9'u bitirin.  
Shrapnel Storm Expert (25 puan): Bullet Explosive ile 80 düşman öldürün.  
Shrapnel Storm Trainee (5 puan): Bullet Explosive ile 10 düşman öldürün.  
The Killer (50 puan): The Killer zorluk seviyesinde Act 9'u bitirin.  
Two is always better than one (10 puan): Tek bir Curved Bullet ile iki düşmanı birden öldürün.  
Up close and personal (20 puan): Yakın dövüş ile 15 düşman öldürün.

oynayın.  
MyBuzz! Enthusiast Gold (Gold): 50 MyBuzz oyunu oynayın.  
MyBuzz! Enthusiast Silver (Silver): 20 MyBuzz oyunu oynayın.  
Socialite Bronze (Bronze): Beş multiplayer oyun oynayın.  
Socialite Gold (Gold): 50 multiplayer oyun oynayın.  
Socialite Silver (Silver): 20 multiplayer oyun oynayın.  
Sofa Subjugator Bronze (Bronze): Sofa vs. Sofa modunda beş oyun kazanın.  
Sofa Subjugator Gold (Gold): Sofa vs. Sofa modunda 50 oyun kazanın.  
Sofa Subjugator Silver (Silver): Sofa vs. Sofa modunda 20 oyun kazanın.  
Sofa Surfer Bronze (Bronze): Sofa vs. Sofa modunda beş oyun oynayın.  
Sofa Surfer Gold (Gold): Sofa vs. Sofa modunda 40 oyun oynayın.  
Sofa Surfer Silver (Silver): Sofa vs. Sofa modunda 15 oyun oynayın.  
The Barnard Award Bronze (Bronze): Tek kişilik oyunda 1500 puan kazanın.  
The Barnard Award Gold (Gold): Tek kişilik oyunda 5000 puan kazanın.  
The Barnard Award Silver (Silver): Tek kişilik oyunda 3000 puan kazanın.



## WANTED: WEAPONS OF FATE

Aşağıdakileri açmak için karşılarında yazanları yapın.

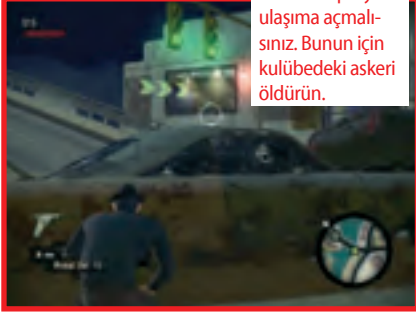
01010111: Airplane Bodyguard  
01110100: Cinematic Mode  
01100101: Close Combat Mode  
01010100: Cross  
01100111: Headshot Mode  
01001100: Health Improvement  
01101101: Infinite Adrenaline  
01101111: Infinite Ammo  
01000100: Janice  
01110010: One Shot One Kill  
01100001: Special Suit  
01001111: Super Weapons  
01000011: Wesley

# THE GODFATHER II

Bir numaralı mafya patronu olmak ister misiniz? Öyleyse bu rehber işinizi kolaylaştırabilir. Adamlarınızın her daim sadık, cephanenizin ve kazancınızın bol olması dileğiyle...

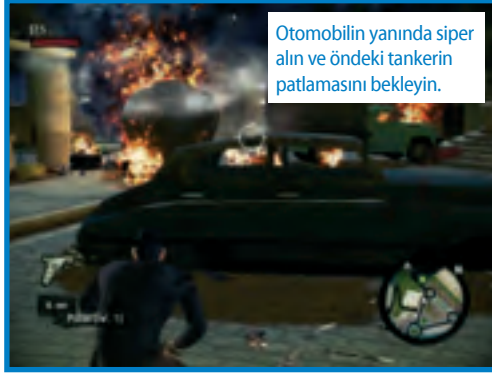
## NEW YORK'A KAÇIŞ

Havaalanına ulaşmak için soldaki köprüyü ulaşma açmalısınız. Bunun için kulübedeki askeri öldürün.



## TANKERİN PATLAMASI

Otomobilin yanında sipер alın ve öndeki tankerin patlamasını bekleyin.



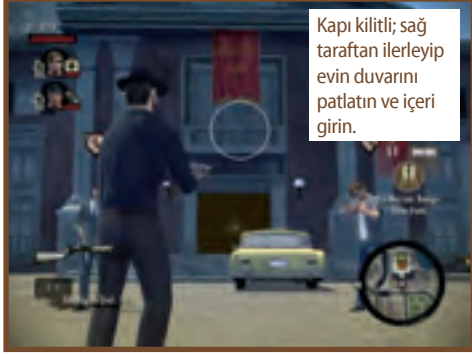
## NEW YORK SAFEHOUSE

Takımınızı yaratmaya başlıyorsunuz. İlk olarak ilkyardım ve bomba uzmanını alın.



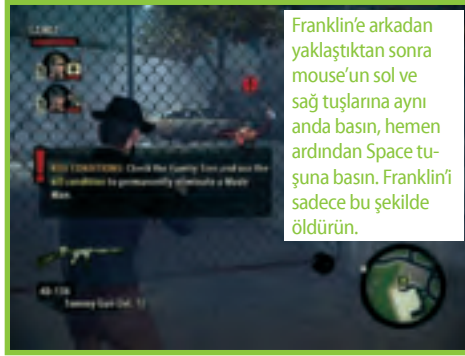
## EVİN İÇİNE GİRMEK

Kapı kilitli; sağ taraftan ilerleyip evin duvarını patlatın ve içeri girin.



## FRANKLIN CREDİ'Yİ ÖLDÜRMEK

Franklin'e arkadan yaklaştıktan sonra mouse'un sol ve sağ tuşlarına aynı anda basın, hemen ardından Space tuşuna basın. Franklin'i sadece bu şekilde öldürün.



## NORMAN ROSSI'Yİ ÖLDÜRMEK

Norman'ın etrafındaki adamları öldürdükten sonra tabancanızı alıp yanına kadar sokulun ve "F" tuşuna basarak infazı gerçekleştirin.



## CLYDE LANDO'YU ÖLDÜRMEK

Clyde'i bir araç ile tam gaz üzerinden geçerek ortadan kaldırın.



## CARMINE ROSATO'NUN MALİ-KANESİNİ HAVAYA UÇURMAK

Haritadaki tüm mekanları ele geçirdikten sonra rakip mafya patronu Carmine Rosato'nun evini patlatın. (Takımınızda bir bomba uzmanının olması gerekiyor.)



## SAĞLIK VE İKNA OLMA BARI

Haritada yeşil çarpı işareti ile gösterilen yer, varmamız gereken hedef. Bu çarpımın üzerinde beliren ve aşağıyı ya da yukarıyı gösteren oklar ise hedefimizin nerede olduğunu belirtiyor.



## FLORIDA'YA DÖNÜŞ

Carmine Rosato'nun evini patlattıktan sonra Florida'ya tekrar uçuyoruz.



## ADAM KURTARMA OPERASYONU

Çatışma sırasında yaralanan adamlarınızı "E" tuşuyla iyileştirip görevi tamamlayın.





## HYMAN ROTH İLE BULUŞMAK

Haritadaki tüm mekanlara sahip olduktan sonra Hyman Roth ile konuşun ve New York'a uçmak üzere havaalanına gidin.

## HANIM KIZIMIZDAN BİLGİ ALMAK

Hanım kızımızla konuşun. Bu konuşmadan Michael'in bizi beklediğini öğreneceğiz.

## HAKİMİYETİMİZİ GENİŞLETMEK

Hakimiyetimizi daha da yaymamız gerekiyor. Bunun için haritadaki tüm mekanlara sahip olun.

## TAKIM ÇALIŞMASI

Bazı binalara giriş yapabilmek için takımımızda bu işin uzmanı birini buldurmamız gerekiyor.

## HER ŞEYİN BAŞLADIĞI YER: KÜBA

Agent Mitchell ile konuşun ve Küba'ya uçun.

## DETLERE DEVA

İlaç işareti olan kişiler, kendilerine bir iyilik yapmamız şartıyla- çatışmada yaralanan ve hastanede tedavi gören adamlarımızın anında taburcu olmasına yardım ediyor.

## MUHALEFETKİLERİ ÖLDÜRMEK

Muhalefet liderlerini bir bir öldürün. Haritadaki ok işaretlerinden balkona çıkış var.

## YOĞUN ÇATIŞMALARDAN UZAK DURUN

Muhalifler ve polisler ile çatışım derken nefes bile almaya vakit bulamayacaksınız. Bu yüzden uzaktaki hedeflere ilerlerken mümkün olduğunca تنها yerleri tercih edin.

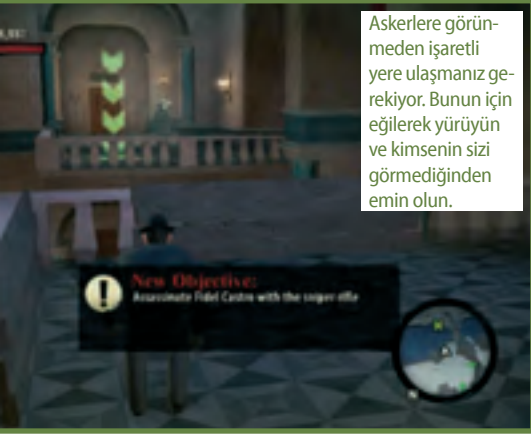
## BAŞKANDAN DAVET VAR!

Muhalefet liderlerini öldürdükten sonra bir telefon kulübesi bulun ve Castro'nun konduğu (!) olmak için yola çıkın.

## HARİTAMIZI TANIYALIM

Haritada yeşil çarpı işareti ile gösterilen yer, varmamız gereken hedef. Bu çarpının üzerinde beliren ve aşağıya ya da yukarıya gösteren oklar ise hedefimizin nerede olduğunu belirtiyor.

## FIDEL CASTRO'YA ULAŞMAK



Askerlere görünmeden işaretli yere ulaşmanız gerekiyor. Bunun için eğilerek yürüyün ve kimsenin sizi görmediğinden emin olun.

## SESSİZ ÖLÜM



Askerlerin arkalarından yaklaşıp onları sessizce boğmalısınız. Bunun için mouse'unuzun iki tuşuna aynı anda basın ve ardından klavyenizin Space tuşunu kullanın. Sakın askerin "işini" bitirmesini beklemeyin.

## GÖREV ADAMI



Sokaktaki herhangi bir yerde, herhangi bir insanın başının üzerinde görebileceğiniz bu işaret, bizim için önemli bir görev olabiliyor. Bu insanlara yapacağınız bir iyiliğin sonucunda rakip mafyadan birinin yerini öğrenebilirsiniz.

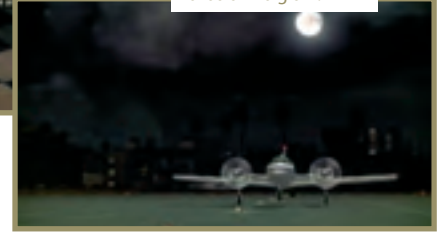
## FIDEL CASTRO'YU VURMAK



İşaretli yere gidip dürbünü tüfeği alın ve Castro'nun -odaya doğru girerken- işini bitirin.

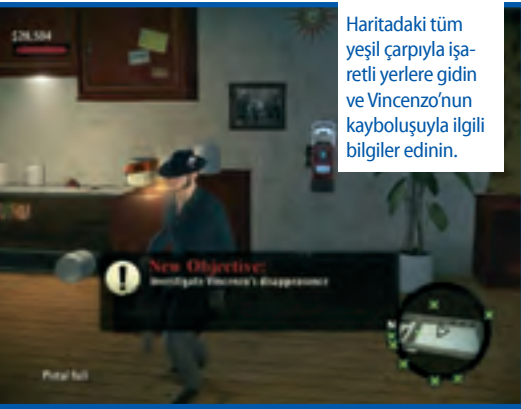


Burada dikkatli olun; çünkü tüm Küba Emniyet Teşkilatı peşinizde olacak. Hızlı hareket edin, hemen sarayın çıkış kapısını bulun ve etraftaki araçlardan birine atlayıp tam gaz havaalanına gidin.



Vincenzo'yu kaçırmanın içabına baktıktan sonra Küba'ya gitmeniz gereken görevi alın.

## NEW YORK'A DÖNÜŞ VE VINCENZO'NUN KAYBOLUŞUNU ARAŞTIRMAK

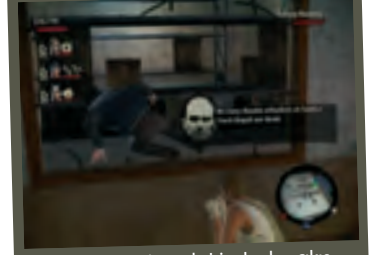


Haritadaki tüm yeşil çarpıya işaretli yerlere gidin ve Vincenzo'nun kayboluşuyla ilgili bilgiler edinin.

## YİNE, YENİDEN KÜBA



## CAMDAN CAMA



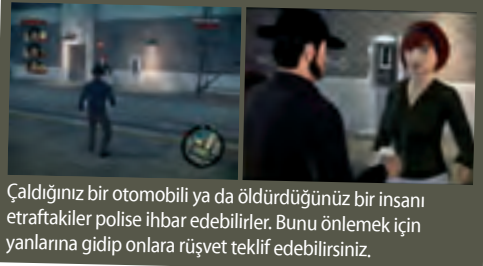
Bazı binalara giriş ya da binalardan çıkış için pencerelerden atlamamız gerekiyor.

## SON GÖREV: TOM İLE BULUŞMAK



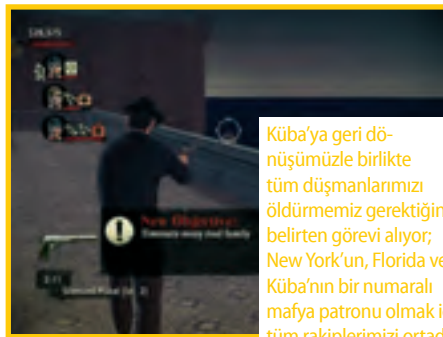
Tüm rakip mafyaların malikanelerini (Compound) havaya uçurduktan sonra, Tom'dan oyunun son görevini alacaksınız. Tüm olayların arkasındaki kişinin kim olduğunu öğrenme ve onu öldürme zevkini sizlere bırakıyorum.

## RÜŞVET TEKLİFLERİ



Çaldığınız bir otomobili ya da öldürdüğünüz bir insanı etraftakiler polise ihbar edebilirler. Bunu önlemek için yanlarına gidip onlara rüşvet teklif edebilirsiniz.

## HERKESİ VUR!



Küba'ya geri dönüşümüzle birlikte tüm düşmanlarımızı öldürmemiz gerektiğini belirten görevi alıyor; New York'un, Florida ve Küba'nın bir numaralı mafya patronu olmak için tüm rakiplerimizi ortadan kaldırıyoruz.

Daha fazlası  
**LEVEL+** 'da...  
www.level.com.tr

TAM SÜRÜM  
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ  
LEVEL  
TAM SÜRÜM

# BLOODRAYNE 2

**Cinnet giderici formül! Bu ay hediye ettiğimiz tam sürüm oyun BloodRayne 2 ile en cinnetin eşiğindeki adam bile istem atıp kısa sürede sürüye geri karışabilir.**

**M**ustaine amcanın özlü sözlerinden "Peace sells but who's buying?" diyerek devam edeyim sevgili okurlar. BloodRayne 2, adından da anlaşılacağı gibi kan, kan ve daha fazla kan (Khorne Berzerkers?) isteyen oyuncularını eğlendirmeye yönelik bir oyun. Aynı zamanda kız saçlılardan hoşlanıyorsanız sizin için biçilmiş kaftan demektir. İlk BloodRayne'i 100. sayımızda hediye etmiştik; 148. sayıyla birlikte, 12 seneyi aşmış olarak tekrar bir Blood-Rayne hediye edebilmek çok güzel. Kollarında bıçakları ile kızıl saçlı bir afet olan karakterimiz, "Seks sattırır!" tabirinin ne kadar doğru olduğunu kanıtıyor. Nitekim oyunun grafikleri, öyle çağının ötesinde, müthiş, inanılmaz, deli gibi filan değil ama gayet güzel. Bu oyunu bedava verdiğini diye yalan söyleyecek halimiz yok

değerli okurlar. Yine de her oyunda olmayan bir şeye sahip: İyi bir tarz! Biliyoruz ki bir türlü yenileyemediğiniz bilgisayarınızda canavar gibi çalışacak ve grafikler sizi tatmin edecek. Biz sevdi, oynarken oldukça eğlendik... Pek derin düşünce gerektirmeyen bir oyun olduğundan kafa dağıtmak için birebir.

**Hikaye?>** İlk oyunda Dhampir denilen (Vampire Hunter D: Bloodlust?!) yarı vampir Nazileri türlü şekillerde parçalayarak intikam alıyorduk. İkinci oyunda ise gökyüzü kararıyor ve vampirler gündüz vakti sokaklara dökülüyor. İlk oyundan Rayne'in yarı kardeşlerinin bir araya gelmesi ve "The Shroud" denilen bu naneyi yaratması yeni sorunumuz. Babamızın kurduğu Brimstone Society'yi ve babamızı avlıyoruz.

Akrobatik yetenekleri ve kollarındaki bıçakları ile Rayne'i kontrol ediyoruz. Ctrl, Space, yön tuşları ve mouse'un üç tuşu ile bütün hareketleri yapmak mümkün. Ortaya çıkan adam doğrama animasyonları ise harika. Rayne'in replikleri de yerinde ama repliklerden ziyade, gözler Rayne'in kendisine takılıyor.

İlk oyunda sahip olduğumuz bıçaklar, düşmanı balık gibi avlayıp yakına çekmeye yarayan zıpkın, ilk oyunda olmayan bir menzilli silah mevcut ve mermi bitince Rayne'in sağlığından ç-

**İnsanın bazı düşmanlara daha sıkı sarılması geliyor**

kerak ateş etmeye devam edebiliyor ancak pek güçlü olduğu söylenemez. Siz en iyisi bıçaklarınızdan şaşmayın. Bu silahı, kan emerken sağ mouse tuşuna tıklayarak doldurabiliyorsunuz. Ve böylece oyunun en önemli kısmı olan beslenmeye geliyoruz.

**Vampirler diyet yapmaz>** Düşmandan beslenmek için onu silahsız hale getirmeniz gerekiyor. Sonra tutup kanını içerek sağlık barını dolduruyorsunuz. İşiniz bitince bir kenara atabileceğiniz gibi güzel bir infaz animasyonu izleyerek de olayı bitirebilirsiniz. Daha fazla atraksiyon animasyon ve düşman ölümü görmek isterseniz oyundaki direklerden kayarken bıçaklarınızı yanlara açabilirsiniz. Düşmandan yana bir sıkıntınız olmayacak ve oyun boyunca inanılmaz sayıda düşman öldüreceksiniz. Arada canınızı sıkabilecek olan atlamalı - sıçramalı birkaç bulmaca da olacaktır. Böyle durumlarda tırmanacağınız ya da kayacağınız direk arayın, etrafta illa ki bir şeyler bulursunuz. Bu tip yerlerden, mesela yüksek bir direğin üzerinden düşmanları vurmak da avantajlı ancak kontrol zorluğu sebebiyle yakın dövüş ve combo'lar kadar eğlenceli değil. Direkt yaklaşımı benimseyin, dostlarınıza sıkı, düşmanlarınıza daha sıkı sarılın ve kendinize iyi bakın.

## HİLELER

**Verilen kodları girerek hile yapabilirsiniz.**

infaz animasyonu izleyerek de olayı bitirebilirsiniz. Daha fazla atraksiyon animasyon ve düşman ölümü görmek isterseniz oyundaki direklerden kayarken bıçaklarınızı yanlara açabilirsiniz. Düşmandan yana bir sıkıntınız olmayacak ve oyun boyunca inanılmaz sayıda düşman öldüreceksiniz. Arada canınızı sıkabilecek olan atlamalı - sıçramalı birkaç bulmaca da olacaktır. Böyle durumlarda tırmanacağınız ya da kayacağınız direk arayın, etrafta illa ki bir şeyler bulursunuz. Bu tip yerlerden, mesela yüksek bir direğin üzerinden düşmanları vurmak da avantajlı ancak kontrol zorluğu sebebiyle yakın dövüş ve combo'lar kadar eğlenceli değil. Direkt yaklaşımı benimseyin, dostlarınıza sıkı, düşmanlarınıza daha sıkı sarılın ve kendinize iyi bakın.

**Blood Rage, karakterimizi bir süreliğine çok güçlendiriyor.**

# YAPTIM HİKAYESİ



## VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Güzellik yarışmalarındaki iddiasını uzun zaman önce yitirmiş bir Nosferatu musunuz, yoksa trafik levhalarıyla kavga eden bir Malkavian mı? Vampire: The Masquerade - Bloodlines, bunun gibi pek çok aykırı seçimi yapmanıza izin veren, gerçek bir RPG'yd.

**T**ıpkı World of Darkness gibi, oyun sektörü de acımasız ve zaman zaman da insafsızdır. 2004 yılında, yayıncı baskısı yüzünden, yeterince test edilemeden piyasaya sürülen Bloodlines, söz konusu sakat haliyle oyun tarihinin en iyi RPG'lerinden biri olmayı başarmıştı. Ancak böylesine büyük bir proje için cebindeki tüm parasını harcayan Troika'nın daha fazla dayanacak gücü kalmamış ve yeterince bol sıfır içermeyen satış rakamları yüzünden, oyunun çıkışından kısa bir süre sonra kepenkleri indirmek zorunda kalmıştı. Oyuncularının sahip çıkarak, yamalarla güncellemeye devam ettikleri Bloodlines, halen hatırlanan ve özellikle Steam üzerinden yapılan satışıyla yapımcı Troika'ya olmasa da dağıtımçı Activision'a para kazandırmaya devam eden bir klasik.

