

144 Türkiye'nin en gok satan oyun dergisi

# LEVEL

Ocak 2009 - 6.50 TL (KDV Dahil) - 2009-01 - ISSN 1301-2134



Prince of Persia

Empire: Total War / Left 4 Dead / GTAIV  
MotorStorm 2 / LittleBigPlanet ve fazlası...





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

## Gündüz çalışıyorum, *gece savaşıyorum.*

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



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



## YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

## YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

## YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

## EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

## YAYIN KURULU

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

## MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

## GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

## KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr  
Ali Güngör agungor@level.com.tr  
Alp Burak Beder abb@level.com.tr  
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr  
Deha Uzbaş deha@level.com.tr  
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr  
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr  
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr  
Kıvanç Güldürür kıvanç@level.com.tr  
Korcan Meydan gorcana@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  
Sami Eyidilli sami@level.com.tr  
Tunc Dındaş turbo@level.com.tr  
Ufuk Özden ozden@level.com.tr  
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

## MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Izmir Temsilcisi: Ziyet Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

## YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

## REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

## LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürlü: Nusret Kırımloğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

## REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

Izmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH

lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların

her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı

yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet

verilmektedir.

# LEVEL ONLINE!

**Geçen ay Editörden'i yazdığım sıralarda yeni LEVEL Online yayına girme aşamasında olduğundan hakkında bir şey yazamamıştım.** Ama bu ay herkesin heyecanla karşıladığı "diğer LEVEL"dan biraz bahsetmek istiyorum.

Öncelikle, LEVEL Online'in yeni ve bağımsız bir yayın olduğunu vurgulamalıyım. Bildiğiniz gibi site her gün güncelleniyor. Her gün oyunlarla ilgili onlarca şey yükleniyor siteye. Haberler, ilk bakışlar, incelemeler, hileler, tam çözümler, çıkış tarihleri, en çok satanlar vb... Kısacası, oyunla ilgili her şeyi, her gün yeni dostumuzla, yani LEVEL Online'la ve sizle paylaşıyoruz.

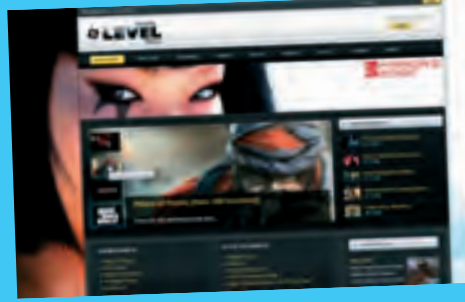
Bunların dışında, siteye girilen yazılara yorum yapabilir ve yeni LEVEL Forumları'nda fikirlerinizi paylaşabilirsiniz. Biz de sürekli olarak yazılan yazılara yorum yapıp forumlardaki tartışmalara katılıyoruz.

LEVEL Ligi ve Röportaj arşivi de LEVEL Online'da yer alıyor. "Download" bölümünden de -şimdilik- LEVEL Okur Özel Sayısı'nı, Ofiste Bu Ay'ı ve LEVEL wallpaper'larını indirebilirsiniz.

LEVEL Online uğruna sosyal hayatını riske atan Şefik'e, en kritik zamanlarda telefonunu açmasa da Tuna'ya ve hayatlarının hatalarını yapıp (!) bizle çalışmaya başlayan herkese teşekkürler.

Ve tabii ki Intel GameX 2008... Ahmet Intel GameX 2008'le ilgili her şeyi yazdı. Ben de başta **Rönesans Fuarçılık'a** olmak üzere; ana sponsorumuz **Intel'e**, katılımcılarımız **Exper'e**, **HP'ye**, **Dragon'a** ve **bizle olan herkese** teşekkür ediyorum.

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



## Notlar

- Güzel Türkçe'mizi mahvediyoruz. Hem de çok uzun süredir... Bırakın interneti, forumları; büyük yayınlarda dahi dilimiz katlediliyor. Çoğu zaman yazılanlardan - çizilenlerden bir şey anlamıyorum. Yazılanları düzeltmeye çalışanlar dahi dilimizi yanlış kullanıyor. Hiçbir ülke dilini bu denli kötü kullanmıyor; hiçbir ülke diline "üvey evlat" muamelesi yapmıyor. Her yazım hatasında, her dejenere edilen kelimede içim acıyor. Lütfen; sadece LEVEL'a mail atarken ya da LEVEL Online'a yorum yaparken değil; HER ZAMAN dilimizi güzel kullanın. En azından bunun için çabalayın. Herkes mükemmel bir Türkçe kullanmak zorunda değil ama lütfen, lütfen, en azından sizi anlamamıza yardımcı olun.

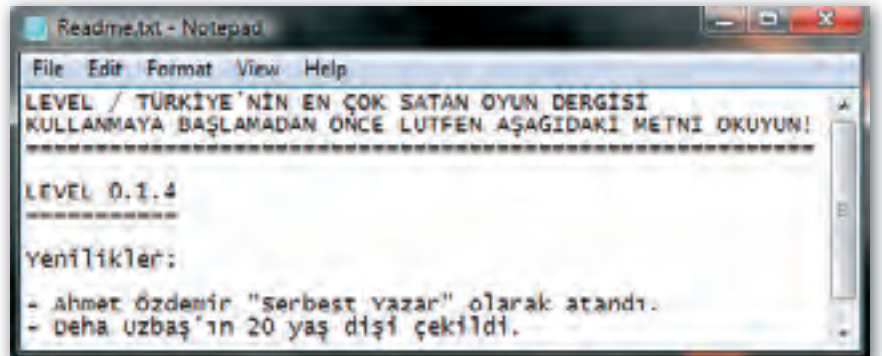
- Gocan Abi bu ay rahatsızlığı nedeniyle İşgal'i yazamadı; gelecek ay kafa sallamaya devam edecek.

- 2009'da bol bol LEVEL ve LEVEL Online okuyun! Herkese iyi yıllar!



Kasım sayımızın resmi satış rakamı **12.964\***

\*Kaynak: Yaysat

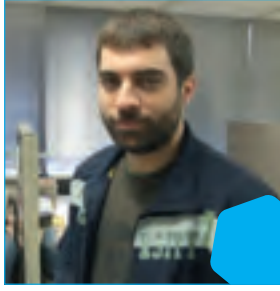


Yılbaşında ne yapıyorsun?

2009'da dört gözle beklediğin oyun hangisi?

## 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.



### Şefik Akkoç

• Danimarka'ya gidiyorum. Yani gitmek isterdim ama... Bana bu soruyu soran ilk kişiye aynı cevabı verdikten sonra yalanıma devam ettim ve "Danimarka'ya gidiyor" izlenimi yarattım. (Niye ki?)  
• Alan Wake! Ne olur çık, ne olur, ne olur, ne olur! Daha ne kadar bekleteceksin bizi... (Çıkarsa BioShock 2 ve Empire: Total War da alırım tabii ki.)



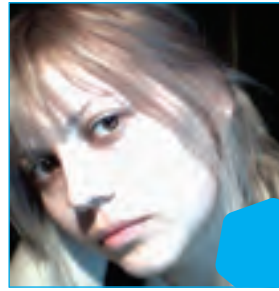
### Burak Akmenek

• Kızım Bahar bu ay dünyaya geldi. Haliyle yılbaşını bebek bakarak geçireceğim. Bu benim "baba" olarak geçireceğim ilk yılbaşı olacak.  
• 2009'da benim kalbim en hızlı Starcraft II ve Diablo II için çarpacak. Bu oyunların ertelenmesi beni epey üzer; umarım Blizzard tembellik etmez.



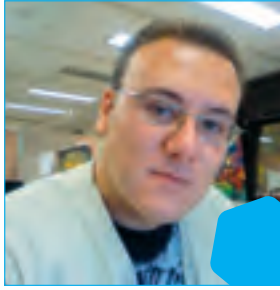
### Tuna Şentuna

• Yılbaşında elbette eğleniyorum. Nasıl eğleniyorum? Misal oyun oynayarak. (İki yıl önce.) Örneğin yolda zaman geçirerek. (Üç yıl önce.) Bu yıl ise bunlar olmayacak; güzel bir parti verip komşuların isyan etmesini sağlayacağım.  
• "Final Fantasy XIII" demek isterdim ama bu oyunun İngilizce versiyonu 2010'da ancak gelir. O yüzden "God of War III" diyorum ve lafı fazla uzatmıyorum.



### Elif Akça

• Tüm yıl yapmadığım şeyleri yapmayı planlıyorum: Sınırsız uyku, sınırsız yemek, sınırsız oyun... Mümkünse kimse beni arayıp sormasın. Yılbaşı benim için gerçek anlamda inzivaya çekilmek olacak.  
• Herkes gibi ben de Alan Wake'i çok merak ediyorum. Onunda dışında diğer piyasaya çıkmayı başarsa Beyond Good and Evil 2, BioShock 2, I am Alive ve Diablo III de beklediğim oyunlar arasında.



### Ali Güngör

• Her yıl yaptığım gibi bütün gün evin tadını çıkartacağım. Yemek, oyun, kitap ve müzikle akşamı geçirip, uykum geldiğinde yatıp uyuyacağım.  
• Starcraft II'nin ve Diablo III'nin çıkış tarihleri belirsiz o yüzden "Warhammer 40.000: Dawn of War 2" diyeceğim. Dinamik senaryo ve askerlerimi hayatta tutup savaştan savaşa onları geliştirebilmek çok çekici geliyor. Esence 2.0 oyun motorunun sunacağı muhteşem grafikler, animasyonlar ve efektler, o yoğun savaş atmosferi ve oluşacak kan gölü... Ha ha ha!



### Cem Şancı

• Tatlı dudaklarından ballar akan, güzel gözlerini seyre doyum olmayan afet-ül dilberlere teslim edeceğim kendimi ki ne dert, ne tasa; varsa yoksa aşk olsun bütün hayatımda.  
• Stargate Worlds ile Star Trek Online'i merak ediyorum ama bu oyunları, çıktığı anda iki gün oynayıp kenara atacağıma eminim. Açgözlülüğüm ve şıpsevdiğim ile alakalı bir şey sanırım.

## 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 çözüm"ünün 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 143. Sayı

### PUAN

9,5

#### Gears of War 2>

Geçen ay, hemen hemen her oyun farklı yazarlarımız / editörlerimizin gözünde çok farklı puanları hak ediyordu. Ancak Gears of War 2 bir istisnayı; herkes oyunun aldığı 9,5 puanı yerinde buldu.

9,5

#### World of Warcraft: Wrath of the Lich King>

Oyundan edindiği ilk izlenimlere göre Burak'ın notu 9,5'tu. Bakalım bu puan, zaman ilerledikçe WoW dünyasındaki gelişmelere göre nasıl şekillenecek...

9,1

#### Resistance 2>

PS3'ün ağır toplarından biri olan Resistance 2, ilk oyunun yarattığı ufak çapta hayal kırıklığını zihinlerimizden kazıyor.

8,5

#### Tom Clancy's Endwar>

Endwar sesle komut sistemi ile strateji oyunlarında bir devrim yaratarak bu türün konsollarda da önünü açtı. Artık kimse "Konsolda strateji mi oynanır..." diye hayıflanamayacak.

8

#### Mirror's Edge>

Tuna'nın çok başarılı bulmadığı ancak özellikle Elif'in, Şefik'in ve Firat'ın bayıldığı Mirror's Edge, özellikle FPS türüne getirdiği devrimsel hareket özgürlüğü ile giderayak 2008 yılına damgasını vurdu.



YENİLENDİ



# LEVEL ONLINE

**HABER**      **İNCELEME**  
**DOSYA** **REHBER** **VIDEO**  
**İLK BAKIŞ**      **FORUM**  
ve fazlası...

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

Her gün güncelleniyor

## İÇİNDEKİLER

## DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

1. "Disciples II" için kurulumla bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
2. "Rappelz" için kurulumla bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor. Kurulumdan sonra oyuna girerken de oyun bir süre güncelleme yapıyor. Oyunu oynayabilmek için güncelleme ekranındaki "Register" buton'una basarak ücretsiz bir hesap yaratmalısınız.
3. "Pyroblazer" için kurulumla bastığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
4. "Flipside of the Divine" demo'sunu oynayabilmek için DVD'deki "Demos" klasöründe yer alan "Flipside" klasörünü bilgisayarınıza kopyalamanız gerekiyor.

## DISCIPLES II GOLD

**MİNİMUM SİSTEM:** 233 Mhz İşlemci, 32 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı, 1.1 GB Sabit Disk  
**ÖNERİLEN SİSTEM:** 300 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 1.1 GB Sabit Disk

# DISCIPLES II GOLD

**TAM SÜRÜM | REHBER: 91**

İlki 1999 yılında piyasaya çıkan Disciples'in ikinci oyunu 2002 yılında raflardaki yerini alınca, strateji oyunlarının fanatikleri bayram etmişti. Sıra tabanlı olan ve fantastik içeriğiyle ilgi toplayan oyun, sonraki yıllarda gelen ek paketler sayesinde iyice zenginleşen bir içeriğe kavuşmuştu. Biz de -bu gelişime tanık olan kişiler olarak- sizi bu süreçten mahrum bırakmak istemedik ve Disciples II'yi gözümüze kestirdik.

Bu ay LEVEL DVD'sinde yer alan Disciples II Gold hem oyunun orijinal versiyonu olan Dark Prophecy'yi, hem de Servants of the Dark ve Guardians of the Light ek paketlerini içeriyor. Oyunu kurun ve iblislerle kapışmaya hazır olun!



## STREET FIGHTER IV

**İLK BAKIŞ: 12**

Bu ay Street Fighter'in ayı oldu. Önce ofisimize Super Street Fighter II Turbo HD Remix ve Kaan geldi; bu sayede bir oyunun ne kadar sürede bitebileceğini öğrendik. Sonra da Tuna'nın Street Fighter IV tespitlerini dinleme şansımız oldu. Görüş ve tespitlerini bir de size anlatsın bakalım.

## LEVEL 144

- 3 Editörden
- 4 Editörden Gizli Hayatı
- 8 Level Ligi
- 10 Tam Ekran

### İLK BAKIŞ

- 12 Street Fighter IV
- 14 Just Cause 2
- 16 Dungeon Hero
- 17 Grand Ages: Rome
- 18 Borderlands
- 20 Battlefield Heroes
- 22 Edge of Twilight



## BORDERLANDS

**İLK BAKIŞ: 18**

Mad Max? Şefik? Borderlands? Geçen yıl da aynı muhabbet dönmüştü ve oyun hala çıkmadı mı? Bu işte bir terslik var sanki... O halde bilgileri tazeleyelim ve Borderlands'in akıbetini öğrenelim.

## LEVEL DVD

**TAM SÜRÜM**

Disciples II Gold

**DEMO'LAR**

Boingo  
Command & Conquer: Red Alert 3  
Flipside of the Divine  
Pyroblazer

**BEDAVA OYUNLAR**

Arc Aether Anomalies  
Gravity Bone  
Night of the Cephalopods  
Plasma Pong  
Rappelz

**EKSTRALAR**

Command & Conquer: Red Alert 3 (Wallpaper Paketi)  
Damnation (Wallpaper Paketi)  
Fallout 3 G.E.C.K.  
Far Cry 2 Ekstra bölümler  
Left 4 Dead (Wallpaper Paketi)  
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir (Wallpaper Paketi)

**VİDEOLAR**

Afro Samurai  
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena  
Chronicles of Spellborn  
Company of Heroes: Tales of Valor  
Disciples III: Renaissance  
Final Fantasy VII: Advent Children Final  
Final Fantasy XIII  
Ghostbusters: The Video Game

**Heroes over Europe**

LocoRoco 2  
Metal Gear  
Mirror's Edge  
Ninja Blade  
Parabellum  
Prince of Persia  
PS3 Keypad  
Sonic Unleashed  
The Godfather II

## EMPIRE: TOTAL WAR

**KAPAK KONUSU / YAKIN PLAN: 24**

Osmanlı Cumhuriyeti'ni içeren oyunuyla gönülümüzde taht kuran ve daha sonra bizi Roma İmparatorluğu'na kadar götüren Total War serisinin yeni oyunu hakkındaki son detayları Ali'den alıyoruz.



## 2008'İN EN İYİLERİ

**DOSYA KONUSU: 92**

2008 yılında piyasaya sürülen birçok başarılı yapım vardı ama bizim de ödül sayımız kısıtlıydı. Bu nedenle LEVEL editörleri olarak bir araya geldik ve en ufak bir tartışma yaşanmadan yılın en iyilerini seçtik. Elif'e de bu seçimleri bir güzel harmanlayıp dosya konusu haline getirme görevi kaldı.







## INTEL GAMEX 2008

**DOSYA KONUSU: 30**

Bu yıl üçüncüsü düzenlenen Intel GameX fuarı bizim açımızdan yorucu olduğu kadar eğlenceli de bir etkinlik oldu. Hazırladık, düzenledik, gittik, yönettik, eğlendik, geldik... Fuarda neler olup bittiğini bir de Ahmet'ten dinleyelim...

# PRINCE OF PERSIA

**KAPAK KONUSU / İNCELEME: 34**

**VIDEO: DVD**

Prince de karşı koyulamaz sürecin bir parçası oldu ve yeni nesille tanıştı. Ancak pikseli günlerde kendisine hayran olduğumuz Prince'in tam bir "ucuz Hollywood filmi karakteri"ne dönüşmesi en büyük üzüntü kaynağımız oldu.



### YAKIN PLAN

24 Empire: Total War

### DOSYA KONUSU

30 Intel GameX 2008  
92 2008'in En İyileri

### PC İNCELEME

34 Prince of Persia  
42 Left 4 Dead  
46 Sacred 2: Fallen Angel  
47 Legendary  
48 Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir  
49 Rise of The Argonauts  
50 Lord of The Rings Online: Mines of Moria  
52 Gothic 3: Forsaken Gods  
54 Grand Theft Auto IV

### 56 KONSOL USTASI

### KONSOL İNCELEME

58 LittleBigPlanet  
62 MotorStorm: Pacific Rift  
63 Super Street Fighter II Turbo HD Remix  
64 The Last Remnant  
65 Sonic Unleashed  
66 Legend of Spyro: Dawn of the Dragon  
66 Dragon Ball Z: Infinite World  
67 Shaun White Snowboarding  
67 Tom Clancy's EndWar

### 68 KISA KISA

### 70 ONLINE

### 74 EKSTRA

### 76 DONANIM

### 84 HİLE

### 86 REHBER

### 100 OYUN ATÖLYESİ

### 102 YAPIM HİKAYESİ

### 103 KÜLTÜR & SANAT

### 110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

### 112 KAFAYARI

### 116 SADECE KAAAN

### 118 ALTIGEN

### 124 POSTA

### 128 OFİSTE BU AY

### 129 SONRAKİ LEVEL

### 130 MÜEBBET MUHABBET



## LEFT 4 DEAD

**İNCELEME: 42 EKSTRA: DVD**

Turtle Rock Studios tarafından hazırlanan ve Valve motoru üzerine geliştirilen Left 4 Dead, multiplayer oyunlar arasından sıyrılabilmek için zombileri kullandı. Çok fazla korkmadık belki ama bir hayli eğlendik oyun boyunca.



## JUST CAUSE 2

**İLK BAKIŞ: 14**

Rico Rodriguez, görüşmediğimiz süreçte neler yaptı, neler planladı acaba? Panau isimli bir adayı ziyaret edeceğimizi duyduk en son; eski ortağının yardımı ihtiyacı varmış ve onu yalnız bırakmak istememiş. Daha neler diyor Doruk?



## LITTLEBIGPLANET

**İNCELEME: 58**

PlayStation 3'ün sahip olduğu birkaç özel markadan biri olan LittleBigPlanet, son yıllarda gördüğümüz en eğlenceli oyunlardan biri olmasının yanında, zenginleştirilebilir içeriğiyle de bizi mest etti.

Trine  
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 Zong!

### FİLM FRAGMANLARI

Dragonball Evolution  
Terminator Salvation  
Watchmen

### SÜRÜCÜLER

ATI v8.11  
DirectX v9.0c  
DivX v6.8  
Gordian Knot Codec Pack v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0  
Microsoft .NET Framework v3.0  
NVIDIA v178.24  
Ogg Vorbis v0.9.9.5  
QuickTime Alternative v1.67  
VobSub v2.23  
Xvid v1.1.3

### SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219  
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3  
Adobe Reader v8.1.1  
AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503  
BenchEmail v2.648

BitDefender Internet Security  
2008 v6.0.3790.0  
CCleaner v2.01.507  
Daemon Tools Lite  
DOSBox v0.72  
FlashGet v1.9.6  
Fraps v2.9.2  
Google Desktop v5.1.709.19590  
HyperSnap v6.12.02  
ICQ v6.0  
Kaspersky Internet Security  
v7.0.0.125  
Maxthon Browser v2.0.4.5799  
mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0  
Password Agent v2.5.1  
QuickTime v7.2  
RealPlayer v11  
Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15  
SUPER v2007.build.23  
System Mechanic Professional v7.1.12  
TeamSpeak 2 v2.0.32.60  
uTorrent v1.7.5  
Wherelsit? v3.84  
Winamp v5.5  
Windows Live Messenger v8.1.0178.00  
WinRAR v3.71  
Xfire v1.83

## 1. HAFTA



## BU HAFTA: WORMS ARMAGEDDON

Merhaba sevgili LEVEL Ligi takipçileri. Bir aylık aradan sonra bildiğimiz ve alışık olduğumuz oyun platformlarına dönmeye karar verdik. PC olsun, PS3 olsun, Xbox 360 olsun, bize daha fazla çeşit sunan platformlarda yaptığımız karşılaşmaların sizler tarafından daha büyük ilgi gördüğünün farkındayım. Bu geri dönüş sayesinde dekoderlerinizi iade etmekten vazgeçeceğinizi ve 2009 yılı itibarıyla başlayan yeni sezonda da ligimizi keyifle izleyeceğinizi umuyorum.

Fark edeceğimiz üzere yeni sezona herkesin sıfırdan başlamasını uygun gördüm ama bu duruma Elif'in tepkisi sert oldu. Ancak puanlarını silmem, onu ilk sezonun şampiyonu ilan etmemi beraberinde getiriyor. Bunu kendisine söylemedim ve bu satırları okuduğunda bana olan kızgınlığı geçecektir umarım.

Yeni sezonun ilk mücadelesi için oldukça nostaljik ve bir o kadar da eğlenceli bir oyun belirledim: Worms Armageddon. Aradan geçen yıllar bizi fazlasıyla paslandırmış olsa da eşit şartlar altında ortaya çıkacak bir birincinin bunu fazlasıyla hak edeceğini düşünüyorum.



Elif'in ne araba kadar güldüğünü kaçırırım açıkçası. Üstelik tam da sol tarafında oturmasına rağmen bu surat ifadesine kavuştuğu gülme anı nasıl kaçar ki? Aynı nedenden güldüğünü de anlamadım çünkü Fırat'tan sonra oyuna veda eden kişi kendisi oldu. Aslında bunun olması gerekiyordu çünkü takımındaki oyuncuların isimleri başımızı ağrıtabilirdi.



Oyuncuları tanıtırken söylediğim gibi, Fırat bu hafta fazlasıyla iddialıydı ama bilgisayarında çıkan renk problemi ve oyunu karmakarışık bir görsellikle oynamak zorunda kalması oyun süresini bir hayli kısalttı. Hangi solucanın kimin takımından olduğunu bile anlamayan Fırat'ı oyun dışına atmaksız bana nasip oldu. Rütbesiyle beni tehdit etti ama baskılara boyun eğmedim ve...

"AMMA ÇEKİŞME OLDU HAFIZ. BU SEFER BEN KAZANACAĞIM!" - ŞEFİK

## OYUNCULAR

## ALİ

Yeni sezona hangi oyunla başlayacağımızı ilk olarak -bir gün öncesinden- Ali'yle paylaşmıştım. Önerimi duyduğunda bir hayli keyiflenen Ali'yle birkaç hazırlık maçı yapmaya karar verdik. Aslında yeni sezona başlarken böyle bir şey yapmamız Elif ve Fırat için haksızlık ama neyse ki bu durumdan haberleri yok. (En azından şu ana kadar yoktu.) Bakalım yaptığımız antrenmanlar Ali'ye yaradı mı...

## ELİF

En az bir Worm kadar sevimli olan Elif'in, Worms Armageddon'da göstereceği performansı merakla bekliyordum. Oyuna bağlanma konusunda bir süre problem yaşayan ve bu nedenle enerjisini kaybeden Elif, daha sonra kurduğu takım ve kadrosundaki solucanların isimleriyle bizi dumur etti. Bu isimleri sizinle paylaşmak isterdik ama RTÜK buna izin vermedi.

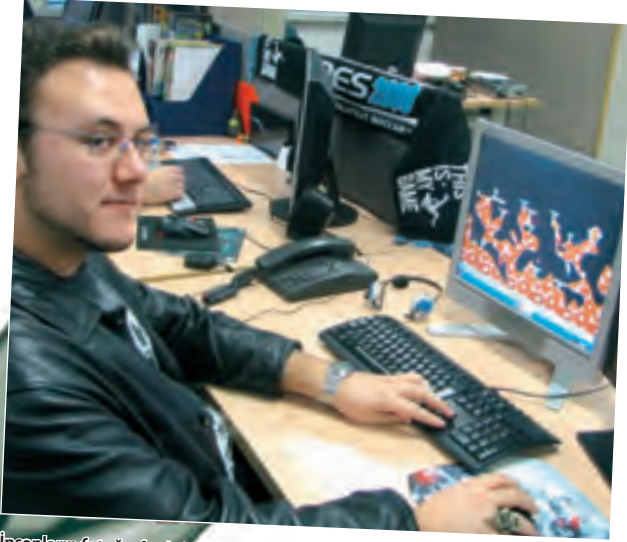


## LEVEL PAF LİĞİ



Yeni sezona girdiğimiz ilk haftada PAF Ligi'nin geleceği konusunda kısa bir görüşme yaptık. Kimimiz PAF Ligi'nin devam etmesinden yanayken kimimiz de sona ermesi yönünde oy kullandı. Sonuç: PAF Ligi yeni sezonda da sizlerle olacak. Peki, yeni sezonun ilk haftasında ne oynayacaktık? Açıkçası bu konuda yaratıcılığımı kaybettiğimi düşündüğünden herkese fikrini sormaya başladım. Tam da bu sırada imdadımıza Ufuk yetişti ve kendisi için büyük anlamı olan bir shooter yaptığını, bu oyunu PAF Ligi'nde oynayabileceğimizi söyledi. Biz de bu yoklukta önerisini dikkate aldık ve Revenge of the Hurr'u oynamaya başladık.

Bildiğimiz, dümdüz giderek önümüzdeki düşmanları vurduğumuz bir shooter'dan ibaret oyun. Manevi değeri ve detayları ise Ufuk'ta saklı. Herkes oyunu bilgisayarına kurdu ve oynamaya başladı. En çok puan kazananın beş puanı kapacağı Revenge of the Hurr'da ben 595, Ali 715, Elif 515, Fırat ise 455 puan toplayabildi. Bu durumda ilk haftanın galibi Ali oldu ve toplamda beni geçmesine yetecek beş



İnsanların fotoğraf çektirirken bazı klasik pozlar verdiğine inanmaya başladım. Bu inancımı destekleyenlerden biri de Ali oldu. Fotoğrafta da göreceğiniz üzere objektiflere etkileyici bir poz veremeye çalışan Ali, bir anlık da olsa oyundan kopunca konsantrasyon avantajını elimine geçirdim. Ali'nin kafası üzerinden göreceğiniz üzere kıs kıs gülmemin sebebi de budur.

"BENDE RENKLER PROBLEMLİ YA.

NEYSE SİZ OYNAYIN." - FIRAT



Önceki gün yaptığımız antrenmanlarda Ali'yi bir kez olsun yenememiş olmam, haftanın galibi olma konusunda beni endişelendirmişti. Üstelik bu kez sadece Ali'ye karşı değil, Fırat'a ve Elif'e karşı da mücadele edecektim. Neyse ki Fırat ve Elif kısa sürede oyundan düşünce Ali'den rövanşı alma fırsatı geçti elim. Beklenenden uzun süren mücadele sonunda Ali'yi suya, 10 puanı da cebeye atıverdim.

### PUAN DURUMU

İSİM	BU HAFTA	TOPLAM
ALİ	8+5	13
ŞEFİK	10	10
ELİF	6	6
FIRAT	5	5
BURAK	0	0
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
MURAT	0	0
TUNA	0	0

#### FIRAT



Worms konusunda en iddialı olan kişi Fırat'tı ama bilgisayarında yaşadığı renk problemi nedeniyle konsantrasyonunu -daha maç başlamadan- kaybetmişti maalesef. Maçtan önce rüzgarı nasıl kullandığını, bizi nasıl yok edeceğini ve oyunun nasıl oynanacağını bize göstereceğini beyan eden Fırat'ın basit bir renk probleminin arkasına sığınmasını beklemiyordum maç sonrasında.

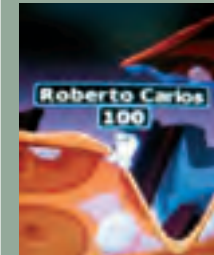
### HAFTANIN GALİBİ

#### EARTHWORM ROCKO

#### 10 PUAN

Geçen sezon şampiyonluğu Elif'e kaptırmayı en fazla dert eden kişi olarak yeni sezona 10 puanla başladığımı ilan, gelecek haftalarda da bu başarımı sürdürüp şampiyon olmayı umut ve arz ederim.

#### ŞEFİK



Her zaman olduğu gibi mücadeleye en avantajlı başlayan kişi benim çünkü ligi ben düzenliyorum, oyunu ben seçiyorum, testleri ben yapıyorum ve kuralları da isteklerime göre belirleyebiliyorum. Üstelik Ali'yle birkaç antrenman maçı da yaparak oyunun nasıl oynandığına dair kilit noktaları da hatırlamış oldum. Gerçi tüm antrenman maçlarını kaybettim ama...



# BIONIC COMMANDO

*1987'den bu yana ismini sıkça duyduğumuz Capcom klasiği Bionic Commando, en son Bionic Commando Rearmed ile karşımıza çıkmıştı. Orijinal oyunun remake'i olan Rearmed, yeni nesil Bionic Commando için adeta bir "alıştırma turu" niteliğindedi.*

*Şubat'ta bize nostalji rüzgarına tutacak olan oyunda, ana karakterimiz Super Joe ya da oyunun NES versiyonundaki Radd Spencer değil maalesef. "Yeni nesil oyuna, yeni nesil karakter yakışır" mantığı ile Nathan isminde bir karakter yaratılmış.*

*Bu yeni ekran görüntüsünden de anlayabileceğiniz gibi yeni nesil Bionic Commando, bir TPS. Ve yine tahmin edebileceğiniz gibi oyun, eskilerin ruhunu yansıtacak derecede çizgisel olacak. Bakalım tüm bu çabalar, oyundan eskilerin tadını almamızı sağlayabilecek mi...*

YAPIM Grin

DAĞITIM Capcom

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 10 Şubat 2009

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







YAPIM **Capcom**  
DAĞITIM **Capcom / Dimps**  
TÜR **Dövüş**  
PLATFORM **PC, PS3, Xbox 360**  
ÇIKIŞ TARİHİ **19 Şubat 2009**  
WEB **www.streetfighter.com**



DÖRDÜNCÜ KEZ... HADOUKEN!

# STREET FIGHTER IV

FIGÜR VE ANİME

Gerçek SFIV hayranları, biraz daha fazla para vererek oyunun Collector's Edition'ına sahip olabilecek. Bu pakette Ryu'nun ve Crimson Viper'in figürleri, ayrı bir diskte HD kalitesinde SFIV anime filmi, çizgi roman tadında hazırlanmış. Dört yeni karakteri konu eden strateji kitapçığı ve ekstra indirilebilir özellikler de bu pakette yer alacak.

**D**ördüncü oyuna özel dört makine... Hepsi birbirine bağlı, hepsinin başında en az dört kişi. Ekran da renkler, hareketler, tüm ihtişamıyla yılların eskitemediği Street Fighter... Ryu, Ken'le savaşıyor; E. Honda sahneye iniyor; Blanka, Brezilya'nın ormanlarından fırlıyor; herkes dövüşüyor; herkes eğleniyor... Daha çok küçüktüm Street Fighter'la tanıştığım. "Abi"ler oynardı o oyunu; ben izlerdim. Anlamazdım nasıl oynanırdı, nasıl mücadele edilirdi. Korkardım birisinin karşısına çıkıp dövüşmeye. Beklerdim ki atari salonu boşalsın, tek başıma kalayım, kimseden çekinmeden Ken ile iki yumruk atayım. Yıllar geçti; ben de Street Fighter oynayabilen biri haline geldim. Oyunun dördüncü versiyonunu yine yılların eskitemediği bir "atari-cide" görünce de haliyle hemen içert daldım. Aynı heyecanla gittim

oyunun başına. Garip bir hal vardı üstümde. Oysaki yıllardır tanıdığım Ken vardı karşımda. Sadece daha renkliydi, daha bir stil sahibiydi ve kesinlikle daha akıcı hareket ediyordu. Ondan korkmuyordum ama heyecanım eminim yüzümden okunuyordu. Birinci tur kazadım. Bir kez daha kazanmam gerekiyordu ve elbette ki kaybettim. Son maçım da çok dikkatli olmalıydım ve şans benden yana güldü ve kazandım. Onunla yeni tanışmış olsam da o, beni tanıdığımı göstermişti. Geçmişin tüm izlerini taşıyan, modern çağın tüm lüksüyle donatılmış, "eski arkadaşım" geri dönmüştü; tüm çekiciliğini ve zarafetini de beraberinde getirerek... (Senin Kaan ile kapışman gerek Duna Dunbuna. - Elif) Sonra boşuna böyle duygusal takıldığımı fark ettim zira oyunun ön inceleme versiyonu dergiye yollanmıştı. Şu teknoloji iki dakika nostalji yaptırmıyor yahu.

**Eski yüzlere estetik cerrahi** > Abel'miş, Crimson Viper'miş; bunlar beni ilgilendirmiyor açıkçası. (Sayfanın bir köşesinde, oyundaki bu yeni karakterlerle ilgili kutuyu bulabilirsiniz.) Yeniliği sevmem de Street Fighter'da öncelikle bir Ken'i görmek isterim. Bir Sagat ile Tiger Uppercut'ı patlatmalıyım. Rufus'un egzotik dövüş stili ve fırl fırl tekmelerine alışmak için süreye ihtiyacım var. Peki Capcom, yeni karakterleri ön plana çıkarmak adına eski yüzleri

## AYDINLIK TARAF

- ✔ Street Fighter II tadındaki oynanış sistemi
- ✔ Mükemmel grafikler
- ✔ Yeni karakterlerin oyunu saçma sapan bir hale getirmemiş olması

## KARANLIK TARAF

- ✘ Gamepad'le oynanmanın aşırı zor olması
- ✘ Seth'in, diğer karakterlerin arasında çok abartılı durması

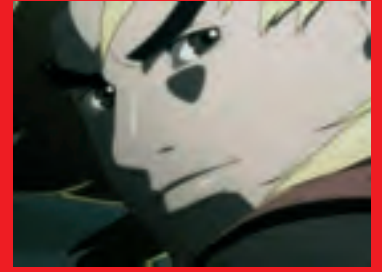


İyi zamanlanmış bir Tiger Knee, güçlü bir Hadouken'i aşip rakibin çenesini dağıtmak için en iyi hareketlerden biridir.



El Fuerte zamanının çoğunu birilerinin omuzlarında geçiriyor. Zavallı Ryu...

## KONSOLLARA ÖZEL



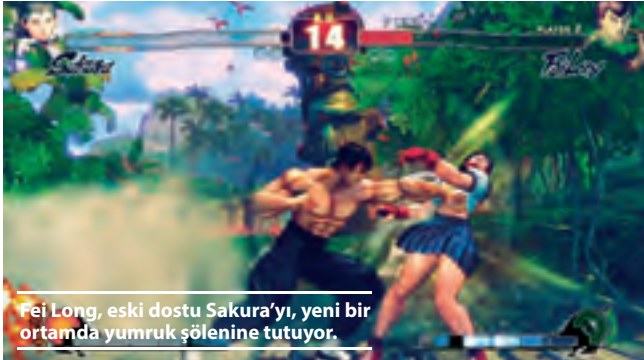
Street Fighter Alpha o kadar iyi değildi de Street Fighter II: The Animated Movie benim için "Anime'ye Giriş 101" dersi tadındaydı. O animeyi kaç kez izledim, Ryu'nun Sagat'la olan dövüşüne kaç kez ruhen dahil oldum, hatırlamıyorum. Fakat aynı duygulara yakın bir heyecanı yeniden hissedeceğime inanıyorum. Bunun nedeni de Street Fighter IV'ün "ev" versiyonlarının, her karaktere özel -oyunu bitirince ortaya çıkan- bir açılış bir de kapanış videosuna sahip olacak olması. Anime tarzına (Başka ne olacaktı ki?) sahip olacak bu sahneler, birbirinden hareketli görüntülere ev sahipliği yapıyor.

arasına girebilecek türde bir yenilik.

Ultra combo'lar ise super combo'ların farklı bir versiyonu. Super combo'lar halen oyunda varlığını sürdürüyor ve üstüne bir de ultrası gelmiş durumda. Super combo barı, siz saldırı hareketi yaptıkça doluyor fakat ultra combo'lar, bundan farklı olarak dayak yedikçe artıyor. "Revenge Gauge" olarak bilinen bu çizgi dolduğunda da üç yumruk veya tekme tuşunu kullanarak çok güçlü bir hareket yapabiliyorsunuz ve burada da SFIV'ün sinematik kamera açıları devreye giriyor. Ekranı an hareketlisinden bir anime kesiti gelmişçesine dalıp gidiyorsunuz.

Oyuna şu anda bile puan verecek haldeyim. Ne kadar etkilendiğimi, ne kadar eğlendiğimi anlatmaya kelimeler yetmez. Bizi bir klasiğin beklediğini rahatlıkla söyleyebilirim. Tebrikler Capcom; teşekkürler Ken, iyi ki varsın Ryu...

**"Street Fighter da garip bir yöne saptı; her şey bitti!" diye düşünüyorsanız... Böyle bir hataya sakın düşmeyin. Bizat denedim, tarttım, paraları saçtım ve SFIV'ün mükemmel bir oyun olarak karşımıza çıkacağını anladım. Bir ay daha bekleyecekisiniz; sonra şenlik başlıyor.**



Fei Long, eski dostu Sakura'yı, yeni bir ortamda yumruk şölenine tutuyor.

bir kenara mı itiyor? Kesinlikle hayır. Tanıdığımız, bildiğimiz, zaman zaman ailemizden daha yakın gördüğümüz karakterlerin hepsi, alıştığımız şekilleri ve hareketleriyle geri dönmüş. Elbette yenilikler de söz konusu ama Capcom, dördüncü oyunu tasarlarken SFIV'i temel aldığı için oyunun başına oturduğunuz saniye kendinizi evinizde hissediyorsunuz.

Tüm zamanımı bu oyuna harcadığım geçtiğimiz aylar, bana SFIV'ün tam anlamıyla neye benzeyeceğini göstermiş oldu. Lakin oyunun "ev" versiyonları, Arcade'de olan bitenden biraz daha farklı. Evlerimize gelecek olan versiyondaki en büyük iki özellik, oyunun online olarak oynanabilecek olması ve

ekstra karakterler. Üçüncü bir özellik, anime tarzındaki ara sahnelere de yine bu sayfalarda yer verdim; ilginizi çekiyorsa o kutuya atlayabilirsiniz.

**Sinematik eğlence**> Street Fighter Alpha'nın ünlü isimlerinden Dan, Sakura, Gen ve Rose, Super Street Fighter II'den Fei-Long ve Cammy ile buluşarak evlerimize konuk oluyor. Bu karakterlerden Dan'ın, Gen'in ve Rose'un son derece gereksiz olduğunu düşünsem de eminim sevenleri vardır; o yüzden pek sesimi çıkarmak istemiyorum. Bu karakterlere ek olarak başka, tanıdığımız dövüşçülerin oyunda yer edip edinmeyeceğini bilemiyorum

fakat eklense de ancak bir kişi daha gelir; fazlası gelmez.

Oyunda yer alan Akuma ve Gouken gizli karakterlerinin yanında, yepyeni bir de boss bulunuyor: Seth. Eski patronumuz M. Bison, Seth'in yanında kedi yavrusu gibi kalıyor zira Seth, biraz "değişik" bir karakter. Dhalsim gibi kolları uzayan, Guile gibi Sonic Boom'lar atan, Akuma gibi ışınlanabilen, karın bölgesinde kendi ekseninde dönen bir Ying-Yang işareti taşıyan Seth, neyse ki pek hızlı değil. Koyduğunuz yerde duruyor; vuruyor da vuruyorsunuz.

Karakter konusunu burada noktalarak, oyunda yer alan iki yeni özelliğe değinmek istiyorum. "Focus Attack" adı verilen, orta yumruk ve orta tekme tuşlarıyla harekete geçirilen yeni stratejik hareketimiz, iki aşamalı bir yapıya sahip. Bahsettiğim tuşlara bastığınız an, karakteriniz farklı bir duruşa geçiyor ve rakipten gelen bir hareketi etkisiz hale getiriyor. Bunun ardından da bir karşı saldırı yapma şansı doğuyor ve rakibe beklemediği bir hamle yapmış oluyorsunuz. Bu hareketi, özel hareketlerle birleştirmek de mümkün ve iki tuşa ne kadar fazla basılı tutarsanız, yapacağınız hareketin etkisi de o kadar büyük oluyor. Bu özelliği uygulamak biraz zor ama Street Fighter IV'ün olmazsa olmazları

## YENİ KARAKTERLER

### ABEL



Fransız... Dövüşçü... Güçlü ve hırslı... M. Bison'ın örgütü Shadaloo'nun yaşayan üyelerini ortadan kaldırmaya ant içmiş olan Abel, açıkçası Street Fighter IV'e eklenen yeni karakterler arasında en oturmuş olanı. Kendisiyle pek fazla oynama şansı bulamadım fakat gözlemediğim kadarıyla yakın dövüşte gayet başarılı. Abel'le başarılı olmak için savunmaya öncelik tanımak ve rakibin açığını yakaladığınız an yakın dövüş combo'larını dizmek önemli. Bu combo'ların arasına bir tane de ultra combo sıkıştırdınız mı, işte o zaman başlıyor karnaval...

### RUFUS



Ken ile dövüşüp Amerika'nın en iyi dövüşçüsü olmak isteyen Rufus, almış olduğu kilolar yüzünden yavaş hareket etmiyor, aksine fiziğinden beklenmeyecek derecede hızlı dövüşüyor. Bir Kung-Fu ustası olmasından ötürü, hareketleri birbirine bağlamada ve beklenmedik yerlerde, beklenmedik vuruşlar yapma konusunda bir hayli iyi. Aynı Abel gibi, Rufus da etkili olabilmek için yakın dövüşmek zorunda.

### CRIMSON VIPER



Lateksler içindeki Amerikan ajanımız, bu oyundaki seksi dövüşçüler arasında hiç çekinmeden adım atıyor. Alevli uçan tekmeleri, elektrikli yumrukları ve tutuk dövüş stiliyle pek bir şeye benzetemediğim Crimson Viper, ellerimde pek kuvvet kazanamadı, yenildim de yenildim. Kendi yeteneksizliğim de söz konusuydu tabii ama Crimson Viper, combo ustası diğer karakterlere göre biraz daha yavaş kalıyor ve hareketler arasında çok açık veriyordu.

### EL FUERTE



Bir kutu adrenalin pompalayıcı hap almışçasına hızlı hareket eden, ekranda takip etmesi pek mümkün olmayan bir karakter varsa, o da El Fuerte'den başkası olamaz. Rufus ve Abel gibi yakın dövüşte uzman olan bu karakter, son derece hızlı olması ve "yur - kaç" stili oynanışıyla uzman ellerde son derece tehlikeli bir karaktere dönüşüyor. Ryu ile bir Hadouken yollayana kadar, bir bakıyorsunuz El Fuerte tepenize binmiş, kameralara poz veriyor.



YAPIM Avalanche Studios

DAĞITIM Eidos Interactive

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

WEB www.eidosinteractive.co.uk/gss/justcause

## YAPAY ZEKA



Yapımcılar yapay zeka alanında da önceki oyunlarına göre çitayı yükseltmeye uğraşiyor. Düşmanlarımızın objeleri ve çevreyi kendi yararlarına kullanmaları ve klasik etrafımızı sarma taktikleri haricinde; telsizler aracılığıyla haberleşip, size karşı çeşitli destekler isteyebileceklerini öğrendik. Bu desteklerin içinde başka paraşüt birlikleri olması, kırılıma havada geçen çatışma sahnelerini getirdi, bekleyip görelim.

"ARKANDA HÜKÜMET, SIRTINDA PARAŞÜT; OLMAZ İŞLER BUNLAR RICOOO!"

# Just Cause 2

## PARAŞÜT HAMLELERİ

Paraşütü artık daha etkin kullanacağız, hatta kancamızı da ekleyeceğiz bazı özel hareketlerle, düşerken bir yere tutunup, kendimizi havaya bile fırlatabileceğiz.

**F**lash oyunları, Java oyunları, konsol oyunları, Dos oyunları... Yılların eskitemediği GTA konseptinin üstüne onlarca klon daha yapıldı. Konsept her ne kadar geniş ve sandbox tarzı olsa da, yalnızca birkaç yapım ayakta kalabildi.

Bazı firmalar araba çalmak üstüne yoğunlaştı, kimi si çete savaşlarını geliştirdi... Bir tanesi de akrobasinin inceliklerini, uçmanın özgürlüğüyle ve maalesef kötü bir oynanışla birlikte harmanlamıştı. GTA konseptine en çok yenilik getirebilen yapımlardan olsa da pek başarılı sayılmazdı Rico Rodriguez'in macerası. Elbette kendi hayran kitlesini oluşturdu ancak eksikliği bol bir oyundu. Just Cause 2'ye ilk oyunun bıraktığı kötü izlenimleri silmek için İsveç'te yapılıyor; paraşütler lütfen!

"Kaşınık!"> Yeni oyun Güney Doğu Asya'da Panau isimli bir adada hayat buluyor. Eski ortağından yardım çağrısı alan karakterimiz, yine eski patronunu kurtarmak için bu adadaki diktatör Baby Panay ile amansız bir mücadeleye başlıyor, bu cennetin ücra köşesinde.

Ada genel olarak Malay kültüründen etkilense de Tayvan veya Japon esintileri görmek de mümkün. Aynı zamanda ilk oyundakinden yüz ölçümü bakımından küçük olmasına karşın çok daha fazla olay ve aksiyon içeriyor. Hatta bu öyle bir ada ki, bir kısmında kar varken diğer tarafta kızlar güneşleniyor! Hatta ve hatta bir tarafta

gökdelen inşaatları sürerken, bu ada sizin diz ağrılarınıza manyetik kayalarla şifa buluyor; 13 taksitle ayda... Öhöm, neyse; yapımcılar böyle bir adanın gerçek kaşifler için, benzer şeyleri tekrar tekrar sunan bir texture deposundan daha etkileyici olduğuna kanaat getirmiş ve bine yakın mini görev ve yapılacak şeyi de adaya eklemiş.

Bu kadar çeşitli şeyi bir araya getiren bir toprak parçasında, görevleri yapabilmek için yeni yollara kavuşuyoruz, tıpkı Far Cry 2 gibi. Söz gelimi basmamız gereken kampa bir araçla

veya yaya olarak saldırmabileceğimiz gibi, yanındaki dağdan paraşütümüzle sürpriz bir atak gerçekleştirebilecek ve düşerken el bombalarımızla katliam yaratabileceğiz. (Yapımcılar belirtmemiş ancak ben çiğ veya benzeri bir özelliğinden bulunmasını can-ı gönülden istiyorum.)

Tabii ki bu seferki maceramız daha şahsi bir mesele olduğu için, arkamızda hükümet desteğini görmüyoruz. Bu nedenle silah ve araçlarımızı kendimiz temin etmeliyiz. Bu konuda oyun bize oldukça çeşit sunuyor diyebiliriz; klasik makineli ve roket atar dışında lazer güdümlü silahlarımız bile cephaneliğimizde olacak. En güzel taraflarından biri

Her ağaçta sarmaşık veya yosun gibi süslemeler görebiliyoruz.

Neden aydan gizlenen belgeselci edasıyla Rico'yu izleyen bir kamera açımız var ki?

Muhtemelen sonradan yapabildiğimiz tonla eklemeden sadece birisi de silahlara dürbün takmak.

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Gelişmiş fizik motoru
- ✓ Bol çeşitli ada konsepti
- ✓ Kaos sistemi
- ✓ Kanca

## KARANLIK TARAF

- ✗ Senaryo klişe duruyor
- ✗ Oynanışta sorunlar çıkabilir
- ✗ Multiplayer modun eksikliği çok olacak

Öte şaibeli pozisyon, topsuz alanda yere çakılacak sürücüsüz helikopterde ne yapıyor Rico?



## Bi'si DİCEM

Lütfen birisi bu görselden yola çıkıp "Monkey Island 2 üssü 2" versiyonu yapсын.

de tüm araç ve silahların yenilenebilecek olması.

### Ateş hattı gibi politika>

Panau Adası'nda siyasete de bulaşacağız ve umuyorum yapacağımız politik seçimler Far Cry 2'den çok daha etkili olacak. Adada zaten asil diktatörümüzün başında olduğu bir hükümetin bulunduğunu biliyoruz, bunun dışında üç isyancı grup daha olacak ve her grubun etki bir alanı olacak. Siz politikayı başarılı kullanarak hükümetin gücünü devirip ondan bir kaleyi alabileceksiniz, bu da sizin etki alanınızı arttıracak o bölgedeki gücünüzü ve görev olanaklarınızı arttıracak.

"Kaos" adı verilen bu sistem özellikle dengeler üstünde büyük yer oynayacak, yani yarattığımız kaosun etkisi büyüdükçe isyancı birlikler güç kazanacak ve bu aslında bir yerde sizin işinizi zorlaştırırken başka bir açıdan da size yeni imkanlar sağlayacak. İsyancılarla birleşip hükümetin gücünü azaltabileceksiniz belki, ama bu durumda hükümet de size karşı önlemlerini arttıracak, yani oyunun başlarında adayı yerinden oynatırsanız, oyunun ortalarında normalden iki kat fazla düşmanla uğraşmanız olası. Yapımcılar bu sisteme "adaptive difficulty" adını vermiş, kabaca çeviriyle uyarlanabilir zorluk seviyesi diyebiliriz.

Kaos düzeninin oyuna bir başka etkisiyse silah ve kara borsa seçenekleri olacak, arkanızda kapı gibi hükümet olmadığı için, silahları kendiniz temin etmek durumunda kalıyorsunuz. Sonuçta bu kaos sistemini etkili kullanarak adadaki yönetimin gücünü azaltırsanız silah satıcılarına cesaret vererek size yeni silah ve geliştirmeler getirmelerini sağlayacaksınız; umarım "gri" karakter ve etkili seçimler lafları havada kalmaz...

**İsveçli balıkçıların üstün el kremi teknolojisi>** Teknik özelliklere geldiğimizdeyse JC2'nin en öne çıkan kısmının, aşmış draw distance olduğunu söylemek gerekiyor. Screenshot'lara bakarken gözlemi biraz daha zorlasam 100 metre ötede denizde yüzen köpek balığını göreceğim gibi hissediyorum. Onun dışında patlama veya çevre efektleri de hiç başarısız görünmüyor. Şu şaibeli "sürücüsüz helikopter" görseli dışında bir eksiğe rastlamadım şahsen.

Bunun ötesinde yapımcıların iddiaları arasında araç fiziklerinin geliştirilip, her araç bir karakter verilmesi çalışmaları var. Yani spor arabayla dağda bayırda gidemeyeceğiz artık; yine de akrobatik özelliklerimizi çok da kısıtlamamaya çalışıyor keretalar. Hatta bu oyunda hareket halindeki aracın çatısına çıkıp başka araçlara geçebileceğiz.

Yüzme ve paraşüt animasyonlarının geliştirilmesi vaadini saymazsak, kutuda da değiştiğim kanca artık oldukça önem kazanıyor. Artık bir uzvumuzcasına kullanabildiğimiz kancamızla düşman veya objeleri tutup sürükleyebiliyoruz, Spider Man vari salınımlar gerçekleştiriyoruz.

Sesler açısından rastladığım tek bilgi, eski oyundaki yetişkinler için şarkı konseptinin yerinde kalacağı ve ek olarak ortama göre değişen soundtrack sisteminin gelmesi. NFS Undercover kadar olmasa da araç efektlerinin de geliştirileceğini umuyorum; başka da pek beklentim yok açıkçası.

Görünüşe göre ekip ilk oyundan gerçekten ders almış. Ancak yapımcının İsveç asıllı olması, aklıma bir an için firmanın krizden dolayı kapanması olasılığını getirdi, umarım çok şom ağızlı bir insan değilimdir. ☹

**Aksiyon desen var, çeşit desen var, politikaya da bulaşıyor ucundan; vallahi bu seferki oyundan umutluyum şahsen. Lütfen lanet olası bug'lar, birer yamalık naneler olsun sadece.**

## Bi'si DİCEM

Just Cause 2 patlama efektleri Crysis Warhead'i aratmasın.

## FALLOUT 3

### Eklene eklene büyür bu dünya

Bethesda Fallout 3'ü piyasaya sürdü; beğenen beğendi, beğenmeyen sinir oldu, attı oyunu bir tarafa. Ne var ki Bethesda'nın planları büyüktü. Oyunu yalnız başına, çürümeye bırakacak değildi ve bu bağlamda tam üç adet indirilebilir içerik hazırladı. Bunları sırasıyla Ocak, Şubat ve Mart ayında yayına sokacak olan Bethesda, 2009'un ilk ayında bizi Operation: Anchorage ile Alaska'nın geleceğini tehdit eden Çinli'lerin karşısına çıkartmaya hazırlanıyor. Tarihi bir savaş olan Anchorage Savaşı, askeri bir simülasyon olarak oyunda yer alacak. Şubat ayında ise The Pitt güncellemesini indirebilecek ve burada da Pittsburgh'ün kalıntılarına kurulmuş olan bir yağmacı şehirde görev alacağız. Bir takım bağlılık kararları vermemiz gereken The Pitt'i, Mart ayında hazır olması beklenen Broken Steel takip edecek. Brotherhood of Steel'e katılacağımız bu görevin diğerlerinden farkı, bizi Fallout 3'ün ana konusunun ötesine taşıyacak olması.

Şu an için bu içeriğe ne kadar para döneceğimiz konusu kesinlik kazanmış değil ama büyük ihtimalle Oblivion'un eklentisi Knights of the Round'a ne kadar ödediysek, buna da o kadar ödeyeceğiz.



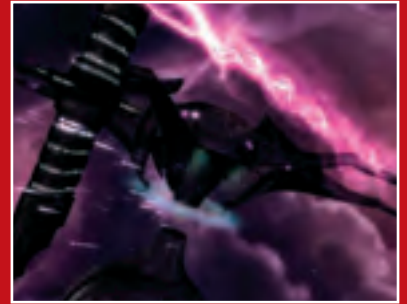
## SINS OF A SOLAR EMPIRE

### Ertelenen ertelene...

Siz bu yazıyı okuduğunuzda çoktan satışa sunulmuş olması gereken Sins of a Solar Empire: Entrenchment, ertelendi. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre bunun nedeni oyunun test aşamasının henüz tamamlanmamış olması. (Yani bize kaliteli bir ürün sunmak istiyorlar.)

Entrenchment, adından da anlaşılacağı üzere oyuna daha çok savunma alanında yenilikler getiriyor. Örneğin TEC, daha uzun menzilli taretlere ve savunma yıkan özelliklere kavuşuyor, hangarlarına uçak-savar silahları ekleniyor ve mayınlarla tuzak kurma imkanı elde ediyor. Eklenen Starbase'ler de oyuna yeni bir soluk getireceği benziyor. Herhangi bir yere kurulabilen bu devasa, mobil "şatolar", gemi üretimi de yapıyor, devasa silahlarla düşmanların korkulu rüyası da olabiliyor. Böylesine büyük ve tehlikeli bir üniteye kavuşmanın yolu ise bolca para basmaktan geçiyor. TEC'in saldırı odaklı kazandığı bir ünite de Ogrov Torpedo Cruiser olarak oyuna ekleniyor. Defans olarak yerlerde sürünen bu gemiler, saldırı alanında fazlasıyla iyi.

Daha fazla gezegen, daha fazla antik eşyanın, yeni ünite özelliklerinin ve bir takım grafiksel geliştirmelerin bulunduğu Entrenchment, yaklaşık 10 Dolar'dan satılacak ve büyük ihtimalle 2009'un ilk çeyreğinde bizimle olacak.



## TEAM FORTRESS 2

### Spy ve Engineer'lara bir haller oluyor

Valve'dan gelen bir açıklama ile sarsıldık! (Öyle bir şey olmadı.) Sarsılmayı diledik lakin sadece "Hmm, iyiymiş" diyebildik ve tekrar Team Fortress 2'nin başındaki yerimizi aldık.

Şu sıralar, az sonra bahsedeceğimiz değişiklikleri oyunda görmüş olacağınızı belirterek habere geçiş yapıyoruz. Valve, ünlü oyununda Spy ve Engineer'lara birkaç ufak yenilik getiriyor.

Engineer'ların inşa ettiği dispenser ve teleporter'lar artık üçüncü seviyeye kadar yükseltilebilecek ve Spy'lar da görünmezlik güçlerini cephane toplayarak şarj edebilecekler. Bu güncellemeyle birlikte kullanıcı arayüzünde de birkaç ufak değişiklik olacak.

Bu güncellenmenin ardından, Scout'ta büyük değişiklikler göreceğimiz devasa güncelleme de şu sıralar hazırlık aşamasında. Valve, bu önemli yeniliklerin yanında oyunun Xbox 360 versiyonunu da PC'dekiyle eş değer hale getirmek adına hummalı bir çalışma yürütüyor.





Teke tek dövüş beklemiyordum zaten ama bire yedi nasıl bir oran? Ya da ben yok edilmeyi hak ediyor muyum?

YAPIM Firefly Studios  
DAĞITIM Gamecock Media Group  
TÜR Aksiyon  
PLATFORM PC, Xbox 360  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği  
WEB www.heroherohero.com

GOBLINLER'İ SEVİYORUM

# Dungeon Hero

**F**RP oynayan ve seven birisiyseniz, Goblinler çok alışık olduğunuz yaratıklardır. Özellikle düşük seviyelerde Goblinler hep karşınıza çıkar. Bir insandan küçük; yeşil, çirkin ve pis yaratıklardır. Hep bize saldıran bu kendini bilmez ucubeleri öldürerek seviye atlamaya başlarız ve ilerleriz. Peeki, onlara hiç yakından bakanınız oldu mu? Ya da onlar ile ilgili tüm detayları merak edeniniz? Tabii ki birçok oyun kendi "dünyasına" sahip ve yaratıklarının davranışları da kendine has. Dungeon Hero da kendi dünyasına sahip bir oyun. Oyunun tasarımcısı Simon Bradbury ve ekibi özgün ve bir o kadar da güzel bir dünya yaratmışlar. Nasıl mı? Goblinler'e başrolü vererek!

Oyunda savaşçı bir karakteri kontrol ediyoruz. Sakin aklınıza şaşalı bir şövalye gelmesin; tam tersine kendisi bildiğimiz -ve bir kısmımızın sevdiği- barbar bir karakter. Kel bir kafa, kaslı bir vücut, belden üste bir şey giymeyen, sırtında bir kalkan, belinden boynuna kadar bıçak dolu bir kemer ve belinde asılı kılıcıyla tam olarak "aranan adam"... Neden burada olduğunu kendisi de bilmiyor. Ama biz bir şeyler biliyoruz neyseki; Goblinler tarafından, Goblin şehrine girmek üzere fena halde kandırıldığımızı biliyoruz mesela.

Goblin şehrinde iki farklı Goblin ırkı birbirleriyle büyük bir savaş içerisinde. Bu arada kazma yeteneklerini sonuna kadar kullanan Goblinler, çok büyük bir kötülüğü uyandırmışlardır. Necromancer'lar tarafından kontrol edilen ve dünyanın daha önce görmediği cinste yaratıklar artık goblin mağaralarında kol gezmektedir.

**En goblin benim**> Simon Bradbury'nin dediğine göre çevre detaylarına ziyadesiyle önem verilmiş. Karanlık bir mağarada olmamıza rağmen atmosfer ne çok karanlık, ne de çok aydınlık. Ayrıca

## Bi'şi DİCEM

Lütfen birileri ana karakterimizin neden Kratos'un aynı olduğunu açıklasın!

## AYDINLIK TARAF

- ✔ **Goblinler çok eğlenceli**
- ✔ **Detaylı ve özbebe mekan tasarımları**
- ✔ **Kel ve çıplak kahraman rocks!**

## KARANLIK TARAF

- ✘ **Hala tamamlanmamış dövüş sistemi**
- ✘ **Tekdüze kalma ihtimali**

mağaralar hiç de hayal ettiğimiz gibi döküntü yerler değil. İçleri gayet güzel tasarlanmış; mutfağından kütüphanesine kadar farklı odalar mevcut ki bu da oyuna çok güzel bir hava katacağına benziyor. Şehirlerde ise NPC'lerle bol bol konuşabileceğimiz gibi birçoğundan da etraftaki olaylarla ilgili haberler alacağız. Buna ek olarak her zaman mağaralarda olmayacağız. Etrafta savaş alanları, kaleler ve madenlerle karşılaşacağız.

Şehir o kadar canlı yapılmaya çalışılmış ki etrafta şiir okuyan, enstrüman çalan hatta birbirlerinin sağlığıyla ilgilenen (Testereyle bacak kesmeyeceğiz ama, değil mi?) Goblinler kol geçecek.

Oyunun kandırılmış kahramanı olarak düşman köyün Goblinler'yle uğraşmak yetmiyormuş gibi bir de bütün mağaralara saldırmaya programlanmış yaratıklarla uğraşacağız. Dövüş sistemi tam olarak bitmiş değil ama şimdiye kadar yapılan açıklamalara göre bir yetenek ağacımız (Skill Tree) olacak. Bu yetenek ağacından seçtiğimiz vuruş stili kullanılabilir hale gelecek. Dövüş esnasında ise aldığımız yetenekleri çok fazla combo yapmaya gerek kalmadan, neredeyse tek tuşla kullanabileceğiz. Örneğin karşımıza kalkanlı bir düşman çıkmışsa ve biz önceden yetenek ağacımızdan "Shield Slam" isimli anti kalkan yeteneğini öğrenmişsek, tek bir hamleyle düşmanımızın kalkanını kırabileceğiz. Dövüş esnasında ekranımızın sol tarafında göreceğimiz öfke (Rage) birikecek



Evet evet; hem hack'icez, hem slash'icez!

## Bi'şi DİCEM

Ne olur gondollu Goblinler'imiz olsun!



ve vuruşlarımızın daha çok hasar verebilmesini sağlayacak.

Öyle görünüyor ki Goblin yaşamı çok güzel bir şekilde betimlenecek. Çevre detaylarına ve RPG öğelerine doyacağız. Oyunun geleceğini belirleyecek asıl öge ise hiç şüphesiz dövüş sistemi olacak. Ayrıca split screen modu sayesinde bir arkadaşımızla oyunu oynayabileceğiz ama bu ve buna benzer birtakım mod ve ekstralar oyun çıktıktan sonra internette indirilebilecek.

"Eğer şirin ve eğlenceli Goblin olmaz" diyorsanız çok yanılıyorsunuz. Bu oyunla birlikte aşına olduğumuz hack and slash yeniden eğlenceli popülerleşecek gibi. 🤖

**Dungeon Hero, düşünmeye mahal vermeyen, salt eğlence vaad ediyor. Bir de savaş sistemini insanı sıkımsayacak şekilde yapılandırabilirlerse hack and slash kahkahalarına karşılık.**

## KOLAY MI SANDIN?!



Oyunun yapımı boyunca başta Simon Bradbury olmak üzere bütün ekip, boş zamanlarında çevre bölgelerdeki kaleler ile zindanları ziyaret etmiş ve tasarımlarına bu yönde şekil vermişler. Oyunun sadece çevre tasarımları tam 18 ay sürmüştü.



YAPIM Haemimont Games  
DAĞITIM Kalypso Media  
TÜR Simülasyon  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği  
WEB www.haemimontgames.com

IMPERIUM ROMANUM 2 KİMLİK DEĞİŞTİRDİ

# Grand Ages: Rome

**E**kim ayında hediye ettiğimiz Imperium Romanum'un devamı geliyor ahalî! Antik Roma'yı sıfırdan kurduğumuz bu şehir simülasyonu çok da iddialı görünmemesine rağmen oldukça ilgi çekmiş ve beğeni toplamıştı. Evdeki eski bilgisayarında kurup da gayet yüksek çözünürlükler ve köküne kadar açılmış grafiklerle oynayabilmek beni de oldukça mutlu etmişti. Politikaya yeni atılan Romalı bir soylu olarak şehir planlamacılığı yapmak, düzgün işleyen bir ekonomi kurmak ve askeri güç oluşturup kullanarak güvenliği sağlamak... Zor ama tatmin edici bir iş! Caesar serisini seven oyuncular da tahminimce, benim gibi bu oyunla hoşça vakit geçirdiler. Oyunun genel zayıflıkları vardı elbette ama insan her zaman 90, 100 almış oyunlarla eğlenmiyor; o anki ruh haline göre sarıyor veya sarmıyor, bu kadar basit...

**Antik belediyecilik** > Birkaç ay sonra oynayabileceğimiz Imperium Romanum 2, -daha doğrusu- yeni adıyla Grand Ages: Rome'un grafikleri ilk oyundan çok daha iyi duruyor. Yayımlanan ekran görüntülerine şöyle bir baktığınızda siz de anlayacaksınız. Ama oyunun

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Daha yüksek yapım kalitesi
- ✓ Düzgün savaş sistemi
- ✓ Günümüze yakışan grafikler
- ✓ Gelişmiş ekonomi sistemi

## KARANLIK TARAF

- ✗ Değişip duran isim
- ✗ Önceki oyunların vasile ile ortalama arasında değişen kalitesinin beklentilerimizi düşürmesi

gelişen tek yanı grafikleri değil. Julius Caesar, Pompei ve Octavian gibi mühim şahsiyetlerin gözüne girerek bir nevi "başbakana yaranmış belediye başkanı" tadı yakalayacağız bu oyunda. Tamamladığımız görevlerin faydalarını bütün senaryoda göreceğiz. Hatta serbest şehir kurup ta kılarken veya arkadaşlarımızla oynarken de bunlar işimize yarayacak. Ana senaryoda 20 tarihî şehir ve bölgenin haritası, bize görev veren daha başka önemli kişiler, 60 bina, 50 ünite, gemiler, adalar, gelişmiş ekonomi sistemi ve arkadaşlarımızla oynarken demiş miydik? Evet multiplayer'i de olacak ve ister düşman olacak, ister dost takılacaktır.

Imperium Romanum'daki savaş sistemi çok basit ve hatta biraz anlamsızdı. Barbarlar kendi ha-

## COLLOSEUM



Gerçek ismiyle Flavian Amfityatrosu, Roma'nın şehir merkezinde yer alan ve imparatorluk tarihinde inşa edilmiş en büyük, en önemli anıtsal yapılardan biridir. 80.000 kişi burada gladyatör dövüşleri ve aslanlara atılan insanları izliyor, hem ibret alıp kanunlardan korkmayı öğreniyor, hem de eğleniyordu. Eski savaşlar burada canlandırılarak imparatorluk propagandasıyla halk hipnotize ediliyordu. Kentlilik, yani Romalılık ve antik çağda uygarlık işte böyle kanlı bir şekilde ayakta tutuluyor ve kutlanıyordu.

## DEV ANITLAR

Colosseum, Circus Maximus, Pantheon gibi dev anıtlar dikmek oyunun görevleri arasında yer alıyor.

inde takılıyordu ve biz estiği zaman bir kuvvet toplayıp gidip kesiyorduk. Karşımızda adam gibi bir direniş olmadığı gibi, biz de ne taktik ne strateji uygulamadan oyunun bu kısmını bodoslama geçiyorduk. Yeni oyunla beraber oyunun savaş sistemi yenilenecekmiş. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında standart olan özellikler bu oyunda da yerini alacakmış. Eh barbarlar tehlikeli olacak demektir, ama oyunun esas zorluğu açlık, veba, isyanlar, yangınlar, depremlerle başa çıkabilmek. Zaten insanları memnun etmek zor!

Gelelim beni hiç memnun etmeyen değişikliğe, isim değişikliğine. Seri ilk kez isim değiştirmiyor; Glory of The Roman Empire ile başlıyor, Imperium Romanum oluyor, tam Imperium Romanum 2 geliyor derken bir de bakıyoruz ki Grand Ages: Rome olmuş! Yapımcı "Kararımızı verdik, artık bu isim altında devam edecek bu seri" dese de ben pek güvenmiyorum arkadaşlar. Marka devamlılığı olmadan olmaz bu işler sevgili Haemimont, değerli Kalypso, yapımcı da dağıtımca da dikkat edecek bunlara! Neyse değerli okurlar, güzel bir oyun olacağını umarak, olmadı tekrar Caesar kurarız diyerek yazımızı bitiriyoruz. 📧

**Antik Roma'da kent kurmanın, uygarlık kurmanın keyfini yaşatacak yeni bir oyun iyi olacak. Ekran görüntüleri ve açıklanan özellikler, eskisinden çok daha kaliteli bir oyun olacağını gösteriyor.**

Gün batımının kıvılcığında, yorgun bir şekilde hanın yolunu tutan askerler...





YAPIM Gearbox Software

DAĞITIM 2K Games

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009 Yaz

WEB www.borderlandsthegame.com

BEKLEDİM DE GELMEDİN

# Borderlands

**G**eçen ay Call of Duty: World at War yazısında yaptığım "geçmişe yolculuğu" bu ay da Borderlands'te yapabilirim sanırım. Yine askere gitmeden önceki dönemde, Kasım 2007 sayımızda Borderlands için bir ilk bakış yazmış, oyunun içeriğine paralel olarak konuya Mad Max'ten girip bir de güzel laf kalabalığı yapmıştım. Ve en önemlisi de oyunun çıkış tarihi olarak 2008 sonbaharını işaret etmiştim. Bir gariplik var, değil mi? 2009'a girmiş bulunuyoruz ve Borderlands için yine bir ilk bakış okuyorsunuz. Durum şu ki askerde olduğum dönemde, Mart ayının ortasına doğru Take-Two bir açıklama yaptı ve Borderlands'ı 2009 mali yılı raporu dahilinde gösterdi. Biz oyuncuların bu rapordan çıkarması gereken sonuçta oyunun bu yıla ertelendiği oldu. Elbette bu ertelemeye bir kılıf bulundu ve oyunun daha kusursuz ve sorunsuz olması için ek süreye ihtiyacı olduğu belirtildi. Peki, kabul.

**Uçsuz bucaksız topraklar>** Gelelim Borderlands'e ve aradan geçen bir yılda neler olup bittiğine. Öncelikle oyunu bir kez daha özetlemek isterim: Borderlands, daha önce yaptığım benzetmedeki gibi Mad Max'i fazlasıyla anımsatan ve bizi kaos ortamına sokup sonuna kadar eğlendireceğini umduğum bir yapım. Bilim kurgudan nasibini alan oyunda tuhaf araçlara sahip insanların bin bir çeşit

silah ile birbirine saldırışına hem tanık olacak, hem de bu kargaşanın içinde yer alacağız. Oyunun sahip olduğu görsellik ve tema, Mad Max benzetmesi yapmama olanak tanıyor. Bugüne kadar yayınlanan ekran görüntüleri ve videolar, tanımımı destekler nitelikte. (Tuhaf ve akademik cümleler yazmaya başladım.) Daha fazla zaman kaybetmeden bilgileri güncelleyeyim.

Borderlands, E3 fuarında kendini gösterme şansı yakaladı ancak kaliteli yapımlar açısından oldukça zengin olan fuarın ön plana çıkamadı; biz de dosya konumuzda oyuna yer vermemiştik haliyle. Şimdi bu durumu telafi etme şansı elime geçmişken fuar notlarını vermek isterim. Mad Max ör-

neğinden yola çıkarsak silah ve araç kullanımının önemli birer detay olacağını tahmin etmişsinizdir siz de. Fuarda da bu özellikler ön plana çıkarılırken, oyuncular oyunun co-op destekli içeriğini test etme şansı yakaladılar. Pandora adlı gezegene salıverilen oyuncular, yanlarına üçer kişi daha alarak dört kişilik bir takım oluşturdu ve bu şekilde hem birbirleri, hem de uzaylılar ile mücadele etmeye başladı. Elbette takımların dört kişiden oluşması gerekmiyor çünkü oyuncu sayısı arttıkça görev paylaşımı ve uyum konusunda problemler ortaya çıkabilir. Bu nedenle araç kullanan ve etrafa kurşun yağdıran birer oyuncunun yeterli olacağını düşünüyorum. Açıkçası bu

## AYDINLIK TARAF

- ✓ Silah çeşitliliği
- ✓ Eğlenceli olmasını umduğum oynanış sistemi
- ✓ Atmosfere olan inancım sürüyor

## KARANLIK TARAF

- ✗ Çeşitlilik derken kafamız karışmasın
- ✗ Yeni çıkış tarihine de güven olmaz

Asla bir düşmana bize bu kadar yaklaşma şansı tanımamalıyız.

Ateş ettiğimiz zaman namlu bu şekilde parlarsa işimiz zor.

Silah çeşitliliği sayesinde farklı görünüşte silahlar oluşturmak mümkün olacak.

## MAD MAX



Filmi bir kere daha anmışken birkaç görsel araştırırım dedim ve Mel Gibson'ın ne kadar genç olduğunu gördüm. İlk Mad Max filmi 1979 yılında vizyona girmiş ve Mel Gibson'ın da 1956 doğumlu olduğunu göz önüne aldığımızda 23 yaşında, gencecik bir adamla yüz yüze geliyoruz. Filmin yönetmeni olan George Miller ise aradan geçen yıllardan sonra bambaşka bir projeye, 2006 yılında vizyona giren Happy Feet'e imza atmış.



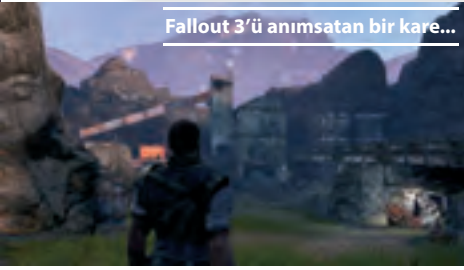
Araç kullanımının oldukça zevkli olacağını tahmin ediyorum.



## KARAKTERLER

Oyundan büyük bir senaryo beklentiniz olmaması gerektiğini belirtmeme rağmen Borderlands'te ön plana çıkan karakter ve hikayeler var elbette; Mordecai, Roland ve Lilith. Pandora gezegenine belirli bir amaç uğruna gelen Mordecai, Quinn'i arar ancak onun öldüğünü öğrenince bunun nasıl gerçekleştiğini araştırmaya başlar. Uzun mesafeden savaşmayı tercih eden Mordecai'nin headshot konusunda uzman olduğu belirtiliyor. Eski bir Crimson Lance askeri olan Roland, ordu için özel eğitim almış olmasının avantajlarına sahip. Liderlik vasfı sayesinde ekip arkadaşlarının tecrübe puanlarının daha hızlı artmasına yardımcı olan Roland, onları Medical yeteneği sayesinde iyileştirebilir ve Support yeteneğiyle de onlara silah, cephane ve hasar verme konusunda destek çıkabilir. Oyunun üçüncü karakteri Lilith ise özel güçlere sahip altı Siren'dan biri olarak Pandora'ya gelir ve diğer Siren'ları aramaya koyulur. Özel güçleriyle ekip arkadaşlarının hücum gücüne katkı sağlayacak olan Lilith, hasar verme ve isabet oranlarını arttırabilecek, düşmanların hızını azaltıp ekip arkadaşlarının hızını yükseltebilecek. Bu kutu bitti.

## Fallout 3'ü anımsatan bir kare...



noktadan sonra neler olacağını tahmin etmek güç değil çünkü amaç, düşmanları ortadan kaldırmak ve hayatta kalmak üzerine kurulu; yani mücadelenin ucunda hayatın anlamına ulaşmak yok. (Hayatta kalma mücadelesi de "hayatın anlamı"

## Borderlands, daha önce yaptığım benzetmedeki gibi Mad Max'i fazlasıyla anımsatan ve bizi kaos ortamına sokup sonuna kadar eğlendireceğini umduğum bir yapıım

diyebileceğimiz bir amaç değil midir?) (Bu bir laf kalabalığı cümlesidir.)

Yapımcıların ilk günden itibaren sürekli olarak değiştiği ve fuarda da bas bas dile getirdiği konu, oyunun silah yelpazesinin genişliği. Konuyu öylesine ön plana çıkarıyorlar ki Borderlands'in bir silah fabrikasından ibaret olduğu sonucu bile çıkarılabilir zaman zaman. Elçiye zeval olmaz mantığıyla ben de yinelemek isterim ki oyundaki silah sayısının yüz binleri aşması önemli bir detay. (Yine "detay" dedim Fırat!)

(Detaylarda boşulasın Şefo! - Fırat) Her biri kendine has tasarıma ve özelliğe sahip olacak silahlar oyunu renklendireceği gibi canlı da tutacak. Bu durumun araştırma ve oyun süresini de uzatacağını düşünürsek...

Günümüz oyun piyasasındaki her aksiyon oyununa olduğu gibi Borderlands'de de RPG unsurları katma çabaları var. Oyun başlarken bir karakter sınıfı seçip savaş boyunca yaptıklarımız ile karakterimizi geliştirmeye çalışacağız. (Aslında bu özellik öylesine yaygınlaştı ki "RPG unsuru" diye adlandırılmasına gerek kalmadığını düşünüyorum.) Tecrübe puanına bağlı olarak gelişecek olan karakterimizin hem mevcut özelliklerini modifiye edebilecek, hem de ona yeni özellikler ekleyebileceğiz. Böylece silah kullanımı ve düşmanları öldürme konusun-

da kendimizi geliştirerek daha rahat bir oynanış sağlayabileceğimizi tahmin ediyorum.

Diyeceğim o ki ertelene ertelene ilğimi kaybeden oyunlardan biri olmamasını istediğim Borderlands'i merakla bekliyorum, özellikle de silah yelpazesi konusundaki iddiayı test etmek için sabırsızlanıyorum. 🎮

**Umarım bir daha ertelenmez ve sürekli ertelenerek parlıtısını kaybeden yapımlardan biri olmaz Borderlands.**

**Patlama efektleri etkileyici görünüyor.**



## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Avrupa futbolunun en önemli organizasyonu olan Şampiyonlar Ligi'nde grup maçları tamamlandı. Altı haftalık mücadele boyunca sürpriz sonuçlar alındığı gibi ilginç sıralamalar da oluştu. Öncelikle Türkiye'yi ligde temsil eden Fenerbahçe'yi değerlendirmek isterim.

Geçen yıl şans faktörünü de arkasına alarak büyük başarı kazanan Fenerbahçe, yarı finali son anda kaçırmış ve Chelsea'ye elenmişti. Bu yılsa geçen sezondaki gücünden uzak görünen takım hem ligde, hem de Avrupa'da fazlasıyla tözkeşliyordu. Sonunda Şampiyonlar Ligi grubunda altı maça çıkan takım sadece iki puan alabildi ki Arsenal maçında alınan puan da tartışmaya açık. Grupta şaşırtıcı olansa son maça Arsenal'i yenen Porto'nun grup lideri olması. Fenerbahçe gibi Porto da geçmişiyile kıyaslandığında zayıf bir kadroya sahip ancak fırsatları iyi değerlendirerek bu başarıyı yakaladılar. Devamı gelir mi? Hiç sanmıyorum.

A Grubu'nda hangi iki takımın gruptan çıkacağı belliydi ve sürpriz olmadı. Chelsea ve Roma puanları toplayıp gruptan çıkarken beni şaşırtan tek şeyse Chelsea'nin liderliği alamaması oldu.

B Grubu'nda Inter ve Werder Bremen gibi iki takım varken Panathinaikos'un grup lideri olarak bir üst tura yükselmesi, bu yılın en büyük sürprizi herhalde. Bremen'in grup üçüncülüğünü son maça yakaladığını da not düşeyim.

C Grubu, Barcelona'nın ne kadar puan kazanmak istiyorsa o kadarını kazanabileceği kadar rahat bir gruptu. Sporting, Shakhtar ve Basel takımlarının en ufak bir şansı bile yoktu ve son maçı yedek oyuncularla oynayıp kaybetmesine rağmen grup lideri oldu Barca.

Diğer gruplara nazaran çekişme olmasını umduğum D Grubu'nda ise Liverpool ve Atletico Madrid, Marseille ve PSV gibi iki iyi Avrupa takımına hiç şans tanımadı.

Grubu en az Barcelona kadar rahat götüreceğini tahmin ettiğim Manchester United, grup ikincisi Villarreal'den sadece bir puan fazla alabildi ancak bu da grup lideri olmasına yetti. Aalborg ise Celtic'i geride bırakma başarısını göstererek UEFA Kupası'na kaldı. (Bu da ligin ikinci sürprizi diyebiliriz.)

Sezona çok kötü başlamasına rağmen Avrupa maçlarını riske atmayan Bayern, 14 puan toplayarak F Grubu'nu lider tamamladı. Yıllardır istikrarlı performansıyla dikkat çeken Lyon da bir üst tura çıkarken Fiorentina ise UEFA Kupası'na katılmaya hak kazandı.

Son olarak H Grubu'nda da büyük bir çekişme yaşandı ve Juventus ile Real Madrid tur atlayan takımlar oldu.

Roma, Chelsea, Panathinaikos, Inter, Barcelona, Sporting Lisbon, Liverpool, Atletico Madrid, Manchester United, Villarreal, Bayern Munich, Lyon, Porto, Arsenal, Juventus ve Real Madrid bir üst tura çıkan takımlar. İngiltere'den ve İspanya'dan dörder takımın tur atladığı ligde Barcelona ya da Manchester United takımlarından birinin şampiyon olacağını tahmin ediyorum ve finali ipe çekiyorum.

**Not:** Geçen ay Hoffenheim'ın çıkışından bahsedip onları bir güzel övmüştüm. Lider bıraktığım takım hala lider ancak söylediğim gibi, henüz Bayern Munich ile karşılaşmamışlardı. Ne kadar şanslıyım ki yakın dostlarım sayesinde, Münih'te oynanan Bayern Munich - Hoffenheim maçını tribünden izleme şansı yakaladım. Açıkçası Hoffenheim'ın güçlü rakibiyle başa baş oynadığını söyleyebilirim ancak şanssızca yenilen iki golle maçı kaybettiler. Bu sonuç hem üzücü, hem de sevindirici aslında. Başarabileceklerini gösterdiler en azından...

Legeol Odaburda  
lodaburda@level.com.tr





YAPIM DICE  
DAĞITIM Electronic Arts  
TÜR Online Aksiyon  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği  
WEB www.battlefield-heroes.com



SONUNDA KENDİ "HERO" MUZU YARATABİLECEK MİYİZ?

# Battlefield Heroes

Yıllardır kendi "hero"muzu yaratmak için yanıp tutuşuyoruz ama nafile. Nice vaatlerle bize "Hero'nuzu şöyle özellikli, böyle kostümlü yapabilirsiniz." dediler ama henüz bu sözü veren hiçbir oyun, beklentilerimizi tam olarak karşılayamadı. Bir o oyun, bir bu oyun, kapı kapı dolaştık fakat zihnimizdeki kahraman imajını ekrana yansıtmamıza olanak tanıyan bir oyuna rastlamadık. Şimdi diyeceksiniz ki "Ama City

**BH'de bir Battal karakteri yaratıp ona siyah tayt, beyaz giysi ve kırmızı kuşak takabileceğim miyim?**

of Heroes'da ya da filanca oyunda...". Bir saniye; ben size aklımdakini anlatayım, isterseniz ondan sonra devam edelim. Bir kere ben Cüneyt

Arkın'ın üzerine kahraman tanımam. "Battal Gazi" olsun, "Malçoğlu" olsun, Cüneyt Abi'mizin canlandığı karakterler gerçekten "hero" kelimesine tam olarak karşılık gelen karakterlerdir. Henüz Mortal Kombat ve Fatalıty icat edilmemişken, "Dünyayı Kurtaran Adam" filminde, Leonidas kılıklı adamı elleriyle ortadan ikiye bölerek Fatalıty nasıl olmuştur, tüm dünyaya gösteren kim? Tabii ki Cüneyt Abi'miz. Peki, Battal

## AYDINLIK TARAF

- ✓ EA'in play 4 free servisi sayesinde oyunun ücretsiz indirilebilmesi
- ✓ Kişiselleştirilebilen detaylı karakter tasarlama arayüzü
- ✓ Birden fazla karakter tasarlayıp bu karakterleri oyun içinde değiştirme olanağı
- ✓ Eğlenceli ve farklı bir Battlefield deneyimi

## KARANLIK TARAF

- ✗ Parayla satın alınan envanterlerin oyunun dengesini bozma olasılığı
- ✗ Bir Battal Gazi karakteri tasarlayamayacağımız yine

## HADİ BAKALIM, CİCİLERİMİZİ GİYELİM



Tasarlayacağımız karakterin tamamına 10 farklı bölgesini keyfimize göre şekillendirebileceğiz. Yüz, kafa, boyun, aksesuar, orta beden, göğüs, eller, kalça, bacaklar ve ayaklar olmak üzere sayısız kombinasyonda giysiyi ve parçayı bir araya getirebileceğiz. Beta versiyonda bir "Battal Gazi"

tasarlayamadık ama belki tam sürümde -online olarak satın alacağımız eşyalarla- bir "Battal" karakteri oluşturabiliriz. Sonuçta envantere Türk fesinin ve "I'm with this Stupid" yazılı tişörtlerin bile yer aldığını düşünürsek çok da ütöpik bir beklenti sayılmaz herhalde.

**HARİTALAR SATILMAYACAK**

Oyun ilk çıktığında iki adet harita (çerezek); yeni haritalarına ücretsiz olarak dağıtılması planlanıyor. Yapımcılardan Ben Cousins'ın iddiasına göre oyuncuların %95'i bir kuruş ödmeden tüm oyunu baştan sona oynayabilecek.

Gazi filmlerinde -trampelen yardımıyla da olsa- uçarak tüm kara şövalyeleri döven kim? Yine Cüneyt Abi'miz. İşte "hero" dediğin böyle olur! Öyle gaydırın guppak bilgisayar efektleriyle, beş kiloluk kılıcı kaldıramayan adamları "süper kahraman" diye yutturmalarını içime sindiremiyorum. Zaten Amerikalılar bile Cüneyt Arkın'ı yeni yeni keşfetmeye başladı. Battal serisini izleyen Amerikalılar "Wow! İşte kahraman diye ben buna derim!" şeklinde hayranlıklarını dile getiriyorlar. Bazen neden düşmanlara vurunca "dufoa dufoa" şeklinde bir davul sesi çıktığına veya uzaylıların arasında kılıçlı -kalkanlı süvarilerin hangi akla hizmet yer aldığına anlam veremeseler de Cüneyt Abi'mizi saygıyla takdir ediyorlar. Bu noktada benim asıl söylemek istediğim, yıllarca şöyle ağır tadyıla bir Battal Gazi karakteri tasarlayıp da gönlümüzce düşmanlara meydan okuyamamış olmamız. Battlefield Heroes'un (BH) yapımcı firması DICE'in açıklamalarına göre kendi kahramanımızı envai çeşit kostüm ile giydirep, ona değişik özellikler ve silahlar ekleyerek online dünyada geliştirip savaştrabileceğiz. Peki, ben BH'de bir Battal karakteri yaratıp ona siyah tayt, beyaz giysi ve kırmızı kuşak takabileceğim miyim; eline Malatya Serdarlığı kılıcını verip

Oyunun görsel sunumu oldukça renkli.





"Kıvırdama, gördüm seni!"



## ONUN UÇAĞI DA VAR, GÜZEL Mİ GÜZEL!



Savaş uçakları için dar kalan haritalarda manevra yapmak biraz zor olsa da, kabiliyetini konuşturan oyuncular düşmanların kafasına bomba yağdırarak savaş alanına ağırlığını koyabilirler. Bu uçakların daha işe yarar hale getirilmesi için daha büyük haritalara ihtiyaç var. Bir de uçaklar diğer birimlere göre aşırı avantajlı ve buna da bir çare bulunmalı. Yapımcılar cip ve tank dışında, oyunculardan gelecek talepler doğrultusunda yeni araçları da oyuna dahil edebileceklerini vurguluyor.

beş metre zıplama yeteneği atayabilecek miyim? Pek sanmıyorum. Bu hayaller başka bir bahara kalsa da DICE'in son derece yaratıcı ve bir o kadar da eğlenceli online savaş oyunu çok yakında oyuncularla buluşacak; hem de ücretsiz olarak. Evet, ücretsiz! Ama durun! Heyecan yapmayın hemen; beleş dediysek, öyle küllüm beleş değil. EA'nın ne zaman bedavadan oyun dağıttığını gördünüz? BH'yi kendi internet sitesinden ücretsiz olarak indirikten sonra çeşitli envanterler, kostümler ve silahlar için cüzi miktarlarda ödeme yapmanız gerekecek. Yani EA, bir kez daha deveyi sağlam kazığa bağlayarak, bizi eğlendirirken oyunun parasını da taksit sızdırma peşinde.

**Sıkıldım, çıksın artık!** Yazıya geçmeden önce ekran görüntülerine gözünüz şöyle bir takılmıştır illa ki. Evet, bu kez grafikler çizgi film tadında tasarlanmış, hatta grafikler o kadar renkli ve cıvılcı ki insanın Battlefield 1942 ve Battlefield 2'yi bizlere sunan yapımcıların bu oyunu yaptığına inanası gelmiyor. Önceki oyunlarda gerçekçi grafikler ve inandırıcı fizik motoru kullanılırken, BH'de oyun mekaniği ve grafikler tamamen değiştirilerek eğlence odaklı dinamik oyun fiziği kullanılmış. Bu bağlamda BH için

"Bambaşka bir oyun kıvamına bürünmüş," diyebiliriz. Tabii ki bu durum, oyunun kötü grafiklere sahip olduğu anlamına gelmiyor. Siz hiç LittleBigPlanet için "Grafikleri dandik" diyen birine rastladınız mı? O eğlence hengamesinin içinde grafikleri sallayan kim? BH'de de yapımcılar bize gerçekçi oynanıştan ve "ciks" grafiklerden ziyade eğlenceli bir oyun vaadinde bulunuyor, hatta ve hatta oyunun her yaştan oyuncuya hitap edeceğini, aynı zamanda ayrıntılı karakter geliştirme sistemi sayesinde daha deneyimli oyuncuların da ilgi odağı olacağını iddia ediyorlar. Biz de bu iddiaların doğruluğunu irdelemek adına BH'nin Beta'sını indirip oyunu deneme şansını bulduk. (Beta test dönemi sona erdi ama gözünüzü oyunun internet sitesinden ayırmayın çünkü her an indirilebilir duruma gelebilir oyun.) Beta versiyonda, ücretsiz dağıtılan bir oyuna göre son derece akıcı, oynanması kolay ve eğlenceli bir oyunla karşılaştık. Karakter yaratma ekranı, dedikleri kadar detaylı olmasa da savaş alanında birbirinin klonu tiplere rastlamıyorsunuz pek. National Army ve Royal Army'den birini seçip üç farklı sınıftan birinde yer alabiliyorsunuz. Sessizce, yakın ve uzak mesafeden sürpriz saldırılar yapmaktan hoşlanıyorsanız Commando, çok hasar vermek amacıyla büyük silah taşıymaktan

## BİŞİ DİCEM

Umarım oyuna eklenecek olan araçlar ve modlar ücretsiz olur.



hoşlanıyorsanız Gunner, "Ben liderlik vasıflarına sahibim ve iyileştirme yeteneklerim de olsun." diyorsanız Soldier sınıfını seçebilirsiniz. Taraf ve sınıfınızı belirledikten sonra araç tamiri, iyileştirme, zırh ve el bombası yağdırma gibi yeteneklerinizi, elbiselerinizi ve silahlarınızı belirliyorsunuz. Son olarak ten rengi, sakal şekli ve saç tipi gibi detayları da ayarladıktan sonra savaş başlıyor. Sadece online olarak oynayabileceğiniz büyük bir alanda sürüyle düşmana karşı kurşun yağdırmak ve bir tarafa hizmet ederek yeteneklerinizi geliştirmek keyifli bir oynanışı beraberinde getiriyor. Gerçi Beta versiyonda bir hayli güç dengesizlikleri vardı ama zaten bunları belirlemek için yapılmıyordu mu Beta testler? Mesela askerler koca koca tanklara karşı fazla etkili oluyor; tek bir asker, yapışan bomba kullanarak koca tankı saf dışı bırakabiliyor. Hava kuvvetleri ise zaten her şeyi ezip geçiyor. Cipler çok hızlı, tanklar çok yavaş hareket ediyor. Bu tip dengesizlikler düzeltilince oyun epey eğlenceli olacak gibi. Yalnız DICE bizi fazla bekletti; Beta'yı verdi elimize, "Oyun 2008 yazında çıkıyor." dedi ama 2009 oldu, oyun hala yok meydana. İlk duyurulduğu günden beri bu oyunun izini süren biri olarak artık sıkıldım beklemekten. Zaten Battal, Mattal tasarlamak da yalan oldu. Artık çıkınca hep birlikte göreceğiz DICE'in bunca zaman inine çekilip neler yaptığını.

**"Ben Hero'ya Hero demem, Hero Battal olmayınca!"** Kim ne derse desin, RPG unsurları serpiştirilmiş bir online shooter, ilginç bir çalışma olmuş. Grafikler çizgi film vari de olsa, oynanış biraz absürd de kaçsa, mermi yağmuru altında, elinizde koca bir silahla, karakterinizi değişik giysi ve aksesuarlar içinde sağa - sola koşturmak eğlenceli olabiliyor; hatta karakterinize dövme yapmanız ve tasmalar takmanız da mümkün. İşte bu detaylar, Heroes'ü diğer Battlefield oyunlarından ayırıp eğlenceli kılan farklılıklar. Arada sırada www.battlefield-heroes.com'a girip bir bakın; oyunun eli kulağında, ha çıktı, ha çıkacak.

**DICE ve EA, el ele verip "Battlefield" gibi bir ismi kullanarak cesurca bir karara imza atmışlar ve oyunu "ağır abi" modundan çıkarıp eğlenceli bir online shooter'a dönüştürmüşler. Oyunu bedava dağıttırken de potansiyel kazın kokusunu aldıktan sonra tavuğu uzatıyorlar gibi geldi bana.**



Karakterimizin ruh halini bu bölümden takip edebileceğiz. Bu yüz ifadesi ne anlama geliyor sizce?

Seriye "şirinlik" katan bu oyunda Nazi bayrağı da bu şekilde yorumlanmış sanırım.

Namlusu bize dönük olan bir tanka karşı şansız olur mu acaba...



-SONDAKI DENEY TÛPÜNE  
BİR PARÇA PRINCE OF  
PERSIA, BİRAZ DA GOD OF  
WAR KATTIK M...BUMM!  
-ALLAHIM NEDEN  
OLMUYOR?! NEDEEN?!

## EDGE OF TWILIGHT

YAPIM Fuzzyeyes

DAĞITIM South Peak Games

TÜR Aksiyon / Adventure

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.edge-of-twilight.com

**B**üyük gücüyle kavranan Lithernliler ve her şeyin sadece yeterince büyük mekanik bir denklemin küçük değişkenleri olduğu Athenr ırkı... Aradaki perde kalkar, iki paralel evren bir noktada keşif ve sonsuzmuş gibi görünen bir katliam başlar... Ta ki yeryüzünde nefes alan tek bir Lithernli dahi kalmayana kadar... İşte ana karakterimiz Lex de tam bu noktada devreye giriyor. İki evren arasında geçiş yapabilen, tam olarak bir Lithernli olmasa da damarlarında onların kanını taşıyan bir kelle avcısı, bir melezi ve bu eşsiz yetenekleriyle, insanlıkla mutlak karanlık arasındaki tek engel olarak.

Konusu haric Edge of Twilight, basit ve etkileyici özellikleri olmayan bir aksiyon / adventure oyunu. Önümüze çıkan düşmanları God Of War'ı andıran kanlı görseller eşliğinde pataklayabileceğimiz ve kazandığımız tecrübe puanlarıyla Lex'i, kılıcımızı ve "Bummm!" diye patlamak suretiyle tüm çevreye hasar veren silahımızı geliştirebileceğimiz bir yapım. Oyunun adventure tarafı, belli kapıları açabilmek için çeşitli mekanizmaları çalıştırabilmek ve sıklıkla karşılaşacağımız çevre tabanlı bulmacaları çözmekten ibaret. Bunun dışında oyunun ilgi çeken bir başka yönü de, Lex'in karanlık evrene geçtiği zaman Night Lex'e dönüşmesi durumu. Lex'den birkaç kat daha atletik olan Dark Lex'le maymun çevikliğiyle önümüze çıkan her türlü engeli rahatlıkla aşabileceğiz.

Prince of Persia'nın ve God of War'un yaklaştığı şu günlerde bu oyun bana pek de çekici görünmedi açıkçası. Ama "Daha az bulmaca, daha çok aksiyon! diyen kesim için çekici olabilir. 🌟

**Konsept tasarım çizimlerine bakılırsa bölüm tasarımı oyunun güçlü yanlarından olacak. Tüm bunların üstüne Lex oyuncuların saygısını kazanabilirse, oyun tutabilir.**

### Bi'şi DİCEM

Umarım oyun, Prince of Persia veya God of War'un -en azından- yarısını kadar eğlenceli olur. Şimdilik hem grafikleri, hem aksiyon seviyesi fena durmuyor.

### AYDINLIK TARAF

- ❖ Çift karakterle oynama imkanı
- ❖ Geliştirilebilir silahlar
- ❖ Dövüş koreografileri çok leziz görünüyor

### KARANLIK TARAF

- ❖ POP'un oyun içi videolarını seyrettikten sonra hiçbir anlam ifade etmemesi
- ❖ Videolarda göze çarpan bazı güdük karakter animasyonları

# YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



İşte müthiş (!) balıkçılık oyunundan yüksek kalitede bir ekran görüntüsü. Üstelik balığın yüzündeki "ehe ehe" sırtığı her av sonrası değişiyor.

Yapımcılar palavra sıkmaya bayılıyor ama ağızları laf yapabilirse bile oyun sonunda ortaya çıkıyor yalancı çoban oldukları...

### Varan 1: Warriors Orochi 2

**Ne dediler?** "Dynasty Warriors ve Samurai Warriors serisi olsun, ilk oyunumuz olsun; biliyorsunuz işte bizi. Size farklı yollar, farklı karakterler sunacağız; değişmeyen tek şey heyecan dozunuz olacak."  
**Ne oldu?** Haklısınız efendiler, bu oyunu oynarken heyecandan tavanla zemin arasında zıp zıp zıpladık, komşuları kızdırdık vallah; aynı düşmanları aynı şekilde durmadan öldürmek, onlarca karakterin iç içe girdiğini görmek mükemmeldi. Çobanlar Cemiyeti'ne kattıklarınız için teşekkür ederiz.

### Varan 2: Rapala Fishing Frenzy

**Ne dediler?** "Oyunculara tıpkı ellerinde bir olta varmış gibi hissettirecek olan, deniz dünyasının en bilinen 25 balığını içeren şirin mi şirin bir oyun yaptık; bu yaptığımız her büyük balığın rüyasını süsleyen oyundur."  
**Ne oldu?** Klasik tuşlara basma konseptiyle ekranda bir balık olmasa havada uçan hidrojen taneleri ya da söz gelimi sallanan çimenleri kontrol ettiğiniz bile söyleyebilirdik muhtemelen; bir tek detaylı yapılmış balık modellemeleri biraz kurtarıyor çobanın bol paçasını.

### Varan 3: Littlest Pet Shop

**Ne dediler?** "Dünyanın en popüler 32 ev hayvanını evinize getiriyoruz; hem de tüy ve tuvalet derdi olmadan. Pet-shop'lar, ormanlar, bahçeler gibi pek özel, pek yenilikçi mekanlarda mini oyunlara ve sanal bir hayvana bakmanın tüm zevkine doycaksınız."  
**Ne oldu?** Zamanında uçak motoruna cep telefonu gibi zarar verdiğim, sonrasında insanlık adına canına kıydığım Tamagouchi'mle bile daha sıkı bir ilişkimiz vardı; bu oyun hiç olmamış. (Hadi canım!)

### Varacak 1: Raven Squad: Operation Hidden Dagger

**Ne dediler?** "Sizi Amazon ormanlarının derinliklerinde iki tarafın çarpıştığı noktalara götüreceğiz; ancak sıradan bir strateji oyunu da değiliz. Yer yer oyunumu FPS gibi oynayarak ilerlemeniz gerekecek; sadece bu iki yönde de ustalaşan oyuncular vahşi ormanlarda sağ kalabilir."  
**Ne olacak?** Açıkçası bu vaatler bana çocuklar için kutu oyunlarını hatırlatıyor sadece, sonucu şimdiden söyleyebilirim. Ne RTS, ne FPS öğeleri zengin olacak; oyunu bitirmek için tek yapmanız gereken düz bir yapıda istenenleri düz bir yapıda yapmak olacak. Oyunun başına zayıf halkam olan "Raven"i koyarak beni cezbedemezsiniz, üzgünüm.

### Varacak 2: Precursors

**Ne dediler?** "Uzayda geçen RPG'ler gördünüz, bunları FPS ile birleştirenlerle tanıştınız, uzay aracı kullandığımız ticarete ağırlık veren yapımları göklere taşıdınız. Farklı uzaylı ırklarımız, 250'nin üstünde yapılmayı bekleyen görevimiz ve çok edici gemi savaşlarımızla iddia ediyoruz; biz farklıyız."  
**Ne olacak?** Çok zorluyorsun be Deep Shadows. Yani görüyoruz; tek bir referansın var, o da vasat bir FPS, Boiling Point: Road to Hell. Şimdi kocaman kocaman, bomboş bomboş gezegenler yaratacağın, gel bunları keşfet usta diyeceksin; hayatımızdan 30 saat çalacaksın. Meee!

### Varacak 3: Amphibian Man

**Ne dediler?** "Oyuncuyu geleceğe taşıyarak insanlığı sonsuza kadar değiştirecek olan şeyleri göstermeyi amaçlıyoruz; su altında nefes alma konusunda aletlere bağımlılığı ortadan kaldıran insanlar, yeni medeniyetleri keşfeder; sonra bir şey (Ne?) olur ve küresel savaş başlar..."  
**Ne olacak?** Oyunu ilk duyduğumda ya absürd bir macera oyunu ya da yıllar önce adını duyduğum bir bilim kurgu romanını beklemem gerektiğini biliyordum; ikincisi çıkmış olsa da, senaryo kitaptan yeterince beslenebilecek olsa da diyaloglar ve dövüş sisteminin kolpalığının kokusu şimdiden gelmiş buralara.



## Hangi oyun, ne zaman çıkacak

### PC

#### OCAK

Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
CSI: New York	Adventure	Ubisoft
Darkfall	MMORPG	Razorwax
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
Mirror's Edge	FPS	EA DICE
Perimeter 2: New Earth	Strateji	KDV Games
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition
War Leaders: Clash of Nations	Strateji	Enigma Software Prod.

#### ŞUBAT

Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Yarış	Criterion Studios
Codename Panzers: Cold War	Strateji	Stormregion
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	Action Forms
Demigod	RPG	Gas Powered Games
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Geo Political Simulator	Simülasyon	Eversim
Grand Ages: Rome	Strateji	Haemimont
Men of War	Strateji	Best Way
Rise of the Argonauts	RPG	Liqueid Entertainment
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon	The Collective
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Godfather II	Aksiyon	EA Games
The Sims 3	Simülasyon	EA Games
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios

#### MART

Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCSOFT
Anno 1404	Strateji	Ubisoft
Company of Heroes: Tales of Valor	Strateji	Relic Studios
Dragon Age: Origins	RPG	Bioware
Dungeon Hero	RPG	Firefly Studios
Empire: Total War	Strateji	Creative Assembly
Grand Ages: Rome	Strateji	Haemimont
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
NecroVision	FPS	The Farm 51
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Kheops Studios
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Frogwares
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis

#### NISAN

Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Game Studios
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment

#### PS2

#### OCAK

Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
------	---------	--------------------

Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
King of Fighters '98 Ultimate Match	Dövüş	SNK PlayMore
Nobunaga's Ambition: Iron Triangle	Simülasyon	KDEI
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon	Crystal Dynamics

#### ŞUBAT

Ar tonelico 2	RPG	Banpresto
Coraline	Adventure	Papaya Studio

#### MART

Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox

#### PS3

#### OCAK

Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition
Skate 2	Spor	EA Black Box

#### ŞUBAT

50 Cent: Blood on the Sand	Aksiyon/Adventure	Swordfish Studios
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Battle Fantasia	Dövüş	Arc System Work
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Yarış	Criterion Studios
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Eternal Sonata	RPG	Namco Bandai
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Kilzone 2	FPS	Guerilla
Rise of the Argonauts	RPG	Liqueid Entertainment
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Godfather II	Aksiyon	EA Games
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios
Vampire Rain: Altered Species	Aksiyon	Artoon

#### MART

Eat Lead: The Return of Matt Hazard	Aksiyon	Vicious Cycle
Monsters vs. Aliens	Aksiyon	Beenox
Resident Evil 5	Aksiyon	Capcom
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Stormrise	Strateji	Creative Assembly
To End All Wars	FPS	Kuju Ent.
WWE Legends of WrestleMania	Spor	THQ

#### NISAN

Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
-----------	---------	-----------------------

#### XBOX 360

#### OCAK

Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
------	---------	--------------------

Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios
RACE Pro	Yarış	SimBin
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition
Skate 2	Spor	EA Black Box

#### ŞUBAT

50 Cent: Blood on the Sand	Aksiyon/Adventure	Swordfish Studios
Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Battle Fantasia	Dövüş	Arc System Work
Burnout Paradise: The Ultimate Box	Yarış	Criterion Studios
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Halo Wars	Strateji	Ensemble Studios
Rise of the Argonauts	RPG	Liqueid Entertainment
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Godfather II	Aksiyon	EA Games
The Wheelman	Aksiyon	Tigon Studios

#### MART

Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Battle Fantasia	Dövüş	Arc System Work
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom
The Godfather II	Aksiyon	EA Games

#### NISAN

Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment

#### PSP

#### OCAK

Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Mana Khemia: Student Alliance	RPG	Gust
PDC World Championship Darts 2008	Spor	Mere Mortals
Star Ocean: Second Evolution	RPG	Square Enix

#### ŞUBAT

Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	Collision Studios
Petz: Saddle Club	Simülasyon	Belli değil
Prinny: Can I Really Be the Hero?	Aksiyon	Nippon Ichi Software

#### MART

Dynasty Warriors: Strikeforce	Aksiyon	Omega System
Major League Baseball 2K9	Spor	Kush Games
Phantasy Star Portable	RPG	Alfa System

## HOMEWORLD 3



İkinci oyunu 2003 yılında piyasaya çıkmış olan, Relic Entertainment'ın ünlü uzay stratejisi Homeworld, üçüncü oyununa kavuşuyor. (Nihayet!) Oyun hakkında detayların önümüzdeki aylarda duyurulacağını açıklayan firma bir yandan da Company of Heroes Online, Company of Heroes: Tales of Valor ve Dawn of War II ile uğraşiyor.

## ANLAT OKULUNU! STARGATE WORLDS



**HABER FAZLASI**

Dünyanın en büyük teknik ve mesleki örgütü olan IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) ve ODTÜ'nün öğrenci kolu olan IEEE ODTÜ, ilköğretim ve lise öğrencileri için "Anlat Okulunu" isimli bir yarışma düzenliyor. Bu yarışmada katılımcılar Web hayallerindeki okulların web sitelerini tasarlayacaklar. Yarışmaya katılmak isteyen öğrenciler 15 Ocak tarihinden itibaren [www.anlatokulunu.com](http://www.anlatokulunu.com) adresinden başvurabilir ve bilgi@anlatokulunu.com'a e-mail atarak detaylı bilgi alabilirler.

Bu haberi hazırladığımız sırada yaklaşık bir aydır maaşlarını alamadıklarını belirten Cheyenne Mountain Entertainment çalışanları, bu talihsiz duruma rağmen, heyecanla beklenen MMORPG, Stargate World üzerinde çalışmayı sürdürdüklerini açıkladı. Beta testinin ikinci safhasına 2009'un başında başlanacak olan Stargate World, tüm bilim kurgu meraklılarının listesinde bulunuyor.



YAPIM Creative Assembly  
DAĞITIM SEGA  
TÜR Strateji  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği  
WEB [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com)

# EMPIRE: TOTAL WAR

Rüzgarın şişirdiği yelkenler yırtılacakmış gibiydi; direkler hatta bütün gemi esniyordu. Yana yatarak dönen gemi suları yarıyor, çevresinde köpükler bırakıyordu. Derken mahşer başladı, güverteden ve alt katlardan toplar sıra sıra gümbürdeyerek patlıyordu. Düşman gemisinin gabya direği parçalanmış, yelkenleri yırtılmıştı. Toplar bu sefer misketle dolduruldu ve bir salvoda güverte cesetlerle kaplandı, her yer kan gölüne döndü. Borda kancaları atıldı ve yatağanlar kuşaklardan çekildi, Akdeniz'de Türkler'e vergi vermeden ticaret yapmaya kalkışan bu Amerikan gemisi yaptığı hatanın bedelini çok ağır ödüyordu...

## SİSTEM İHTİYAÇLARI

Oyunun minimum sistem ihtiyaçları açıklandı: 2.4 Ghz tek çekirdek işlemci, DX9 destekli 256 MB ekran kartı ve Windows XP'de 1 GB, Vista'da 2 GB bellek Empire: Total War için yeterli olacak.





Şehrin eteklerinde tarlalara dizili ordular karşı karşıya gelmiş, birbirlerinin yüzüne bakarak ateş ediyorlar.



Ünitle animasyonları karşılıklı dövüş esnasında tutarlı, biri saldırırken karşı taraf bloklayıyor veya süngüyü yiyip ölüyor.



anlayacağız. İster tek bir gemiyi, ister koca bir filoyu kontrol edelim; rüzgarı doğru kullanmak deniz savaşlarını kazanmakta anahtar. Tabii ki buharlı gemileri geliştirdiysek artık rüzgarı pek umursamıyoruz.

Bir başka sağlam teknolojik savaş aracı da roket gemisi. Düşman gemilerinde hızla yangın çıkartan patlayıcı ve yanıcı mühimmat sayesinde ahşap gemilerin kabusu olabiliriz. Yangının bir beteri yanı da rüzgarla beraber bütün filoya yayılabilmesi!

Oyunda büyük filolarla destansı deniz savaşları yapabiliyoruz. Yine elimizdeki sürümde tek savaş olarak altı Amerikan ve Altı İngiliz gemisi karşılaşması yaşadık. Bayrak gemilerinin top sayısı tüyler ürpertici. O güllerle düşman gemisini parçalar, tahtalar havada uçurken oyun çok keyifli. Ancak küçük savaşlar da -hatta iki geminin karşılaşması bile- yayımlanan oyun içi görüntülerde eğlenceli ve heyecanlı görünüyordu. Yapılan bir tanıtımda İngilizler'le Fransızlar, ikişer fırkateyn (frigate) ve şalopa (sloop) ile deniz savaşı yaptı, böylece önemli olan unsurlara ve taktiklere dikkat çekildi. En önemlisi daha önce de söylediğimiz gibi rüzgar! O zamanın gemileri, yelkenlerine dolan rüzgar ile hareket ettiğinden, rüzgarı geminin ardına alarak hız kazanmak mümkün. Rüzgarı karşıdan alan yavaşlayıp manevra yapmadığı için kolay bir av haline geliyor. Manevra yaparken gemilerimizi düşmanın atış menziline uzakta tutmak çok önemli. Menzile girip salvolar halinde toplarımızı boşaltıp, atış menzili dışına

**Y**akında kavuşacağımız **Empire: Total War**, özellikle stratejiseverleri heyecanlandırıyor. Aslında biz Level'da kısmen kavuştuk; oyunun Preview sürümünü oynama imkanımız oldu! Gerçek zamanlı ve tur bazlı stratejiyi bir arada yaşatan oyunun yeni özelliklerinden biri oyuna deniz savaşlarının eklenmiş olması. Daha ilk gelen ekran görüntülerinde etkilenmiştik ama grafiklerin şu anki hali daha da enfes. Gemi modellemeleri, denizin, dalgaların, gökyüzünün, bulutların güzelliği ve patlama, yanma efektleri kısacası bütün detaylar etkileyici seviyede. Başka bir deyişle oyunun deniz savaşları, neredeyse ayrı bir oyun haline getirilmiş. Şu an bu kadar iyi grafikleri olan bir denizcilik simülasyonu yok. Yanan gemilerden yükselen kara dumanlar ve tabii ki o gemiyi yakan silahların görselleri, efektleri, sesleri muhteşem duruyor. Bir yıl önce gördüğümüz ekran görüntüleri de çok iyiydi ama bugün bambaşka; Creative Assembly'nin bu kadar yol alması çok sevindirici.

Peki ya tayfalar? Minik minik adamlar çığlıklar atıp yanan gemiden kaçmaya çalışıyor, kendilerini denize atıyorlar ve büyük olasılıkla yüzme bilmiyorlar. Sağ kalanlar tecrübe kazanıyor ve sonraki savaşlarda işimize yarıyor. Deniz savaşları sadece grafikten ibaret değil



### AYDINLIK TARAF

- ✔ Sağlam grafikler ve fizik motoru
- ✔ Dev kara ve deniz savaşları
- ✔ Yüksek seviyedeki gerçekçilik

### KARANLIK TARAF

- ✘ Multiplayer senaryonun belirsizliği

çıkarak yeniden doldurabilirsek mükemmel bir iş çıkartmış oluyoruz. Tabii ki burada topların menziline girip çıkmaktan çok, topların atış açısına girip çıkmak önemli. Güvertede topların büyük çoğunluğu yanlarda dizili olduğundan, gemilerin birbirinin hangi yüzünü gördüğü hayati önem taşıyor. Bu arada kazara dost kuvvetlerini vurmamaya da dikkat etmek gerekiyor.

Taktiklere devam edersek, düşman gemisinden kaçmak veya onu yakalamak için toplara yelken yırtan zincirli güllerden koymamız gerekli. Düşmanı batırmak için geminin su alacağı su seviyesine normal güllerden atıp delik açmalıyız. Yok, ele geçirmek istiyorsak, msket doldurup düşman tayfasını azaltmaya bakmalıyız. Gemi bordalamak ve gemi ele geçirmek çok yararlı, aynen filomuza ekliyor ve kayıplarımızı kapatıyoruz. Ayrıca düşmanın bize gemi kaptırdığı için canının sıkılması da cabası!

**Empire:** Total War'un oynadığımız Preview sürümünde grafiklerin, ekran görüntülerinde görüldüğü kadar iyi olduğunu tekrar belirtmek gerek; deniz savaşlarında grafikler ortalama ayarlarda bile çok gerçekçiydi. Ultra High'da ise gerçekten çok sağlam görünüyordu. Preview sürümünde oynanabilir olan deniz savaşı tutorial'ında birkaç gemi batırırken ekranı yakınlştırıp, geminin güvertesinde çalışan tayfaları izlediğimizde, oldukça memnun olduk. Dalgalar yakından güzel ve resimlerdeki gibi görünürken; kamerayı uzaklaştırdığımızda, denizin biraz fazla düz olduğunu gördük; belki de denizin dalgasız olduğu bir zamanda geçiyordu savaş? Bunun haricinde de videolarda ve ekran görüntülerinde olup da oyunda göremediğimiz ufak detaylar da vardı; ancak bu sadece bir Preview sürümü olduğundan oyunun özelliklerinin çoğu kapalıydı. Henüz bitmeyen oyundaki çökmeleri engellemek için veya oyunu incelediğimizde dibimizi düşürmek için olabilir.

**Bir imparatorluk yönetmek**> Elbette ki deniz savaşlarının ve daha doğrusu deniz gücünün önemi büyük resim yüzünden ortaya çıkıyor. Büyük resim dediğim oyunun geçtiği dönemin karakteri yani imparatorluk olmak için izlenmesi gereken stratejik yaklaşım. Dünya haritasının büyük kısmı oyuna dahil olunca ve oyun da 1700'lerde geçince, büyük bir imparatorluk olmak, Amerika'nın zenginliklerini ele geçirmek için deniz gücü şart. Ayrıca teknoloji geliştirmek, diplomasiyi kullanmak, ticaret yapmak gerekli. Ticaret yapmak ve güvence altına almak için sağlam bir deniz gücü gerekli, döndük mü başa? Tabii ki deniz üzerinde çok durduk ama kaynak elde etmek ve pazar ele geçirmek için, deniz gücüne sağlam kara orduları ekleyerek ulaştığımız yerleri ele geçirmek ve elde tutmak, dünyanın çeşitli yerlerinde söz sahibi olmak lazım. İngiltere gibi Hindistan'ın etinden süttünden faydalan-

## TARİHİ KARAKTERLER



Oyunda tarihi pek çok şahsiyet yer alıyor. Tabii ki oyunun yapımcıları batılı olduğundan bu önemli kişilerin büyük kısmı da batılı, Amerikalı, İngiliz veya Avrupalı. İlginç olan karakterlerin doğum yerleri ve tarihleri değişmiyor, ancak diyalim ki İspanya, Fransa'yı elinde tuttuğunda Napolyon doğmuş olsun, Napolyon, İspanyol devletinin önemli bir karakteri oluyor.



## KENTLER



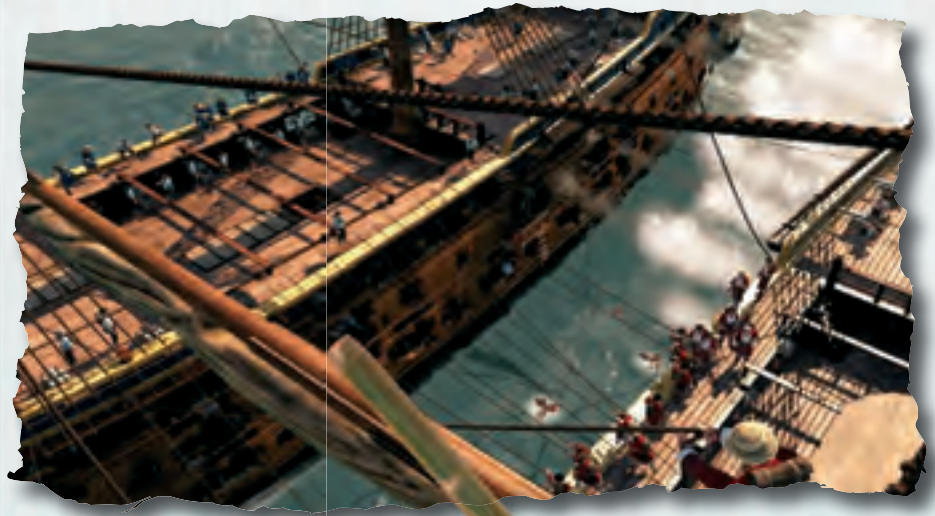
Bugüne kadar gelmiş geçmiş en büyük Total War oyununda çoğu kaynak şehirlerin dışına çıkıp haritalara dağılmış çiftlikler, limanlar, kasabalar, değirmenler hep surların, duvarların dışında kahyor ve aktif olarak çıkıp savunmanız gerekiyor. Stratejik olarak da, taktik olarak da klasik Total War oyunlarından farklı, 18. yüzyıl için gerçekçi bir oyun yapısı söz konusu.

mak önemli. Sadece Hindistan da değil, Afrika ve elbette Amerika çok mühim. Peki, neden burnumuzun dibindeki eski dünyayı bırakıp bu kadar uğraşıyoruz? Çünkü artık Avrupa'da ve çevresinde toprak ele geçirmek çok zor, büyük güçler arası çekişmeler bir anda hazine boşaltıp ülkeyi iflasa sürükleyebilecek boyutta. Daha az yatırımla daha çok kar sağlayacak, el değmemiş topraklarda serpi-len imparatorluklar çağı bu. Dünyayı fethetmek elbette güzel bir amaç ama ulaşması oldukça zor olduğundan alternatif zafer şartları da oyuna konulmuş. Ülkenin farklı alanlardaki gücü ve başarılarına göre topladığı prestij puanları, Cumhuriyet kurup belirli bir zaman dilimi boyunca istikrar sağlamak gibi hedeflere ulaşmak da bize zafer sağlayacak.

Oyunda mutlak monarşi, parlamenter monarşi ve cumhuriyet olmak üzere üç yönetim biçimi ve bunların kendine has artıları, eksileri olacak. Zenginlere ve fakirlere farklı oranda vergi uygulamak mümkün olacak. İki sınıftan birinde memnuniyetsizlik had safhaya ulaşırsa ülkede ayaklanma ve devrim girişimi olabilecektir. Biz de oyuncu olarak kendimize taraf seçerek durumu etkileyeceğiz. Ayrıca vergi oranlarıyla oynayarak nüfusun hareketlerini kontrol etmek mümkün. Yeni kolonilere göç olsun diye eski şehirlerde vergileri ağırlaştırabilirsiniz. İnsanlar yaşamın ucuz, iş imkanının bol olduğu yerlere, zorluklarına karşın göçeceklerdir.

**Bağımsızlık**> Oyuncular, yana yıkıla multiplayler senaryo ve tarihi savaşlar istiyor ancak Creative Assembly oyunun çıkmasına pek bir şey kalmamış olmasına rağmen bu konuda açıklama yapmadı. Belki de bu konuda hayal kırıklığına uğrayacağız. Tek kişilik senaryo olarak "Road to Freedom". Amerikan devrimini konu alan bu hikayenin detayları henüz çok net olmasa da tarih kitaplarını açıp bakmanız yeterli. Bu senaryo özellikle oyuna yeni başla-

Deniz savaşları serinin önceki oyunlarında olmayan, yeni oyunun en ilgi çekici özelliklerinden biri.



yanları ısındırmak amacıyla düşünülmüş. Küçük kolonilerden dünya gücüne yavaş dönüşürken oyunun inceliklerini iyice öğreneceğiz. Amerikan senaryosunun başında, İngiliz koloniciler olarak yerleşip Jamestown'u kuruyoruz. Yerliler en büyük tehdidi oluşturuyor ve kaynak elde etmeye çalışıyoruz. İkinci kısımda Fransızları kıtadan atmaya çalışıyoruz. Son bölümde ise Amerika ortaya çıkıyor ve bağımsızlık ilan ediyor. Hikaye anlatımı iyi gibi duruyor, ama tabii bence oyunun esas gaz tarafı İngilizler. Altı kıtaya yayılan, Dünya nüfusunun dörtte birini kapsayan global bir güç, bir imparatorluk. Kuntuz diplomasi, gelişmiş teknoloji, haldır haldır işleyen bir sanayi! Gerçek anlamda kolonici ve sömürgeci imparatorluk modelini onlar yarattılar. Bu dönemin aç gözlü ve fırsatçı, acımasızca elde edebildiği her şeyi alan karakteri ve ruhu İngilizlerde. Tabii ki kendi kolonilerinden yedikleri kazığın tadı başka olsa da İngilizler güçlü ve oynaması keyifli olacak. Buna karşın, şahsen oyun elime geçmez Osmanlı'yı kıtalararası bir güç haline getirmek için uğraşacağım. Sultan Abdülhamit döneminde Haliç'e çekilip zincirlenmiş Osmanlı donanması çok daha önceleri açık denizlerde hakimiyet kurabilseydi Ortadoğu bugün bu halde olur muydu acaba? Büyük övgüyle bahsettiğimiz Kanuni Sultan Süleyman, Hindistan'ı İngilizlere kapturmasaydı bütün dünya ekonomisi nasıl gelişirdi? Tek bir güç hem ipek, hem baharat hem de Hindistan deniz ticaretini ele geçirebilir miydi? İşte bunları denemek, görmek ve deli gibi eğlenmek lazım. Oyun çıkıp da denediğimde sonuçları sizinle büyük bir mutlulukla paylaşacağım.

**War never changes**> Total War serisinin, topyekun savaşı bu kadar başarılı bir şekilde bizlere yaşattığı olmasının temelinde savaş alanında binlerce ünite bulunması yer alıyor. Bu üniteleri biz birlikler halinde kolayca kontrol ediyoruz ancak onlar çarpışma esnasında hem ünite olarak hem birey olarak hareket ederek, hatların ve kalabalık grupların içerisinde pozisyon değiştirerek savaşa çok gerçekçi bir hava katıyorlar. Tarih kitaplarında gördüğümüz stratejileri uygulama imkanı, o haritalarda kutucuklarla

gösterilen ordu düzenlerini kurup savaşları tecrübe etme imkanı gerçekten eşsiz bir keyif.

Klasik Total War serisinde olay düşman çevreye, yanlardan ve arkadan vurarak imha etmek üzerine kuruluydu. Yakın dövüşle 18. yüzyılın farkı, taktiklerin çok dana önemli bir hale gelmiş olması. Bu dönem savaşlarında unutmamak gerekli ki tüfekler ağızdan dolmadı. Tek atış yapan ve atıştan sonra doldurulmaları bir dakikayı bulan bu tüfeklerle meydan savaşı yapmak ciddi acımasız bir iş. Karşılıklı sıralar halinde dizilip birbirine tüfeklerini boşaltan askerler sonraki bir dakika boyunca tüfeğini ilk dolduran olmaya çalışıyor, yoksa karşı taraftan yediği atış ile kendini savunmadan cansız veya uzvuşuz yere seriliyor. İnsanların yığınlar halinde patır patır sesleri ve tüfeklerden çıkan barut dumanı ile cansız sinek yığınları gibi serildiğini









Gemiler çok detaylı ve müthiş görünüyorlar. Aynı şey deniz ve gökyüzü için de geçerli.



yerleştirerek atım yapılan tüfeklerle makineli tüfeklere karşı etki elde edebilmek ve devamlı ateş sağlamak için kullanıldığında 1900'lerde bile etkili olmuştur.

**Gelişmiş oyun fiziği** > Oyundaki bütün mühimmat gerçeklerinden birebir modellenmiş. Hedefi ıskalayan mermiler ve gülleler, yapılan detaylı fizik hesaplamalar sonucu yollarına devam ederek dost veya düşman demeden hasar verecekler. Dost ateşi, dost ateşi değildir ey dostlar; taktiklerinizde dikkatli olun ki kendi güçlerinizi biçmeyin. Dahası var; diyelim ki savaş alanı kuru, düşen gülle sekerek hasar vermeye devam edecek. Ama alan çamurluysa düştüğü yere saplanıp kalacak. O dönem savaşlarına damgasını vuran bir etken de barutun ıslak veya kuru olması. Islanan barut patlamadığı için topçu da tüfekar de bir anda klasik kılıçlı bir süvari akınıyla toz duman olabiliyor. Elbette ki tüfekçilerin süngüsü olduğunu unutmamız gerek, süngü muharebesi çok kanlı ve girdiğinizde karlı mı zararlı mı çıkacaksınız pek belli değil. Düşmanı süngü takmadan yakalarsanız harika ama yine de bakalım düşmanın yanına kadar sağ varabilecek misiniz?

Motion capture tekniği kullanılan oyunda ünitelerin hareketleri çok gerçekçi duruyor. Her ünitenin top tüfek doldurmak gibi rutin hareketleri oyuna başarıyla yansıtılmış görünüyor. Savaş alanında koşan askerlerin gerçekçiliğini, yerin sallandığı hissini



veren akıcı kamera tamamlıyor. Yakın dövüşe giren askerlerin birbirlerine karşı yaptıkları hareketler uyumlu. Kamerayı yakınlaştırınca ayrı telden oynayan değil, gerçekten süngüleri çakışan ve çarpışan iki asker görüyoruz. Aynı görüntülerde savaşa dahil olan süvariler, atlarının üzerinde hafifçe eğilerek kılıçla piyade biçiyordu. Süvarinin başı hedefine bakıyordu! Bayrak taşıyıcı piyadenin önünde koşarken bir duvardan atlayıp düşmanların arasına düşüyor, kılıcına davranırken harcanıyordu. Ayrıca bayrak taşıyıcısını kaybeden birim moral kaybediyordu.

Savaşta önce çeşitli savunma pozisyonları kurabiliyoruz. Süvari saldırısına karşı dikilen kazıklar ve teknolojiye yeterse barut paketleriyle bir mayın tarlası hazırlayabiliriz. Ama bunlar tek başına savaş kazandırmıyor. Savaşı kazanmak için topçuyu iyi kullanmak çok



görmek insanı düşündürüyor. Taktik olarak birimlerin formasyonlarını duruma uygun olarak değiştirebilir, toplu tek bir atış yerine sıralar halinde atış yaptırabiliriz. Birlik içinde bir grup silahı doldururken diğer grup öne geçerek ateş eder ve sıralar böylece ateş duvarı oluşturarak ilerler. Sıralar halinde atış Çanakkale Cephesi ve Türk Kurtuluş Savaşı'nda da yer yer komutanlarımızın birliklere kullandığı bir taktik. Geri kalmış ordumuzun tüfekleri elbette ağızdan dolma değildi ama tek kurşun

## DÜELLO

Savaş her zaman savaş alanında kazanılmıyor; diplomasiye ek olarak suikastler de söz konusu. Bir suikast sayesinde rakibinizi yetenekli bir generalden yoksun bırakarak savaşa bir adım önde başlayabilirsiniz. "Ben daha delikanlıyım" diyorsanız da rakip generaller ile teke tek tabanca düellosu yapmanız da mümkündür.







önemli, izlediğimiz oyun içi videolardan açıkça anlamak mümkün. Yağmur ve çamurdan ne kadar etkilenmelerine karşın topçusuz olmuyor. Savaş meydanına hakimiyet kurmakta, büyük düşman kuvvetlerini büyük sayılarda imha etmekte lazım. Aniden büyük bir kayba uğrayan düşman gücünün moralini kaybedip kaçacağını da ekleyelim. Binalara girmiş düşmanları buldukları yere gömmekte de topçu paha biçilemez. Bu yüzden yavaş hareket eden ve yakından oldukça savunmasız olan topları savaş alanına çok iyi yerleştirmeli ve düşmanı onlara yaklaştırmamalıyız.

**Değişim>** Topçunun işlemediği yerlerde iş bol sayıda piyadeye düşer. Bazı binalar tahkimli olduklarından top mermileri kolay kolay hasar veremiyor. Ayrıca diyelim ki düşman şehri elde tutuyor, bir iki bina tamam ama bütün şehri düşmanın başına mı yıkacaksınız? Sonra ele geçirdiğinizde ana stratejik haritada yarattığınız harabeyi aynen devralacağınızı unutmayın. Diyorum ya ucuz ve bol piyade ne için var? Bina kaybedeceğinize güçlerini kullanın, kayıplar elbette olacak, eksilenleri yerine koyabildiğiniz sürece sorun yok. Hem ünite basmak artık daha kolay. Medieval Total War'da tek tek uğraşıp adam toplamak topraklar genişledikçe zorlaşıyordu. Artık bir general sayesinde merkezi bir şekilde ordu toplamak, daha az tıklayarak daha çok iş başarmak mümkün olacak. Sorun sadece ünitelerin yapımını enretmek değildi, dağıtık yerleşim birimlerinden onları toplayıp bir yerlere götürmek ve ordu kurmak vakit ve emek alıyordu. Osmanlı ile oynarken gittikçe genişleyen topraklar cidden başıma bela olmuştu. Artık general aracılığıyla topladığımız üniteler generalin ordusunda toparlanacaklar. Ufak bir değişiklik gibi görünse de Empire: Total War'da en çok hoşuma giden özellik kesinlikle bu oldu.

Yapay zeka konusunda epey yol kat edilmiş gibi. Tabii ki yapay zeka konusundaki yargılarımız oyun çıkana kadar "kesin" olamaz; bazen programcılar hile yapabiliyor veya yapay zeka, zekasını sadece belli savaşlarda gösterip genel olarak başarısız olabiliyor. Neyse, ihtiyatı geçerse gösterimi yapılan senaryolardan birinde İngiliz güçleri düzenli geri çekilme örneği sergiliyordu. Arkadan gelecek saldırılara karşı savunan bazı birimler ve dönüp saldıran sonra geri çekilen süvari düşmana kayıplar verdiriyor, ana güç çekilene kadar oyalıyordu. Yapay zeka şehrin arka kısımlarına üniteler yollayarak savunma pozisyonu alırdı. Topçu ve süvariye kullanamayan İngilizler dar sokaklarda piyade ile çarpışmak zorunda kaldı, meydana toplanmaya çalışan güçler farklı yönlerden bölünüp saldırıya uğrarken topçu ve süvari işe yaramaz durumdaydı. Yapay zekanın savaş alanındaki davranışları aslında büyük stratejik amaçlarına göre değişiyor. Düşmana kayıp verdirmek, bölgeyi elde tutmak veya geri çekilerek fazla kayıp vermemek gibi davranışlar, büyük haritada ne olup bittiğine bakıyor.

Empire Total War'un Preview sürümünde Amerikan senaryosunun üçüncü görevi bizleri bekliyordu. Bir tepenin üzerine konuşlanmış Amerikan güçlerini kullanarak, aşağıdan ve ormanın içinden gelerek saldıran İngiliz güçleri çarpıştı. Amerikan topçusu ile yükseklikten faydalanarak İngilizleri ağır zayıyata uğrattık. Bu arada farklı noktalardan saldıran İngilizlere karşı hatlarımızın konumunu devamlı ayarlamamız gerekti. Bir yerde süvariler, yanı sıra kalan bir piyade birliğimizi feci şekilde dağıttı. Biz de kendi süvarimizle karşı saldırıda

bulunduk. Animasyonlar akıcı, savaş heyecanlıydı; ancak henüz bölük kontrollerinde olması gereken sıralar halinde veya toplu atış gibi seçenekler yoktu. Sadece Fire at Will seçeneği vardı; bunu kapatarak toplu halde atış sağlayabiliyorduk. Arabirimde değiştirileceği veya açılacağı belli olan, yapım aşamasından kalmış veya kapalı bazı kontroller vardı. Ha bu arada oyunun kontrolleri ve oynanabilirliği konusunda rahat olabiliriz; yeni kamera kontrolleri ve ayarlanabilir özellikler dışında klasik Total War kontrol şeması da oyunun seçeneklerinde mevcut; oyunu alıştığımız gibi oynatabileceğiz. Oyun ayarlarında değişiklik yapınca da çökmelerle karşılaştık. Deniz savaşlarındakinin aksine kara savaşları ve ana senaryo ekranında grafikleri çok yüksek ayarlarda açamadık; ancak tekrar, bunun Preview sürümü olduğunu hatırlatalım. Bu tip hatalar büyük olasılıkla oyun çıktığında halledilmiş olacaktır; bu yüzden şu eksik bu eksik diye üzerine düşmüyorum. Önceki Total War oyunlarındaki kalitenin bu oyunda da tutturulacağına, piyasaya çıktığında oyunun bitmiş olacağına canı gönülden inanıyorum.