Troika Games, 1998 yılında Fallout'a hayat veren yaratıcı zihinler ve parmaklar (Oyun tasarımı için en gerekli ekipmanlardan biri de parmadır.) tarafından kuruldu. Arcanum: Of Steamworks, Magick Obscura, The Temple of Elemental Evil (Yapımcı Leonard Boyarsky, oyunları için uzun isimleri tercih ettiklerini bizzat itiraf edecekti.) gibi izometrik RPG oyunlarına imza atan Troika, Bloodlines

için kolları sıvadığında oldukça iddialıydı. Boyarsky konuyla ilgili olarak; "Kendimizi zorlamak ve izometrik açılı RPG'lerin rahatlığını bir yana bırakarak yeni ve karmaşık bir şey denemek istiyorduk." diyor. Yaratıcılık aşkıyla tutuşan Troika, Valve ile iletişime geçerek, Source motorunun marifetiyle, birinci kişi bakışını destekleyen bir RPG yapmaya karar verir. İşin içine sivri köpek dişlerinin dahil edilmesi ise; Activision'ın tavsiyesiyle gerçekleşecektir. Troika'nın yenilikçi fikirlerini değerlendiren Activision, White Wolf lisansına sahip bir World of Darkness teması yaratmalarını önerir. Bu önerinin ardından kendisini en yakın hobi dükkanına atan Boyarsky, World of Darkness'ın yeni projeleri için harika bir zemin olacağına karar verir. Kısa süre sonra Vampire: the Masquerade - Bloodlines'in yapımına başlanır.

AD&D sistemine oldukça aşina olan Troika ekibi için White Wolf'un oyunları yeni bir dünyadır. Bu yüzden de, yapım sürecinin başlarında ekip sık sık toplanarak masaüstü Vampire: The Masquerade oynar. Şirketin ortaklarından Jason Anderson; konu hakkında oldukça detaylı bir araştırmaya giriştiğini ve masaüstü oyunu oynayan oyuncularla iletişim kurduğunu belirtiyor. "Evet, World of Darkness etkileyici bir yer; ancak bu tek başına oyunu etkileyici yapmak için yeterli değildi." diyor kendisi. "Bizim oyunumuza taşımamız gereken öğe, rol yapabilme özgürlüğüydü. Oyunu bir masaüstü oyuncusunun gözünden görmeye çalıştık."

Troika ekibinin verdiği bir diğer önemli sınav ise; masaüstü oyun kurallarının bilgisayar oyununa aktarılmasıdır. Başlangıçta tüm sonuçları zarlarla belirlemeye çalışan Troika, bu yöntemin dijital bir oyun sisteminde bazı mantık hatalarına yol açtığını fark eder. Bunun için fizik hesaplamaları ve yetenek kullanımı gibi alanlarda, masaüstü kurallara ihanet etmeyecek, ancak oyun dinamiklerinin de sorunsuz işlenmesini sağlayacak yöntemler geliştirirler.

Troika'daki yapımcıların ellerinden geleni yapmalarına karşın, oyunun yapısına bağlı olarak gelişen bazı zorluklar da ortaya çıkacaktır. FPS, yakın dövüş, gizlilik gibi farklı temaları tamamen opsiyonel olarak sunmayı planlayan bir oyunda, söz konusu öğelerin hepsini sorunsuz hale getirmek oldukça zordur. Yazar Brian Mitsoda, oyunun çıkışından sonra, yaşanan aksiliklerden

Nosferatu gibi bir ırkı bir RPG'de oynanabilir kılmak tasarım açısından yapımcıya büyük zorluklar çıkarır.

Oyunda vampirik güçler kadar ateşli silahları da kullanıyoruz.



## WHITE WOLF

World of Darkness evreninin yaratıcısı olan White Wolf stüdyolarının tarihi 1986'ya uzanıyor. Wieck kardeşler, söz konusu tarihte küçük bütçeli bir yayınevi kurarlar. Bir süre sonra ekibe, yaratıcılığıyla dikkat çeken Mark Rein katılır. İlk masaüstü RPG setleri olan Ars Magica'yı yayımlarlar. Daha sonra Rein kendi şirketini kurar; ancak kardeşlerle olan iletişimini de koparmaz. 1991 yılında şirketleri birleştirerek White Wolf'u kurarlar. White Wolf, 2006 yılında Eve Online'ın yapımcısı olan CCP Games ile birleşmiş ve World of Darkness Online projesinin temelleri atılmıştır.



yakınacak ve ekibin çektiği çileyi daha iyi anlamamızı sağlayacaktı. "Ben buna mutfak batığı adını veriyordum," diyor Mitsoda. "Bir oyun birçok şeyi bir arada yürütmeye kalkarsa, muhtemelen bunların birçoğunda çuvallar. Hedefimiz fazla büyüktü. Farklı oyun tarzları, farklı tepkiler ve kararlar veren bir yapay zeka geliştirmek gerekiyordu. Deneme-yanılma yöntemiyle farklı sistemler yaratmak ve bunların düzgün işlediğinden emin olmak gerekiyordu." Mitsoda, oyunun sonlara doğru aksiyon ağırlıklı bir çizgiye kaymasını ve oyundaki kimi öğelerin baştan savma görünmesini de dağıtımçı firmanın baskısına ve ekibin hatalarına bağlıyor. "Eğer oyuna eklemek istediğiniz öğeler, oyunun çıkış tarihine kadar düzgün çalışır hale gelemeyecekse, bu öğeleri oyununuzdan tamamen çıkartmanız daha doğru olacaktır. Yapımcılar sizden oynanış süresi 50 ila 1.000.000 saat arasında değişen oyunlar yapmanızı istiyor. Böyle bir hedefiniz varken, her şeyi bir düzene sokmanız imkansız."

Bloodlines'ı bir RPG olarak böylesine başarılı kılan en önemli öğelerden biri de şüphesiz karakterleri ve senaryosuydu. Mitsoda, oldukça akılda kalıcı ve canlı NPC'ler yaratmış olmanın haklı gururuna sahip. "Sizinle karşılaştığı anda "Benim için şunu yap, ben de sana bunu vereyim." diyen NPC'lerden hoşlanmıyorum. Otomatik görev-matikleri andırırlar. Bütün yaşamları, oyuncunun karakteri kendileriyle konuştuğunda başlıyor ve konuşma bittiğinde ortadan kayboluyorlar. Ben kendilerine ait bir hayatları olan ve yaptıklarınıza tepki veren NPC'ler yaratmak istedim."

Bloodlines, içeriğindeki bug'lar ve kötü zamanlaması yüzünden istediği satış rakamlarına kısa vadede ulaşamadı. Ancak tüm kusurlarına rağmen bağrımıza bastığımız bir klasik olup çıktı. Eğer bir benzetme yapacak olursak; Bloodlines'ı bizleri çılgınca tırmalmasına rağmen sevmeye devam ettiğimiz vahşi kedilerimize benzetebiliriz. ÜRÜK

# 6. YILDIZ KISA FİLM FESTİVALI

## Kısa kesip çok şey anlatan filmler...

**U**zun bir hazırlık evresinden sonra 6. Yıldız Kısa Film Festivali, görkemli gala gecesi, kısa film gösterimleri ve panelleri ile yine sinema severlerin, kısa film üretkenlerin ve profesyonel sinemacıların etkileşimli bir hafta geçirmesini sağladı.

Festivalin ilk günü, gündüz gerçekleştirilen finalist filmlerin gösterimleri ve sonrasında bizleri kendine hayran bırakacak bir gala gecesi ile başladı. Gala gecesi, Yıldız Teknik Üniversitesi'nin oditoryum salonunun hıncahınç dolduğu, Toprak Sergen'in sunuculuğunda, alışılmışın dışında neşeli bir ödül töreni ve ardından katılımcıların soğuk havaya aldırılmadan doldurduğu Yıldız Bahçe'de Cansın Küçüktürk Trio grubunun canlı caz dinletisi eşliğinde keyifli bir kokteyl ile gerçekleşti.

Festivalin ikinci gününden itibaren her gün, 12:00 - 17:00 saatleri arasında festivale katılan yerli ve yabancı filmler gösterildi. Festival boyunca Kerem Kurdoğlu ile "Sinemada Görsel Etki ve Post-Prodüksiyon", Hilmi Etikan ve derece alan üç filmin yönetmeni ile "Neymiş Bu Kısa Film" ve Selim Evci, Yamaç Okur, Orton Akıncı ile "Türkiye'deki Kısa Film Festivallerine Bakış" adlı paneller, katılımcılara sinemaya ve kısa filme dair farklı bakış açıları kattı ve kısa film festivalleri hakkında bilgilendirici bir ortam sundu.

Beş gün süren bu festivalin hem kendine, hem festival ekibine, hem festivale katılan film sahiplerine, hem de seyircilere büyük katkıları oldu. Bu sene uluslararası olma yolunda yurtdışındaki sinema okullarından ve festivallerden filmlerin seyirciyle buluşmasını sağlayarak ilk adımını atan Yıldız Kısa Film Festivali, gönüllü çalışan festival ekibini bir sonraki festivali gerçekleştirme konusunda motive etti ve deneyimlerine yenilerini kattı. Festival, katılan filmleri seyirciyle, finalist olma şansına erişenleri aynı zamanda jüri ile buluşturdu; kısa filme emek verenleri ve kısa film seyredenleri bir araya getirdi ve hem birbirleri, hem de profesyonel isimler ile ortak bir platformda düşüncelerini paylaşma ortamı yarattı.

Festival kapsamındaki yarışmada jürinin kararıyla ödül almaya hak kazanan -kurmaca, deneysel ve canlandırma olmak üzere üç kategoride toplam- dokuz film oldu. YTÜ Sinema Kulübü tarafından "Geleceğin Sinemacısı" özel ödülüne ise festivale katılan en genç film yönetmenleri tarafından çekilen "Element Savaşları" filminin -biri 11, diğeri 12 yaşında olan- iki yönetmeni layık görüldü; Ege Çarkoğlu ve Alim Fırat Toprak. Ayrıca Dream TV Özel Ödülü, Tek Notalık Adam filmi ile Dağhan Celayir'e, DFA Özel Ödülü ise Yar filmi ile Mert Kızılay'a verildi. **ASLI CEREN ÇİĞ**



## KURMACA



## 1. SAPAK

**Yönetmen:** Fırat Mançuhan

**Konu:** Şiddetin nedenselliğini anlatan bir hikaye.

**Süre:** 15'00"



## 2. TEK NOTALIK ADAM

**Yön:** Dağhan Celayir

**Konu:** Tek Notalık Adam, bir senfoni orkestrasının hep en arka sırasında çalan, fark edil-meyen ve takdir görmeyen bir perküsyoncudur. Seyirciler arasından bir kadının dikkatini çekmek için, çift ziliyle çalacağı tek bir notası vardır.

**Süre:** 14'00"



## 3. HÜKÜM

**Yön:** L. Rezan Yeşilbaş

**Konu:** Salih, hapisten çıkar. Evden kaçan karısı Zeynep'i ve çocuğunu bulmak için yola düşer. Karısının ve birlikte gittiği adamın izini sürer. Onları İstanbul'un izbe bir mahallesin-de bulur. Adam, kadın ve iki çocuk ile mutlu bir aile tablosu vardır karşısında...

**Süre:** 20'00"

## CANLANDIRMA



### 1. YAR

**Yön:** Mert Kızılay

**Konu:** Herhangi bir sanayi ortamında, bir karakterin kadın yaratma girişimi...

**Süre:** 6'06"



### 2. WATT

**Yön:** Burak N. Kurt & Münire Bozdemir

**Konu:** Watt, karanlıktan korkan bir masa lambasıdır. Ve evet, hayalet diye bir şey de vardır.

**Süre:** 5'00"



### 3. GEMEINSCHAFT

**Yön:** Özlem Akın

**Konu:** Beş kişiydiler; altıncısını aralarına almak istemediler.

**Süre:** 3'48"

## DENEYSSEL



### 1. İZDÜŞÜMSEL FANTEZİLER

**Yön:** Burak Koçak

**Konu:** Her bir damla zerresinin izdüşümüydük, mahkumuyduk her birimiz.

**Süre:** 4'02"



### 2. UYUYAN GÜNAH DA İŞLEMEZ

**Yön:** Veysel Çelik

**Konu:** Her ne kadar insanoğlu bunun farkına varmış olsa bile, olaylar artık önüne geçilemeyecek bir hal almıştır.

**Süre:** 12'00"

### 3. KARŞI

**Yön:** Mehmet Göksu

**Konu:** Zıtlık kavramına farklı bir açıdan bakış.

**Süre:** 3'47"

# MAYIS SAYISI BAYİLERDE!



**HERKESE 40 TL DEĞERİNDE FLASH EĞİTİMİ**

# PCnet

bilgisayar ve internet dergisi

Mayıs 2009 - Yıl 12 - Sayı 140 - Fiyat: 6.25 TL - www.PCnet.com.tr



DVD  
DERGİNİZLE BEDAVI!

## BLOG ÇAĞI

Güçlü bir blog kurmanın ve mevcut blog'unuzu iyileştirmenin araç, yöntem ve inceliklerini anlatıyoruz



### İnternet ajanları için 25 arama sırrı

Web'de aradığınızı daha hızlı, daha kolay ve daha eğlenceli bir yolla bulabilirsiniz

### Evinizi PC'nizle koruyun

Evinizi ve işyerinizi bir veya daha fazla kamerayla bilgisayar üzerinden koruyabilirsiniz

### Windows'a makyaj

Bahar havasını bilgisayarınızın ekranına taşıyacak 15 harika tema



### OLED teknolojisi

Ekran dünyasında devrim yaratan OLED hakkında her şey



### Yazılım Türkçeleştirme

Arayüzü Türkçe olmayan yazılımlar artık sorun olmaktan çıkıyor



2009/05  
112449



**Bu eğitim sayesinde herkes Flash öğrenecek! 18 saat**

### TEST MERKEZİ

**Test 1**  
KOMPAKT DİJİTAL FOTOĞRAF MAKİNELERİ



**Test 2**  
KABLOSUZ KLAVYE VE FARE SETLERİ



**PCnet MAYIS SAYISI RENKLİ İÇERİĞİ VE YARARLI EĞİTİMLERİYLE SİZLERLE**

Dijital Dergi Aboneliği için:

[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)





## DVD

## TOKI O KAKERU SHOJO - THE GIRL WHO LEAPT THROUGH TIME

**K**aç kere gelmiştir başımıza kim bilir. "Keşke öyle demeseydim, keşke öyle yapmasaydım," diye içimizden geçirip o yaşadığımız anı geri getirmeye duyduğumuz isteğin zirve yaptığı anlar... kaç kere gelmiştir başımıza kim bilir. Ama zaman kimseyi beklemez, akar sonsuza doğru. Peki ya zaman yolculuğu? Teorik olarak mümkün. Fakat pratikte ne gibi etkileri olabilir? Hayatımız boyunca yaptığımız seçimlerin -en küçüklerinin bile- sonuçları olabileceğini ve bu sonuçların bazen bizim istemediğimiz olayları yaratabileceğini düşünürsek pratikte böyle bir şeyin yani zaman yolculuğunun korkunç etkileri olabilir. Kahramanımız 17 yaşındaki Makoto, bir gün sınıf laboratuvarından gelen bir ses üzerine laboratuvara giriyor ve her zamanki sakarlığı ile yere düşüyor, kafasını yere çarpmadan önce de zaman yolculuğunun sırrına eriyor. Oldukça komik gelse de Makoto bu yeteneğinin farkına vardığında zamanda atlama yapmaya başlıyor ve "ilginç" diye tabir edebileceğimiz ufak ayarlamalar yapıyor zamanda geriye gidip. Ama tabii en ufak bir ayarlamaların bile etkileri hiç hesaba katmadığı sonuçlar yaratabiliyor. Makoto'nun zaman zaman komik zaman zaman da gözlerinizin dolmasına neden olan zamanda atlama yeteneğini izlerken zamanın nasıl aktığını anlamıyorsunuz. 2006 yapımı bu animenin DVD'sini en kısa zamanda edinin ve zamanın koridorlarında kaybolmaya hazır olun. **MERİÇ**

9



TÜRKİYE'DEKİ ADI Toki o Kakeru Shōjo YAPIM Japonya SÜRE 98 dk YÖNETMEN Mamoru Hosoda

## ALBÜM

## JUNO REACTOR - GODS AND MONSTERS

**Ç**oğumuz bu grubu Mortal Kombat soundtrack'ine koymuş oldukları o güzide Conga Fury isimli şarkısıyla biliriz. Her ne kadar tekno pek sevmesem de Juno Reactor'ün bendeki yeri ayrıdır bu açıdan. Conga Fury öyle bir şarkıdır ki hatta elinize kılıcı kalkarı alıp, giyinip kuşanıp savaş meydanına atlayasınız gelir. 2008 yılında çıkardıkları Gods and Monsters



albümü buna benzer bir etki yaratması da yine hayal dünyasına dalıp kendinizi Ghost in the Shell atmosferine yakın bir atmosferde ellerinizi cebinize sokmuş ultra modern şehrin sokaklarında dolaşırken görmenizi sağlıyor. Albümde Inca Steppa, Tanta Pena ilgi çeken şarkılardan; hatta Tanta Pena'yı dinlerken 02:53'ten itibaren duyacağınız sese dikkatinizi çekerim, çok hoşunuza gidecek eminim. **MERİÇ**

9

## ALBÜM

## DISTURBED - INDESTRUCTIBLE

**B**en bu adamın sesini seviyorum arkadaş! David Draiman'dan bahsediyorum elbette. Gönümde sesiyle taht kurmuş solistlerden biridir kendisi. Disturbed, 2005 yılında çıkardığı Ten Thousand Fists albümünden sonra bir sessizliğe girmişti. Sessizliğe girmesi de haklıydı belki de çünkü bu albüm çıktığında 7 şiddetinde bir deprem yaratmıştı başarisıyla. Transformers



film için yaptıkları şarkı, This Moment'ı duyduğumuzda bir heyecanlanmıştık. Ten Thousand Fists'den sonra, biz Disturbed hayranlarına çok uzun gelen 3 senenin geçmesinin ardından Disturbed, Indestructible ile geri döndü ve yine gönüllerimizdeki ve kulaklarımızdaki güzide yerini sağlamaştırdı. **MERİÇ**

8

## ALBÜM

## UNDERWORLD: RISE OF LYCANS

## SOUNDTRACK

**F**ilmin genel atmosferine kapılıp da bu albümün de ortaçağ müzikleriyle dolu olacağını düşünmek en büyük hata olur. Albüm son derece modern ve tekno ses tonları ile donatılmış birbirinden güzel remix'lerden oluşuyor. The Cure, Deftones,



Puscifer gibi isimlerin yer aldığı albümü dinlerken, filmin atmosferinden uzaklaşmak şöyle dursun, can alıcı sahneler yine gözünüzün önüne geliyor ve çok güzel bir müzik ziyafeti sunuyor kulaklarınıza. **MERİÇ**

8

## ALBÜM

## THE PRODIGY - INVADERS MUST DIE

**"**Breathe" ne kadar da ünlenmişti zamanında. Resmen tüm gençliği etkisi altına almıştı ve Breathe'i bilmeyen, The Prodigy ismini duymamış olmayan "ortama" alınmıyordu. Zamanla The Prodigy eski neşesini, kadrosunu kaybetti, ortaya elektronik müzik icra eden binbir türlü grup çıktı. Bir süre ortadan kaybolan The Prodigy, "Always Outnumbered Never Outgunned" albümüyle dönüş yaptı ama şahsen bu albümde aradığımı bulamadım. Ne



Breathe, ne Voodoo People, ne de başka bir The Prodigy parçasının atmosferinden eser yoktu. "Bu grup bitmiş hocam!" dediğim anda ise Invaders Must Die albümü ortaya çıktı. Her ne kadar eski albümler kadar iyi olmasa da kesinlikle kendini dinlettiren bir albüm hazırlamayı başarmış The Prodigy. İlk dinleyişte ısınmak çok mümkün olmasa da birkaç kez dinledikten sonra mutlaka beğeneceksiniz. **TUNA**

8

**N**isan ayıyla birlikte 150 milyar tane anime yayına girdi ve benim de beynim resmi olarak döndü. Yaptığım araştırmalar neticesinde takip edilesi animelerin bir listesini çıkardım ve sizinle paylaşmaktan onur duyuyorum. Fantastik bir dünyaya ve süper güçlere meraklı

kesim, Pandora Hearts, Asura Cryin' ve Guin Saga isimlerini listelerine eklesinler. Basketbolun Mecha'larla birleştiği Basquash!, eğlenceli bir anime olma yolunda hızla ilerliyor. Yine ilgimi çeken ama şu an için pek fazla beğenilmemiş olan Slap Up Party: Arad Senki, komedi türündeki animelerden

hoşlanırlara tavsiye edilebilir. Ve bombalar... Full Metal Alchemist 2, Nisan ayında yayına girdi ve bir yıl boyunca bizimle birlikte olacak Tengen Toppa Gurren Lagann ve Eureka 7'in filmlerinin de bu sıralar gösterime girmiş olacağını söyleyerek bol animeli günler diliyorum hepinize. TUNA

**Toprak kavgasının en fantastik hali**

## SENGOKU BASARA (DEVIL KINGS)

**S**on saniyeye kadar burada Sengoku Basara'ya yer vermeyi düşünmüyordum ama izlediğim bölümlerin ardından bu seriden sizin de haberinin olması gerektiğine kanaat getirdim. Hayır, Sengoku Basara dünyanın en eğlenceli veya görsel kalitesi en iyi animesi değil ama eğlenceli ve "gaz"; hatta öylesine gaz ki Bleach'in zirvedeki dövüş sahnelerini her bölümde görebileceğiniz bir yapıda.