Sonuçta oyunun çıkmasına pek bir şey kalmadı ve şu saatten sonra büyük bir değişiklik olma ihtimali oldukça düşük. Oyun bugüne kadar gördüğümüz kada-



ryla grafiklerinden fizik efektlerine, seslerinden genel atmosferine kadar teknolojik açıdan akıl almaz derecede başarılı. Genel oyun yapısı, strateji öğeleri, gerçekçilik seviyesi açısından da Total War serisinin büyük bir güvenilirliği var ve haliyle hayal kırıklığına uğramayı beklemiyoruz. 2009'un ilk çeyreğinde Empire: Total War, strateji oyunları için her açıdan kaliteyi ve standartları yükseltecek. 🎮

**Topyekün savaş hiç bu kadar geniş çaplı olmamıştı. Dünya haritasının büyük kısmı, dev kara ve deniz savaşları, derin oynanış, strateji ve taktikler, araştırma, diplomasi, suikast ve daha fazlası çok yakında bizi bekliyor. Hem de muhteşem grafiklerle...**





exper KİMSE SENİ DURDURAMAZ!

exper KİMSE SENİ DURDURAMAZ!

intel

# INTEL GAMEX 2008

E3'ün tahtına gözünü diken Intel GameX, kabuklarını kırı kırı ilerlemeye devam ediyor. Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX bu kez her zamankinden daha coşkulu geçti. Bir tek havai fişek gösterisi eksikti, gelecekte o da olursa Intel GameX artık oyun festivali olmaktan çıkıp, oyun karnavalı haline dönüşecek. -AHMET



Fuar boyunca sahne şovları izleyicileri bir araya topladı



Intel GameX bu defa gerçekten inanılmaz bir ziyaretçi akınına uğradı. Kapıların açılmasıyla birlikte içeriye akın eden oyuncular hangi oyuna sarılacağına şaşırı. Bir tarafta henüz piyasaya çıkmamış oyunları deneme şansı sunan Sony'nin PlayStation 3 standları, diğer tarafta en bomba oyunlarla ödüllü turnuvalara hayat veren Exper'in son sistem 50 adet Xcellerator bilgisayar, öbür tarafta ise Microsoft'un gıcır gıcır Xbox 360 konsolları... İlk giren ziyaretçiler nereden başlayacağını bilemedi, sonrakiler ise izdiham yüzünden uzun süre sıra beklemek zorunda kaldı. Rönesans fuarcılık ile birlikte Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'in üçüncü kez düzenlediği Intel ana sponsorluğundaki GameX, artık gelenekleşerek ziyaretçileri bir kez daha oyuna ve eğlenceye doyurdu. Oyun, heyecan, müzik ve coşku hengamesi içinde kaybolan oyuncular, bir yandan Türkiye'de ilk defa gerçekleştirilen yöntemlerle overclock şovları hayranlık içinde izlerken, diğer yandan da ödüllü turnuvaların heyecanına kendilerini kaptırdılar. Ama hepsi bu kadarla sınırlı değildi elbette; GameX alanında stand kuran CHIP dergisinin getirdiği uçak simülatörü ve araba kullanma simülatörü, oyun hevesi ile yanıp tutuşan gürhün imdadına yetişti; ne var ki kısa sürede burada da sıra büyüdü gitti. Uçak simülatörüne bir binen bir daha inmek istemiyordu. Gerçek bir uçak kullanma hissi veren koltuklu simülatör öylesine ilgi gördü ki aleti satın alıp evine

götürmek isteyenlerin haddi hesabı yoktu. CHIP standındaki simülatörler dışında oyuncular, HP firmasının getirdiği son teknoloji yarış simülatörlerinde hünelerini göstererek yarış otomobili kullanma heyecanını yaşadılar. Türkiye'nin lider oyun makinesi üreticisi olan Dragon firması da, başta Rodeo olmak üzere langirt, basket ve air hockey gibi aletlerle fuar alanını şenlendirdi. Kısa süre içerisinde koskoca 1500 m<sup>2</sup> alanda adım atacak yer kalmadı. LEVEL editörlerinin ana sahnede Gitar Hero şovuna başlamasıyla bir anda Rock konseri havasına bürünen fuar alanında ziyaretçiler hepten coşturdu. Oyun ve eğlence girdabında sürüklenen ziyaretçiler Rock müzik eşliğinde kendilerinden geçti. Evet, 20 - 23 Kasım tarihleri arasında Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda gerçekleşen 33. Uluslararası Bilgisayar ve Tüketici Elektroniği Fuarı Compex'in alt katında hayat bulan Intel GameX perdelemini işte böyle açtı.

"Anne n'olur biraz daha kalalım">

Oyun çılgınlığı, fuar başlar başlamaz yediden yetmişe herkesi kendi büyüdü altına aldı. Aral İthalat'ın gönderdiği oyunlar, ziyaretçileri mknatis gibi ekran başına çekti. Oyunlar arasında neler yoktu ki? Call of Duty: World at War, Mirror's Edge, Fallout 3, Need for Speed Undercover, Command & Conquer: Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Pro Evolution Soccer 2009, FIFA 2009, WoW: Wrath of the Lich King, Dead Space... Konsol cephesinde ise Microsoft, Xbox 360'ün gücünü Gears of War 2, Fight Night Round 3 ve Fallout 3 ile oyunculara gösterirken; Sony ise PlayStation 3'te Resistance 2, Grand Theft Auto IV, NBA 2K9, Midnight Club: Los Angeles ve Soul Calibur IV ile oyuncuların ilgisini topladı. Aslında "Oyuncuların ilgisini topladı." tabiri acayip hafif kaldı. Şöyle söyleyeyim: Soul Calibur IV'ün başı bir saniye bile boş kalmadı! Konsolların başına geçen oyuncular, adeta bu dünyadan bonservislerini alarak eğlence dünyasına transfer olup gittiler. Sadece ziyaretçiler de değil, GameX dışındaki

alanlarda görevli olarak çalışanlar bile işinden kaytarıp, cazibesine dayanamadıkları yeni nesil oyunların başına koştu. Hatta ufak yaşta bir oyuncu, kendini curcunaya kaptırıp böylesine bir eğlencenin ortasında bulunca, gözlerini pinpon topu büyüklüğünde açarak, annesine eve dönmek için yalvardı. Sonraları o ufaklığı annesi saklandığı ana sahnenin arkasında bularak zar zor eve götürebildi. O neyse de, artık yaşını başını almış oyuncular bile ayrılmıyordu oyunların başından. Akşam olup fuarın kapanma saati gelince, güvenlik görevlileri bazı ziyaretçileri makinelerin başından kopartmakta güçlük geçiyordu. Ziyaretçiler gidince de biz geçiyorduk tabii oyunların başına.

Trombositlerimiz hop oturup, hop kalktı> LEVEL oyun oynamaya devam ederken fuar alanının kalbi, ana sahnede inanılmaz bir coşku yaşanıyordu. LEVEL editörlerinden biri elektronik gitar, biri bas gitar ve biri de elektronik bateri çalarak canlı performans sergiledikleri ana sahnedeki enerjilerini, sinerjiye dönüştürerek ziyaretçileri mest etti. 50 yıldır hiç eğlenmemiş gibi coşan kalabalık fuar boyunca hem müziğe, hem de eğlenceye doydular. Rock Band ve Gitar Hero III ile adeta rock konseri veren LEVEL editörleri, bir ara sahneye çıkan 13 yaşındaki Furkan Uçar'ın Gitar Hero performansına hayran kaldı. Sahneye bir çıkan, bir de çıkmayan pişmandı. Ama Doğukan Gezer'in "Eye of the Tiger" a inanılmaz bir vokal yaparak kitleleri coşturması fuarın unutulmazları arasında yer aldı. Bomba gibi başlayan fuar açılışı, ana sahneden yayılan dinamik enerji ve kendilerinden geçercesine eğlenen on binler! İşte fuarın kalbinde bunlar yaşandı. Gitar Hero ve Rock Band dışında ana sahnede yer alan ödüllü turnuvaların final müsabakaları, oyun tanıtımları ve diğer sahne şovları da görsel şölen havasında geçerek nefesleri kesti.





**Tanırlar çıldırmış>** 20 Kasım Perşembe sabahı Intel GameX kapılarını ziyaretçilere açtığında, içeri akan kalabalık hemen kendini fuarın o büyümlü atmosferine kaptırdı. Bir bilgisayar ya da konsol kolu kapan bir daha başından ayrılmak istemiyordu. Arkadan akın gelen yeni ziyaretçiler taziyik oluştururken, dikkatler bir anda ana sahnede başlayan Guita Hero şovuna kaydı. İnanılmaz bir açılış ve muhteşem rock parçalar eşliğinde adrenalin düzeyi kademeli olarak artarken, ödüllü turnuvalar için kayıtlar başladı. İlk turnuva, FIFA 2009 turnuvası oldu. Bir sürü dişli rakibi eleyerek finale kalmayı başaran Burak Akmeşe ve Okan Deniz arasında geçen çekişmeli mücadelede nefesler tutuldu ve "FIFA 2006 Türkiye Şampiyonu" unvanına sahip olan Okan Deniz, 2009 yılında da rakibini yenerek şampiyon olmayı başardı. Hemen akabinde, mini turnuvalar ve LAN Partileri başlatıldı ve dereceye girenlere sürpriz ödüller verildi. Bu esnada LEVEL alanındaki PlayStation 3 ve Xbox 360 konsollarının başı iyice kalabalıklaştı ve konsol kolları masa yüzü göremeden sıradaki oyunculara geçerek elden ele dolaşmaya başladı. Herkes farklı tür oyunlarla haşır neşir olsa da, en popüler oyun yine PES 2009 oldu. Kimisi ertesi gün yapılacak PES 2009 turnuvasında şampiyonluk unvanı kazanabilmek için antrenman yapıyor, kimisi hırs yapmadan arkadaşlarıyla birlikte öylesine eğleniyordu. Kalabalığın peşinden Intel GameX alanına çekim yapmaya gelen çeşitli televizyon kanalları, FIFA 2009 ve PES 2009'un başında uzun süre çekimler ve röportajlar yaptı. Kameraların olduğu veya olmadığı her köşe başında "FIFA 2009 mu daha iyi, PES 2009 mu?" muhabbeti çevriliyordu. Sonra sahneye Deha çıktı ve aldı eline elektronik gitarı; hem kendi coştı, hem de ziyaretçileri coşturdu. Guita Hero III'deki tüm şarkıları görev aşkı ile açmaya kalkışan Deha bir ara Furkan Uçar'ın



gazabına uğradiysa da içindeki Rock Star ateşini sahneden izleyicilere yansıtmaya gün boyunca devam etti. İlk günün kapanışına doğru Arın Belenlioğlu, LEVEL editörlerinden Şefik Akkoç'a karşı Guita Hero'da meydan okudu, ama Şefik'in mükemmel solosuna karşı sahneden yenik ayrılmak durumunda kaldı.

**Bu kadar oyuna yürek mi dayanır?>** 21 Kasım Cuma günün basın lansmanından sonra PES 2009 turnuvası için geri sayım başladı. Yarı final ve final mücadeleleri spiker eşliğinde, ana sahnede dev perdede canlı olarak sergilenen PES 2009 turnuvası, bu sene gerçekten dillere destan karşılaşmalara sahne oldu. Tüm rakiplerini tek tek eleyerek ana sahnede yarı final oynamaya hak kazanan Hasan Fırfır ile Furkan Uçar tüm seyircilere çok keyifli bir müsabaka izletti. 10 kişi kalıp 2-0 yenik durumdan maçı çevirmeyi başaran Hasan Fırfır, Reha Bayar ile final oynamaya hak kazandı. Finalde de yenik duruma düşen Hasan'ın her an sürpriz bir galibiyet alabileceğini bilen seyirciler, final maçını soluksuz izledi. Ama bu sefer maçı çevirmeyi başaramayan Hasan Fırfır, PES 2009 şampiyonluğunu centilmence mücadele eden Reha Bayar'a kaptırdı. Henüz şampiyonluğun sevincini yaşayamadan, büyük finalde Fırat'tan 4 - 0'lık bir mağlubiyet alan Reha Bayar, bir kez daha centilmenliğini konuşturarak "Grand Master" Fırat'ı tebrik etti. Aynı gün gerçekleştirilen Need for Speed Pro Street turnuvasında 16 kişi arasından finale kalmayı başaran İlker Herekeli ve Yiğithan Arslan kozlarını paylaşmak için ana sahneye çıktılar. Birbirinden hünerli iki yarış tutkunundan İlker Herekeli son turda Yiğithan Arslan'ın yandan çarpması sonucunda spin atınca yarışı geride tamamlamak zorunda kaldı. Böylece Need for Speed Pro Street şampiyonu Yiğithan Arslan oldu. Yine Cuma günü sergile-



nen overclock şovda, Türkiye'de ilk defa Intel Core i7 mimarisine sahip "Extreme Edition Nehalem" işlemcili -dört çekirdekli işlemci ve dört çekirdekli sanal işlemci (HT) olmak üzere sekiz çekirdekli-, SLI bağlı iki adet Nvidia GTX 260 ekran kartına sahip, Corsair 1800 MHz DDR 3 RAM'li, 1000 Watt güç kaynağı kullanan bir sistemde; yalıtımlı bakır bloğun içine sıvı azot konuldu ve mengine aparatıyla işlemciye baskı uygulandı. Ulaşılan değerler: -80°C işlemci (sıvı azot), 1920x1200 çözünürlük ve 4xAA, tüm sistem default, 3D Mark 06 programında "19500" skor maksimum şeklinde kayıtlara geçti. Gün boyunca aynı işlemci 4.5 Ghz'de CrYSIS'i ve Far Cry 2'yi ortalama 60 fps ile oynattı. Bu baş döndürücü rakamlara ulaşılmasına rağmen overclock yapılan makine LCD TV'ye bağlanınca, hareketlerde takılmaların olması gözlerden kaçmadı. Bu takılmaların sebebi sistem değil, LCD TV ile bilgisayarın senkronizasyon uyumsuzluğu yaşamasıydı.

## Fuardan akılda kalanlar

- On binler Rock müziği eşliğinde eğlenceye doydular. Ana sahnede Guita Hero ve Rock Band oyunları sayesinde adrenalin tavan yaptı.
- En yeni, en bomba oyunlar piyasaya çıkmadan evvel oyun severlerin beğenisine sunuldu.
- Oyuncular, LEVEL editörleriyle tanışıp, profesyonel oyuncularla oyun oynamanın tadına vardılar.
- PES 2009 ve FIFA 2009 turnuvalarında izdiham yaşandı.
- Overclock şovda, en son sistem bilgisayarlar Türkiye'de ilk defa gerçekleştirilen yöntemlerle rekor denemelerine tabi tutuldu.
- Ödüllü turnuvalar sayesinde ziyaretçiler hem hayatlarının oyununu oynadılar, hem de inanılmaz ödüller kazandılar.

İşte Şefik ve yenildiği halde "Nasil yendim ama" diyen rakibi





LEVEL'dan Rock Band şov...



Elif ve hayranları...



**Ah şu PES yok mu...>** 22 Kasım Cumartesi günü "LEVEL editörleriyle karma oyun partisi" fuara damgasını vurdu. Çeşitli unvanlara sahip birbirinden yetenekli oyuncular, PES 2009'da Fırat'ı yenebilmek için sahneye çıktı. İlk olarak "JR alpha" lakaplı Cihan Özdamar, Milan takımını seçerek Fırat'ın Barcelona'sına karşı mücadeleye başladı. H-1 sona eren ilk yarıdan sonra, Henry'nin direktten dönen topu yüzünden Barcelona öne geçme şansını elinden kaçırdı ve maç uzatmalara gitti. Uzatmalar- da ikinci kez direktten dönen top bir türlü kaleyi bulamayınca "LEVEL'in PES kuralları" gereği uzatmalarda eşitlik bozulmadığı için maç tekrarlandı. Tekrar oynanan maçta, büyük bir şansızlık eseri ilk beş dakikada 10 kişi kalan Milan takımı, Barcelona'ya 5 - 0 yenilmekten kurtulamadı. İkinci maçta Erato birincisi olan Eren Çelikel, Milan takımını seçerek Fırat'a karşı pek bir varlık gösteremeden 2-0 yenildi. Üçüncü maçta Manchester United takımını seçen Ümit Coşkun, Rooney'nin attığı golle ilk defa Fırat karşısında öne geçen oyuncu olmayı başardı. Ama kaleci Van der Sar'ın topu yanlışlıkla Eto'ya vermesi sonucu skor 1 - 1 oldu. Sonra Henry ile 2 - 1 öne geçen Barcelona, maçın geri kalanını tek kale oynayarak 4 - 1 tamamladı. Dördüncü maçta Özgür Günen yönetimindeki Inter'i ve beşinci maçta da Mustafa Beyaz yönetimindeki Real Madrid'i 1 - 0'lık skorlarla yenen Fırat "Bari kaleciyi çalılılamaya kalkışmasaydın." şeklindeki eleştirilere kulaklarını tıkayarak mütevazî tavrını ve yenilmezlik unvanını korudu. NBA 2K9'da Şefik Akkoç ile mücadele etmek için sahneye çıkan Enes Altındağ, çaktırmadan kontrolleri bilgisayara verince neredeyse Şefik Akkoç'u yenecek noktaya geliyordu ki, olay fark edildi ve maç tekrarlandı. Enes de 32'ye karşı 16 sayıyla yenildi. İkinci oyuncu Tansu Taşkın ise 37 sayı almasına karşın 60 sayı yiyince mağlup olmaktan kurtulamadı. Üçüncü basketbol sever oyuncumuz Bekir Güney, 51'e karşı 38 sayıyla yenilerek kazanmaya en çok yaklaşan oyuncu oldu ve sürpriz ödülleri kazandı. Dördüncü oyuncu ise Şefik Akkoç'un üç maçını izledikten sonra karşısına çıkma cesareti gösteremeyip, kalabalığın arasına

karışıp kaybolmayı yeğledi. "LEVEL editörleriyle karma oyun partisi" devam ederken düzenlenen ödüllü mini turnuvalar ve LAN partileri de devam ediyordu. Diğer tarafta, üç günün ardından Rodeo'nun üzerinde hala bir kişi bile tutunmayı başaramazken, aşırı kalabalıktan PlayStation 3'lere ve Xbox 360'lara elini bile süremeyen ziyaretçiler üç dört farklı projeksiyondan dönüşümlü olarak Far Cry 2, Crysis Warhead, Dead Space, WoW, Wrath of the Lich King ve Need for Speed Undercover gibi oyunların tanıtımlarını izleme fırsatı buldu. Günün kapanışına doğru Rock Band oyununda Tuna Şentuna ile aşık atmaya kalkışan altı oyuncudan öne geçmeyi başaran olmadıysa da, en çok yaklaşan Uğur Ekşi'ye yine LEVEL editörleri tarafından sürpriz ödülleri verildi.

**Bütün eller havaya!>** 23 Kasım Pazar günü, ana sahnede Command & Conquer: Red Alert 3'ün tanıtımı yapıldıktan sonra LEVEL editörü Ali Güngör ile sırayla beş usta oyuncunun Red Alert 3 mücadelesi başladı. İlk olarak Barış isimli oyuncu ile savaşan Ali Güngör'ün bilgisayarı dev perdeye ve aynı zamanda ses sistemine bağlı olduğu için tüm stratejisi açık ortadaydı. Tam piyade ağırlıklı bir güç hazırlamışken terror droneleri görüp, önlem almaya çalışan Ali Güngör'ün üssü, hava saldırısına karşı hazırlanamadan Twinblade'ler tarafından parçalandı. Diğer oyunlarda daha temkinli oynayan Ali Güngör, Japonları seçti, hızlı ve yayılmacı davranarak başka fire vermedi ve serisini tamamlayarak sahneyi Rock Band için LEVEL editörü Elif Akça'ya bıraktı. Elif, Rock Band ile bir yandan performans sergileyip, bir yandan da kendisiyle yarışan oyuncuları bir bir yenerken rahatsızlanarak fuara erkenden veda etmek durumunda kaldı. Pazar günü düzenlenen en bomba turnuva ise bilgisayar ödüllü Call of Duty: World at War turnuvası oldu. Büyük ödül Exper'in Xcellerator bilgisayarı olunca kayıtlar esnasında izdiham yaşandı. 32 kişi, 16'şarlı iki grup halinde süre kısıtlaması olmaksızın 100 Frag ve 500 puan üzerinden mücadele etti. Çekişmeli müsabakalar sonucunda birinci gruptan: Umur Akıncı, Kadir Yorucu, Alper Böge; ikinci gruptan: Alp Erdur, Samet Payçu ve Mert Duran yarı finale kaldılar. Kıran kırana geçen savaşın ardından rakiplerine 20 frag fark atan Umur Akıncı ve Alp Erdur final mücadelesi için ana sahneye çıktı. 300 puan ve 20 dakika süre limitli oynanan finalde Umur Akıncı aynı zamanda arkadaşı olan Alp Erdur'u az bir farkla yenerek bilgisayarın sahibi oldu. Heyecan dolu geçen turnuvaların ardından bomba gibi bir Rock Band Şov başladı ve kapanışa kadar ziyaretçileri coşturdu.

**Oyuncular bu sefer oyuna doydular!>** Fuar sona erdiğinde ise kimse eve gitmek istemiyordu ama maalesef her güzel şeyin bir sonu vardı... Fuar süresince içeriye akın eden kalabalığı görenler, Türk oyun sektörünün gelecekte daha parlak yerlere varacağına dair çarpıcı izlenimler edindi. Tüm dünyada eğlence endüstrisinin en hızlı büyüyen sektörü, oyun sektörüdür. LEVEL dergisi de üçüncü kez Intel GameX oyun festivali gibi dev bir organizasyonunun altına imza atarak Türk oyun sektörünün büyüyeceğini, gelişmesi için her zamanki gibi üzerine düşen görevi yerine getirdi. LEVEL dergisinin oyun sektörüne katkıları ve medyadaki yansımalarını takip etmeye devam edin. Bir sonraki Intel GameX oyun festivalinde tekrar görüşmek üzere... ●

Yoğun tempoya rağmen enerjilerini muhafaza eden GameX ekibi





PC İNCELEME  
KAPAK KONUSU

YAZAN UFUK ÖZDEN





5. Kandil satan dükkana vardığında, yaşlı rahibi kötü bir sürpriz bekliyordu. Yol üzerinde cebindeki altınlar düşmüştü.

1. Yaşam Ağacı Tapınağı'nda vaazlar veren Elika'nın dedesi, yaşlı rahibin akşam duası için birkaç kandile ihtiyacı vardı.

4. Rahip, tansiyon iksirinden bir yudum aldıktan sonra duvardaki kiriçlerin üzerinde zıplayarak yola devam etti. Pençe biçimindeki eldivenlerinden yardım alarak kandil satan dükkana bir adım daha yaklaştı.

3. Büyülü levhaları kullanarak uçurumlar arasında yol alan rahip, sarp kayalıklarda duvar koşusu yaparak halkalara tutunuyordu.

2. Yaşlı rahip oldukça talihsiz bir çağda yaşıyordu. Dönemin mimarları büyük tapınaklar inşa ederlerken ulaşımı dikkate almıyorlardı.

# PRINCE of PERSIA

*Eşeginin peşinde, bir garip Prens'in serüveni...*





**B**aşım ağrıyor; babamın senede bir kez bağladığı kravatımın üstü, ayran ve meyve suyu lekeleriyle kaplı. Ortaokuldayım, başım sanki üzerine çiviler çakılıyormuşçasına ağrıyor. Gökyüzü, birileri üzerine bir kutu dolusu sprey boyayı boca etmişçesine gri. Başımın ağrıdığını söylemiş miydim? Hasan ansızın yanı başımda bitiveriyor. “Köstebekler, ben beklemem” diyor. Keyifsiz bir suratla süzüyorum onu. Sazi eline alan Hasan coşuyor; “Osmanlılar yemeklerine ekme banmayı o kadar severlerdi ki; sonunda bu iş için özel bir kas geliştirdiler” diyor ve soruyor: “Bu kas nedir?” Kafatasım içeri çöküyormuş gibi, dudaklarım kıpırdadığında canım daha çok yanıyor. Hasan yanıtlıyor; “Osmanlı Bankası hehe...”. Dehşet içinde uyanıyorum; ortaokulda değil odamdayım ve karşımda sürekli sırttan Hasan değil Prens var...

Oyun sektörüne dair rahatsız edici bulduğum bazı gerçekler var. Bu gerçekler, kafamı fena halde kurcalayan ve monitörün karşısında geçirdiğim keyifli anları gittikçe azaltan can sıkıcı şişman böcekleri andırırlar.

Girişteki anı defterinin ve bu huzursuz serzenişimin nedenlerine yazının ilerleyen bölümlerinde değineceğim, ancak söz konusu böceklerden birkaçının Prince of Persia'nın (PoP) kutusundan fırladığını söylemeliyim. Meraklı bir zoolog edasıyla böceklerimizi incelemeye almadan önce, yeni Pers maceramızın konusunu özetlemek istiyorum müsaadenizle.

**Gitti güzelim eşek** PoP'u oynamaya başladığınız anda fark edeceğiniz üzere eski üçlemedeki Prens, yeni oyunda rol almıyor. Sands of Time, The Warrior Within ve The Two Thrones gibi üç leziz aksiyon / adventure oyunundan oluşan eski üçlemenin ardından, akubetini halen merak ettiğimiz karizmatik Prens'e veda edebilirsiniz. Prens'in yerini alan yeni kahramanımız ise bir Prens değil, mezarları soyan ve korkunç bir espri anlayışına sahip olan embesil bir karakter. Öte yandan, yazı boyunca kendisine “Prens” diye hitap etmeye devam edeceğiz. Bunu nezaketimden ötürü değil; her seferinde “Oyunda yönettiğiniz yılışık ve sinir bozucu adam” yazmak zorunda kalmamak için yapacağım.

PoP, Prens'in uçsuz bucaksız bir çölde, şiddetli bir kum fırtınasının içinde eşeğini aramasıyla başlıyor. Bu sırada çuvallarca altın yüklü eşeği Farah yerine, başı fena halde deritte olan Elika ile karşılaşır Prens. Elika bir süre sonra Prens'in ısrarlı tacizlerine dayanamayarak olup bitenleri anlatıyor. Işığın tanrısına hizmet eden bir prenses olan Elika'nın geldiği tapınakta, karanlığın tanrısı Ahriman'ın hapsedildiğini





## Vista'da Prince of Persia

Gelişmiş cel-shading teknolojisiyle Prince of Persia'nın grafikleri gerçekten çok etkileyici görünüyor. Alištiğimiz gotik Prens yerine yulışık bir karakterle karşılaşmak her ne kadar canımızı sıktıysa da, Prince of Persia'yı tecrübe etmek lazım; tercihen Microsoft Windows

Vista'da. Bu sağlam grafikler için Assassin's Creed'de kullanılan Scimitar Engine'in elden geçmiş bir sürümünü kullanıyor. Games For Windows adı altında çıkan oyun Vista'yla tam uyumlu ve oldukça sorunsuz çalışıyor. Sadece Vista'yla da değil, yine Games For

Windows adı altında Xbox 360 ile tam uyumlu. Kontrol sistemi, PC klavyesi yerine Vista'yla tam uyumlu bir Xbox 360 kontrol koluyla oynandığında çok daha rahat bir hal alıyor. Her şeyden önce combo yapmak keyifli hale geliyor.



## Ajanda



SAYI: 142  
Sayfa: 31

öğreniyoruz. Ancak Elika'nın babasının da dahil olduğu bir grup, karanlık tarafa geçiş yaparak, Ahriman'ı serbest bırakmak gibi parlak bir fikre kapılıyorlar. Elika'nın babasının, Yaşam Ağacı (Tree of Life) üzerinde uyguladığı vandalizm sonucunda, Ahriman kısmen serbest kalıyor. Olacakları engellemek isteyen kahramanlarımızın, siyah jöleyi andıran bir kötülükle kaplanan tapınağın tüm bölgelerini iyileştirmeleri gerekiyor. Bu noktada asabiyeti bir kenara bırakarak, PoP'un iyi bir hikayesinin olduğunu söylemeliyim. Belki Sands of Time üçlemesi kadar epik değil. Ancak Elika karakterinin kayda değer bir derinliği var. Geçmişinde pek çok acı deneyimle yüzleşmek zorunda kalan Elika'nın babasının, neden Ahriman'ın tarafına geçtiğini öğrendiğinizde bir parça şaşırırmaktan kendinizi alamayacaksınız. Öte yandan oyunun sonu da "Sonsuza kadar mutlu yaşadılar..." formatındaki

## alternatif



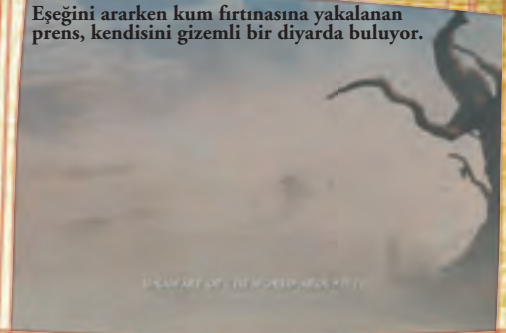
TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Eğer henüz yeterince zıplamadığınızı düşünüyorsanız, Tomb Raider: Underworld ile içinizdeki platform canavarını doyurabilirsiniz.

masal sonlarından oldukça farklı. Elika, duygusuzca davranan, ketum ve yapay bir oyun karakterinden çok, kalburüstü bir dram filminin yardımcı oyuncusunu andırıyor. Ağırbaşlı, sorumluluk sahibi, düşünceli ve dertli bir karakter olan Elika'nın en büyük sorunu ise yol boyunca kendisine eşlik eden Prens'in tam bir embesil olması. Oyunun kutusunun içinden fırlayan büyük böceklerden biri olan Prens, tek bir karakterin nasıl bütün hikayeyi berbat edebileceğine dair emsal niteliği taşıyor. Tüm bunlara yazının ilerleyen satırlarında değineceğim.

**Bir budala prens>** Oyun sektörüne sinemadan transfer olan karakter klişelerinden biri de, olup bitenleri umursamayan, kafasına eseni yapan çılgın kahraman tipleridir. Bu adamlar, işler ne kadar kötüye giderse gitsin, neşelerini kaybetmez ve absürt işler ve espriler yapmaya devam ederler. Büyük bir bölümü "hafif çatlak" kategorisine girer. Eğer kalemine hakim bir senaristseniz, Ölümcül Silah'taki (Lethal Weapon) yarı deli Çavuş Riggs gibi renkli bir karakter yaratabilirsiniz. Ancak ne yaptığınızı bilmiyorsanız, ortaya çıkan karakter PoP'un ana karakteri gibi bir embesil olacaktır. Prens, gerçekten de görüp görebileceğiniz en geveze ve sinir bozucu oyun karakterlerinden biri olmuş. Aptallığın basamaklarını adımlayan gamsızlığına mı yanayım, yoksa berbat esprilerine mi kederleneyim; bilemedim. Mezarları

Eşeğini ararken kum fırtınasına yakalanan prens, kendisini gizemli bir diyarda buluyor.



yağmalayarak kazandığı parayı şaraba, kadınlara ve kalın kilimlere (Oyunun bir yerinde kilimlerin ne kadar kalın olduğunu özellikle vurgulama ihtiyacı hissediyor.) harcamasına bir itirazım yok. Ancak altın çuvallarıyla yüklü bir eşeğe sahip çıkamayan ve hakkında hiçbir şey bilmediği güzel bir kadının peşinden dağları tepeleri aşarak ilerleyen bu adamın berbat bir espri anlayışı var. Biliyorum; abarttığımı düşünüyorsunuz. Oyuna dair söylenecek onca şey varken neden size ana karakterin ahmaklığından yakındığımı merak ediyorsunuz. Ancak inanın bana; Prens, oyunun atmosferini tek başına mahvedebilecek kudrette bir ahmak. PoP'un prensi gerçekten çok geveze ve Elika ile binlerce satırlık diyalog seçeneğiniz var. Bunların büyük bir kısmı opsiyonel olduğundan, sırf Prens'in sessiz kalması adına pek çoğunu es geçmek isteyeceksiniz zira Prens'in söylediği her cümlede kötü bir espri bulunuyor. İroni ve iğneleyici sözler içeren üstü kapalı espriler falan değil bunlar; bildiğiniz vasat, soğuk espriler. Elika ne kadar akli başındaysa, Prens de o kadar budala bir karakter. Espri sağanağı kısa süre içerisinde o kadar dayanılmaz bir hal alıyor ki; oyunun ana karakterinden ölesiye tiksinnmeye başlıyorsunuz. Dolayısıyla, hikayeyi ağız tadıyla takip edemiyor ve Prens ağzını açtığı anda yüzünüzü ekşitmeye





## REHBER

Prince of Persia yolunuzu kaybedebileceğiniz bir oyun değil. Elika'nın yol gösterme büyüsunü kullandığınız sürece, yolunuzu bulmak Super Mario Bros'ta yolunuzu bulmaktan daha kolay olacaktır. Bu durum yol tarif eden bir rehberi gereksiz kıldığından, oyundaki combo'ların bir listesini çıkarmayı ve boss savaşları için bazı taktikler vermeyi daha uygun buldum.

**Combo Listesi**  
Saldırı: Mouse Sol Tuş (PC), Kare (PS3), X (Xbox 360)  
Zıplama: Space (PC), X (PS3), A (Xbox 360)  
Pençe: R (PC), Daire (PS3), B (Xbox 360)  
Elika: E (PC), Üçgen (PS3), Y (Xbox 360)

**Normal Combo'lar**  
Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş  
Sol Tuş, E  
Sol Tuş, Sol Tuş, E  
Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, E  
Sol Tuş, R  
Sol Tuş, Sol Tuş, R  
Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, R  
Sol Tuş, Space  
Sol Tuş, Sol Tuş, Space  
Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş, Space

**Elika'nın Combo'ları**  
E, Sol Tuş, Sol Tuş  
E, E, Sol Tuş  
E, Sol Tuş, E, Sol Tuş  
E, E, E  
E, Sol Tuş, E, E  
E, R  
E, E, R  
E, Sol Tuş, R  
E, Sol Tuş, E, R  
E, Space  
E, E, Space  
E, Sol Tuş, Space  
E, Sol Tuş, E, Space

**Rakibi Havaya Kaldıran Combo'lar**  
R, Sol Tuş  
R, E, E, Sol Tuş  
R, E, Sol Tuş, Sol Tuş  
R, E, Sol Tuş, E Sol Tuş  
R, E, E, E  
R, E, Sol Tuş, E, E  
R, R  
R, E, R  
R, E, E, R  
R, E, Sol Tuş, R  
R, E, Sol Tuş, E, R  
R, Space  
R, E, Space  
R, E, E, Space  
R, E, Sol Tuş, Space  
R, E, Sol Tuş, E, Space

**Akrobatik Combo'lar**  
Space, Sol Tuş, Sol Tuş, Sol Tuş  
Space, E, E, Sol Tuş  
Space, E, Sol Tuş, Sol Tuş  
Space, E, Sol Tuş, E, Sol Tuş  
Space, E, E, E  
Space, E, Sol Tuş, E, E  
Space, R  
Space, E, R  
Space, E, E, R  
Space, E, Sol Tuş, R  
Space, E, Sol Tuş, E, R

**Fırlatma Combo'ları**  
Space, R, Space, Sol Tuş  
Space, R, Space, E, Sol Tuş  
Space, R, Space, E, E  
Space, R, Space, R  
Space, R, Space, E, R

**Havadayken Yapılan Combo'lar**  
R, Space, Sol Tuş  
R, Space, E Sol Tuş  
R, Space, E, E  
R, Space, R  
R, Space, E, R



başlıyorsunuz. Oyun boyunca eski üçlemenin Prens'ini ne kadar özlediğimi fark ettim. Babasını öldürmek zorunda kalan, tüm sevdiklerini ve ülkesini kaybeden ve tüm bunlar yetmezmiş gibi zamanın akışına istemeden müdahale ettiği için zamanın bekçisi tarafından kovalanan hüznünlü ve karanlık Prens'in yanında, PoP'un kahramanı sümüklü mendili ve seri halde dökülen süt dişleriyle durmaksızın sırttan bir çocuğu andırıyor.

**Bir elin nesi var>** Eski Prens'in yalnızlığından sıkıldıysanız, PoP'da hiç yalnız kalmayacağınızı bilmek hoşunuza gidebilir. Yazının bu noktasına kadar defalarca adı geçen Elika, ara sahnelerde muhatap olacağınız bir karakterden çok daha fazlası. Oyun boyunca birlikte hareket edeceğimiz Elika, sürekli korumanız gereken aciz bir NPC de değil üstelik. Resident Evil 4'ü oynadıysanız ve Ashley'in yardım

çalışmaları halen kulağınızda yankılanıyorsa, Elika'nın yapabildiklerini duymak içinizi rahatlatacaktır. Her durumda başının çaresine bakabilen bu güzel prenses, kendisi ölmediği gibi sizin de ölmenize izin vermiyor. Ne zaman yanlış bir hamle yapıp boşluğa doğru düşmeye başlasanız, Elika sizi elinizden tutup en son ayak bastığınız güvenli platforma götürüyor. Ne zaman bir savaş sırasında enerjiniz tükense, Elika sizi hayata döndürüyor. (Bunu yaptığında düşmanınızın sağlık barı da bir miktar doluyor.) Kısacası; PoP oynarken ölmeniz mümkün değil. Elika'nın bu ufak hüneri sayesinde, oyunun verdiği ufaklık mücadele hissi de kayboluyor haliyle.

Elika'nın Prens'i hayata döndürmek dışında pek çok işlevi var. Prens'in normalde zıplayarak ulaşamayacağı noktalara, elini havada tutup fırlatarak ulaşabilmesini sağlıyor. Haritanızda bir hedef belirledikten sonra E tuşuna bastığınızda, Elika farsça "Yolumu aydınlat"

## DÜNDEN BUGÜNE PRINCE OF PERSIA



### PRINCE OF PERSIA (1989)

Jordan Mechner'in, ilkel bir hareket yakalama tekniğiyle tasarladığı ilk Prince of Persia, kısa süre içinde oyun dünyasının klasikleri

arasındaki yerini aldı. Prensesi hapseden ve kendisiyle evlenmeyi kabul etmesi için bir saat süre tanıyan hain vezir Jaffar'ı, kahramanımızın bu bir saat içinde -gerçek zamanlı olarak- durdurması gerekiyordu.



### PRINCE OF PERSIA 2:

#### THE SHADOW AND

#### THE FLAME (1994)

Broderbund firması tarafından yapılan ve PC, MAC, SNES

platformlarına uyarlanan Prince of Persia 2, ilk oyundan tam 11 gün sonrasını konu alıyordu. Prens'i sevmeyen bir cadı, Jaffar'ı geri getiriyor ve bir büyü yaparak Jaffar'ın Prens'in silüetine bürünmesini sağlıyordu. Prens ise kimsenin tanımadığı bir dilenciye dönüşüyor ve bu haksızlığa bir son vermek üzere yola koyuluyordu.



### PRINCE OF PERSIA

#### 3D (1999)

Red Orb Entertainment tarafından PC platformu için hazırlanan ve daha sonra Dreamcast'e uyarlanan Prince of Persia 3D, içerdiği bug'lar ve kamera problemleri yüzünden oyunculardan beklendiği ilgiyi göremedi.

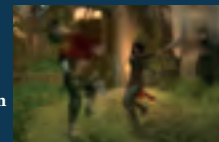


### PRINCE OF PERSIA:

#### THE SANDS OF TIME (2003)

Ubisoft Montreal tarafından geliştirilen Sands of Time seriyi yeniden ayağa kaldıran oyun oldu. Hindistan'ı işgal eden Prens ve babası, vezirin ihaneti ve

Prens'in zamanın akışına müdahale etmesi sonucunda, Hindistan'a ayak bastıklarına bin pişman oluyorlardı. Kum yaratıklarından birine dönüşen babasını bizzat öldürmek zorunda kalan Prens için macera yeni başlıyordu.



### PRINCE OF PERSIA:

#### THE WARRIOR WITHIN (2004)

İşte favorim. Zamanın Kumları'nın akışına müdahale ettiği için ölmesi gereken Prens, zamanın gardiyanı Dahaka tarafından takip edilir. Prens,

tek çarenin Island of Time'a giderek, kumları yok etmekte olduğuna karar verir. Warrior Within'in Prens'i daha önce hiç olmadığı kadar öfkeli, kederli ve ağzı bozduktu. Dahaka'dan kaçtığımız bölümler ise, hayatım boyunca unutamayacağım oyun tecrübelerimdir.

### PRINCE OF PERSIA:

#### THE TWO THRONES (2005)

Sands of Time üçlemesinin sonu olan The Two Thrones, Prens'in Babil'e dönmesiyle başlıyordu. Prens, zamanın kumlarını yok ettiği için, Sands of Time'daki olaylar hiç yaşanmamış ve vezir şehri ele geçirmişti. Prens'in diğer problemi ise, benliğine nüfuz eden zamanın kumlarının, Karanlık Prens olarak bilinç kazanmasıydı.



HİÇBİR ŞEYİN CİDDİYETİNİ İDRAK EDEMİYEN PRENS, HER ZAMANKİ KORKUNÇ ESPRİLERİNİ YAPARKEN GÖRÜLÜYOR.

AHRIMAN THE BIG BAD GOD OF DARKNESS? KILLS PEOPLE? DESTROYS CITIES? SCARES THE NAUGHTY CHILDREN?

diyerek gitmeniz gereken yolu gösteren ufak bir ışık büyüü yapıyor. Ayrıca savaşlar sırasında Elika ile omuz omuza çarpışıyor ve güçlerinizi birleştirerek etkili combo'lar yapabiliyorsunuz.

PoP, eski üçlemenin aksine çizgisel bir biçimde ilerlemiyor. Oyunun başlarında tapınağın merkezine geliyorsunuz ve harita aktif hale geliyor. Tüm tapınak kötülüğün etkisi altında olduğundan, partneriniz Elika'nın marifetiyle bölgeler arasında ilerleyerek oyundaki tüm bölgeleri iyileştirmeniz ve dört büyük düşmanınızı alt etmeniz gerekiyor. Yeni bölgelere ulaşabilmeniz için Elika'nın özel güçlerini kazanmanız gerekiyor. Bu güçler; Elika'ya ışığın tanrısı Ormazd tarafından bahşedilen özel yetenekler aslında. Etrafta göreceğiniz ve üzerinde semboller olan metal levhaları, bu güçlerin sayesinde kullanarak plakalar arasında uçabiliyor ve daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşıyorsunuz. Bu özel güçleri kazanabilmek içinse "Light Seed" adı verilen ufak ışık huzmelerinden gereken sayıda

toplamamız gerekiyor. Bir bölgeyi iyileştirdiğinizde ortalık Light Seed'lerle doluyor ve siz de bunlardan mümkün olduğunca fazla sayıda toplamaya çalışıyorsunuz. Oyundaki tüm Seed'leri toplamamız gerekmiyor neyse ki. Ancak Elika'nın güçlerini kazanabilmesi için bazı bölümleri tekrar ziyaret edip sağda solda Seed aramanız gerekiyor ki, bunu pek de eğlenceli bulduğumu söyleyemem.

Yeni Prens'in özelliklerini merak ettiğinizi biliyorum ancak Sands of Time'dan bu yana Prens halen aynı hareketleri yapıyor. PoP ile Prens eldiven biçiminde bir pençeye kavuşuyor. (Birisini "Kılıç Aslan ve Cüneyt Arkın" mı dedi?). Bu pençeyi silah olarak kullanabildiğiniz gibi, duvarlardan aşağı kontrollü bir biçimde kaymak ve dik yüzeylerdeki halkalara tutunmak için de kullanıyorsunuz. Prens pençesini kullanarak kısa bir süre için baş aşağı yürürebiliyor. Platform bölümleri bir iki hareketi binlerce kez tekrarlamak üzerine kurulu; "Duvar koşusu yap, halkaya tutun, kırıslara atla, Elika ile birlikte zıpla" derken

## FORUMLARDAN ALINTILAR

Bakalım yeni Prens hakkında diğer oyuncular ne diyor... (Aşağıdaki yorumlar Gamespot forumlarından derlenmiştir.)

- "Oyun fena değil ancak savaşlar konusunda bazı problemler var. Düşmanlar nerede? Her savaşta yalnızca tek düşman var ve savaşlar kısa sürede sıkıcı hale geliyor." (Vect0r)

- "Eski üçleme kadar eğlenceli değil. Güzel grafikleri olan eğlenceli bir oyun. Oynanabilirlik ise eski üçlemeden birkaç adım geride. Görünüşe göre bu oyun, daha çok sıradan oyuncular için yapılmış." (bombthrot)

- "Grafikler ve mizah öğeleri bence oldukça başarılı. Ancak seride önemli bir yeri olan platform sahneleri sıkıcı ve bol tekrarlı bir hal almış. Eski üçlemede bir dizi tuzağın arasından doğru zamanlamayla geçmek oldukça keyifliydi ancak bu oyunda sadece tek bir tuşa basarak neredeyse düz bir platformda ilerliyorsunuz." (Chibirazi)

- "Kusurlu bir başyapıt; harika grafikler, hoş detaylar, güzel seslendirmeler ve vasat oynanabilirlik." (bladerunner666)

## BOSS TAKTİKLERİ



### THE HUNTER

Haritanızda Hunter's Tower'ı seçin; Windmills'e vardığınızda büyük bir kapı göreceksiniz. Elika özel güçlerini kullanarak kapıyı açacak; yola devam edin ve Hunter'la yüzleşin. Hunter ile savaşırken doğru zamanda doğru tuşlara basmanız gerektiren anlar olacak; bu yüzden daima tetikte olmakta fayda var. Buna ek olarak zaman zaman bir tür öfke moduna girecek olan Hunter'ın saldırılarına karşı blok yapın ve doğru zamanlamayla karşı saldırıya geçin. A, Sol Tuş, Y, Sol Tuş combo'su oldukça işinize yarayacaktır. Hunter sağlığı yarıya indiğinde etrafı yıkarak gözden kaybolacak. Aşağı inin ve Elika'nın yardımıyla platformdan platforma atlayın. Hunter bu kez çok daha acımasız olacak. A, Y, Sol Tuş, Y ve Sol Tuş combo'suyla işini bitirin.



### THE CONCUBINE

Haritanızda Palace Rooms'u seçin. Elika'nın gösterdiği yolu takip ettiğinizde The Concubine ile karşılaşacaksınız. Odayı illüzyonlarıyla dolduracak; tüm illüzyonlara saldırdığınızda savaş başlayacak. Blok yapın ve doğru zamanlamayla karşı saldırıya geçin. Concubine'in renk değiştirmek gibi ilginç bir özelliği var. Siyah olduğunda Y, mavi olduğunda Sol Tuş, kırmızı olduğunda da B ile saldırın. Sol Tuş, Y, B, Y, Sol Tuş, Y, A, Sol Tuş combo'su da oldukça işinize yarayacak. Concubine bir süre sonra savaşa başka bir odada devam etmeye karar verecek; peşinden gidin. Elika'yı yere yıkacak; Elika'nın yanına gidip ayağa kaldırın ve savaşa devam edin. Concubine yeniden kaybolacak (İki dakika durun be durduğunuz yerde!). Concubine, Elika'yı bir silirbazlık numarasıyla kaybettikten sonra, Elika'nın altı silüetini ortaya çıkaracak. Burada yapmanız gereken platformun kenarından aşağı atlamak. Gerçek Elika sizi kurtaracaktır. İşte şimdi sıkı bir combo yapabiliriz. Y, Sol Tuş, Y, B, Sol Tuş, Y, A, Y, Sol Tuş combo'sunu yapın ve işini bitirin.



### THE WARRIOR

Haritanızda Warrior's Fortress'ı seçin ve yola devam edin. The Warrior sizi yere yığıldığında seri bir biçimde Sol Tuş'a basın. Warrior sıyahken E, maviyen sol tuş ile saldırın. Sol Tuş, E, Sol Tuş ve E, Sol Tuş, Sol Tuş combo'ları oldukça işinize yarayacak. Warrior bir miktar sağlık kaybettikten sonra alevlerle kaplanacak. Bu aşamada ona zarar vermeniz mümkün değil, ateşin onu yavaşça öldürmesini beklemelisiniz. Blok yapın ve saldırılarına dikkat edin.

## KORUNMASIZ BİR PRENS

Prince of Persia'nın kutuda satılan PC versiyonu herhangi bir anti-kopya koruması içermiyor. Ubisoft'un bu radikal kararı, korsan kopya oynamak isteyen oyunculara bir jest değil elbette. Prince of Persia'dan sonra uygulayacakları koruma yöntemleri için somut bir mazeret yaratmayı amaçlıyorlar. PC oyun sektöründe gittikçe artan korsan kopya kullanım oranı, pek çok yapımcıyı bezdirmiş durumda. Oyuncular, genellikle korsan kullanımına mazeret olarak fiyatları gösterebilirler; sayıları gittikçe artan bir grup oyuncu, oyunlara yerleştirilen kopya koruma yöntemlerini protesto ettikleri için orijinal oyun almayacaklarını belirtiyorlar. Bir Ubisoft yetkilisinin resmi forumlardaki açıklamaları ise kararın ardındaki düşüncelerini özetliyor: "Birçok insan, anti-korsan koruma yöntemlerinin oyuncuları korsan kopyalara yönlendiğini iddia ediyor. İşte şimdi, bu konuda ne kadar dürüst olduklarını göreceğiz. Pek de dürüst olduklarını sanmıyorum açıkçası."





#### THE ALCHEMIST

Haritanızda The Observatory'yi seçin ve ilerleyin. Arenanın ortasında durun ve saldırılarını bloklayın. E, Sol Tuş, E combo'su bu savaş için oldukça uygun bir seçim olacaktır. Alchemist geri çekildiğinde yolunuza çıkan düşmanları öldürün ve aynı combo'larla devam edin. Alchemist oldukça kolay bir boss olduğundan, dikkat etmeniz gereken tek şey platformun ortasında kalmak ve doğru zamanlarda blok yapmak olacaktır.



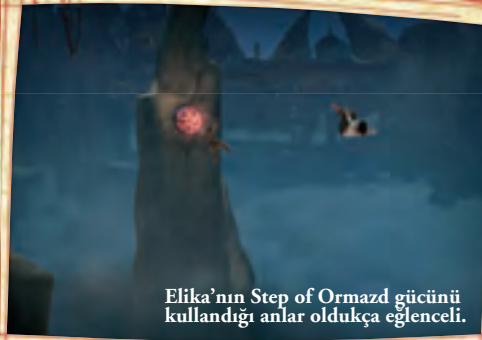
#### THE MOURNING KING

Elika'nın babasıyla son kez dövüşmek üzere Darkness to Light'a gidin. Kralın sağlığı zamanda dolduğundan hızlı olmalısınız. İstekli arkadaşlar burada E, Sol Tuş, E, R, E, Sol Tuş, E, Space, Sol Tuş combo'sunu deneyebilirler. Yine kral siyahken E, maviyken ise sol tuşla başlayan combo'lar yapabilirsiniz. Sizi yere yıktığı anlarda doğru tuşlara basmak için hazır olun. Bu boss'u da aradan çıkardığımızı göre artık Ahriman'la hesaplaşabiliriz.



#### AHRIMAN

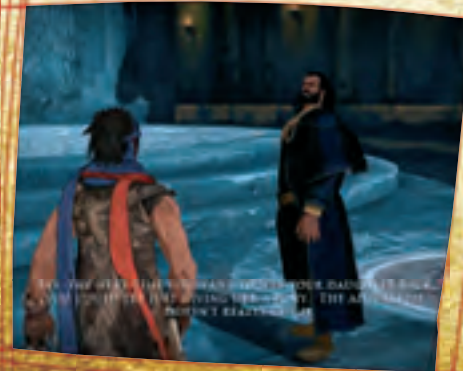
Aslında Ahriman ile savaşmıyorsunuz. Yapmanız gereken tek şey, Ahriman'ın saldırılarından kaçarken yolunuzun üzerindeki Fertile Grounds'lara uğrayarak alanı iyileştirmek. Burada rehberi yazılabilecek herhangi bir aksiyon olmadıgından, marifet sizin el becerilerinize kalıyor.



Elika'nın Step of Ormazd gücünü kullandığı anlar oldukça eğlenceli.

— kendinizi bir rutinin içinde buluyorsunuz. Üstelik Space ve yön tuşuna basılı tutmanız, arada sırada pençenizi kullanmanız yeterli oluyor; zamanlamanızı ayarlamanız gereken bölümler olsa da fazla sıkıntı çekmeyeceksiniz. İşin tuhaf kısmı, platform öğeleri değişirse de halen eğlenceliler. Biraz ustalaştığınızda, Faith'e taş çıkartan hareketlerle seri bir biçimde duvarlarda yürüyor, sütunlara zıplıyor, pençenizle halkalara tutunarak göz okşayan hareketlere imza atıyorsunuz.

Eski Prens'in kılıcını kullanmak konusunda ne denli marifetli olduğunuzu hepimiz biliyoruz. Yeni Prens için de benzeri övgüler sıralamak mümkün; yine de Warrior Within'in "Free Style Fighting" sistemine tav olmuş bir oyuncu olarak, PoP'da ufak bir hayal kırıklığı yaşadım. Evet, Warrior Within'de de düşük zorluk seviyelerinde, tek bir tuşa basarak hasımlarımızı alt etmek mümkündür. Ancak sınırlarınızı zorlamak istediğinizde, oldukça detaylı olan ve oyuncuya serbestlik tanıyan bir dövüş sistemi geliştirebiliyordunuz. Prens eline geçirdiği bir baltayı kılıcıyla birlikte kullanarak onlarca combo yapabiliyor, sütunları ve duvarları kullanarak oldukça etkili saldırılar yapabiliyor ve işi bittiğinde elindeki baltayı ayakta kalan son düşmanına fırlatabiliyordu. PoP'da ise güzel görünen ancak fazla detay içermeyen bir dövüş sistemi tercih edilmiş. Prens'in, Elika'nın ve ikisinin birlikte yapabildiği



çeşitli combo'lar var. Ancak bunlar çok basit ve zahmet edip öğrenmeye de pek ihtiyaç duymuyorsunuz. Zira oyunda gerçekten az sayıda düşman var. Üstelik her dövüşte tek bir rakibiniz oluyor. Bütün bunlara ne yaparsanız yapın ölemediğiniz gerçeğini de eklerseniz; savaş sahneleri sıkı oyuncularını tatmin etmekten uzak, gösterişli koreografiler olarak kalıyor. İşte böylece, kutudan çıkan büyük böceklerden bir diğerini inceledik bile.

Kolay bir maceraya kim "Hayır!" diyebilir...> Eski üçleme, platform öğeleriyle olduğu kadar karmaşık ancak keyifli bulmacalarıyla da beğeni toplamıştı. PoP'taki bulmacalar ise... Yok! Evet, yok! Ubisoft'un dahi tasarımcıları gerçekten de büyük bir keyifle çözmeye çalıştığım bulmacaları oyundan söküp atmışlar. Ayıp olmasın diye Elika'yla birlikte bir iki çark döndürüyorsunuz ancak bunlara "bulmaca" demeye bin şahit gerekir. Bulmacaların yerini, dağ tepe gezip Seed toplama işi almış. Bütün bunlar bir

#### PERSLER



Oyunlardan bahsederken yüzlerce defa isimlerini telaffuz ettiğimiz Persler'in kim olduğunu merak ettiniz mi? Ben ettim ve kısa bir araştırma yaptım.

M.Ö. 550 yılında Medler'i yenilgiye uğratarak kurulan Pers İmparatorluğu'nun bilinen ilk hükümdarı Kuraş II idi. Düzenli ve güçlü bir orduya sahip olan Persler kısa sürede Babil'i, Fenike'yi, Ermenistan'ı ve Lidya'yı ele geçirerek güçlü bir devlet halini aldılar. Mısır'a kadar ilerleyen Pers orduları, Kartacalılar karşısında alınan mağlubiyetin ardından pek çok isyanla uğraşmak zorunda kaldılar. Ardından batıya yönelerek Makedonya ve Ege'yi fetheden Persler, Spartalılar'la karşı karşıya gelmişlerdir. Pers İmparatorluğu, M.Ö. 331 yılında Büyük İskender tarafından yıkılmıştır.

Pers İmparatorluğu'nun idaresi detaylı bir yerel yönetim üzerine kuruluydu. Sanılan aksine, tek işleri gözlerine far çekip savaşmak olmayan Persler, fethettikleri toprakları güzelleştirmek için büyük bir çaba harcadılar. Kral Yolu'nu geliştiren Persler, Bodrum'daki Mausoleum gibi pek çok büyük esere imza attılar.





## ACILABİLİR KARAKTERLER

**Altair:** Menüde yer alan Skin Manager'a girin ve 13372805 kodunu girin.  
**Sands of Time Prens'i ve Farah:** Skin Manager'da 525858542 kodunu girin.  
**Prototip Prens ve Elika:** Oyundaki tüm Light Seed'leri (1001 adet) toplayın ve oyunu bitirin.

**1001**

**Light Seed**  
Oyunda toplayabileceğiniz toplam 1001 adet Light Seed bulunuyor.

**24**

**Bölüm**  
İçinde bulunduğumuz tapınak, toplam 24 bölümden oluşuyor.

**7**

**Boss**  
Oyunda tam yedi büyük boss var.

**3**

**Berbat espri**  
Prens, kısacık bir diyalog esnasında ortalama üç rezil espri yapıyor.



PoP'da kesinlikle yer almıyor. Öyle ki oyun ufak zamanlama hatalarınızı dahi görmezden geliyor. Eski üçlemenin dengeli bir zorluk seviyesi vardı; eski oyunlardaki kadar acımasız bir zorluk seviyesi değil de sıradan bir oyuncunun yeteneklerini yer yer zorlayan bir seviye söz konusuydu. Yine Warrior Within'den örnek verecek olursak; zamanın gardiyanı olan Dahaka'dan kaçtığımız bölümleri anımsamak yeterli olacaktır. PoP ise elinizi tutup, neşeyle öten kuşlar ve huzurlu yaşlılarla dolu bir parkta yürüyüşe çıkarıyor. Oyundaki tek gerçek düşmanınız kamera; zaman zaman Prens'i takip etmekte zorlanan kamera, hareketli atlayışlar yapmanız gereken anlarda sık sık hata yapıyor.

Kutudan çıkan tüm böcekleri incelediğimize göre, her inceleme yazısının kaçınılmaz bir parçası olan grafik meselesine gelebiliriz. PoP, karakter kaplamaları için cel-shading tekniğini kullanıyor. 32 Bit konsollardan bu yana pek çok oyunda karşımıza çıkan bu tekniğin, PoP ile mükemmeliyete ulaştığını bildirmekten mutluluk duyuyorum. Teknolojinin istenen seviyeye gelmesi

araya geldiğinde, kutunun en büyük böceği büyütecimizin merceğinin altında bitiveriyor. Oyun gerçekten de çok kolay. Sanırım yeni neslin armağanlarından (!) biri de bu oldu. Ufak bir çocukken, bir oyunu bizim için eğlenceli yapan en önemli kriterlerden biri, oyunda başarıya ulaşmanın getirdiği tatmin hissiydi. Save diye bir şeyin olmadığı zamanlarda, bölüm sonlarında başımıza ecel gibi çöken ve ekranın dört bir yanına renkli toplar (Bunlara dokunursanız işin bitirdi.) fırlatan boss'ların yaşattığı heyecan

Elika, tapınağın kötülükle kaplanmış bölgelerini iyileştirebiliyor.



*Not: Bu incelemenin yazımı esnasında hiçbir böcek zarar görmemiştir.*

## PRINCE OF PERSIA

**ARTI** Etkileyici grafikler ve sanat yönetmenliği, vasatın üzerinde bir senaryo, her şeye rağmen eğlenceli olan platform öğeleri, Elika

**EKSI** Yeni, zevzek Prens, oyunun fazla kolay olması, içerdiği yeniliklerin doyurucu olmaması, bulmacalar içermemesi, problemlili kamera sistemi

**YAPIM** Ubisoft Montreal  
**DAĞITIM** Ubisoft  
**TÜR** Aksiyon / Adventure  
**DİĞER PLATFORMLAR** PS3, Xbox 360  
**WEB** prince-of-persia.us.ubi.com  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Tiglon

*Yeni Prince of Persia oldukça ihtişamlı görünmesine karşın, eski üçlemenin üzerine Elika'dan fazlasını koymıyor ve dünyanın en kolay ve sıradan oyunlarından biri olarak arşivimizdeki yerini alıyor.*

**7**

**MİNİMUM** 2.6 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 256 MB Ekran Kartı, 1 GB Bellek  
**ÖNERİLEN** 3 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 512 MB Ekran Kartı, 2 GB Bellek



## ACHIEVEMENT

Havada uçan bir Hunter'a dipçığı oturtmak, Smoker ile bir insanı 100 feet'ten yakalamak ve bunun gibi birçok hareket, 80'in üzerinde Achievement olarak oyunda yer bulmuş. Hepsini tamamlamak büyük maharet istiyor.

LEFT 4 DEAD 

**Şehrin gürültüsünden kurtulmak, daha iyi bir yaşam standardına ulaşmak adına plan yapan ama bu planı zamanında devreye sokamayan dört insan, artık şehrin bilindik sorunlarıyla değil, yeni "sakinleriyle" mücadele etmek zorunda kalmıştı. Ne var ki bu, tahmin ettiklerinden çok daha büyük bir serüvenin ayak sesleriydi...**

**D**ikkatli olmalıydım. Güçlülerdi, dik-katlılardı ve hızlılardı. Uzaklarında durmam gerekiyordu. Kimseye güvenemezdim; kimseye sırtımı dayayamazdım. Güçlülerin kazandığı bir dünyaydı burası ve işimi şansa bırakamazdım.



Eğer kana karşı duyarlıysanız bu görüntüler midenizi bulandıracaktır.

Tüm şehir karanlığın esiriydi. O karanlık ki insan ırkını ortadan kaldıran, o gölgeler ki insanlardan farklı bir "şey"leri resmeden...

Fazla düşünmek saçmaydı. Sadece ilerlemek ve hedefe ulaşmak gerekiyordu. Dikkatli olmalıydım. İçgüdülerim bana ne yapmam gerektiğini söylüyordu ama kendime hakim olmalıydım. Saklanmam, ihtiyatla hareket etmem gerekiyordu.

Ayak seslerini duydum. Bir, iki, üç... Yaklaşamazdım. Çok tehlikeliydi. Biraz daha bekledim. Binanın arkasından dolandım, ileri baktım. Ayak seslerini duymuyordum; kimseyi görmüyordum. Hızla ileri koştum ve sokağın hemen yanına devrilmiş tırın arkasına geçtim. Ayak sesleri tekrar yankılandı. Bir... Evet sadece bir! Bu,

beklediğim fırsat olabilirdi. Hızla tırın tepesine tırmandım ve onu gördüm. Şaşkınlığı hareketlerine yansımıştı. Nereye gideceğini bilmez bir halde, kah yukarı bakıyor, kah gözlerini ileri dikiyor ve ne yapması gerektiğini anlamaya çalışıyordu. Gözleri fal taşı gibi açılmış, tüm kasları gerilmiş; aklı, korkunun esiri olmuştu. Artık içgüdülerimi serbest bırakabilirdim; azat edebiliyordum açlığımı, ihtiyaçlarımı, bana bahşedilen "yeni" gücü... Ve metrelerce yüksekten atladığımda korkuyu gördüm suratında. Ateş ediyor, kaçmaya çalışıyor ve makus talihi lanet ediyordu. Hastalık ona etki etmemişti, bir zombiye dönüşmemişti ama buna sevinecek durumda değildi. Karanlık gözlerine çökerken, sadece sessizlik ona eşlik etmişti.

Zaferim, bundan sonra gelecekleme sadece bir başlangıçtı...

**Her türlü koşulda, her türlü arazide...>** Kaybolan insanları anında yere indiririm, hiç acımam. Sırt sırta ilerlemeleri gerektiğini biliyorlar; onların hatası eğer buna riayet etmezlerse. Zombi olmanın da keyfi bu zaten: Acımak zorunda değilsiniz. Oysaki insanlar... Onlar zayıf, kararsız ve acizler. Ellerindeki





## Vista'da Left 4 Dead

İnsanın arkadaşlarıyla beraber oynamak için yapılıp tutuşacağı oyun sayısı oldukça azdır. Korku, hayatta kalma türü düşünülürken bu atmosferi başkaları yanımızdayken yaşamak da bir mesele. Source oyun motoruyla bizlere zombilerle savaşma veya onlardan biri olma imkanı

tanıyan oyun, Games For Windows ibaresini de taşıyor. Oyunun Xbox 360 sürümünün de yapımcısı Valve'a, Certain Affinity yardım etmiş. Oyunun sistem ihtiyaçları da gayet normal, Microsoft Windows Vista kurulu ve düzgün çalıştıran bir PC'de sorunsuz oynayabiliyorsunuz. Sistem ihti-

yaçlarında Vista için 2 GB RAM'in gerekli ki artık XP'de bile 1 GB RAM, çeşitli masaüstü işlemler için, düzgün bir performans için yetmiyor. En iyi 2 GB RAM'li olan bir sistemde Vista kullanmak. Hatta ucuz DDR2 RAM'lerden biraz daha alıp sistemi 4 GB'a çıkartıp uçurmak olacaktır.



silahlar olmasa, vay hallerine...

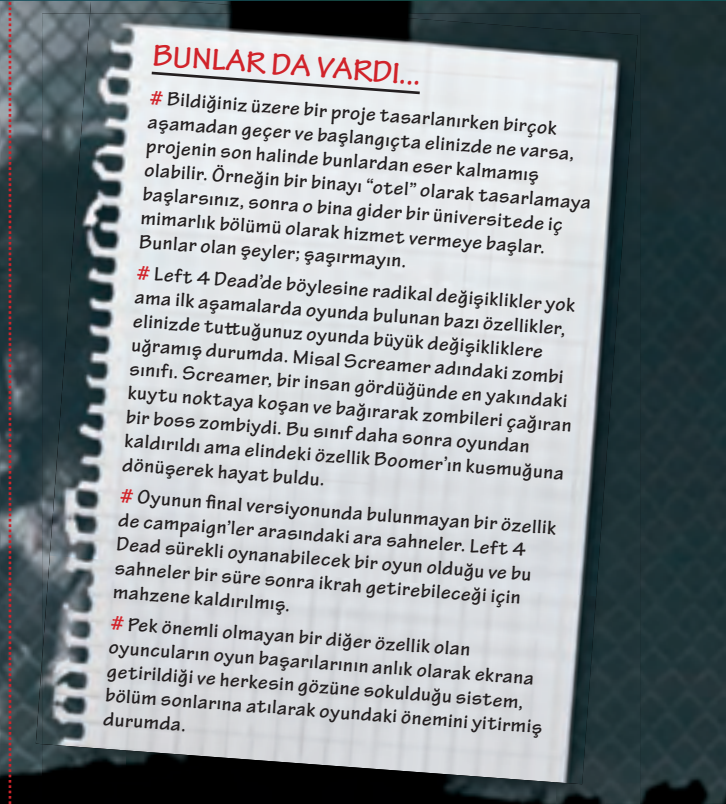
Birkaç dakika önce Blood Harvest bölümünde insan avcılığı yaptığım belli oluyor, değil mi? Bu oyun beni etkiledi sevgili okurlar. (Şu ana kadar yazdıklarından anlaşılıyor zaten; kendini kaybetmişsin. - Elif) Yatıyorum, gözümün önünde bir Boomer. Kalkıyorum bir Hunter gibi yere yakın ilerliyorum. (Uyku sersemi kalkınca

yürüyemiyorum.)

Resident Evil'deki gibi büyük bir hikayenin içinde olduğum için etkilendiğimi düşünmeyin. Kendimi beyin yiyen bir varlık olarak görmemin tek nedeni, gecelerimi dört insana karşı savaşmakla geçirmem. Tabii ki sırası gelince o zombilerden kaçan insanların da kontrolünü ele alıyorum ama o kısmı aklımda kalmıyor. Zombi geldim, zombi gideceğim; olayım budur.

Hemen açıklayayım, elimizde dört farklı campaign bölümü var. No Mercy'de, oyunun başlangıç fragmanındaki aksiyonu birebir yaşıyor ve şehrin karanlık sokaklarında mücadele ediyoruz. Kasaba ortamına geçtiğimiz Death Toll, ağaçların arasından fırlayan zombilerin bizi mütemadiyen yerimizden fırlatmasına neden oluyor ve bunun bir benzerini, şehirden iyice uzakta yer alan bir çiftlikte, Blood Harvest bölümünde de yaşıyoruz. (Bu bölümü Signs'ı izleyenler yakından tanıyacaktır.) İstila altındaki bir havaalanında, düşen uçaklar ve yerinde duramayan zombiler eşliğinde hayatta kalmaya çalıştığımız bölüm ise Dead Air. ("Bölüm" dediğime bakmayın; bunların hepsi birer campaign ve hepsi beşer bölümden oluşuyor.)

Tek başınıza bu oyunu bitirmeye niyetlendiğinizde, elinizdeki bu dört bölümden birine adım atıyorsunuz. Bunun hemen ardından sizi dört adet karakter karşıyor: Korku filmlerinden hoşlanan bir üniversite öğrencisi olan Zoey,



### BUNLAR DA VARDI...

# Bildiğiniz üzere bir proje tasarlanırken birçok aşamadan geçer ve başlangıçta elinizde ne varsa, projenin son halinde bunlardan eser kalmamış olabilir. Örneğin bir binayı "otel" olarak tasarlamaya başlarsınız, sonra o bina gider bir üniversitede iç mimarlık bölümü olarak hizmet vermeye başlar. Bunlar olan şeyler; şaşırmayın.

# Left 4 Dead'de böylesine radikal değişiklikler yok ama ilk aşamalarda oyunda bulunan bazı özellikler, elinizde tuttuğunuz oyunda büyük değişikliklere uğramış durumda. Misal Screamer adındaki zombi sınıfı. Screamer, bir insan gördüğünde en yakındaki kuytu noktaya koşan ve bağıran zombileri çağıran bir boss zombiydi. Bu sınıf daha sonra oyundan kaldırıldı ama elindeki özellik Boomer'ın kusmuğuna dönüşerek hayat buldu.

# Oyunun final versiyonunda bulunmayan bir özellik de campaign'ler arasındaki ara sahneler. Left 4 Dead sürekli oynanabilecek bir oyun olduğu ve bu sahneler bir süre sonra ikrah getirebileceği için mahzene kaldırılmış.

# Pek önemli olmayan bir diğer özellik olan oyuncuların oyun başarılarının anlık olarak ekrana getirildiği ve herkesin gözüne sokulduğu sistem, bölüm sonlarına atılarak oyundaki önemini yitirmiş durumda.

Öldükten sonra oyunu izlemeye devam edebilirsiniz. Sinirlenip de oyundan çıkmayın; bir sonraki maçta kazanan siz olabilirsiniz.



motorcu arkadaşımız Francis, bilgisayar uzmanı Louis ve eski bir asker olan Bill. Hemen heyecanlanıp da "Ben Bill'i sevdim; işini biliyor gibi duruyor, onu seçeceğim!" demeyin zira bu karakterlerin birbirlerinden bir farkı yok. Ha tatlı kızımız Zoey olmuşsunuz, ha klavye dostu Louis. Bütün karakterler, her türlü silahı kullanabiliyorlar ve aynı fiziksel özelliklere sahipler.

Bir karakterin yerini aldıktan sonra, heyecan hemen başlıyor zira her bölümde, genelde iki adım attıktan sonra sizi sevimli dostlarımızdan, şehrin yeni sahibi zombilerden biri karşıyor.

Burada dikkat etmeniz gereken en önemli ayrıntı -eğer 28 Gün Önce adlı filmi izlediyseniz- zombilerin aynı bu filmdeki gibi hareket etmesi. Sizi görmediklerinde alık alık önlerindeki duvara bakan zombiler, kokunuzu aldıkları sonra insanüstü bir hızla kavuşup koşuyor ve size tekme tokat dalıyor. Fakat korkmayın. Korkmanıza gerek yok zira bu zombiler -eğer expert zorluk seviyesinde oynamiyorsanız- tehlikeli sayılmaz. 20'den fazlası bir araya geldiğinde biraz sorun olabiliyorlar ama yine de asıl dert etmeniz gerekenler, boss zombiler. Hunter, Smoker, Boomer, Tank ve Witch olarak beşe ayrılan zombiler nadiren ortaya çıkıyor ama dikkat etmezseniz üzerinize çöküp sizi yavaş yavaş ölüme gönderiyorlar. (Witch ve Tank baya

## A J A N D A



SAYI: 133  
SAYFA: 22

## alternatif



### RESIDENT EVIL 4

Elbette Left 4 Dead kadar hızlı bir oyun değil Resident Evil 4 fakat zombilerin ve garip yaratıkların konu edildiği en iyi oyunlardan birisidir, klasiktir. Oynamadıysanız bir saniye bile beklemeyin.



## ZOMBİ OLMAK

Versus modlarında zombi tarafında olduğunuzda, diğer zombi oyuncularla birlikte insan oyuncular da her zaman görme şansına ulaşıyorsunuz. Böylece gruptan ayrılmayı hemen görebiliyor ve planınızı ona göre yapıyorsunuz. Unutmayın: strateji kurmazsanız, başarılabileceğiniz kadar hızlı öldürüyor gerçi.) Bu zombileri (Tank ve Witch dışındakiler) öldürmek de pek zor sayılmaz fakat yine de hafife almaya gelmiyor.



## ZOMBİ SINIFLARI



## BOOMER

Zombiler arasındaki en yavaş ve en az sağlık puanına sahip sınıf. Diğer zombiler gibi pençelerini kullanmanın yanında, düşmanlarının üzerine kusarak onların zombi akınına maruz kalmasına neden olabiliyor. Boomer'ın kusma mesafesi fena sayılmaz ama onu, düşmanların yakınına sokup patlamasına sebebiyet vererek de kullanabilirsiniz. Böylece çevredeki herkese Boomer'ın zombi çeken sıvısı bulaşır ve koştu- rarak gelen zombiler herkese saldırıyor, ortam şenleniyor.

Boomer'ı kesinlikle uzun süre hayatta kalacağınızı düşünerek kullanmayın. Sırt sırta vermiş dört insanın üstüne koşarak da gitmeyin. Düşmanların arkasında yaklaşık üstlerine kusmak, kapalı alanlarda bir kapı eşiğinin arkasında beklemek ve av bekleyen Hunter ve Smoker'lar ortalktayken düşmanların üstüne kusmak en mantıklısı.



## HUNTER

Hızlı, çevik ve kontrol etmesi en zor olan zombi. Eğilme tuşuna bastıktan sonra mouse'un ilk tuşuna basarak ileri atılabilen ve düşmanın üstüne inerek onu yavaş yavaş parçalayan Hunter, kullanmasını bildiğinizde gerçek bir ölüm aracına dönüşüyor. Hunter'ın hızlı yapısı, düşmanların onu kolayca vurmasını engelliyor ve buna bir de duvarlardan sekebilmesi de eklenince, tam bir korku filmi sahnesi yaşıyor düşmanlarına.

Diğer zombi sınıflarında olduğu gibi, Hunter da dört tane insanın ortasına atıldığında sadece birkaç saniye dayanabiliyor. Onu etkili bir biçimde kullanmak için gölgelerde ilerlemek, düşman grubundan birinin gruptan ayrılmasını beklemek gerekiyor. Hunter'ı yeterince iyi kullandığınızda düşündüğünüzde, Witch bulunan bölümlerde Witch'e birkaç yumruk atarak onu insanların mutlaka geçmesi gereken bir bölgeye çekmek de bayağı ilginç olabiliyor.



## SMOKER

Etrafında sineklerle dolaşan ve içi duman dolu olan bu dostumuz, metrelerce uzayabilen bir dile sahip. Bu dili düşmanlarının boynuna dolayıp onu yavaşça öldürmek için kullanıyor Smoker ama bu sırada saldırıya son derece açık bir hale geliyor. (Aynı Hunter'ın düşmanının üstünde onu parçalamak için sabit kaldığı zaman dilimi gibi.)

Smoker olarak izlemeniz gereken strateji, düşmanlarınızı yalnız yakalamanın ötesinde, onları sizi göremeyecekleri bir noktadan yakalamak olabilir. Belki birkaç atışta dilinizi kesebilirler ama bu sizi öldürmez. Smoker'ın en ideal kullanımı ise diğer zombilerle anlaşmalı olarak hareket ettiğinizde ortaya çıkıyor: Smoker bir düşmanı yakaladıktan sonra Smoker'ı bulmak üzere, Smoker'ın olduğu noktaya doğru koşan insanları Hunter ve Boomer karşıyor; insanlar neye uğradığını şaşırıyor.



## TANK

Tamamıyla rastgele bir biçimde, herhangi bir zamanda Tank olma ihtimaliniz var ve Tank olduğunuzda bilin ki çok eğleneceksiniz. Diğer zombilere kıyasla devasa sayılan Tank, yumruklarıyla insanları fırlatıyor, yerden kaldırıp attığı taşlarla büyük hasarlar veriyor.

Tank olduğunuzda aklınızda sadece tek bir şey bulundurun: Saldır, saldır ve saldır. Eğer düşmanlarınıza saldırmazsanız Tank'ın kontrolünü kaybediyorsunuz ve zaten Tank'ın kullanım amacı, ölene kadar

birilerini de beraberinde götürmek olarak ayarlanmıştır. Bir düşmanı yere serdikten sonra, hemen bir diğerine geçin ve ölmeyi kafanıza dert etmeyin.



hızlı öldürüyor gerçi.) Bu zombileri (Tank ve Witch dışındakiler) öldürmek de pek zor sayılmaz fakat yine de hafife almaya gelmiyor.

**Bu bir bomba olabilir mi?>** Otomatik pompalı tüfeğinden, assault rifle'ına kadar envai çeşit silah, "Safe House" adı verilen başlangıç alanlarında ve bölümlerin çeşitli yerlerinde bulunmayı bekliyor. Bu silahlara gözünüz gibi bakmanız önemli zira cephaneniz sınırlı. Eğer dört kişi de son derece profesyonelce hareket ederse hiçbir zaman cephanenizi sıkıntıya çekmiyorsunuz ama olup olmadık ateş ettiğiniz an, sınırsız cephaneye sahip, güçsüz tabancalarınızla baş başa kalıyorsunuz.

Silahlarınızın yanında kullanabileceğiniz molotoflar ve zaman ayarlı bombalar da özellikle zombi akınıyla karşılaştığınızda yardımınıza koşuyor. Özellikle "Pipe Bomb" adındaki bombalar, zombilerin o bombanın etrafında toplanmasına ve patlayana kadar etrafında kalmasına neden oluyor. Bomba infilak ettiğinde de tüm zombilerden kurtulmuş oluyorsunuz.

Her bölümde amacınız bir Safe House'dan diğerine varmak ve bunu yaparken size bir yönetmen eşlik ediyor. Evet, yapay zekanın kontrolündeki bir yönetmen, bölümün nasıl şekilleneceğine karar verme lüksüne sahip. Diyelim ki grubunuz biraz sarsak; iki adım atmıyor ki bir yerlerde takılmasın... Yönetmen bunu anlıyor ve oyuncuya bir iyilik yaparak bölümün ilerisindeki zombilerin sayısını düşürüyor, ortalığa birkaç sağlık paketi atıyor. Şayet ki grubunuz canavar, bir saniye bile teklemeyen ilerliyor; işte o zaman yönetmen de "el mi yaman, bel mi!" diyerek sizi zombi yağmuruna tutuyor. Aynı şekilde eğer çok beklerseniz, fazla ihtiyatlı davranırsanız yine zombilerin bitmez tükenmez akınına mahal verebilirsiniz. Bu yönetmen, durumun gidişatına ve oyuncunun yaşadıklarına göre müziğe de müdahale ediyor. Böylece bir oyuncu kendi bilgisayarında başka tonda ve tempoda bir müzikle oynarken, bir başkası kendi halet-i ruhiyesine uygun müzik parçalarıyla oyununa devam edebiliyor.

**Yalnız birey güçlü müdür?>** En fazla iki saatte, tüm campaign bölümlerini bitireceğinizden emin olabilirsiniz. Peki, bundan sonra ne yapacaksınız? Birinci olasılıkla oyunu rafa kaldırıp verdiğiniz 50\$'a üzüleceksiniz. Bunu yaşamamak için şunu aklınızda iyi bulundurun: Left 4 Dead, multiplayer bir oyundur, tek kişi oynamak için bir oyun arıyorsanız, bu oyundan uzak durun.

Diğer olasılıklar arasında, campaign modunu online

Böyle ölü gözüktüklerine bakmayın; bazarları kalkıp sizden bir çay isteyebiliyor.





## "HORDE" GELDİĞİNDE...

"Zoey alerted the Horde". Yani birkaç saniye içerisinde büyük bir zombi grubu üstünüze çullanacak. Bu zombi grubundan zarar almadan kurtulmak için ya bir kapı eşiğinde bekleyin ya da yüksek yerlere tırmanın ve etkili atışlarla zombileri bir bir yere yığın.



Arslan 10 (2017) 48 - 412 11



olarak, diğer oyuncularla oynamak ve versus moduna atlayıp dörde dört kapışma olanağı bulunuyor.

Campaign bölümlerini bir kez de gerçek oyuncularla oynamak bayağı zevkli sayılır. Hele ki zorluk seviyesini advanced veya expert'e getirdiğinizde gerçek bir hayatta kalma mücaadesinin içine giriyorsunuz. Yere kapaklanıp zırlı zırlı ağlayan bir Witch gördüğünüzde onu uyandırmamak için adımlarınızı sayıyor, bir grup zombiyi uyandırdıktan sonra hile yapmak adına Safe House'a kaçıyor, ufak bir odanın kapısında bekleyip koşarak sizi yere indirmek isteyen zombileri dipçik darbeleriyle etkisiz hale getirmeye uğraşıyorsunuz.

Ve nihayetinde versus moduna adım atıyorsunuz. Burada maalesef sadece No Mercy ve Blood Harvest Campaign'leri oynanabiliyor ama bun-

lar bile eğlenmenize yetiyor. Versus'ta dörde dört maçlar yapıyor ve her iki tarafta da en az bir gerçek oyuncunun bulunması yetiyor. (Diğer boşlukları yapay zeka doldurabiliyor.)

Beş bölümlük bir campaign'de, sırayla iki takım da yer değiştiriyor ve toplamda 10 oyun oynanıyor. Her bölümün sonunda takımlar başarılarına göre ödüllendiriliyor. Eğer insanların oluşturduğu grup Safe House'a varırsa, insanlar kazanmış sayılıyor. Şayet ki zombiler buna engel olup da herkesi katlederse, zombiler kazanıyor ve o takım puanları götürüyor.

İnsanlarla oynarken dikkat edilmesi gereken hususlar arasında, sürekli takım halinde ilerlemek, bölümü tanımak ve takım arkadaşlarına zarar vermeden ateş etmek bulunuyor. Zombilere av olmanın en kolay yolu takımdan kopmak. Böyle bir durum, eğer karşı taraf da ne yaptığının bilincindeyse hemen değerlendiriliyor ve bir Hunter veya Smoker o aylağın tepesine çöküyor. Mümkün olduğunca hızlı ve bilinçli bir şekilde ilerlemesi gereken insanların aksine, zombi takımı son derece stratejik bir oyun sergilemek zorunda. Bunun nedeni, oyuncunun kontrolüne verilen zombilerin tek başlarına pek güçlü olmaması ve takım halinde hareket edince başarılı olabilmeleri. Dolayısıyla, Hunter olarak düşmanın ortasına atlamak son derece saçma, gölgelerde ilerleyip sabrederek bir düşmanın

El fenerinizi her daim açık konumda tutun. (Korkmayın, pili bitmiyor.) Böylece önünüze aniden fırlayan zombilerden de daha az korkarsınız.



# 1

**zombi**  
Eğer karşınızdaki tek zombi Tank veya Witch değilse endişe etmenize gerek yok. Onunla eğlenin, yemeğe çıkarın, sonra basın tokadı düşsün yere.

# 10

**zombi**  
Hiç cephane harcamadan, 10 zombiden kurtulabilirsiniz. Sadece biraz dikkatli olun ve aralarından bir Hunter çıkmaması için dua edin.

# 20

**zombi**  
Zorluk seviyesi en aşağı derecede bile olsa zorluk çıkartacak türde bir gruptur 20 zombilik bir grup. Kesinlikle dikkat etmek ve mümkünse çoğunluğuna kafalarından vurarak indirmek gerekir.

# 50

**zombi**  
Genellikle campaign'lerin kilit noktalarında ortaya çıkan 50+ zombi grupları, dünyayı size dar etmekte son derece uzman.. Bunlardan kurtulmak için benzin bidonlarını ateşe verin, cephaneyi dert etmeyin ve ateş ettikçe edin.

## LEFT 4 DEAD

**ARTI** Zombileri kontrol edebilme imkanı, mükemmel versus modu, zombilerin hareket ediş şekilleri

**EKSİ** Sadece bir adet versus modunun olması, tek kişilik modun çok kısa olması ve tekrar oynanmaya uygun olmaması

YAPIM Valve  
DAĞITIM EA  
TÜR FPS  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360  
WEB [www.l4d.com](http://www.l4d.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Multiplayer oyunlardan hoşlanıyor, zombilere karşı sempati duyuyor ve gecelerinizi kısa oyunlarla, kendinizi fazla kaybetmeden değerlendirmek istiyorsanız, Left 4 Dead'den iyisini bulma olasılığınız yok.**

# 8,8

MİNİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı





Kurtadamlar kafamızı ısırpı kopartmak için fırsat kolluyor.



## PATCH LAZIM

İkinci oyunda, Sacred'da bizi deli eden bug'lar olmasın diye belli ki büyük gayret gösterilmiş. Ama buna rağmen, oyun bug'lı. Anlayacağınız patch şart!

# SACRED 2: FALLEN ANGEL

*Yine topuklu ayakkabılar, yine T-enerjisi, yine vur - kır - topla...*

**S**acred 2: Fallen Angel'in çıkacağı haberini ilk aldığımızda biraz heyecanlandık; ne de olsa birinci oyun az da olsa Aksiyon / RPG alanında benzerleri arasından sıyrılmış ve bizi saatlerce ekran başında tutmayı başarmıştı. Pek çok RPG'de alışık olduğumuz, kapılardan girip çıkarken bile karşımıza çıkan, gereksiz derecede uzun yüklem ekranı bu oyunda yoktu mesela. Ayrıca geniş haritası ve farklı senaryosuyla gönlümüzde sağlam bir yer edinmişti Sacred. "Her şey böyle güzel devam edecek mi?" derken, giriş videosunda Blind Guardian'ın şarkısını duyduğum an derin bir nefes alıp geriye yaslandım. Güzel bir ayrıntıydı, hoş bir giriş videosuy-

du, ama hala şüphelerim vardı. Oyuna başladıktan birkaç dakika sonra ise gülümsemeye başladım, "iyi başlangıç" devam ediyordu. Bir saatin sonunda ise başından kalkamayacağımı anlamıştım artık; Sacred 2 de birinci oyun gibi başlayıyordu.

**Seraphim, Elf, Inquisitor...** Duyan gelmiş arkadaş!> Sacred'da yer alan karakterlerden farklı karakterler çıkıyor karşımıza. Ancaria topraklarının koruyucuları Seraphim, savaş meydanında ölmüş ama göreve ölümden geri çağırılmış olan Shadow Warrior, büyü dokuyucusu High Elf, usta bir avcı ve Elfler'e uzaktan akraba olan Dryad, Ancaria'nın geleceği ile ilgilenmeyen ve sadece kendi gücünü arttırmaya yönelmiş olan Inquisitor ve tamamen T-enerjisi tarafından yaratılmış bir cyborg olan Temple Guardian'dan oluşuyor karakterler. Ayrıca bu karakterlerin modellemeleri oldukça ayrıntılı. İlk oyundan farklı olarak her karakter kendine has bir binek hayvanı seçebiliyor. Bu binekler, sadık yoldaşımız attan tutun da Temple Guardian adı verilen karakterlerin kullandığı, gelecekten gelen bir araç görünümünde olan "Mobiculum"u kadar değişiyor. Seraphim ve Inquisitor hariç her karakterin ışık tarafından ilerleyeni, bir de karanlığı seçeni var. Oyunun başında hangi tarafta yürüyeceğinize karakter yaratma ekranında karar veriyorsunuz. Görev alma ve takip sistemi Sacred ile aynı. Başının

üzerinde soru işareti olanlardan görev alıyorsunuz; görevi bitirdikten sonra da başlarında ünlem işareti olanlarla konuşup tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Haritadaki açıklamalar ve nereye gitmeniz gerektiğini gösteren işaretler işinizi kolaylaştırıyor. Tek tabanca dolaşma olayı ise ortadan kalkmış. Artık yolculuklarınızda yanınızda sizinle birlikte savaşabilecek ekstra savaşçıları peşinize takabiliyorsunuz.

**Yağma hırsı**> RPG delisi bir oyuncu olarak, Sacred 2'nin hiçbir zaman Baldur's Gate veya Neverwinter Nights gibi efsanevi oyunlarla karşılaştırılmayacağına farkındayım. Fakat RPG'ci adamın içinde, savaştığı yaratıkların üzerinden düşen her şeyi toplayan bir yağmacı vardır. Sacred 2 insanın içindeki bu yağmacıyı ortaya çıkartıyor, hem de eskisinden daha güçlü bir şekilde.



Büyü, ateş ve ışık efektleri oldukça güzel görünüyor.

## ELF OZANLAR DERNEĞİ



Oyunun müziklerini Blind Guardian yapmış. Giriş videosunda oldukça etkileyici bir şarkıyla karşılıyor bizi grup, ancak bu kadarla da kalmamış yapımcılar. Bu şarkının tamamını, oyun içinde bir bonus görevi yaptıktan sonra, Blind Guardian üyelerinin sanal olarak canlandığı bir görüntü eşliğinde dinleyebileceksiniz. Elf şehrinde, Elf bir ozan göreceksiniz, yanına yaklaşın ve şarkısını dinleyin, sesi size oldukça tanıdık gelecektir çünkü onu Hansi seslendirmiş! İşte oyunu sevdiiren mükemmel ayrıntılarından biri...

Oyunda dengeli bir savaş sistemi hakim. Savaşlar genellikle kısa sürüyor ve çok taktiksel şekilde hareket etmeden, düşmanlarınızı çok büyük sayılarda üstünüze çullanmadıkları sürece kolayca alt edebilirsiniz. Karakterlerin birbirine ekleyerek kullandığı kombolar yanında, karaktere özel yetenekleri, büyüler ve saldırı şekilleri mevcut. Karakterler büyülerini uyguladıklarında mana harcamıyorlar. Büyünün kendini şarj etmesi gereken bir zaman var ve bu zaman tamamlanmadan o büyüü yapamıyorlar. Level atladıkça bu şarj süresi de haliyle kısalıyor.

Kısacası T-enerjisinin kontrol edilemez hale gelmesiyle kaotik bir ortama dönüşen Ancaria topraklarında, eskisinden daha güzel grafikler ve daha eğlenceli ayrıntılarla at -ve hatta ejderha- koşturduğumuz görsel bir şölen haline gelmiş Fallen Angel. "Diablo 3'ü beklerken bu oyun leblebi çerez olur ancak" diye düşünürken, grafikleri ve eğlenceli atmosferiyle bize bir sürpriz yapan Sacred 2'nin başında yine beklediğimizden uzun saatler harcayacağız. 🎮

## alternatif



### TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Titan Quest adlı oyuna eklenti paketi olarak piyasaya çıkan Immortal Throne, Sacred 2'ye alternatif olarak düşünülebilecek tek oyun. Yunan mitolojisinin kahramanları ile omuz omuza dövüşme ve yine efsanevi varlıklarla savaşma şansını bulabildiğimiz bu oyunda da mantık aynı; vuruyoruz, kırıyoruz, topluyoruz ve tanrılara kafa tutuyoruz.

## SACRED 2 FALLEN ANGEL

**ARTI** Ayrıntılı ve güzel grafikler, güzel büyü efektleri, seslendirmeler, daha iyi hale getirilmiş harita sistemi, görev bolluğu

**EKST** Ufak ama sinir bozucu bug'lar

YAPIM Ascaron Entertainment

DAĞITIM Atari

TÜR Aksiyon / RPG

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.sacred2.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Detaylı grafikleri, düşmanların ölürken son nefeslerinde yaptıkları komik yorumlar ve ilginç ayrıntılarla eğlenceli bir Action RPG olan Sacred 2, daha uzun bir süre adından söz ettirecek.**

# 8

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

ÖNERİLEN Çift Çekirdek 2.0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı





Yunan mitolojisinde, Zeus ile tanrılardan ateşi çalarak insana hediye eden Titan Prometheus'un çekişmesi oldukça popüler bir konudur. Prometheus'a hayatı zindan gelen Pandora adındaki çekici kadını yaratarak, Prometheus'un kardeşi Epimetheus'un karşısına çıkarır. Epimetheus, kardeşinin uyarılarına kulak asmayarak Pandora ile evlenmeye karar verir. Zeus, düşün hediyesi olarak, kapağı mühürlenmiş olan kilden bir kavanozu Pandora'ya verir. Pandora bir süre sonra merakına yenik düşerek kavanozu ve açar ve içerisindeki kötülükler tüm dünyaya yayılır. "Kutu'nun içinde yalnızca "umut" kalır.

## KUTU KUTU PENSE

Pandora'nın Kutusu açıldığında, içindeki tüm kötülükler dünyaya yayılmış ve geriye sadece umut kalmıştı. Ancak *Legendary*, en ufak bir umut dahi vaat etmiyor.

# LEGENDARY

## Bazı kutular asla açılmamalıdır

**D**ack Deckard, pahalı sanat eserlerini ve antikaları çalarak ekmeğini kazanan profesyonel bir hırsızdır. Bir gün, gizemli bir müşterisinden cazip bir teklif alır; New York Müzesi'nde bulunan Pandora'nın Kutusu'nu çalması istenmektedir kendisinden. Levyesini ve tornavida takımını yanına alan Deckard, müzeye giderek kutuyu çalmayı başarır. Ancak kutunun açılmasıyla şehir mitolojik yaratıkların istilasına uğrar ve tüm sıradan hırsızların yaptığı gibi oto teybi çalmadığı için pişman olan Deckard da söz konusu istilaya bir son vermek üzere yola koyulur.

Bir insan evladının mitoloji konusunda herhangi bir bilgisinin olmaması son derece kabul edilebilir bir durumdur. Ancak söz konusu insan evlatları; konusu ünlü bir mitosa dayanan bir oyun yapmalarına karşın üşenip ansiklopediye bakmaya dahi tenezzül etmiyorlarsa ortada bir sorun var demektir. Korkunç bir FPS denemesi olan *Turning Point* yüzünden sabıkalı

## alternatif



FAR CRY 2

Son dönemin en başarılı FPS oyunlarından biri olan *FC2*, *Legendary*'den bunalanlara "ferahlatici" bir alternatif.

olan *Spark Unlimited*, Pandora'nın Kutusu'nu içinden çeşitli mitoslara ait olan yaratıkların çıktığı bir tür "pokeball" olarak tasvir ediyor ve yetenekli ellerde heyecan verici bir öyküye dönüşecek malzemeyi beceriksiz bir terzinin sakarlığıyla berbat ediyor. Neyse ki (!); berbat edilen tek şey senaryo değil.

## O son kutuyu açmayacaktık...>

*Legendary*, imkansız başarıyor ve bir FPS oyununda dahi kötü kontrollerle karşılaşabileceğimizi kanıtıyor. Deckard'ın hareketlerinde ve nişan almasında rahatsız edici bir paspallık söz konusu. *Quake II* ile günümüz standartlarına kavuşmuş olan FPS kontrol dinamiklerinin, 2008'de ortalıkta next-gen pasaportu ile doluşan bir yapımda kotarılamamış olması beni oldukça hüznlendirdi. Profesyonel bir hırsız olan Deckard, her nasılsa doğru dürüst zip-

layamıyor, ufak bir sandalye Deckard için aşılmaz bir engel teşkil ediyor.

Daha FPS'nin FP'sinde çuvallayan *Legendary*, bir shooter olarak da bekleneni vermekten uzak. Sözde kaosun hakim olduğu şehir; bir mahalle kavgası kadar bile heyecan içermiyor. Tanık olacağınız tüm "epik" sahneler, B sınıfı filmler çeken bir yönetmenin set dekorundan fırlamış gibi sırtıyor. Oyundaki yaratıkların sayısı ise oldukça az; zaten oyunun genelinde kurt adamlarla mücadele ediyorsunuz. Zeki taklidi yapan bu yaratıkların numarası aslında çevik olmalarında saklı. Kurt adamlarla didişmekten arta kalan zamanlarınızda ise; çeşitli mitolojilerden misafir sanatçı olarak konuk edilmiş yaratıkları, oldukça kötü ses efektlerine sahip silahlarınızla vuruyor ve neden hala bu oyunla zaman kaybettığınızı merak ediyorsunuz. Kısacası ne sözde aksiyon sahnelerinden, ne de yaratıkları vurmaktan en ufak bir zevk almıyorsunuz.

*Legendary*, felç geçirmiş ve kötürüm kalmış bir Unreal 3 motoru kullanıyor. Zaten tasarım açısından yerlerde sürünen mekan tasarımları, çamura



Yılın en bol gryphon kullanan oyunu ödüllü *Legendary*'e geliyor.

bulanmış kaplamalarla birleşince ortaya çirkin sözcüğünü sonuna kadar hakeden bir resim çıkıyor. İnsan modellemeleri ise ayrı bir matem konusu; hepsi yamuk suratlarla sahip, plastik mankenlere benziyorlar. Tıpkı *Turning Point*'te olduğu gibi; *Legendary*'nin de ciddi fps problemleri ve gizli bug'ları var. Görünmez engellere takılıyor, bir türlü rahat nişan alamıyor ve sebepsiz yavaşlamalar yüzünden ölüyorsunuz. Savaşmadığınız zamanlarda ise; topladığınız animus enerjisiyle bir şeyler şarj ediyor ve bir kapıyı açmak için açmanız gereken bir diğer kapıyı açıyorsunuz. Klişeler üzerine kurulu olan *Legendary*, elini neye atsa kurutuyor ve oynama ömrü yaklaşık 15 dakika olan vasat bir FPS olarak kayıtlara geçiyor.

Eğer yeryüzünde asla açılmaması gereken bir kutu varsa bu ancak *Legendary*'nin kutusu olabilir. 🐉

## LEGENDARY

**ARTI** Çabuk bitmesi

**EKSİ** Sorunlu kontroller, düşük oynanabilirlik, teknik sorunlar, vasat grafikler, vasat senaryo

YAPIM *Spark Unlimited*  
DAĞITIM *Gamecock Media Group*  
TÜR FPS  
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360  
WEB [www.legendarythegame.com](http://www.legendarythegame.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI *Aral İthalat*  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Vasatlığın sınırlarını zorlayan *Legendary*'yi, hiper marketlerdeki dev selelerde kiloyla satılan oyunların içinde gördüğünüzde alabilirsiniz.**

MINİMUM 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 10 GB Sabit Disk  
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 4 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

3





## LİRİKLER

Oyun içinde bazı hanlarda çalıp söyleyen ozanlara dikkat edin. Çok güzel şarkılar var, dinlerken ekranın karşısında "Yaaa ne kadar güzelmış" diye kalabilirsiniz. Hatta şarkıyı ezberleyebilirsiniz bile, ozanlar parçaları seslendirirken kafalarının üzerinde şarkı sözlerini görebiliyorsunuz. Güzel ayrıntılar bunlar, aferin.

LEVEL

# NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHİR

**Obsidian da olmasa RPG'cinin hali harap arkadaş!**

**K**ing of Shadows ile yapılan savaşın sonra Sword Coast yeni bir yapılanma sürecine girdi. Savaşın kahramanı ortalıktan kaybolmuştu ve Crossroad Kalesi'nin yeni kumandanı olan Khelgar ısrarla kahramanın aranması için bir ekip oluşturulması ricasında bulursa da, Lord Nasher elinde buna ayıracak kadar asker olmadığından bahsediyor, yaşlı cüceyi delirtiyordu. Kahraman kayıptı ve yapılacak tek şey onun kurtardığı toprakları, mümkün olduğunca hızlı bir şekilde yeniden düzene kavuşturmaktı.

## Expansion değil sanki, bambaşka bir oyun...>

Sword Coast'ta savaş sonrası atmosferini tam olarak yansıtan Storm of Zehir'de (SoZ) (Evet, bildiğiniz zehir, Türkçe zehir, Storm of Poison değil; Storm of Zehir.) Yenilikler o kadar fazla ki! Rahatlıkla ek paket değil de tamamen farklı bir oyunla karşı karşıya olduğumuz söyleyebilirim. Icewind Dale tadında eski RPG'leri hatırlatan bir havası var. Oyunun başlangıcında karakterimizi yarattıktan sonra kendimizi Vigilant adlı gemide buluyoruz ve geminin kayıt defterine tıklayarak partimizi yaratıyoruz. Dahası, oyun boyunca uğrayacağımız şehirlerde karşılaşacağımız NPC'leri gruba katabiliyor, NWN: MotB'den kuruluysa buradan da karakter alabiliyoruz. Yanımıza

## alternatif



### NEVERWINTER NIGHTS:

### MASK OF THE BETRAYER

King of Shadows'la yaptığımız savaşın sonra kendimizi Rashemen'in uzak topraklarında bulmuştuk Mask of the Betrayer'da. Bir taraftan aklımızda eski arkadaşlarımızın hatıraları, diğer yandan başımızın belası haline gelen "lanet", kargaşık bu topraklarda dolanmıştık. Laneti nasıl geçireceğimize dair sorulara cevap ararken, eski bir Tanrı'ya kafa tutmuş, yeni dostlar edinmiş ve yeni maceralara atılmıştık. Yine efsanevi bir senaryo ile karşımıza çıkan MotB, SoZ'a tek alternatif olarak hala yerini koruyor.

aldığımız karakterlerin diplomacy, intimidation, bluff vb. yetenekleri önemli çünkü konuşmalar sırasında uygun yetenekleri olan karaktere tıklayıp NPC ile yapılan konuşmanın bir kısmını onun yürütmesi söz konusu olabiliyor.

Karakterleri yarattıktan sonra hikayeye başlıyor, Vigilant'ın fırtınaya kurban gitmesinin ardından kendimizi hiç bilmediğimiz bir adada buluyoruz. Samarach adı verilen bu adada ünlü gezgin Volo'nun, olağanüstü (!) diploma yetenekleri sayesinde, Batiri adlı birkaç ufak savaşın sonra apar topar Samarach askerleri tarafından tutuklanıp götürülüyor.

Orta Çağ Avrupası öğeleriyle yüklü ilk iki oyundan farklı olarak, bu sefer bizi Baldur's Gate 2'deki Waukeen's Promenade atmosferinde, doğuya özgü bir şehir karşılıyor. Samarach son zamanlarda ortaya çıkan yılın ırkı Yuan-tiler nedeniyle gergin zamanlar geçiriyor, bizi tutuklamalarının sebebi de aslında bu. (Belki de casusuz ne malum!) Şehir

SoZ'da esas düşmanımız olan Yuan-tiler'in hem iyi savaşçıları, hem sağlam büyücüleri var.

## SU ÖLÜM MESELESİ



Hatırlayın, NWN2'de ve MotB'da karakterler öldükten sonra savaşın bitimine kadar baygın yatıp sonra birdenbire 0 HP ile ayaklanıyordu. Onu kaldırmış SoZ, karakter öldüğü anda altı saniyede 1 HP kaybetmeye başlıyor, eğer çeşitli iyileştirme yöntemleriyle iyileştirmesenz, karakterin ölmesi ve gruptan ayrılması tehlikesi mevcut. Ama merak etmeyin, karakteri o bölgede bırakıp başka bir bölgeye geçmedikçe sorun yok. Yanınızda Coin of Life varsa karakteri diriltilebilirsiniz.

saygıdeğer ticaret erbabından Lady Sa'sani halimizi görüyor ve bizi idam edilmekten kurtarıyor. Ama elbette bu iyiliğin de bir karşılığı olacak...

**Yemişim dünyayı kurtarmayı, ben işime bakırım...>** İlk iki oyundaki "Yalnız kahraman, dünyayı kurtarmalısın!" sloganından farklı olarak SoZ'da kahramanımızın tek derdi can borcu olan Lady Sa'sani ile iyi ilişkiler kurmak ve bu arada Sword Coast'ta dönen Yuan-ti meselesine bir çare bulmak. Zaten dünya bir kere kurtarılmış, biz görev paketinde bir daha kurtaralım diye kötü bir senaryo yazacaklarına; savaşın sonrasında, daha mantıklı ve klişeden uzak bir hikaye hazırlamışlar. Aslına bakarsanız bu sefer işimiz daha zor gibi, çünkü maceracı olmanın yanında ticaretin de inceliklerini öğrenmek zorundayız. Oyuna "Trade Bars" adı verilen yeni bir ticaret sistemi getirilmiş durumda. Sa'sani adına şehirlerde bunları harcaarak ticaret noktaları kurarken, bir taraftan da ölüme çıkan sürüyle yan görevi tamamlamalı, üstüne üstlük yolculuk ederken karşılaştığımız savaşları atlatıp hayatta kalmak durumundayız. Ana haritada (Overland Map) yapılan yolculuklar, oyunu çok eğlenceli bir hale getiriyor. Şehirden çıktığımız anda parti lideri olarak seçtiğimiz karakteri haritada görüyor ve onun spot, search, move silently, hide yeteneklerinden faydalanıyoruz. Bu yetenekler ne kadar yüksekse o kadar çok şey keşfetmemiz mümkün. Diyelim karşıdan bir Batiri sürüsü yaklaşmakta, parti lideri olarak seçtiğiniz karakterin spot yeteneği yüksek ve bunu fark ettiniz, fakat hide o kadar yüksek değil; gördü sizi Batiriler! Bu durumda üç seçenekle karşılaşıyorsunuz; pazarlık yap, dövüş, atlat. Karşılaştığınız yaratıkların zeka seviyesi pazarlık yapmaya müsaitse bir miktar para verip uzaklaştırmanız mümkün ama değilse ya savaşacak ya kaçacaksınız.

Dövüşe girip girmek konusunda kararımızı etkileyen bir değişiklik var. SoZ'da öyle istediğimiz yerde dinlenip tekrar yenilenemiyoruz. Dinlenmek ve büyülerimizi tazelenmek istiyorsak, ana haritada güvenli bir yer bulmalı veya şehirlerdeki hanlardan birine girip parasını verip uyumalıyız. Yok öyle birkaç saniyede yaraların iyileşmesi falan!

Toparlarsak tamamen yeni bir sistem ve farklı bir oynayı tarzı getiren SoZ beklediğimize değdi diyebiliriz. Getirdiği yenilikler, mükemmel gerçeklikte senaryosu, eski RPG'leri hatırlatan atmosferiyle SoZ, eski RPG'cilerin de gönlünü kazanacaktır. 🎮

## NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHİR

**ARTI** Tamamen yenilikçi oyun sistemi, eski RPG'lerin tadı ve atmosferi, mükemmel grafikler, Hollywood filmlerine taş çıkaran müzikler

**EKSİ** Oyunda NWN2 ve MotB'nin aksine karakterler arası etkileşimin olmaması

YAPIM **Obsidian Entertainment**  
DAĞITIM **Atari**  
TÜR **RPG**  
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**  
WEB **www.atari.com/nwn2/soz**  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

**Bioware ve Obsidian'dan babam çiksa yerim! Nazar değmesin diye 9 veriyorum; ha yoksa utanmasam 10 vereceğim.**

9

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

"Haaa! Mükemmel flaş efekti, bravo, kör oldum!"



# RISE OF THE ARGONAUTS

## Mitolojiden kopup gelen bir kahramanlık destanı

Yenilik getirmek her zaman için zor bir iştir. Eğer tamamen yepyeni, özgün bir şey yapmıyorsanız getirebileceğiniz yenilik, var olan yapı üzerinde değişiklikler yapmaktan geçer. Oyun dünyasında ise var olan, sevilen şeyler üzerinde değişiklik yapmak, her zaman riskli bir iştir; çünkü oyuncular beğendikleri şeylerin değişimine sanıldığı kadar açık değildirler. Tüm bunlara rağmen Liquid Entertainment riski almış ve bildiğimiz eski moda RPG'lere yeni

### GERÇEK ARGONAUTLAR



Argo gemisinin yolculuğu ve Altın Postu arayışı Yunan mitolojisinde yer alıyor. Argos adlı bir usta tarafından yapılmış olan gemiden, ilk olarak M.Ö. 300 dolaylarında yaşamış olan Apollonios bahsediyor. Daha sonrasında Pindaros ve Apollodoros da geminin efsanesini anlatmayı sürdürmüşler. Merak edenler için hemen söyleyelim Argonautlar sonunda altın Postu bulmuşlar.

bir soluk getirmeye çalışmış. Ne yazık ki yenilik adına attığı adımlar, RPG severleri tatmin edebilecek gibi görünmüyor.

Liquid Entertainment oyunun konusu hakkında oldukça iddialı konuşuyordu. Köklerini Yunan mitolojisindeki ünlü Argo gemisi, geminin mürettebatı olan Argonautlar ve tabii ki peşlerinde oldukları Altın Post'tan alan oyun, sadece bu ilginç ve biraz da gözden kaçmış kahramanlık destanıyla tanışmak için bile oynanabilir. Aralarında pek çok kişiye tanidik gelebilecek Herkül, Orfe ve Jason gibi karakterlerin de bulunduğu mürettebat, daha önce sinema dünyasının da ilgisini çekmiş, 1963 yılında "Jason and the Argonauts" adlı bir animasyon film yapılmıştı. 2000 yılında tekrar çekilen filmin kahramanları, bu birkaç istisna dışında, eğlence dünyasının pek de ilgisini çekmeyi başaramamışlardı.

**Ünlü yol arkadaşları** > Liquid ise bu yüzü eskimemiş öyküden yola çıkarak, tam bir kahramanlık destanı yaratmaya karar vermiş. En mantıklı seçeneğin bu konu üzerinde bir RPG yapmak olduğu açık; ama Liquid RPG öğelerini biraz kahramanlık temasının gölgesinde kalmasına engel olamamış. Oyunda sizin yönettiğiniz karakter olan Jason, ihtişamlı görünümüyle bir destan kahramanı. Yolda ekibinize katılan Herkül, Pan ve Aşil gibi isimler bile bu gerçeği değiştiremiyor. Hatta Jason'un görünümünü ve karizmasını gölgele-



Oyunun grafikleri son derece başarılı.



Oyunda bolca diyalog yer alıyor.

memesi için, pek çok RPG'den alışık olduğumuz sağlık çubukları, komut pencereleri gibi kullanışlı ara yüz eklentilerinden bile kaçınılmış. Rise of the Argonauts, neredeyse tamamen bir film lezzetinde, araya giren hiçbir detayla bölünmeden devam ediyor.

Görsel olarak bu oldukça hoş gitse de, oynanabilirlik açısından bazı eksikliklere yol açıyor. Ara yüzde bulunabilecek bu detaylardan kaçınıldığı için, savaşlar mümkün olduğu kadar basit tutulmaya çalışılmış. Genellikle sadece hafif veya ağır saldırı; engelleme ve eğilme hareketleri dışına çıkamıyorsunuz ve kahramanlığınız sadece bu birkaç ve basit hareketle sınırlanıyor. Combo yaparak daha güçlü saldırılar mümkün olsa da, burada sorun combo'ların sınırlı sayıya, kolay ve haddinden fazla güçlü olması. Karşınıza çıkan düşmanların da büyük ölçüde tek düze olduğunu hesaba katarsak, üzerine gelen çok sayıda düşmandan kurtulmak için genellikle combo'yu üst üste birkaç kez tekrarlamak yeterli olabiliyor.

**Karakterimin özellikleri gelişti... Galiba...>** Hemen her RPG oyunun temel taşı sayılabilecek karakteri geliştirme özelliği de, Rise of the Argonauts'u biraz teğet geçmiş. Tabii ki oyun süresince Jason'ın yetenekleri ve ekipmanlarının geliştirme imkanınız

## alternatif



### DEVIL MAY CRY 4

Yarı insan, yarı şeytan Dante'nin maceraları serinin son oyunu da, çıtayı bir adım daha yükseğe taşıyarak devam ediyor. Her ne kadar yeni oyunda Dante, yerini Nero'yla paylaşsa da, macera ve heyecan son sürat devam ediyor.

var. Yolda edindiğiniz daha iyi silahlar ve daha iyi zırhlar oyuna ve oynanışa doğrudan etki etse de, Liquid'in karakter özelliklerini gizli tutmayı tercih etmesi, oyuncuları bu anlamda karanlıkta bırakıyor. Savaşırken ve ilerledikçe ekipman dışında karakterinizin bazı özelliklerinin geliştiğini hissine kapılıyorsunuz; ama tam olarak neyin geliştiğini bilmek neredeyse imkansız. Bu durum da şüphesiz, RPG seven oyuncular için önemli bir eksi oluyor.

Bu oyunu tam bir RPG olarak değerlendirmeyecek olursanız, grafikleri, seslendirmeleri ve öyküsü açısından beğenebilirsiniz. Ama ayrı güzel sayılabilecek bu özellikleri bir araya getirmeyi de tam olarak başaramamış olması, Rise of the Argonauts'un kaçınılmış başka bir fırsat olarak oyun tarihine geçmesine neden oluyor. ☹

## RISE OF THE ARGONAUTS

**ARTI** Güzel grafikler ve görsel efektler, başarılı seslendirmeler, mükemleme yakın bir konu

**EKSİ** Eksik RPG öğeleri, zayıf savaş özellikleri, multiplayer modu olmaması

YAPIM Liquid Entertainment

DAĞITIM Codemasters

TÜR Aksiyon / RPG

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB [www.rise-of-the-argonauts.com](http://www.rise-of-the-argonauts.com)

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Tür için deneysel bir çalışma yapan Liquid, neredeyse hedefi tutturacakmış. Artık bir dahaki sefere.**

6,5

MINİMUM 2.4 Ghz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı

ÖNERİLEN 2.2 Ghz çift çekirdekli işlemci, 2 GB bellek, 512 MB ekran kartı







## EŞYALARIN RUHU

Her karakter üzerinde en fazla altı adet "efsanevi" eşya taşıyabilir. Fakat sadece kullandığınız eşya tecrübe puanı kazanır. Düşen bir eşyanın, diğer eşyalara tecrübe puanını bölümlüyor ama —sanırım— bu şekilde hiçbir eşya doğru düzgün seviye atlayamaz.

# LORD OF THE RING ONLINE: MINES OF MORIA



**Yeni maceralar için zırhınızı giyin, cenge gidiyoruz!**

**K**hazad-Dum, cücelerin Orta Dünya'daki kadim ana şehri, şimdilerde ise güzel hatıraların kabusa dönüşmüş, cüce halkının kalbinde hüzünden başka bir duyu uyandırmayan tehlikeli bir harabeden fazlası değil. Stratejik bir nokta olmasının yanı sıra, yeraltı kaynaklarının zenginliği yüzünden de

Isengard'ın ve Mordor'un dikkatini üzerine çekmiş ve sonunda talan edilerek Goblin ve Orc yuvası haline gelmiştir. Gri Gandalf'ın düşerek Ak Gandalf'ın yükselmesine sebep olan efsanevi Balrog ve Gandalf savaşının yaşandığı Khazad-Dum Köprüsü'nde burada bulunmaktadır. Yüzüklerin Efendisi'nin dünyada fanatik derecede hayranları var ve eminim ki o hayranların birçoğu Lord of the Rings Online (LotR Online) oynuyorlardır. Bahse girerim yeni eklenti paketi çok hoşlarına gidecektir çünkü Mines of Moria sayesinde Khazad-Dum'un karanlık dehlizlerinde maceradan maceraya koşacaklar.

Eklenti paketi oyuna sadece yeni görevler ve yaratıklar eklemiyor. Doğrusunu söylemek gerekirse Yüzüklerin Efendisi'nin kitabından ve filminden aşağı kalmayan heybetli bir Khazad-Dum'un kapılarını bize aralıyor. Gerçekten hayran bırakıcı şekilde hazırlanmış bu devasa yeraltı şehri bir kenara bırakırsak eklenti paketinin sunduğu diğer yeniliklerden bazıları şöyle; Kahramanlarımızın seviye sınırı 50'den 60'a çıkıyor, Warden ve Rune-Keeper adında iki yeni sınıf oyuna ekleniyor ve silah kullanma kavramına yeni bir bakış açısı getirecek Legendary Item düzenlemesi hayata geçiyor.

**Oyuncuya özel silah** > Yapılan raid'lerden düşen silahların oyuncuların birbirine benzettiğini ve monotonluk yarattığını düşünmüş olmalı ki Turbine, oyuncuya özel Legendary Item sistemini hayata geçirmiş. Yani oyuncunun maceraları sırasında edineceği, kendisi ile beraber seviye atlayacak ve geliştikçe yeni özellikler gelecek silahlardan bahsediyorum. Frodo'nun Sting'i, Aragorn'un Anduril'i, Gandalf'ın Glamdring'i varsa sizin de ismini kendinizin koyabileceğiniz özel eşyalarınız olabilecek. İşin biraz detayına inmem gerekirse, seviye 51'den itibaren oyuncular Legendary Item kullanabiliyorlar. Bu eşyalar kestiğiniz yaratıklardan düşebilir, bitirdiğiniz görevlerden görev olarak gelebilir ya da başka oyuncular tarafından üretilip, satın alınabilirler. Bu özel eşyalar ilk başta tanımlanmamış şekilde karşımıza çıkıyorlar ve iki çeşide ayrılıyorlar; melee ve class... Örneğin bir hırsız setini sadece hırsızlar kullanabiliyor. Tanımlanmamış efsanevi eşyalar açık arttırmada alınıp, satılabiliyor.

Ama diyelim ki bir kılıç düşürdünüz ve bunu kullanmak istiyorsunuz. Oyundaki yeni NPC'lerden biri olan Forge Master'e giderek eşyamızı tanımlatabiliyoruz. Bu noktadan sonra artık tamamen yeni bir adım atmış oluyoruz. Çünkü bu noktadan sonra artık o eşya satılamaz hale geliyor ve "Legacy" puanları belirlenmiş oluyor. Legacy, eşyanın size kazandırdığı artı özellikler anlamına geliyor. Eşyanın değerinin

## alternatif



**WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING**

Warhammer'ı alternatif olarak sunmadım çünkü WAR yapısı gereği PvP ağırlıklı bir oyun. PvE'ye piyasada LotR Online kadar önem veren en iyi örnek WotLK. LotR severlerin genelde "rol yapmayı" sevdiğini bildiğim için belki WoW'un RP sunucularından birinde karakter açarak şanslarını deneyebileceklerini düşünüyorum.

**Khazad-Dum'un atmosferine laf yok.**





## ETKİLİ SALDIRI

Mahsar Alanson nasıl şapkasız çıkmıyorsa (Fotoğrafi var; çıktı şapkasız.) siz de Buff'suz maceraya çıkmayacaksınız; yoksa üşütürsünüz. Şaka bir yana alacağınız her destek işinizi kolaylaştıracaktır. Buff hayat kurtarır.

slot'larını kullanmadığınız ya da tecrübe puanı kazandırmadığınız sürece başka oyuncular ile değış tokuş edebilirsiniz ya da satabiliyorsunuz. Fakat bunun aksini yaparsanız eşya oyuncuya bağlanıyor ve satılamıyor. Kişiyeye bağlanan eşyalar "deconstruct" yapılabilir. Artık kullanmadığınız ya da ihtiyacınız olmayan L'lar deconstruct ederek Relic'lere çevirebilirsiniz. Relic'ce çevrilen eşyalar başka L'ların slot'larına takılarak yeni özellikler kazandırabiliyor. Deconstruct ettiğiniz eşyaların seviyesi ne kadar yüksekse düşen Relic'ler de o kadar değerli oluyor.

## KÖŞEYİ DÖNMEK...

Efsanevi eşyaların parçalanınca Relic'lere dönüştüğünü söyledik. Bazı zamanlarda ise düşen parçalar Relic'ler yerine silahın parçaları olur ki bunlar başka oyunculara satılabilir. O oyunlarda bu parçalardan yeni efsanevi silahlar yapabilir; parayı vurup macerayı, madeni bırakır Rohan Ovaları'nda bir mülk alıp keyfine bakabilirler.

derecesine göre (mavi mi, mor mu vs...) aldığı Legacy sayısı artıyor. Legacy'ler de kendi içlerinde güçlerine göre Bronze, Silver ve Gold olmak üzere üçe ayrılıyor. Bir L'ı tanımladığınız zaman o eşya, eşya panelinize düşüyor. Buradan eşyanın seviye artışını, özelliklerini, Relic'lerinizi takip edebilirsiniz. Kısacası Legacy Item'lar o derece önem kazanıyorlar ki karakterinizin özelliklerinizin yanı sıra sizin vazgeçilmez bir parçanız haline geliyorlar.

Her on seviyede bir L'nizin tecrübe çizgisi sarıya dönüyor ve tecrübe puanı almayı kesiyor. Bu durumda eşyanızı alıp Reforge yani tekrardan eşyayı dövmeniz gerekiyor. Bunun için Forge Master'i bulmalısınız. Forge Master silahınızı tekrardan dövdüğü zaman silah tekrar tecrübe puanı kazanabiliyor. Bu esnada isterseniz Legacy puanlarını sıfırlayabilir ya da eşyanın üzerine taktığınız Relic'leri sökebilirsiniz. Eşyayı tekrar dövmek için ona yeniden isim vermek gerekiyor. Yeniden dövme işlemi bittikten sonra ise çıkan tablodan eşyanın kazandığı yeni özellikleri görebiliyorsunuz. L'ların

**Yeni Sınıflar**> Yeni paketin en güzel yanlarından biri oyuna eklenen iki yeni sınıf. Warden oyundaki yeni tank sınıfımız. İnsanların aksine ağır zırhlar giymektense, Elf'lerin doğası gereği daha hafif zırhlar giyerek korumadan ödü vererek, çevikliğe önem gösteriyorlar. Yani raid esnasında asıl tanklık yerine yedek tanklık ya da destek DPS yapmaları daha doğal olacak gibi gözüktü gözümde. Warden'in oynanış stili bir RPG'den çok bir dövüş oyununa stile benziyor. Örneğin özel bir saldırı çekmek istiyorsunuz fakat o saldırıyı gerçekleştirebilmek için dört farklı hareketi zamanında yapmanız gerekiyor. Bu da bizi -WoW'dan örnek vermek gerekirse- "Sinister Strike yap, Slice & Dice aç, Sinister Strike yap" sonsuz döngüsünden kurtarıyor. Yani ileride yapacağınız hareketi düşünerek önceden diğer hareketlerle onun hazırlığını yapmanız gerekeceği için Warden çok ilginç bir sınıf olacak gibi.

Rune Keeper ise Loremaster'e kardeş geldi gibi görünüyor. Gerçi Loremaster'ın aksine Rune Keeper biraz daha ciddi bir büyü kullanıcısı. Ben Loremaster'ları hep Avatar'daki element büyücülere benzetmişimdir. Rune Keeper'lar doğadan veya çevreden hiçbir yardım almadan büyü ile olan bağlarından faydalanarak büyü yapıyorlar. Oyunda melez sınıf olarak yerlerini alacaklar. Az miktarda iyileştirme biraz daha fazla miktarda DPS yaparak dengeyi sağlıyorlar. Yani gözle görülür biçimde Minstrel halen iyileştirme konusunda bir numara. Rune Keeper DPS'i ise ani değil zamana dayalı olduğu için oynanması zevkli bir sınıf.

**Khazad-Dum'u keşif**> Yiğidin hakkını yemeden söylemek lazım ki, Khazad-Dum çok iyi tasarlanmış. Yeraltında olmasına rağmen sınırlı bir mekanda olduğunuzun değil, içinde dehlizleri, kocaman yanıklar ve uçurları, duvarlarında dev cüce heykelleri bulunan mağaraları, cüce mimarisinin detaylarını iyice hissettiren aslında keşfetmeniz gereken çok büyük bir mekân olduğu hissini veriyor. Dar

Tankının yanına geçmiş minik Hobbit'imiz üzerine agro almadan nasıl da DPS yapmaya çalışıyor.

## ETRAFINIZ MI SARILDI?



Tanklar dayanıklıdır evet, özellikle cüce tanklar kaya gibi serttir. Fakat durum ne olursa olsun düşman sayıca üstünlüğü sağladığı zaman cengaver gibi ortalarına dalmadan evvel arkanızda bir şafak var mı yok mu kontrol etmeniz, damar ve kalp sağlığınız için olduğu kadar cildinizde de iyi gelecektir.

tüneller, yıkık merdivenler derken yaratıklarla uğraştığınız kadar zemin ile de mücadele etmeniz gerekiyor. Bir görev aldığınız zaman, o görevi yerine getirmek için yola çıktığınızda yeni noktaları keşfediyorsunuz. Görevler genelde "Şundan bu kadar kes, şunu getir" tarzında olmasına rağmen birbirini bağlayan bir hikaye tarzında olduğu için çok sıkıcı değil. Bulduğumuz ortamın gereği eski kitapları arıyor, Orc kamplarını basıyor, cüce keşif gruplarını kurtarıyoruz.

Oyun Orta Dünya'nın en önemli ve korkunç mekanlarından biri olan Khazad-Dum'da geçtiği için hayranlarının kalbinde büyük yer edeceğinden eminim. Harcanan emek ve detaylıca hazırlanan Moria bu ek paketi üst seviyelere çıkarıyor. Yapımcıların oyunu bir ileri seviyeye başarı ile taşdıklarını görmek çok sevindirici. WotLK olmasa eminim LotR Online'a daha fazla zaman ayırırdım. Ama ne yazık ki günler halen 24 saat ve ben WoW'a sadık bir insanım.

**Not:** Aralık sayısının "Haber Fazlası" bölümünde tanıtılan Wheel of Time serisinin aramızdan gerçekten çok zamansız ayrılan yazarı Robert Jordan'ı rahmetle anmak isterim. Bu arada kitabın uyarlama oyunu, dokuz yıl önce piyasaya çıkmıştı; halen arşivimde durur.

## LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

**ARTI** Moria'nın eşsiz atmosferi, oyuncuya özel ve seviye atlayan efsanevi silahlar eklentisi, iki yeni sınıf

**EKSİ** Halen PvE ağırlıklı olması, Mor-dor tarafında oyuncuların olmaması ne yazık ki böylesine güzel bir oyun için tek eksi

YAPIM Turbine  
DAĞITIM Turbine  
TÜR MMORPG  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.lotro.com](http://www.lotro.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Moria Madenleri'nde macera peşinde koşmak gerçekten çok güzel bir deneyim. Sadece PvE'den hoşlanıyorsanız ve "rol" yapacağınızdan eminseniz Khazad-Dum'un kapılarını aralamak için halen geç dekil.**

8,7

MINİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



## ARCANIA ERTELENDİ

JoWood'un bir diğer açıklaması (diğer açıklaması yazıda) Arcania: A Gothic Tale'in 2009 sonuna ertelenmiş olduğu oldu. Ayrıca bu oyunun çok sağlam kalite kontrolden geçerek çıkacağına, öncekiler gibi bug'larla dolu olmayacağına söz veriyor JoWood. Tabii ki hayran kitlesi ardarda gelen facia bug'lı, binbir yamalı oyunlardan sıkıldı artık; "insan gibi" oyun oynamak istiyor oyuncular.

## YAPIMCI ENTRİKALARI

Görev paketleri hariç bugüne kadar bütün Gothic oyunları Piranha Bytes -yeni adıyla Pluto 13 GmbH- tarafından yapılmıştır. Ama Gothic 4'ü Spellbound yapacak. JoWood ve Piranha Bytes yollarını ayırdı, çünkü Piranha Bytes, Gothic 3'e teknik desteği çok erken kesti. Gothic'in hakları da ayrılık sonucu JoWood'da kaldı.

## GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

## Tanrıların alacakaranlığı... Gotterdammerung!

**A**lman mitolojisinde antik savaşçı tanrılar olan Aesir, karanlığın güçlerince yok edilir ve böylece yeni bir düzen kurulur. 1874 yılında Wagner'in Beyrut'ta hazırladığı opera, Ring des Nibelungen'in dördüncü ve son perdesidir. Brünnhilde'nin uyanışıyla başlar. Siegfried, bilmeden sihirli bir iksir içince ona ihanet eder. Guttrune Siegfried'i ele geçirmek ister. Alberich oğlu Hagen gücü ve yüzüğü ele geçirmek için komplolar kurmaktadır. Hagen, Siegfried'i öldürür ancak Brünnhilde yüzüğü alarak su perilerine iade eder. Valhalla yanmaktadır...

## DİKKAT! DİKKAT!

Arada terk edilmiş evler ve içi eşya dolu sandıklar bulmak mümkün, gözünüz açık olsun.

Gotterdammerung'un dilimize en güzel çevirisi belki de "tanrıların alacakaranlığı"dır. Almanca'm yoktur ama Gothic 3: Forsaken Gods'un ismini görünce aklıma direkt bu geldi. Sonra oyunun orjinal Almanca ismine bakınca gerçekten Gothic 3: Gotterdammerung olduğunu gördüm. Bu arada Diablo'dan bir unique item'i hatırladım, Gotterdammerung! RPG seviyorsanız belki siz de hatırladınız. Gerçekten çok güzel, insanı düşündüren bir isim. Ama artık Gothic hayranlarını daha fazla bekletilip çatlatmadan oyunu anlatmaya başlamamı olacak. Gothic serisinin kendine has, oyuna neredeyse tapan bir hayran kitlesi var. Özellikle ilk iki oyuna aşık olup oyunu baştan sona tekrar oynayan bu kitlenin büyük çoğunluğu serinin üçüncü oyununu pek beğenmemiş, yine de oynamazlık etmemişti. Bunda oyunla ilgili beklentilerin artmış olması rol oynamıştı. İki yıl aradan sonra şimdi de görev pakedi karşımızda, tek

## alternatif



## NEVERWINTER NIGHTS: STORM OF ZEHİR

Sword Coast'taki karışıklıkları giderip Yuan-ti meselesine çözüm bulmaya çalıştığımız, eski RPG'lerin tadına ve atmosferine oldukça yaklaşan NWN: SoZ, mükemmel grafikleri ve sağlam müzikleri ile Gothic 3: Forsaken Gods'dan çok daha iyi bir oyun. Gothic'in kendine özgü çekiciliğine karşın rahatlıkla bu oyunu yeğleyebilirsiniz. NWN: SoZ'da da bir takım bug'lar söz konusu ancak Gothic'e kıyaslanmayacak derecede az sayıda bu bug'lar.

başına kurulum çalışabilen G3: FG için Gothic 3'ünüz olmasına veya kurmanıza gerek yok. (Eh, bilmeyen varsa stand alone görev paketlerinin olayını da açıklamış olduk.)

**Orklar ve insanlar**> Seriyi hiç oynamamış olanlar için oyun dünyasını anlatmak lazım. Orta Çağ'a benzer ama büyüünün, Orklar'ın olduğu bir dünya bu ve ilk oyunda kahramanımız olduğukarı karanlık bir yerde, mahkumların çalıştırıldığı madenlerde oyuna başlıyor. Büyüü bir alanın içine hapsedilen mahkumlar, dışarıdan destek alamayan gardiyanları öldürür ama kaçamadıkları için yeni bir düzen kurarlar. Kralın madenlerden gelecek sihirli madene ihtiyacı vardır çünkü Orklar'la savaşmaktadır. Kahramanımız farklı taraflar arasında seçim yapma imkanına sahipse de olayların akışı bir noktada seriye bağlar. Karanlık varlık "The Sleeper"i alt etmenin bedeli ağırdır. İkinci oyunda eski, yeni ve bataklik kamplarının yerini ateş





"Duvarlar üstüme üstüme geliyor hafız."



si sunuyor. Başarisinin altında yer yer Alman mitolojisini birebir değil de alegorik olarak kullanması da var. (Karakterleri ve hikayeleri kendiniz keşfedin.)

### Oyuncunun alacakaranlığı>

Oyunda bizi ilk karşılayan beş altı senelik grafikler oluyor. Bunu uzun yüklem ve kaydetme süreleri takip ediyor. Geniş ekranlara uygun yüksek çözünürlük ve güzel ışıklandırma efektleri mevcut. Eski grafiklerine rağmen kendinizi oyunun ortaçağ atmosferine kaptırabiliyorsunuz. Kasabada insanlar bir şeylerle meşgul ve siz de elinize bir testere alıp odun kesebiliyor, eğitimini aldıysanız demirci dükkanında kendinize eşya yapabiliyorsunuz. Odun kesmek veya bir yerlere oturup etrafı kesmek tamamen yararsız ama NPC'lerin yapabildiği şeyleri yapabilmek ve arada oturup değişik karakter animasyonları izlemek gayet hoş oluyor. Etrafta sahipli sahihsiz, bulduğunuz eşyaları cebellezi edebiliyorsunuz ama yakalanmaya bakın yoksa belinize odunu yersiniz. Gothic'in kendine has özellikleri arasında karakter geliştirme ve dövüş sistemleri var. Karakterinizi geliştirmek için oyunda çevreyi gezip insanlarla konuşuyor, dertleri varsa derman aramayı teklif ediyorsunuz. Bir kısmı "Kardeşim manyak mısın; dolaşıp insanlara yardımcı olmak istiyorsun?" dese de kalanlar fırsattan istifade edip size görev veriyor. Ödül olarak sağlam silahlar, zırhlar, altın vb. eşyaları elde etmenin yanı sıra, bir maceracı için en önemlisi tecrübe puanlarıdır. Tecrübeyle level atlıyor, aldığınız geliştirme puanlarını ise gidip kendinize bir öğretmen bulup değerlendiriyorsunuz. Öğretmenler için ya görev yapmanız ya da güzel bir sakal

büyücüler, milisler ve paralı askerlerin aldığını görür. Gücünün bir kısmını kaybetmiş kahramanımız tekrar işleri yoluna koymak için savaşır. Üçüncü oyunun başında da bütün ekipmanını gemiyle beraber kaybederek yeni başlangıçların adamı olduğunu gösterir. Kahramanımız Ork fatihlere karşı isyancılara katılabilir, krala sadık kalabilir, Orklar'la işbirliği yapabilir veya kafasına göre takılabilir. Seçeneklerin çoğunda üçüncü oyun resmen bir Ork katliamıdır.

Ve nihayet üçüncü oyunun sonunda, kendisinden yardımı esirgemeyen, hatta kahramanımıza devamlı yol gösteren Xardas'ın da sayesinde işler yoluna konur. En azından böyle sanılır... İnsanlar ile Orklar arasındaki yeni savaş tehlikesi, bölünmeler ve çıkar çatışmaları kahramanımızın tepesinin tasını attırır. Yeryüzüne dönerek işleri yoluna koymak ister ama Xardas'la aralarındaki görüş ayrılığı kılıçla büyüünün çarpışmasına dönüşür! Kahramanımız afallamış ve zayıflamış bir şekilde yeni macerasına başlar. Eski dostlarla tekrar karşılaşmak, hikayenin düzgün bağlanması ve gelişmesi hep oyunun başarılı yanlarından. Oyunun mekanları, karakterleri, görevleri ve genel hikayesi oldukça uzun bir oynanış süre-



## YAMA BENİ!

1.06 yamasıyla düzeltilen sorunlar arasında ana görevin ilerlemesini engelleyen hatalar da var. Yol bulmada, eksik metin ve doğru çalışmayan görevlerde ve hatta oyunun düzgün çalışmasında önemli değişiklikler var. Yama, Save dosyalarınızı bozmuyor, kurup kaldığınız yerden oynamaya devam edebilirsiniz. Gothic 3'deki gibi hayran kitlesinin geliştirdiği yamalar da mutlaka çıkacaktır. (Jowood ileride yeni yamaların yayımlanacağını açıkladı.)

atmanız gerekiyor, onlar olmadan pek gelişmiyorsunuz.

Oyunun savaş sistemi de ilginç, düşmanınızın beden hareketlerini gözlemleyip doğru yerden hamle yapmanızı gerekiyor, ya da bodoslama göz açtırmadan vuruyor da vuruyorsunuz. Hemen hemen herkes dümdüz dalarak ilk indiren olmak istiyor tabi ve burada da ilk dalanın kombodan çıkamadığı, karşı tarafın kurtulamadığı bug'lar var. Normal dövüşeyim dersiniz işiniz zor o yüzden adil olmayı en azından bu oyunun dövüşlerinde unutun. Unutmayın kavgada ilk kafayı koyan alır! Ayrıca görev pakedinde gelen bir yenilik mevcut, bazı düşmanlar ağır yaralanıp da sizi yenemeyeceklerini anladıklarında aynen topukluyorlar. Daha gerçekçi olmuş ancak gidip adamı bulup öldürüp daha sonra tekrar tepe başında odun keserken bulunca kafayı çozutuyorsunuz.

Kavgada iyileşmek için iksir içebilir, bir şeyler yiyebilirsiniz. Elinize ok ve yayınızı alıp kırlara çıkıp avlanırsanız el edersiniz, bunu çiğ yerseniz az iyileşirsiniz. O yüzden kamp ateşi başında etleri pişirmeyi ve animasyonun tadını çıkartıp manzarayı izlemeyi unutmayın.

Gothic serisi bug'larıyla ünlüdür. Çöker, yavaş çalışır, görevler takılır vb. Çıkan yamalarla durum genelde kabul edilebilir düzeylere çekilir. JoWood'un adını taşıyan oyunların ortak kaderi eğlenceli ama sorunlu olmak herhalde. Gothic 3: Forsaken Gods, oyun bug'ları konusunda çığır açıyor. O eski grafikler taş gibi PC'lerde de, eski PC'lerde de takılıp mahvediyor adamı. 22" ekranda 1024 x 768 oynamak zorunda kaldım. Devamlı çöküyor, görevler oyundaki hatalar yüzünden bitmiyor, uzun süre save, load bekliyorsunuz ve kıscası bilgisayar başında cinnet geçiriyorsunuz. Oyun o kadar bug'lı ki, JoWood çıkıp açık açık özür dilemek zorunda kaldı; serinin hayranları resmen galeyana geldi. Oyunun RPG özellikleri, hikayesi ve atmosferi eski grafiklerine rağmen gayet güzel ama ah o bug'lar. Yamayla ilgili kutuya bir göz atın ama bence oyunun oynanabilir hale gelmesi için birkaç yama daha beklemek gerekir. <sup>enb</sup>

6

Oyun  
Gothic 3: Forsaken Gods, Gothic ismini taşıyan altıncı oyun.

10

Level  
Karakterimiz oyunun başlangıcında 10. Level.

20

Saat  
Gothic 3: Forsaken Gods düzgün çalışsa çok kısa zamanda bitirebilecek bir oyun.