Japonya'nın "Sengoku" dönemi, ufak eyaletlerin birbirleriyle olan savaşlarını konu alan Sengoku Basara, kendini "Devil King" olarak nitelendirilen Oda Nobunaga'ya karşı koyan iki karakterin hikayesine odaklanıyor. "Tek gözlü ejderha" lakabıyla ün salmış olan Date Masamune, altı adet kılıcını pençe olarak kullanabiliyor ve öylesine güçlü ki bu özgüveni her haline yansıtmış. Sanada Yukimura ise biraz Naruto'ya benzetebileceğimiz, yerinde duramayan ve savaş alanında kırmızı bir ışık hızında hareket eden bir başka güçlü karakter. Yukimura kırmızı renkte, Masamune ise mavi renkte elbiselere sahip. Şimdi hatırlayın bakalım; kırmızı ve mavi renkte bir ikili vardı pek çok sevdiğimiz. Evet, Sengoku Basara'nın kahramanları, bir hayli Samurai Champloo'nun Mugen ve Jin'ini andırıyor. Animenin genel havasında ise bir Ninja Scroll, bir Bleach havası hakim.

Son zamanlarda liseli çocukların birbirleriyle olan ilişkilerinden veya okuldan çıkıp Mecha'lara atılmalarından sıkıldıysanız, Sengoku Basara size ilaç gibi gelecektir. (Bana geldi, oradan biliyorum.) TUNA



**"Perdenin ötesinde, gece yarısında, bekleyen her intikam alınacaktır..."**

## JIGOKU SHOUJO (HELL GIRL)

// Intikam, soğuk yenen bir yemektir." derler ama bazıları için öyle dayanılmazdır ki yaşananlar, haksızlıklar öyle ayyuka çıkmıştır ki o anda sıcaklığına intikam alınması da gerekebilir; yani en azından bu haksızlığı yaşayan insana göre öylesi daha iyidir. O acıya katlanmaktansa kendisine acı çektireni lanetlemek insan ruhunun en sığ, en basit ve en olağan tepkilerinden biridir. Kimileri planlar ve intikamını ince ince uygular, kimileri ise yukarıdaki bir üst mercie havale eder. İntikam alındıktan sonrası ise bilinmezliktir. Koca bir boşluk bırakır ardında bu olay. Jigoku Shoujo'da sırf bu intikam işini üstlerine almış garip bir grup var. Kendisine "Cehennem Kızı" adı verilen bir ufaklık ve etrafındaki üç birbirinden garip tip, alınması gereken intikamları alıp, toplayıp acı çekenlerin ruhlarını bir süreliğine de olsa huzura kavuşturuyorlar. Başka bir boyutta yaşamlarını sürdüren bu dördünün bu dünyadaki insanlara ulaşma yolu ise sadece gece yarısında online olan bir web sitesi. İntikam isteyenler gece yarısında o siteye giriyor ve kendilerine acı çektiren

kişinin adını siteye yazıyorlar. Ardından bizim Cehennem Kız, alevli arabasına biniyor ve istek sahibinin yanına gelip diyor ki; "İntikamını alabiliriz senin adına, sana acı çektirenin ruhunu şu anda cehenneme götürebilirim ama bir şartımız var. Öldükten sonra cehenneme gidecek ruhun." Garip bir teklif değil mi? Ama anime boyunca yaşanan olaylara bakınca, çoğu durumda insan ruhunun ne kadar kolayca bu tuzak teklife düştüğüne şahit oluyorsunuz. Evet, intikamları alınıyor ama sonrasında biliyorlar ki artık işaretlenmiş ruhları, öldükten sonra bekler cehennemin kapıları...

Garip konuyla bir anda sizi kendine çeken ve bölümler ilerleyip gittikçe ilginçleşen bu animenin ilk sezonu 26 bölümden oluşuyor ve sonrasında iki sezonu daha var. Bir bakın derim, beğeneceksiniz bence. MERİÇ





Fırat AKyıldız, Elif AKça, Şefik AKkoç.  
Hepsinin soyadının AK'la başlıyor ol-  
ması sizce de garip değil mi?  
Tasaduf olduğuna inanmak istemediğim  
bu durumu farketdiğimde şaşırın otu  
çignemiş gibi bir garip oldum. Aylık,  
haftalık birçok dergiyi takip ediyorum  
ama hiçbirinde böyle bir benzerliğe  
denk gelmedim.

Neyse bir 15 dakika kadar şaşırıktan  
sonra Fırat'ı aradım anlattım durumu.  
Dedim böyle böyle, sizin soyadlarında  
bir LOST gizemi var. Bir de işleri gereği  
yurt dışında düzenlenen çeşitli oyun  
fuarlanna katılıyor bu ekip. Sakın ola  
dedim uçakla gitmeyin, bir parlaklık bir  
ışım olur adaya düşersiniz, Black  
Smoke, Benjamin Linus uğraşıp  
durursunuz sonra, dedim... Ben şimdi-  
den uyarımı yapayım da LEVEL'sız  
kalmayalım ileriki dönemlerde.



Bundan 2 ay önce LEVEL Online'da bir haber gördüm.  
LittleBigPlanet'teki Sackboy'ları popüler oyun karakter-  
lerine uyarlamaya başlamışlar...

MGS'den Solid Snake, GOW'dan Kratos, Heavenly  
Sword'den Nariko, SF'dan Ryu, Chun Li, Zangief  
ve Guile diye uzayıp giden bu uyarlamaları görünce  
o kadar beğendim ki hayran otu çignemiş gibi bir garip  
oldum... Resident Evil 5'i de o sıra yeni bitirmiştim.  
Acaba dedim Chris Redfield ve Jill Valentine'in Sack-  
boy versiyonlarını da yaparlar mı?... Beklemeyi de sev-  
mem hiç. RE5'te 2 sene bekledim, hiç te umduğum  
gibi çıkmadı. Sackboy versiyonları da kötü olur mu diye  
tribe girdim; dedim bari ben tasarlayayım da içim rahat  
etsin. Oturdum çizim masasına Chris ve Jill'i çizdim.  
Sonra hızımı alamadım Iori Yagami'yi çizdim. Haydi  
bir de Terminator'ü çizeyim, Cammy'yi de çizeyim derken  
kendimi kaybettim. Dedim tamam 5 tane yeter...  
Renkledim bir güzel bunları, sonra DeviantART sayfamı  
ekledim. Meğer benim gibi ne çok seveni varmış bu  
karakterlerin. Galerideki onca çalışma arasında en çok  
hit alan, övgü alan çalışmalar bunlar oldu.  
Teşekkürler herkeze...

Youtube'dan izledim geçenlerde; LBP için RE5'i  
konu alan özel bir bölüm hazırlamışlar.  
Tasarımı kötüydü, oynayıp süresi çok kısaydı  
belki ama işte üzerinde "Resident Evil" yazan  
her ürün gibi bunun da hastası oldum... RE5'i de  
böyle sevdim işte. RE4'te adeta devrim yaratan  
seri RE5'le duraklama dönemine girip kan kaybetti  
ama yine de oturup oynadım, bağırma bastım o  
oyunu...

Bakalım RE6 nasıl olacak? RE4'te olduğu gibi  
bizi devrimsel yeniliklerle şaşırtacak mı yoksa  
RE5 gibi bir önceki oyunun karbon kopyası mı  
olacak. Bekleyip göreceğiz...

Ama dedim ya, beklemeyi sevmiyorum ben.  
Kapanırım eve çıkmam hiç, çizerim bütün oyunu.  
Hacıvat Karagöz oynatır gibi oynanım evde kendi  
kendime, yine de görmem kötü olduğunu!...

<http://sadeceKAAN.deviantart.com/>



# iŞGAL

**G**eldi Nisan - Mayıs ayları, gevşedi gönül yayları! Çok çalıştım, biraz tembelleşirim artık! Biraz çayırdaki çimende uzanıp, müzik dinler, kitap okurum. Yazın konserler de başlıyor, mis... Ama yazıyı günü gününe yazıcam Fırat kişisi... Bak söz...

[gorcan@gmail.com](mailto:gorcan@gmail.com) / [myspace.com/gorcan](http://myspace.com/gorcan)



## MY DYING BRIDE For Lies I Sire

**Y**az geldi, yine yeşillendi fındık dalları ve My Dying Bride albüm çıkardı. Tebrik ediyorum! Güney yarım küre için mi albüm çıkarıyor bu adamlar, anlamadım ki arkadaş! Albümü yazacağım diye ter içinde kaldım. Adam kulağımın dibinde ağlıyor, bakıyorum dışarıda sincaplar, tavşanları kovalıyor.

Neyse sapıkça seveni ve dinleyeni vardır illa ki... Ben konsere geldiklerinde gitmiştim, süper bir performansla konserden önce 10 bira içerekten, konserden tek şarkı hatırlamayarakten, seke seke eve gelerekten finali yapmıştım! Sanırım ben ağlamaktan sıkıldım, daha neşeli şeylere yöneldim.

Albüme gelirsek, albüm aynı My Dying Bride... Devam yani, bir değişiklik yok. Şiir dinletisi arasında öksürüyor Harun abi! Valla ne diyeyim ki... Seveni sever, sevmeyenine de şu güzel günlerini bu albümle karartmaması dileklerimi sunarım.

ILFORD HPS PLUS

ILFORD HPS PLUS

## SAMAEEL Above

**B**u ayın şoku Samael'den geldi. Adamlar Black Metal albüm çıkarmışlar! Hangi yıldayız, neredeyiz, Saylonlar geri mi döndü, noluyo lan! 1995 senesinde komaya girseydiniz ve bugün uyanıp bu albümü dinleyseydiniz şaşırırmayacaktınız büyük olasılıkla. (Lan manyak mısınız, komadan kalkıp Samael mi dinliyorsunuz? İnsan bi takar Guns N'Roses filan dinler, ayı gibi hemen Samael...) Çünkü 90-95 yılları arasında Black / Death tarzı yapan, bunu da gayet güzel bir şekilde kotaran grup, 96'da çıkardığı Passage ile metal ortamlarında yeni bir çığır açmıştı. Çoğu grupta bu elektronik denemeler geri tepse de, Samael fanlarını katlayarak çoğaltmayı başarmıştı. Daha sonra da o tarzda yollarına devam ettiler. Hatta bir süre unutmuştum ben, yeni albüm çıkınca da bir bakayım demiştim. Albümü takınca kulaklarıma inanamadım. Biraz araştırınca aydınlığa kavuştum. Adamların dediğine göre, grubun 20 yıllık geçmişinden sonra son nokta olarak Solar Soul albümüne ulaşmışlar. Ve eski Samael'i hatırlatmanın tam zamanı diye düşünmüşler. Değişimden önceki albümleri Ceremony of Opposites ile elektronik altyapılı Passage arasında bir şey yapmak istediklerini söylüyorlar. Beni mutlu etti bu albüm, biraz sıkılmışım antin kuntinlikten sanırım. Samael gibi kaliteli bir gruptan, bu devirde böyle kaliteli Black Metal şarkılar dinlemek güzel. Tabii Black Metal diyorum da Gorgoroth gibi değil, melodik ve yine inceden elektronik öğeler içeriyor. Özellikle şu sıra Melodik Black Metal dinleyenleriniz albümü kesinlikle seversiniz. Eski Samael fanları da bir tadına baksın diyorum.



## EMPEROR Live Inferno

**B**u sıcakta My Dying Bride dinlenmez diye artistslik yaptık ama döşedik Black Metalleri. Ama ikisi de apayrı güzel albümler, n'apalım. Samael'e o kadar Black Metal dedik,



Emperor'dan bahsetmezsek taş oluruz! Bana göre gelmiş geçmiş en iyi Black Metal grubu Emperor'dur. (Empirir diye okumayınız, beton gibi okunacak!)

1991-2001 Yılları arasında muhteşem albümlerle, çok farklı ve şairane şarkılarla Black Metal tahtının imparatoru oldular. İsim çok iddialı ve fakat hakikaten boru değil! Grubun kurucusu İhsahn (Vegard Sverre Tveitan) Fazıl Say yarısı, dokuz yaşından beri piyano çalan, albümlerde gitarın, vokalin yanında bas ve klavyeyi de üstlenen, saygı duyulması bir bestekar müzisyen. Bu adam Black Metal değil de daha popüler bir müzik dalıyla uğraşsaydı, şu anda anneler, babalar tanırırdı bu adamı!

İlk albümü saymazsak, (Tabii hastası onu da sever) asıl bomba 1994'teki In the Nightside Eclipse albümüdür. Bu albümden çıkan Cosmic Keys To My Creations & Times, I Am The Black Wizards ve Inno A Satana, birer Black Metal şaheserleri. Daha sonraki albümleri olan Anthems to the Welkin at Dusk, daha da muhteşem bir albümdür. Bu albümden Ye Entrançemperium, Thus Spake The Nightspirit ve The Loss And Curse Of Reverence şarkıları öne plana çıkar. Bir de iki albüm arasında Reverence EP'si vardır ki, burada da Inno a Satana'nın orkestral versiyonu yapılmıştır: Opus a Satana. O da muhteşem bir şarkıdır. Daha sonra iki albüm daha yaptılar ve noktayı koyup bıraktılar grubu. İhsahn karısı ve kayınçosuyla Peccatum'u kurdu, biraz daha melodik ve gotik takıldı. Diğer gitarist Samoth ve davulcu Tyrim Zyklon, Arcturus gibi projelerini sürdürdüler. Sonra takımı yeniden topladılar. Henüz albüm yok, ama bir süredir konserlere çıkıyorlar.

Bu da bir konser albümü ve aslında iki konser albümü... Hemen hemen aynı Playlist ile iki farklı konseri sunmuşlar. Inferno ve Wacken'deki iki ayrı konseri, iki ayrı CD'de kaydetmişler. Wacken olanının videosu da var. En iyi şarkıları ikisinde de mevcut; 12 şarkı ortak, sıraları bile neredeyse aynı.

Öyle Black Metal niyetine Children of Bodom filan dinliyorsanız, muhteşem bir Black Metal ziyafeti için kaçırılmayacak bir konser albümü.

# ROLEPLAY

**B**lack Templar gemileri gezegene inmeye başladığında, gezegenin soylu valisi Augustus Kittel sarayının terasında kendisinin iki katı büyüklüğündeki Kaos büyücüsüne hesap vermekteydi:

- Sana daha fazla asker iste demiştim. Space Marine değil.
- Efendim zaten Segmentum Komuta Merkezi'ndekiler, bana Imperial Guard birlikleri yollayacaklarını söylemiştiler. Space Marine birlikleri nereden çıktı bilmiyorum.
- Sakın açık vereyim deme, unutma ki böyle bir seçeneğin yok.
- Farkındayım efendim. Şanslıyız ki gelenler engizisyonundan bile daha kalın kafalıdır, eğer onları da engizisyonu kandırdığım gibi...
- Black Templarlar hata affetmez Kittel! Şimdilik askerlerimi geri çekiyorum ama geri döneceğim. O zamana kadar plana uygun devam et ve sakın unutma:

*Kaos Tanrıları beceriksiz kullarını sevmez...*

Geçen ayki yazının devamı ile karşınızdayım. Warhammer masaüstü savaş hobisine yeni birilerini katma çabam her zaman devam ettiği için bana bu konuda çekinmeden ulaşabilirsiniz. - ÇAĞLAR

## NURGLE

Dört ana Kaos Tanrısı'ndan ikincisi; hastalık, yıkım, çürüme ve umutsuzluk tanrısı Nurgle'dir. Nurgle için hayat, önemi abartılmış bir kavramdır ve ölüm ile sonlanan kısa bir süreçtir. Asıl gerçek ise sonsuza kadar sürecek olan yıkım ve çürümedir.

İnsanlar ölümün kaçınılmaz olduğunu bilerek, acıdan ve hastalıktan korkarak yaşarlar. Ölüm anları yaklaştıkça, genelde büyük bir umutsuzluğa kapılırlar. İşte bu duygu ve düşünceler Warp üzerinde birikerek Nurgle'ı oluşturur ve ona güç verirler.



Nurgle insanlara kaçınılmaz gerçek karşısında farklı bir çıkış yolu sunar: Korkular ile yüzleşmek ve onları benimsemek. Nurgle'a kendini adanmayı seçen biri, korkunç hastalıklar ve büyük acılar ile ödüllendirilir. Hastalık, acı ve ölüm, bir Nurgle takipçisi için önemsiz kavramlar haline gelir, çünkü kişi artık bu kavramların kendisi haline gelmiştir. Nurgle takipçileri pastan görünmez hale gelmiş silah ve zırhlarının içinde hastalıkları yüzünden korkunç yaratıklara dönüşmüşlerdir. Gittikleri her yere yüzlerce farklı hastalığı götürür ve Nurgle'a yeni hizmetkarlar kazandırır. Acı nedir bilmeyen Nurgle şeytanlarını ve takipçilerini öldürmek için genelde çok fazla fiziksel hasar vermek gerekir. Bu da onları inanılmaz ölçülerde dayanıklı kılar.

Nurgle takipçilerini ve şeytanlarını bir baba gibi sever ve yok edilmelerine çok üzülür. Emrindeki şeytanlar genelde her tarafı hastalık ve çürüme yüzünden kabarmış et yığınlarına benzer. Nurgle, Kaos Tanrıları arasından Khorne ile iyi anlaşır, karşıtı olan Tzeentch'ten nefret eder ve yöntemlerini garipsediği Slaanesh'e şüphe ile bakar.

## TZEENTCH

Üçüncü Kaos Tanrısı olan Tzeentch; gizli planların, değişimin, büyümenin ve umudun tanrısıdır. Karşıtı olan durağanlığı, umutsuzluğu ve yok oluşu simgeleyen Nurgle'ın aksine, Tzeentch değişimi ve yaratımı temsil eder. Tzeentch, takipçilerine ve düşmanlarına sürekli farklı şekillerde görünür. Onu iki farklı zamanda aynı şekilde görmek doğasına aykırıdır.

İnsanlar her zaman gelecekleri için planlar yapar, güç ve servete ulaşmayı isterler. Tzeentch bu duygu ve düşüncelerin yanı sıra insanların amaçlarına ulaşmak için yaptıkları şeyler ve bu amaçlarına ulaşma umutları ile de güç kazanır. Tarihi değiştiren büyük planların



# GÜNLÜKLERİ

Çağlar'la Warhammer 40K Evreni ve Kaos üzerine sohbetlerimizle başlayan konu bu ay da onun kaleminden devam ediyor. Ruhlarınıza dikkat edin... - ALİ

sahiplerinin ruhları ile güçlenen Tzeentch hiçbir ölümlünün anlayamayacağı kendi "büyük plan"ı için hiç durmaksızın çalışır. Takipçilerinin inanışına göre herkes ve her şey Tzeentch'in büyük planı içerisinde. O her türlü varlığın kaderi ile oynayarak planını devam ettirir ve takipçilerine "değişim" in en belirgin yolu olan büyü yeteneğini verir. Bunun dışında Kaos takipçilerindeki en ilginç mutasyonlar Tzeentch takipçilerinde görülür. Tzeentch'in emrindeki şeytanların tamamı büyü yapma yeteneğine sahip, korkunç görünüşlü ve sürekli renk değiştiren yaratıklardır. Bu yaratıkların belki de en ilginç uçuş vatoza benzeyen "Screamer" dir. Screamerlar gerçek dünyada uçmak için Warp'tan çektikleri gücü kullanırlar. Tzeentch genelde dört büyük tanrının beraberce iş yapması gerektiğinde arabulucu olan tanrıdır. Tanrılar ve takipçileri aynı amaç için birleştiğinde, bu olay büyük ihtimalle onun büyük planına yarayacaktır. Karşıtı olan Nurgle ile büyük bir mücadele içinde olan değişim tanrısı, diğer tanrılarla dikkatli bir mesafede ilişkilerini yürütür.

## SLAANESH

Son ve en genç Kaos Tanrısı olan Slaanesh; yozlaşmış güzelliklerin, hazların, aşırılığın ve kendini beğenmişliğin tanrısıdır. Diğer tanrılardan aksine, onun var olmasına ve güçlenmesine sebep olan İnsan ırkı değil, Eldar ırkıdır. 30.000 yılı civarında Eldar bütün galaksinin tartışmasız hakimi olan, bilim ve teknolojide çok ileri bir ırktı. Kendilerinden aşağı gördükleri İnsan ve Ork gibi ırklarla uğraşmak yerine kendini sanata ve dünyevi hazlara veren Eldar toplumunun kendilerini felakete götürecektir büyük bir zayıflığı vardı. Eldar vücudu ve ruhu bütün dünyevi hazları (yemek, cinsellik, estetik, fetiş vb...) insanlara göre kat kat fazla alıyor ve



zaman içerisinde bu hazlara ulaşmak için çok daha kuvvetli uyarılara ihtiyaç duyuyordu.

Hayattaki tüm diğer amaçlarını tüketmiş olan ve sıradan aktivitelerinden haz alamayan Eldar toplumu, kısa bir zaman içerisinde korkunç bir yozlaşmanın içine girdi. Kurdukları tarikatlar içerisinde en sapık şeyleri deneyen tatminsiz bireyler, zaman içerisinde sırf öldürmenin hazzını yaşayabilmek için önce diğer ırklardan köleleri, sonra da bizzat kendi arkadaşlarını öldürmeye başladılar. Gidişatın kötü olduğunu gören az sayıda Eldar, arzularını dizginledikleri tarikatlar kurdular ve "Craftworld" denilen büyük gemilerde yaşamaya başladılar. Kalan çoğunluk büyük bir psikik patlamada yok oldu ve onların doyumsuz ruhlarından Slaanesh doğdu. Bu doğumun izi olarak, Eldar imparatorluğunun iç bölgesi olan kısımda Warp ve fiziksel evren birbirine geçti; böylece "Eye of Terror" adlı bölge oluştu. Kaçanlar ve hayatta kalmayı başaranlar güvende değildi; çünkü Slaanesh onların da ruhlarını düzenli olarak emmekteydi. Buna karşı "Craftworld" sakinleri özel psikik koruma kalkanları oluştururken, Dark Eldar olarak anılan grüv, kendilerinden emilen ruh gücünün yerine başka canlıların ruh gücünü koymayı seçti. Karanlık Prens olarak da anılan Slaanesh, yozlaşmış bir güzelliğe sahiptir. Takipçileri dünyevi hazlara önem veren ve bu konuda deneysel olmayı seven kibirli kişilerdir. Slaanesh, kuvvetli düşmanlarını etkileyerek kendi tarafına çekmeye çalışırken, zayıf düşmanlarının onun adına kurban edilmesini ister. Khorne'un aksine onurlu dövüşü sevmez ve bu yüzden onunla iyi anlaşamaz. Slaanesh şeytanları genelde dişil veya çift cinsiyetlidir ve resimlerine bakarsanız oldukça çirkinlerdir. Asıl güçleri karşılıklarının gözüne isterlerse çok güzel gözüküp onu etkileyebilmelerinde yatar. "Deamonette" denilen şeytanlar, savaş alanında dans ederek ilerler ve dansları karşısında büyümlü bir biçimde etkilenmiş olan düşmanlarını bıçak şeklindeki kolları ile doğrarlar.

*Bu aylık bu kadar ama Chaos Undivided ve Malal ile devamı gelecek...*

# METUCON, ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ VE DAHA FAZLASI

Sevgili LEVEL okurları, siz bu satırları okurken LEVEL RPG tayfasından ben, İlker, Ertuğrul, Ozan ve umarım Çağlar, METUCON'a gitmiş, gelmiş ve devrilmiş, uyuyor olacağız... Oradaydık ve şimdi buradayız!

**F**üçürPastPiresintKontiniyus Tens'te yazılmış bir yazıya hazırlanın. Evet, benim de kafam karıştı ama çok eğleneli bulduğum için bu yazıyı yazmaya devam ediyorum.

Dergi matbaaya METUCON başlamadan gideceği için sizinle beraber bir zaman yolculuğu yaparak Convention başı, devamı ve sonrası üzerine akıl bulandıran bir sohbet yapacağız.

24 Nisan gecesi trenle çıkacağımız bu yolculukta İstanbul, Sabancı, Yıldız Teknik, İstanbul Ticaret ve Haliç Üniversite'lerinden FRP'ci tayfayla beraber, 36 kişilik bir kafayla Ankara'ya gideceğiz. ODTÜ'nün güzide kampüsüne, bir öğrenci kentine adım atmanın keyfini yaşayacağız, Çatı Restoran'dan ucuz kiloyla yemek yiyeceğiz (İkişer tabak METUCON mantısı da yiyelim Ali! - İlker) ve çimenlere uzanacağız. Çimen kısmı yalan, kuyruğa girip oyuncu kayıtları olayını halledeceğiz ve harala gürele bir kalabalıkta 100'lerce öğrenciyle makara yapıp eğleneceğiz ki devamı gelsin...

## MASAÜSTÜ'NDE HOBGOBLIN, VUR BELİNE BALTAYI

Geçen seneki tecrübelerden yola çıkarak daha daha neler olacak, pardon olmuştu dersiniz (Deyin.); masaüstü oyunlar, LARP'lar, atölye çalışmaları ve D&D Battleground çarpışmaları demek ister deli gönül. Basın sponsoru olarak LEVEL standı, katılımcılara ücretsiz olarak dağıtacağımız dergiler ve daha fazla muhabbet... FRP'ci değilseniz

zaten orada dönen muhabbeti kafanız kaldırmaz. Sadece LEVEL standı da olmayacak; dostum Ozan Thozan'ın Succubuswear'ı da, orada el emeği göz nuru (Asya'ya buradan selamlar.) gotik giysiler, deri zırhlar ve bilumum atraksiyon kostümlü parti aksesuarı satacak. Arkadaşım diye demiyorum, fiyatlar çok uygun! Akşama kostümlü parti ve eğlence, sonra bir gün daha oyun ve İstanbul'a geri dönüş. En azından bizim için, biliyorum ki geçen sene olduğu gibi Convention'da çok çalışan, beli bükülen ODTÜ'lüler ellerinde içeceklerle yeşilliklere bünyeleri salacaklar ve yorgunluğun bir kısmını atmaya çalışacaklar. METUCON'a katılan herkes dönüş yolculuğunda, çimenlerde, hatta döner dönmez MSN'de ve feysbuk'ta konuşmaya devam edecek. Bir kısım insan hasta olacak, basacak antibiyotiği bünyeye...

## UFO: AFTERMATH

Ha peki bundan sonra neler olacak? İTİCON için hazırlıklar devam edecek. Kendini zaten sağda görebilirsiniz; o yüzden burada detaylı girişmiyorum. Roleplay Günlükleri köşesinde sizleri haberdar etmeye devam edeceğiz. Derginin matbaaya yetişmesi gereken tarihlerle çıkışan olayları hemen LEVEL Online'a girerek atlamayacağız. METUCON sonrasında zibilyon fotoğraf çekmiş olacağım, insanlar da bir o kadar fotoyu feys'e yükleyeceğinden, toplayıp dev bir galeri yaparım sevgili okurlar. Tabii ki bünyeyi toplamak biraz vakit alacak; trenle giderken uyumadan "geek" muhabbeti yapacağım için dönüşte azıcık kestirsem de ben de muhtemelen haşat olacağım. O esnada siz sonraki sayfada yer alan İTİCON röportajı ile yeni bir Convention için iştahınızı bileyleyin. (Veya baltanızı "Baruk Khazad!") Akabinde Çağlar'ın geçen aydan devam eden "Warhammer 40K evreninde Kaos nedir, nasıldır?" yazısına akın. Farklı evrenlerin arka plan hikayelerine vakıf olun. Hem eğlencelidir, hem yaratıcılığınızı körükler.

## CONVENTION BİTSE DE BİZ DEVAM EDİYORUZ

Ve yazıyı kapatıp penkerleri indirmemden önce son aktivite planlarından sizleri haberdar edeyim. Özellikle Cumartesi ve Pazar günleri, vakit ayırabildikçe Kadıköy'deki Oyun Mühendisi kafeye uğrayıp genç padawanlar'a RPG öğretmeyi planlıyoruz. En azından nereden, nasıl başlanır, daha bir yüz yüze yol yordam göstermek... Planescape için bana, Dragonlance SAGA için Ertuğrul'a (Sensin saga! Dragonlance ile ilgili her şey için beklerim. - Ertuğrul), Cyberpunk için İlker'e (Technology is Peace! - İlker); ama şu sıralar çok yoğun olduğundan ve bu konuda konuşmadığımdan Warhammer için Çağlar'a



## METUCON LIVE

Bu arada, bu satırları yazarken, kesinleşmiş olmasa da [www.livewarcraft.com](http://www.livewarcraft.com) adresindeki NERD programını düzenleyen arkadaşlar sayesinde, insanlar METUCON'u canlı yayında internet üzerinden izleyebilmiş olacaklar. Ha, diyelim ki böyle bir şey gerçekleşmedi; "kısmet seneye" diyeceğiz. Ama olur bence ya, niye olmasın ki? Neyse, LEVEL Online'dan takip ediniz...

diyemiyorum... (Masaüstü Warhammer Fantasy için beklerim. - Ertuğrul) Bugüne kadar pek çok kişiye yardımcı olmuştur. Ozan'la da konuşacağız, yer bulup Thozan'ın maceralarına yer veremedik, bunu da inşallah tez vakitte telafi edeceğiz. Şunu da belirtiyim ki bu liste esas liste değildir; her ay insanlar bana "Hocam, ayıp ettin yahu, benden ala World of Darkness bilen, anlatacak, alemlerde eski adam var mı!" veya "Çok bilmiyorum ama paylaştıkça çoğalır, mutluluk duyarım!" dedikçe güncellenecektir. Gelin siz de bir Setting'i, birkaç FRP'ciyi kardeş edinin! Magic the Gathering alemlerinin ülkemizdeki Lord'u Yusuf da orada Draft'lar, turnuvalar düzenlemektedir. (Selam! Gene ben. Magic ile ilgili olarak da Yusuf kadar olmasa da elimden geldiği kadarıyla yardım edeceğimdir. - Ertuğrul) Kendisini de rahatsız edin ki biz kıs kıs gülelim, eğlenelim. Velhasıl kelam, bizim kadro orada sık sık takılmaktadır; size yol gösteririz, olmadı yol gösterecek birilerini ayarlarız. Rahat olun, kendinize iyi bakın ve mail atın! Gelecek aya görüşmek üzere... - AU

## RPG SENİ İSTİYOR!

METUCON'u kaçırır, kaçırdı, kaçırarak, eaaaah! Kaçırdıysanız, geçen sayıdaki röportajı, sitede tepeye gözünüzün önüne koyduğumuz haberi görmediniz demektir. Kabahat sizindir valla! Üzerine bir de dergiyi yeterince dikkatli takip etmediğiniz için benden azar versiniz. Ya da dur bir saniye, İTİCON var yakında, sen ona gel, orada bir konuşalım bu konuyu...





# İTİCON III

16 - 17 Mayıs'ta Küçükyalı'da Mitoloji'yle tanışın! Detaylar için LEVEL Online'ı ve [www.bilim-kurgu.org](http://www.bilim-kurgu.org)'u ziyaret edin.

**A**ilenizin LEVEL - RPG yazarı İlker Karas, İstanbul il sınırının biraz içerisinden bildiriyor. Sıcakların yavaş yavaş arttığı ilkbahar aylarını geride bıraktığımız bu günlerde, her ay bir Convention'a gider olduk. Geçen ay METUCON'u ziyaret eden LEVEL-RPG ekibi, mayıs ayında LEVEL'in basın sponsorluğunu üstlendiği İTİCON etkinliğine katılacak. Bu sene üçüncü İTİCON'u düzenleyecek olan ve bu nedenle duyurularını İTİCON III olarak yapan İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü'nden (İTİCU BK) kulüp başkanı Göksun Bayrak'ı METUCON sonrası tenhada feci sıkıştırdık.

**Razorblades: İyi akşamlar Göksun Bey. Nasılsınız efendim? İyisinizdir inşallah, muhtemelen röportajımız sonunda sizi pekte iyi göremeyeceğiz, nihehehe!**  
**Göksun: İyi diyelim iyi olalım Razor'cuğum, sen nasılsın iyisin mi? Nedir bu elinde tomarla kağıt gelmişin soru mu onlar eyvah?! (Run to the hills!)**

**R: Birinci etkinlik heves dedik, ikinci etkinlik inattı geçer dedik, ne oldu anlamadık üçüncü etkinliğe girişmişsiniz? Hayırdır Göksun Bey? Sizden detayları alabilir miyiz kulübün başkanı olarak?**

**G: Valla kendimizi kaybettik bir gazdır gidiyoruz biri bizi durdurmalı bence. Şaka bir yana bu sene tasarım ve konsept açısından yine herkesin beğeneceği bir şeyler yaratma peşindeyiz. Genel olarak mitolojik bir alan konsepti tasarımı yaratma çabasıdayız. Bunun için yemedik yedirdik, içmedik içirdik, çoğu geceler battaniye diye halı serdik üstümüze çok acı çektik Razor'um, ama sonunda başardık yani sanırım. İnsanları Pegasus üstünde İstanbul turu yapmaya davet ediyoruz.**

**R: İlk İTİCON'un efsanesi Büyükkada LARP'ını anlatır mısın biraz bize?**

**G: Tabi öncelikle bu Live'ın hazırlanmasında Bimen Zartar'ın katkıları çok büyük olmuştur bize. Büyükkada'da bulunan köşkünü açarak,**

bu güzel Con'a en güzel rengi katan, Büyükkada vampire LARP'ını hayata geçirmemize yardımcı olan kendilerinin, buradan göbeğini okşuyorum. Bunun yanı sıra Büyükkada LARP'ının en önemli özelliği ilk defa Con alanı dışında Live hazırlanmasıydı. İnsanların adaya giderken yüzlerindeki "Nasıl lan!? Büyükkada lan?!" tepkilerini görmek bile bize apayrı bir haz vermişti. Osmanlı vampirlerinin ön plana çıktığı, gizli toplantı modunda oynamaya başladığımız oyun, gece başladı ve sabah 6.30 sularında bitti. Hiçbir vampirimiz ölmedi; ki bu vampire LARP'larında pek rastlanan bir durum değildir. Tabi gönül isterdi ki hiç bitmesin oynatalım. Gün ola hayrola diyen vampirler, her zaman ölmeye mahkumdur. Bkz. Güneş.

**R: Bu sene katılımcıları ne gibi imkanlar bekliyorsunuz? Ulaşım, konaklama ve diğer destekleyici çalışmalarınız nelerdir?**

**G: Bu sene katılımcılarımızın hepsine Huriler ve Nuriler dağıtacağız, hepsi puf yastıklarda uyuyacak sedirlerde profesyonel masörlerimiz eşliğinde FRP'lerini oynayacaklar. Katılımcılarımızı yine birbirinden güzel masaüstü rol yapma oyunlarından tutun da, canlı rol yapma oyunlarına, oradan da masaüstü board game'lere kadar uzanan geniş bir eğlence yelpazesi bekliyoruz. İstedikleri hırpı, pardon yolu seçebilirler. Bunlarla birlikte bazı güzel sürpriz-vari oyunlarımız da olacak, tabi hediyelerimiz de var. Ulaşımı Kadıköy'den otobüsler aracılığıyla sağlayabildiğimiz gibi sabahın belirli saatlerinde size özel kaçırdığımız... Eööhmmz, kiraladığımız İTİCON minibusüyle sağlayacağız. Konaklama açısından evlerimizi alabildiğince FRP müptelalarıyla dolduracağız. Baktık ki yerde yürünecek yer kalmamış; küvette yatan insanlar var, size daha önce anlaştığımız Con alanına yakın bir pansiyona yerleştireceğiz. Hem de bizden, yani beleş. Bunların yanı sıra herhangi bir sorunu olan arkadaşlar için 7/24 koşturacak kafeinden oluşmuş arkadaşlarımız olacak. Bu arkadaşların cep numaralarını sitemizden bulabilirsiniz. Adresimiz: [www.bilim-kurgu.org](http://www.bilim-kurgu.org)**

**R: Geliyoruz en kazık sorumuza. Malum bu soruyu istisnasız bütün röportaj yaptığımız kişilere sorduk, sıra sende. İTİCU BK'nın siyahı başkanı olarak, kendini Obama'ya rakip görüyor musun?**



**G: Evet, şahsen Obama'yı FRP masasına çağırıyorum ve kendisini D20 düellosuna davet ediyorum. Cidden o masada kendisini bolca değiştirebileceğimi düşünüyorum. Yes, we can change?!**

**R: Mr. President... Öhmz pardon Göksun Bey, verdiğiniz samimi cevaplar için LEVEL olarak saygıyla selamlıyor, İTİCON III'de görüşmek üzere esen kalınız diyoruz.**

**G: Ben de destekleriyle birlikte bu güzel bölümü yaratmalarından dolayı bütün LEVEL camiasına sevgilerimi ve saygılarımı sunuyorum. İyi ki varsın "Levil!"**



90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

# KAFKA AYARI

**Oyun oynamak ucuz bir şey değil...**

Warren Spector, iş dünyasında Walt Disney'e ait Junction Point Studios'taki yöneticilik görevi ile tanınıyor. Oyuncular için ise Spector ismi Deus Ex'in yaratıcısı olması açısından daha büyük önem taşıyor. Uzun zamandır oyun sektöründe yer alan Spector, geçenlerde pek çok oyuncunun sık sık aklından geçen bir düşünceyi yüksek sesle söyleyen ender profesyonellerden biri oldu. "Çebimde 20 dolar varsa bir kitap alabilirim, sinemaya gidebilirim, bir müzik CD'si alabilirim ve üzerine param artar. Ama bu parayla gidip bir oyun alamıyorum!" diyen Spector oyunların çok pahalı olduğunu söylüyor.

Gerçekten de oyunlar, benzer diğer eğlence ürünlerine göre hep daha pahalı oldu. Ülkemizde kopya oyun çok yaygın olduğu için oyuncular bu yüksek fiyatlarla karşılaşmadılar. Hatta muhtemelen yıllardır oyun oynamasına rağmen, orijinal bir oyunun fiyatını bilmeyenler bile vardır. Aslında hiç kimse kopya oyunu, orijinal oyuna tercih etmez. Eğer fiyatlar Spector'un istediği gibi daha ucuz olsaydı, oyuncular kopyaya yönelmez ve orijinal oyunun keyfini varabilirlerdi. Bakalım Spector'un sözleri doğru yerlere ulaşabilecek mi?

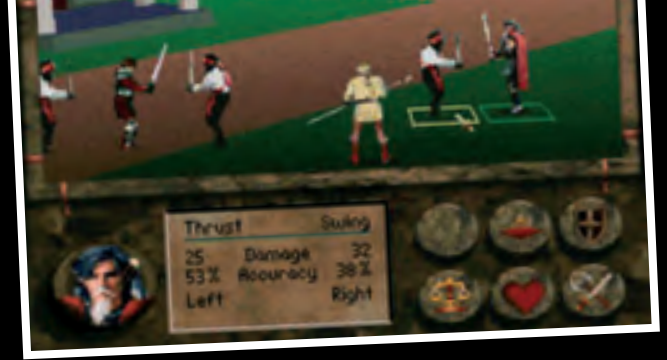
Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

## GTA CİNAYETİ



GTA'da oyundaki karakterleri öldürmek çok ciddi bir sorun değil. Fakat GTA yüzünden gerçek hayatta adam öldürmek biraz daha farklı. 10 yaşındaki oğulları için aldıkları PlayStation'a bağımlı hale gelen 46 yaşındaki anne, sabahlara kadar GTA oynuyordu. 62 yaşındaki kocası ile bu yüzden tartışan kadın, artık sabrı taşan kocasının gazabından kurtulamadı. Oyunların zararlı olduğunu iddia edeceklere katilin oyuncu değil, kocası olduğunu hatırlatalım.

## BETRAYAL AT KRONDOR



# BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

**Mayıs ayı yazın habercisidir. Yaz deyince de ilk olarak akla tatil geliyor. Tatil ise deniz, güneş, kum ve tabii ki oyunları hatırlatıyor. Eğer bu yazın tadını (benim gibi) takoz bilgisayarınızla geçirmeyi düşünüyorsanız, aşağıda özel olarak seçilmiş zamanının en iyi oyunları ilginizi çekebilir.**

### BETRAYAL AT KRONDOR

YIL 1993

TÜR RPG

YAPIM Dynamix

DAĞITIM Sierra On-Line

İşte zamanında değerini bilmediğim bir başka oyun... Pug gibi ilginç bir adı olan ve bu ada rağmen bunalıma girmeyip, büyücülerin büyücüsü olmaya karar vermiş bir gencin maceralarına, ben ancak geçen yıl dahil olabildim.

Yine Dynamix tarafından geliştirilen ve tabii ki yine Sierra Entertainment tarafından piyasaya sürülen bu oyun, ikilinin başarılılar sayesinde unutulmazlara arasına girmekte zorlanmadı. Bunda oyunun geçtiği Midkemia dünyasının yaratıcısı olan, ABD'li fantastik kurgu ustası Raymond E. Feist'in hayal gücünün

de çok büyük payı var.

Bu zamanı için son derece başarılı olan oyunun, türe kattığı en orijinal özelliklerden biri de şüphesiz ki o kilitli sandıklardır. Her birinin kilidini açmak için üzerlerindeki harfleri doğru şekilde sıralamak gerekiyor. Bu sandıkları açmak için gerekli olan ipuçları da sandıkların üzerlerindeki bulmacalarda gizli. Haliyle, içinde birbirinden değerli şeyler saklanmış olan bu sandıkları açabilmek için öncelikle partinizde Moredhel dilini okuyup yazabilen bir karakter olması şart. Eğer ekibinizdeki hiç kimse bu dili okuyup yazmıyorsa, ipucu karşınıza İngilizce'ye tercüme edilmemiş haliyle, yani orijinal Moredhel dilinde geliyor. Eğer çok şanslıysanız birkaç rastgele deneme ile siz de şifreyi tutturabilirsiniz.