## RUH VE BEDEN SAĞLIĞI

Oyunda bulduğunuz yiyecekleri pişirmeyi ve arada kafa dinlemeyi ihmal etmeyin.

## GOTHIC 3: FORSAKEN GODS

**ARTI** Kendine has atmosfer ve hikaye, önceki oyunu gerektirmemesi

**EKSİ** Akıl almaz derecede bug'lı olması, eski grafikler

YAPIM Trine Studios  
DAĞITIM JoWood  
TÜR RPG  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB [www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Seri, RPG severler için özgün ve zengin muhteviyatı ile fevkalade çekici. Amma velakin, hem bu sadece kısa bir görev pakedi, hem de program hataları oyunu oynanmaz kılıyor. İyice "yamanana" kadar el sürmeyin; değmez.**

4

MINİMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı





# GRAND THEFT AUTO IV

*Niko bilgisayarda, 32 kişi tam arkasında...*

**N**e gariptir ki hayat dediğimiz şu olgu, dijital ortamda da karşımıza çıkıyor. (Derin anlamlar içeren bir cümle öbeği daha...) Mesela Harvest Moon'da niye gidip soğan tarlasında çalışıyorum ki ben? Gidip gerçeğinde çalışayım da bir işe yarayayım. Veya neden Aztek uygarlığını görmek, Venedik'te dolaşmak için Lara'nın kontrolüne geçiyorum? Veririm uçak parasını, alırım vizemi, paşa paşa gerçeğini görürüm, ufku genişler. Peki ya yarışmak için Need for Speed'in başına çöreklenişimiz; polisten kaçmak için bir ton para verip yeni ekran kartları alışımız, sistemi güncellemek için o bilgisayarıcı senin, bu bilgisayarıcı benim dolaşır oluşumuz? Rahat rahat binirim arabama, basarım gaza, çiğnerim kuralları; sonra gelsin

polisler gitsin devriyeler.

Ama nedense GTAIV'te yaptıklarımı, "orada" yapmak istiyorum. Kendimi sokaklara atıp araba çalacak, silah tüccarlarıyla görüşecek, bir binanın tepesinde, elimde tetikçi tüfeğiyle bekleyecek değilim herhalde; o kadar da değil. Fakat bunları yapmayı göze alsam bile, GTAIV bana öylesine gerçekçi, öylesine "uzakta" bir dünya sunuyor ki evimin konforunu tercih edeceğime inanıyorum. Konsollardan sonra bir kez daha GTAIV dünyasına dalıyorum ve bu defa daha büyük bir kalabalık karşılıyor beni...

**Niko ve diğerleri>** Büyük umutlarla geldiği bir ülkede kuzeninin de yardımıyla tutunmaya çalışan Niko Bellic'in hikayesi konumuz. O, diğer "GTA kahramanları"ndan farklı. Zirveye ulaşmaya, şehrin en büyük gücü olmaya çalışmıyor. Sadece gerektiğinde öldürüyor, gerektiğinde suç işliyor ve prensiplerine uygun olarak hareket ediyor.

Tabii ki bu, Niko'nun düşüncesi; siz bunların hepsini hiçe sayıp şehrin altını üstüne getirmekte serbestsiniz ve eminim ki oyuna başladıktan takriben beş dakika sonra, en az dokuz araca attırılmış olacaksınız. GTA'nın tüm cazibesi bu oyunda da yer alıyor ve tüm bunlar, PC'lerin üstün işlemci ve grafik gücüyle buluşarak, inanılmaz bir görsellikte ekrana geliyor.

GTAIV'ün en büyük özelliği de bu aslına bakarsanız: Detaylı ve son derece gerçekçi grafikleri. İlk saniyede sizi büyüleyecek olan bu grafiklere, gelişmiş ve yine grafiklerle doğru orantıda gelişen gerçekçi hareketler ekleniyor. Her ne kadar arabalar yağda kayarmış gibi hareket etse de buna da kısa bir sürede alışıyorsunuz.

**Cayır cayır yanmaya başlayan araçtan kendini can hıraş dışarı atan Niko, ellerini kullanmayı unutuyor ve suretini asfalta çizmek üzere kafa üstü çakılıyor.**



## RADYO

GTAIV'in oyun süresi bir hayli uzun olduğu için radyo kanallarını da bir süre sonra tüketebilirsiniz. Bunun önüne geçmek için en çok sevdiğiniz parçaları MP3 olarak, şarkı listesi şeklinde oyuna ekleyebilir ve sevdiğiniz parçaları dinleyebilirsiniz.

Niko, diğer GTA oyunlarından farklı olarak her türlü işini cep telefonuyla hallediyor. Görevler cep telefonuna geliyor, istediği kişiyi telefon defterlerinden seçip arıyor, kız arkadaşıyla, ona cep telefonundan ulaşarak buluşuyor. Anlayacağımız, artık gerçek hayatın da vazgeçilmez olan cep telefonu, GTAIV'te de eliniz ayağınız olmuş durumda.

Birkaç görevi çıktktan sonra, tanıştığınız, konuştuğunuz insanlarla birlikte büyüyen sosyal ağınız size yeni görevler ve GTAIV dünyasında yapacak yeni işler olarak geri dönüyor. Dilerseniz yan görevlere yoğunlaşın para kazanıyor, dilerseniz de ana görevi odaklanıp senaryonun karşınıza neler çıkaracağını takip ediyorsunuz.

Oyunun konsol versiyonunu daha önceki sayılarımızdan birinde genişçe anlattığımız için size daha çok oyunun PC versiyonuna eklenen özellikleri anlatma niyetindeyim.

## alternatif



GTA: SAN ANDREAS

GTA'nın ulaştığı bu nokta pek hoşunuza gitmediyse ve daha özgür, daha esprili bir GTA dünyası arıyorsanız, o zaman San Andreas'a davet ediyorum sizi.

## A J A N D A



SAYI: 136  
SAYFA: 54

**Durduğunuz yerde patinaj çekmek de bir eğlence türü; şaşırmayın.**





## Vista'da Grand Theft Auto IV

PC oyuncuları olarak uzun zamandır bekliyor bu oyunu. Konsolcular oynayıp bitirdiler bile ama bu esnada iştahımız iyice kabardı. PC'mizin gücü sayesinde konsolun iki katı oyuncuyla multiplayer oyun atabiliyoruz. Yüksek çözünürlükler ve Vista kullanıyorsanız Gamex Explorer özelliği de

cabası. Vista'da oyun klasörleri daha derli toplu bulunuyor. Ayrıca aile kontrolü özellikleri sayesinde GTAIV'ü çocuklarımıza uygun bulmuyorsak oynamalarını engelleyebiliyoruz. Tamamen engellemek yerine, derslerine çalışmasını istiyorsak oynayabileceği gün ve saatleri de belirleyerek

rahat bir nefes almak mümkün. Sonuçta sürükleyici bir oyun, kaptırıp gitmek mümkün. Hem en son teknolojiyi kullanman, hem de Vista'da bulunan kullanımı kolay, yararlı özelliklerden faydalanmak için Microsoft Windows Vista kullanmakta fayda var.



Bu oyunda sürekli bir yerler havaya uçuyor; alışsanız iyi edersiniz.



GTAIV'ün PC versiyonunda üç önemli yenilik bulunuyor: Konsol versiyonlarından daha yüksek çözünürlükte ve daha detaylı grafikler, online oyunlarda 16 kişi yerine 32 kişinin kapışabilmesi ve çokça bahsi geçen "Replay Editor", yani "GTAIV'te çıkarttığım olayları kaydedeyim de arkasına müzik ekleyip Youtube'a koyayım." teknolojisi.

**Uçtu uçtu Niko uçtu**> Replay Editor ile uğraşacağımı düşünmüyordum sevgili LEVEL okurları fakat bir baktım gerçekten Youtube'a girecek kalitede (Ne kalitesiyse...) bir şeyler hazırlama gayretindeyim! Olay şöyle işliyor: F2 tuşuna bastığımız andan sonra oyun kayda giriyor ve yaklaşık 30 saniye boyunca kayıt işlemini sürdürülebiliyorsunuz. Daha sonra bu kaydınızı oyunun içindeki editörde açıyor ve parçalara bölüp efektler ekleyip yazılarla süsleyerek montajlıyorsunuz. Arkaya da en

hareketlisinden bir müzik koydunuz mu... Emin olun bu bölümde zaman geçireceksiniz; hem de tahmin ettiğinizden çok daha uzun bir süre.

Online oyun modları da GTAIV'ün parladığı bir başka nokta. Toplamda 15 farklı oyun modu bulunuyor ve bunların hepsi konsol versiyonlarından birebir devşirme. Dediğim gibi tek fark var, 16 kişi yerine 32 kişi aynı ortamda bulunabiliyorsunuz. Dikkat çeken online oyun tiplerinin arasında Cops'n Crooks'ta bir takım polislerin kontrolünü ele alıyor, diğer grup da kaçış noktasına ulaşmaya çalışıyor. Turf War'da iki takım, şehrin iki bölgesini ellerinde tutmak için uğraşılıyor ve bu mod büyük kapışmalara sahne oluyor. Anlaşmalı oyun modları arasında da düşmanların ele geçirdiği bir şantiyede savaştığımız Deal Breaker ve bir gemiyi temizleyip ardından havaya uçurduğumuz Bomb da Base II bayağı eğlenceli; tavsiye ederim. GTAIV'te yarış heyecanı yaşamak isteyenlerse Race modunu seçerek, şehirde yer alan birçok yarışa katılabilirler.

Şayet bu oyunu konsolda oynadıysanız, hiçbir şekilde PC versiyonunu denemenizi önermiyorum. Henüz bir yamaya da sahip olmadığı için büyük ihtimalle oyundaki hatalardan birine rastlayacak ve bu oyuna vermiş olduğunuz paraya değmediğini düşüneceksiniz. Konsollarda oynamamış olan oyuncular ise gözleri kapalı GTAIV'e

## BİR ELİMDE KLAVYE, BİR ELİMDE GAMEPAD...

Kaç yıllık konsol oyuncusuyum, hala mouse'tan vazgeçemedim. FPS'lerin hiçbirini konsolda oynamayı tercih etmiyorum zaten ve işin içine hızlı nişan almak gereken durumlar girdiğinde de hep mouse arar oluyorum. GTAIV'te de zaman zaman bu gibi durumlarla karşılaşılırdım ve PC'de aradığımı buldum. Oyunu klavye ve mouse'la kontrol edebilmenin getirdiği rahatlıkla, özellikle araç için-deyken çok rahat nişan alabiliyorsunuz. Konsolda eziyet dönüştür, yoğun çatışma içeren bölümler de PC'de çok daha kolay aşılabiliyor. Araçların gamepad'le daha iyi kullanılabilirdiği gerçeği değişmiyor fakat. Neyse ki oyunu gamepad'le de oynayabiliyorsunuz. Hatta gamepad'i bir kenarda tutarsanız, bir araca adım attıktan hemen sonra klavye ve mouse'u terk edebilirsiniz. Uzaktan biraz garip gözükeceğiniz kesin ama bu oyun için değer.

para verebilirler. Uzun oyun süresi ve online modlar, eğlenceli oynanış sistemi ile birleşince PC'de bu ay için bulabileceğiniz kaliteli oyunlardan biri ortaya çıkmış oluyor. Bilgisayarınıza güveniyorsanız, sizi Niko Bellic ve uzun "özgürlük" macerasıyla baş başa bırakayım; oyunun üstesinden gelmek için zamana ihtiyacınız olacak... 🎮

1

**dakika**  
Sadece bir dakikada şehrin diğer ucuna ulaşmak için bir taksiye atlayın.

20

**numara**  
Oyunda ilerledikçe telefon rehberinizdeki numaralar kabarıyor da kabarıyor ve gerçek bir sosyal ağa sahip oluyorsunuz.

38

**saat**  
38. saatin sonunda oyunun %50'sini tamamlamış da olabilirsiniz, daha başında sayılıyor da... Sonuçta burası özgürlükler şehri; dilediğinizi yapmakta serbestsiniz.

100.000.000

**dolar**  
GTAIV'ün yapımına toplamda 100 milyon dolar harcanmış. Ve büyük ihtimalle bu parayı ikiye katlayacak kadar kar etti Rockstar Games.

## TEKNİK PROBLEMLER



Piyasaya çıktığı gibi problemleri de beraberinde getirdi GTAIV. Anlaşılan o ki Rockstar Games, oyunu Windows'a tam anlamıyla optimize etmeyi başaramamış. Şu anda oyundaki tüm problemleri çözmeye yönelik bir yama hazırlığında olan Rockstar, destek sayfasında da karşılaşılabileceğiniz problemlere çözümler sunuyor.

Daha çok Nvidia 7900 serisi ekran kartlarında karşılaşılan bir problem, kaplamaların yüklenmemesi birçok oyuncunun canını sıkması durumunda. Bunun çözümü olarak 7900 serisinin en son ekran kartı güncellemesini indirmek gösteriliyor.

Canavar gibi bir bilgisayara sahip olup da oyundan yeterince iyi performans alamayan oyuncuların sayısı da azımsanacak gibi değil. Rockstar Core2Quad işlemci ve 2.5 GB RAM öneriyor; elinizde daha azı varsa grafik detaylarını fazla yükseltmemeniz konusunda uyarıyor.

Oyunun ortasında oyundan atılan, oyuna hiç başlamayan, tüm önerileri yerine getirip de başarılı olamayan oyuncular ise yamayı beklemeliler. Herkesten özür dileyen Rockstar, eminim ki bu durumu en kısa zamanda çözecektir.

## GRAND THEFT AUTO IV

**ARTI** Mükemmel grafikler, uzun oyun süresi, 32 kişi multiplayer desteği ve Replay Editor eklentisi

**EKSİ** Çok fazla bug içermesi, oynanış sisteminin halen "deneme - yanılma" yöntemine dayanması, yüksek sistem gereksinimleri, San Andreas'ı aratması

YAPIM Rockstar North  
DAĞITIM Rockstar Games  
TÜR Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360  
WEB [www.rockstargames.com/IV](http://www.rockstargames.com/IV)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**PC sahiplerinin beklediği gün sonunda geldi fakat biraz "hatalı" geldi. GTAIV şu an için üç bilgisayarın birinde sorunlu çalışıyor ama bu aşıldığı an herkes GTAIV'ün keyfini sürebilecek.**

7,9

MİNİMUM Core 2 Duo 1.8 Ghz İşlemci, 1.5 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Core 2 Quad 2.4 Ghz İşlemci 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



# SOĞUK...

Gerçekten soğuk ama yani... Bu ne arkadaşım? Erzurum'a "-35 derece" dedi geçen gün televizyon, dedim "Neler oluyor?!" Şu anda bulunduğum yer sıfırın altında, ona eminim; içinde olduğum dört duvar arası da hiç sıcak değil açıkçası...

Bu soğuk günlerde yapılacak en güzel şey nedir, hepimizin bildiğinden eminim. Lütfen abartmayın; oyunlardan bahsediyorum. Oyun oynuyoruz arkadaşlar; çünkü dışarıya çıkmak saçma, yorucu, dondurucu ve rahatsız edici bir durum. Mesela açın Dead Space'i, kapatın ışıkları, kurulun koltuğunuza... Ne oldu? Korktunuz mu? Sorun değil; kapın gitarınızı baterinizi biraz müzik yapın! (Komşular gelip kafanızı patlatsın sonra...)

Diyeceğim o ki bu soğuk havada oturun evinizde; çıkmayın dışarı falan! Ne üşüdüm yahu...<sup>END</sup>

## GUITAR HERO: METALLICA

### Kapatın kapıları; şenlik başlıyor!

Intel GameX 2007'nin tema parçası "Slow Ride" olduysa, 2008'inki de kesinlikle "Enter Sandman" oldu. LEVEL ekibi olarak Metallica'yı taklit ettik de ettik. Bir süre çaldıktan sonra seyirciler de bize eşlik etti ve tek bir Metallica şarkısının nasıl bir coşku yarattığını görmüş olduk.

Activision da büyük balığı yakaladığının farkında ve bunu çok yakında bizimle paylaşmaya hazırlanıyor. Mesela No Leaf Clover... Veya Fuel. Nothing Else Matters'ından, Wherever I May Roam'una kadar birçok klasik, bir pakette bize sunuluyor ve şu an saçtığım salyalar oraya sıçramış olmalı.

Şu anda açıklanan, toplamda 11 Metallica parçası bulunuyor. Bunlar, For Whom the Bell Tolls, Enter Sandman, Nothing Else Matters, Sad But True, Wherever I May Roam, No Leaf Clover, Hit the Lights, Fuel, King Nothing, The Unforgiven ve Master of Puppets. Nasıl? Fena sayılmaz. Tabii, aynı Guitar Hero: Aerosmith'te olduğu gibi, bu pakette de başka gruplar bulunuyor. Bunlar arasında Judas Priest - Hell Bent for Leather, Alice in Chains - No Excuses, Mastodon - Blood and Thunder, Bob Seger - Turn the Pages, Kyuss - Demon Cleaner, Lynyrd Skynyrd - Tuesdays Gone, Michael Schenker Group - Armed and Ready, Samhain - Mother of Mercy ve The Sword - Black River bulunuyor. Guitar Hero World Tour enstrümanlarının tümünü destekleyecek olan oyunda, davul için Expert+ zorluk seviyesi (Çift pedal kullanmanız gerekiyor.), Rock Band'deki gibi serbest davul soloları ve bir takım ekstralar da yer alacak. Gerçek bir metal şöleni için 2009'un ilk çeyreğini bekleyin.



## SPIKE VGA FRAGMANLARI

### Eski isimler, yeni bilgiler

Hangisini anlatayım ki ben şimdi size... Tüm gerçekliği ve atmosferiyle beni büyüleyen Mafia II'den mi? Kratos'u yüksek çözünürlükte kontrol edebileceğimiz God of War III'ten mi? Yoksa Muhammed Ali ile Mike Tyson'ı karşı karşıya getiren Fight Night Round 4'ten mi!

Önce God of War III'ü anlatayım. Açıkçası fragmanda pek fazla bilgi yoktu ama Kratos'un tüm görkemi ve yeni, dev eldivenleriyle (Eldiven kıvamında balyozlar aslında.) dönüş yaptığını gördüm; PS3'e kanım ısındı. Mafia II'de ise bambaşka şeyler oluyor... Eğer bu oyun kötü çıkarsa, çok açık konuşayım bir hafta eve kapanıp ağlamayı planlıyorum. Şu aşamada bile o kadar güzel gözüküyor ki! Hikaye veya oynanış namına pek detay göremedim; ama grafiksel anlamda oyunun inanılmaz olduğunu düşünüyorum. Gears of War 2'den esinlendiği açık ortada olan Terminator: Salvation da PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerine ve tüm Terminator fanatiklerine hitap eden bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Korkunç ve çoktan unutulması gereken Facebreaker'ın yerini anında doldurmasını beklediğim Fight Night Round 4, gerçekçi boks heyecanını bir kez daha bize yaşatacak gibi gözüküyor; lakin grafiksel anlamda bir önceki oyundan pek öteye gidildiğini düşünmüyorum. Filmiyle birlikte piyasada olması beklenen Watchmen: The End is Nigh, beni hiç etkilemediği gibi filmine de zaten anlam verebilmiş değilim henüz. Şu an önyargılı olabilirim; ama gördüğüm fragman, sıradan bir aksiyon oyunundan ötesini işaret etmiyordu. Ve son olarak Dante's Inferno, cehennemin derinliklerinden kurtulmaya çalışacağımız oyun, Dante Alighieri'nin İlahi Komedyası'ndan esinlenerek hazırlanıyor. EA tarafından hazırlanan oyunun fragmanının bitiş sahnesindeki "Go to Hell" spotu da pek esprili olmuş; aferin diyorum.





## UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

### PS3'ün gücünü %100 kullanacağını iddia eden bir yapım

PS3'ün en iyi oyunlarından biri olan Uncharted'ın devam oyunu da sonunda açıklandı. Açıklanan bilgiler arasında en çarpıcı olanı, ilk oyunun PS3'ün sadece %30-%40 gücünü kullanmasına rağmen, yeni oyunun PS3'ün sınırlarını zorlayacak oluşuydu. Stargate SG-1 ve Farscape'ten tanıdığımız Claudia Black, Uncharted 2'de elinde roketatarla dolaşan Chloe Frazer'ı canlandıracak. Onu kontrol etmenin eğlenceli olacağını şu anda bile hissedebiliyoruz. Konu olarak ise pek enteresan bir durum söz konusu değil. Nathan Drake, Marco Polo'nun gemilerini buluyor ve elbette işin içine bir takım kötü niyetli hırsızlar katılıyor ve böylece şenlik başlıyor. Oyunun macera bölümünün yine önemli olacağı vurgulanırken, Naughty Dog'un dövüşlere bu sefer daha yoğun ilgi gösterdiği de açıklamalar arasında. Yakın dövüş artık daha dinamik olacak ve Nathan koşarken, tırmanırken veya bir yere asılıyken ateş edebilecek. Yürürken nişan alma

ve siper aldıktan sonra ateş edebilme özellikleri de oyunda yer bulacak. Uncharted 2'nin müziklerini, Firefly dizisinin müziklerinin arkasındaki isim, Greg Edmonson hazırlıyor. Nathan Drake'i de yine Nolan North seslendiriyor. Geçtiğimiz oyundan tanıdığımız Elena veya Sully konusunda ise Naughty Dog yorum yapmıyor. (Belki de tarihe karışıyorlar.) PS3'e özel oyunlar beklediğimiz şu dönemde, Uncharted 2 haberi ilaç gibi geldi. Bakalım ortaya ne çıkacak.



## THE LOST AND THE DAMNED

### Liberty City'nin farklı bir yüzü

Asırlardır piyasaya çıkmasını beklediğimiz, GTAIV'e yeni bir boyut getireceğine inandığımız Xbox 360 eklentisi, (DLC de diyebiliriz.)

sonunda 17 Şubat 2009 çıkış tarihiyle açıklandı. The Lost and the Damned adındaki paket, tüm GTAIV sahibi Xbox 360 kullanıcılarının, Xbox Live! üzerinden indirebileceği yepyeni bir dünya. Dünya dememin sebebi, paketin GTAIV'ün senaryosundan tamamıyla farklı bir alanda, farklı insanların hayatlarına değiniyor olması.

Nico Bellic'in bir kenara itildiği The Lost and the Damned, Johnny Klebitz adındaki motorcuyu başrole koyuyor. New Jersey'in Liberty City versiyonu olan Alderney'de, bir motosiklet çetesinin üyesi olan Klebitz'in başına neler geleceği, neler olacağı konusunda Rockstar zamanı gelinceye kadar (Yani 17 Şubat) açıklama yapmayı

planlamıyor maalesef.

Rockstar yetkililerine göre Klebitz, Bellic'ten çok daha farklı bir karakter olacak. Yaşayacağı olaylar da daha hareketli ve daha hararetli sahnelerle süslenecek. GTAIV'te Klebitz'in üyesi olduğu The Lost çetesiyle Bellic'in yolları, birkaç noktada kesişiyor. Dolayısıyla Bellic'i burada da göreceğiz, ama dakikalarla sayılacak kadar az.

Sadece ekstra silahlar, yeni bölgeler ve yeni karakterler yerine, saatlerce süren bir oyun getirecek olan The Lost and the Damned'in, Nico Bellic ve GTAIV'ten kopup bambaşka bir yöne sapması, bana sorarsanız çok iyi bir seçim olmuş. Beklediğimiz de buymuş aslında!



## ŞEFİN LİSTESİ

Fazla gogoy yapmaya niyetim yok. Bu ay da oynayacak birbirinden güzel oyunlar buldum; umarım siz de aynısını yapmışsınızdır. Bakın neler beni meşgul etti; neler sizi de meşgul etmeli...

### PS2

Shin Megami Tensei: Persona 4  
Shin Megami Tensei: Persona 4'ün hazırlanıyor olduğundan bile habersiz olmam, benim ayıbım ama ortaya bu kadar güzel bir oyun çıkmış olması da onların ayıbı! Yeni nesil konsolların üstünü örtüp, PS2'ye dönüş yapmak ancak bu kadar keyifli olabiliirdi.

### PS3

Street Fighter IV  
Denkiye gelen "Preview Code" ile PS3'ün başına bir oturduk; öyle de kaldık galiba.

### Xbox 360

Resident Evil 5 (Demo)  
Japonya için hazırlanan ve fakat bizim de elimize geçen RES demosunu, en çok Kaan sevdi. Ben sürekli öldüm; pek de zevk alamadım. E karakterimiz odun gibi hareket ederse öyle olur.

### PSP

My Spanish Coach  
Kim demiş oyun oynayarak derslerden geri kalınır diye! Eğer İspanyolca'ya merakınız varsa, My Spanish Coach, sizi Beginner'dan, Intermediate'a ilerletecek kadar geliştiriyor ve bunu gerçekten kafanıza vurum yapıyor.

## VE DİĞER BAŞLIKLAR

- PSP-3000 modeline henüz sahip olup olmadığını bilmiyorum ama 2009'un sonuna kadar beklemeyi göze alırsanız, bir PSP-4000 modeliyle karşılaşabilirsiniz. Bir söylentiye göre PSP 2 de hazırılık aşamasında.

- Noby Noby Boy geliyor. Bu ne mi? PSN'den indirebileceğiniz, Katamari Damacy'nin yapımcılarından bir "oyunumsu". Garip bir çocuğu çekiştirip, katlayıp, düğümleyip, enteresan bir takım hareketler yapıyorsunuz. Elinize ne mi geçiyor? Ben de bilemedim.

- Midnight Club: LA, 2009'un başlarında ilk güncellemesine kavuşuyor. Şu anki haritanın üçte biri oranında, South Central adında bir bölgeyi oyuna ekleyecek olan güncellemede, aynı zamanda yeni araçlar ve müzikler de bulunacak.

- PlayStation Home açıldı! İnanılacak gibi değil, ama gerçek bu. Bunun hemen ardından bir takım hacker'lar Home'a sızarak çeşitli dosyalara müdahale edebildiler; herkes mutsuz oldu. Home'dan memnun kalanların sayısı da pek az.

- Guitar Hero World Tour'un tüm şarkılarını ezberlediğinize inanıyorsanız, Nirvana'dan "You Know You're Right", "Silver" ve "Negative Creep" cüzi rakamlar karşılığında indirilmeyi bekliyor. (Birkaç adı sanı duyulmamış Avrupa grubunun parçaları da var ama iyi değiller maalesef.)

- Albion'a geri dönmek niyetindeyseniz, Knothole Island, bir Fabale II DLC'si olarak 10 Euro karşılığında indirilmeyi bekliyor. - EA, Dead Space'in devamının geleceğini söyleyerek, herkesin şen şakrak sokaklara dökülmesine neden oldu.

- Mayıs ayında gösterime girmesi beklenen X-Men Origins: Wolverine, elbette yanında bir oyun da getirecek. Activision'un hazırladığı oyunda Wolverine'in kontrolünü ele alacak ve birçok akrobatik hareketle, önümüze çıkan ortadan ikiye böleceğiz.

- Nirvana, Guitar Hero'ya, No Doubt ve Gwen Stefani ise Rock Band'e geliyor. Rock Band ve Rockband 2 ile uyumlu olan toplam 13 parça 20 Euro'dan gidiyor.


- Gelecek yılın sonbahar aylarında bizi şahane bir oyun bekliyor olacak: The Witcher: Rise of the White Wolf. The Witcher'in hikayesinin korunacağı fakat geriye kalan her şeyin baştan aşağı değişeceği oyun, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor.





# LITTLE BIG PLANET

**Başından kalkılamayacak bir oyunla karşı karşıyayız**

 Bazı oyunlar vardır, onları siz anlatmazsınız. Onlar kendi kendilerini anlatır. Cümleler adeta kendiliğinden akar, dökülür kağıda...” şeklinde klişe bir giriş yapmayacağım. Çünkü hakikaten size derhal bu oyunu anlatmak istiyorum, başka şeyleri değil. İlla ki LittleBigPlanet’i sağda solda duymuşsunuzdur. Ya bir yerlerde yılın oyunu seçilmişti ya da bir arkadaşınız size LBP için

“süper oyun” falan demiştir. Burnunuz az çok oyun kokusu alıyorsa, mutlaka LBP’nin olağanüstü özgünlükte bir oyun olduğunu sezmişsinizdir. Herkes LBP için “PS3’ün en iyi oyunu” diyor ama diyelim ki PS3’ünüz yok. Siz de gidip resimlere, videolara bakıyorsunuz; fakat oyun sıfır - altı yaş arası için, çerezlik bir oyun gibi görünüyor. “Bin tane oyunda, milyon tane yaratık kesip biçtikten sonra, bez bebekle oraya buraya atılmanın neresi bu kadar ‘cool’ olabilir ki?” diye düşünüyorsunuz. Yani gerçekten de sıradan görünen bir platform oyununu bu kadar popüler kılan ne olabilir? Hortlak kesmenin, zombi kovalamanın, 39. kez İkinci Dünya Savaşı’nda düşmanı mağlup etmenin modası mı geçti? Ultra şahane grafiklere sahip FPS, TPS’lerin pabucu dama mı atıldı? Hayır, nedir yani bu oyunun esprisi? Bu soruların cevaplarını merak edecek kıvama geldiyseniz, rahatça bir yere uzanın ve buyurun LBP’yi bir de buradan dinleyin.

**Hayalinizi nasıl alırdınız?>** Bir kere LBP, ilk kez görenlerin sandığı gibi sıfır altı yaş oyunu falan değil. Öyle görünce dibinizi düşüreceksiniz, milyon poligonlu grafiklere sahip oyunlardan da değil. Ama sizi oynarken bağıra çağıra güldürecek ve muhteşem eğlendirecek, şirin mi şirin, sevimli mi sevimli bir oyun. Grafik yapacağız diye kasan yapımcılara unuttukları “eğlence” unsurunu hatırlatıp, tokadı yapıştıran; özgün, cesur ve sevimli bir oyun LBP. Aslında oyundan da öte “En kıymetli, en tatlı eğlenceniz olabilir” desem yeridir. En son hangi oyunda kaygısızca gülmekten yerlere yattınız? Ya da kesip biçtiğiniz milyonlarca yaratık sizi gerçekten mutlu etti mi? Efendim? Sakın LBP’yi yıllarca eksikliğini hissettığımız







MGS4'teki Snake de buradaymış!

## A J A N D A



SAYI: 139  
SAYFA: 44

bu özlemi gidermek için gelmiş bir platform oyunu değil sadece. LBP, bize hayal gücümüzün el verdiği ölçüde, alabildiğine serbestçe, istediğimiz gibi level'lar tasarlayıp bunları başka insanlara sunma zevkini tattıran, devrim niteliğinde bir yapımdır. Bir şeyler üretmenin tadına bir vardığınızda gerisi geliyor ve oyunu bir daha elinizden bırakamıyorsunuz. Başkalarının tasarladığı level'ları oynamak da bambaşka bir keyif. Millet neler yapmamış ki? Aklınız durur. İlk Super Mario bölümünden tutun da, God of War bölümüne kadar her şey var. Hatta nişanlısına evlilik teklif etmek için özel bölüm tasarlayıp internete koyanlar bile var! İnsanoğlunun hayal gücü inanılmaz boyutlarda. LBP'in özgünlüğü de buradan geliyor zaten.

sıradan bir platform oyunu sanmayın; çünkü katiyen değil. LBP platform oyunuculuğunu bir sonraki aşamaya taşıyan, sınırları olmayan uçsuz bucaksız bir dünya. Elbette hepimiz Oddworld: Abe's Oddysee ve Abe's Exoddus gibi platform oyunlarını çok özledik. Ama LBP, bize

## alternatif



BRAID

PlayStation 3'te ne yazık ki LittleBigPlanet'a benzer hiçbir oyun yok. PS3'ten öte, hiçbir platformda bu oyuncu emsal teşkil edecek oyun yok. En çok yaklaşan, bir Xbox 360 oyunu olan Braid. İki boyutlu etkileyici grafikleri ve kendine özgü atmosferi, en önemlisi de muhteşem müzikleriyle, bulmaca dolu bir platform oyunu Braid. Zamanı geriye de alabildiğimiz oyun her açıdan ilginç.

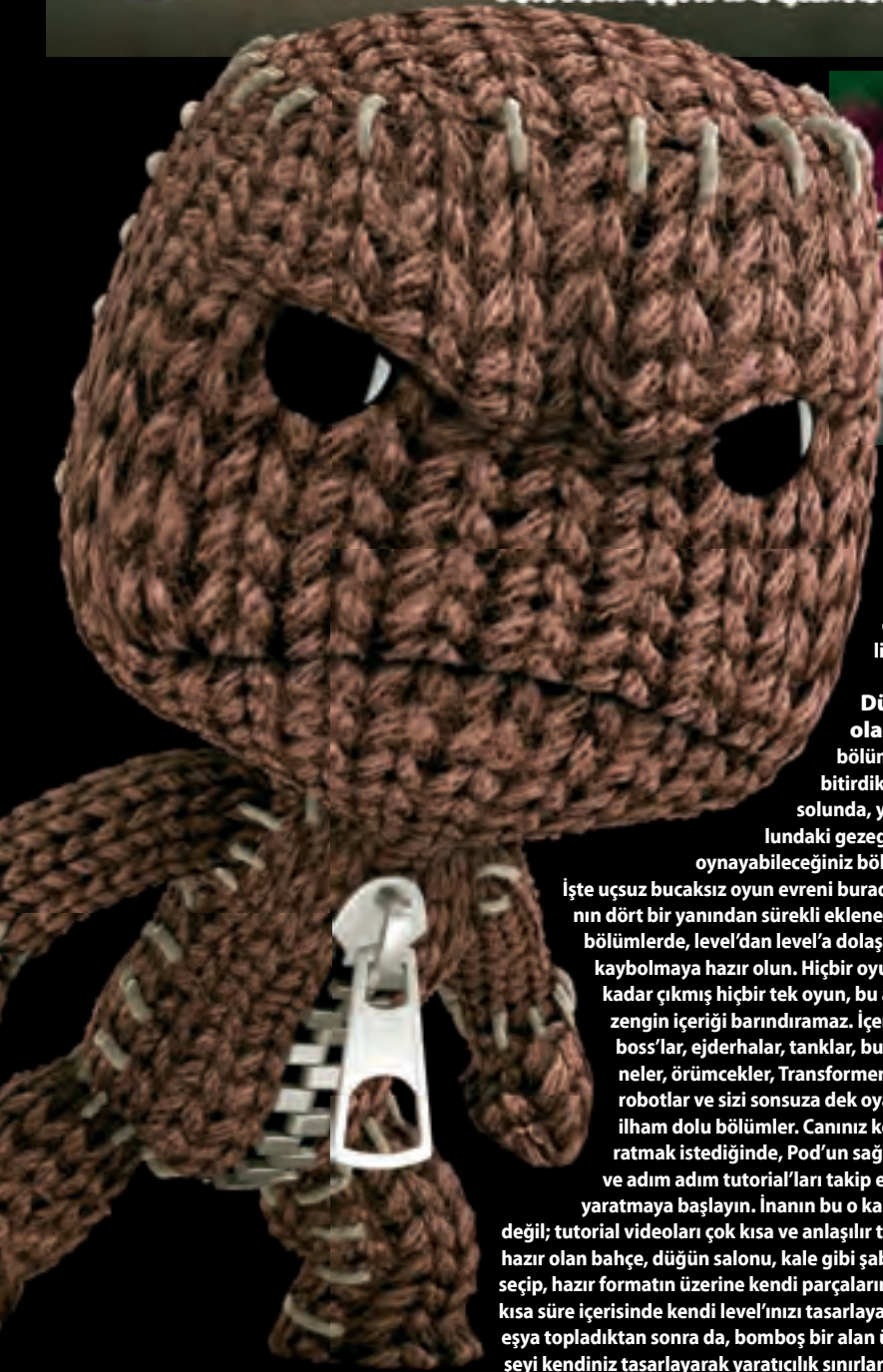
**N'oluyor Ekselans?>** Uzaktan baktığınızda gelişmiş bir Mario oyunu gibi görünen LBP'de sevimli bir bez bebeği kontrol ediyoruz. Çeşitli kostümler giydirecek şekilde sokabildiğimiz bez bebeğimiz, eskiden herkesin cebinde taşıdığı "Sanal hayvanlar" gibi çeşitli yüz ifadelerine bürünerek ortalığı neşelendirebiliyor. Oyunun başlarında, her özellik size tek tek bölümler içinde anlatılıyor. Bez bebeğinizin nasıl oynayabileceğinden başlayıp, nasıl Sticker ve dekoratif malzemeler kullanacağınız, Eye Toy'u kullanarak kendi resminizi sağa sola nasıl yapıştıracacağınız vs. size adım adım öğretiliyor. Sonra yapımcıların yaptığı bölümlerde ilerleyerek yeni kostümler, objeler, Sticker'ler filan topluyorsunuz. Daha sonra bu topladığınızı eşyalarla kendi level'ınızı, hatta kendi dünyanızı kurabiliyorsunuz. Yapımcıların tasarladığı bölümler oldukça zekice; üstelik biraz ilerleyince hiç de öyle kolay bölümler olmadığını göreceksiniz. İşte bu noktada oyunun sadece zıpla, koş, atla şeklinde



kurgulanmadığını fark edeceksiniz. Öyle anlar gelecek ki, durup "Şurası nasıl geçilir?" diye dakikalarca düşünmeniz gerekecek. Lisede veya üniversitede aldığınız fizik ve matematik dersleri bile sizi kurtarmaya yetmeyecek. Bazı yerleri 20 defa tekrar oynadıktan sonra, LBP için "Çocuk oyunu" diyenlere "Al da sen geç o zaman şu bölümü!" demek gelecek içinizden. Bez bebeğiniz şen şakrak yolunda ilerlerken, birden bir tarafları tutuşunca suratı ekşiyecek ve onu izleyen herkesin yüzünde gülücükler belirecek. Ortada birden fazla bez bebeğin olduğu durumlarda, bez bebekler birbirini itip çekebiliyor, mimiklerle anlaşıp, yazışarak konuşabiliyor, hatta birbirlerine tokat bile atabiliyorlar. Online olmadan da yapımcıların tasarladığı level'ların belirli noktalarında, ↻







⇒ sadece iki kişinin oynayabileceği yerler var. Toplamda offline olarak dört kişiye kadar destek veren oyunun esas eğlenceli kısmı ise online oynanan bölümler.

#### Dünyalar sizin

**olacak!**> The Gardens bölümündeki ilk üç level'ı bitirdikten sonra Pod'un solunda, yani ana ekranın solundaki gezegenden online olarak oynayabileceğiniz bölümlere girebilirsiniz.

İşte uçsuz bucaksız oyun evreni burada başlıyor. Dünyanın dört bir yanından sürekli eklenen yeni ve yaratıcı bölümlerde, level'dan level'a dolaşıp LBP aleminde kaybolmaya hazır olun. Hiçbir oyun, ama bugüne kadar çıkmış hiçbir tek oyun, bu alemin barındırdığı zengin içeriği barındıramaz. İçeride neler yok ki? Dev boss'lar, ejderhalar, tanklar, bulmacalar, hapishaneler, örümcekler, Transformers gibi dönüşebilen robotlar ve sizi sonsuza dek oyalayabilecek kadar ilham dolu bölümler. Canınız kendi bölümünüzü yaratmak istediğinde, Pod'un sağındaki gezegene gelin ve adım adım tutorial'ları takip ederek kendi level'ınızı yaratmaya başlayın. İnanın bu o kadar da sancılı bir süreç değil; tutorial videoları çok kısa ve anlaşılır tutulmuş. Dilerseniz hazır olan bahçe, düğün salonu, kale gibi şablonlardan birini seçip, hazır formatın üzerine kendi parçalarınızı ekleyerek, çok kısa süre içerisinde kendi level'ınızı tasarlayabilirsiniz. Yeterince eşya topladıktan sonra da, bomboş bir alan üzerine A'dan Z'ye her şeyi kendiniz tasarlayarak yaratıcılık sınırlarını zorlayabilirsiniz.

Hatta kendi tasarladığınızı nesnelere başkaları alıp, koleksiyonuna eklesin diye internete de koyabilirsiniz; başkalarının nesnelere de alıp kullanabilirsiniz. Aynı zemin üzerine koyacağınız objeleri, birkaç kademe öne veya geriye çekmeniz mümkün. Esnek oyun mekaniği sayesinde tasarımlarınızda alabildiğine özgürsünüz. LBP'te gerçek dünyadaki fizik kuralları geçerli. Yani hiçbir nesne asılmadan havada durmuyor, objeler birbiri ile temel fizik kuralları çerçevesinde etkileşime giriyor. Karton parçaları kullanarak yapabileceğiniz şeylerin gerçekten sınırı yok. Dilerseniz kocaman bir cep telefonu, dev bir simit, hatta bir saray, buzdolabı, kestane, saat, hayalet, öcü ne isterseniz tasarlayıp kendi bölümünüze koyabilirsiniz. Küçük oyunlar, değişik bulmacalar, korkunç yaratıklar tasarlayıp, oyuna eklemeniz mümkün. Hatta farklı patlayıcılar ile fizik kurallarını alt üst edebileceğiniz durumlar bile oluşturabilirsiniz. Tabii yapımca firma Media Molecule, bazı oyuncuların çıkışı imkansız noktalar tasarlayacaklarını öngörerek, sıkıyınca başa dönebilmeniz için oyuna bir seçenek koymuş. Online oynamanın keyfini sonuna kadar yaşamak için yanınıza üç kişi daha bulun ve birlikte oynayın. Böylece eğlenmenin de üçe, hatta beşe katlandığını göreceksiniz.

**Game over**> Sony'nin PS3 için şu ana kadar yaptığı en iyi şey; LittleBigPlanet'i





böylesine oyuna aç bir kitleye sunması oldu. Herkes bu serbest "kendin pişir, kendin ye" oyun stilini çok sevdi. PS3'ün Xbox 360'a yetişebilmesi için Sony'nin sadece kendi konsoluna has, LBP gibi daha bir fırın oyun çıkarması lazım. 7'den 70'e herkesin ilgisini çeken LBP'nin ayrıca çocukların zeka gelişimini olumlu yönde etki edeceğine inanıyorum. Mühendislik kabiliyeti gerektiren tasarımlar yapmak, fizik kurallarıyla haşır neşir olarak bir level'in içinden çıkmaya çalışmak; hem eğlenceli, hem de zeka geliştirici olabilir. Tabii ilginç noktalardan biri de insanların bize "E peki oyunun sonunda ne oluyor?" diye sorular sorması. Bu soruya ilk tepkim "Oyunun sonu mu? Ne sonu?" oldu. LBP'nin sonu monu yok; bu oyunda asla "Game Over" olmuyor. Sürekli yeni level'lar ekleniyor ve eklenmeye devam edecek. Bez bebeğiniz de zamanla gelişiyor, kıyafetleri değişiyor ve sürekli yeni kıyafetler de eklenmeye devam ediyor.

Şimdi biraz da görsel detaylara girelim; başta da dediğim gibi yapımcılar LBP için grafik kasmamışlar. Oyun 720p maksimum çözünürlükte görüntü veriyor ve PS3'ün sabit diskinde 600 MB yer kaplıyor. Yine de animasyonların yumuşaklığı, rengarenk kaplamalardaki detaylar çok başarılı. Bize son derece canlı ve yaşayan bir platform sunuluyor. Bez bebeğimizin tasarımı ise kusursuz; bilmesem bez bebeğin ruhu var sanacağım. Mimikler, tepkiler, seslendirmeler, müzikler, tasarım için gereken objeler, eşyalar vs. her şey çok güzel görünüyor. Ama güzel görünmesinden öte, oyun eğlence kısmıyla öne çıkıyor, görsel ve teknik detaylarıyla değil. Söylemeden geçemeyeceğim teknik özelliklerden biri de LBP'nin PS2'nin Eye Toy'u ile tam uyumlu olarak çalışması. Hareket algılayan bu kamera sayesinde oyunun belli noktalarında kendi görüntülerinizi kullanmanız mümkün. Şart değil, ama özellikle kendi tasarladığınız bölümlere, kendi resminizi veya arkadaşlarınızın resmini koymak istiyorsanız kullanabilirsiniz.

**Bana "Vaktim yok" deme**> Para kazanma kaygısıyla beyinleri zehirlenmiş, amatör ruhlu oyuncuların zevkine tasarladıkları bölümler o kadar keyifli ki değme yapımcılara taş çıkartıyorlar bu oyuncular. Server'larda ne ararsanız var: Pac Man, Super Mario 3, Mirrors Edge Level ve daha neler neler. Ama asıl



## ZEKİ DÜŞMANLAR

LBP'de düşmanlarımızı da kendi ellerimizle tasarlıyoruz; öyle hazır olan düşmanları seçip koymuyoruz. Bunun için yapımcı firma Media Molecule, beş - altı farklı çeşit yapay zeka kullandıklarını; oyuncuların tasarladıkları düşmanın fiziksel şekline göre, uygun yapay zekanın seçileceğini vurguladı. Yani tasarladığınız düşmanın fiziksel büyüklüğü, tekerlerinin olup olmaması gibi faktörler, yapay zeka seçimini etkiliyor.

yaratıcı beyinlerin ürettikleri özgün bölümleri görünce, siz de hemen gaza gelip daha iyisini yapmak için kendinizi Edit kısmında buluyorsunuz ve saatlerce dünya ile irtibatı kaybediyorsunuz. İster istemez insan öncelikle şöyle beğendiği bir oyunu taklit etmek istiyor. Ben de gayri ihtiyari Abe's Exoddus'tan bir bölüm tasarlamaya çalıştım ilk olarak. Sonraları tabii daha da derine dalıp bir daha da çıkmadım oyundan. Bir bakıyorsunuz yeni bir güncelleme geliyor, sonra bez bebeklerinize giydirebileceğiniz Street Fighter kostümleri yükleniyor... Biraz o bölüme, biraz bu bölüme bakayım derken bir de baktım haftalar uçup gitmiş; ofisten günde beş defa, yazı nerde diye arıyorlar. Ben yazı mazı düşünür müyüm hiç, bulmuşum böylesi oyunu. Gerçekten bazı oyunları yazdıktan sonra bir daha yüzüne bakmıyorsunuz; ama LBP'yi yazar yazmaz derhal başına geçip devam edeceğim oynamaya. Yıllarca böyle bir oyuna rastlamamıştım, kıymetini bilmek şart. LBP'nin gerçek bir şaheser olduğunu ve oyuncuyum diyen herkesin mutlaka oynaması gerektiğini düşünüyorum. PS3'ü olanlar içinse LittleBigPlanet, olmazsa olmaz bir oyun. ☺

# 84.000

**Level**

Sadece oyuncuların tasarladığı şu anki aktif level adedi 84.000!

# 4

**Kişi**

İnternete bağlanmadan oyunu aynı anda oynayabilecek insan sayısı dört

# 356.000

**Adet**

LBP'nin sadece ABD'de şu an itibarıyla gerçekleşen satış adedi 356.000

# 200

**Level**

Sony, şu ana kadar açık saçık içerik nedeniyle veya telif haklarını çiğnedikleri gerekçeyle 200 kadar level'i sildiğini açıkladı.

## LITTLE BIG PLANET

**ARTI** Animasyonlar, müzikler, ses efektleri, eğlence potansiyeli, artan içerik ve özgünlük

**EKSİ** Zıplamadaki sorunlar, zaman zaman karşılaşılan kontrol sistemindeki ufak problemler

YAPIM Media Molecule

DAĞITIM Sony Computer Entertainment

TÜR Platform

DiĞER PLATFORMLAR Yok

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

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Daha evvel hiçbir oyunda görmediğiniz türden serbestçe bölüm tasarlama olanağı ve diğer oyuncuların tasarladığı bölümlerde oynama keyfi, LittleBigPlanet'i farklı bir kulvara taşıyor.**

# 9,5





Oyuna yeni eklenen Monster Truck üzerinde en kısa zamanda uzmanlaşmanız şiddetle önerilir. Hızlı ve hasar verici bir oyuncak.

Benden söylemesi, bu yanardağ başınızı çok ağrıttacak.



alternatif



PURE

MotorStorm: Pacific Rift'teki sekiz farklı araç tipinden farklı olarak, sadece ATV kullanımına odaklanan PURE ile 36 farklı pistten oluşan farklı coğrafyaları, dünya turu moduyla gezebiliyoruz. Bunun yanında ATV'nizin modifikasyonuna da girebildiğinizi de düşünürsek; oyunun tropik bir adaya kısıp kalmak istemeyen off-road tutkunları için başarılı bir alternatif olduğunu söyleyebiliriz.

# MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Tüm off-road oyunları sahneyi boşaltsın...

MotorStorm PlayStation 3 lansmanına yetişi için gözardı edilen aksaklıklarla doluydu. Ancak yine de çok başarılı bir oyundu; 3.700.000 kopya satarak, tüm PlayStation 3 oyunları arasında en çok satılan üçüncü oyun olma unvanına sahip olmuştu. Piyasa başarısıyla Sony'nin gözbebeği olan MotorStorm'un devam oyunu MotorStorm: Pacific Rift'i de bu sebeple merakla bekliyorduk. Çok değil, iki senebile olmamışken bakıyoruz bakalım, beklediğimize değmiş mi? MotorStorm'u bilenler için daha ilk dakikalardan bu sorunların giderildiğini anlamak mümkün zira Amiga'daki disket sürücülerini aratmayan, uzun yüklemeye zamanları artık yok!

**Mekan değişimi**> MotorStorm'da Monument Valley'deydik, çöl sıcağında kanyonlarda ter döküyorduk. Pacific Rift'te ise oyuna konu

olan festival mekanı olarak Pasifik'te cennet gibi bir tropik ada seçilmiş. Görsel zenginliğin yanı sıra, interaktivite açısından da önemli olan bu seçimle, MotorStorm serisinde bize yeni oyun dinamikleri de sunulmuş. MotorStorm klasiği olarak, her araca uygun olan birçok farklı rotadan birini seçtiğimiz oynanışta bir değişiklik yok; ancak pistlerin çok daha detaylı ve kapsamlı sunulduğunu söyleyebiliriz. Yarışacağımız pistlerden her biri, başarıyla tasarlanmış dört farklı element teması altında gruplanmış: Hava, ateş, su ve toprak. (Kusura bakmayın ama "tahta" diyesim geldi nedense.) Bir yanardağa da ev sahipliği yapan bu zengin adanın her köşesinde farklı tecrübeler sizi bekliyor olacak.

**Su ve ateş**> Size garip gelecek ama MotorStorm ilk tanıtıldığında beni en çok ön cama sıçrayan ve sileceğimizle temizlenen çamur görüntüsü heyecanlandırmıştı. Pacific Rift'te ise benzer bir etkiyi ilk su birikintisine girdiğimde yaşadım. Adada yarışırken kimi zaman sahile vuran dalgalarla, kimi zaman da arazide yer alan su birikintileri ya da şelaleler ile etkileşime giriyorsunuz. Görselliğin yanında burada asıl önemli olan nokta, bunun bize işlev-

HER HAFTA ÜCRETSİZ İÇERİK

Oyunun piyasaya çıktığı gün Nigel Kershaw "Game Director" sıfatıyla önemli bir açıklama yaptı ve büyük çoğunluğu ücretsiz olarak olan yüklenilebilir içerikleri (DLC) haftalık bir sıklıkta sunmayı planladıklarını; ayrıca yılbaşından sonra da bizleri bekleyen büyük paketler olduğunu söyledi.

sel olarak nasıl yansıdığı. Aracınızın motoru, siz turbo'ya bastıkça ısınır ve hatırlarsınız; işte artık burada suya girerek onu soğutabiliyoruz. Çoğu yarışta stratejimizi belirleyebilecek öneme sahip bu detay, MotorStorm'u oynanış tarzımızı değiştiriyor. Bu arada aracımızın boyutu yüzünden, su birikintilerine gömülüp kalabiliyoruz; bu yüzden hem araç seçerken, hem oynarken dikkatli olmak gerekiyor. Bir diğer yeni etkileşimli öğe ise ateş ve tahmin ettiğiniz gibi kaynağı adadaki volkanik dağımız. Ateşin bahsettiğim su etkisinin tam tersini yaptığını ve motorunuzu bir miktar istediğini söylemeye gerek yok sanırım. Rakiplerimizle kıyasıya yarışırken, bir gözümüz de mutlaka lava akıntılarında olmalı; yoksa kelimenin tam anlamıyla yanıyoruz!

Su birikintileri ve lavlardan bahset-

miş çevre ile etkileşimimizin bunlarla sınırlı olmadığını da söyleyelim. Özellikle orman içerisinde geçen yarışlarda, bitki örtüsü sizin kimi zaman dostumuz ama çoğu zaman bizim için de ciddi bir engel. Sadece büyük boyutlu araçların bana mısın demeden üzerinden geçebildiği çoğu yer, motosikletler için ölümcül olabilir.

Bahsettiğimiz tüm bu zengin mekan kullanımlarının üstüne pist çeşitliliği de iki katına çıkmışken; Pacific Rift'te bize orijinal MotorStorm'daki yedi aracın dışında, ek olarak sunulmuş olan sadece tek bir araç var: Monster Truck! Tek başına yarışın seyrini değiştirebilecek bu canavarı kontrol etmek biraz zor; ama kontrollere alışınca bitki örtüsü ya da rakip araç fark etmiyor, hepsini dev tekerleklerimizin altında ezip geçebiliyoruz. Bunlardan birini kullanmıyorsanız, özellikle ormanda arkasına takılmanızı tavsiye ederim, bırakın size yol açsın.

MotorStorm: Pacific Rift birçok yönüyle çok başarılı bir devam oyunu; ancak biz her zaman fazlasını isteriz ya, saymadan duramıyoruz. Şu event seçeneklerine yenileri eklense, iç mekan yarışlarımız olsa, araçlara modifikasyon imkanı eklense, kontroller daha gerçekçi ama basit olsa, bir de dünya turu olsa keşke!

## MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

**ARTI** Yenilenmiş oyun dinamiği, Split Screen multiplayer modunun eklenmesi, daha fazla ve daha detaylı pistler

**EKSİ** Zenginleştirilen içeriğe rağmen yaşanan tekrar sorunu, farklı bir event tipi bulunmaması, araç kontrollerindeki zayıflıklar

YAPIM Evolution Studios  
DAĞITIM Sony Computer Entertainment  
TÜR Yarış  
DİĞER PLATFORMLAR Yok  
WEB www.us.PlayStation.com/  
MotorStormpacificrift  
TÜRKİYE DAĞITICISI Sony Türkiye

Motorstorm: Pacific Rift, bir off-road tutkunuyusanız, size ihtiyacınız olan adrenalinini fazlasıyla sağlayacaktır. .

8.2

Pacific Rift ile artık ekranı ikiye ya da dörde bölebiliyoruz ve çoklu oyuncu desteği ile yarışabiliyoruz. Arkadaş partilerimiz çok çekişmeli geçeceğe benziyor.







# SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

**Ben hayatımda böyle uzun oyun ismi görmedim!**

PlayStation 3

**B**u adı uzun kendi kısa oyunu incelemeye geçmeden önce bir kısaltma bulalım ki, her seferinde "Super Street Fighter II Turbo High Definition Remix" demek zorunda kalmayalım. SF2-HD nasıl, güzel mi? Tamam o halde başlayabiliriz.

Street Fighter II serisi, çeşitli versiyonlarıyla birlikte beş senelik bir dönemi kapsar. 1991 - 1996 yılları arasına denk gelen bu dönemde, ben ilkokula gidiyordum. SFII'yle tanıştığım da kaçınılmaz sınıftaydım hatırlıyorum. Tek hatırladığım şey, ailecek Bandırma vapuruyla yolculuk ediyor oluşumuzdu. Küçüküm, sürekli sallanan vapurda oturmaktan sıkılmıştım. Sünnet çocuğu gibi oradan oraya koştururken tesadüfen bir Atari salonunun yanından geçtim ki... Hayatımda ilk defa görüyordum böyle bir yer, hem de vapurun içinde! İçeri girdim ve "aduuket, dep dep duuket" seslerine doğru ilerledim. Kalabalığı yardım, ekrana baktım ve o an bende film koptu... Kaan, harikalar diyarındaydı artık; bunun geri dönüşü yoktu...

Şimdi yıl 2008; hatta birkaç gün sonra 2009... LEVEL'daki Xbox 360'da SF2-HD oynuyorum. Her oynayımda ise bu harikalar diyarına giden tavşan deliğinin aslında ne kadar derin olduğunu anlıyorum. Dile kolay, aradan 17 sene geçmiş; bu 17 senede 20'den fazla SF oyunu yapılmış. Bütün oyunlar tarafımdan defalarca kez bitirilmiş, özümsemiş. Şimdi bitirme sırası SF2-HD'deydi! Fakat öyle olmadı. Yarım saat oynadım, sıkıldım kapattım sonra... Neden mi?

Nedeni basit, piksel eşittir arcade ruhu, o da eşittir nostalji. HD görsellik o eski tadı verir mi? Vermez!

Gerçi Capcom, "bu pikselli grafikleri HD formatında yeniden yorumlama" fikrini Bionic Commando'da uygulamış ve güzel sonuç almıştı. SF2-HD'de ise sonuç maalesef hüsrana. Oyunun özüne sadık kalınması gerekirken, grafikler değiştirilip yanlış yorumlanmış ve bütünlüğü olmayan karman çorman bir şey çıkmış ortaya...

**Aduket, fakat?!** Start'a basıp oyun girdiğimizde bizi güzel bir karakter seçme ekranı karşılıyor. Güzel dedim çünkü buradaki portrelerin hepsini -dayak yemiş halleri de dahil- Alvin Lee çizmiş. (Çalışmalarını görmek için deviantART'taki sayfasına bakabilirsiniz.) Karakterler arasında gezinip Ken, Ryu ve Akuma üçlüsünden birini seçiyor ve oyuna başlıyoruz. Ben ilk oynadığımda medium zorluk seviyesinde Ryu ile başladım oynamaya. Hemen 10 dakikada bitirdikten sonra "Bu ne yahu?!" deyip Expert zorluk seviyesinde Akuma'yla bitirdim. Yine 10 dakikada yine apar topar... (Gözlerimizin önünde yedi, bitirdi oyunu anında yahu. - Elif) Stick'le değil de arcade kolla oynasaydım, bu süre daha da kısaldı. Zira stick'le dairesel hareketler yapmak biraz zor. İstedığınız zaman istediğiniz hareketi yapamamak işleri biraz zorlaştırıyor fakat bu bir engel değil. Sadece güçlü tekmeyi kullanarak bile oyunu



bitirebilirsiniz; ama bir "aduket", bir "dep dep duket" çekemedikten sonra ne anlamı kalır oynamanın değil mi?

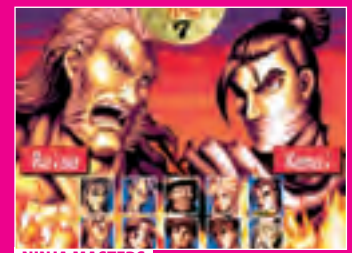
Neyse, zor da olsa kontrollere alışıyor insan. Zorluk seviyesi ve hızlı oynanışa da alışırın, sorun değil. Ama oyunun yeni görünümü alışılacak gibi değil hakikaten. Karakterlerin duruşları, bakışları, renkleri, dövüştükleri mekanları, her şeyleri değiştirilmiş. Zaten güzel olan alt yapıyı "HD yaparak daha da güzelleştireceğiz" mantığıyla bozmanın ne alemi var? Blanka'dan örnek verelim; hatta Blanka'yla durumu özetleyip bitirelim bence! Oyundaki bu elektrik yüklü, yeşil yaratık, SF Alpha'daki şişman, antipatik haline benzer bir şekilde yeniden resmedilmiş. Pikselli çizimine alışkın göz, kontürleri net görünen bu ham çizgiyi yadırgıyor hemen. Piksellenmiş çizginin kendine has bir güzelliği vardır. Tırtıklı, kare kare görüldüğünden çizimlere kendiliğinden doku verir. Nostaljiktir... Atari salonu geçmiş olan oyunculara farklı duygular yaşatır. Şimdi Blanka'ya bakıyorum, sonra arkada ağaca dolanmış anakonda bakıyorum, derisindeki detaylara renklere vesairelere... "Bu mu yani High Definition?" diyorum. Zemindeki ahşap dokusu, arka plandaki bulutlar, tezahürat eden insanlar, hepsi farklı



Karakter detaylarını daha rahat görebilmek için ekran görüntüsüne daha da yaklaşıyoruz ve anlıyoruz ki turuncu bal kabığı gibi görünen şey aslında Blanka imiş. SF, altı tuşla oynanıyor ve karakteri hangi tuşla seçtiğinize bağlı olarak rengi değişiyor. Yani Blanka'yı marul, karpuz, spanak gibi birçok sebzeye dönüştürmeniz elinizde.



## alternatif



### NINJA MASTERS

Aslında Street Fighter'in HD versiyonuna alternatif tek oyun, kendisinin pikselli halidir. "Al birini, vur ötekine" diyebileceğimiz bu iki oyunla, sinirlerinizi bozup zaman kaybetmek istemiyorsanız; size 1996 tarihli Ninja Master'ı tavsiye ederim. Genel olarak Street Fighter'in Ninja versiyonu gibi duran bu oyun ne yazık ki beklenen ilgiyi görememiş ve daha sonrasında unutulup gitmişti. Şimdi yeniden hatırlatmakta fayda var.

## SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

**ARTI** Karakter seçme ekranındaki portreleri Alvin Lee'nin çizmiş olması, oyun sonlarının eskiye kıyasla çok daha güzel görünmesi

**EKSİ** Çok hızlı ve zor olması; bazen de çok kolay ve çabuk bitmesi, yeni HD grafiklerin karışık ve göz yorucu olması

YAPIM Backbone Entertainment  
DAĞITIM Capcom  
TÜR Dövüş  
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360  
WEB <http://games.capcomdigital.com/streetfighteriihd>  
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat  
(www.aralgame.com)

**Piksellerinden arındırılmış, cilalanmış ve de parlatılmış, bunlar yapıldıktan de arcade ruhu sökülüp atılmış bir SF oyunu bu. Ya da siz bu uzun adı söylemeye kasmayın, SF:4'ü bekleyin...**

6,5





# THE LAST REMNANT

**Geriye kalan sadece kaybettiğiniz zaman olacak...**

**S**quare Enix "Öl!" dese ölürüm. Bu konuda kuşkunuz olmasın ama septisizm akımının bir üyesi olarak yaptıklarına da sorgularım. Sorgularım ki yanlış yöne saptıklarında ağızlarına tokadı basabilecekim!

JRPG konusunda, Square Enix'in eline kimse su dökemez derdim ama The Last Remnant'ta 20. saatimi doldurduğum saniye bu düşüncemden vazgeçtim. Zaten Infinite Undiscovery de hiçbir şekilde tatmin edici değildi; buna The Last Remnant'ın hata dolu görsel dünyası ve oyunu uzatmak adına getirilen monotonluk eklenince şöyle bir tittedim ve kendime geldim. Açıkçası Star Ocean: The Last Hope'tan da çok umutlu değilim; artık dualarımız Final Fantasy XIII için. (O da bekleneni veremezse, elveda Square Enix, yaşasın isimsiz yeni kral!)

**"Kız kardeşim nerede?!"** > Rush Sykes'in hikayesinde sadece iki konu var: Yaratıklar ve kaçırılan bir kız kardeş. Bildiğiniz üzere, JRPG'lerde tüm gençler dünyayı kurtarma kapasitesine sahip olduğu için mantık sınırlarını anında aşarak, başlarına kötü bir olay geldiğinde ailelerine koşmaz, birilerinden yardım istemez ve direkt olarak dağ, ova, bayır maceraya açılırlar. Elimizdeki örnekte de Rush'ın kız kardeşi kaçırılıyor ve Rush bir saniye bile beklemeden kasabayı terk edip kardeşini bulmak üzere harekete geçiyor. Daha sonradan öğreniyoruz ki bu pek de normal bir kaçırma olayı değil (Normali nasıl oluyor?), işin içinde daha büyük bir plan var. (Bu da zaten hikayedeki tek şaşırtıcı nokta; geriye kalanında hiçbir heyecan yok.)

Oyuna adım attığımız ilk saniyede Unreal Engine 3'ün güzelliklerini ve bunu kullanmayı bilmeyen insanların elinde ne hale geldiğini görüyoruz. Özellikle kalabalık savaş sahnelerinde framerate bire düşüyor; sanıyorsunuz ki Xbox 360'nuz elden gidiyor, "uç kırmızı ışık" hatası verecek! (Gerçekten bunun olacağını sandım.)

**Yiğidin hakkını yememek lazım; tasarımı ekibi çok iyi bir iş çıkartmış.**

Detaylar ve tasarımlar çok iyi, fakat Unreal motoru biraz güme gitmiş.

Grafik mevzusundan sıyrılabilirseniz de pek rahat edemiyorsunuz. Neden? Bu oyun sıkıcı arkadaşlar. "JRPG olsun, taştan olsun!" söz öbeğini duvarına çerçeveletip asması biri olarak, bana bile fazla geldi. Oyun

## GÖREV ADAMI

Birçok yan görevle süslenmiş oyunda bu görevlerin neden bulunduğunu ben bilmiyorum ama varlar; hem de fazla sayıda. Her şehirde Guild Hall'lar ve Pub'lerden alabileceğiniz yan görevlerin bazıları hikayenin ucundan tutuyor, bazılarıysa hiçbir şey ifade etmeden, sadece oyun süresini uzatmak adına oraya konulmuş.

Guild Hall'lardan alacağınız görevler genellikle birkaç eşya uğruna bulunması zor bir yaratığın peşinden koşmayı veya belirli bir tipteki yaratıktan X sayıda öldürmeyi gerektiriyor. Bunu tamamladıktan sonra da görevi aldığımız yere dönüp ödülünüzü alıyorsunuz. Pub'lar ise daha iyi ödüllere ulaşabileceğiniz, hikayesi daha iyi olan görevlere ev sahipliği yapıyor. Ne var ki bu görevlerde zaman zaman büyük dengesizliklerle karşılaşılıyor ve aldığınız görevin, grubunuz için fazla ağır olduğunu ancak dayığı yedikten sonra anlıyorsunuz.

## XBOX EXPERIENCE

Yeni Xbox Experience Dashboard'a geçiş yaptıysanız, The Last Remnant'ı Xbox 360'nun sabit diskine yükleyebilirsiniz; framerate ve yükleme zamanı problemlerinden bir ölçüde uzaklaşabilirsiniz.

**Xbox 360**

**Savaş ekranının bu denli karışık gözüktüğüne bakmayın; hepsi fasa fiso. Dört komuttan birini seçiyor ve oturup izliyorsunuz.**

## alternatif



### ETERNAL SONATA

Buraya Lost Odyssey de yazdım, Infinite Undiscovery de ama bu yapımları size öneremem. Alın Eternal Sonata'ya, çıkın Chopin'le bir yolculuğa ve masal tadında bir rüya alemine balıklama dalış yapın.

süresini uzatmak adına bir ton gereksiz savaş ve konudan kopuk olayla bezenmiş olan The Last Remnant, 20. saatimin sonunda beni delirtti. Aslında gereksiz savaşlarla da sorunum yok ama oynanış da zevkli değil ki arkadaşı!

**Başına buyruk** > Rush'ın yanında beş adet grup lideriyle çıktığımız sıra tabanlı savaşlarda, liderlerin altında da beşer tane asker bulunuyor. Yani diğer JRPG'lerin aksine, burada grupları kontrol ediyoruz. Ya da öyle

yaptığımızı sanıyoruz; zira bu liderler nadiren istediğimizi yapıyorlar ve zaten, onlara yaptırabileceğimiz komutlar inanılmaz kısıtlı. Bir iyileştirme emri veriyorsunuz; bekliyorsunuz bekliyorsunuz sizi takan yok! Olayların bu derece rastlantısal gelişmesi, grubunuzun sizden bağımsız hareket etmesi önemsiz savaşlarda sorun olmuyor; fakat özellikle boss'larda çileden çıkıyorsunuz.

Oyunun yegane iyi özelliği oyunu dilediğiniz yerde kayıt edebiliyor olmanız. Tabii oyunun rastlantısal yapısı yüzünden bir süre sonra, her üç dakikada bir oyunu kaydederken buluyorsunuz kendinizi ve bu da aslında ortada bir sorun olduğunun kanıtı sayılır.