### CIRCLE OF BLOOD

YIL 1996

TÜR Adventure

YAPIM Revolution Software

DAĞITIM Virgin

Ünlü Broken Sword serisinin ilk oyunu olan Circle of Blood, 1996 yılının en iyi oyunlarından biriydi. Aradan geçen onca yıldan sonra hala hafızalarda sağlam bir yere sahip olmasının ise pek çok sebebi var. Öncelikle o zamanlar oyunu oynayanlar, inanılmaz grafiklerle adeta büyülenmişti. Her bir karesi tek tek elle çizilmiş ve renklendirilmiş olan grafikler ve animasyonlar, sadece o günlerde muhteşem olmakla kalmıyor, günümüzde bile hala kendini beğendirebiliyor. Büyük başarısının diğer bir sırrı da, oldukça geniş bir öyküye sahip olmasıdır. Her şey Paris'te başlasa da, beş farklı ülkeye yayılan macera, pek çok keyifli karakter var ve 11 bölüm boyunca devam ediyor. Paris'teki ABD'li bir turist olan

George Stobard bir kafede sakince kahvesini içerken patlayan bomba, rolüne büründürdüğünüz bu zavallı turistin tatilinin sakın geçmeyeceğinin ilk işaretiydi. Ustalıkla hazırlanmış öykü, oyun boyunca sizi bir dakika bile sıklıyor ve beklenmedik sürprizleriyle son ana dek büyük bir heyecan ve eğlence sunuyor. Circle of Blood, "Artık doğru düzgün adventure yapıyorlar diyenler" için çöldeki bir vaha gibi.

### CRUSADER: NO REMORSE

YIL 1995

TÜR Aksiyon

YAPIM Origin Systems

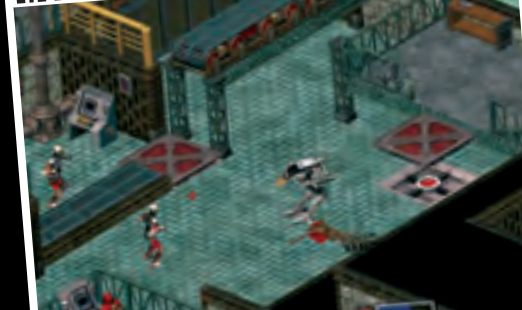
DAĞITIM Electronic Arts

Origin'den, zamanın çok ötesinde bir oyun Crusader: No Remorse. Bugün bile hala sevilerek oynanmasının sebebi de kuşkusuz budur. Pek çok önemli oyuna imza atmış olan Origin, 1995

## CIRCLE OF BLOOD



## CRUSADER: NO REMORSE



## ID SOFTWARE'İN GİZLİ FİLMİ



Özellikle eski oyuncular için id Software'in çok özel bir yeri vardır. Commander Keen, Quake, Wolfenstein 3D ve tabii ki Doom gibi efsaneleşmiş oyunlara imza atmış id Software'in 16 yıl önce çekilmiş bir filmi ilk kez ortaya çıktı. 1993 yılında henüz Doom geliştirilme aşamasındayken çekilmiş bu film, şirketin ofis ortamını detaylı bir şekilde gösteriyor. Film i CHIP Online video sayfalarında izleyebilirsiniz. [www.chip.com.tr/konu/id-Software-in-16-yil-gizli-kalan-filmi\\_12075.html](http://www.chip.com.tr/konu/id-Software-in-16-yil-gizli-kalan-filmi_12075.html)



yılında piyasaya çıkardığı bu oyunda zamanına göre çok başarılı grafikleri, etkileyici kontrol sistemi, oyuna getirdiği yenilikçi özellikler ve tabii ki çok başarılı öykü ile kolay kolay unutulmayacaktır.

Aslında bir aksiyon oyunu olarak bilinmesine rağmen Crusader: No Remorse'un bulmacaları ve akıl yürütmenizi gerektiren öğeleri mevcuttur; haliyle sadece bir aksiyon oyunu deyip geçmek mümkün değil. Elinizdeki silahları geliştirmek için sadece öldürdüğünüz düşmanlarınızın üzerinden neler çıktığını incelemekle kalmıyorsunuz. Para kazanıp, bölüm aralarında asi üssünde gezinip, yeni silahlar satın alma imkanı, oyundaki karakterinizin gelişimini ve karakteriniz ile aranızda bu anlamda bir bağ kurulmasını sağlıyor.

### FREELANCER

YIL 2003

TÜR Simülasyon

YAPIM Dijital Anvil

DAĞITIM Microsoft Game Studios

Hangi çağdan kalmış olduğuna da bağlı olarak, bazılarımızın takoz bilgisayarı

için Freelancer biraz ağır kaçabilir. Doğrusu uzun zamandır bu köşede Pentium III isteyen bir oyundan bahsetmemiştik. Günümüzde çift çekirdekli ve 1 GB bellek kullanan bilgisayarların hakimiyetini keşinleştirdiğini düşünenecek olursak, artık biraz daha yakın tarihli bir oyundan bahsetmekte sakınca görmüyorum.

Freelancer 2003 yapımı bir oyun ve pek çok açıdan Elite'i anımsatıyor. Aralarından 18 yıl yaş farkı olsa da, bu iki oyunu kısa aralıklarla oynayınca, teknolojinin nimetlerinin yarattığı farkları dışında aslında fikirlerin o kadar da farklı olmadığını siz de görebilirsiniz. Bir uzay simülasyonu ve ticaret oyunu olan Freelancer, piyasa çıktığında beklendiği kadar iyi eleştiriler almadı. Bunun sebebi, temel olarak 1999 yılında duyurulmuş ve dört yıl boyunca oyuncuları bekleterek, beklentileri arttırmış olmasıydı. Eğer takoz bilgisayarınız el verirse bir göz atmanızda fayda var.

### DEUS EX

YIL 2000

TÜR Aksiyon, RPG

YAPIM Ion Storm Inc.

DAĞITIM Eidos Interactive

İşte insanı paranoyak yapmaya ant içmiş oyunlardan biri. Bu oyunu oynarken kendimi hiç olmadığı kadar farklı hissediyorum. Sanki bütün dünya bana karşıymış gibi hissediyorum. Sanki hepsi bir araya gelmiş, işlerini güçlerini bırakmışlar da oyunda biraz daha ilerlememi engellemeye çalışıyorlarmış gibi... Bu klasik bilim kurgu RPG oyununun atmosferini en iyi bu duygu özetliyor. Komplolar, teknoloji ve karanlık bir gelecek ile nefes bir klasik Deus Ex.

Evet, aslında oyunda karşına çıkan düşmanlardan bahsediyorum; ama benim için bununla da sınırlı değil. Kaderin garip bir cilvesi olsa gerek, ne zaman Deus Ex oynamaya heveslensem, ya telefon, ya da kapı çalar veya çok önemli bir iş çıkar... Aylardır sorunsuz çalışan bilgisayarın canı restart ister mesela... Ama azmin elinden hiçbir şey kurtulmaz; az sonra bu yazıyı teslim edip işimi bitireceğim, telefonu kapatıp, kapıyı kitleyip bir kez daha deneyeceğim!

### GRIM FANDANGO

YIL 1999

TÜR Adventure

YAPIM LucasArts

DAĞITIM LucasArts

Hiç Meksika'da bulduunuz mu? Grim Fandango'yu oynamış olanlar buna "Neredeyse!" cevabını verebilirler. Bu kadar eğlenceli, bu kadar keyifli ve bu kadar güzel görünen bir oyunun, aynı zamanda bu derecede eğitici olabileceğini tahmin etmek çok da kolay değil. Pek çok oyun için eğitici olmak kesinlikle önceliklerden biri değildir; ama Grim Fandango'yu oynarken Meksika kültürü hakkında bir şeyler öğrenmemek neredeyse imkansız.

Grafikleri ve öykü yapısı mükemmel olmasına rağmen, belki de LucasArts'ın en kötü pazarlama stratejilerini kullandığı ve bir türlü duyuramadığı bu oyun, oynamamış olanlar için gerçekten önemli bir kayıp.

## THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL



# KAFKA AYARI



## → OYUNLARIN TARİHİ &

**Geçtiğimiz ay Nolan Bushnell ve Atari'nin doğuşu ve yükselişine şahit olmuştuk. Bu ay Atari'nin yükselişi devam ediyor...**

### Pong patlaması

Bushnell'in başlarda hiç dikkate almadığı Pong, ABD'de bir anda çılgınlık haline geldi. 1973 yılında ise, daha sonrasında oyun sektöründe çok sık karşılaşılabilecek bir kavram gücünü tam anlamıyla sergileyerek ortaya çıktı; kopyalama... Pong kelimesinin tam anlamıyla peynir ekmeği gibi satarken, bu büyük başarıyı fark eden diğer iş adamları da aynı gemide yer almak için can atar hale geldiler. Hemen bulabildikleri bilgisayar programcılarını yüksek ücretlerle işe alarak, Pong benzeri oyunlar üretmelerini istediler. Böylece ortaklık bir anda Pong benzerleri ile doldu. Kısa sürede 20'den fazla Pong benzeri ortaya çıktı ve bunlardan birinin üreticisi, Bushnell'in çok yakından tanıdığı bir isimdi; Nutting Associates, yani Bushnell'in eski iş vereni!

Piyasayı dolduran Pong benzerleri de oyun severler tarafından büyük

bir ilgiyle karşılandı. Neredeyse her gün yeni bir Pong türevi piyasaya çıkar hale gelmişti. Bu gelişme Pong satışlarını yavaşlatmış, oyuncuların yeni alternatiflere göz dikmesine yol açmıştı. Bushnell bu büyük pazarda hızla kaybetmekte olduğunu gördü ve o da aynı taktiği benimsemeye karar verdi. Atari kısa sürede dokuz farklı Pong türevi piyasaya çıkarttı.

Her ne kadar Atari açık ara pazar lideri olsa da, özellikle Kee Games gibi rakip firmalar oluşmuş ve altı haneli kazançlar elde eder duruma gelmişlerdi. Kee Games'in niyeti sadece Pong benzeri oyunlar üretmek değildi. Paraya kıydı ve yeni oyunlar geliştirebilmek için bazı Atari çalışanlarını yüksek ücretlerle transfer etti. 1974 yılında Kee Games'in çıkarttığı Tank adlı oyun, özellikle grafik açısından Pong'dan çok daha üstündü ve böylece tahminlerin ötesinde bir ilgi gördü. Tank, 1974 yılına damgasını vuran oyun oldu. Kee Games'in bu büyük başarısını fark eden Bushnell, Atari ve Kee Games'in birlikte çalışarak

çok daha büyük işlere imza atabileceğini düşünüyordu. Bunun sonucunda iki firma işbirliğine gitmeye karar verdi. Atari ve Kee Games ortaklığından tam 15 oyun ortaya çıktı ve hemen hepsi kayda değer başarılar elde ettiler. Fakat bu 15 oyunun neredeyse yarısının Tank'ın devam oyunları olması, oyun benzerleri konusunun kolay kolay kapanmayacağını sağlam bir işaretiydi.

### Televizyona bağlı Atari

1974 yılında Atari'de görevli Bob Brown ve Harold Lee, Pong'un ayrı bir cihaz olarak satılmasının dışında, doğrudan televizyonlara bağlanabilecek bir oyun cihazı üretmeyi önerdiler. Önerilerindeki en büyük engel, bir önceki deneme olan Odyssey'in kısa süren başarısızlığıydı. Buna rağmen çalışmalar devam etti ve sonunda ünlü mağaza zinciri Sears'tan bu yeni televizyon oyun ünitesine sipariş almayı başardılar. O zamanlar Tele-Games adı verilen bu sistemden Sears tam 150.000

adet sipariş verdi. Bushnell bu büyük teklifi reddedecek değildi. Fakat diğer yandan bu kadar büyük bir üretimi gerçekleştirebilecek imkanı da yoktu. Mecburen 10 milyon dolarlık kredi aldı ve üretimi imkanlarını genişleterek siparişi teslim etti. 100 dolara satılan Tele-Games, Sears'ın en çok satan ürünlerinden biri oldu.

Atari 1975 yılında 40 milyon dolar ciro yapan bir firma haline gelmişti. Bu büyük potansiyeli fark eden Warner Communications, Bushnell'e reddedilmesi zor bir teklif yaptı. 1976 yılında Bushnell ve Warner arasındaki görüşmeler tamamlandı ve Atari 28 milyon dolara satıldı. Bushnell ve Kee Games'in kurucusu Joe Kenan, bu anlaşmadan 16 milyon dolar kar ve yeni Atari'de yöneticilik unvanı elde ettiler.

Bu dev anlaşma artık oyun sektörünün, dünyanın en büyük endüstrilerinden biri haline gelmekte olduğunun ispatıydı. Ve o günden sonra hem oyunlar, hem de oyun firmaları sürekli gelişmeye devam ettiler ve günümüzdeki hallerini aldılar. **SON**

## FILEFRONT DİREKTEN DÖNDÜ



Oyuncuların vazgeçemedikleri sitelerden biri olan FileFront neredeyse kapanıyordu. Uzun zamandır faaliyet gösteren FileFront, oyuncular için hem dosya, hem de fikir alışverişi konusunda önemli bir kaynak. Fakat devam eden küresel ekonomik kriz nedeniyle artık masrafları karşılayamayan FileFront, kepenkleri indirme kararı verdi. Neyse ki sitenin ilk kurucularından biri FileFront'u

satın alacağını açıkladı ve oyuncuların sevdiği site direktten döndü...

## FANLI MOUSE



Oyun meraklıları için mouse'un her zaman özel bir yeri vardır. Bazen saatlerce ellerinden bırakmadıkları mouse'un rahat ve kullanışlı olması oyuncular için çok önemlidir. Her ne kadar yeni oyunlar için çok teferuatlı mouse'lar yapılırsa da, eski oyunlar için o özelliklerin çoğu gereksiz. Fakat önümüz yaz; saatlerce elimizden düşmeyecek mouse'un fanlı olması, sanıyorum hepimizin hoşuna gider.

## Diablo II



## StarCraft



# ÖLMEYEN OYUNLAR

**Her yıl yüzlerce yeni oyun piyasaya çıkıyor; fakat bunların çok azı birkaç yıl sonra hala gündemde kalmayı başarıyor. Hatta büyük kısmı piyasaya çıktıktan sadece birkaç hafta sonra unutulup gidiyor. Bizi ilgilendirenler daha kalıcı oyunlar. Haftalar veya aylara değil, yıllara meydan okuyanlar...**

Hemen her açıdan bakıldığında hala oynanabilir olan bu geçmişin unutulmaz oyunları, günümüzde artık birer klasik olarak anılıyorlar. Eski klasiklerle ilgili en büyük sorun ise bunların bazılarının yapıldıkları dönemin teknik şartlarına sıkı sıkıya bağlı olmaları. Bu bağlılık, kimilerinin yeni nesil sistemler ve bilgisayarlarda oynanmasını çok zor ve hatta imkansız kılıyor. Eski sistemlerden birine sahip olmanız ya da DosBox gibi yardımcı programlar kullanmanız gerekebiliyor.

Fakat biz size hem klasik olan, hem de günümüzün sistemlerinde büyük oranda sorunsuz çalışan oyunlardan bazılarını seçtik. Burada yer alan oyunlar Vista'da, hatta 64 bit sistemlerde bile size sorun çıkartmayacaktır. Bu ay için ise sizler için unutulmaz firma Blizzard'ın oyun dünyasına armağanı olan, ölmeyen klasiklerden sorunsuz çalışanları seçtik...

### Diablo II

YAPIM **Blizzard Entertainment**

DAĞITIM **Blizzard Entertainment**

Diablo'yu tanımayan yoktur. İlkinin büyük başarısı üzerine ikincisi yapılan Diablo'nun

devam oyununda, oyunculara oynanabilir beş farklı karakter sunuluyor. Oyunun en büyük özelliklerinden biri son derece basit bir oynanışa sahip olmasıdır. Karşınızdaki düşmana saldırmak için tek yapmanız gereken, fare ile üzerine gelip tıklamak; işte hepsi bu. Her ne kadar işin büyü kısmı biraz daha karışık olsa da, yine de her oyuncu için kısa sürede alışılabilir seviyede bir oyun.

Diablo II sadece ilk çıktığı zamanlarda büyük bir ilgi görmeye kalmadı; aradan geçen yıllarda oyunun meraklıları Diablo II'yi daha da geliştirecek farklı mod'lar ve yamalar hazırladılar. Her biri oyun keyfini daha da attıran bu mod ve yamalara ulaşmak için Google'da kısa bir arama yapmanız yeterli olacaktır.

Diablo II, aradan geçen yıllara rağmen hala eskimedi. Hatta Diablo III bile, serinin ikinci oyununu unutturamayacak gibi görünüyor.

### StarCraft

YAPIM **Blizzard Entertainment**

DAĞITIM **Blizzard Entertainment**

StarCraft, bu kelimenin üzerine çok da bir şey söylemeye gerek yok aslında. Gerçek zamanlı strateji türünü adeta baştan yaratan, bilim kurgu temalı StarCraft, daha sonra çıkan Brood War genişleme paketiyle başarısını daha da ilerletmeyi başardı. Piyasaya çıktıktan sonra yıllarca en saygın oyun turnuvalarının değişmez parçası haline gelen StarCraft, bugün dahi milyonlarca oyuncuyu meşgul edebilmeyi başarıyor.

StarCraft'ın inanılmaz başarısı üzerine sayısız firma benzerlerini yapmaya çalıştı; ama aralarından hiç birinin geliştirdiği oyun, StarCraft'a yetişemedi.

### Warcraft III

YAPIM **Blizzard Entertainment**

DAĞITIM **Blizzard Entertainment**

Command and Conquer ve Red Alert

gibi oyunların hüküm sürdükleri bir dönemde piyasaya çıkan Warcraft III, tanklar ve tüfeklerin yerine baltalar ve oklar koydu. Gerçek zamanlı strateji türünde fantastik dünyanın en başarılı uyarlaması olarak kabul edilen Warcraft III, pek çok kişi tarafından Blizzard'ın Warcraft serisinin de en başarılı oyunu kabul ediliyor.

Bugüne kadar sayısız oyuncunun, toplamda milyonlarca saatini harcamasına neden olan Warcraft III, halen vazgeçilmez oyunlar arasında haklı bir yere sahip. Üstelik Battle.net üzerinde oyunun sayısız haritası, modu mevcut. Hatta bu modlardan DotA gibi bazıları kendi başlarına üne ve hayran kitlesine sahip...

Oyun 64 bit Vista'larda bile çalışıyor fakat bazı sistemlerde, sebebini tam tespit edemediğimiz sebeplerden dolayı sorun çıkartabiliyor. Eğer böyle bir sorunla karşılaşacak olursanız, sistem uyumluluğu tercihlerini değiştirip tekrar denemeniz gerekebilir.

## Warcraft III



# Fallout 3, Mass Effect 2 ve DLC'ler üzerine



**R**PG sevenlerin en büyük sorunlarından birine değinmek istiyorum değerli okurlar: Oyun bitmesi! Oyunun atmosferi ve evreninde mutlu mesut vakit geçirirken, gün gelir oyun bitiverir ve insan ne yapacağını şaşırır. Oynanmamış pek çok süper oyunun kenarda beklemesi bir anlam ifade etmez, insanın canı başka bir oyunu kurup da oynamak istemez. Depresif bir ruh halidir ve her zaman bir devam oyunu ya da en azından görev paketi çıkmaz. Zaten bekleme süresi de uzundur.

Adam gibi RPG yapan firma sayısı azdır; Black Isle geleneğini sürdüren, buna yakışır oyun yapan firma ise daha da azdır. Obsidian ve BioWare var neyse ki ve geçenlerde Mass Effect 2 haberiyle çok sevindim. Sadece bununla değil, DLC açıklamasıyla da çok mutlu oldum.

Nedir DLC? "Downloadable Content Pack" anlamına gelir ve aslında bir görev paketidir DLC; daha küçük, daha ucuz ve internet üzerinden hızla edinilebilecek bir görev paketidir

**Adam gibi RPG yapan firma sayısı azdır; Black Isle geleneğini sürdüren, buna yakışır oyun yapan firma ise daha da azdır**

hem de.

Aslında bunu Fallout 3: The Pitt yazısında anlatmak ile kapsamlı bir dosya konusu haline getirmek arasında kararsız kalmıştım. Sonuçta ne tez, ne antitez oldu, sentez yapıp köşemde yazmaya karar verdim. Neyi diyeceksiniz; Mass Effect 2'nin DLC'sini mi? Hayır, Fallout 3'ten girerek bu yeni konsept üzerine konuşmak istiyorum; sunduğu, sunabileceği imkanları anlatmak... Ama arada konu Fallout'a girince biraz laflamaktan da kendimi alamıyorum.

"Fallout 3, kıyamet sonrasında geçen bir Morrowind değil." demekten dilimde tüy bitti. Gönül daha iyi grafikler isterdi elbette ki, oyunun kendi motoru olsun isterdi belki ama içeriği dolu dolu olunca, bu da kafi. Mesela Fallout: New Vegas geliyor şimdi; üstelik Obsidian'daki orijinal Fallout'un yapımcılarından! Oyun motoru Fallout 3 ile aynı olacak. Bu motor çok daha kaliteli animasyon ve kaplamaları kaldırabilen çok güçlü bir motor ve bu yüzden eleştirileri kısmen hak etmiyor. Oyuna hala şiddetle karşı olan, Oblivion motoru yüzünden önyargılarını sürdüren oyuncular mevcut. Ancak her türlü argümana karşın bence oyunun karşısında keyifle geçirdiğim süre yeterli bir karşılık. Bitirdim ancak oyna-

mayı bırakmadım; benim için Balduur's Gate gibi tekrar tekrar oynanan bir oyun oldu. Oyunun atmosferinden kopmak istemiyorum. Gelen iki DLC'yi, yani Operation Anchorage ve The Pitt'i bitirdikten sonra da hala daha fazlasını istiyorum. Depresyona girmedim çünkü üçüncü bir DLC, Broken Steel geliyor ve oyun gelişmeye devam ediyor.

Bu indirilebilir içerik paketlerinin ortalama 10 Dolar'lık fiyatları ile beş - altı saatlik oyun sürelerini kıyaslırsak, aslında gayet pahalı olduklarını söyleyebiliriz. Yine de eskiden beş - altı saatlik oyun süresi için atari salonlarında jetona harcadığımız paraya bakarsak, orantılı olarak karlı olduğumuzu görürüz.

Elbette ki ikisini kıyaslamak abesle iştiğal etmek olur. Bu yüzden yurt dışında 40 Dolar'a, ülkemizde ise üzerine binen vergiler ve masraflar ile 100 Lira'ya satılan ve 30 saatlik oyun süresi sunan bir oyunla kıyaslayalım. Eh, fiyat şimdi fena durmuyor.

Bu ek içerik olayı, fiyat performanstan daha önemli bir amaca hizmet ediyor ve bizleri çok uzun süre görev paketi beklemekten kurtarıyor. Oyunu hayatta ve eğlenceli tutuyor, yamalar tıkr tıkr çıkıyor. Yani bir MMO gibi devamlı elden geçen bir oyun haline gelmiyor ama oyunun hayranlarının yaptığı modlardan ve eklentilerden daha profesyonel ve sorunsuz oluyor. "Hangisini kursam acaba?" diye kafanızda soru işaretleri kalmıyor, neyi hangi sırayla kuracağınızı, hangi yamaların birbiriyle uyumsuz olduğunu nette saatlerce arayıp durmuyorsunuz. Bunu çok dert etmeseniz bile daha fazla içerik göz çıkarmaz; olan modlar ile birleşince aynı oyun, oyna oyna bitmeyen, sizi şaşırtan dev bir eğlence paketi haline geliyor. Böylece benim gibi tek kişilik RPG oynamayı seven oyuncular bayram ediyor.

Bu DLC'leri satın alarak hem yeni bir hikaye ile birkaç saatlik ek oyun süresine ilaveten yepyeni eşyalara da konmuş oluyoruz, hem de oyunun yapımcılarına oyunu hayatta tutmak için kaynak sağlıyoruz. MMO yapan firmalar, biz oyuncuları güzelce "farm'lıyor" diyebiliriz. Yani devamlı ve düzenli olarak firmaya para kazandırıyoruz, değil mi? Bu durumda tek kişilik RPG oyunlarının satış getirisiyle aradaki uçurum büyüyor ve fark büyüdükçe tek kişilik RPG yapmak için harcanan para göze batar hale geliyor. Tek kişilik RPG'ler, gittikçe maliyetini güçlükle karşılayan zayıf yapımlara dönüşüyor. Ekonomik olmaktan, karlı olmaktan çıkmaya başlıyor ve biz daha sağ, daha kötü RPG oyunları ile daha sık karşılaşacağız.

Sadece aylık ücret üzerinden beslenen World of Warcraft, Warhammer Online ve Age of Conan gibi popüler MMO'ların büyük gelirleri bir yana, "Micro Transaction", yani küçük ödemeler sistemiyle ek eşyalar ve oyun içi para satarak güzel para kazanan pek çok ücretsiz online oyun var. Geçtiğimiz aylarda oyuna para harcamak istemeyenler için "Ücretsiz Online Oyunlar" dosya konusu hazırlamıştım. Oyun ücretsiz, ek içerik ücretli; yani sen bir oyna bakalım, beğenirsen ve daha fazlasını istersen küçük bir meblağ karşılığında istediğine kavuşabilirsin. Çok güzel bir sistem; tek kişilik RPG'lerde de uygulanabilir mi, birileri dener mi, göreceğiz. O vakte kadar umarım DLC'ler başarılı olur, hem firmalar para kazanır, hem de oyuncular mutlu olur. Bu sayede kaliteli tek kişilik RPG'ler oynayabiliriz. ☺

agungor@level.com.tr





# Ben

**O**lmayan bir hayatı yaşadım. Var olmayan bir hayatı... Başka bir hayatı... Bana ait olmayan... New York'ta, beşinci caddede, küçük bir dairede yaşadım bir süre. İşsizdim. Her sabah, menülerinde sadece kahvenin ve kahvaltının olduğu restoranlarda kahvaltı ederdim. Her sabah, o aynı restoranta gider ve sipariş almaya gelen, beyaz önlüklü garson kıza "Aynısından" derdim. O da gülümseyip gider, sonra, elinde; cam - kahve sürahisıyla, yumurtayla, kreple döner, kahvemi

doldurur, tabakları bırakır, tekrar giderdi. Kahvaltı ederken jaluzinin arasından şehri incelerdim, dikkatle. Karnım doyduktan sonra, cebimden çıkardığım bozuklukları masanın üstüne bırakır


## Dengesizdim ama hayatım avuçlarımda arasındaydı. Kayıp gitmedi hiçbir zaman; hiçbir zaman bırakmadı beni. Ben de onu...

ve gökdelenlerin gölgesinde kaybolurdum. Umudum yoktu ama umursamazdım. "Ben böyleyim" derdim, Rugby maçlarına beraber gittiğim, her daim kör kütük sarhoş olan dostuma. Ben "öyle"ydim çünkü; sorumsuz, umutsuz, sonraki adımını hesaplamayan, Tanrı'nın belası bir aylaktım. Kendimi sorgulamadım hiçbir zaman. Gereksiz şeyleri kafama takmadım. Birçoğunun gerekli olduğunu bilsem de... Yaptıklarımın ya da yapmadıklarımın sonuçlarını düşünmedim. Nedeni hesap verecek kimsem olmamasıydı belki de. Bir ailemin, bir müdürümün, bir kız arkadaşımın... Hayatımı bir tamircide çalışarak kazanıyor, daha doğrusu, harcıyordum. Para sadece anlık bir araçtı benim için. Anlık ve değersiz... İçgüdülerimi geçici olarak dizginleyen...

Sonra, kutuplara gittim. Ren geyiği, balina ve balık avladım. Avladığım hayvanları çığ çığ yerdim. Oradaki herkes gibi... 50'er tonluk balinalar avladık arkadaşlarımla. İçerdik. Kalın kürklerimizle iglo'larımıza kapanıp... Sabaha dek... Altı ayı siyah, altı ayıysa beyaz olan sabaha... Yapacak başka bir şey yoktu çünkü. Bazı geceler çıldırarak gibi olurum karanlıktan; ölüm gibiydi. Her yer simsiyahtı her zaman ama delirmekten korkmazdım; huzurluydum. Hiçbir şey düşünmezdim. Hiçbir şey hissetmezdim. Soğuğu bile... Bir an olsun. Ortasına delik açıp balık tuttuğum buz parçası kadar donuktu beynim; düşüncelerimi kırıp, döker, paramparça ederdi ama dedim ya, bundan şikayetçi olmazdım.

Sonra... Kanada'ya taşındım. Gitar çalmayı öğrendim. Yıllarca tek başıma çaldım. Ardından, gazeteye bir ilan verip, bir grup kurdum. Önce küçük barlarda sahne aldık; sonra görkemli ve devasa sahnelerde... Binlerce kişiye karşı çaldık. Bizi seven binlerce kişiye... Konser sonlarında gitarlarımızı parçaladım. Var gücümle sahnenin zeminine vurarak... Limuzinlerde gezdim. Benzin istasyonlarının kaldırımları aydınlattığı karanlık gecelerde... Albümler çıkardık. Milyonlarca satan... İmzalar dağıttım. Her defasında farklı imzalar attım. Tutarlılık aramadım hiçbir zaman. Dengesizdim ama hayatım avuçlarımda arasındaydı. Kayıp gitmedi hiçbir zaman; hiçbir zaman bırakmadı beni. Ben de onu...

Ama dedim ya, bu hayatı yaşamadım; başka bir hayatı yaşadığım. Bana ait olmayan bir hayat... Sorumluluklarla, beynimi kemiren düşüncelerle, beş para etmez - gerizekalı insanlarla, bir an bile kendime, hatta, gözyaşlarıma izin vermeyerek... Olmayan bir restorantta, olmayan bir kahvaltıtı ettim. Olmayan bir buz parçasını delip, cansız balıkları avladım. Ve olmayan gitarlarımızı parçaladım hiç çıkmadığım sahnelerde. Ben, bu hayatı yaşamadım. Ben...

...Hiç olmadım.   
firat@level.com.tr

# Zengin ve Güzel Uzaylı Dilberlere Selam Ederim



**D**ünya'nın kendini beğenmiş, ukala, çok bilmiş ve çirkin kızlarından umudu tam kesmişken, Amerika'dan müthiş bir haber geldi: Uzaylılar gerçekmiş!

Nisan ayının sonunda haber ajansları çok bir haberle sarsıldı, bilmem duydunuz mu? Aya iniş yapmış ABD'li astronotlardan biri, Edgar Mitchell, ABD'deki önemli bir UFO konferansına katılıp, artık yaşlandığını ve ölmeden önce halka gerçekleri açıklama arzusu duyduğunu, ABD'nin uzaylılarla iletişim içinde olduğunu ve bunu dünyadan sakladığını açıkladı. Üstelik uzaylıların düşman olmadığını, düşman

**Ya bu uzaylıların arasında zengin ve güzel hanımyevrüklerimiz de varsa?**

olmaları halinde, dünyanın çoktan yok olmuş bulunacağını da altını çizdi.

Şimdi bu okuduklarınıza inanamayabilirsiniz, ama bir de şunu dinleyin. Birkaç yıl önce, adını hatırlamadığım bir Kanada Savunma Bakanı, basın karşısına çıkıp çok önemli bir açıklama yaptı. Basının, medyanın görmezden geldiği, herkesi çok eden bu basın toplantısının tek konusu, uzaylılarla işbirliği yapan ABD'liler ve bu işbirliğinin dünyaya açıklanmamasından büyük rahatsızlık duyan Kanada Savunma Bakanlığı'nın görüşleriydi. Şaka gibi geliyor değil mi size? YouTube'u bir açın da Kanada Savunma Bakanı diye bir aratın, bakalım neler bulacaksınız?

Neyseçliğime, uzaylı kardeşevrüklerimiz var olduğuna her zaman inanmış biri olarak tüm bunlar beni hiç şaşırtmadı. Ama tam da insan yavrusu hanımyevrüklerimiz kendini beğenmiş, ukala, çok bilmiş, mızız, şımarık hallerinden bıkmışken, birden yepyeni bir umutla kaplandı içim. Ya bu uzaylıların arasında zengin ve güzel hanımyevrüklerimiz de varsa? Evet, bir düşünün, kocası araba almazsa, şurada evinden çıkıp da iki sokak öteye gitmeye korkan, basiretsiz kızların karşısında, zengin ve güzel uzaylı dilberlerin var olduğunu düşünün... Her türlü tabu, dogma, cehalet ve oturmamış kişilik problemlerinden arınmış şekilde, bırakın iki sokak ötedeki marketi, uzayın derinliklerinden dünyaya gelecek kadar karizmatik bir kız gördüğüm anda ben aşık olurum arkadaşım.

Dolayısıyla, buradan zengin ve güzel uzaylı hanımyevrüklerimize seslenmek istiyorum. Güzel dilberler, canlarım, tatlı dudaklarından dökülecek alev alev öpücüklerin hasretiyle yandığım kıvr kıvr uzaylı güzeller, benim evin çatısı UFO'yla inmeye müsait, lütfen çekinmeden gelin; kapım, evim, hayatım, yatağım ve gönlüm, size sonuna dek açık. ☺  
cemsanci@level.com.tr



**Alev Alev uzaylı dilberlerin arasında zevkten ve hazdan dört köşe olacağımız daha güzel bir dünya çok da uzak değil. Umudumuzu kaybetmeyelim ve bizim şu şımarık, kezban hanımkızıevrüklerimize teslim olmalıyız.**



# Çevrimiçi Miyiz Arkadaşım?



Üniversite'nin arkaik yıllarında, birkaç arkadaşımın gençliğinin heba olmasına sebep olan Ultima Online'ı hepimiz hatırlarsınız. Bu bedbaht oyun 1997 - 2007 yılları arasında piyasaya sürülen dokuz paketi ile çok canlar yaktı.

Artık online oyun dünyasında çağ atlamak üzereyiz. Age of Conan'lar, World of Warcraft'lar piyasayı domine etmiş durumda. Kurulan alliance'ın girilen dungeon'ın haddi hesabı yok. Ciddi bir miktarda insan, bu dünyaya boş vakitlerinin büyük bir kısmını

## Artık online oyun dünyasında çağ atlamak üzereyiz. Age of Conan'lar, World of Warcraft'lar piyasayı domine etmiş durumda

ayılmaktan çekinmiyor. İşi bir ileri seviyeye taşıyıp, kız arkadaşı ile bu sanal dünyalarda güneşin doğuşu izlemeye gidenlerde bile haberdarım. Gelişmeleri esefle takip ediyorum.

Bu online dünyanın verdiği sanal mutluluk halini doğru düzgün bir şekilde araştıran inceleyen kurumlar olmasa da Belçika - Hollanda yapımı Ben X filmi ve önceki haliyle romanı, MMORPG meselesini önce kitaptan senaryoya oradan da pelikülün üstüne aktarıp mercek altına yatırıyor.

Belçikalı Yönetmen Nic Balthazar'ın aynı adlı kitabından uyarlanan film hem yazarı hem yönetmeni aynı kişi olan ender filmlerden.

Filmde yer alan online oyun Archlord, hayali bir oyun olsa da klasik MMORPG özellikleri harfi harfine taşımakta. Ben X, otistik özellikleri olan bir gencin oyunda yakaladığı mutluluğu ve gerçek hayatta yaşadığı eziyeti zıtlıkları kullanarak gözümüzün önüne seriyor.

Dünyanın her tarafında olduğu gibi Belçika taraflarında da lise eğitimi görmenin biraz farklı bir genç için ne kadar zor olduğunu görüyoruz. Yarım otistik arkadaşımız Ben, her türlü lise zorbalığına

maruz kalıyor ama pasifist algısı yüzünden pek karşılık veremiyor. Tepkisini ise Archlord dünyasındaki 80 level karakteri Ben X (Ben hiçliğim hesabı.) ile ortaya koyuyor. Online dünyada elde edilen arkadaşlıkların verdiği keyif, yalnızlığın yarattığı yanılsamalar ve çocuklarına bir türlü yardımcı olmayan, onların yok oluşlarını izleyen ebeveynler filmi gerçekçi ve izlenilir kılıyor.

Filmin karakterinin otizm olgusu filmin tek eksisi onun dışında, oyunculuk, senaryo ve sanat yönetimi tatmin edici seviyede. Sonuç olarak bu orta - kuzey batı Avrupa ülkesinden çıkan film emsallerinden biraz daha fazla işin felsefesine eğiliyor. Fakat otizm gibi derin bir konuya yüzeysel bakarak hayal kırıklığı yaratıyor.

Filmi hala izlememiş olanlar için orta derecede bir şaşkınlık yaratan sonunu bu sayfada belirtmiyorum. Her ne olursa olsun giderek daha ciddi bir hal alan online oyun bağımlılığın daha ciddi bir şekilde değerlendirileceği platformların ortaya çıkmasını umut ediyorum. Alcoholics Anonymous (Adsız Alkolikler) kuruluşu gibi alkol bağımlıları için oluşturulmuş derneği size hatırlatıp pek yakın bir gelecekte bu online oyun bağımlıları buna benzer bir derneğin kurulacağı tahmin ediyorum. Artık AA toplantılarında "İki yıl, üç ay ve bir haftadır ayığım" diyen tipler yerine OA (Online Addicted) toplantılarında "İki aydır offline'im" diyen insanları göreceğiz, duyacağız, hissedeceğiz. [yekta@level.com.tr](mailto:yekta@level.com.tr)



# Monoloğ...



**O**lması gereken bu mu... Kapı çalıyor ve ayağa kalkıyorum. Tedirginim... Şu andan itibaren hiçbir hükmün esamesi yok... Sanki bir salıncak, sanki bir korku tüneli... Kimin geldiğini biliyorum ya da bilmiyorum, önemi yok... Huzurluyum ya da kaygılıyım, nefes alıyorum ya da almıyorum, uyuyorum ya da uyumuyorum, gülümsüyorum ya da gülümsemiyorum, küfür ediyorum ya da dua ediyorum... Kapı çalıyor; açmıyorum, açmayacağım...

**Ey misafir! Çalmayasın artık bu kapıyı... Beni dinleyesin; arkana dön ve git! İvedi uzaklaş buradan, önünde durduğun kapıdan**

Hayat mısın, yok oluş mu... Yem misin, yemleyen mi, aç olan mı... Kimsin, nesin... Hayır mısın, şer misin... Korku musun, huzur mu. El misin, can mı. Uyku musun, uykusuzluk mu. Ben misin, değil misin... Yok musun, var mısın...

İsrarcıymış kapıya vuran, çürümeye yüz tutmuş o kapının adeta "cıyaklayan" zilene basan... Bu saatte, bu vakitte kim gele ki... Hayrola, gün doğa, zaman gece...

Bu ziyaret zamansız değil mi... Bu ziyaret gerekli mi, bu ziyaret biraz nedensiz değil mi! Sorarım sana "misafir"... Ne almaya geldin, kimi almaya geldin, nasıl almaya geldin...

Ses ver "misafir"; cellat mısın, yaşam veren mi...

Ey misafir! Çalmayasın artık bu kapıyı... Beni dinleyesin; arkana dön ve git! İvedi uzaklaş buradan, önünde durduğun kapıdan... Sana da yük olur bu görev. Yok say sana verilen görevi. Bu kadar acıyı yüklenme sırtına... Bu kez, bir kez ya da son kez istifa et şu ahlaklı görevinden... Gelme hadi, git hadi...

Ne var ki "kutsal misyon"unu ifa etmekte ısrarcısın. "Açmayacağız kapıyı" dediysek alınmayasın; halden de anlarız... Sana verilmiş bir buyruk var, hissedebiliyorum. Elçisin sen de... Kimsin, nesin bilemem lakin yüreklisin. Kendinden eminsin, deneyimlisin... Onu da anladık!

Peki, adını neden buyurmuyorsun bize... Yoksa "sükut ikrardan" mı demektesin bu vakur halinle... Bir isim ver bana... Fısılda... Konuş... Sesini duyuyum...

Yok... Hiç niyetin yok konuşmaya... Tamam... Peki kapıya neden vurmaktasın hala... "Açmayacağız" dedik ya! "Açmayacağım." dedim ya! Hadi başka kapıya...

İnatçısın ama aptal değilsin. Sen de biliyorsun geri dönemeyeceğini, bir adım dahi olsa kımıldayamayacağını, ayak direyeceğini... Bir çıkar yol yok mu ziyaretçi... Rüşvet de almazsın değil mi sen...

Sana bir paradigma kursak, denkleştirsek... Bir diyagram çizsem sana... Bir parametre versem sana, düşünsen, bir parametre versen bana, düşünsen. Bütüne dair, yarıma dair, çeyreğe dair... Yine de olmaz mı... Bana "bir varmış" desen, "bir yokmuş" demesen...

Uyusak, uyansak... Bir kez de ben senin kapını çalsam, açmasan, bana kızsan, ben sana kızmasam olmaz mı... Ödemiş oluruz böylece... Hadi be misafir; erteleyelim bu ziyareti... Belki bir iade-i ziyaret yaparız biz de. Ben ve kardeşim, kapını çalarız. Vefalıyızdır, inan bana...

Dakikalardır, saatlerdir, günlerdir, aylardır kapımızda mısın be Azrail... Ne diyeyim ki ben sana... İsrarcısın... Vele ki elçiye zeval olmaz, sen de haklısın... Buyur gir hadi, kapı açık artık...

Yolun açık ola Azrail, emanetimize iyi bakasın... Gözümüz arkada kalmasın...

Senden son bir ricam var; zaman geldiğinde, vade dolduğunda ve beni almaya geldiğinde zili çalma, kapıya vurma... Islık çal yeter Melek-ül-mevt\*... Dua ile... 🕌

doruk@level.com.tr

\*Ölüm meleği, Azrail.





# Korsanlar Ne İster?

**S**on zamanlarda ortalık bir torrent paylaşım sitesi olan The Pirate Bay davası nedeniyle çalkalanıyor. Takip etmemişler olanlar için kısaca özetleyecek olursak; İsveç kökenli The Pirate Bay (Korsan limanı anlamına geliyor.) sitesi, telif hakları savunucuları tarafından, telifli içeriğin dağıtılmasını sağlamakla suçlanıyordu. Bu şikayet üzerine İsveç polisi, 2006 yılında The Pirate Bay (TPB) sunucularına el koydu ve iki yıllık araştırma sonucunda nihayet dava başladı. Her ne kadar sunucularda fiziksel olarak telifli hiçbir esere (Yazılım, film, müzik vs.) rastlanmasa da, mahkeme TPB'yi yine de suçlu buldu ve işletenlere hapis ve para cezası verdi.

Bunun üzerine özellikle İsveç'te ellerinde korsan bayrakları olan gruplar, mahkeme kararını protesto etmek için sokaklara döküldüler. Her gün dünyanın pek çok yerinde, farklı sebeplerle siteler kapanıyor veya engelleniyor. Ama kaç kişi sokaklara dökülüyor? Bu korsan bayrakları sallayan göstericiler ne istiyor? Korsanlar ne istiyor?