Beni hayal kırıklığına uğratan oyunlar arasında biri daha ismini altın harflerle kazırken; bu oyunu kimseye tavsiye etmiyorum ve sizi kaliteli bir Square Enix yapımında görmek umuduyla selamlıyorum. 🎮

## THE LAST REMNANT

**ARTI** Tasarımlardaki Square Enix kalitesi

**EKSİ** Unreal motorunun heba olması, kaplamalardaki sorunlar, uzun yükleme süreleri, vasat hikaye, berbat oynanış sistemi

YAPIM Square Enix  
DAĞITIM Square Enix  
TÜR RPG  
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3  
WEB [na.square-enix.com/remnant](http://na.square-enix.com/remnant)  
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**"Eve kapanıp çıkmam hocam!" deyip de evden nasıl fırladım gittim... Square Enix beni çok üzdü; hayallerimle oynadı. Buna siz de izin vermemeyi ve Square Enix kaliteli bir yapımla karşımıza çıkana kadar protestonuza devam edin.**

**5**





# SONIC UNLEASHED

**Yılların eskitemediği kahraman; asfaltın düşmanı, rüzgarın dostu Sonic the Hedgehog!**

**M**isal, dokuz yaşındaki kuzeninizi, bu ayın hit oyunlarından biri olan Left 4 Dead'in başına oturtursanız, travmadan hezeyana doğru sürüklenen bir insan yaratmış olursunuz. Aynı şekilde suratınıza bağıra bağıra Call of Duty anlatan, World of Warcraft'in engin dünyasında kendine yer edinmiş bir arkadaşınıza da Viva Pinäta oynatmanız mantık sınırlarının dışında kalacaktır.

Bu yüzden bir oyunu oynarken, kendimi farklı yaş gruplarında hissetmeye çalışırım. Derim ki "Şu an 10 yaşındayım ve karşımda rengarenk bir oyun var; bundan zevk alıyorum muym?" Ya da hafta sonu LAN partiyeye katılacak olan bir gamer olarak hayal ederim kendimi ve derim ki "Bu mavi yaratığı kontrol etmek bana ne katıyor?"

Sonic Unleashed'in başında da kendime soru sordukça sordum ama çoğunu yanıtlayacak fırsatı bulamadım çünkü Sonic hızlıydı; Sonic kendi başına buyruk hareket etmek istiyordu ve sadece bir konuyu odaklanmama izin verdi. Nihayetinde kendimi uzun ve saatte 350

## IŞIKLANDIRMA ÜZERİNE

Daha ilk saniyeden grafiklerde ilginç bir nokta dikkatinizi çekiyor: Her şey çok parlak, çok net ve çok... sıcak. Bunun nedeni, özellikle gündüz bölümlerinde kullanılmak üzere "Global Illumination", yani "küresel ışıklandırma" metotunun uygulanmış olması. Böylece, bölümlerin yer aldığı tüm alanlar önceden ışıklandırılmış, üstüne objeler ve düşmanlar atılmış ve nihayetinde her türlü detay birbirine uyumlu olmuş. Yüzlerce bilgisayarın üç gün içerisinde tüm bölgeleri render etmesiyle ulaşılan sonuç, tam anlamıyla göz kamaştırıcı.

km'nin altına düşmeyen bir maceranın içinde buldum; pişman da olmadım.

**Pis doktor!** > Dr. Eggman'ın dünyayı yine kaosa sürüklemesini konu alan Sonic Unleashed, Chaos Emerald'ların (Büyülü mücevherler.) gücünü kaybettikten sonra Sonic'in onları tekrar eski haline getirme macerasını konu alıyor. Dr. Eggman olup olmadık yerlerde Sonic'e bulaşıyor, dünya halkını taciz ediyor ve ipin ucu kaçıyor.

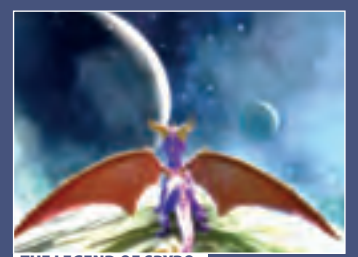
Sonic, hala bildiğimiz Sonic: Mavi, kirpi ve hızlı. Bir de bilmediğimiz bir Sonic var ki ona "Werehog" dememiz mümkün. Sonic, bu oyuna özel olarak gece olduğunda bir kurt-kirpiye dönüşüyor ve çok daha güçlü bir hale geliyor.

Gece ve gündüz, oynanışa birebir etki eden bir sistem. Her bölgenin bir gündüz, bir de gece versiyonu bulunuyor ve gündüzleri Sonic mavi halıyla, son derece hızlı hareket ederken geceye geçiş yaptığınızda daha güçlü ama yavaş hareket eden bir Sonic'le karşılaşıyorsunuz.

Gündüz bölümleri, Sonic'in alışıldık halini ekrana getiriyor. Sonic, son hız koşuyor, platformdan platforma atlıyor, dönüyor, tırmanıyor ve bitiş noktasına olabildiğince hızlı bir şekilde varmaya çalışıyor. Gece bölümlerinde ise Prince of Persia'yı andıran bir oynanışla karşılaşıyoruz ve güçlü Sonic'in düşmanlarını tekme tokat ortadan kaldırmasını sağlıyoruz.

İki farklı formdaki Sonic, tamamıyla birbirinden bağımsız birer oynanış şekline sahip ve her iki tarafta da bir takım sorunlar mevcut. Örneğin gündüz bölümlerinde, paldır küldür koşmak çok zevkli fakat oyun o kadar hızlı olmuş ki, tam bir karambol söz konusu. Nereye koştuğunuzu, neyi topladığınızı, neyi aştığınızı pek anlayamıyorsunuz. Gece bölümlerinde de yapay zekanın ve bölüm tasarımlarının "ucuz" hali yüzünden, bir süre sonra ilk anlarda duyduğunuz heyecanı kaybediyorsunuz. Bir de buna bazı Boss savaşlarının anlamsızca uzun olması eklenince, oyunu oynamak için ikinci bir kez düşünürken buluyorsunuz kendinizi.

## alternatif



THE LEGEND OF SPYRO:

DAWN OF THE DRAGON

Spyro belki Sonic kadar hızlı değil lakin renk paleti olarak Sonic'ten aşağı kalır yanı yok. Ufak bir ejderhayı kontrol etmek, havalarda uçurmak ve birçok "sevimsiz" engeli aşmak kulağınıza hoş geliyorsa, Spyro'ya da göz atabilirsiniz.

**Gidiyorum** > Bazı RPG öğelerinin oyundaki yerinden de bahsetmek durumundayım. Oyunda sadece "Ring" toplamak pek anlamlı olmadığı için ve düşmanları öldürmek bir işe yarasan diye sarı kristaller yardımıyla Sonic'in özelliklerini geliştirebiliyoruz. Yeni combo'lar ekleme, Sonic'i daha hızlı, daha güçlü hale getirme işlemi oyuna pek fazla bir şey eklemiyor ama ne yapıyorsanız, onu düzgün yapmaya itiyor sizi. (Ne kadar iyi oynarsanız, o kadar çok sarı kristale ulaşıyorsunuz.)

Eski heyecanı elbette bulamadım bu oyunda fakat uslanmaz bir Sonic fanatığı olduğum için zevk almadığımı da söyleyemem. Özellikle yaşça küçük oyunculara ve Sonic hayranlarına hitap eden Sonic Unleashed, şu sıralar oynayacak bir şeyler arıyorsanız fena bir seçim sayılmaz. 🎮

## SONIC UNLEASHED

**ARTI** Mükemmel grafikler, Sonic'in hızının tam anlamıyla hissedilebilmesi, barışarılı bölümler

**EKSİ** Frame rate problemi, rezalet yapay zeka, hızı tam anlamıyla hissetme adına kontrolün kaybedilmesi

YAPIM **Sonic Team / Dimps**  
DAĞITIM **SEGA**  
TÜR **Aksiyon**  
DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360, PS2, Wii**  
WEB **www.sonic-unleashed.com**  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Bir Sonic Adventure olmayı başaramıyor Sonic Unleashed. Yine de eğlenceli oynanış sistemi ve mükemmel grafikleriyle tüm Sonic hayranlarına eğlenceli bir yolculuk vaad ediyor.**

**7.2**

Bu yaratık etrafı dağıtmaktan ne zaman vazgeçecek...







# THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

*Spyro'dan yeni bir hayal kırıklığı...*

**M**er derherda nasıl mı bu hale geldi? PlayStation 2 piyasaya çıktığında Spyro'nun asıl sahibi olan Universal tek bir platformla yetinmemeye karar verdi ve Spyro'nun farklı platformlara taşındı. Ondan sonra ise iyisiyle kötüsüyle serinin birkaç oyunuyla daha tanıştık. Serinin en yeni oyunu olan The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon ise güzel grafikleri, başarılı seslendirmeleri ve hoş müzikleri ile dikkat çekiyor. Sorun ise bu özelliklerin tek başına iyi bir oyun için yeterli olmaması.

**Cynder'le yeni bir başlangıç...>** Aslında Dawn of the Dragon'un öyküsü de, serinin devamlılığı açısından oldukça başarılı düşünülmüş. Her şey bir önceki oyunun kaldığı yerden başlıyor. Spyro, Sparx ve Cynder son üç yıl boyunca onları uyutan bir büyünün etkisinden uyanıyorlar. Cynder, önceki oyunda karşımıza bir düşman olarak çıktığı için Sparx'ın pek de haz ettiği bir karakter değil. Fakat iyi yürekli Spyro ona güveniyor

ve Cynder serinin yeni oyununda, iyiliğin yanında Dark Master'a karşı mücadelede katılıyor. Ve bu gelişme oyundaki en güzel seçeneklerden birini ortaya çıkartıyor; Spyro'nun yanı sıra artık Cynder'i de yönetebilirsiniz. Ama ne yazık ki bu da iyi bir oyun için yeterli olmuyor.

Oyunun grafikleri, neredeyse PS3'te olduğu kadar güzel. Karakterler, arka planlar ve animasyonlar pek çok oyuncu için ortalamanın üzerinde olarak değerlendirilecektir. Dolayısıyla oyunun başlarında Spyro ile birlikte etrafı ve kontrolleri keşfederken her şey yolunda. Yavaş adımlarla etrafınızı geziyorsunuz. Arada sırada karşınıza çıkan birkaç yaratık ile dövüşüyorsunuz. Ama oyunun daha başlarında aynı anda birden fazla yaratıkla mücadele etmeye başladığınızda işin rengi de değişmeye başlıyor. Gra-

fikleri güzelleştirmeye harcanan zaman, ne yazık ki oynanışa yansıtılmamış. Her hareketinizde güzel efektler hoş gitse de, hemen hepsinin ekranın büyük kısmını dolduruyor olması oldukça can sıkıcı bir şekilde görüşünüzü engellemeye başlıyor. Nerede olduğunuzu, daha önemlisi yaratıkların nerede olduklarını görmeye çalışmaktan gerçekten dövmeye dikkatinizi verememeye başlıyorsunuz.

Bir süre sonra buna alışsanız da bu kez de aynı anda pek çok yaratıkla karşılaştığınızda tek yapabildiğiniz, bir tuşa karar verip ona basmaya başlamak. Ortalık kısa sürede öyle bir karışıyor ki, ne olduğunu anlamak imkansız hale geliyor. Oyunda farklı saldırı çeşitleriniz olmasına rağmen,

bunları en uygun zamanlarda kullanmaya çalışmak neredeyse imkansız. Bu nedenle zaman zaman Dawn of the Dragon hayal kırıklığı yaratabilecek seviyeye ulaşabiliyor.

**Halinin altında kalanlar...>**

Bunların ötesinde The Legend of Spyro için tek söyleyebileceğimiz, serinin çok daha iyi günler görmüş olduğu. Ancak eğer oynanış sistemi uzun vadede canınızı sıkmasa Dawn of the Dragon, size keyifli anlar yaşatabilir. **ÜMİT**



YAPIM **Etranges Libellules**  
DAĞITIM **Activision**  
TÜR **Aksiyon**  
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Wii, Xbox 360, DS**  
WEB <http://lair.spyrothedragon.com>  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**  
([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Özellikle genç oyuncuların çok sevebilecekleri bu karakterin şöhreti, görünüşe göre yapımcıları strese sokmuş ve "daha güzel bir şey ortaya koyma" baskısı yüzünden hedefi şaşırmışlar.**

**5.9**



# DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD

*0 kadar erkek, bir ejder topunun peşinden koşturuyor; çok mantıksız!*

**D**ragon Ball (Ejder Topu) serisi çizgi dizisiyle gönüllerimizi fethetmişti ilk başlarda. Sonra Dragon Ball'un oyunları gelmeye başladı; çizgi dizi, seri, karakterler derken dallanıp budaklandı ve 90'lı yıllar, çocukluğuna veya gençliğine denk gelen birçok insan Dragon Ball serisi ile bir şekilde haşır neşir olmak zorunda kaldı. Dragon Ball serisinden sonra yayına giren Dragon Ball Z serisi de Dragon Ball serisi için önemli bir milattı. Çünkü Z serisi, Son Goku'yu konsol ekranlarına taşıyacak ve bir dövüş oyunu yaratacağı. Oyunlar beklendiği gibi büyük ilgi gördü. Budokai ve Shin Budokai serileri kendine özgü karakter çizimleri, dövüş sistemleri ve oyun motoru sayesinde yakaladığı başarılı çizgiyi devam ettirdi. Şimdi serinin PS2 için çıkan son oyunu Infinite World elimizde ve ilk görüşte söylenecek tek şey, Dragon Ball Z'nin kredisini yavaş yavaş doldurmaya başlıyor oluşu.

**Bu harmanda lezzet var!>** Dragon Ball Z: Infinite World, Dragon Ball'un Budokai ve Shin Budokai oyunlarının başarılı bir karşımı şeklinde hazırlanmış. Oyunda ek olarak yeni dövüş teknikleri ve yeni görev seçenekleri yer alıyor. Bunun da yanı sıra, oyun ara içi anime görselleri ile desteklenmiş. Bu da çok ilgi çekici çünkü hikayenin içinde ilerlerken sıkılmanızı engelleyen bir etken olmuş. Daha fazla ara video izlemek için bile bölüm geçmeye çalıştığınız oluyor. Bu videolar ayrıca hikayeden kopmanızı da sağlıyor. Bu şekilde oyun kendini oynatmasının yanı sıra, oyuncuyu da animenin içine çektiğinden büyük bir artı sahibi

oluyor.

Dragon Ball Z: Infinite World öyle bir oyun olmuş ki, eğer Dragon Ball animesine ilgi duyuyorsanız veya şu ana kadar PS2'deki tüm Dragon Ball Z oyunlarını oynadıysanız seriye DBZ: Infinite World'ü alarak devam etmenizde herhangi bir sakınca yok. Ama eğlenceli ve yeniden oynanabilirliği yüksek bir dövüş oyunu arıyorsanız, ne yazık ki aradığınız şey DBZ: Infinite World değil. Sözün özü, Infinite World çok başarılı bir oyun değil ama oyunu alıp almamanıza karar verecek merci Dragon Ball serisi ile aranızdaki münasebet. **SAMİ**

YAPIM **Namco Bandai**  
DAĞITIM **Atari**  
TÜR **Dövüş**  
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**  
WEB [www.atari.com/us/dragonballz/infiniteworld](http://www.atari.com/us/dragonballz/infiniteworld)  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

**Dragon Ball Z: Infinite World, Dragon Ball sevenlerine yönelik ve içerisinde fazla yenilik barındıran bu yüzden de vasatın biraz üstünde olarak değerlendirebileceğimiz bir oyun.**

**5.5**



# SHAUN WHITE SNOWBOARDING

PSP

*Deve gücü, tazi hızı...*

**S**porcu ismi kullanılarak yapılan spor oyunları arasında dikkat çekici bir yere sahip olan Shaun White Snowboarding, oyuna başladığınız andan itibaren isimin aslında önemli olmadığını kafamıza vura vura hatırlatıyor. Daha önceden snowboarding veya skateboarding oyunları oynamamış biri için bile oldukça kolay ve detay yoksunu bir yapımdır. Kısacası bir hayal kırıklığı Shaun White Snowboarding.

Oyuna başlar başlamaz ilk dikkat ettiğim özellik oyunun müzikleri oldu. Bence müzikler, bu tarz oyunlarda önemli bir yere sahip. Bildiğimiz ama playlist'imizde olmayan, gaza getiren ve oyunla bütünleşip ve ruh halimizi olumlu yönde etkileyen ancak bizi biraz agresifleştiren etkileyen ve bunu oyuna yansıtmasını sağlayan müziklerin olması oyunu daha eğlenceli kılar. Fakat müzik seçimiyle bile vasatlığını kanıtıyor bize Shaun White Snowboarding. Eski bir playlist ve seçilen parçaların böyle bir oyun için "sıradan" parçalar olması bu açıdan da oyunun baltalanmış olduğunu gösteriyor.

Oyunun oynanabilirliği hakkında anlatılacak pek bir şey yok, zaten yokuş aşağı kayarken sağa sola yönlendirmek ve rampalardan atlayıp trick'lerinizi sergilemek dışında oynanabilirlik yok. Grind bile otomatik olduğundan -çoğu zaman biz istemediğimiz halde- grinding platformlarının yakınından geçtiğimizde, kendimizi birden platformun üzerinde mükemmel (!) bir dengeyle grind yaparken buluyoruz.

**Flying Tomato\***> Karakterler, skill'ler ve snowboard'lar. Böyle bir oyun için olmazsa olmaz dediklerimiz. Aslında hepsi de yaratılmış, varlar yani. Fakat niye varlar? Nasıl bu kadar kullanışsız ve az sayıdalar? Daha önceden de bu tarz oyunlar çıkmış olmasına rağmen bu sorulara cevapsız kalan Shaun White Snowboarding, "Kötü, kötü, kötü bir oyun olmuş" demek istiyorum! KÖTÜ, KÖTÜ, KÖTÜ!!!

Bölümler ise yaratıcılıktan yoksun ve dar sınırlar içerisinde. Kayabileceğiniz baş ülkenin her birinde dört pist dışında özgürce kayabileceğiniz bir alan ya da mod



yok. Pistler uzunluk ve platformların yeri bakımından farklı gözükse de hepsinde yapabileceğiniz aynı. Belki de beklentilerimizi daha oyuna başlamadan düşürmeliyiz. Fakat bu noktada da aklıma takılan PSP'nin son derece "yetenekli" bir konsol olması. Yani beklentilerimizi düşürsek de, bu oyunla ilgili hiç bir şeyin doğru olmadığını görmemizden gelemezler.

\*Flying Tomato: Shaun White adıyla ünlü snowboard'unun takma adı.

DEHA



YAPIM **Ubisoft**  
DAĞITIM **Ubisoft**  
TÜR **Snowboarding**  
DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS2, PS3, Xbox 360**  
WEB **shaunwhitegame.us.ubi.com**  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Tiglon**

**"Hız" ve "yeteneğin" iç içe olduğu bir platformda, hızın yüzeysel olduğunu ve yeteneğin ise görselle sınırlı kaldığını görmek üzücü. Belki de bu oyunun Neversoft'tan çıkması gerekiyordu.**

4,6



# TOM CLANCY'S ENDWAR

PSP

*Budaklı meşe odunu*

**T**om Clancy'yi severim; romanlarını keyifle okuduğum gibi içinde emeği geçen oyunları da severim. Modern politikayı, stratejiyi, silahları ve teknolojiyi her yönüyle iyi anlıyor ve yol yordam gösterdiği yapımlar da benzerlerinden çok daha gerçekçi ve haliyle etkileyici oluyor. Geçen ay Xbox 360 için incelemesini yazdığım Tom Clancy's EndWar hem gerçekçi, hem eğlenceli, hem de devrimsel bir oyundu; hala keyifle oynuyorum. Oyunun en önemli yeniliği, çok iyi çalışan bir "sesle kumanda sistemi"ydi. Tom Clancy's EndWar'un Psp versiyonu olduğunu görünce haliyle meraklandım ve bu kısa incelemeyi kendim yazmak istedim.

**Battle Isle**> Ancak oyunu çalıştırınca gözlerime inanamadım, nasıl rezil grafikler! Tom bu oyunu yapanları nasıl budaklı meşe odunuyla dövmemiş anlayamadım. Nintendo DS'den aynen alıp PSP'ye aktarmışlar ama ne dokunmatik ekran, ne DS'in çift ekranı olmadan oyunun kabul edilebilir hiçbir yanı kalmamış. E, ses kumandası da yok; zaten oyun gerçek zamanlı da değil artık tur bazlı! E, dumur üzerine dumur; darbe üzerine darbe... Elbette Xbox 360 grafikleri beklemediğim ama cidden bu oyun PSP'ye de oyuncuya da küfür gibi olmuş. Oysa PSP için ne kadar ilginç olabilirdi bu oyun...

Peki, hiç mi oynanması yanı yok bu oyunun? Nostaljik oyun severler için, retro oyun severler için inci gibi, eskiden Battle Isle vardı ona benziyor valla. Tabii ki hoşunuza gitmesi için önce sınırlarını zın yatışması gerekli. EndWar'un Psp sürümünü almak, maksimum kazıklanma hissi yaşamak için doğru tercih! ALI

YAPIM **Ubisoft**  
DAĞITIM **Funatics**  
TÜR **Strateji**  
DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360, PS3, DS**  
WEB **endwargame.us.ubi.com**  
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

**Bu oyun Xbox 360'da ne kadar güzelse PSP'de o kadar başarısız. Retro oyun seviyorsanız gidip Nintendo DS sürümünü alın bari de en azından dokunmatik ekrandan faydalanın.**

5



# CASTLEVANIA JUDGEMENT

## Ders notlarınızı kimseye vermeyin

**B**u birbiriyle savaşan, kılıç, gülle falan sallayan Japon bebesi tipli karakterleri görünce, aklıma üniversite yıllarım geliyor. Henüz üniversiteye gitmeyenleriniz bilmez, çan eğrisi sistemi denilen bir başarı sistemi vardır. Buna göre, bir öğrencinin başarısı, hocanın verdiği nota göre değil, sınıftaki diğer öğrencilerin aldıkları nota göre ölçülür. Eğer siz yüksek not kabul edilen bir grubun içinde kalıyorsanız, başarılısınız. Herkes sıfır aldığında siz bir almışsanız, başarılısınız demektir... Şimdi bu çok acımasız bir sistemdir. Yanındaki arkadaşın bir numaralı rakibin haline gelir, kopya vermezsin, ders notu vermezsin ve yardım etmezsin. Bazısı da gelir sana kızar, neden ders notlarını vermiyorsun diye.

Oysa bu öğrenci, çan eğrisi başarı sisteminin acımasız gerçeği ile yüzleştiği gibi, yanındaki sınıf arkadaşının yarın mezun olduğunda, onunla aynı iş yerine başvuracağını ve ikisinin de mülakata girip maaş dileneceği kişinin önündeki dosyada, hangisinin daha yüksek notlar almış olduğuna göre karar vereceğini çözmüş öğrencidir.

Nihayetinde o okulda okumanın amacı, iyi bir holdinge girip yüksek maaş almak; bıçak gibi ütülenmiş lacilerinle, pahalı arabanın taksitlerini öderken, senden çocuk yapmak isteyen güzel kızlardan birini seçip, Mortgage ile aldığı dairenin ödemelerini tamamlayıp, çocuğun okul taksitlerine yetişebilmektir. Ve bunun için ihtiyacı olan işi elde edebilmenin önündeki tek engel, sınıftaki veya diğer okullardaki öğrenci arkadaşlarıdır, değil mi? E oldu olacak, sınıftakilere notlarını ver, sonra git diğer okullardaki öğrencilere de ücretsiz ders ver; ver ki hepsi mezun olsun, hepsi senin işine talip olsun. Sonra aslında senin bineceğin spor arabayı o alıp, parası daha çok olduğu için, aslında senin evleneceğin kızla o evlensin, senin oturacağı lüks daireyi o tutsun... Değil mi? Arkadaşlık, dostluk falan hep böyle günler için.

YAPIM Japonlar yapmış  
DAĞITIM Dünyaya dağıtmışlar  
PLATFORM Wii

0



# BLOCK PARTY

## En mükemmel kızın mutluluk verdiği maksimum süre

**S**evgili canının içi LEVEL okurları, hazır bu kadar gereksiz bir oyunla karşılaşmışken, onun işgal edeceği yeri, size faydalı ve ilginç bir bilgi vermek için kullanmak istiyorum. En mükemmel kızın, mutluluk verdiği maksimum süre kavramını hiç duydunuz mu bilmiyorum... Ama bu ilişki matematiğinde kullanılan bir sabittir, "E.M.K.M.V.M.S." olarak da anılır ve Pi sayısı gibidir.

Bu sabit, ideal şartlar altında -yani kadının mükemmel olduğu ve diğer tüm şartların da mükemmel olduğu durumda- bir kadının bir erkeği sıkıp, kendinden bıktırana kadar geçireceği, adamın "Eeeah yeter be!" diyerek "Başka dilber yok mu?" arayışına gireceği süreyi işaret eder. Aslında bu süre herkes tarafından üç yıl olarak bilinir. Belki duymuşsunuzdur, aşkın ömrü üç yıldır derler ya hani, işte onu diyorum, yalan o inanmayın! Yaptığım derin araştırmalar sonucunda, bu sabitin değerinin sadece üç ay olduğunu tespit etmiş bulunuyorum. Evet, eğer mükemmel bir kadına sahipseniz ve tüm diğer şartlar da ideale, ondan bıkmaya süreniz maksimum üç ay olacaktır. Eğer hanımkiyavruceğimiz "mükemmel" değilse, yani kışkacı, "kezban", çirkin vs. ise ondan bıkaacağınız sürenin, bu sabitin işaret ettiği süreden çok daha az olduğuna emin olabilirsiniz.

Misal, benim için bir kezbandan bıkmaya süresi üç saniyedir. Kezban, okumuş etmiş, ağzı iki satır laf yapan bir kıza, bir gece katlanabilirim. Kezbanımız hem eğitilmiş, hem birikimli, hem güzel, hem de zenginse (Buradan kendisine selam ederim.), birkaç kısa gece ve gündüz boyunca kendisine katlanabilirim. Yok, hala inatla ben sonsuz aşk arıyorum diye kendinizi paralayınız varsa da hala, mükemmel kadını bulduktan üç ay sonra görürüm ben sizi. ☺

YAPIM Of Ya'Rabbim  
DAĞITIM Daralıyorum yemin ederim  
PLATFORM Ne fark eder ki?

0





# MLB SUPERSTARS

## Dijital çağda hala makasla fotoğraf kesen aşık

**E**ski romantik aşıkları bilirsiniz; en azından yaşınız o dönemlere yetişmediyse de, filmlerde görmüş olmalısınız. Dijital fotoğraf makinelerinin olmadığı zamanlarda, sevgilisi ile fotoğraf çektirip, sonra bunları götürüp fotoğrafçıda tab ettirip, evde bir albüme saklayan aşık tipler vardı. İşte bunlar sevgiliden ayrılınca ilk iş ellerine makası alıp, bütün fotoğraflardan sevgililerini keserdi. Şimdi, bakıyorum da, bunlardan çok kalmadı ama hala biraz var. Geçen bir arkadaş, eline makas

almış fotoğraf kesiyor. "Ne yapıyorsun oğlum?!" dedim; orali bile olmadı. Sonuç olarak bu arkadaşlar, romantik kalacağım diye kendilerini paralarken, malı götüren alemin fırlamalarının tozunu yuttuğu yetmiyormuş gibi, sevgiliden tekme yiyip terk edildiğinde, eline makas alıp, Polaroid makinesiyle çektiği fotoğrafları ktır kutur doğrayan yavrularımızdır.

Oysa, evladım bak dijital makineler var on senedir falan, film bile kalmadı artık. Çeksene dijital dijital, her sevgiliyle ayrı bir

klasör yap. Bence ayrılınca silme, DVD'ye kaydet, arşivle ama ille sileceğim dersin, hangi sevgiliden ayrılıyışın onun klasörünün üzerine gelip, Delete tuşuna basıyorsun. Bir saniyede bütün yaşanmışlıkların tortusundan sıyrılıveriyorsun. Mis! Yaşanmışlıkların tortusu...☹

YAPIM **Sayıyla mı verdiler?**  
DAĞITIM **Dağilin ulan çevremden**  
PLATFORM **Kafayı yiyeceğim**

0



# SIX FLAGS FUN PARK

## Bez bebeği ile duygusal bağ kuran yetişkin kız

**S**evgili LEVEL okuru, burayı dikkatli okuyun; şimdi nasıl adaletsiz bir dünyada yaşadığımızı göstermek için size çok ilginç bir karakteri tanıtacağım. Kim bu karakter: Bez bebeği ile duygusal bağ kuran yetişkin kız tabii ki! Biliyorsunuz, erkekler için "oyun" oynamak çok büyük bir ayıp olarak kabul edilir. Sevgilileri, eşleri, yetişkin erkeklerle kök söktürür: "Yok sen bilgisayarda oyun oynuyorsun, PlayStation ile zaman geçiriyorsun cart curt..." Ama hiç dikkat ettiniz mi, bu hanımımızkeçizyavruceklerimizin evlerinden, odalarından bez bebekler, oyuncak ayıcıklar eksik olmaz. Onlara istedikleri zaman çocuklaşp, oyuncaklarına sarılmak serbest, erkekler yasak! Öyle mi? Ben bu dünyayı kırırm arkadaşım, kırırm!

Canım kızım, bak şimdi sözüm sana: Yaşın gelmiş 19 - 20'ye, ama hala yedi yaşında, komşunun oğlunun doğum gününde hediye ettiği hüznülü bakan bez bebeği -ismi de muhakkak ki, Münü, Pükü, Züzü, Tütü, Cekü falandır- kollarına alıp, "Tek dostum sensin değil mi Mükü, tek aşkım sen olacaksın değil mi ömür boyu..." gibi, acınası depresif diyaloglarla sürdürdüğün hayatında, ne cesaretle, ne hakla hayat arkadaşının, sevgilinin oyununa, oyuncağına, hobisine kulp bulmaya cüret edebiliyorsun?☹



YAPIM **Kan beynime sığıyor**  
DAĞITIM **Şansınızı zorlamayın**  
PLATFORM **Tersim pistir**

0





**K**oreli Nflavor firması tarafından yapılan ve Türkiye’de GameSultan tarafından dağıtılan Rappelz, ücretsiz MMORPG oyunları arasında büyük bir oyuncu kitlesine sahip olan, oldukça kaliteli bir yapımdır. Bu yazıda ise Rappelz’ın zengin içeriğinden ve GameSultan’ın oyun için yürüttüğü bazı cazip kampanyalardan söz edeceğiz.

Rappelz’ın dünyası üç büyük ırk tarafından paylaşılıyor. Oyun dünyasının hikayesini özetlemek gerekirse; dünyadaki en kadim ırk olan Gaia’nın bir bireyi olan The Witch, Yaratan ve Yok Eden tanrılar tarafından daha sonra yaratılmış olan Deva ve Asura ırklarına savaş açar. Üç ırkın işbirliği sonucunda The Witch etkisiz hale getirilir ancak barış içinde geçen bir dönemin sonunda The Witch’in dönüşünü işaret eden pek çok karanlık olay yaşanmaya başlanacaktır.

Rappelz’ı diğer MMORPG’lerden ayıran en önemli özelliklerinden biri, detaylı pet sistemi. Rappelz’da tam 13 farklı pet yer alıyor. Üstelik bu pet’lerin hepsinin kendine has geliştirilebilir özellikleri var. Örneğin; bir Pantera ile düşmanlarınızı ölümcül pençe saldırılarına maruz bırakabileceğiniz gibi, seçiminizi büyük bir su kaplumbağasını andıran Tortus’tan yana kullanarak, her daim emrinize amade olan kişisel bir tanka kavuşabilirsiniz. Bazı pet’ler uzaktan DPS yapabilirken bazıları sizi ve grubunuzu iyileştirebiliyor. Bir pet sahibi olmak için yapmanız gereken ilk şey, “taming” adı verilen skill’e sahip olmak ve boş bir pet kartı edinmek. Bu kartı edindikten sonra uygun bir pet olarak kartı onun üzerinde kullanmanız gerekmekte. Bir sonraki aşamada, elde etmek istediğiniz pet’le savaşarak size boyun eğmesini sağlamanız gerekiyor.

Pet’leriniz sizinle birlikte level atlayarak güçleniyor ve “job point” adı verilen skill puanları kazanıyor, üstelik 50. ve 100. level’da evrim geçirerek daha heybetli bir görünüme ve yeni güçlere kavuşuyor. Oyun, pet’lerinizi evrimleştirmeden önce, evrim aşamasını erteleyerek daha fazla job point kazanma şansı veriyor size. Örneğin; 50. level’a gelen pet’inizi evrimleştirmeden önce, 60. level’a kadar geliştirdiğiniz takdirde pet’inizi daha fazla job point ve bazı ekstra yetenekler kazanabiliyor. Buna ek olarak, iki parçayı aşmamak kaydıyla, pet’inize çeşitli zırhlar giydirebiliyorsunuz. Rappelz’ın pet sistemi, evcil dostlarımızı oyun tarzımızın ve stratejimizin hayatı bir ögesi haline getirerek karakterinizle yapabileceklere büyük bir esneklik getiriyor.

Rappelz’ın toplamda üç ırk içerdiğinden bahsetmiştim. Söz konusu üç ırkın seçebileceği üçer farklı sınıf var ve bu sınıfların da kendi alt sınıfları mevcut. Örneğin; Deva sınıfından bir Holy Warrior yarattıktan sonra karakterinizle Knight ve Soldier sınıfları arasında bir alt tercih daha yapabilirsiniz. Gördüklerimize dayanarak, sınıf ve alt sınıf seçimlerinizin oynanışı oldukça farklılaştırdığını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Rappelz’da silah ve zırhlarınızı upgrade etmeniz de mümkün. Böylece eski kılıç ve kalkanlarınızı çöpe atmak zorunda kalmayacaksınız. Oyundaki eşyalar altı seviyeye sahip ve elinizdeki eşyaları seviyesine göre artan bir ücret karşılığında güçlendirebiliyorsunuz. Yetmedi mi? Enchant yeteneğinizle eşyalarınıza çeşitli özellikler kazandırabilir veya silahlarınızın üzerindeki socketlere özel bonus’lar sağlayan taşlar takabilirsiniz.

Oyunun PvP sistemi, Immorality System adı verilen bir sistem üzerine kurulu. Belirli alanlar dışında PvP yapılabilir. PK (Oyuncu katili.) modunu aktif hale getirdiğinizde bir miktar immortality puanı kazanıyorsunuz. IP puanınız arttıkça, özelliklerinize olumsuz etki eden wrath puanları kazanmaya başlıyorsunuz, hatırladığımız experience miktarı dahi düşüyor. Yani Rappelz’ın

sistemi, PvP’ye meraklı oyuncuları centilmenliğe teşvik ediyor; hatta saldırmadığınız halde aynı oyuncu tarafından defalarca öldürüldüğünüzde GM’lere şikayette bulunarak yaptırım uygulatma hakkınız var.

Rappelz’da normal sunuculara ek olarak “Hardcore Server” adı verilen sunucular da bulunuyor. Kendisine gerçekten güvenen oyuncuları tatmin etmek üzere hazırlanmış olan bu sunucularda, oyundaki yaratıklar veya oyuncular tarafından öldürüldüğünüzde experience kaybediyorsunuz. Üstelik öldüğünüzde, üzerinizdeki herhangi bir eşyanın loot olarak düşme riski var.

Rappelz’ın dikkat çeken özelliklerine değindikten sonra, GameSultan’ın oyun hakkındaki çalışmalarından bahsedebiliriz. 2007 yılının Şubat ayında çalışmalarına başlayan GameSultan, pek çok online oyun için e-pin satışı yapıyor. GameSultan’ın internet sitesinden kredi kartı veya banka havalesi ile alışveriş yapabileceğiniz gibi, firmanın anlaşmalı olduğu pek çok internet kafeden de söz konusu ürünleri doğrudan satın alabilirsiniz. GameSultan, geçtiğimiz günlerde yeni bir uygulama başlatarak, e-pin satışlarında oyuncuların %10, kafe sahiplerininse %5 bonus kazanacakları bir sistemi devreye soktu. Ayrıca Rappelz için Ocak ve Şubat ayları boyunca sürecek bir etkinlik planlanmış.

Piyasada bulabileceğiniz en başarılı free2play MMORPG’lerden biri olan Rappelz, içeriğindeki detaylı karakter / pet geliştirme sistemi ve PvE etkinlikleri ile pek çok ücretli MMORPG’den daha iyi bir seçim olacaktır.

## PROMO KOD

GameSultan’dan Ocak ve Şubat ayları boyunca yapacağınız herhangi bir gPotato e-pin alışverişinde bir adet Rappelz promosyon e-pin’i kazanacaksınız. Promo kodlar, GameSultan’ın internet sitesinde 0 YTL’den listelenecek. gPotato e-pin siparişinizin yanına bir adet promo kodu da ekleyebilirsiniz. Promosyondan yararlanmak için kredi kartı kullanmak isteyen oyuncular [www.gittigidiyor.com](http://www.gittigidiyor.com) üzerinden veya MoneyBookers aracılığıyla sipariş verebilirler. Ancak promo kod alabilmek için GameSultan’a üye olunması gerekiyor. GittiGidiyor üzerinden siparişinizi tamamladıktan sonra GameSultan’a üye olup 0 YTL’den listelenmiş olan promo kodları sipariş verebilirsiniz. Sınırlı sayıda promo kodların geçerliliği Şubat ayı sonuna kadar olup o tarihe kadar kullanılmalıdır.

**Stamina Saver:** Bir saat süreyle, kazandığınız experience puanını üç kat artırıyor. Oyunda, kazanacağınız experience miktarını bir ay boyunca %50 oranında arttıran premium üyelik servisi bulunmuyor.

**Red Lydian:** Rappelz’da daha hızlı yol almanızı sağlayan binekler bulunuyor. Ancak bu binekler kullanabileceğiniz süre kısıtlı. Örneğin; en ucuz binek olan Ornito, altı saat içinde envanterinizden siliniyor. Red Lydian ise oyunun içeriğindeki premium bineklerden biri. Lydian’a tam 15 gün boyunca doya binebilirsiniz.

**Transform Scrolls:** Transform Scroll marifetiyle pet’leriniz -geçici bir süreliğine- evrim geçirmeden önceki hallerine döndürmeniz mümkün.









# WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Emekliler ve gurmeler için mini rehber



Bu kaplumbağa gemi ile  
Ka'ulak üstlerini gezebilirsiniz.





**B**u ay bebeğim olacak ve bir süre WoW ve diğer oyunlardan uzak kalmak zorunda olacağım; bu yüzden size online sayfalarından son kez sesleniyorum. Bu ayki konumuz yeni paketle beraber gelen aççılık ve balıkçılık mesleklerinde nasıl ilerleyebileceğiniz. Sonuçta her ikisi de para getiren, raid'lerde işe yarayan ve paralel götürüldüğünde birbirine faydası olan meslekler. Aslında kafamda daha birçok proje var ama onları sonraki aylara saklıyorum.

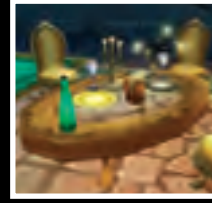
## BALIKÇILIK REHBERİ

Herkes balıkçılığı yan meslek olarak görür. Bir yandan level kasarken, bir yandan da balıkçılıkla uğraşan hiç kimseyi görmedim. Çünkü en üst seviyeye ulaştıktan sonra, artık yalnızca raid'lere gitmeye başladığımızda boş zamanlarımızı dolduracak tek şey balık tutmaktır. Üstelik iş yerinizde bile, öğlen arasında bir köşede balık tutarak bu yeteneğinizi arttırabilirsiniz. Yer yer eşyalar çıkması da cabası. 375 ve üstüne çıkmak için yapmanız gereken tabii ki yeni eğitmenen eğitim almaktır. Eğitmenler Howling Fjord, Borean Tundra veya Dalaran da bulunuyor. Yeteneğiniz ilk başta hızlı artarken bir yerden sonra artışı oldukça yavaşlayacaktır. Fakat ortalama beş saat içerisinde yeteneğinizi 375'ten 450'ye çıkartabilirsiniz. Balıkçılıkta hızlı ilerlemenin bir yolu da iyi yem ve olta kullanmaktır. Bu yüzden bir Engineer iseniz yeteneğinizi arttıran yemler yapabilir veya bunları satıcılardan alabilirsiniz. Bunlara para harcamaya üşenmeyin. Aslında yeme verdiğiniz para size zaman satın alacaktır. Northrend'de balık avlamak için yeteneğinizin en az 380 olması gerek. Bunun için satıcılardan iyi oltalar satın alarak işe başlayabilirsiniz. Fakat asıl efsanevi eşya, Kalu'ak'ların Quartermaster'ında satılan Mastercraft Kalu'ak Fishing Pole'dur. Balıkçılık yeteneğinizi +30 arttırmasının yanı sıra elinizdeyken su altında nefes alabilirsiniz. Kalu'ak ile ününüzü arttırmak için Tuskarlar'dan alınan görevleri yaptıktan sonra Dragonblight, Borean Tundra ve Howling Fjord'daki günlük görevleri yaparak, ününüzü Exalted'a çıkartıp bu oltaya sahip olabilirsiniz. Eğer Dalaran'da balık avlayacaksanız, Dalaran'ın altında bulunan lağımlarda Underbelly Elixir arayın Bu iksir sizi bir Tuskar'a çevirecek ve balıkçılık yeteneğinizi +50 arttıracaktır. Yalnız iksirin sadece Dalaran içinde işe yaradığını unutmayın.

## AŞÇILIK REHBERİ

Öncelikle şunu söylemeliyim ki benim çok sevdiğim yemek yapma işi, burada zorlaştırılmış ve işin keyfi kaçmış. Bir seviyeden sonra yalnızca "Feast" yaparak yetenek arttırabileceğimi fark ettiğimde, bu işin çok uzun süreceğini de anlamışım. Fakat günlük görevleri ve bunlardan alınabilen yeni yemek tariflerini fark edince, keyfim yerine geldi. Aksi takdirde Feast hazırlamak için gereken malzemeleri toplamaya ömrüm de, sabrım da yetmezdi. Howling Fjord veya Borean Tundra'da eğitim alarak, bir yandan da görevleri yaparken düşen tariflerden yararlanarak yeteneğinizi feast'e kadar kolayca yükseltebilirsiniz. Özellikle balıkçılık da yapıyorsanız; elinize geçen balıklarla da bu yeteneğinizi kolayca geliştirebilirsiniz. Fakat bir yerden sonra Dalaran'daki büyük üstatlardan günlük görevler sonunda tarifleri edinmeye başlıyorsunuz. Ayrıca oyun boyunca elinize geçen hiçbir Chilled Meat'ı sakın ola atmayın; bankaya koyun, mutlaka işinize yarayacaktır. Günlük görevler beş tane. Bunlardan düşen Dalaran Cooking Reward ile ihtiyacınız olan baharatları alabilirsiniz.

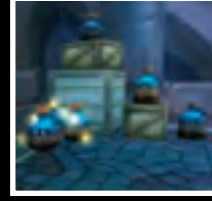
## AŞÇILIK GÖREVLERİ



### CHEESE FOR GLOWERGOLD

Legendary Leathers'daki Ranid Glowergold için Empty Cheese Serving Platter'ı dolduracaksınız. Altı Half Full Dalaran Wine Glasses ve Aged Dalaran Limburger bulmalısınız.

Bardaklar Legerdemain Lounge'da masaların üzerinde ve peynir de One More Glass'da.



### CONVENTION AT THE LEGERDEMAIN

Legerdemain Lounge'daki Arille Azuregaze'a 12 adet Northern Stew ve Jug of Wine getireceksiniz. Bunun için elinizde 12 Chilled Meat olmalı. The Jug of

Wine ise Dalaran'daki peynir dükkanındaki Full Jug of Wine'lardan alınabilir.

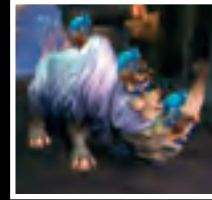


### INFUSED MUSHROOM

#### MEATLOAF

Curiosities & Moore'daki Orton Bennet için Meatloaf Pan ile dört adet Infused Mushrooms ve iki adet Chilled Meat pişirmelisiniz. Mantarlar Dalaran'ın

altındaki tünellerde bulunuyor.



### MUSTARD DOGS

Krasus Landing'deki Archmage Pentarus'a dört Rhino Dogs ve dört Wild Mustard'ı, Empty Picnic Basket ile götüreceksiniz. Rhino Dogs için Rhino Meat gerekiyor ki, bunu ancak

Rhino (Gergedan) öldürerek alabilirsiniz. Wild Mustard ise Dalaran'ın yeşillik bölgelerinde bulunuyor.



### SEWER STEW

Stew Cookpot'u dört adet Crystal Song Carrots ve dört adet Chilled Meat ile doldurup, Dalaran'ın altında bulunan Ajay Green'e götürmelisiniz. Crystal Song Carrots, Crystal Song

Forest'ta nehrin etrafında bulunuyor.

## Efsanevi yeni oltanız.





# BAĞIMSIZ

## Flipside of the Divine

Uçsun kuşlar, açılın yollar...

Paradox Interactive'in ve Gameplayer'ın ortaklaşa yürüttüğü, bağımsız oyun yapıcılığı yarışması SUT2008'de üç adet finalist mevcut ve bunlardan bir tanesi de Flipside of the Divine. "Bu oyun finale kalmışsa, bir şekilde iyi olmalıdır" diye düşünüyordum ve düşüncelerimde hiç de haksız olmadığımı anladım.

Platform ve bulmaca türlerini bir araya getiren, yeri geldiğinde hızınızı kullanmanız gereken, yeri geldiğinde kafa çalıştırmanız için sahne yaratan Flipside of the Divine, kameranın yakınlaştırılıp uzaklaştırılabildiği izometrik bir kamera açısından oynanıyor. Eski çağlardan ya da mitolojiden fırlayıp gelmiş olan karakterimiz, her bölümde başlangıç noktasından bir hayli uzak olan geçite ulaşmaya çalışıyor. Kah koşuyor, kah zıplıyor ve sonunda gitmek istediği noktaya varıyor. Bu iş çok kolaymış gibi gözükmesine rağmen, kahramanımızın (Ve haliyle sizin.) büyük bir sorunu var: Yerden metrelerce yüksektesiniz ve

ayağınızı basmanız gereken platformların bazıları yerlerinde yok! Endişelenmekte haklısınız; ne var ki kahramanımızın özel bir gücü bulunuyor. Karelere bölünmüş platformları ters yüz edebiliyor ve kendine yeni yollar oluşturabiliyor. Ancak önündeki beş kareyi açıp kapayabilen kahramanımız, bu yeteneğini çoğu zaman diğer karelerin akıbetini göz önünde bulundurarak uygulamaya koyuyor, zira diğer türlü olması gereken yerde "olmayan" platformlara mahal verebiliyor.

Birkaç bölümden sonra iyiden iyiye zorlaşan oyunda, özel gücünüzün son derece kısıtlı olduğu, özel gücünüzün devre dışı kaldığı, platformların ardi ardına dağılıp döküldüğü, birbirinden farklı birçok bölüm de karşınıza çıkıyor ve böylece hiç sıkılmadan bu enteresan oyunun tadını çıkarıyorsunuz. ☺

YAPIM **The Flipotechs**  
WEB [www.flipsidegame.com](http://www.flipsidegame.com)  
FİYAT Yok

9.1



## Boingo

Şeklini bulmak üzere harekete geçti; engeller ona vız geldi

SUT2008'in ikinci finalisti Boingo, geçen aylarda Ekstra sayfalarına konuk ettiğimiz Fancy Pants Adventures 2'yi biraz andırıyor. Biraz da Aquaria'dan bir şeyler var. Çok zorlarsanız için içine Loco Roco'yu da sokarsınız ama o kadar zorlamak ne kadar anlamlı olur; emin değilim. Onun yerine neden size olan biteni açıklamıyorum, değil mi?

Mesela şu oluyor; kütlesi bir topu andıran ve buna bir adet atkuyruğu yapıştırılmış garip bir yaratığı kontrol etmemiz isteniyor. Kontrolü biraz zor yaratığımızın zira ayakları olmadığı için yürüyemiyor, kendisini oradan oraya hallaç pamağı gibi fırlatıyor. Bir kez fırladıktan sonra, iki boyutlu düzlemde kendini duvarlardan da sektirebilen, havada birkaç hamle daha yaparak kendini daha da ileri atabilen turuncu tüy yumağımız, eğer dikenlere veya oyunda yer alan diğer engellere temas ederse infilak ediyor. Burada da iş size düşüyor; mouse ve zıplama tuşlarını birbirleriyle uyumlu halde kullanmanız ve engelleri mükemmel hamlelerle

geçmelisiniz. Neyse ki beş farklı "Aura"ya da sahibiz ki sinir krizi geçirmiyoruz yer yer. Mavi aura ile kalkan oluşturup bazı dikenli sarmaşıklardan kurtuluyor, yeşil aura ile yeşil renkli dikenli sarmaşıkları saf dışı bırakıyor, yer çekiminden kurtulmak istediğimizde mor auraya geçiş yapıyor, bölümleri hızla bitirmek, son derece hızlı gitmek istediğimizde turuncu aurayı seçiyor ve itme - çekme gücüne sahip taşları etkisiz hale getirmek için de kırmızı auraya atıyoruz. Bir bölümün muhteşemliğini anladıktan sonra bu auralardan hangilerine ihtiyacımız olduğu da netleşiyor fakat bazı bölümlerde, havada uçururken hızla bir diğer auraya geçmek de gerekebiliyor.

İçeriğindeki bölümler genel olarak birkaç denemede çözülebilecek olsa da ileride Boingo'da sadece delilerin üstesinden gelebileceği bölümler olacağını da şu anda kestirebiliyorum. ☺

YAPIM **Black Drop Studios**  
WEB <http://boingo.se>  
FİYAT Yok

8.8





# BEDAVA

## Arc Aether Anomalies

**Mutasyona uğramış hücelere ölüm!**

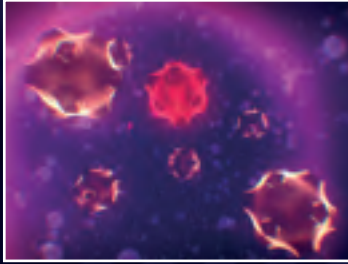
**B**u oyunla ilgilenmek niyetindeyseniz hırslı olmalısınız. Hırslı olmanızın çünkü bu oyun skor mücadelesi üzerine kurulu. Yani oyunu 10 saat oynasanız da, 100 saat oynasanız da, oyuna 10 dakikasını ayırmasıyla aynı şeyleri yapıyor olacaksınız.

Hücrelere ateş eden, onları hızla yok etmeye çalışan bir "şey"i kontrol ettiğimiz bu garip oyunda, FPS kamerası kullanılıyor desem yalan olmaz. Ya da bir uzay gemisinin bakış açısında diyeyim, daha iyi anlaşalım. Mouse ile yönümüzü bulup, yön tuşlarıyla nereye gitmek istediğimizi belirliyor ve üstümüze üstümüze gelen hücre toplarına savaş açıyoruz. Amacımız zaman bitmeden olabildiğince fazla hücre patlatmak. Normal sarı hücrelerin yanında, kırmızı hücreler de belirleniyor ki; bunlar, normal hücrelerden daha fazla zaman puanı kazandırıyor. Her yok ettiğimiz hücreden topladığımız zaman puanlarıyla toplam zamanı sabit bir seviyede

tutmaya uğraşılıyor ve patlattıkça patlatıyoruz. Eğer oyun sonunda skorunuzu beğenirseniz lider tablolarına dahil olmak da mümkün. ☹

TÜR Aksiyon  
YAPIM J. Kyle Pittman  
WEB [www.j-kyle.com/arc](http://www.j-kyle.com/arc)

7,4



## Plasma Pong

**Bildiğiniz Pong... Ama bir farkla!**

**S**ize şimdi Pong'u mu anlatacağım? Yok artık! Zaten Pong'un ne olduğundan bihabersanız, lütfen sizi Kafa Ayarı bölümümüze alalım... Diyeceğim ama orası bile artık Pong'dan ilerisini konu ediyor.

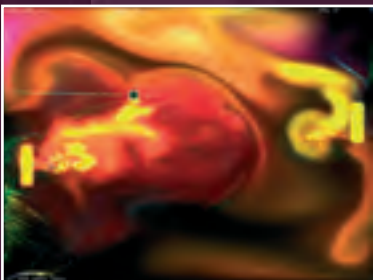
Sevgili bilmeyenler; Pong, ekranın sağında ve solunda bulunan iki çubuk ve ortadaki bir adet toptan oluşan bir oyundur. Bir taraf soldaki çubuğu, diğer taraf da sağdakini kontrol eder ve amaç

o topu rakip tarafın boşluğuna (Yani çubuğun arka tarafına.) geçirmektir. Plasma Pong bu formüle üç önemli özellik ekliyor. Öncelikler grafikler; öyle ki, topun hareketinden ekranda olan bitene kadar her türlü öğede renkler ve dalgalar bize eşlik ediyor. Bunun yanında çubuğumuzun iki yeni özelliği var: İtme ve çekme. Sağ mouse tuşuyla topu çekiyor ve ardından dilediğimiz zaman geri fırlatıyor ve sol mouse tuşuyla da gelen topun hızını kesip onu itebiliyoruz. İtme ve çekme güçlerini stratejik olarak kullanarak da rakibi kısa sürede alt etmeyi başarıyoruz. Klasik bir oyunun, serbest bir çalışmayla bu hale gelmiş olması çok sevindirici. Bir kez deneyin; başından zor kalkacaksınız...

Not: Atari, Pong'un isim haklarına sahip olduğu için bu oyunun gelişimini durdurmuş durumda. ☹

TÜR Aksiyon  
YAPIM Steve Taylor  
WEB [www.plasmapong.com](http://www.plasmapong.com)

8



## Night of the Cephalopods

**Sen anlat, ben dinleyeyim...**

**E**ski zamanlarda, oyunları bir takım kasetlere, disketlere sığdırabilmek adına ses kısmında büyük kısıntılara gidiliyordu. Zaten gerçekçi sesleri yansıtmak teknolojiler de kısıtlıydı ve ancak birkaç ses kanalını kullanan efektler ve müziklerle karşılaşıyorduk.

Elimizdeki örnekte de eski tip grafiklere, eski tip bir oynanışa sahip ve her anlamda eskiye göndermeler yapan bir oyunun, enteresan bir ses çalışmasıyla nasıl eğlenceli hale geldiğini görüyoruz. Kahramanımız bulunduğu yerde şafak sökene kadar hayatta kalmaya çalışıyor ve bu sırada bir takım yaratıklar da onu ortadan kaldırmak üzere yavaş yavaş üstüne geliyor. Karakterimizin kısıtlı sayıda cephanesi var ve pek de hızlı hareket edemediği için işi biraz zor. Bu hengamenin arasında, hikayeyi anlatan bir ses (Lovecraft 3000 dynamic narration system) sürekli sizi takip ediyor. Silahınızı yeniden doldururken konuşuyor, bir başka bölgeye geçtiğinizde o bölgenin analizini yapıyor ve sizi bir saniye bile yalnız bırakmıyor.

Siz de saatlerin geçmesini bekliyor ve bir labirenti andıran bölgeden çıkmaya çalışıyorsunuz. ☹

TÜR Aksiyon  
YAPIM Spooky Squid Games  
WEB [www.spookysquid.com/notc](http://www.spookysquid.com/notc)

7,9



## Gravity Bone

**Sosyetenin arasında, bilinmeyen peşinde...**

**B**u oyuna ilginç bir şekilde denk geldim ve hemen ardından kendimi ekranın başında saatlerimi harcarken buldum. Nedeni basit; oyun güzel arkadaşlar. Hem bedava, hem eğlenceli, hem detaylı, hem de... (Anladınız.)

Gravity Bone için hiç çekinmeden FPS türünün bir ögesidir diyebilirim ama FPS dedim diye de illa tabanca, tüfek birilerine "headshot" yapmak zorunda değiliz. Burada silahlarımızdan çok "ne yapmamız gerektiğine" odaklanıyor ve bizden istenen garip görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Abel adındaki karakterimizin kapı açma ve zıplama dışında pek bir yeteneği yok. Bu yüzden duvarlardan koşmayı bekleyen, zamanı yavaşlatmaya çalışacak olan oyuncularımız burada aradıklarını bulamayacaklar. Bu oyunda

bizi zorlayan tek şey bir platformdan diğerine atlamak oluyor ve bu tip yerler de bir görevde pek fazla sayıda yer almıyor.

Küp kafalı karakterleri, renkli grafikleri, detaylı ses efektleri ve iyi anlatımıyla, Gravity Bone parayla satılacak derecede kaliteli bir oyun. (Ama bedava!) ☹

TÜR FPS  
YAPIM Brendon Chung  
WEB <http://blended.planethalf.life/gamespy.com/gravitybone>

9







# Süper PC Toplama Rehberi

*E-mail kutumuza sizlerden gelen extreme sistem tavsiyesi istekleri ve yeni çıkan LGA 1366 mimarisinin de etkisiyle bu ay sizlere bir süper PC rehberi hazırlama gereği duyduk. Kesenin ağzını sonuna kadar açmanıza hatta yırtmanıza neden olacak bu sistem, sizi üç yıl boyunca başka bilgisayar parçası satın almaktan -bu süre içerisinde belinizi doğrultamayacağınız için- kurtaracaktır.*



## ANAKART

### Asus Rampage II Extreme

**T**asaruf etmeyi bekliyorsanız hemen bu sayfaları kapatıp eski sayılarda yaptığımız fiyat/performans PC'si rehberine bakmalısınız. Burada en uç bileşenlerden oluşan, süper bir sistem topluyoruz ve bu sistem için en uygun anakartın Rampage II Extreme olduğuna karar verdik. Bu tercihi tabi ki kartın adında "extreme" kelimesi geçtiği için yapmadık. Rampage II Extreme, yeni mimari için üretilmiş en üst yonga seti olan X58 yonga setini taşıyor. Bunun yanında üç kanal bellek mimarisi ve hem NVidia üç yollu SLI, hem de ATI CrossFireX desteği kartın diğer önemli özellikleri. Fakat tüm bu özellikler bir kenara, Rampage II Extreme, Asus'un kendine has bir ton özelliği ile birlikte geliyor. Anakart üzerinden doğrudan voltaj artırımı, doğrudan voltaj ölçümü yapabilmek için bağlantılar, Japon malı çok katmanlı polimer kapasitörler, kolay sistem yönetimi için donanım temelli OC yongası iROG, hatalı BIOS flash koruması, LED gösterge ve buraya sığmayacak daha birçok özellik... Tüm bu özellikler Rampage II Extreme'in süper PC'mizin temelini oluşturması için fazlasıyla yeterli.

**Alternatif: Gigabyte GA-EX58-EXTREME**

## İŞLEMCI

### Intel Core i7 965 Extreme Edition 3.20 Ghz

**S**istem tavsiyemize en önemli bileşenlerden biri olan işlemci ile başlıyoruz. Burada belki de birçokunuz Core 2 Extreme ya da Core 2 Duo bir işlemci beklerken biz Core i7 ile ("Kor Ay Sevin" diye okunur.) çıkageldik. Bunun tabi ki birçok nedeni var. Öncelikle geleceğe dönük bir sistem topluyoruz ve Core i7 da şu an piyasadaki en son mimari olma özelliğini taşıyor. Aslında burada AMD Phenom II model bir işlemci de görüyor olabilirsiniz fakat Phenom II'nin çıkmasına daha iki ay gibi bir süre olduğu için kendisi rehberimize yetişemedi. Nerde kalmıştık? Evet, "Core i7" diyorduk, bu mimari beraberinde yeni bir soket yapısı olan LGA 1366'yı getiriyor ki bu eski mimarinin neredeyse iki katı daha fazla pin, yani işlemci bacağı anlamına geliyor. Burada kafanız karışmasın, zira bu iki katı performans anlamına gelmiyor. Performans artışı LGA 775'e göre %20. Fakat bizim seçtiğimiz işlemci serinin şu an en üst işlemcisi ve dört adet 3.20 Ghz'lik çekirdekten oluşuyor. Beraberinde yeni komut setleri, dahili bellek denetleyicisi ve QPI teknolojisini -eski FSB'nin yerini alan, işlemci ile kuzey köprüsü arasında çok daha hızlı iletişim sağlayan bağlantı- getiren Core i7, süper PC'niz için en şu an en doğru seçim.

**Alternatif: Intel Core i7 940 2.93 Ghz**

## EKRAN KARTI

### Sapphire ATI Radeon HD 4870 X2

**S**üper PC'mizden oyunlarda en üst düzeyde görsellik istiyorsak ekran kartı konusunda da kesenin ağzını açmalıyız. Dünya'nın en hızlı ekran kartı olan HD 4870 X2 kurduğumuz sistem için doğru bir seçim olacaktır. Kartın üzerinde yer alan iki adet RV770 grafik yongası, GDDR5 2 GB bellek ve PCI Express 2.0 desteği sayesinde bu kart oyunlarda adeta şaha kalkıyor. Kartın bir artışı daha ise siz bu satırları okurken gerçekleşmiş olacak olan Stream desteği. AMD'nin bu yeni teknolojisi sayesinde kartın 2 teraflop işlem gücünü sadece



oyun dışında daha birçok işlem için kullanılabilir. Örneğin bu teknoloji sayesinde video dönüştürme işlemlerini yaklaşık 20 kat daha hızlı yapabileceksiniz. Şifre çözme işlemleri ise (!) yaklaşık 200 kat daha hızlı olabilecek.

**Alternatif: ZOTAC GeForce GTX 280 AMP Edition**

## BELLEK

### OCZ 1600 Mhz DDR3 Platinum XTC Üç Kanal 6 GB Kit (3 x 2 GB)

**S**üper PC'miz için şimdiye kadar seçtiğimiz bileşenler en son mimariyi temel alırken, bellek konusunda da bu eğilimi sürdürerek üç kanallı bellekleri tercih ediyoruz. Yapılan testlere baktığımızda 3 GB'lık kitler ile 6 GB'lık kitler arasında bazı oyunlarda gözle görülür farklar olduğu ortaya çıkıyor. Yine ileriye dönük bir sistem yaptığımız için 64 Bit işletim sistemi kullanacağınızı varsayıyoruz. Böylece bu bellekleri tam kapasite kullanabileceğinizi düşünüyoruz. Bundan da öte yeni çıkan oyunların bellek gereksinimi gittikçe artıyor. Ayrıca yine süper PC'mizde oyunların grafik ayarlarını en üst seviyeye çekeceğimiz için bellek kullanımı da en üst düzeyde olacaktır. Bu gibi durumlarda takılmayı engellemek için yüksek bellek boyutu ve işlemci ile bellek arasında yüksek bir veri aktarım hızı (üç kanallı) gereklidir.

**Alternatif: Corsair 1600 Mhz DDR3 Dominator Üç Kanal 6 GB Kit (3 x 2 GB)**





## GÜÇ KAYNAĞI

### Thermaltake Toughpower 1500 Watt

Bu denli üst uç bileşenlerden sonra güç kaynağına şaşırmadınız herhalde. Aslında içinde iki adet 750 Watt'lık bileşen yer alan bu ürün, toplamda 1500 Watt güç sunabilmesi ile en aç sistemleri bile kolayca doyurabiliyor. Burada yine üstünde durmak istediğimiz bazı noktalar var. Zira bu güç kaynağı sunduğu güç çıkışından da öte birçok özelliği içinde barındırıyor. Dört adet 12V çıkış, çoklu ekran kartına sahip sistemler için 8 pin ve 6 pin PCI Express bağlantıları, sökülebilir kablolar, bağımsız voltaj devresi ile yük altında dahi kararlı çalışma, %87'ye varan yüksek verimlilik, 14 cm sessiz fan ve endüstriyel bileşenler bu özellikler arasında. Yine üç yollu SLI desteği için sertifika ve 120.000 saat çalışma ömrü de Toughpower'ın diğer özellikleri arasında yer alıyor.

**Alternatif: Enermax Galaxy 1000W DXX**

## SABİT DİSK

### OCZ 120 GB Core V2 SATA II SSD Flash

"DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak burada da sizleri şaşırtarak klasik sabit disklerin aksine SSD disk öneriyorum. Öncelikle SSD disk önermedeki en büyük nedenin bu disklerin erişim sürelerinin çok düşük olmasından kaynaklandığını belirtmek istiyorum. Mekanik disklerde diskin erişim süresi 10 milisaniyenin (ms) üstünde iken, SSD'lerde bu rakam 0.3 milisaniye civarında kalıyor. Yine okuma ve yazma hızlarında SSD'ler mekanik disklerle fark atıyor. 170 MB okuma hızı olan bu disk sayesinde oyunlar en az iki kat daha hızlı yüklenecektir. 98 MB olan yazma hızı ise oyunlarınızı veya programlarınızı kurarken, zamandan fazlasıyla tasarruf etmenizi sağlayacaktır. Sıkı durun zira bu diskin bir başka özelliğinden daha bahsedeceğiz. USB bağlantısı sayesinde bu diski harici bir sabit disk olarak da kullanabilirsiniz. Diskin içinde herhangi bir mekanik parça olmadığını ve flash bellek mantığı ile çalıştığını, hızın bu farktan kaynaklandığını da hatırlatalım. Son olarak Windows 7 ile birlikte SSD disklerin altın çağını



yaşayacağını ve sizin de bu çağdan çok karlı çıkacağınızı belirlemek isteriz.

**Alternatif: Western Digital VelociRaptor 300 GB 10.000 RPM 16MB SATA II**

## KASA

### Cooler Master Cosmos S 1100

Bu kadar bileşeni koyacak büyük bir kasa ya ihtiyaç duyacağınız su götürmez bir gerçek. Yine geleceğe dönük bir kasa diyoruz ve listemize Cooler Master Cosmos'un spor modelini ekliyoruz. Tamamen el ile monte edebileceğiniz kasanın yan kısmında büyük yapraklı ve sessiz çalışan 200 mm'lik bir fan bulunuyor. Su soğutma sistemine sahip sistemler için radyatör montajına da imkan veren kasanın güç kaynağı kısmı ise altta yer alıyor. Yine kasanın arka panelinde yer alan kablolama sistemi sayesinde kasa içi kablo salatasına son verebiliyorsunuz. Kasanın USB, Firewire, ses ve diğer bağlantı noktalarının üst kısımda yer alması ise sizi bel fıtığından kurtarıyor. Yan paneli de şeffaf olan kasanın açma tuşu ise dokunmatik.

**Alternatif: Thermaltake Armor VH6000BWS**



### FİYAT TABLOSU

Ürün	Fiyat
Intel Core i7 EE 965 Nehalem 3.2 Ghz	1.029 Dolar + KDV
Intel Core i7 940 Nehalem 2.93 Ghz	569 Dolar + KDV
ASUS Rampage II Extreme	398 Dolar + KDV
GIGABYTE GA-EX58-EXTREME	328 Dolar + KDV
OCZ DDR3 1600MHz Platinum 6 GB	489 Dolar + KDV (Tahmini Fiyat)
Corsair DDR3 1600MHz Dominator 6 GB	369 Dolar + KDV
Sapphire ATI Radeon HD 4870 X2	544 Dolar + KDV
ZOTAC GeForce GTX 280 AMP Edition	557 Dolar + KDV
OCZ 120 GB CORE V2 SATA II SSD FLASH	748 Dolar + KDV
Western Digital VelociRaptor 300 GB 10.000 RPM 16MB SATA II	325 Dolar + KDV
Thermaltake Toughpower 1500 Watt	474 Dolar + KDV
Enermax Galaxy 1000W DXX	265 Euro + KDV
COOLER MASTER COSMOS S 1100	299 Dolar + KDV
Thermaltake Armor VH6000BWS	250 Dolar + KDV





# GIGABYTE GA-EX58-EXTREME

**Daha fazlasını istemekten çekinmeyin!**

**D**onanim inceleme sayfalarımızın müdavimi olan okurlarımız Intel'in yonga seti adlandırma mantığını aşağı yukarı bilirler. Firmanın üst uç, yani extreme yonga setleri, başında X ibaresini taşımaktadır. X38, X48 gibi extreme yongaları içeren anakartları burada sizler için incelemiş, eksileriyle ve artılarıyla gözler önüne sermiştik. Şimdi ise karşımızda yepyeni bir extreme yonga olan X58 ve bu yongayı kalbinde taşıyan, GIGABYTE'ın yenilikleri saymakla bitmeyecek anakartı GA-EX58-EXTREME var. Üst uç yonga setlerinin yüksek FSB hızı ve çoklu GPU desteğini, üzerine bir ton özellikle doldurarak piyasaya sürerseniz neler olur hep birlikte göreceğiz. Kemerlerinizi bağlayın, gezegenden ayrılıyoruz!