Her şeyden önce, var olan yasalar kapsamında TPB'nin mahkum edilmemiş olması gerekiyordu. TPB fiziksel olarak hiç bir telifli içerik barındırmıyor (P2P'in

güzel yanı). İsveç hükümeti, özellikle ABD merkezli baskılar yüzünden, bütün dünyanın gözleri önünde korsandan yana görünmek istemedi. Ülkedeki "Piratpartiet"

## Telifli eserlerde günümüz şartlarında daha fazla kar elde etmek, insanlara bir şey sunmanın hazzının çok ötesine geçti

yani Korsan Partisi adlı yasal oluşuma devlet desteği vermeleri, zaten fazlasıyla eleştirilmişti. Bu yüzden var olan yasalarda, TPB'yi mahkum edecek düzenlemeleri yapmayı beklemeden, tartışılabilir bir karara imza attılar.

Korsanların itirazlarının dayanak noktasında bu hukuki sorun olsa da, aslında korsanların dertleri temelde var olan dünya düzeni. Çok sert bir tanım gibi gelebilir ama korsanların birincil dertleri gerçekten de her şeye bedava sahip olmak değil. İşte bu yüzden dava ile ilgili yorum yapan Korsan Partisi yöneticisi Rickard Flakvinge: "Kuruluş ve politikacılar tüm kuşağımıza savaş ilan ettiler" dedi.

Telifli eserlerde günümüz şartlarında daha fazla kar elde etmek, insanlara bir şey sunmanın hazzının çok ötesine geçti.

Tabii ki tek derdi her şeyi bedavaya getirmek olanlar da var ama onlar o sokaklarda değildi. Onlar karar açıklanırken bile bilgisayarı başında download peşindeydi. Gerçek korsanlar, var olan telif yasalarına muhalifler, çok pahalıya satılan eserlere karşılar. Mesela bunu Deus Ex'in yaratıcısı Warren Spector da söylüyor. Zaten bu yüzden Nine Inch Nails da şarkılarını, kendi torrent tracker'ları ile ücretsiz dağıtıyor.

Var olan telif sisteminin koruyucuları, asıl amaçlarından o kadar sapmış durumdadır ve her şeyi o kadar maddiyat temelli görüyorlar ki, YouTube'u yeni sanatçıların kendilerini tanıtmaya ve seslerini duyurma aracı olarak kullanmak yerine, siteyle kıran kırana pazarlığa giriyorlar. İstedikleri parayı alamayınca da tüm bir ülkenin sanatçılarını bu ücretsiz ve son derece etkili tanıtım aracından mahrum etmeyi göze alabiliyorlar. Önce İngiltere, ardından Almanya'daki yeni sanatçılar, kendi haklarını savunduğunu iddia eden kuruluşlar yüzünden YouTube'da yer alamıyorlar.

Radyo ilk çıktığında albüm satışlarına zarar vereceğini düşünen, televizyon ilk çıktığında film endüstrisini öldüreceğine inanan zihniyet, şimdi interneti var olan tüm telif sisteminin altındaki bir dinamit gibi görüyor. Fakat elbette ki bir süre sonra bu zihniyete sahip olanlar da interneti olduğu gibi, kendi koşullarıyla kabul edecekler. Şu anda yaşadığımız süreç ise aslında bir geçiş sancısından başka bir şey değil.

Gözleri dolar işareti halinde ortalıkta dolaşan ve sineğin yağını ziyan etmek istemeyen telif hakları savunucuları, büyük stüdyolar, yapımcılar, hatta hükümetler dosya paylaşımını kökten reddettikleri için korsanlar sokaklara çıkıyorlar. Bugün savaş açtıkları neslin, eskiden olduğu gibi bizim mahalle diyebilecekleri sokaklar yok ama internetleri var. İnternetin doğasındaki paylaşımcı ve özgürlükçü yapıyla barışmaya çalışmayanlara, reddedenlere karşı tepki göstermeleri ise anlaşılacak bir şey değil.

Büyük şirketler ne zaman dosya paylaşımını bir düşman değil, alternatif bir dağıtım kanalı olarak görürlerse, o zaman korsanlarla barışıp, korsanı yenebilirler.

Zaten gerçek korsanların istediği bundan başka bir şey değil... [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Ümit Öncel

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

inbox@level.com.tr

# posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Çarşınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm derdlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## ONE MINUTE

LEVEL ailesine selamlar ve saygılar.

**Mr. White: Merhaba canım.**

Bu kadar iyi bir dergi çıkarttığımız için sizi tebrik ediyor ve sorularına geçiyorum.

1. Resident Evil 6 sizce korku oyunu mu olur, yoksa aksiyon oyunu mu?

**Joe: Onlar halka değil, fil.**

**Mr. Pink: Platform oyunu olur.**

**Platform-müzik oyunu hatta.**

**Mr. Blonde: Uçuş simülasyonu olacak.**

**Mr. Brown: Müzikal olacak diye tahmin ediyorum.**

**Mr. Orange: Beşinci oyundan sonra zerre ilgilenmiyorum.**

**Eddie: Filmini izlemeyi tercih ederim.**

2. Testerenin oyunu ne zaman çıkar? Nasıl bir oyun olur? Hangi konsollara çıkacak?

**Mr. Blonde: 2009 sonuna doğru**

**çıkacak, detayları LEVEL Online'da bulabilirsiniz.**

3. Cem Abi kendisine Xbox 360 alabile-

cek bir kız arkadaş bulabildi mi?

**Mr. White: Kız çoktan makineyi aldı. Hatta o kızı terk ettim, yeni sevgililerimle o cihazda oyun oynuyoruz şimdi. Çapkın ve sorumsuz, sadakatsiz bir hayat sürüyor olduğum için pişman mıyım, tabii ki hayır.**

4. PS2 galiba açık platform olmuş. Bu haber biz PS2 kullanıcılarını nasıl etkiler?

**Mr. Blonde: Yel eser, ferah olur.**

5. Bana PSP'de üç - beş zombili oyun söyler misiniz?

**Mr. Pink: Üç beş değil de bir tane söyleyeyim:**

**Infected.**

**Mr. Brown: Zombiyle oyun olmaz.**

Neyse, sorular bu kadardı. Kalın sağlıcakla.

Batuhan Yargı

## MERHABA LEVEL SAKINLERİ

Selam. Dergiyi son birkaç aydır takip etmeye başladım ve etmeye devam ediyorum. Öncelikle derginizi çok beğendim. Yeni okurunuzu kırmayıp sorularımı yanıtlayacağınızi umarak başlayayım.

**Mr. White: Teşekkür ederiz. Biz de 15 yıla yaklaşan LEVEL maceramızda, daima yeni okurlarla karşılaşmanın heyecanını, sanki ilk**

**günümüzdeymişçesine yaşıyoruz.**

**Mr. Brown: Mr. White bu konuşmayı Pulitzer töreni için hazırlamıştı ama sana kısmetmiş. Değerini bil...**

**Joe: Biraz emrivakiye getirmişsin Görkem ama neyse; geç bu seferlik.**

1. Prince of Persia: Prodigy almayı düşünüyorum. Oyunun incelemelerine baktığımda farklı atmosferi filan çok beğendim ve videolarına da hayran kaldım ancak oyunu oynayan herkes anlaşmış gibi oyun çok berbat diyor?

Acaba ben oyuncuların zevkine güvenip başka oyunlar aramaya başlasam mı, yoksa bana resim ve videolardan çok güzel görünen oyuna parayı verip denesem mi?

**Mr. Blonde: Dene, içinde kalmasın, beğenmezsen grubun dışında kalmaz, sen de keyifle kötülersin.**

**Mr. Orange: "Herhangi bir oyun" olarak değerlendirirsen oynamanda bir sakınca yok ancak Prince of Persia serisinin geçmişi göz önüne alırsan içerik ve sunum tarzı açısından kötü bir oyun. Konuyu biraz daha netleştirmiş oldum sanırım.**

2. Bir diğer konu CoD: WaW. Sizce de CoD oyunları kabak tadı vermeye başlamadı mı? Dünya Savaşı oyunlarından bıktık artık. CoD4 çıktığında modern savaş olduğu ve dünya savaşından sonunda kurtulduğum için çok sevin-

miştım ve oyunu alıp iki günde büyük bir hevesle bitirmiştım ama CoD: WaW beni tam bir hayal kırıklığına uğrattı. Sizce de modern savaşa devam etmeleri daha iyi olmaz mı?

**Mr. Pink: Call of Duty: Modern Warfare 2'nin açıklandığından haberin olmadığını anladım ben.**

**Mr. Blonde: Modern Warfare 2'yi GDC 09 dosya konusunu açıp okuyorsun. Sayfa: 68.**

**Mr. Orange: İkinci Dünya Savaşı'ndan bıkmak bilmeyen benim gibi oyuncular olduğunda göz önüne alıyıp yapımcılar ancak sonunda seriyi tam anlamıyla ikiye ayırmanın zamanı geldiğine de karar verdiler; böylece Call of Duty markası geçmişe, Modern Warfare ise günümüze ve geleceğe dair savaşları konu alacak gibi.**

3. Nedense GTA IV'ün grafik hataları bir tek bana gözüküyor? Oyunu 1280 x 1024 çözünürlükte oynuyorum ancak biraz uzaktaki bir aracın, binanın çözünürlüğü çok düşük gibi geliyor. Örneğin, bir binanın eğik bir kısmı kare kare görünmüyor mu? Yoksa bana mı öyle geliyor? Grafik hataları çok gözümü çarptığı için oyunu bir türlü oynayamıyorum. Bu hataları sadece ben mi görüyorum?!

**Mr. Blonde: Hatasız kul olmaz.**

**Mr. Orange: Rockstar'ın hazırladığı yamaları kurunca oyunda en ufak bir hata kalmıyor; test ettim, onayladım.**

**Eddie: Sen sus; GTA IV fanatığı seniii!**

**Joe: Sorma Eddie...**

**Muhasebeden çıkışını alalım şu arkadaşın.**

4. Eski bilgisayarım hiçbir oyunu doğru düzgün oynayamadığım için oyunlar bana çok mükemmel görünüyordu ama bilgisayarımı yenilediğimden beri hiçbir oyundan zevk alamıyorum. Bir oyunu yükleyip üç gün sonra siliyorum. (Örnek: GTA IV, Assassin's Creed, CoD5, Mirror's Edge vs.) Bana hiç sıkılmadan başında sabahlayabileceğim bir oyun önerebilir misiniz? Oyunun türü hiç fark etmez; her türlü oyunu oynarım.

**Mr. Pink: World of Warcraft. Mr. Blonde: Heroes of Might and Magic III.**

**Mr. Orange: Mirror's Edge'i de harcadıysan aklıma bir şey gelmiyor maalesef.**

**Mr. Brown: Fallout olur**

**eskilerden. "Sevmem" dersin Fallout II de var. "HoM & MIll" demiş bak o da güzel.**

Hepinize iyi çalışmalar.

**Not:** LEVEL Cehennemi her sayıda olsa çok iyi olur.

*Görkem Ayyıldız*

## LEVEL BAĞIMLISI

Selamlar ey yüce LEVEL Dergisi çalışanları. Bu süper dergiyi 14 sayıdır takip ediyorum. (Keşke daha önceden takip edebilseydim.) Her sayınızı kaçırmadan alıyorum, hayatıma renk katıyorum. Biraz uzattıktan sonra önünüzde saygıyla eğilerek geleneksel olarak sorulara geçiyorum.

1. Sizce Türk oyun sektörü ne zaman gelişecek? Ne zaman rahat, ucuz bir şekilde uygun fiyata orijinal oyun alabileceğiz?

**Mr. Pink: Aslına bakarsan PC oyunlarının fiyatları çok da kötü sayılmaz. Konsol oyunları apayrı bir telden çalıyor; o konuda haklısın. Düzeltme olasılığı da pek görmüyorum açıkçası.**

**Mr. Blonde: Türk oyun dünyasında bunun üzerine çalışıyoruz.**

**Mr. Orange: PC oyunlarının mevcut fiyatları konusunda ben de iyimserim aslında.**

**Mr. Brown: Bunu etkileyen o kadar çok kriter var ki. Türk oyun sektörü geç başladı ama bu konuda yetenekli çok insan var. Eğer öncü olanlar kendimi kurtarayım olayına girmez, diğerlerine destek verirlerse tahminlerden çok önce, çok ilginç gelişmeler olabilir.**

**Joe: Zor dostum bu işler, zor...**

**Eddie: Türkiye'de bırak oyun sektörünü hiçbir sektör ilerlemeyecek. Pardon; tüketim konusunda her türlü sektör gelişir Türkiye'de. Kredi kartı kullanımı, cep telefonu sayısı,**

**MSN kullanıcı sayısı... Bunlar artar, gelişir, çoşar. Onun dışında herhangi bir sektörden hayır beklemek boş bir hayal kurmaktan farksız.**

2. Acaba bu Xbox 360, Türkiye piyasasına ne zaman girer? Ve fiyatı PS3'e göre nasıl olur?

**Mr. Orange: Merakla ve sabırsızlıkla bekliyoruz. Girdiğindeyse konsolun fiyatı ne olur, bilemem ama yurtdışında PS3 ve Xbox 360 oyunlarının fiyatlarının hemen hemen aynı olduğunu göz önüne alırsak, oyunları ucuz bulmak mümkün olmayacak gibi.**

**Joe: Daha zamanı var. Belirsiz şu anda. Bir de kriz varken bu konuda adım atmazlar.**

3. Kimler evinde evcil hayvan besliyor? Benim bir kuşum var da merakımdan soruyorum.

**Mr. Pink: Evcil tanımını hangi hayvanlarla kısıtlıyorsun? Mesela yavru Panda'yı kabul eder miydin?**

**Mr. Blonde: Termit besliyorum, canım termitlerim.**

**Mr. Orange: Geçtiğimiz Sonbahar aylarına kadar 14 yaşına gelmiş bir köpeğimize vardı ama...**

**Eddie: Mr. Orange'ın köpeğinin aynısından benim de 15 yaşında bir köpeğim var. Ama ilişkimi koparalı çok oldu. Annem bakıyor yıllardır.**

4. Cem Abi, yazdığın "Gönül Manifestosu" gerçekten güzeldi; devamını bekliyoruz.

**Mr. White: Teşekkür ederim canım. O manifesto sayesinde kaç afet-ül dilberin kollarına koşup, şartlarını kabul ediyorum. "Senin olmak istiyorum, al beni" diye kapımda yattığını duysan şaşırırsın eminim.**

5. Windows XP'de DirectX

10 olduğu doğru mu? (Hatta geçenlerde Ali abi yazmıştı Vista ve Oyunlar başlığı altında.) Eğer varsa nasıl halledebilirim?

**Mr. Blonde: DirectX 10 kılığında sokulmuş DirectX 10 var. İlle çalışmam diyen oyunları kandırıyor ama özelliklerini açmıyor. Bir buçuk sene direndim ama Vista'ya geçtim, 1 GB bellek ekle PC'ne sen de geç uğraşma bunlarla. "Yok, bana ille bu lazım" dersin "DirectX 10 for XP" şeklinde Google'la derim.**

6. Son olarak, bilgisayarımda 9600GT marka ekran kartı var ama ben, mesela CoD: Word at War oynarken çözünürlüğü 1280 x 1024 yapıp AA'yı 4x yapmama rağmen AA desteğini alamıyorum. (Kare kare yani.) Acaba ekran kartı sürücümdeki hangi ayarları açarsam sorun düzelir?

**Mr. Blonde: Masaüstünde sağ altta NVidia kontrol merkezinin bağlantısı olacak. Onu açıp AA'yı "Application Controlled" yap.**

Sorularım bu kadardı. Kendinize iyi bakın, sakın hastalanmayın. LEVEL'siz hayat olmaz, yaşanmaz. *Alpan Oral*

## 10 SORU 40 DAKİKA; SINAV BAŞLADI!

Merhaba sevgili LEVEL yazarları, Sizinle tanışmam Mr. Pink'in Star Wars: The Force Unleashed incelemesini bir arkadaşımın elinde okumamla oldu. Sonrasında da gidip kendime bir adet LEVEL almıştım, çok taze bir okurum anlayacağınız. Sizi seviyor ve hayatımı monotonluktan çıkararak az saydıkları materyalden biri olarak görüyorum. Kısa keserek sorularıma geçiyorum.

1. İlk olarak Intel Gamex veya benzer bir projenin İstanbul dışına çıkıp diğer şehirlerde de boy

## ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Hayır, oynamayacak!"

2. "Kahve ister misin hacı?"

**Soru:** Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınıza level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

**GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI**

1. "Senin deee, Hugo'nun daaa..."

LEVEL Ligi'nde Hugo oynarken herkese fark atan Elif'in Fırat'a yenilince söylediği -sansüre uğramış- cümle.

2. "Bak masanı düzenlerim, üzülürsün"

Üç düzen hastası Fırat'ın, Şefik'in ve Ali'nin arasında kalan Elif'e Ali'nin savurduğu tehdit.

**NOT:** Geçen ayki sorularımıza doğru cevap veren okurumuz maalesef olmadı. Bu ay sizlerden daha iyi tahminler bekliyoruz.

göstermesi gibi bir ihtimal var mı? (Mesela İzmir'de.)

**Mr. Orange:** Keşke... Ama bu tip büyük organizasyonların düzenlenmesi aşamasında birçok faktörün aynı anda harekete geçmesi gerekiyor.

2. İmza günü gibi bir etkinliğiniz var mı? Kitap fuarlarında mesela. Sizi kucaklayıp, alnımıza imza attırmak için bir fırsat?

**Mr. Pink:** Bizi yemeğe davet eden, dışarı çıkartıp gönülümüzü hoş eden herkese açığız!

**Mr. Blonde:** Zaman zaman üniversite etkinliklerinde bana rastlayabilirsin.

**Mr. Orange:** Hmmm...

**Mr. Brown:** Alın imza tutmaz...

3. Bir ofis belgeseli hazırlamayı hiç düşündünüz mü? LEVEL Online'a koyarsınız. ("Şefik'e yaklaşıyoruz, aman Tanrım saldırtıyor" gibisinden.)

**Mr. Blonde:** Çok yakında LEVEL Online'da! Din din din!

**Mr. Orange:** Güzel fikir ama üzerinde biraz düşünmek lazım... Fırat?

**Eddie:** Mr. Orange saldırıcaksa çekmeyelim. Zor olur bizim için.

4. Sizce PS2 "üvey evlat" mı oldu artık? En son PS2'ye çıkan güzel oyunlar sadece Star Wars: The Force Unleashed ve Call of Duty: World at War'du bana göre. Sony bizi sevmiyor mu? PS3'e çıkan oyunları PS2'ye de uyarlamak bu kadar zor mu?

**Mr. Blonde:** Donanım belli be güzelim.

**Mr. Orange:** En son fiyat indirimine gittiler ama oyun konusunda bir üvey evlat muamelesi var gerçekten.

Ancak 2009 yılının geriye kalan bölümünde piyasaya sürülecek sağlam oyunlar var: Guitar Hero: Metallica, Harry Potter

and the Half-Blood Prince, X-Men Origins: Wolverine, Indiana Jones and the Staff of Kings, Ghostbusters; The Video Game, Transformers: Revenge of the Fallen, Guitar Hero Smash Hits, MotorStorm: Arctic Edge, Pro Evolution Soccer 2010, Silent Hill: Shattered Memories...

**Eddie:** LEVEL Online ayaklı database'i...

5. Türkiye'de oyunların çok pahalı olduğunu söylüyorlar. (Doğru da söylüyorlar.) Bu fiyat farkını başka bir ülkeyle kıyaslayınca gerçekten dağlar kadar fark var mı, yoksa abartılıyor mu? Bir örnek vererek açıklayınız? Örnek veremiyorsanız da canınız sağ olsun.

**Mr. Pink:** PC oyunları değil de konsol oyunları gerçekten gereğinden fazla pahalı. Normalde 90TL olması gereken bir konsol oyunu 180TL gibi uçuk bir fiyattan satılabiliyor.

6. Türkiye'de konsol oyunu olarak çoğunlukla futbol oyunları revaçta, peki LEVEL dergisinde bu olay "Barbarlar!" diyerek yadırganıyor mu yoksa "Arkasındayız!" mı deniyor? (Ben yadırgıyorum.)

**Mr. Pink:** PS3 = PES gibi bir denklem var Türkiye'de ve ben de bu konuda bayağı rahatsızım.

**Mr. Orange:** Türkiye'de sadece futbol izlenirken "Spor kültürümüz var" dediği müddetçe bu durum da devam edecektir sanırım.

**Eddie:** Biz bu konuda dengeliyiz. Ne sürekli futbol, ne hiç futbol...

7. Hiç korkup da "İlerleyemeyeceğim" dediğiniz bir oyun / bölüm var mı?

**Mr. Blonde:** Gece yarısı balkondaki yapraklar rüzgarla dans ederken ve kuru ağaçların

dallarından düşen gölgelerin parmakları pencerelerde gezinirken, Call of Cthulhu oynamayı bırakmıştım.

**Mr. Orange:** Ne yalan söyleyeyim, F.E.A.R. 2 oynarken kendimi öylesine moda sokmuştum ki bir an oyunu kapatıp ışığı açma ihtiyacı duydum.

**Mr. Brown:** Ben ilk gördüğümde Lemmings'ten bi tırsmıştım ama gençlik o zamanlar...

**Joe:** Katılıyorum Mr. Brown; ben de Colgate'in platform oyunundan tırsmıştım. O neydi öyle be... Koşan dişler falan...