İlk olarak X58 yonga setinin beraberinde getirdiklerinden bahsetmek gerekirse, tamamen yeni bir işlemci mimarisine olan Core i7 ile sözümüze başlayabiliriz. LGA 1366 soketinin kullandığı bu yeni işlemciler, dahili bellek denetleyicisine sahipler. 8 MB L3 önbellek ve Hyper Threading -Pentium 4 döneminden hortladı- gibi özelliklerin yanında yerleşik DDR3 desteği göz dolduruyor. Daha düşük güç tüketen, daha az ısınan, fakat daha fazla performans sunan 45 nm üretim teknolojisi ise uzun zamandır bizimle olan ve Core i7 işlemcilerin de nasibini alacağı bir başka özellik. X58 yine beraberinde NVidia'nın SLI ve ATI'nin CrossFireX desteğini alarak karşımıza çıkıyor. Bu sayede çoklu GPU'ya sahip sistemler kurarak, rahatça performansın dibine vurabilirsiniz. Son olarak üç kanal DDR3



bellek mimarisinin de X58 ile evimize geleceğini hatırlattıktan sonra anakartımızı incelemeye alabiliriz. Öncelikle anakartın soğutması ile başlayacak olursak GIGABYTE'ın yeni Ultra Durable 3 teknolojisinden bahsetmemiz gerekiyor. Firmanın Ultra Durable 2 ile Ultra Durable 3 teknolojisi arasındaki farkı, kartın PCB'si arasında yer alan iki ozalit bakır tabaka oluşturuyor. Yani kartın plastik gibi görünen tabanının içerisine bakır tabaka yerleştirilmiş. Bu sayede kartın ve diğer bileşenlerin daima soğuk kalması sağlanıyor. Isı boruları ile çevrili olan kuzey ve güney köprüleri, aynı zamanda su ile de soğutulabiliyor. Altı adet DDR3 yuvası bulunan kart tamı tamına 24 GB bellek desteğine sahip. PCB'nin üzerinde adım atacak yer olmasa dahi, firma 10 adet SATA port'unu kenara bir yere sıkıştırmayı başarmış. ESATA aparatı, sekiz kanala kadar HD ses desteği ve Firewire bağlantısı da kartın çerez özellikleri. Daha yeşil bir dünya için -extreme anakart alıp daha yeşil bir dünya beklemek ne kadar mantıklı tartışılır- kartın dinamik enerji tasarruf özelliği de mevcut. Sadece arka kısımda dahi sekiz adet USB port'u bulunan kartın -kasanın önü için de dört adet bağlantı mevcut- yine S/PDIF, koaksiyel ve iki adet de ethernet bağlantısı mevcut. Üç yollu SLI veya CrossFireX sistemler için üç adet PCIe 2.0 port'u bulunan kart aynı zamanda iki PCI, bir PCIe x1 ve bir PCIe x4 yuvasına sahip.

Söz konusu overclock olduğunda BIOS'taki gelişmiş ve ince ayarlar sayesinde GIGABYTE esnek bir OC platformu sunuyor. Soğutma konusunda ise kartla beraber ekstra bir soğutma aparatı gelmesine karşın bu aparata hiç gerek duymadık. Zira GIGABYTE buzullarda doğmuş gibi soğuk. OC işine ilk olarak işlemci çarpanını 12'ye çekerek başladık. Ardından da Intel'in koruma vanasını indirerek limitleri kaldırdık. Sonuç olarak temel saat frekansını 205 Mhz yukarı çekebilen GIGABYTE, gayet iyi bir sonuç elde etti. Sentetik testlere geçtiğimizde ise SYSmark 2007'den 218 puan alan kart, X58 yonga setli anakartlar arasındaki en yüksek skoru elde etti. Söz konusu soğutma olduğunda ise GIGABYTE gövde gösterisi yaptı dersek abartmış olmayız. Kuzey köprüsüne yerleştirdiğimiz ısı algılayıcısı, OC çılgınlığına rağmen 45 derecede kalmayı başarabildi. Bu değer diğer kartlarda 60 derece civarında seyrediyor. Toparlamak gerekirse düşük güç tüketimi, cool takılması ve yüksek fiyat / performans oranı ile GA-EX58-EXTREME bizden tam not alıyor.

**FİYAT 328 Dolar + KDV İTHALAT KONT WEB [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr)**

(Yurtdışı fiyatıdır. Dergi piyasaya çıktığında kart ülkemizde satışa sunulacak.)

GA-EX58-EXTREME'İN GÖZE ÇARPAN ÖZELLİKLERİ	
CPU	Intel® Core™ i7
QPI	4.8GT/s / 6.4GT/s
Yonga Seti	Kuzey Köprüsü: Intel® X58 Express Chipset Güney Köprüsü: Intel® ICH10R
Bellek	6 x 1.5V DDR3 DIMM soket DDR3 2100+/1333/1066/800 MHz
Ses	Realtek High Definition Audio 2/4/5.1/7.1-kanal
LAN	2 x Realtek 8111D yongası (10/100/1000 Mbit)
Genişleme Yuvaları	2 x PCI Express x16 1 x PCI Express x8 1 x PCI Express x4 1 x PCI Express x1 2 x PCI
Depolama Arabirimleri	10 x SATA 3Gb/s SATA RAID 0, RAID 1, RAID 5 ve RAID 10 1 x IDE



## HERKÜL'Ü KASANIZA SIĞDIRIN

Gelişen PC bileşenleri ve artan saat frekans hızları beraberinde yüksek güç gereksinimini getiriyor. Üç yollu SLI veya CrossFireX barındıran sistemler, çift işlemcili SkullTrail ve RAID disk sistemleri barındıran bilgisayarları, artık pazardan aldığınız güç kaynağı ile beslemeye çalışmanın bindiğiniz dalı kesmekten farkı yok. Şimdi Intel, NVidia ve AMD ile birlikte çalışan Hiper'in 780 Watt'lık güç kaynağının bu sistemleri besleyip besleyemeyeceğine göz atacağız. İlk olarak ürünün 80 Plus Bronze sertifikasına sahip olduğunu yani güç kaynağının %85'in üzerinde bir verimlilikle çalıştığını belirtelim. Yeni PCI-Express 8 pin bağlantıları ile de uyumlu olan ürünün, dört adet bağımsız 12V hattı bulunuyor. En son standartlar olan ATX12V v2.2 ve EPS12V v2.91 ile uyumlu olan ürünün, bağlama noktaları ise güç kaybını önlemek için altın kaplanmış. 20 Desibel gürültü oranı ile cihazın gayet sessiz çalıştığını da söyleyebiliriz. Testlere geçtiğimizde, bütün bağlantılara ait voltaj değerlerinin gayet stabil olduğunu görüyoruz. Sadece yük değişiminde hafif oynamalar oluyor ancak cihazın 12V çıkışının şimdiye kadar test ettiğimiz ürünler arasında en stabil voltaj değerine sahip olduğunu söylemeliyiz. Özellikle sunduğu güce göre fiyatı ile dikkat çeken ürünün tek eksik yanı kablolarının sökülebilir olmaması.

FİYAT 215 Dolar + KDV İTHALAT Epdata WEB [www.epdata.com.tr](http://www.epdata.com.tr)

## GEFORCE GTX 295 YOLA ÇIKTI

HD 4870 X2 tahtının tadını çıkara dursun, NVidia çalışmalarını sürdürüyordu. Firmanın en son bombası ise içinde iki adet GeForce GTX 260 bulunduran GTX 295 model ekran kartı olacak. Ocak 2009 gibi raflardaki yerini alması planlanan kart, GTX 260'ın revize edilmiş yeni GT200b grafik yongasını kullanıyor. 55 nm olan bu yonga daha az güç tüketip daha az ısınmasının üstüne bir de daha iyi performans ortaya koyuyor. Tasarımı oynanan kartın, ilk olarak deneme örnekleri üretilecek. Bakalım NVidia tahtı geri alabileceği mi?

## Acer Aspire 4920G

## DİZÜSTÜNDE OYUN KEYFİ

Dizüstü bilgisayar alırken taşınabilirlik, pil süresi ve oyun oynatabilme gibi özelliklerin hepsi bir arada aranır. 15.4" Dizüstü bilgisayarlar, uzun zamandan beri aramızda olsalar da taşınabilirlik konusunda sınıfta kaldıklarını açıkça söyleyebiliriz. Üç kilo olan cihazın kendisi, yanında şarj cihazı, taşıma çantası, kablolu fare ve soğutma aparatı da eklenince omzunuzu kirabiliyor. Acer'in AS4920G modeli ise 2.6 kg ağırlığı ile taşınabilirlik konusunda mucizeler yaratmasa da, üzerindeki HD 2400 XT ekran kartı ile bu boyutlarda iddialı bir grafik performansı sunmayı başarıyor. Her ne kadar HD 2400 XT ile Crysis'i en üst ayarlarda oynamasanız da, kartın DirectX 10 ve Shader Model 4.0 desteği ile çalıştırmayacağı oyun yok. T7300 2 Ghz Core 2 Duo işlemci, 2 GB bellek, 250 GB sabit disk, bütün biçimleri destekleyen DVD yazıcı ve 802.11a/b/g/n kablosuz ağ desteğini, 14.1"e sığdıran Acer, tek cihazda bütün gerekenleri bir araya getirmeyi başarmış. Yine Acer'a özgü Signal Up teknolojisi sayesinde daha iyi çeken bir kablosuz ağ ve 1.3 Megapiksel Crystal Eye webcam, ürünün diğer göze çarpan özellikleri arasında. BMW mühendisleri tarafından tasarlanan ürünün, DOLBY Home Theater sertifikalı hoparlörlere sahip olduğunu da belirtelim. Windows Vista Home Premium ile gelen ürün, sonuçta bizden tam puan alıyor.

FİYAT 770 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB [www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr)



## Seagate Freeagent GO 500 GB 2.5"

## DÜNYA CEBİNİZDE

Dünya'nın en büyük sabit disk üreticisi Seagate'in yeni Freeagent Go serisi taşınabilir sabit diskleri, test merkezimize gelmeye başladılar. Her ne kadar cihazın kutusunu açmadan önce 500 GB'lık kapasite dikkatinizi çekse de, kutuyu açtıktan sonra dikkatimiz Seagate'in yeni ürün tasarımı ve cihazın ufak boyutlarına kayıyor, bunlar herkesin beğeneceği cinsten. 5400 RPM hızda dönen 2.5"lik bir dizüstü diski barındıran cihaz, USB 2.0 arabirimini kullanıyor. 8 MB önbelleğe sahip olan ürün XP, Vista ve MacOS işletim sistemleri ile uyumlu. Yine de Seagate'in Mac kullanıcıları için özel bir Freeagent tasarladığını da belirtelim. Gücünü de USB üzerinden alan ürünün, GB başına maliyeti ise 0.32 Cent. Testlere geçtiğimizde 18 MB okuma hızı, 17 MB da yazma hızına sahip olan ürün rakipleri karşısında biraz geride kalıyor. 500 GB kapasiteli bir ürünün 17 MB yazma hızı ile doldurmak, maalesef sekiz saatinizi alacaktır. Yine de 500 GB'ı gömlek cebinize sığdırabilmek her yiğidin harcı değil ve rakiplerinin de çok yüksek hızlara sahip olduğunu söyleyemeyiz. Son olarak, aktivite işiği da bulunan ürünü uygun fiyatından dolayı tercih edilebileceğini söyleyebiliriz.

FİYAT 170 Dolar + KDV İTHALAT Datagate WEB [www.datagate.com.tr](http://www.datagate.com.tr)





## BUZ GİBİ EKTRAN KARTI

Bu incelemeye e-posta kutumuza gelen ve Teknik Servis bölümünde de yanıtladığım bir soru ile başlamak istiyorum. Ekran kartının 39 dereceye ulaştığından şikayetçi olan okurumuz, bu sorunu nasıl gidereceğini soruyor. Hemen açıklıyorum: 39 derece, ekran kartı için normal hatta normalin altında bir sıcaklıktır. Bu tür sıcaklıklar için şimdi incelemesini yapacağımız ürüne ihtiyacınız yok. Fakat bazı ekran kartları boşta iken 60 derece, tam yükte ise 80 - 90 dereceyi bulabiliyor. Bunun nedeni bazen artan saat frekansları, bazen yetersiz kasa içi soğutma, bazen de ucuza kaçayım derken satın alınan, soğutma sistemi kalitesiz ekran kartları olabiliyor. Akasa'nın bu konudaki çözümü, hem ATI, hem de NVidia ekran kartları ile uyumlu. Dakikada 2500 devirle dönen bir fana sahip olan ürün, testlerimizde gayet sessiz çalıştı. Kolay monte ettiğimiz soğutucu GPU, RAM ve voltaj regülatörlerinin tamamını kaplayarak etkili bir soğutma sağlıyor. Standart üç pin'lik anakart bağlantısına sahip olan Vortexx Neo'nun (Eğer anakartınızda bağlantı yoksa çevirici de veriliyor.), SLI ve CrossFire desteği de mevcut. İki adet ısı borusuna sahip, GPU kısmı bakır, diğer kısımları alüminyum bir tabaka kullanan ürün, test için kullandığımız ekran kartının GPU'sunda, boşta 5 derece, yükte iken de 16 derece (41 - 46/ 53 - 69 C) fark sağladı. Kartın bütününe de 10 derece daha serin tutan soğutucuyu, omlent pişirmekte kullandığınız, cayır cayır ısınan kartlarınız için tavsiye ediyoruz.

**FİYAT 30 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com**



### OCZ Behemoth Regulator

## FARENİZİN YENİ OYUNCAĞI

Ürettiği yüksek kaliteli bileşenler ile oyuncuların beğenisini kazanan OCZ (OverCloerkerZ) bu defa yeni mousepad'i Behemoth ile test merkezimize konuk oldu. Özellikle günden güne gelişen lazer teknolojisi, DPI oranı artan fareler ve daha da önemli hale gelen tepki süreleriyle birlikte profesyonel oyunculuk, profesyonel ürünler gerektirmeye başladı. Söz konusu yüzlerce dolar tutan fareniz olduktan sonra, bu farenin altına bitpazarından aldığımız mousepad'i koymanın Ferrari'ye tüp taktırmaktan farkı yok. İşte bu yüzden kaliteli dokuya sahip bir mousepad şart. Behemoth'un bu özelliklere sahip olup olmadığını tabi ki testimizde göreceğiz. 360 x 260 mm boyutlarında olan ürün 4 mm kalınlığında ve "TriggerGrip" adını taşıyan ultra hassas bir yüzeye sahip. Ürünün ağır olması ve yüzeye sağlam tutunması için alt kısmı köpükten oluşuyor. Gayet geniş bir alanı kaplayan ürün, özellikle düşük hassasiyetle oynayan oyuncular için ideal. Test esnasında farenizi düşük hassasiyete ayarlamamıza karşın mousepad yüzeyi dışına çıkmadık ki bu gayet olumlu bir durum. Özellikle de fiyat / performans oranı ile dikkat çeken ürünü amatör kümeden çıkış yapmak için alabilirsiniz. Satın aldıktan sonra komşunuza hava atmayı unutmayın.

**FİYAT 28 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com**

### FATURAYI DÜŞÜNEN AMD

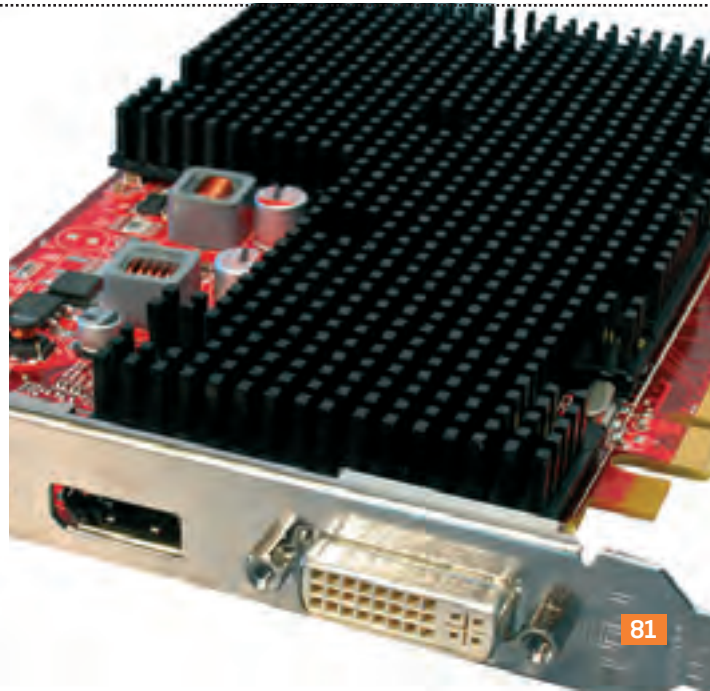
Elektriğe gelen zam ve ekonomik kriz derken gün geçtikçe faturaları ödemek zorlaşıyor (Evet, bu bir donanım haberi!). AMD'nin piyasaya yeni sürdüğü üç çekirdekli işlemcisi Phenom X3 8450e ise, sonundaki "e" takısından da anlaşılacağı üzere "energy efficient", yani verimli çalışan, az güç tüketen bir işlemci. 65 Watt'lık bir güç ihtiyacı olan işlemcinin saat frekansı 2.10 Ghz. AM2+ paketi içerisinde gelen işlemci DDR2 bellek denetleyicisine sahip. Çekirdek başına 512 KB önbelleği bulunan işlemcinin 3 MB'lık L3 ön belleği bulunuyor. Japonya'da satışa sunulan işlemcinin fiyatı ise 107 Dolar.

### AMD ATI Radeon HD 4550

## SÖZ GÜMÜŞSE SÜKUT ALTINDIR

Her zaman yüksek performanslı, cüzdandan delen kartları tanıttık değiliz ya; bu defa HD 4550 ile karşınızdayız. Öncelikle bu kartın, biz bu yazıyı yazarken ülkemizde bulunan sürümlerinin fanlı olduğunu belirtelim. Bu yüzden ürünün AMD'den referans tasarımlı çıkan, fansız sürümünü inceleyeceğiz. Özellikle fansız bir ekran kartı incelememizdeki neden, bu kartların Home Theater PC yani oturma odanızı süsleyen bilgisayarlar için biçilmiş kaftan olması. Tamamen sessiz çalışan kart bu sayede film izlerken sesi ile sizi rahatsız etmiyor. Fakat kartı bilgisayarınızda kullanmak istiyorsanız fanlı sürümü tercih edebilirsiniz. Test sistemimizde özellikle düşük güç tüketimi ile dikkat çeken kart, 81 Watt komple sistem güç tüketimi ile çok iyi sonuç verdi. Tam yükte de 129 Watt çeken sistemimiz, yine bu performansa sahip bir karta göre düşük güç gereksinimi ile dikkatimizi çekti. HD 3650'den sadece %10 daha az bir performansa sahip olan kart, yüksek overclock potansiyeli ile de göz dolduruyor. %18 çekirdek %24 de bellek overclock oranı ile kartın pasif soğutmasına rağmen yüksek bir potansiyele sahip olduğunu söyleyebiliriz. Boşta 42 derece, yükte ise 65 dereceyi bulan kart, pasif soğutmasına karşın düşük ısı değerleri ile yine beğenimizi kazandı. Son olarak, hesaplı fiyatını da göz önüne alarak bu karttan mucizeler beklememenizi tavsiye ediyoruz.

**FİYAT 59 Dolar + KDV İTHALAT Boğazici WEB www.bogazici.com.tr**





## DVD'den sabit diske teknik

**S**ınavlar bitti fakat benim yoğunluğum bir türlü bitmek bilmiyor. Hayatta beni en çok endişelendiren şeylerden biri de okulu bitirdikten sonra dahi yoğun bir hayat sürme ihtimalim. Özgürce dolaşmak, sinemaya gitmek, (Evet, sinemaya gitmeyi özledim!) eğlenmek ve hayatımı yaşamak "yapamadıklarım" listesinde. Ancak burada sizlerden gelen soruları cevaplamak ve sizi memnun etmek bütün bu listeyi bir kalemde silmemi sağlıyor. "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş her zaman olduğu gibi bu ay da derdininize derman oluyor sevgili okurlar...

**S: Selam. Vista Home Premium yüklü, LG E500 serisi bir dizüstü bilgisayarım var. Cihazı aldıktan üç ay sonra Bluetooth aygıtı bozuk diyerek Bluetooth'lu telefonları görmeme sorunu başladı. İki ay geçtikten sonra Vista kendi güncelleme yaptı ve sorun kendiliğinden düzeldi. Tekrar yeniden başlat yaptım ve maalesef aygıt yine bozuldu. Ben de en son sürüm 6.002'yi yükledim. Fakat değişen bir şey yok. Aygıt gayet sorunsuz gözüküyor. Ne yapmam gerekiyor? Şimdiden sağ olun. Yazılarınız da gayet net ve bilgilendirici.**

*Hakan Azka*

**C: Hakan Bey anladığım kadarı ile bir sürücü problemi yaşıyorsunuz. Sorunu aşmak için cihazın kendine ait sürücüsünü kurmanız öneriyorum. Bunu yapmak için cihazın marka veya modeline göre sürücü araması yapabilirsiniz. Cihazın marka veya modelini bilmiyorsanız Everest programının en son sürümü olan 4.60'ı indirip cihazınızı tanımlayabilirsiniz. Ayrıca bu yazılım sürücü yüklemesi için gerekli bağlantıyı da verecektir. Buradan en son sürücüyü indirip kurduktan sonra problemin çözüleceğini düşünüyorum.**

**S: Merhaba, kolay gelsin!** Ben İngilizce öğretmeniyim. Hem iş amaçlı, hem de oyun amaçlı bir dizüstü bilgisayar araması yaptım. 2000 YTL civarı düşünüyordum. Sonunda MSI GX 620 ve GX 630 arasında kaldım. Aralarındaki en kritik fark 630'da AMD işlemci bulunması. Bir sürü insan dizüstü bilgisayarda AMD işlemci alınmaz diyor ama henüz Türkiye'ye gelmeyen 620'nin çok da pahalı olacağını düşünüyorum; bilmem yanılıyormuyum? "AMD işlemci çok ısınır aldığına pişman

olursun" diyorlar. Forumlarda da bir öyle bir böyle diyen var. Kafam karıştı. Sizden gelecek cevapla harekete geçmek istiyorum. Aralarında büyük bir fiyat farkı olur mu ve dizüstü bilgisayar için AMD'ye bakışınız nedir? Teşekkür ederim. *İsmail Tirtom*

**C: İsmail Bey, sizin de bildiğiniz gibi geçtiğimiz aylarda MSI'nin GX 620 modelini donanım sayfalarımızda incelemiştik. Mail'inizi aldıktan sonra GX 630 modeli ile bir karşılaştırma yaptım. İki bilgisayar arasında işlemci (mimari) dışında pek bir fark yok. AMD'nin çok eski masaüstü işlemcileri ısınıyordu fakat dizüstü işlemcilerinde böyle bir sorun söz konusu değil. Yaptığımız testlerde hiçbir olumsuzluk ile karşılaşmadık. Üstelik böyle bir oyun bilgisayarına ısınan bir işlemci takmak hiçbir firma politikasına uymayacağı için cihazı gönül rahatlığı ile tercih edebilirsiniz.**

**S: Merhabalar Recep.** Başıma çok garip bir olay geldi, belki duyunca güleceksin ama hiçbir çözüm yolu bulamadım. Bilgisayarımın mouse'u ekranın tam orta kısımlarında çalışmıyor. Bir Asus marka F3JR Serisi 1 GB

## Recep Baltaş sunar servis

RAM'li, ATI X2300 ekran kartlı Vista Home Premium SP1 yüklü dizüstü bilgisayarım var. support.asus.com'dan güncellemeleri indiriyordum; ekran kartımı, ses kartımı ve touchpad'imi güncelledim. Sonra bu sorun ortaya çıktı. Resmen imleci ekranın orta kısmına sürükleyince tıklatamıyorum. Örneğin geri dönüşüm kutusunu boşalttım, "Gerçekten silmek istiyor musunuz?" mesajı geliyor ya işte o mesaja "Evet"e tıklayamıyorum. Yine aynı şekilde boş ekranda sağ tıklatıp "Özellikler"i açamıyorum. Ama biraz sağa veya sola kaydırınca işaretçiyi iki tuş da düzgün çalışıyor. Monitörümde, daha doğrusu dizüstünün ekranında bir değişiklik yok; yani her noktası aynı miktarda parlak. Benim aklıma hiçbir şey gelmedi bu sorunun kaynağı ile ilgili. USB mouse takınca da yine aynı sorun var. Yani touchpad bozuk değil sanıyorum ki. Aygıt yöneticisinden touchpad'i sağ tıklatıp özelliklerden "Kaldır"ı seçtim ve yeniden başlattım; touchpad kendi kendine geri yüklendi ve değişen bir şey olmadı. Ne olabilir ki? Ekranın o bölgesi "ölü" olabilir mi? "Format atsam" desem daha yeni attım. (20 gün önce.) Ama mesela bir Word belgesinde cümlelerin sonunda başına doğru seçmeye çalıştığım zaman seçiliyor ama ortadan seçmeye çalışsam seçemiyorum. Bu ne garip bir şey? Buna ne sebep olabilir? Cevabını dört gözle bekliyorum, iyi çalışmalar. Mehmet *Dirim Kottas*

**C: LEVEL'in Donanım Bölümü'nde, siz sevgili okurların sorularını yanıtlamak bilgisayarlarla ilgili her şey bilmenin de ötesinde bir tecrübe birikimi gerektiriyor. Şimdi neden böyle bir başlangıç yaptığımı soracak olursan sevgili Mehmet, sana bu sorunu da tecrübe ettiğimi söylemem yeterli olacaktır diye düşünüyorum. Burada senin yaşadığın sorunu çözmek "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak benim görevimdir. Çözüm yollarını tek tek açıklıyorum: İlk olarak Fn + F9 tuş kombinasyonu ile Touchpad'i devre dışı bırakıp yeniden devreye sok. Bu çözüm birçok kullanıcıda işe yarayan geçici bir çözümdür. "Denetim Masası > Program Ekle / Kaldır"a girip Asus'un OSD (On Screen Display / Herhangi bir tuşa bastığında ekranda çıkan ibareler) yazılımını kaldırmak veya güncel bir sürümünü yüklemek ise bir başka çözüm yolu. Bir diğer çözüm ise Asus**



**Splendid Technology Utility** adlı uygulamayı çalıştırıp "OK" seçeneğine tıklamak. Ayrıca sorunun Asus dizüstü bilgisayarlarda ortaya çıktığını varsayarsak problemin yine Asus'un kendine özgü bir yazılımından kaynaklandığını söyleyebiliriz.

**S: Recep Bey merhaba;** 1999 yılından beri derginizi alıyorum ve dergiyi çok beğeniyorum. Aynı kalitede devamınızı diliyorum. Size bir adet sorum olacak. Yardımcı olursanız sevinirim. Asus Vento kasa, Intel Core 2 Duo 8400 işlemci, 3 GB RAM, 250 GB harddisk ve 9800 GTX Point of View ekran kartı olan bir sistemim var. Ekran kartımın kutusunda HDCP ve HDMI Ready yazıyor. Ben de buna istinaden her iki ucu HDMI 19 Pin kablo aldım. Ekran kartının arkasındaki HDMI çıkışından Samsung Full HD televizyona girişi bağladım fakat sadece görüntü var ses yok. Bunun nedeni nedir? Sesi de bu kablodan iletebilir miyim? Şimdiden teşekkürler iyi çalışmalar. *Murat Tolunay*

**C: Murat Bey, öncelikle dergi hakkındaki görüşleriniz için teşekkürler. HDMI kablo ile hem ses hem de görüntü aktarımı yapılabilir. Fakat ilk olarak bilgisayarınızdaki varsayılan ses kartını ekran kartınızın üzerindeki ses kartı olarak ayarlamanız gerekiyor. Bunun için "Denetim Masası > Donanım ve Ses > Ses" yolunu izlemeniz gerekiyor. Buradan "Dijital Çıkış Aygıtı (HDMI)" seçeneğine tıklayıp "Varsayılan" butonuna basmanız gerekiyor. Böylece bilgisayarınızın ses aygıtı artık ekran kartının üzerindeki ses kartı olacaktır ve HDMI üzerinden ses sinyalleri-**

**ni de aktarabileceksiniz. Fakat daha sonra tekrar bilgisayarınızın ses kartına dönüş yapmak için yine aynı yerden varsayılan ses aygıtını ses kartınız olarak seçmeniz gerekiyor. Ayrıca yine burada HDMI ses çıkışı ile diğer ayarları da yapabilirsiniz.**

**S: Merhaba Recep Abi.** Sana bir sorum olacak. Anakartım PCI-Express x16 destekli alacağım ekran kartı ise HD4850 yani PCI-Express 2.0 uyumlu olduğunu biliyorum fakat ne gibi performans değişiklikleri olur? Şimdiden gösterdiğin ilgiye teşekkür ederim. *Ömer Kaan Ulaş*

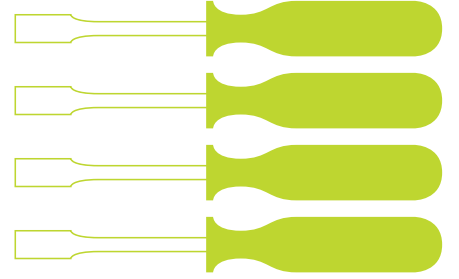
**C: Sevgili Ömer öncelikle PCI Express x16 ile PCI Express 2.0 farklı özelliklerdir. Fakat senin anakartının PCI Express 1.0 destekli olduğunu varsayıyorum. Bu durumda hiçbir performans kaybı yaşamazsın zira HD 4850 PC Express 2.0'ın tam bant genişliğini kullanmaz. Evet, çok güçlü bir kart fakat yinede ilk çıkan PCI-Express 1.0 bu kart için gerekli bant genişliğini çok rahatlıkla sunabilmekte. Gönül rahatlığı ile satın alabilirsin.**

**S: Selam LEVEL camiası.** Derginizi altı arkadaş olarak, iki yıldır takip ediyoruz. Artık sorunlarımızı dökme vakti geldi. 1. Arkadaşımın mavi ekran sorunu var. Kullandığı sistem Intel E2220, GIGABYTE P31 anakart, XP SP2. Sorunun nedeni ne olabilir? 2. Piyasada dörtlü IDE kablosu bulabileceğim bir yer var mı? 3. Bilgisayarımı açar açmaz masaüstüne gelince ekran kartının sıcaklığına bakıyorum 39C. Neden bu kadar sıcak? (Model GeForce 8500 GT 512 MB) 4. Piyasada taşınabilir sabit diskler 120 GB'dan başlıyor ama hangisini alacağım bilemiyorum. Şimdiden her-

kese hayırlı işler kalın sağlıcakla, lütfen sorularına cevap yazmayı da unutmayın. Hadi kolay gelsin. *Ömer Gürsel*

**C: Öncelikle sana ve arkadaşlarına selamlar. Sorunlarınızı toplu halde yollayarak zamandan tasarruf ettiğiniz için de ayrıca teşekkür ediyorum. Cevaplara gelince: 1. "Mavi ekran" sorunu kesin olmamakla birlikte genelde RAM'den kaynaklanmaktadır. Tavsiyem her mavi ekrandan sonra çıkan hata raporunu her defasında "Gönder" butonu ile Microsoft'a göndermesi. Bu sayede firma bu sorunlara çözüm bulup sizi haberdar edecektir. 2. Yok; zira IDE arabirimi aynı anda sadece iki aygıt birden destekleyebilir. 3. 39 C sıcak değildir, hatta soğuktur bile. Ekran kartları 130 C'ye kadar dayanabilmektedir. 4. Seagate diskler beş yıl garantili ve sağlam oldukları için 250 GB'lık bir Freeagent tavsiye ediyorum. ☺**

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr)



## SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Dyon Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD R57X Gbit LAN / e-Sata	Intel X48-X58 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMCI	Intel Core 2 Duo E4500 (2 x 2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2 x 2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX/ AMD Athlon 64 X2 6XXX - Phenom Triple Core	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066 - 1200 - 1600 (3 x 1024 MB Triple Channel)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>



PC

**CALL OF DUTY: WORLD AT WAR**

Oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açın ve "devmap mak" yazıp Enter'a basın; böylece hile modu aktif hale gelecektir. Daha sonra aşağıdaki kodları yazarak hileleri aktive edebilirsiniz.

devmap [X]: "X" yerine yazacağınız haritaya geçmenizi sağlar.

give all: Tüm silahlar açılır.

god: Tanrı modu açılır.

demigod: Sağlığınız iki katına çıkar ve bir el bombası patlamasına dayanıklı hale gelirsiniz.

kill: İntihar edersiniz.

mapname: Haritalar listelenir.

noclip: Videolar kapanır.

notarget: Yapay zeka pasif hale gelir.

ufo: Uçma modu açılır.

Veteran modunu açmak için Level 32'ye ulaşmanız gerekiyor. Bu mod açıldıktan sonra Co-op modunda daha zorlu düşmanlar ile karşılaşacaksınız.

Zombie modunu açmak için oyunu bitirmeniz gerekiyor. Bu mod açıldıktan sonra Co-op modunda sonu gelmeyen Nazi zombileri dalgası ile karşılaşacaksınız.

**XBOX 360****NEED FOR SPEED UNDERCOVER**

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazarları yapın.

2 Birds, 1 Stone (25 puan): Double Trouble görevini tamamlayın.

5 Finger Discount (20 puan): Tüm Hot Car görevlerini tamamlayın.

Active Community Member (20 puan): Herhangi bir

**COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3**

Özel üniteleri açabilmek için karşılarında yazarları yapmanız gerekiyor.

Chrono Commando: Müttefiklerin Battle Lab'ine sızın.

Chrono Ivan: Sovyet üssünü ele geçirin ve bir Sovyet barakası inşa edin.

Psi Commando: Sovyetlerin Battle Lab'ine sızın.

Yuri Prime: Sovyet üssünü ele geçirin ve bir Sovyet barakası inşa edin.

Community Day'e katılın.

Aficionado (10 puan): Garajınız için beş otomobil satın alın ya da kazanın.

Among the Best (25 puan): 25 multiplayer ranked yarış kazanın.

Apprentice Mechanic (5 puan): Kariyer modunda otomobilinizi modifiye edin.

Bay Drive & Harbor (15 puan): Bay Drive & Harbor yarışını domine edin.

Bowling with Hector (25 puan): Kingpin görevindeki Hector sekansını tamamlayın.

Branching Out (10 puan): Kariyer modunda Sunset Hills'i açın.

Chase or be Chased (20 puan): Kariyer modundaki tüm Highway Battle'ları kazanın.

Community Member (15 puan): EA Nation hesabı yaratın ya da mevcut EA Nation hesabınızla giriş yapın.

Completionist (100 puan): Kariyer modundaki tüm yarışları tamamlayın.

Crossing the Line (10 puan): Bir ranked multiplayer Cops and Robbers yarış kazanın.

East Fasulo Bridge (15 puan): East Fasulo Bridge yarışını domine edin.

East I-5 (15 puan): East I-5 yarışını domine edin.

First of Many (15 puan): Yedi oyuncuya karşı ranked multiplayer yarış kazanın.

First! (10 puan): Bir ranked multiplayer yarış kazanın.

Freeze! Hold It Right There! (25 puan): Bir fotoğraf çekin ve [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com) adresine gönderin.

Get Out of the Way! (5 puan): Kariyer modunda Pursuit'te beş Road Block'tan kurtulun.

Gold Coast to Ocean (15 puan): Gold Coast to Ocean yarışını domine edin.

Keys to the City (5 puan): Kariyer modunda Port Crescent'i açın.

Learner's Permit (5 puan): Kariyer modunda ilk otomobilinizi kazanın.

Lose the Eye in the Sky (25 puan): Helikopterden kaçın.

Lose the Fuzz (10 puan): Beş Pursuit'i başarıyla tamamlayın.

Meet Carmen (10 puan): The Game'de Carmen ile karşılaşın.

Meet Hector (10 puan): Versus'ta Hector ile karşılaşın.

Meet Nickel (10 puan): Road Rage'de Nickel ile karşılaşın.



Meet Rose (10 puan): Rollercoaster'da Rose ile karşılaşın.

Meet Zack (10 puan): Rush Hour'da Zack ile karşılaşın.

Most Wanted (100 puan): 50 Pursuit'i başarıyla tamamlayın.

Nickel and Dimes (25 puan): Payback görevinde Nickel sekansını tamamlayın.

North River Expressway (15 puan): North River Expressway yarışını domine edin.

Nothing Stock (20 puan): Kariyer modunda üç Tuning Shop'u da keşfedin.

Notorious (50 puan): 119 multiplayer yarış tamamlayın.

Own the Road (25 puan): Kariyer modunda 25 yarışını domine edin.

Path of Destruction (10 puan): Kariyer modunda Pursuit'te 10 polis arabasını etkisiz hale getirin.

Pine Creek & Douglas (15 puan): Pine Creek & Douglas yarışını domine edin.

Retired (40 puan): Kariyer senaryosunu tamamlayın.

Scrapheap (25 puan): 100 polis arabasını etkisiz hale getirin.

South Canyon Hwy (15 puan): South Canyon Hwy yarışını domine edin.

To Protect and Serve (25 puan): Rematch görevinde Carmen sekansını tamamlayın.

Tri-City Run (15 puan): Tri-City Run yarışını domine edin.

Window Shopper (20 puan): Kariyer modunda üç Pro Shop'u da keşfedin.

Zack Trap (25 puan): The Trap görevinde Zack sekansını tamamlayın.

**SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX**

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazarları yapın.

Blinding Speed (15 puan): Arcade Mode'da rakibinizi 15 saniyeden kısa bir sürede alt edin.

Combomaniac (15 puan): Yedi ya da daha fazla sayıda vuruş ile kombo gerçekleştirin.

Here Comes a New Challenger (10 puan): Beş online ranked maç oynayın.

Master of All Things (30 puan): Her karakter ile



PS2



## NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Aşağıdaki kodları oyunun içindeki hile bölümünden girerek karşılarında yazanları açabilirsiniz.

%%\$3"/: 10.000\$  
0;5M2:: Lexus IS F  
-KJ3=E: Lotus Elise  
?P:COL: Nissan 240SX  
!20DBJ:: Volkswagen R32



## SONIC UNLEASHED

Herhangi bir Day Stage'e başlarken Sonic "Go" dedikten hemen sonra Daire tuşuna basın. Böylece Dash ile yarışa daha fazla Boost ile başlayabilirsiniz. Eğer Sonic "Go" dediği anda Daire tuşuna basarsanız yarışa Dash ile ama Boost'suz başlarsınız. Sonic "Go" demeden önce Daire tuşuna basarsanız düşebilir ve zaman kaybedebilirsiniz.

online ranked maç kazanın.  
Playing to Win (30 puan): 100 online ranked maç kazanın.  
Sagat's Scar (10 puan): Ryu'nun shoryuken'i ile Sagat'ı alt edin.  
SF 20th Anniversary! (20 puan): 20 online ranked maç kazanın.  
Sheng Long is in Another Castle (25 puan): Arcade Mode'da Akuma'yı alt edin.  
Super Finisher (10 puan): Arcade Mode'da bir Super Finish gerçekleştirin.  
Throwing is Cheap (5 puan): Tek bir maçta rakibinizi 10 kez fırlatın.  
Training for Perfection (10 puan): Arcade Mode'daki herhangi bir zorluk seviyesinde beş Perfect Round gerçekleştirin.  
Vanquish the Computer (20 puan): Arcade Mode'u bitirin.

Akuma karakteriyle oynayabilmek için Guile'i seçin ve Yukarı yön tuşuna basın.

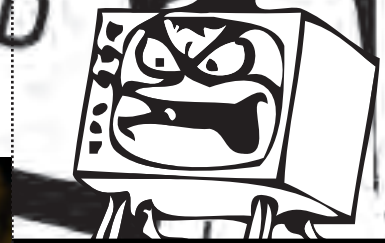
PS3



## ALONE IN THE DARK: INFERNO

Trophy'leri kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

100% Complete (Platinum): Diğer tüm trophy'leri açın.  
A Day in Central Park (Gold): Oyunu bitirin.  
Basic Combination (Bronze): Bir şişeyi bantlayın.  
Blackout (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölümü bitirin.  
Blazing Roots (Gold): Tüm evil root'ları yakın.  
Bloody Mary (Bronze): Kanayan beş yaranızı bandajlayın.  
Burning Root (Bronze): Bir evil root'u yakın.  
Car Thievery (Bronze): Bir otomobilin kapısını, camını kırdıktan sonra açın.  
Cockpit Addict (Silver): 59th Street boyunca otomobili kokpit kamerasında sürün.  
Cocoon (Bronze): Kozayı yakın.  
Countdown to Death (Bronze): Bir yaranın kanamasını durdurun.  
Demolition Expert (Bronze): En çok hasar verebilecek silahı hazırlayın.  
Eradication (Gold): 100 Humanz öldürün.  
Fight Back and Loss (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölümü bitirin.  
Fire Bullets (Bronze): Yanıcı madde ile alev kurşunu hazırlayın.  
Fisherman's Foe (Bronze): Goldfish vurun.  
Flaming Roots (Silver): Evil Root'ların yarısını yakın.  
Free Gasoline (Bronze): Bir otomobilin benzin deposunu delin ve bir şişeyi benzin ile doldurun.  
Goal! (Bronze): 10 Ratz'ı tekmeleyin.  
Handyman Candy (Silver): Envanterinizde mümkün olan tüm kombinasyonları gerçekleştirin.  
Hidden Cave (Bronze): Central Park'ın gizemini keşfedin.  
Meet Again (Bronze): 943 numaralı odada Theophile ile görüşün.  
Never Leave a Key Here (Bronze): Otomobilin güneşlikteki anahtarını bulun.  
Not Alone Anymore (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölümü bitirin.  
Nuke (Bronze): Bir kerede üç Humanz öldürün.  
Painful Answers (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölümü bitirin.  
Purification by Fire (Bronze): Vampirz'ın yuvasını yok edin.  
Questions (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölümü bitirin.  
Revive (Bronze): Sarah'yı hayata döndürün.  
Stuntman (Bronze): Çekiciyi kullanarak karşıya atlayın.  
The 10 Mile Race (Bronze): Bir araç ile en az 10 mil yol kat edin.  
The Air Bomb (Bronze): Yanıcı madde dolu şişeyi fırlatın ve havadayken vurun.  
The Biggest of All (Bronze): Museum Monster'ı alt edin.  
The Blind Man (Bronze): Wake Up sekansını gözünüzü kırpmadan bitirin.  
The Glowstick Bomb (Bronze): Bantlanmış şişeyi yanıcı madde ile ya da spreyi glowstick ile birleştirin.  
The Light Bringer (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden



bölümü bitirin.  
The Molotov Cocktail (Bronze): Yanıcı madde içeren şişeye fitil yerleştirin.  
The Path of Darkness (Bronze): Sarah'yı öldürün.  
The Path of Light (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölümü bitirin.  
The Path of Light (Bronze): Sarah'yı öldürmeyin.  
The Smart Fighter (Bronze): Herhangi bir Humanz'ı spray & glowstick kombinasyonu ile öldürün.  
The Sticky Bomb (Bronze): Yanıcı madde dolu bir şişe ya da spray alın ve yapıstırıcı ile kombine edin.  
The Truth (Bronze): Hiçbir sekansı geçmeden bölümü bitirin.  
Toasted Eggs (Bronze): Bir Ratz yuvasını yakın.  
Unlimited Offer (Bronze): Adres defterinizdeki herkes ile temasa geçin.  
Useless! (Bronze): Bantlanmış şişeyi fitil ve işaret fişeği ile birleştirin.  
Vampirz (Bronze): Bir Vampirz'ı yakın.  
Wired (Bronze): Düz kontak yapın.



## PAIN: MOVIE STUDIO

Kilitli içeriğe ulaşabilmek için gerekenleri yapın.

Hard: Normal zorluk seviyesinde Fun'da patlayıcılar ile altın madalya kazanın.  
Hard: Normal zorluk seviyesinde Createtastic'te altın madalya kazanın.  
Painful: Hard zorluk seviyesinde Fun'da patlayıcılar ile altın madalya kazanın.  
Painful: Hard zorluk seviyesinde Createtastic'te altın madalya kazanın.  
Platinum Club: Tüm zorluk seviyelerinde Fun'da patlayıcılar ile platin madalya kazanın.  
Platinum Club: Tüm zorluk seviyelerinde Createtastic'te platin madalya kazanın.



## TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Herhangi bir zorluk seviyesinde oyunu bitirin ve Treasure Hunt modunu açın. Oyunu yeniden oynamaya başladığınızda bulmacaları çözmeden kayıp hazineleri toplayabilirsiniz. Bu seçenek ana menüden seçilebilir.





# TOMB RAIDER: UNDERWORLD

**Herkesin biricik sevgilisi Lara Croft bir kez daha bizimle. Maceraya atlamadan evvel size tavsiyem oyunu sık sık kayıt etmeniz. Zira bazı durumlarda gideceğiniz yeri karıştırdığınız zaman bölüme en baştan başlamak daha sağlıklı bir çözüm olabilir.**

## 1. PROLOGUE

Alevlere dikkat ederek ilerleyin ve kapının yanındaki kolu indirip ilerdeki bloğa tırmanın. Karşıdaki kapıya kanca atıp kendinize çekerek açın. Kapıdan geçtiğinizde önünüzde bulunan duvarın çıkıntılarına asılarak diğer tarafa geçin, yerdeki kütüğü duvara itin ve üzerine çıkıp duvardaki çıkıntılara tutunarak sola devam edin. Yıkılan zemindeki boşluktan atlayıp sola devam edin. Kancanızı kullanarak alevli zeminin üzerinden karşı tarafa atlayın ve yandaki boşluğa tutunarak kendinizi bir alt kata salın.

## 2. MEDITERRANEAN SEA

**The Path To Avalon>** Köpekbalığı saldırılarından kaçınarak denizin dibine kadar dalın. En büyük kayalığın geçidinden denizanelerinin olduğu yere girin ve yerdeki vanayı alın. Duvarda dönebilen dairesel üç tane mekanizma var. Birinin üzerinde vanası var, diğer iki dairede yok. Yerden aldığınız vanayı boş olan deliklerden birine takın ve dışarıya çıkar çıkmaz sol alta gömülü olan küçük geçide girin. Geçidin sonunda bulacağınız ikinci vanayı alıp, duvardaki boş deliğe yerleştirin. Artık vanaları çevirerek mekanizma üzerinde şekillendirilmiş tüm açık olan göz sembollerini ortadaki dairede buluşturun ve açılan geçitten ahtapot kolunu gördüğünüz yere kadar ilerleyin. Ahtapot kolunu çekince boşalan delikten geçip su yüzeyine çıkın. Kayalardan tırmanıp karşıya geçin,

suya atlayın ve soldaki eğimli kayayı kullanarak zemine çıkın. Şimdi sağdaki eğimli kayadan yürüyüp, soldaki kayaya tırmanın. Üsteki kenara tutunup sağa devam edin. Sağdaki direğe asılıp etrafında sallanarak karşıdaki kenara tutunun. Köseyi dönüp iki kere kendinizi aşağıya salın ve zemine ulaşın. Basamakların önündeki kolu çekin. Hiçbir şey olmayacak. Arkadaki iki heykelin önündeki ağırlığa duyarlı platformları indirmeniz gerekiyor. El fenerinizi açın ve önce soldaki heykelin önündeki platforma, yerde bulacağınız iki adet küp şeklindeki taşı koyun. Sonra da yılan heykelinin tasmaına kanca ile asılıp çekerek kafasının platformun üzerine düşmesini sağlayın. Böylece iki platformda inmiş oldu, artık kolu çekip videoyu izleyin.

**Nifheim>** Merdivenlerden çıkıp, çömelerek kırık bloğun altından girin ve ilerdeki tünelden geçin. Yukarı tırmanıp merdivenlerden büyük koridora çıkın. Düz ilerlediğinizde bir video başlayacak. Dev ahtapotun üzerinde bulunan -alt kısmında dikenler olan- platformu ahtapotun kafasına geçirmemiz lazım. Önce sağa yönelin ve duvardaki çıkıntılara tutunarak yerdeki çukuru geçin. Önünüzdeki yatay kaya parçasından kayarak aşağıya inin ve sağdan devam edin. Karşınıza ahtapot kolunun sarılı olduğu dev dairesel bir mekanizma çıkacak. Hemen yanındaki halkayı kancanızla çekin ve kütüklerin yıkılmasını sağlayın. Böylece ahtapot da kolunu çekecek. Bir üst kata çıkmak için buradaki taş kayalara tırmanın, aşağı kayarken atlayıp direğe tutunup, sallanarak duvarın çıkıntılarına asılın ve kolun bulunduğu yere gelip kolu çekin. Böylece sağdaki köprüyü kendinize çekerek dikenli platformdan kurtarmış oldunuz. Şimdi

ahtapotun üzerindeki alt kısmı dikenli olan platforma atlayıp karşıya geçin. Dairesel mekanizmayı kancanızla tutup kendinize çektiğinizde sonra kolu indirip soldaki köprüyü de dikenli platformdan uzaklaştırın. Artık dikenli platformun arkasındaki kolu çekebilirsiniz. Bunun için karşıya geçiş duvar çıkıntılarına asılın ve kolu çektiğinizde sonra C şeklindeki iki zincire ateş edip dikenli platformu ahtapotun kafasına indirin. Bulduğunuz yerden suya atlayın ve ahtapotun tıkağındaki yerdeki dev kapıyı açmak için sağdaki kolu indirin. Merdivenlerden çıkınca duvardaki küçük çıkıntılara tutunarak ilerleyin ve merdivenden devam edin. İnce tahtadan düşmeden geçip merdivenlerden çıkın ve videoyu izleyin.

**The Norse Connection>** Sağınızda ve solunuzda birer tane ağırlığa duyarlı platform var. Sağdaki kolona tırmanın ve karşıya atlayın. Yerdeki iki küp şeklindeki ağırlığı alın, basınçlı platformun üzerine çıkın ve kapı açıldığı zaman ikisini de teker teker karşıya fırlatın. Sonra iki küpü de sağdaki ağırlığa duyarlı platformun üzerine koyun ve siz de soldakinin üzerine çıkarak ortadaki kapının mekanizmasının inmesini bekleyin. Sonra kancanız ile kapıyı çekip indirin. İçerideki eldiveni alıp videoyu izleyin. Demin girdiğiniz kapıdan çıkıp sağdan devam edin. Kayaya tırmanıp diğer tarafa geçin. Kolonların olduğu







yere gelince kapıya en yakın olan ilk kolona tırmanıp ikinciye atlayın. İkinciye sonuna kadar tırmandıktan sonra soldaki kolona atlayın. Ona da tırmanıp platforma atlayın. Şimdi sağdaki kolona atlayın ve önünüzdeki iki kolonun tepesine ayakucunuzla zıplayıp karşıya geçin. Çömelerek ilerleyin ve sizden kaçan adamı gördüğünüz yere gelin. Kancanızla yukarıya asılın ve adamın kaçtığı alanın sol üst kısmına kendinizi sallayarak atın. Asılarak bir kat aşağıya inin ve adamın kaçtığı yolu takip ederek merdivenlerden aşağıya inin. Duvar kenarlarından asılarak, aradan geçerek suyu görene kadar dümdüz devam edin. Suya girip soldan çıkın, bloklardan atlayın ve diğer taraftaki suya dalıp geldiğiniz yollardan geçerek denizden çıkıp bölüm başındaki botun yanına dönün.

**God of Thunder**> Soldaki geminin zincirinden tırmanarak gemiye girin ve gemideki tüm düşmanlarınızı tek tek öldürün. Kargo kutularının üzerine çıkıp, karşıya atlayın ve arka kısımdaki kırmızı helikopterlerin olduğu yere geçin. Düşmanları öldürerek merdivenlerden inin. Arkadaki kapıdan gemiye girip videoyu izleyin. Sola ilerleyip diğer videoyu izleyin.

**Realm of the Dead**> Otomatik açılan ikili kapıdan geçin. Gemi yamulunca üzerinize gelen alevli bariyerlerden sağa çekilerek kurtulun. Parçaları dökülen gemi zeminine tutunup merdivene benzeyen yerden yukarı tırmanmaya başlayın. En üst kısma kadar tırmadığınızda arka kısma atlayın ve yukarıya çıkıp videoyu izleyin.

### 3. COASTAL THAILAND

**Remnants**> Suya atlayıp videodaki papağanları gördüğünüz karşıdaki taş zemine çıkın. Yosunlarla kaplı kayanın üzerindeki tutamaçları kullanarak kayaya tırmanın. Papağanların durduğu köprü gibi yere asılarak devam edin ve karşıya sıçrayın. Tutunduğunuz kenarın üzerine çıkıp diğer taraftaki basamakların olduğu yere atlayın ve yerdeki birkaç örümceği öldürün. İlerden kayarak direğe tutunun ve sağ ucuna gelip sallanarak karşıya atlayın. Basamakları çıkıp örümcekleri öldürün ve soldaki şelalenin yanındaki duvar çıkıntılarını asılarak yukarıya çıkın. Aralardan ilerleyin ve büyük boşluğu geçmek için koşarken

zıplayıp kancanızla sallanarak öbür tarafa geçin. Yolu takip edip yıkıntıların arasından çömelerek geçin. Basamakları çıkınca en sol köşedeki kolon ile duvarın arasına girin ve önce kolona sonra duvara atlayarak aynı kolonun kenarına tutunun. Solundaki diğer kolona atlayıp bir üsteki kenarına tutunun ve sağdaki tavan kenarına asılın. Sağa doğru devam edin ve sondaki kolona sıçrayın. Kolonun etrafında dönüp bir üst kısma asılın ve soldaki tavan kenarına tutunarak en sola ilerleyin. Artık yukarı çıkın ve biraz ilerleyin. Şimdi sırasıyla soldaki kolona, oradan sağdaki kolona, alttaki tahta çubuğa, karşıdaki kolona asılarak bir kat aşağıya salın ve kendinizi aşağıya salarak zemine ulaşın. Şelaleye sırtınızı dönüp ilerlediğinizde karşıya kaplanlar çıkacak. Onları öldürüp sol tarafta iki kolonun arasında kalan yatay düzleme çıkın. Soldaki kolona asılıp köşeyi dönün ve arkadaki ince çıkıntının üzerine sıçrayın. Yukarıdaki kenara asılın ve sağa doğru köşeyi dönüp sağlı sollu iki kolon arasında sıçrayarak sol kolondaki kenara tutunun. Kolonun etrafında dönüp ince yatay düzleme inin. Buradan önünüzdeki kolonun tepesine ve karşıdaki merdivenlere atlayın. Çömelerek aralıktan geçin ve kendinizi aşağıya salıp kenara tutunarak karşıya ulaşın. Üzerinize saldıran kaplanları öldürdükten sonra ilerleyip yarasaları halledin. Artık çıkıntıları ve kenarları kullanarak karşıya geçin. Ayağınıza dolaşan örümcekleri öldürerek aşağıya inin ve karşı köşeden duvara sıçrayıp çıkıntıya tutunarak yukarı çıkın. Şimdi buradaki çıkıntıların üzerinden ilerleyip, öndeki direktten sallanarak karşıya geçin. Merdivenlerden çıkınca araya bir video girecek.

**Bhogavati**> Dev heykeli merkez olarak sağa yönelin. Çömelerek yatay bloğun altından geçtikten sonra kendinizi salarak iki kademede aşağıya inin. Ortada bulacağınız çubuğu, deliği olan kolona yerleştirip çubuğun üstüne çıkın ve öndeki kolona

atlayın. Şimdi yanındaki kolona ve sağdaki duvara sıçrayıp duvardaki küçük taşlara tutunarak yukarıya çıkın. Arkadaki kolonun tepesine atlayıp yarasaları öldürün. Buradan diğer kolonun tepesine atlayıp soldaki yatay çıkıntıya geçin. Kendinizi aşağıya salıp kolonun etrafında dönün ve karşıya atlayın. Burada zinciri çubukla tutturulmuş bir düzencek var. Çubuğu tutunun ve çekip zinciri kurtarın. Çubuğu yerine takıp yatay çıkıntıya geri dönün ve öndeki kolonun tepesine atlayıp, oradan da baştaki dev heykelin olduğu yere dönün. Bu sefer yüzünüzü heykelin tepesine doğru tutun ve yatay bloğun altından geçin. Küçük taşlara tutunarak aşağıya inin. Yarasaları öldürdükten sonra yandaki duvarın kenarına tutunarak karşı tarafa asılın. İlk köşeyi döndükten sonra küçük taşlara tutunarak diğer köşeyi de dönün ve alt kısma asılarak en arkadaki dar yere kadar ilerleyin. Burada kendinizi yukarıya çekin. Önünüzdeki duvara sıçrayarak kendinizi duvardan geri teperek üst kısma asılın ve yukarıya çıkın. Zinciri tutan halkayı kancanızla çekip ikinci zinciri de kurtardıktan sonra, yandan aşağıya asılın ve kendinizi salarak iki kademede zemine inin. Küçük taşlara tutunarak baştaki dev heykeli karşıdan gördüğünüz yere dönün ve soldaki kolu indirin. Platforma aşağıya çökerken hemen kancanızla tutunun ve zemine inip ejderleri öldürün. Yandaki merdivenlerden aşağıya inin. İki heykelin ortasındaki altın halkaya kancanızla tutunarak önünüzdeki boşluğa inip videoyu izleyin. Soldaki kenarlara asılarak yukarıya çıkın ve yandaki ince yatay düzencekleri teker teker geçerek demir parmaklıkları geçidin öbür tarafına ulaşın merdivenlerden çıkın. Yarasaları öldürüp, sağdaki ilk merdivenlerden inin. Küçük taşlara tutunarak yukarıya çıkın ve yukarıdan doğru ejderleri öldürün. Arkadaki ince yatay düzeneğe çıkıp bir üstteki kenara tutunun ve sağ duvardaki kenara atlayıp üzerine çıkın. Artık buradan atlayarak kolonun tepesine ulaşın. Yukarıdaki oda gibi yere zıplayın ve ortadaki ilk parlak nesneyi alarak alt kattaki demir parmaklığın açılmasını sağlayın. Kancanızla halkaya tutunarak alt kata inin. Bu yere nasıl geldiğinizi unutmayın çünkü sonra tekrar











Sallanarak sağdaki bölme girin. Kapı kapanınca öndeki jaguar kafasını alın ve iki duvar arasında zıplayarak yukarı çıkın. Aşağıya inince jaguarları öldürüp, motora binin ve sağa doğru devam edin. Tünelden geçip yolun sonuna gelince motordan inip aralıktan geçin.

**Xibalba**> Jaguar kafasını ortaya yerleştirip kolları döndürerek çemberdeki siyahlıkların hepsi ön tarafa gelecek şekilde hizalayın. Kısa videodan sonra motorun yanına dönün. Jaguarları öldürüp motora binin ve önce sağdan sonra soldan ilerleyin. Yolun sonundaki bariyere gelince motordan inip yukarı çıkın. Jaguarları ve size ateş eden adamı öldürün. Merdivenden çıkıp diğer düşmanları da öldürdükten sonra tekrar merdivenden inin ve sağ dibindeki çubuğu alın. Çubuğu soldaki kolonun deliğine takıp kolonun üstüne çıkın. Karşıya atlayıp kenarlara tutunarak, çıkıntılara zıplayıp gidebileceğiniz en sağ tarafa gidin ve aşağıdaki bölme atlayın. Yatay çubuklara tutunarak yukarıya çıkın, soldaki halkaya kancayla tutunarak aşağıya inin. Arkadaki bloklara tırmanarak yukarıya çıkın ve kancanın ipini karşıya tutturup kendinizi sağa çekerek kolonun üzerindeki kaya parçasını iple aşağıya düşürün. Yeni açılan çukura inin. Direğe tırmanıp karşıdaki mezara atlayın ve üzerindeki jaguar kafasını alın. Kenarlara, kıylara tutunarak tekrar yukarıya çıkın ve sağdan devam edin. Üstteki aralıktan çıkıp, düşmanları öldürdükten sonra motorunuza binin. Düz ilerleyip soldaki yolu kullandığımızda birkaç adamın beklediği binanın oraya varacaksınız. Adamları öldürdükten sonra, kutuyu duvardaki deliğin yanına çekin. Yerdeki çubuğu deliğe yerleştirin ve kutuyu azıcık kenara çektiğinizden sonra çubuğu asılarak aşağıya indirin. İlerdeki büyük çemberin dışına jaguar kafasını koyun ve çemberlerdeki siyahlıkları öne hizalayın. Heykel yükselcek ve geçit açılacak. Motora atlayıp geçit kapanmadan geçin, ya da geçene kadar aynı işlemleri tekrar edin.



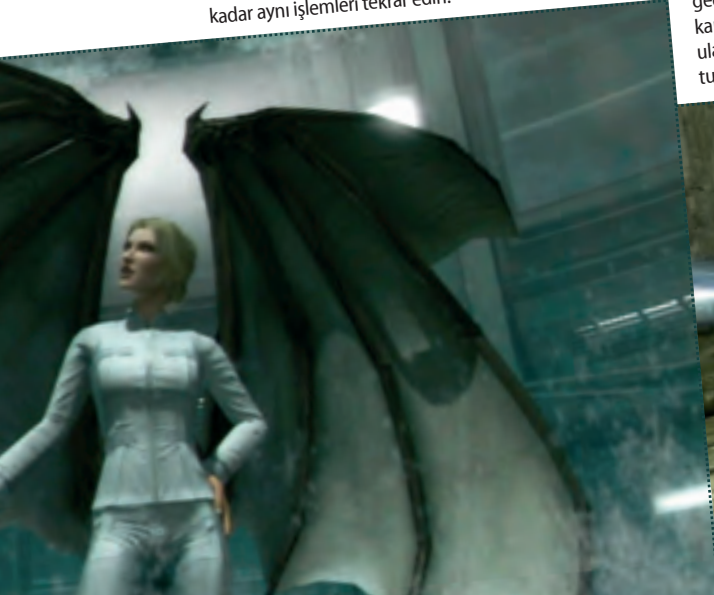
**The Midgard Serpent**> Motora atlayıp sağdaki merdivenlerden inin. İlerdeki boşluktan motora birlikte atlayın. Büyük boşluğa gelince iki yatay çubuğa çıkıp yandaki kenara asılarak aşağıya çekin. Dev örümcekleri öldürüp motora karşıya atlayın. İlerleyip videoyu izleyin. Heykellerin ikisinde asanın birini yerden alıp heykelin eline yerleştirin, diğerini merdivenlerin önünden alıp öteki heykeli yerleştirin. Asası yatay düşen heykelin arasından tutarak çevirin ve kapının açılmasını sağlayın. Asası yatay olan diğer iki heykeli de çevirerek toplamda üç kapı açın. Yerdeki ağırlığa duyarlı platformu aşağıya indirmek için motoru platformun üzerine getirin. Şimdi merdivenlerden çıkıp kapanan duvarlara yakalanmadan karşıdaki kare şeklindeki anahtarı alın. Yukarıdaki kayayı kancayla kendinize çekin ve üzerine çıkıp duvarların üstünden karşıya geçin. Heykellerin ortasındaki masaya kare anahtarı yerleştirin. Merdivenlerin önündeki heykeli masaya doğru itin. Yan tarafta, yukarıda bulunan halkaya kanca ile asılarak yukarıya çıkın. Karşı tarafa atlayıp, küçük delikten geçin ve ikinci kare anahtarı alıp masaya yerleştirin. Arkası çözülen heykeli masaya itirin. Şimdi arka taraftaki iki duvar arasında atlayarak yukarıya çıkın ve kenarlara tutunarak kolonların yanına ulaşın. Demir kancalı iki dev sütundan geçince yan taraftaki bölme atlayın. Buradaki ok ve bıçaklara yakalanmadan öndeki üçüncü kare anahtarı da alın. Yan duvarlara tutunarak bu bölmeden çıkın ve anahtarı masaya yerleştirip heykeli masaya itin. Merdiven başından sol taraftaki çıkıntıya oradan kalın kolona, direğe ve duvardaki tutamaçlara geçip ilerleyin. Yatay demir çubuklara tutunarak karşıya geçin ve soldaki ateş püsküren bölme ulaşın. Alevlere yakalanmadan demir çubuklara tutunarak karşıdaki dördüncü kare anahtarı

da alın. Geri dönün ve anahtarı masaya yerleştirip son heykeli de masaya itin. Motoru yerleştirdiğiniz platformun yanındaki ağırlığa duyarlı platformun üzerine çıkın ve açılan geçitten motora birlikte devam edin. Yolun sonuna gelince yerdeki jaguar kafasını alın ve aralıktan geçin. İlerleyip iki video izleyin ve suya dokunmadan düşmanlarınızı öldürün. Arkadaki heykel kafasına çıkıp zehirli suyun biraz inmesini sağlayın. İlerdeki kolondan aşağıya sarkarak inin ve yatay odunun üzerinden ilerleyip köşeye atlayın. Size saldıran düşmanları öldürdükten sonra ilerleyin. Kancanızı kullanarak karşıya atlayın. Halkası olan düzeneği kanca ile kendinize doğru çekin ve kenarına atlayıp, diğer heykel kafasına da asılarak suyu indirin. Ortadaki düzeneğe inip merkezdeki halkalı mekanizmaya kancanızı takın ve etrafına dolanarak çekip aşağıya inmesini sağlayın. Videodan sonra yukarıdaki açılan geçide girin ve nesneyi alıp Lara'nın kemerine takmasını izleyin.

**Land of the Dead**> Soldaki kolona atlayıp, heykelin başındaki halkaya kancanız ile asılarak yukarı çıkın. Düşmanları öldürün ve öndeki duvara asılın. Yatay direklerden ilerleyip karşıya geçin. Düşmanları öldürün ve iki duvar arasında yükselerek ortadaki platforma atlayın. Yukarıdaki heykel kafasında bulunan halkaya kancanızla tutunarak kendinizi yukarıya çekin. Şimdi motoru bıraktığınız yere dönün. Motorla ilerleyin ve soldaki mavimsi parlayan bloğu ileri itip, motora devam edin. Örümcekleri gördüğünüz yerde binaya girin. Geldiğiniz şekilde baştaki yere geri dönün. Kolun sağındaki yere jaguar kafasını koyup kolu çekin. Açılan kapıdan çıkın ve videoyu izleyin.

## 6. JAN MAYEN ISLAND

**Gate of the Dead**> Motorla ilerleyin, öndeki kapıyı açın ve videoyu izleyin. Düşmanları öldürerek motora







birlikte en aşağıya kadar inin. Videodan sonra düşmanların tamamını öldürüp, yerdeki üç tane taşı kuledeki deliklerine yerleştirin. Mekanizma dönmeye başlayacak. Alttaki silindiri tutup yerdeki kabartmanın hizasına gelene kadar sola doğru döndürün. Kenarlara ve çubuklara tutunarak kulenin ortasına tırmanın. Buradaki mavi parlayan duvarı, yerdeki kabartmaya hizalayana kadar sağa çevirin. Bir üst kata çıkıp sola çevirerek aynı işlemi yapın. En üst kattaki duvarı da sola çevirip hizaladığınızda kapı açılacak.

**Valhalla>** Zemine inip kapıyı açın. Motora binip düşmanlarınızı öldürerek ve tümseklerden atlayarak yukarıdaki kapıyı gördüğünüz yere kadar gelin. Motordan inip iki duvar arasında zıplayarak yukarı çıkın ve kapıdan geçip düşmanları öldürün. Soldaki uzun yolda balyozlar yolu parçalayacak. Kaya düşerken karşıya tutunun. Köşeyi dönüp aşağıdaki yatay çubuğa tutunun. Ortaya gelip, kayanın üzerine inin. Kayarak karşıdaki uzun ince parçaya atlayın ve sağdan devam edip en sondaki iki duvarın arasına gelince; bir ona, bir buna atlayarak yukarıya çıkın. Şimdi bu kolonun kenarına tutunun, köşeyi dönüp aşağıya sarkın. Soldaki kolona atlayın ve ince yatay tahtadan karşıdaki kolona geçin. Kolonun etrafında dolanıp yatay tahtadan karşıdaki nokta büyüklüğündeki yere, oradan da öndeki kolona atlayın. Köşeyi dönüp, iki duvar arasındaki ince tahtaya geçin. Bir o duvara, bir bu duvara zıplayıp kolonun üzerine çıkın. Karşıya atlayıp, dev örümceğin geldiği kısa koridora girin ve suyun civarındaki diğer yaratıkları öldürün. Geri dönüp, uzun koridorun sonundaki dev örümcekleri öldürün. Aşağıya inen sağdaki düzeneğe tutunun ve sizi yukarı çıkarınca arkadaki demir çubuğa atlayın. Zincire tutunup karşıya geçin, hareketli zeminin üzerindeki çubuklara asılarak devam edin. Önünüzdeki

balyoza tutunarak karşıya geçin, kenarlara tutunarak sağa ilerleyin ve aşağıdaki bölme atlayın. Hareketli zemini geçip, zincirin ortasına gelince aşağıdaki çubuğa inin. Diğer çubuğa geçip karşıya atlayın ve düzeneğe asılarak zemine inin. Dev örümcekleri öldürüp sol kenardaki kayayı çekin ve mekanizmanın dönmelerini sağlayın. Şimdi tekrar indiğiniz şekilde yukarı çıkıp balyozun yanına dönün ve balyoza asılarak karşıya geçin. Yukarıdaki halkaya iple tutunarak aşağıya sarkın, ama suyun olduğu zemine inmeyin. Küçük alana geçip sağ taraftaki kenara tutunun. Küçük alana geçip yerdeki envanteri alın. Şimdi karşıya atlayıp dev örümceği öldürün. Öndeki kayadan aşağıya kayarak yatay tahtanın üzerine düşün. Kolona çıkıp sola doğru köşeyi dönün ve karşıya atlayın. İki noktasal zemine atlayarak karşı kolona tutunun. Sağa doğru köşeyi dönün ve iki duvarı kullanarak yukarıya çıkın. Suyun olduğu yere varınca iskeleti öldürüp, iple karşıya tutunun ve sallanarak sol kenara atlayın. Yukarıdaki tünelden diğer tarafa geçip küçük platformdan envanteri alın. Şimdi tünelden geriye dönüp karşı tarafa geçin. Arkadaki halkaya tutunarak karşıya geçin ve uzun koridordan ilerleyip videoyu izleyin. Dev Yeti yaratığını öldürün ve soldaki düzeneğe tutunarak çubuklara, oradan da zincire atlayın. İlerideki balyoza tutunarak ortadaki yere geçin. Zemin çökmeden önce sağa kaçıp, merdivenlerden çıkın ve videoyu izleyin.