**Eddie:** İlk Tomb Raider'ı abim gece herkes yattıktan sonra oynar, ben de gizlice kalkıp izlerdim. O bile arada geriliyordum. Abimin arkadaşında kaldığı bir gece, onsuz oyunu oynamaya başladım. Sonra fark ettim ki oturduğum sandalye terden sırsıklam olmuş. (Altıma yapmadım; gerçekten terdi.)

8. Sizce küçük (11 - 16 yaş arası. Pek küçük yaşlar değil, evet.) oyuncuların hala bıkmadan usanmadan, "Kantır (Evet, Kantır.)

oynayalım oğlum, haydi internet kafeye" diyerek Counter Strike'tan vazgeçememelerinin nedeni bir alışkanlık mıdır, yoksa kendilerini oyun kıtlığında mı hissediyorlar? ("Daha güzeli var" diyorum anlamıyorlar.) Bu "kantır" vakası bölgesel bir şey değil hem de; birçok yerde örneğini gördüm.

**Mr. Blonde:** Valla Kadıköy'deyken arkadaşlarla birden gaza gelip hala bir kafeye akabınıyor, keyifle oynayabiliyoruz. E süper oyun.

**Mr. Orange:** Ne desem yanlış anlaşılacak; bu yüzden yorum yapmayayım.

**Mr. Brown:** Çok kişinin bir şekilde bulaştığı, hepsini iyi kötü kıvırbildiği, toplu olarak eğlenebildikleri, yaygın bir oyun. Bence dokunmamak lazım. Birakınız oynasınlar, herkes ne seviyorsa onunla eğlensin...

**Eddie:** Counter'ı o yaştaki gençlerin oynaması doğal. Yaşı geçmiş insanların sabah - akşam oynaması anormal bence.

9. Sizce "hayat değiştiren" oyun var mıdır?

**Joe:** Durduk yere iş çıkarma şimdi...

**Mr. Blonde:** İlk oynadığınız oyun...

**Mr. Orange:** Bu oyunlar yüzünden Max Payne'in hayatı mahvoldu be!

**Mr. White:** Bizim CHIP'in online editörlerinden Selçuk İslamoğlu vardır, bildin mi?. Şimdi bi gün ofiste oturuyordum. Selçuk içeri girdi, "Abi, gittim üniversiteye kaydımı sildirdim" dedi.

**Peki dedim ben de. "Neden yaptığını sormayacak mısın?" diye üsteledi. "Yoo" dedim.**

"Hayatta herkesin üniversiteyi bırakma özgürlüğü olabilmeli.

Açıklama yapmana gerek yok". Ama Selçuk inatçı çıktı ve açıkladı: "Çünkü MMORPG

oynayarak mutlu olduğumu ve hayatta başka bir iş yapmak istemediğimi fark ettim, okula zaman ayırmak için MMORPG oynamayırdım" dedi ve tepki bekler gibi yüzüne bakmaya devam etti. Ben de "Peki" dedim.

**Mr. Brown:** Fallout çıktığında benim hayatım değişmişti valla... Sonra da pek bir düzene giremedi.

**Eddie:** Hangi oyun olduğunu hatırlamıyorum ama bir oyunun başında 50 saat, ara

vermeden oturan Uzak Doğulu bir arkadaşımız ölmüş. Yani

hayatı epey değişmiş bu oyun sayesinde; hatta bir başka

deyişle "Hayat değiştirmiş" diyebiliriz.

10. Son olarak; Mr. White, bahsettiği genç kızları şeytani cazibesıyla ağına düşürdüktan sonra nerede saklıyor. Tanrı misafiri kabul ederler mi? (Her ne kadar Tanrı misafirinin aklını Şeytan çalmış olsa da...)

**Mr. White:** Ah o güzel afet-ül dilberler. Her birine ayrı ayrı aşığı. Birinin azgın

denizlerde kabaran şiddetli dalgalardan kırçın gözleri, diğerinin alev alev yanan bir orman kadar sıcak ve kontrol edilemez dudakları, ötekinin kuzey rüzgarlarında salınan başak tarlaları kadar sarı saçları... Kimseyle paylaşmak istemiyorum onları. Hepsi benim, hepsine aşığım.

Kaan Beylen

## SEVGİLİ LEVEL

Merhaba değerli LEVEL dergisi ve çalışanları, İlk olarak adım dolayısıyla yanılıya düşmemeniz için erkek olduğumu belirtmek isterim.

## 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!



(Biliyorum, sizi biraz hayal kırıklığına uğrattım.) Derginizi 139. sayınızdan beri takip ediyorum ve herkese tavsiye ediyorum. Sözü fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. SBS sınavından sonra bir PS3 almayı düşünüyorum ("Xbox360" diyeceğinizi tahmin ediyorum ama onun zahmetine girebileceğimi sanmıyorum.) ve bir PS3 sahibi olduğumda ilk almam gereken oyun sizce hangisi olmalı? (Şahsen Fallout 3 olduğunu düşünüyorum.)

**Mr. Pink: Metal Gear Solid 4 al bari.**

**Mr. Orange: LittleBigPlanet.**  
**Mr. Brown: Biri "Fallout" mu dedi?**

2. Türkiye'de çoğu oyuncunun Metin2, Knight Online ve Silkroad Online gibi oyunlara yöneldiği açık bir gerçek. Ben bu oyunları PC'im kaldıramadığı için oynamıyorum ama RuneScape adında çok sevdiğim bir MMORPG var ki insanlar oynanışına bakmaksızın grafiklerinden yola çıkarak sürekli eleştiriyor. Sizin bu oyun hakkındaki görüşlerinizi merak ediyorum.

**Mr. Blonde: İlginç bir oyun, bana çekici gelmişti ama hiç vakit ayıramadım.**

**Mr. Brown: Bünyem MMORPG kaldırmıyor. Küçükken kazanına düşmüşüm, beni oynatıyorlar.**

3. WoW evreniyle pek alakalı olduğumu söyleyemem zira önceden belirttiğim gibi PC'm o kadar iyi değil. (Elbette onu da bir ara halledeceğim.) WoW "Boşver diğer oyunları, bu oyun olsun sende yeter!" dedirtecek türden bir oyun mu?

**Mr. Pink: Maalesef öyle.**

**Başka bir MMORPG oynamak istemezsin WoW oynadıktan sonra...**

**Mr. Orange: Bir kez bulaşan ve kendini kaptıran, sosyal hayatın tamamen kopuyor; işte öyle bir oyun...**

4. Ben FPS oyunlarını çok seviyorum. (PS2'de elbette.) Bana tavsiye edebileceğiniz PS3 için değişik, online modu olan bir FPS var mı?

**Mr. Orange: Killzone 2!**  
**Eddie: Resistance 2!**

5. Ben büyük bir Star Wars hayranıyım ve Star Wars: TFU'yu heyecanla bekledim, heyecanlıydım ama beni hayal kırıklığına uğratan bir oyun oldu. Oyunun PS3

versiyonunu Mr. Orange incelemişti sanırım; oyunun diğer versiyonlarını bilmiyorum ama PS2 versiyonunda iki farklı son vardı. (Darth Sidious iyi son, Darth Vader kötü son.) ben ilk olarak Sidious'u öldürdüm ama oyuna tekrar başlayıp iki farklı sonu da gördüm. İlk olarak siz hangi sonu seçtiniz?

6. Ofiste çok çalışmaktan bunalım geçirdiğinizde ne yapıyorsunuz?

**Mr. Pink: Kılıçlarımızı çıkartıp savaşıyoruz!**

**Mr. Blonde: Üç M: Mola, makara, muhabbet.**

**Mr. Orange: Aklıma yapacak bir şey gelmiyor ve daha çok bunalıyorum!**

**Joe: Valla ben herkesi bunalıma sokuyorum.**

**Eddie: Çok basit; eve gidiyoruz ve sonra tekrar ofise geliyoruz. Bu döngü durmaksızın devam ediyor.**

7. Elif abla saçını bence turuncuya boyatsın. (Yakışır.)

**Mr. Orange: Siyaha boyadı bile!**

**Mr. Brown: Boyama olayı yok sanırım. Bukalemun usulü doğal bir yetenek. Renk kendiliğinden değişiyor. Işığa tutunca da parlıyor mesela.**

**Eddie: Her yılın altı ayı sarı, altı ayı siyah saça sahip olmaya karar verdim.**

**Joe: Ah be evladım, ah be çocuğum, boyatmayın.**

8. Aranızda Rage Against the Machine'i dinleyen var mı? Varsa en sevdiği şarkı hangisi? (Benim Maggie's Farm.)

**Mr. Pink: Şefik çok sever. (Şaka şaka; o sadece Oasis dinliyor.)**

**Mr. Orange: Ne alakası var ya! The Matrix'in soundtrack'i aracılığıyla bir dönem bulaşmışım ama söyleyeceğim şarkı, muhtemelen grubun en "piyasa" şarkısı olacaktır.**

**Mr. Blonde: Klasik Killing in the Name of...**

**Mr. Brown: Rage güzeldir. Her mevsim dinlenir.**

**Eddie: Lisede dinlerdim. Bulls on Parade'i severdim.**

Sorularım bu kadar. Mail'im yayınlanırsa çok mutlu olurum ve cevaplarınız benim için önemli! Hepinize iyi geceler, iyi çalışmalar! Güç sizinle olsun.

Ada Yankı Taşbaşı

### INBOX İÇİN...

Selam LEVEL sülalesi. Ben 13 yaşında, hard rock dinleyen, uysal bir Türk gençiyim. Size bu satırları yazarken LEVEL'a olan aşkıma da belirtmek

isterim ama Word'e sığmaz. Sizden birkaç tane ricam olacak; sorularım da var tabii ki.

**Mr. Blonde: Hard rock seveni severiz, sor bakalım.**

1. Siz Sandfall isimli full bir oyun vermiştiniz ama oyunda konuşmalar görünmüyordu. Onu sorunsuz bir şekilde, tekrar vermeniz mümkün mü?

2. Tam sürüm oyun olarak first person kamerası olmayan, düşük ekran kartı isteyen, tatlı bir RPG oyunu verebilir misiniz?

**Mr. Pink: Verdik verdik. Arcanum'u verdik. Süper oyundur.**

**Eddie: Evet, resmen Arcanum'u tarif etmişsin.**

3. Star Wars'un yeni oyunu çıkacak mı? Ablamla ben Star Wars fanıyız, hele ben manyağım. Acil Star Wars oyunu lazım.

**Mr. Pink: The Old Republic çıkacak 106 yıl sonra ama o da zaten MMORPG olacak.**

**Mr. Blonde: Bana da lazım,**

### damardan Star Wars oyunu istiyorum!

Ohhh... Yazınca rahatladım yemin ediyorum. Elif Abla; biz Beşiktaş İlköğretim Okulu, 7/A'dan üç - beş tane hayranınız benim, LEVEL'la beraber yıllardır seni de takip ediyoruz. Ve biz saçını eski haline getirmeni çok istiyoruz. N'olur düzelt o saç, korkunç görünüyor.

**Eddie: Valla kısaydı uzadı. Daha iyi göründüğünü düşünüyorum; siz dert etmeyin. Ben hallederim.**

Bir de dergide siyah, garip bir sayfa var. Uzun saçlı bir abi yazıyor orayı, onu da çok seviyoruz.

**Eddie: O abinin adı Korcan. Biz de onu çok seviyoruz.**

**Mr. Brown: Gorcan diye biliyodum ben onun adını...**

**Joe: Gorcan olma ihtimali üzerinde duruyorum ben de Mr. Brown.**

Neyse, benim ablama gitmem lazım. Daha yazardım ama zamanım yok. Bu mail'i yayımlamazsanız gözüm açık giderim ablama. Tehlikeli ama olsun, lütfen yayınlayın! Sevgiler, saygılar efem.

Kerem Uğur Koruyucu

## P.O.S.T.A.L\*

Noktasına dokunmadan...

Sevgili Level Camiamız; Eve Online bağlanamıyorum arabaya bağlanıyım =) Gerçi arabada 5 evde 15 dk da bağlanıyo ama =) Zaten online bağlanıyo 9line bağlanıo xD Bağlanınca da üzüm veriyor =) sevgilerimle  
Orçun Yılmaz  
Online'a, arabaya gerek yok. Sen sadece eve bağlan. Oradan çıkma.

Naber levelcılar dün bir ishal olmusum...Görmnz grk.Tuvlete bi girdim. Çıktımda her trf pislik olmuştü.Nese sie 2-3 sorum olcak.

1-Playstation 2 ne zaman türkiyeye gelecek?  
2-Gelcek ay residen evil 8 versenz gzl olr.  
3-Plastation 1 var bende bir oyn almısm...Üfff...Tavsye edrim.  
4-Haydi noktasına dokunmaca oynyalım!&/(+^%(&+DFCHdYTDKTOM-ROD837620465396+%/(+%+  
Derman Oloğlu

**Evet, bu sefer gerçekten noktasına dokunduk. Dayanamadık, kırptık bu saçmalığı.**

selam level çalışanları nbr lan hepnize nasılsınız bende iyiyim siz sorarsınız diyo düşünüyom size sorularım var öncelikleşü diablo rüyalarım girip duruyo uyuyamıyom lan söyleyin artık ne zaman çıkacak olmadı atın tarihi birde world of warcraft oynayacak param yok egonomik kırz var ayrıca benim dnamanda parayla oyun oynamak yok kodum bozuk bunun ücretsiz serverlerine nası girerim rehber verin birde postalda yayınlamazsanız olay çıkarırım :D  
Berkay Vatansever  
Sırf P.O.S.T.A.L.'da yayımlansın diye çok arttı bu zorlama mail'lar. Biz doğal Türkçe'si bozukları arıyoruz. Her şeyin doğalı güzel.

Sevgili LEVEL kitlesi ve ailesi bir şey sorucam ödüllü editör yarışmasını kazananlar Eddie yerine mi geçi yor  
Berke Kayhan  
Ödül kazanıp mutlu olmak Eddie yerine geçmekse, evet.

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL



ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

Kart Sahibini Adı Soyadı: \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

Kart No: \_\_\_\_\_

Son Kullanma Tarihi: \_\_\_\_\_ Güvenlik No: \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

65 TL

Bu form 31 Mayıs 2009 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi\*  
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)  
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.  
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
E-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com

DB  
DOĞAN BURDA DERGI



İNCELEME

# VELVET ASSASSIN

*Violette ile buluşmaya hazır mısınız?*



## SONRAKİ LEVEL

1 HAZİRAN'DA  
BAYİLERDE

TERMINATOR SALVATION  
VİRTUA TENNIS 2009  
X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

# CENK & ERDEM

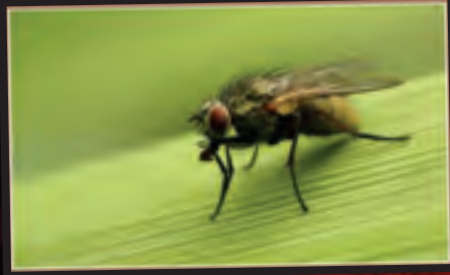
# MÜEBBET

# MUHAABBET

## CENK - ERDEM ATALARIMIZIN SÖZLERİ

- Çevir sesi gelmesin: O telefonu bir daha kullanırsan başına büyük işler açılabilir, mutluluğu ararken zor durumda kalabilirsin anlamında kontrollü bir söylemdir.

- Sinek küçüktür ama besleyicidir: Bir özelliğini beğenmediğiniz kişi, başka bazı özellikleriyle aklınızı başınızdan alabilir. Çeşitli kararlar almadan önce iyice düşünmek gerekir.



- Gülü seven dikenine saplanır: Büyük güzelliklerin büyük sorunları olur. Siz siz olun, orta karar gidin.

- Her kapının bir handikapı vardır: Önünüzü açacak gibi gözükün her avantajın, her fırsatın sakat bir tarafı vardır. Kimseye güvenmeyin, izleniyorsunuzdur.

- Her maça şimşir tarak: Hangi maçta vukuat çıkacağını bilemezsiniz. İçeri pala sokamayacağınız durumlar için şimşir gibi güçlü bir ağaçtan yapılmış tarak en yakın dostunuz, en gizli silahınız olacaktır.

- Anca gidersin kanca gidersin: Şimdi gidip beni terk edeceğini söylüyorsun ama kanca misali biraz gidip, sonra C çizip bana döneceksin. Tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer kürkçü dükkandır adlı saçma lafın delikanlı olanı.

- Araba dediğin nedir ki gelip geçer: Çok istediğin bir şeyi elde ettikten sonra sıkılır, başka ve daha yeni bir modeliyle değiştirirsin. Pert olana kadar aynı şeye binilir mi?

- Hatasız sollama olmaz: Hatasız sollama bile, aslında sıfır hata ile yapılmış bir sollamadır. Hata yapmak istemiyorsak sollama da yapmamalıyız. Elbet önümüzdeki adam bir yerde kenara çekip duracak ya da başka bir yola sapacaktır.

- Top yan ağlar da ben ağlamaz mıyım: Yuvarlak olan ve bu nedenle yan durması mümkün olmayan, hatta bir yanı dahi olmayan top bile yan ağlamayı başarıyor

da biz insanlar mı ağlayamayacağız! Üstelik yan da ağlarız, düz de. O halde ne duruyorsunuz? Zırlayın!



- Yamuluyorsam düzeltin: Bizi en iyi karşımızdaki muhabetimiz görebilir. Dolayısıyla kusurlarımızı da en iyi görüp düzeltebilecek olan onlardır. Bizim bir şey yapmamıza gerek yoktur.

- Bana bir tahteravalli verin saatlerce sallaniym: Adının ne olduğundan bile tam olarak emin olamadığımız bazı cihazlar bizi uzun süre oyalamayı başarır. Ancak netçede elimize koca bir hiç dışında bir şey geçmez.

- Birlikte güneş doğar: Geceleri arkadaş, eş, dost, ahbabıye ile birlikte muhabbete dalarsak vaktin bir anda geçip sabah olduğunu fark ederiz. Bu nedenle bu olayı çok sık tekrar etmemeli, geceleri efendi gibi uyumalıyız.

- Aslan hemen belli olur: Gayet güçlü bir hayvan olarak bilinen aslan, aslında bu özelliği ile hemen tanınır ve hiçbir zaman kendi özel hayatını yaşayamaz. Zavallı hayvan.

- New kids, new kidsinin de on the block kids: İnsan, yeni yetme tıfıl çağlarında ne de saçma şeyler dinler.

- Ben greyderi aldım, Leonardo da vinci; bir bastık sahilde, ben oldum birinci: Ne kadar tanınmış ya da dahi olursa olsun kimse yenilmez değildir. Kazanmayı kafasına koymuş biri için bir greyder bile yeter.

- Koşturana herkes sever: Biz yan gelip yatarken işimizi başkalarının halletmesi kadar güzel bir şey olamaz. Boş duranı kimse sevmez adlı nemrut negatif söylemin pozitif olanı.

- Boş geçmeyelim muhterem dersler: Her ders bizlere bir şeyler öğretir, geçerken üç beş bir şeyler atar önümüze. Boş geçmelerinin suçunu kendimizde aramalıyızdır.

- Cana geleceğine damacana gelsin: Bir yerimize bir zarar geleceğine bol bol su içelim daha iyi.

- Serdar Cebe gelsin: Sevdığımız bir ünlüyü hep daha yakından tanımak isteriz, gelsin cebimize girsin isteriz. İsteriz de isteriz anlamında.

- Mithat Berektir: Bazı insanlar buldukları ortama güneş gibi doğarlar. Tenha bir dükkana girseler içerisi müşteri dolar. Örn: Eee Mithat berektir.

- Müjdat gezenin Müjdat kalfası: Kişinin kendisi ne ise etrafındakiler de aynıdır olur.

- You are Just in Timberlake: Ünlü biri olmana rağmen tam zamanında geldin, hiç kapris yapmadın, aferin anlamında kullanılır.



- Angeline jöle vurmak: Bazı kişilere hiç istemesek de çok sık rastlarız. Bu bizi hiç memnun etmez. Örn: Şu herifin angeline jöle vurmak istiyorum.

- İsmail tell me the Türüt: Kim olursa olsun; ünlü, padişah, sultan fark etmez hep doğruyu söylemelidir. Hiç yalan söylememelidir.

- Ben sana büyük adam olamazsın demedim; Büyükada olamazsın dedim

- Alan da razı Veranda

- Hayat çok garip, vapurlar filan

- Pamuk helvalar cebe

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

% 50'ye  
varan  
indirimler!

444 33 30  
www.bilgeadam.com

**BilgeAdam**

Microsoft  
SOLU ÇÖZÜMLERİ  
Partner

Learning Solutions

Logo  
EĞİTİM  
NİHAZİYE  
AKADEMİ

Authorized  
Training Center

HP

symantec

ATI  
Mali

AUTHORIZED  
Training Center

Apple  
Authorized  
Training Center

Autotonic  
Authorized Training Center

Google

LOGO

#### İSTANBUL

Bakırköy Ebuzyiya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altyol | Kadıköy Halıtaşı | Kozyatağı | Taksim

#### ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

# WORLD IN CONFLICT®

★ COMPLETE EDITION ★

III. DÜNYA SAVAŞINDAKİ  
YERİNİZİ ALIN!

SOVIET ASSAULT  
EKLENTİ PAKETİNİ DE  
İÇERMEKTEDİR!

ŞİMDİ PC'DE!

tiglon

PC DVD-ROM

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. U.S. & U.K. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "WORLD IN CONFLICT" is a trademark of Ubisoft Entertainment. "PC" and "DVD-ROM" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, Xbox LIVE LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

UBISOFT