### 7. ANDAMAN SEA

**Rituals Old>** Silah olarak elektroşok atabilen çekici seçin. Gemiye inip düşmanlarınızı öldürün. Kargoların üzerine çıkıp, düşmanları öldürerek arkadaki kırmızı helikopteri yanına gidin. Basamaklardan iki kez inin ve arkadaki kapıdan içeri girin. Düşmanları öldürerek en aşağıya kadar inin ve videoyu izleyin.

### 8. ARCTIC SEA

**Helheim>** Suya dalıp soldaki ilk heykelin kafasının arkasındaki kolu çekin. En arkada, sağdaki heykelin dibinden iki tane dişli çarkı alıp heykele yerleştirin. Bu heykelin kafasındaki kolu da çekin ve kulenin sağındaki geçitten girip, sudan çıkın. En üste tırmanın ve kırmızı parçayı alıp aşağıya inin. Tekrar suya dalıp kulenin sol tarafındaki geçitten girin. Sağ dönüp, ileride soldan yukarı çıkın ve yandan ikinci kırmızı parçayı da alın. Şimdi aşağıya doğru yüzüp diğer tarafın üst kısmına gidin ve sudan çıkın. En tepeye tırmanıp üçüncü kırmızı parçayı da alıp aşağıya inin ve suya girip bu kuleden dışarı çıkın. Heykellerin yanına varmadan, geçitten çıkar çıkmaz sol üst kısımda dördüncü kırmızı parçayı bulacaksınız. Şimdi bu iki kırmızı parçayı büyük mezar taşı gibi olan yerlere ayrı ayrı yerleştirin. Simetrik sağında kalan olan üçüncü heykelin kafasının arkasındaki kolu çekin. Kırmızı parçaları yerleştirdiğiniz mezar taşlarının arasında kalan ortadaki mezar taşına gidin ve kolu çekip geçidi açın. Aralardan geçip, su yüzeyine çıkana kadar ilerleyin. Videodan sonra kenarlara, direklere tutunarak karşıdaki kırmızı yere geçin ve diğer videoyu izleyin.

**Yggdrasil>** İlerleyip soldan aşağıya inin. Düşmanları öldürerek soldan ilerlemeye devam edin ve yolun sonuna gelince videoyu izleyin. Gidebileceğiniz tek yoldan kulenin bulunduğu yere kadar ilerleyip bir video daha izleyin.

**Out of Time>** Saldınlara dikkat ederek en alt kata inip, parlak mavi iki duvar arkaya itin. Böylece kuleyi tutan iki tutacağı kurtarmış oldunuz. Sonra iki duvar arası atlayışlarla üst kata çıkın. Parlak mavi küçük dairesel kısma çekiç ile vurup üçüncü tutacağı da parçaladığınız videoyu izleyin. Artık hareketli platformlarla yukarı çıkıp diğer taraftaki dev kare kolonun duvarına asılın. Etrafında dönüp, dev kolonun üst kısmına tırmanın. Etrafı parlak kırmızı yazılarla kaplı kapının içindeki mavi duvarı itin. Yana ilerleyip, kırmızı iki sütun yazının olduğu yerdeki halkaya iple tutunarak yukarıya çıkın. Buradan hareketli platforma atlayın ve öteki tarafta bulunan parlak mavi dairesel kısmı da çekiçle kırıp videoyu izleyin. Kenardan sarkıp bir alt kata inin. Hareketli platformları kullanarak kulenin ortasındaki dönen kısımlara atlayın. Kulenin en üst kısmına tırmanıp, kuleyi tutan son tutamacın üzerinden aşağıya kayın. Mavi noktaya çekiçle vurup son tutamacı da parçalayın ve final videosunun tadını çıkarın.





Bir orduyu doğru şekilde kurmanın en önemli başlangıcı, doğru komutanı seçmektir.

TAM SÜRÜM  
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ  
LEVEL  
TAM SÜRÜM

# DISCIPLES II GOLD

**Heroes'u örnek almış ama onun kadar özgün kalmayı başarmış olan, emeğin kaliteli bir oyuna dönüştüğü Disciples'ı oynarken aynı eski günlerdeki gibi zamanın nasıl geçtiğini anlayamayacaksınız.**

Heroes of Might & Magic ciddi bir bağımlılıktır. Saatlerce savaşmış, haritadaki en ufak düşmanı dahi yendikten sonra, arkadaşınızın ordusu ile karşı karşıya geldiğiniz son ve büyük kapışmanın yaşadığı an kadar eğlenceli ne olabilir ki? HoMM, oyun meraklıların gönlünde haklı bir saygı ve sevgi kazandı, birçok oyun ona benzemeye çalıştı fakat başaramadı. Ama bir gün elimize Disciples adında bir oyun geçti. Kendi adıma konuşmam gerekirse biraz kuşku ile oyuna başladığı, ama sonra nasıl da kendini kaptırdığı hatırlarım. Disciples II Gold'u, Disciples II: Dark Prophecy ve görev paketleri Guardians of the Light, Servants of the Dark ile birlikte bu ay LEVEL okuyucularına hediye ediyoruz! Bizim kadar keyifle oynamanızı dileriz. Lafı fazla uzatmadan, sizi bu ayki oyunumuz olan Disciples II'nin iyi ile kötünün kıyasıya birbirine ile mücadele ettiği dünyasına davet ediyorum.

**Haritalar hakkında>** Oyun haritasını izometrik bakış açısından görüyoruz; bu sayede HoMM oynayan arkadaşların kendilerini evlerinde gibi hissedebileceklerinden ve oyuna hemen ısınacaklarından eminim. Ordularımızı

komutanlar yönetiyor ve bu komutanların belirli hareket puanları var. Oyundaki en önemli noktalardan biri, haritada ilerlerken, bu puanı dikkatlice kullanmak. Üzerinde yürüdüğümüz arazi tipi hızımızı arttırabilir ya da yavaşlatabilir. Haritada açmadığımız bölümler siyah sisle kaplı olduğundan, kötü sürprizlerle karşılaşmamak için ufak ufak ilerlemekte fayda var. Haritada her hareket eden bir grup, general dahil altı ünite içeriyor. Diyelim ki grubunuza liderlik eden bir Lich var ve o öldü. Bu durumda o grup dağılmıyor, fakat aşırı derecede yavaşlıyor. Grubu asker topluluğu yönetiyor. Şehre varabilirseniz komutanınızı tekrar canlandırabilirsiniz. Hazır şehirlerden bahsetmişken şuraya da değineyim. Her ırkın bir başkenti var ve burası düşüğünde bir ordu kaybediyorsunuz. Fakat her başkent, özel bir gardiyanı var. Bu gardiyanlar aşırı derecede kuvvetli oluyorlar ve şehri asla terk etmiyorlar. Çok kuvvetli oldukları için, ancak ciddi şekilde güçlü bir ordu başkentinizi alabilir.

HoMM'la kıyaslarsak, toprak ele geçirme durumu burada biraz daha ilginç. Her turdan sonra şehirlerin sınırları biraz daha genişliyor; yani kendiliğinden büyüyor. Bu sınırlar başkası tarafından ele geçirilmemiş bir noktaya, örneğin bir altın madenine dayandığında, o maden sizin oluyor. Bu şekilde bütün haritayı da ele geçirebilirsiniz. Fakat dediğim işlem çok yavaş gerçekleştiğinden, stratejik noktaları ele geçirmenin hızlı yollarına bakmak gerekli. Her ırka ait bir asa ya da bayrak dikici ünite var; bunu kullanarak sınırlarınızı hızla genişletebilirsiniz.

**Savaş bölümü>** Savaşlar da biraz HoMM'u andırıyor ve onun kadar başarılı. Düşmanın ve bizim askerlerimiz, üçer bölmeli ikişer sıraya diziliyor. Doğal olarak daha zayıf olan büyük kullanıcılarını ya da okçuları geri sıraya yerleştirirken, ağır zırhlıları öne koyuyoruz. Savaşlar, saldıracağımız düşmanı seçme ve tıklamadan ibaret olduğu için, oldukça çabuk ve eğlenceli şekilde gelişiyor. Saldıran tarafın altında sarı bir halka çıkarken, saldırıya uğrayanda kırmızı bir halka beliyor. Savaşları ister kendiniz yapabilir, ister sizin yerinize bilgisayarın oynamasına izin verebilirsiniz. Beklemekten sıkılırsanız da savaş aniden bitirebilir ve şansınıza kimin kazandığını görebilirsiniz. Fakat bunların hiçbirini tavsiye etmiyorum; kazanmak ve eğlenmek için her savaşta kendinizin yapmalısınız. Disciples serisi, HoMM'a alternatif arayanlar için başarılı ve oyun kritiklerinden zamanında hep yüksek notlar almıştır. Grafiklerindeki detaylar ve fantastik atmosfer, yüksek oynanabilirlik ile birleşince ciddi şekilde bağımlılık yaratıyor. Şimdiden tarafınızı seçip diğer ırkları dize getirerek eğlenceli zaman geçireceğinizi garanti ediyorum. Şahsen ben çok eski HoMM zamanlarıma döndüm diyebilirim. Hadi bakalım; kılıcınız keskin, büyüleriniz etkili olsun! 🗡️

Üssümüzü geliştirirken yapacağımız binalar, ve seçtiğimiz gelişim ağacı, tecrübe kazanan ünitelerimizin neye dönüşeceğini belirliyor.

Daha fazlası  
**LEVEL+** 'da...  
www.level.com.tr



# 2008'in

Geçen sene, bu aylarda, bu konuyu hazırladığımız sıralarda 2008 yılından beklediğimiz hemen hemen tüm oyunları oynadık. Kah beğendik, kah kahrolduk, kah "Olmuş" ile "Olmamış"ın arasında kaldık. Ancak bizi şu anda sadece en iyiler ilgilendiriyor. İşte bu yılın en iyileri...

Not: Sıralamalar, dergimizde verilen puanlara göre yapılmamıştır.

# EN





# İYİLERİ



## FPS

1



PC  
Xbox 360  
PS3  
PS2  
Wii  
DS

### Call of Duty: World at War

Geçen yıl, Call of Duty 4: Modern Warfare ile savaşın daha fantastik, daha "gri" ve daha soğuk haliyle içli dışlı olmuştuk. Bu yıl ise World at War, savaşın sadece "gerçek"liğini gözlerimizin önüne sererek, bize İkinci Dünya Savaşı'ndan hala harikalar yaratılabildiğini gösterdi.

2



PC  
Xbox 360  
PS3

### Mirror's Edge

Faith'in dünyasında her şey farklıydı. Kontrol / oynanış sistemi, grafikleri ve ses efektleri ile gerçek anlamda bir devrim niteliğindeki Mirror's Edge. Faith nefes alıp verdikçe bizim kalbimiz çarptı, aşağı düştükçe bizim gözümüzden hayatımız bir film şeridi geçti.

3



PC

### Crysis Warhead

İlk Crysis'ten tam olarak bir yıl sonra piyasaya çıkan Crysis Warhead, bir eklenti paketi olmasına rağmen 2008'e damgasını vurdu. Crysis'in başarısını hakkıyla sürdüren Warhead, hemen hemen her alanda Crysis'i bir adım ileriye taşıdı.

## TPS

1



PC  
Xbox 360  
PS3

### Dead Space

Mirror's Edge, FPS türüne yepyeni kapılar açarken Dead Space de aynı "kapılar"ı TPS'ler için açtı. Tüm menüleri ve inventory'yi oyunun içine gömen ve derin bir senaryo sunan EA, aksiyon / gerilim oranını en iyi seviyede tutturarak ortaya bir şaheserin çıkmasını sağladı.

2



Xbox 360

### Gears of War 2

"En iyiler" başlığının altında Gears of War ismini çok uzun bir süre göreceğ gibiyiz. İlk oyundaki fizik motoru yenilenerek ve şimdilik Xbox 360 için hazırlanan GoW2, Dead Space piyasaya çıkmasaydı birincilik koltuğuna çok rahat otururdu. Dead Space gibi devrim niteliğinde bir oyunun önüne geçmesi için GoW serisinin daha büyük adımlar atması lazım.

3



PC  
PS3  
Xbox 360

### The Club

TPS türünde bu yılın bir başka özgün yapımı The Club oldu. Shooter kavramına, "hız ve combo" öğeleri ekleyerek bize başarılı bir karışım sunan Bizarre Creations, The Club ile bambaşka bir tür ortaya koydu.



# AKSİYON / ADVENTURE

1

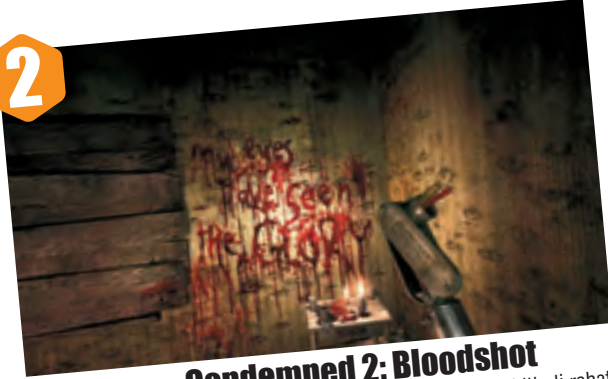


PS3

## Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Metal Gear Solid serisinin son oyunu olan MGS4, bu yıl PS3'ün en büyük kuzu oldu. Senaryo sunumu, duygusal dakikaları ve kaliteli grafikleri ile MGS4, seriyi olabileceği en iyi şekilde sonlandırdı.

2

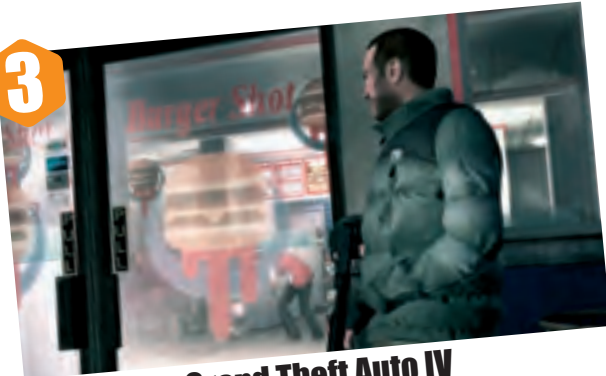


Xbox 360  
PS3

## Condemned 2: Bloodshot

Condemned: Criminal Origins'ı bitirdik bitireli rahat ve huzurlu uyumaya başlamıştık. Ancak ikinci oyun bu yıl piyasaya çıkarak bizde yeni travmaların, yeni psikolojik sorunların ortaya çıkmasına neden oldu. "Keşke böyle bir oyuna combo sistemi eklenmeseydi" demeden de geçemiyoruz.

3



PC  
Xbox 360  
PS3

## Grand Theft Auto IV

Hepimizin en çok hayalini kurduğu, en çok beklediği oyundu GTAIV. Ancak tüm bu beklentileri karşılayamaması 2008 yılının ışığını söndürdü gözümüzde. Rockstar'ın bir an önce eski mantığına dönmesini ve bir oyunun sadece grafiklerini geliştirip diğer öğelerini gerileterek bu işin dönmeyeceğini anlamasını umuyoruz.

# PLATFORM

1



Xbox 360

## Braid

Braid'i bu sayfalarda yer alan kutulardan birinde de ağırlayabiliriz ancak bu, büyük bir haksızlık olurdu. Zira her şeyin teknik özelliklerden ibaret olmadığını, 2D bir platform oyununun günümüzde nasıl bir şaheser olarak yaratılabileceğini gösterdi Braid.

2



PS3

## LittleBigPlanet

LBP'ye, sadece bir platform oyunu değil aslında. Sınırsız özgürlük sunan bir simülasyon oyunu da aynı zamanda. Hayal gücünüzü sonuna kadar kullanabilmenizi ve yarattığınız karakterler ile 'level'larla çok uzun bir süre iyi vakit geçirmenizi sağlayan LBP, PS3'ün 2008 bombalarından biri oldu.

3



PSP

## Patapon

LocoRoco PSP'yi yeterince renklendiriyordu zaten; bir de başımıza en az LocoRoco kadar tatlı ve en az LocoRoco kadar özgün bir oyun olan Patapon çıktı. Doğru ritimleri yakalayarak minik kahramanlarınızı hareket ettirdiğiniz Patapon, PSP'nin diğer el konsollarından ne kadar üstün olduğunu kanıtladı.



## PARTİ

1



Xbox 360  
PS3  
PS2  
Wii

### Guitar Hero: World Tour

Geçen sene sıralamayı önde kapatan Rock Band, bu yıl birinciliği Guitar Hero serisine kaptırdı. Music Studio moduyla oyunculara kendi şarkılarını yaratma imkanı veren World Tour, GH serisine bateriyi de ekleyerek rekabeti iyice kızıştırdı.

2



Xbox 360  
PS3  
PS2  
Wii

### Rock Band 2

İlk Rock Band'den sadece Ion davul seti ve yeni şarkı listesiyle sıyrılan Rock Band 2, World Tour'un getirdiği yeniliklere cevap veremedi ve bu sene ikinci olmaya mahkum oldu. Ancak şunu da belirtelim ki tüm yeniliklere rağmen Guitar Hero: World Tour'un ses kalitesi, Rock Band 2'den kötü.

3



PC

### Audiosurf

Rock Band'in ve Guitar Hero'nun egemenliği altında olan parti / müzik oyunları dünyasında, bağımlılık yapıcı oynanış sistemi, Audiosurf'ün 2008 yılında ismini duyurmasını sağladı. Birkaç ufak teknik problem de aşılsa Audiosurf gelecek yıl liderliğe oynayabilir.

## YARIŞ

1



Xbox 360  
PS3

### Burnout Paradise

Burnout Paradise, bu yıl piyasaya çıkan yarış oyunları arasında kapağımızı süsleme hakkını elde eden tek oyun oldu. Özellikle oynanıştaki serbestlik ve yeni, orijinal modlarıyla dikkat çeken oyun, The Ultimate Box versiyonuyla 2009 yılında PC'lerimize de konuk olacak.

2



PC  
Xbox 360  
PS3  
DS

### Race Driver: GRID

Simülasyon - arcade oranını çok başarılı bir şekilde ayarlayan GRID, Codemasters'in Colin McRae ve TOCA Race Driver serilerinden sonra en iyi yarış oyunu oldu. Ancak 2008 yılını, Burnout Paradise nedeniyle birinci bitiremedi.

3



Xbox 360  
PS3

### Midnight Club: Los Angeles

Los Angeles'in tüm görkemi ile boy gösterdiği Midnight Club: LA, 16 kişiyi destekleyen multiplayer modlarıyla 2008'in son çeyreğini "hızlı" geçirtti. Ancak Burnout Paradise ve Race Driver GRID kadar özgün özelliklere sahip olmaması nedeniyle yılı üçüncü sırada tamamladı.



# RPG

1



PC  
Xbox 360  
PS3

## Fallout 3

Fallout 3'ü bazıları sığ olması ve başarısız karakter animasyonları nedeniyle yerden yere vurdu; bazıları ise oyunun ileriki aşamalarında karşılaştıkları hoş sürprizler sayesinde yere göğe sıdıramadı. Ancak olumsuz eleştiri yağdıran kesime rağmen oyun, bu yılın tartışmasız en iyi RPG'siydi.

2



PS2

## Shin Megami Tensei: Persona 4

Persona serisi, Persona 4 ile PS2'nin "ölmediğine" 2008'in sonunda herkese kabul ettirmeyi başardı. Gerçekçi karakterler, önceki oyuna göre daha gelişmiş sosyal ilişkiler ve keşfedilmeye açık onlarca gizleri ile Persona 4, sadece PS2'de değil tüm RPG dünyasında yıldızlaştı.

3



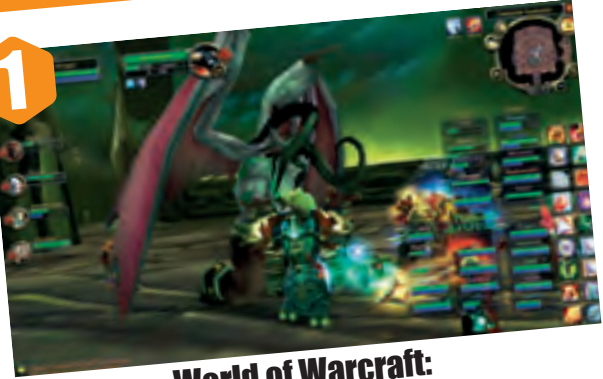
PC

## Neverwinter Nights: Storm of Zehir

Ucuz bir kelime esprisiyle Neverwinter Nights: Storm of Zehir, zehir gibi bir oyundu. Eskilerin kokusu, güzel grafikler ve müziklerle buram buram burnumuza geldi. Ek paket olmasına rağmen Storm of Zehir, içerdiği yeniliklerle başlı başına bir oyun tadındaydı ve bu yüzden diğer rakiplerini geride bırakarak ilk üçe girmeyi başardı.

# MMORPG

1



PC

## World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Oyuncular Burning Crusade'den tam sıkılmaya başlamıştı ki Blizzard, Wrath of the Lich King ile diğer MMORPG yapımcılarına yerini kaptırmamayı bildi. Bakalım WoW, 2008'de olduğu gibi, 2009'da da popülaritesini koruyabilecek mi...

2



PC

## Warhammer Online: Age of Reckoning

Electronic Arts, tüm türlerde fırtına gibi eserirken MMORPG dünyasına da iddialı bir adım attı. Warhammer Online: Age of Reckoning, 2008'in son çeyreğinde, kendine özgü public quest'leri ve devasa savaşları ile online oyuncuların beğenisini kazandı.

3



PC  
Xbox 360

## Age of Conan: Hyborian Adventures

Orta Dünya temasından sıkılan MMORPG severler, bu yıl Age of Conan ile bambaşka bir aleme geçiş yaptılar. Ancak çok sayıda bug nedeniyle çoğu oyuncu bağımlı olduğu WoW ortamına geri döndü. Bu da AoC'nin ilk sraya oturmasını engelledi.



## ADVENTURE

1 **Jack Keane**

Efsanevi Monkey Island serisinin kalitesine çok yakın olan bir adventure oyunuyla tanıştık 2008 yılında. Tipik esprileri, sürükleyici senaryosu ve tadı damakta kalan bulmacaları ile Jack Keane, Guybrush Threepwood'dan sonra yeni nesil oyunculara çok "karakterli" bir karakter sunmuş oldu.

2 **Sam and Max Episode 205**

Son yıllarda adventure türü, Sam ve Max'in ismi geçmeden anılmıyor resmen. Bu türü kaldıran, ayakta tutan, yeni nesillere de aktarılmasını sağlayan Sam & Max serisinin en son oyunu What's New, Beelzebub? "2008'in En İyileri"ndeki yerini kolayca alıyor.

3 **Dracula: Origin**

Bir iki ismin tekelinde bulunan adventure oyunlarında, Dracula serisi de oyuncuya kaliteli yapımlar sunmaya devam ediyor. En son 2000 yılında, Dracula: The Last Sanctuary ile karşımıza çıkan seri, bu yıl Dracula: Origin ile büyük beğeni topladı.

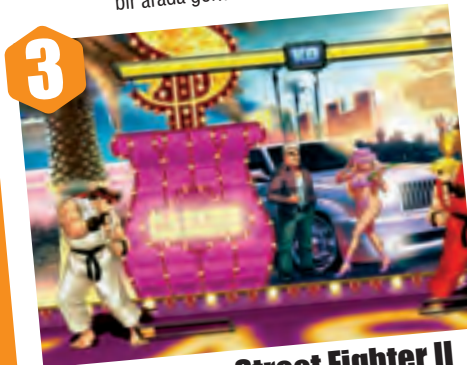
## DÖVÜŞ

1 **Soul Calibur IV**

2008 yılı dövüş oyunlarına yaratıcılık getirdi. Bu yaratıcılığın hakkını en iyi veren Soul Calibur IV'te Star Wars karakterleri, Soul Calibur karakterleriyle buluştu. Böylelikle sadece dövüş oyunlarının takipçileri değil, Star Wars hayranları da bu işten galip çıktı.

2 **Mortal Kombat vs. DC Universe**

Soul Calibur IV'e karşı hamle geliştiren Midway, hepimizin yakından tanıdığı Superman, Batman, Catwoman gibi DC Universe karakterlerini, Mortal Kombat dünyasına taşıdı. Bu farklı dünyaların kahramanlarını bir arada görmek oldukça keyifliydi.

3 **Super Street Fighter II Turbo HD Remix**

Herkesin bir dönem biricik "sevgilisi" olan Street Fighter II, yapımcılarına halen para kazandırmaya devam ediyor. Bu yılın sonlarında piyasaya çıkan en yeni Street Fighter II (Adı bir hayli uzun.), üzerindeki cılayla 2008'in en iyi üçüncü dövüş oyunu oldu.

## SPOR

1 **Pro Evolution Soccer 2009**

Pro Evolution Soccer serisinin düşüşü sadece bir yıl sürdü. 2008 yılında hayal kırıklığı yaratan oyun, bu yıl özüne dönerek bize gerçek futbol keyfini yaşattı. Şu top sesinin yapaylığına ve lisans problemine da bir el atsa Konami, her şey mükemmel olacak.

2 **NBA 2K9**

Geçen yıl, PES2008'in başarısızlığı sayesinde ilk sıraya oturan NBA2K8'in yeni versiyonu kamera seçeneklerindeki -bizim için olumsuz olan- ufak tefek değişiklikler dışında gayet başarılıydı. Ancak PES'in geri dönüşüyle bu yıl, birincilik koltuğuna veda etmek zorunda kaldı.

3 **FIFA 09**

Görsellik ve karakter animasyonları olarak her zaman PES'in önünde olan FIFA serisi, geçen yıl oynanış sistemi olarak da PES'ten bir adım ilerideydi. Ancak Konami'nin işleri toparlamasıyla bu yıl FIFA yine PES'in altında kalma-ya mahkum oldu.



# STRATEJİ

# SİMÜLASYON

# JÜRİ ÖZEL ÖDÜLLERİ

İlk üçe giremeyen ancak orijinal özellikleri ve oyun dünyasına katkıları ile 2008'e adlarını yazdıran oyunlar...

1



PC

## Galactic Civilizations II: Twilight of the Armor

Nisan ayında piyasaya sürülen ve Galactic Civilizations II'yi sonlandırarak bu ek paket, o kadar iyi ve detaylı hazırlanmıştı ki Endwar'ın devrimsel sesle komut sistemine rağmen strateji türünde birinciliğe layık olan oyundu.

2



Xbox 360  
PS3  
PSP  
DS

## Tom Clancy's Endwar

Endwar, sesle komut sistemi ile "yeni nesil" tanımına gerçek anlamda uyan, devrimsel bir oyundu. Özellikle strateji türünde olması, konsollarda da bu türün rahatlıkla oynanabileceğini gözler önüne serdi. Tüm strateji oyunlarından, sesle komuta sistemi bekliyoruz artık.

3



PC

## Sid Meier's Civilization IV: Colonization

Sid Meier'in iki büyük yapımı olan Civilization ile Colonization'ın bu birlikteliği, 2008 yılında tüm strateji tutkunlarını sevindirdi. İspanya'nın, İngiltere'nin, Hollanda'nın ve Fransa'nın boy gösterdiği bu tarih dersi niteliğindeki oyun sayesinde Sid Meier, bu yılı da başarıyla kapattı.

1



PC  
DS

## Spore

Will Wright'ın oyun dünyasında büyük beklentiler yaratarak piyasaya sürdüğü Spore, tavana vuran beklentileri belki karşılayamadı ve hayal kırıklığı yarattı. Ancak, 2008'de çıkan diğer simülasyon oyunlarına bakıldığında, Spore'dan daha iyisi yoktu.

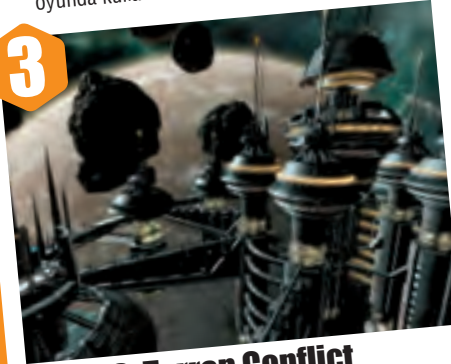
2



## Wings Over Israel

Uçuş simülasyonlarına hasret olduğumuz günlerde çıkan Wings Over Israel, yakın coğrafyamızda, eski Osmanlı topraklarında, üç modern savaşı İsrail'in gözünden tecrübe etme imkanı sundu. Mirage IICJ Shahak, Nesher, Kfir C2, A-4 Ahit, F-4 Kurnass, F-15 Baz, and F-16 Netz, oyunda kullanabildiğimiz uçaklar arasındaydı.

3



## X3: Terran Conflict

X3 evreninde geçen stand-alone bir görev paketi olan Terran Conflict, uzay simülasyonları açısından kurduğumuz zamanlarda çok iyi geldi. Büyük finalde Güneş Sistemi'ne, Dünya'ya döndük. Sadece mouse ile oynayabildiğimiz yepyeni arabirim, Dünya başta olmak üzere yeni ırk ve taraflar, oyuncudan bağımsız yaşayan şirketler, 100'den çok yeni gemi ve yeni gemi sınıfları ve tonla silah ile bu oyun yeniliklerle ve içerikle dolup taşı.



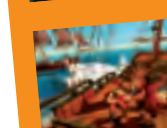
**World of Goo (PC, Mac, Wii)**  
Puzzle türüyle platform öğelerinin harmanlandığı World of Goo, eskilerde oynadığımız "kafa çalıştıran" oyunların tadını bir kez daha almamızı sağladı.



**Echochrome (PS3, PSP)**  
Perspektifin sınırlarını zorlayan bu dahiyane puzzle oyunu ile oyunseverler görme / analiz etme becerilerini sınadılar.



**Sins of a Solar Empire (PC)**  
Bu oyunun özel olduğu, kişiseliten uzak isminden belliydi. Tahmin edilemeyecek kadar geniş dünyasında, bağımlılık yapıcı oynanış sistemi ile sizi esir alan bu RTS, bizden Jüri Özel Ödülü almasını bildi.



**Pirates of the Burning Sea (PC)**  
MMORPG türüne Age of Conan gibi başka bir sayfa açan ve hepimizi 18. yüzyıldaki korsanlarla dolu Karayipler'e götüren bu oyun, yenilikçi ruhu ile dikkat çekti.



**Fable II (Xbox 360)**  
Daha gelişmiş sosyal ilişki ağı ve sürükleyici hikayesiyle Fable II, RPG / aksiyon türünde çoğu oyuncuyu tatmin etti.



**God of War: Chains of Olympus (PSP)**  
PSP'nin sınırlarını zorlayan Chains of Olympus, "Bir el konsoluna nasıl bu kadar iyi bir oyun yapılabilir?!" sorusunu defalarca Ready at Dawn'a sormamıza neden oldu.

# LEVEL'İN 2008 SEÇİMİ

LEVEL kadrosu bu yıl çok çalıştı, çok yoruldu. Ancak yorulduğumuza değişimini hissettiren oyunlarla karşılaşmak güzeldi.



Elif  
Dead Space



Firat  
Mirror's Edge



Sefik  
Mirror's Edge



Ali  
Fallout 3



# EMRET

**Oyun Atölyesi'nde bu ayki konuğumuz ruaKS yazılımdan Kemal Şahin. Kendisiyle ruaKS yazılım ve şirketin imzasını taşıyan Emret.net hakkında keyifli bir söyleşi gerçekleştirdik. Tamamen Türk grafikerler ve programcılar tarafından tasarlanmış olan Emret.net, browser tabanlı bir strateji oyunu. Dileriz bu tür somut projeler yaratan başarılı ekiplerin sayısı artar ve biz de Oyun Atölyesi'nde bunları keyifle tanıtabiliriz.**

**Ufuk Özden: RuaKS yazılım hakkında bilgi verebilir misiniz?**

**Kemal Şahin:** RuaKS yazılım resmi olarak kurulalı bir ay oldu. Fakat temelleri benim tarafımdan üç dört sene önce atıldı. 2005 yılında Ruax adlı oyun projemle Ritmix Creative Project 2005 birincisi oldum. Bu dönemden itibaren de internette oyun ve eğlence sektörüne girmeye karar verdim. Tabii her şey kolay olmuyor, bu hayalimi yaklaşık dört sene sonra gerçekleştirebildim. Dört sene boyunca öncelikle Ruax oyununun yapımı ve geliştirilmesiyle uğraştım. Ruax bana oyun yapımı konusunda çok büyük tecrübeler kazandırdı. Özellikle web tabanlı oyunlarda, insanların neye tepki verdiği, nerelerde açıklar ve mantıksal hatalar olabileceği konusunda çok büyük bir deneyim kazandım. Bunun ardından Emret oyununa başladık, Emret oyununun 2008 yılının Haziran ayında projelenmesiyle de ruaKS yazılımın temelleri tamamen atıldı.

RuaKS yazılım, internetin oyun ve eğlence kısmında. Bugüne kadar edindiğimiz tecrübeler sayesinde de kısa zamanda bu konuyla ilgilenen kitlelere ulaşabildik ve tanındık. Amacımız internette oyun denilince Türkiye'de akla gelen kaliteli bir şirket

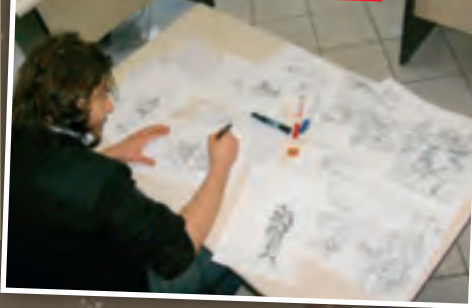
olmak. Bunun içinde plan ve projelerimiz hazır. Umarım her şey istediğimiz gibi olur ve bu güzel ülkede başarılı bir şirket oluruz.

RuaKS ekibi olarak çok büyük değiliz; fakat dışarıdan bize proje anlamında, moderasyon anlamında gönüllü destek veren yaklaşık 10 - 15 kişi var.

**UÖ: Emret.net, browser tabanlı bir strateji oyunu. Browser tabanlı oyunların sektördeki yerini nasıl değerlendiriyorsunuz?**

**KŞ:** Browser tabanlı oyunlar gün geçtikçe oyun sektöründe daha fazla yer almaya başladı. Browser tabanlı olmayan oyunlara nazaran eksileri olmasına

**Oyunun görselleri Reklamotif Ajans'ın ele emeği göz nuru; alıntı değil.**



rağmen, artıları da çok fazladır. En büyük eksiği tabii ki görsellik; normal bir oyundan çok daha az görsellik içeriyorlar. Son zamanlarda flash olarak belki bu eksiklik kapatılmaya çalışıyor; ama ben flash olarak hazırlanmış browser tabanlı oyunların, browser tabanlı oyun ruhunu yansıtamadıklarını düşünüyorum. Günümüz dünyasında zaman artık insanlara yetmiyor, insanlar sürekli bir koşuşturmaca içerisindedir. Bu koşuşturmaca içinde, insanların en büyük yardımcısı internet. Web tabanlı oyunların artıları aslında burada ortaya çıkıyor. İşten, internet kafeden, evden, gittiğiniz bir arkadaş evinden hatta cep telefonundan; yani internete girebildiğiniz her yerden oynanabilir olması çok büyük bir avantaj. Ayrıca internetten oynanabilen her oyun gibi, size bir sosyalleşme de sağlıyor. Yeni arkadaşlar edinebilirsiniz. Browser tabanlı oyunların ilerleyen zamanlarda daha da geniş kitlelere ulaşacağına inanıyorum.



**UÖ:** Emret.net projesi nasıl hazırlandı? Geliştirme ekibinden ve geliştirme sürecinde yaşananlardan kısaca bahsedebilir misiniz?

**KŞ:** Emret oyununun projesi Haziran ayında tamamlandı ve bu aydan itibaren grafikleri üzerinde çalışılmaya başlandı ve programlanmasına geçildi. Grafiklerde Reklamotif Ajansı ile çalıştık. Her asker, bina, oyunda görünen tüm görseller el ile çizildi. Hiçbir şekilde internetin bir yerlerinden bulunup getirilmedi. Aynı şekilde programlamasını da ruaKS yazılım olarak biz gerçekleştirdik. Yani Emret oyunu asla bir hazır script değildir. Tamamen Türk yapımı olan browser tabanlı bir oyundur. Bir oyunu programlamanın bir sürü zorluğu oluyor. Öncelikle çok iyi bir matematiksel uyum olmalı. Bu dönem belki de Emret oyununun en çok zaman alan tarafıydı. Her birim öyle bir uyum içinde olmalı ki her birimin bir anlamı, etkisi, kendine göre gücü olmalı. Oyunun zorluk derecesi, bıkkınlık verecek unsurlar iyi tespit edilmeli. Sanırım burada üniversitedeyken de istatistik okumamın biraz da olsun faydası olmuş olabilir.

Ardından sponsor bulmak konusunda büyük zorluklar çektik; zaten sonuçta bulamadık. Maalesef, ülkemizde oyun denilince çok basit, çocukların zaman geçirmek için kurcaladığı bilgisayar programları gibi algılanıyor. Halbuki öyle değil. Web tabanlı oyunlarda yaş ortalaması sanıldığı gibi küçük değil. Çünkü oyunlarda bir strateji, bir plan yapıyor ve bunu uyguluyorsunuz. Tıpkı satrançta olduğu gibi bir sonraki hamlelerinizi iyi düşünmeniz gerekli.

**UÖ:** Emret.net ve sonrası için projeleriniz var mı?

**KŞ:** Emret, oyun olarak ikinci projemiz. RuaKS yazılım kurulum aşamasında oyun ve eğlence üzerine kuruldu. Öncelikle bu projemizin yurt dışına açılma süreci var. Bunun için gerekli altyapımızın hazırlığı bitmek üzere. Sanırım tahminimizden de önce Emret projemizi yurt dışına açabiliriz. Ayrıca buradan



teşekkür etmek istiyorum; Türkiye'deki oyun severlerden oldukça iyi tepkiler aldık. Tabii ki eleştiriler de geliyor fakat biz bunları da not ediyoruz; sonuçta insanlar ilgi duydukları şeyleri eleştirirler.

Bundan sonraki projemiz çok farklı; belki de Ruax oyunumuz gibi Dünya'da eşi olmayan bir proje olacak. Browser tabanlı bir spor oyunu, fakat mevcut spor oyunlarından çok farklı ve çok geniş kapsamlı olacak. Henüz yapım aşamasına geçmediğimiz için detaylara giremiyorum. Fakat oyun severler beklesin; oldukça farklı bir oyunla karşılığında olacağız. Yine bu oyunu da yurtdışına açma planlarımız var.

RuaKS yazılım olarak bir de sinema filmlerine, televizyon dizilerine özel, kısa veya uzun vadeli oyunlar yapmak için adımlarımız var. Dünya'da bu tür oyunlar oldukça rağbet görüyor. Yeşil Çam'a da gayet güzel uyarlanabilir. Hatta şu an vizyonda olan filmler için oldukça güzel projelerimiz vardı; ama biraz geç kaldık. Umarım önümüzdeki günlerde bu tür görüşmelerden iyi sonuçlar alırız. Bu da Türk oyun sektörünün büyümesine ve oyun oynayan kitlenin genişlemesine oldukça yardımcı olacaktır diye düşünüyorum.

**UÖ:** Türk oyun sektörünün durumunu nasıl değerlendiriyorsunuz? Oyun geliştirme sürecinde yer almak isteyen ekiplere tavsiyeleriniz neler?

**KŞ:** Türkiye'de oyun sektörü için iyi demek hayalcilikten öteye gidemez. Bir iki kaliteli grup dışında zaten bu işlerle profesyonel anlamda uğraşan yok. Uğraşanlara da destek kısıtlı. Az önce de belirttiğim gibi sponsor bulmak çok çok zor. Sponsor olmayınca oyun belki yapılabilir; fakat geliştirme ve pazarlama eksik kalınca proje bir süre sonra yok olup gidiyor. Bu konuda başımdan geçen bir anı var. Ritmix Creative Project yarışmasını kazandığımda henüz üniversitedeydim. Yarışmayı kazandığımı duyunca üniversitemdeki hocalara sunup yapmam

istendi. Sunumu yaptıktan sonra dışarı çıktığımda çok yakın bir arkadaşımın şahit olduğu bir olay var. Bir asistan sunum yaptığım hocalardan birine; "Konu neymiş, nasıl kazanmış?" diye soruyor. Hoca da "Ben de bir şey sandım, meğer oynamış" diyor. İşte aslında bu küçük olay bile oyun alanında ne durumlarda olduğumuzu, insanların oyunlara bakış açılarını gösteriyor. Hele de bu kişi bir üniversite hocası olunca insan biraz düşünüyor.

Fakat çevrenin görüşlerinden etkilenen biri olmadım. Yeni oyun geliştirecek olan veya bu yola girmeyi düşünenlere de tavsiyem bu olabilir. Fikirlerinizi kendinize saklayın, ne kadar mükemmel fikirleriniz olsa da, illa insanların burun kıvracağı yanları olacak ve sizin moraliniz bozulacaktır. Hatta o kadar etkilenebilirsiniz ki belki de çok iyi olabilecek bir proje daha projelendirme aşamasında yok olup gidebilir. Ben projelerimi bitirmeden birine anlatmam. İçime sinecek bir biçimde projeyi tamamladıktan sonra birkaç kişiye anlatır ve yapımına geçerim.

Maalesef ülkemizde yoğun bir yabancı hayranlığı var. Yabancı bir oyunun yaptığı hatalar çok göze batmazken, yerli bir oyun olarak yaptığınız her adım çok fazla göze batıyor. Bunu özellikle ilk projemizden çok yaşadık. Tabii ki Türk yapımı diye de her şey görmezden gelinecek diye bir olay yok. Fakat en azından kaliteli yapılan işlere, emeklerinden dolayı saygı göstermek bile Türk oyun yapımcılarının daha fazla motive edecektir. Bu da parayla bile alınmayacak kadar değerlidir.

Bize oyunları hakkında bilgi verdikleri, oyun yapmak isteyenlere tavsiyelerde buldukları için ruaKS yazılım çalışanlarına teşekkür ediyor, çalışmalarında başarılar diliyoruz.

[www.emret.net](http://www.emret.net)

**Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın.**

**Projelerinizi bize yazın, tanışalım!**

[atolye@level.com.tr](mailto:atolye@level.com.tr)



**Yapacağınız binaların yapım sırası ve sayısı stratejinizin önemli bir parçasını oluşturuyor.**







**YAPIM** Midway  
**TÜR** Dövüş  
**PLATFORM** Tüm konsollar ve arcade makineleri  
**ÇIKIŞ TARİHİ** 1992

# MORTAL KOMBAT

**Mortal Kombat'ı keşfetmeden önce, jetonlarımı sonsuza kadar Street Fighter 2 için harcayacağımı zannediyordum. Ancak her şey beklediğimden farklı geliştii.**

“Eğer kan olmasaydı...” diyor yapımcı Ed Boon; “Sanırım oyun bu kadar büyük bir başarı elde edemezdi.” Aslında bu ifade Boon’un mütevaziliğinin bir kanıtı olarak görülebilir. Zira Mortal Kombat (MK) başarısını içerdiği absürtlük derecesine varan vahşet kadar, dövüş oyunlarına yeni bir soluk getiren hızlı ve tekniğe dayalı oynanış sistemine borçlu. Yine de içeriğindeki şiddetin, dönemin “steril” aksiyon oyunlarının arasından sıyrılmasında büyük bir payının olduğunu yadsıyamayız.

MK’nın bir efsaneye dönüşmesindeki ön adımları daha iyi takip edebilmek için, 1992 yılına kısa bir ziyarette bulunmamız gerekiyor. Söz konusu tarihte; ev konsollarının günümüz popüleritesinden oldukça uzakta olduğu bir dönemde, oyun sektörünün kalbi arcade salonlarında atıyordu. Amerikan oyun endüstrisinin yaşadığı krizin ardından, piyasada dominant bir role sahip olan Japon firmalarının hükmettiği arcade cangılında, Amerikan firmalarının etiketleriyle çıkan yapımların pek çoğu silinip gitmeye mahkum görünüyordu. Japon oyun devi Capcom’un Street Fighter 2’si, çıkış tarihinin üzerinden henüz bir yıl dahi geçmeden



## BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- # Johnny Cage karakterini canlandıran Daniel Pesina, başka bir oyunun tanıtım lansmanında Cage’in kostümüyle poz verdiği için işten çıkarıldı.
- # Mortal Kombat, gizli bir karakter (Reptile) içeren ilk karşılıklı dövüş oyunuydu.
- # Mortal Kombat, ayaklarını yerden kestiğinin rakibinizi, bir süre yere düşürmeden çeşitli vuruşlarla havada tutarak dövmeye devam edebildiğiniz ilk oyundu.
- # Mortal Kombat, aynı karakterin sadece kostümünün renginin değiştirilerek (Reptile, Scorpion, Sub-zero) farklı karakterlerin yarattığı ilk -ve belki de tek- dövüş oyunuydu.

rakipsiz bir efsane halini almıştı. Bu dönemde Williams’ firması ile ortak olarak çalışan Midway, genellikle arcade oyunlarının farklı bölgeler için piyasaya sürülecek olan versiyonlarını hazırlıyordu. Williams’ ile olan ortaklık oldukça karlı görünüyordu; ancak bu ortaklığın nihai zirvesi, Williams’ bünyesinde çalışan Ed Boon’un ve John Tobias’ın bir araya gelerek Midway için bir oyun tasarlamaya karar vermeleriyle gerçekleşecekti.

Boon ve Tobias, kendi oyunlarını yapmak için kolları sıvadıklarında, dijital ortama aktarılması karakterlerden oluşan oyunlar piyasada boy göstermeye başlamıştı. Bu yöntem; gerçek aktörlerin, (Belki de dublörlerin demeliyiz.) oyundaki karakterlerinin hareketlerini yeşil bir perdenin önünde gerçekleştirmeleri ve bu yolla elde edilen animasyonların, çizim tekniğiyle hazırlanmış sprite mekanların üzerinde oynatılması prensibi üzerine kuruluydu. Kan Spor filminden oldukça etkilenen Boon ve Tobias, oyuncuların dijitize edilmiş bir Jean-Claude Van Damme’yi yönetecekleri bir oyun yapmak istediler. Ancak Van Damme’in başka bir oyun firmasıyla, hiçbir

zaman piyasaya çıkamayacak olan bir oyun için antlaşması vardı. Bunun üzerine, Boon ve Tobias, konsepti biraz değiştirerek, özgün ve fantastik bir senaryoya sahip, kung-fu filmlerinin etkileyici kareografilerini hızlı ve tekniğin zafer getirdiği bir oynanışla birleştirdiği Mortal Kombat’ı yaptılar.

Oyuncularla buluştuğu anda, içeriğindeki vahşetin de hatırı sayılır yardımıyla, MK yapımcılarının dahi öngöremediği bir biçimde popüler oldu. Yalnızca kazanmanın yapmaya hak kazandığı “fatality” hamleleri dahi tek başına bir efsane halini alacaktı. Hasımlarının vücut parçalarını, oldukça yaratıcı ve abartılı biçimlerde tahrip eden karakterlerin kontrolleri temelde basit olmalarına karşın tecrübe ve iyi zamanlama gerektiriyordu. MK, ayrıca bir blok tuşuna sahip olan ilk oyundu. Ancak blok yapmanıza karşın yediğiniz her darbe bir miktar sağlığınıza götürüyordu. Bu özellik, blok hareketini stratejik açıdan önemli bir hale getiriyordu. Siz savunma halindeyken size yaklaşan rakibinize, iyi bir zamanlamayla apakat vurabilirdiniz. Ancak tecrübeli bir rakip sizden önce davranarak, gardınızı düşürdüğünüz anda sizi tutup fırlatabilirdi. Aynı hamleler farklı karakterler tarafından yapıldığında farklı hasarlar verebiliyordu. Buna benzer pek çok karşı-atak şansı ve hızlı oynanış sistemi, MK’ye özenle yerleştirilmişti. Ayrıca dövüş oyunlarında karakterlerin özel hareketlerini yapabilmek için, joystick’le daireler çizmenin bir standart halini aldığı dönemde, MK tamamen tuş kombinasyonlarıyla yapılan özel hareketler içeriyordu.

MK, rekabetin oldukça şiddetli bir biçimde yaşandığı dövüş oyunları piyasasının unutulmaz dövüşçülerinden biri olarak, inişli - çıkışlı kariyerini devam ettiriyor. Eğer evime bir arcade kabini ve tek bir oyun kartuşu alacak olsaydım, bu sanırım MK olurdu. 🎮



# CEYHUN YILMAZ

Türkiye’de modern radyoculuk tarihinin önemli figürlerinden biri... Televizyon dünyasının yenilikçi, haşarı, ele avuca sığmaz, korkusuz çocuğu... Minik afacanların “Ruhi” ağabeyi... Sorgulayan, yazan, okuyan, araştıran, dinleyen, dinleten bir adam... Yolun açık olsun Ceyhun Yılmaz... O çocuksu heyecanını hiç kaybetmemen dileğiyle... ⇨



**“Bilinçli ve cesaretli adımlar, olumlu sonuçları da beraberinde getirdi. Şimdi sevdiğim işi yapıyorum, huzurluyum.”**



**B**

u söyleyişi, 17.12.2008 Çarşamba günü, Akadlar'da bulunan Ceyhun Yılmaz'ın ajansı Yüzdeyüz'ün, şirin bahçesinde gerçekleştirdik. Saat: 15:20 sularında başlayan sohbetimiz, yaklaşık bir saat sürdü. Keyifli okumalar...

**Doruk Akyıldız: Medya dünyasına girizgahınızı, 90'lı yılların ortasında spor muhabirliğiyle yapıyorsunuz. Peşi sıra 99 yılında, geniş kitlelerce tanınmanıza ön ayak olacak radyo programcılığı geliyor. Futbol muhabirliğinden radyoculuğa ve dolayısıyla, "ünlü Ceyhun Yılmaz"a uzanan sürecin hikayesi ile başlayalım.**

**CY:** Çocukluk dönemlerimden bu yana sanata -özellikle de tiyatroya- yoğun ve aslında o yıllarda çok da anlamlandıramadığım bir ilgilim söz konusuydu. Dolayısıyla da, unutulmaz oyunculuk performanslarının sergilendiği Deve Kuşu Kabare'yi izlerken hissettığım mutluluğu, yaşadığım o doyumsuz keyfin, şu anda bulunduğum konumun, bir anlamda başlangıç noktası olduğumu söylemek, pek de yanlış olmaz kanısındayım. Ardından üniversite yılları geldi; İktisat Fakültesinde bir yıl okuduktan sonra, öğrenim gördüğüm uzmanlık alanının, benim için bir ideal olamayacağını fark ederek, okulu ikinci sınıfta bıraktım. Bu dönemde iletişim ya da sanat dünyasında varolma isteğimi, aileme paylaştığımda ise güçlü bir tepkiyle karşılaştım. O senelerde Türkiye'de yaşayan insanlardaki yaygın kanaat, sanatın herhangi bir dalıyla uğraşan insanların, geleceklerini en azından maddi anlamda tehlikeye atıkları doğrudandı. Bu realist sayılabilecek yaklaşımın, doğal olarak etkisinde olan ailemin de, biraz önce dile getirdiğim anlayış dolayısıyla bana destek olmadığını söyleyebilirim... Medya dünyasına ilk adım atışım ise, söylediğim gibi futbol muhabirliğiyle oldu. Bu işe başlamama ön ayak olan kişi ise, şu an milli takımlar teknik direktörü olan Fatih Terim'dir. Sonrasında, muhabir olarak başladığım televizyon dünyasının mutfağındaki kariyerimi, elime geçen fırsatları iyi kullanarak, TGRT kanalında spor müdür yardımcılığına kadar taşıdım. Tam da bu yıllarda, hayatımda bir kırılma noktası yaşadığımı söylemek yerinde olur sanırım. Şöyle ki, adı geçen kanalın spor servisinde yönetici konumundayım, maddi anlamda iyi kazanıyorum, kanalın benimle ilgili geleceğe dair planları var; ne var ki ben çok mutlu değilim. Yaptığım iş beni manevi anlamda tatmin etmiyordu. Ben de çalıştığım kurumdaki tüm maddi avantajları bir yana bırakıp, radyoculuk yapmaya karar verdim. Neredeyse para almadan bir iki yıl bu işe devam ettim. Fakat sevdiğim işi yaptığım için mutluydum. Peşi sıra Best Fm'de yaptığım bu program, insanların ilgisini çekti ve büyük beğeni kazandı. Geniş kitlelerce takip edilen bir yaratı haline dönüştü. İzleyen yıllarda da, televizyon programı, oyunculuk ve şiir kitapları geldi. Nihai olarak bu röportajı okuyacak olan genç arkadaşlara şunu söyleyebilirim; iş değiştirirken önemli bir risk almıştım. Ancak bilinçli ve cesaretlili adımlar, olumlu sonuçları da beraberinde getirdi. Şimdi sevdiğim işi yapıyorum, huzurluyum.

**DA: Yine 90'lı yılların hemen başında, Türkiye yeni bir kavramla tanıştı; özel radyo ve televizyon yayıncılığı... TRT'nin tek tip, renksiz ve özellikle de bürokrasi ile sarmalanmış yayın anlayışına kıyasla, özel radyo ve televizyon kanalları yayın politikalarını, daha çok eğlenceye dayalı bir düzlemde sürdürmeyi yeğlediler. Bu bağlamda daha önce Kadir Çöpdemir'le gerçekleştirdiğimiz röportajda, kendisine yönelttiğimiz sorunun bir benzerini size de sormak istiyorum. Tek kanallı yayıncılık halen devam ediyor olsaydı, kariyerinizin bugünkü haliyle varolması mümkün olabilir miydi? Ya da ne gibi farklılıklar söz konusu olurdu? Bu konuda neler söylemek istersiniz...**

**CY:** Ben gerçekçi bir adam olduğumu düşünüyorum. Bu minvalde, şu an TRT'de program sunuculuğu yapan biri olarak, açık yüreklilikle şunu söyleyebilirim; eğer günümüzde de tek kanallı yapı devam ediyor olsaydı, ben ve

benim gibiler TRT'nin kapısından dahi içeri giremeyecektirdi. Çünkü bu işe başlamadan önce beslenebileceğimiz tek bir mecra olacaktı. Belki de birçok gelişmenin, yeniliğin farkında olamayacaktık. Feyz aldığımız, etkilendiğimiz işleri dinlememiş, seyretmemiş olacaktık. Bunun yanı sıra, TRT'de tek kanallı sistemde, örnek alınması gereken, oldukça başarılı işlere imza atmış bir kurum. Fakat devlet kurumu olması münasebetiyle, bir takım prensipleri var, vardı... Özel yayıncılığın başlangıcı ise, bizlere birçok alternatif sundu; başka dünyaları keşfetmemize olanak sağladı. Ben 90'lı yıllarda, özel radyo ve televizyon kanallarındaki yenilikçi işleri takip ederek, bu işi yapmaya karar verdim. Tek kanallı sistem mevcudiyetini devam ettiriyor olsaydı, kuvvetle muhtemel çok farklı bir iş sahasında çalışıyor olacaktım.

**DA: İcra ettiğiniz birçok işin dışında, yaklaşık 10 yıldır radyo programcılığı yapan ve bu alanda çarpıcı işlere imza atmış biri olarak; 10 yıl öncesi ile günümüzdeki radyoculuk anlayışı arasında ne gibi farklılıklar gözlemliyorsunuz. Bir ilerlemeden söz etmek mümkün mü?**

**CY:** Radyo sektöründe, 10 yıl öncesine kıyasla bir tükenişin, eriyişin ya da çöküşün varlığından dem vurmamak çok da anlamsız bir serzeniş olmaz. Radyo programcılığında benden önceki jenerasyonun ve keza benim jenerasyonumun etkileyici, ezber bozan, özgün işler yaptığını dile getirmeliyim. Ne var ki, son yıllarda radyoculuk yapan arkadaşların birçoğu yaratıcılıktan yoksun işler yapıyorlar. Kendilerini geliştirmek adına gereken çabayı göstermedikleri kanaatindeyim. Ek olarak ülkemizde radyoculuğa bakış açısının da sağlıklı olduğunu düşünmüyorum. İnsanlar sürekli televizyon izliyorlar; radyo yayınlarını sürekli takip eden insan sayısı, yok denecek kadar az. Mp3'ler, iPod'lar vs gibi yeni çıkan teknolojik ürünlerin birçoğunda radyo özelliği bulunmuyor. Radyo dinleyicilerinin birçoğu, trafik sıkışıklığında radyodan gelen sese kulak veren kitle... Oysa ki radyo dinlemek gelişmiş dünya ülkelerinde bir gelenektir. Geçmiş yıllarda Türkiye'de de durum çağdaş ülkelerdekinden farklı değildi. Son tahlilde, olması gereken de budur düşüncesindeyim. Medeniyetin beşiği olan ülkelerde radyocular sokakta yürümekte güçlük çeker; çünkü oralarda yapılan programlar saygıyı bütünüyle hak eden işlerdir ve dinleyici de güçlü programlar yapabilmek adına gösterilen emeğin, karşılığını sonuna kadar verir... Ne yazık ki ülkemizdeki radyoculuk mantalitesinin, hem programlar, hem de dinleyiciler açısından, panoramik bir değerlendirmesi yapıldığında ortaya çıkan sonucun, güçlenmekten, gelişmekten ziyade, önlenemez bir "erozyon" olduğu rahatlıkla görülebilir.

**DA: Radyo dünyasının yanı sıra, televizyonda da ses getiren işler yaptınız. Bunlardan en önemlisi hiç şüphesiz, "Ceyhun Yılmaz Show"du. Benzerlerine göre oldukça orijinal, anlamlı ve keyifli bir işti. Öyle sanıyorum ki, sizin de kendinizi en etkin biçimde ifade edebildiğiniz, dolayısıyla da yapmaktan keyif aldığınız bir program olduğu söylenebilir Ceyhun Yılmaz Show'un... Neden bitti? Ek olarak yakın gelecekte benzer bir program yapmak, planlarınız dahilinde mi?**

**CY:** Evet haklısın; gerçekten yapmaktan büyük zevk aldığım bir programdı. Cine 5 ekranlarında hafta içi her gün yayınlanmak üzere, 165 bölüm devam etti. Deyim yerindeyse eğer, oldukça "sıkı" bir izleyici kitlesi vardı. Neden bittiğine gelecek olursak, o dönemde Cine 5, yayın tarihinin en zor dönemlerini yaşıyordu. Bir takım maddi sorunlar, kanalı çıkışı olmayan bir yola sokmuştu. Gelen konuklara ikram edilecek çayı, kahveyi, keki bile temin edilememekte güçlük çekiyordu, adı geçen kuruluş. Kimi zaman bu saydığım malzemeleri kendi evimden bile getirdiğimi hatırlıyorum. Netice olarak da beklenen son gerçekleşti ve kanalın maddi olanakları tükendiğinden program sona erdi... Başka bir televizyon kanalında yeniden hayata geçirmeyi düşündüğüm bir proje "Ceyhun Yılmaz Show"... Ne var ki kanalların perspektifinden bakıldığında, hafta içi her gün canlı bir

televizyon programı yapmak, oldukça büyük bir maliyet kalemi; bu nedenle böyle programlara bütçe ayırmaktan kaçınıyorlar. Benim açımdan "Ceyhun Yılmaz Show", her daim cebimde taşıdığım, geliştirdiğim, güncellediğim bir televizyon projesi. Bir başka anlamda da, zihnimde tüm enstrümanları güncelleştirilmiş, fakat öz yapısında bir değişiklik olmamış ve uygun bir kanal bulunduğu anda, hemen hayata geçirebileceğim bir prodüksiyon....

**DA: Ve oyunculuk... Hayat Bilgisi isimli televizyon dramasında, televizyon izleyicilerinin hafızalarına kazınan "Ruhi" karakteri ve ardından gelen uzun metrajlar... Renkli bir televizyon dizisi karakteri olan "Ruhi"ye hayat verdikten sonra, Rifat Ilgaz'ın ölüm-süz eseri olan Hababam Sınıfı'nın, sinema uyarlamasının modern çevriminde yer aldınız. Adı geçen film, birçok sinema eleştirmeni tarafından yerden yere vuruldu. Filmin kadrosunda yer almış bir oyuncu olarak, bu konuda neler söylemek istersiniz...**

**CY:** "Hababam Sınıfı" filminin yeniden çevriminde oynamak, benim için klasikleşmiş bir filme saygı duruşu niteliği taşıyordu; teklifi de bu nedenle kabul ettim. Dile getirdiğin gibi, sinema eleştirmenleri tarafından övgüyle söz edilen bir film olmadı. Ancak, oldukça önemli bir gişe başarısı yakalamıştı. Bir film, başarısını gişede yakaladığı rakamlarla ölçmek, muhakkak ki sağlıklı bir yöntem değil. Bunun yanı sıra ben de filmlerde, bahar üstlenmedim; konuk oyuncu olarak yer aldım. Daha açık bir ifadeyle şöyle anlatabilirim; Hababam Sınıfı'nın sinemaya yeniden uyarlanmasında, rol almaktan dolayı bir pişmanlık yaşamıyorum. Burada bir araç çaraka şunu da dile getirmeliyim, eğer bu film kadrosunda yer almasaydım da, derin bir üzüntü yaşamazdım açıkçası... Hayat Bilgisi isimli dizide canlandırdığım "Ruhi" karakteri, benim için özeldir. Gani Müjde'nin formlaştırdığı bu karakterin, komedyen kimliğimin beyaz cama başarılı bir yansıması olduğu düşüncesindeyim. Gani Müjde'nin yarattığı bu televizyon dizisi tiplemesini, kendimden birçok şey katarak, başka bir boyuta taşıdım. Benim oyunculuk kariyerimde, her daim referans olarak gösterebileceğim en önemli figürdür "Ruhi"...

**DA: Yayımlanmış üç adet şiir kitabınız var. Kendinizi şiir yazar bir adam olarak mı, yoksa bir şair olarak mı isimlendirmeyi tercih ediyorsunuz? Bunun yanı sıra şiir yazmak sizin için ne ifade ediyor?**

**CY:** Şiir yazmak benim için nefes almak gibi; bambaşka dünyaların kapılarını araladığımı hissediyorum yazarken... Şiir yazar adam, sadece kendi benliğine dair, daha açık bir anlatım biçimiyle; kendisine ait duyguları kağıda döker. Şair ise, yalnızca kendi iç çatışmalarını, aşkını, mutluluğunu, kederini kaleme alan kişi değildir. Şair, yaşadıklarının beraberinde yaşamadıklarını da yazabiliendir. Başka birinin aşkını da, kederini de ya da herhangi bir nesnenin güzelliğini de... Benim yaptığım radyo programları, televizyon şovları, oyunculuk performanslarım on yıllar sonra hatırlanır mı bilemiyorum; lakin yazdığım şiirlerin bundan on yıllar sonra da okunacağına dair inancımı ifade etmekte bir sakınca görmüyorum.

**DA: Sanıyorum ki oyunlarla ilgili konuşmanın zamanı geldi...**

**CY:** PES serisini oynuyorum. Her zaman Inter Milan'ı seçerim; zaten sıkı bir taraftarım bu takımın. Devamlı kazanmalarını isterim, kazanamadıklarında da üzülürüm; geçmişten gelen bir tutku bu... Ancak Pes konusunda çok başarılı olduğumu da söyleyemeyeceğim. Bilgisayar oyunlarını seviyorum ama maalesef pek zaman ayıramıyorum uzun yıllardır... Atari salonlarında bir oyun oynardık; bir uçak vardı, devamlı yakıt alıp yola devam ederdik hani, denizin üzerinde uçan, bir uçaktı bu...

**DA: River Raid...**

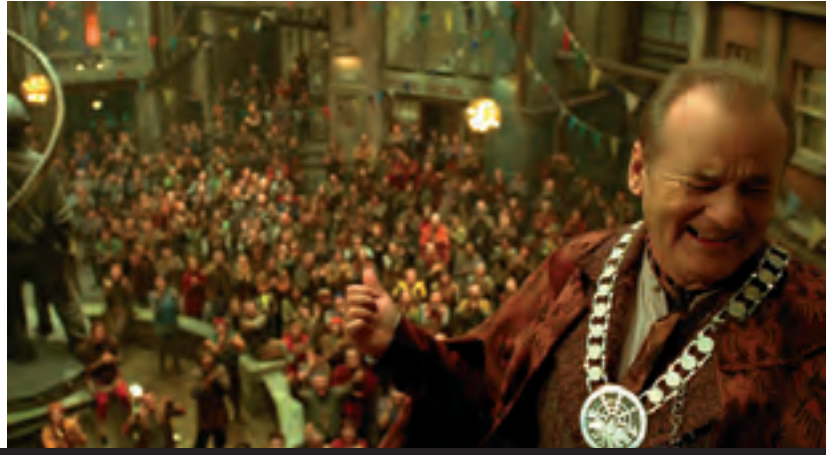
**CY:** Evet ya, River Raid... Ne müthiş oyundu, benim için unutulmaz bir klasiiktir. Arada sırada GTA oynuyorum, ama çok amatörce... Ek olarak yeni nesil telefonlardaki oyunlara da zaman ayırdığım oluyor... 🎮



## SİNEMA

## CITY OF EMBER

**G**ökyüzünün ne olduğunu unutmuş bir insanlık, 241 yıldır yeraltında yaşamakta olan bir halk... 200 yıl önce bilim adamları, mühendisler ve mimarlardan oluşan bir konsey yaratmış bu yeraltı şehri. Tek aydınlatma kaynakları, şehrin her yerine yayılmış olan jeneratörlerden gelen enerjiyle yanan lambalar. Fakat bu enerji kaynağı yavaş yavaş tükenmekte, bu da şehirdeki yiyecek stoklarının ve insanların hayatlarını sürdürmelerini sağlayan her şeyin yavaşça tükenmesine neden olmaktadır. Ember şehrinin insanları yavaşça yaklaşan karanlığın içine ilerlerken içlerinden iki cesur genç, Lina ve Doon şehrin gizemini ve saklı tarihini açığa çıkaracak, belki de insanlığın geleceğini değiştirecek bir yolculuğa çıkmak üzereler. Zamana karşı yarışacakları bu yolculukta amaçları, şehrin asıl kurucularının kayıp mirası olan metal kutuya erişmek ve şehirdeki insanları sonsuza kadar sürecek olan karanlıktan korumak. City of Ember oldukça ilginç senaryosuyla ve akılda kalan karakterleriyle izlemeye değer, fantastik bir film. MERİÇ



TÜRKİYE'DEKİ ADI SİHİRLİ ŞEHİR YAPIM ABD SÜRE 101 dk YÖNETMEN Francis Lawrence OYUNCULAR Will Smith, Alice Braga, Charlie Tahan

## KİTAP

## GILBERT SINOUE

TANRI'NIN SESSİZLİĞİ DOĞAN KİTAPÇILIK

**A**frozla karşı karşıya kaldım... Ve fetvayla... Ve rabilerin lanetiyle..." diyor yazar Gilbert Sinoue kitabın kapağında. Aslında "polisye - fantastik - gerilim" olarak nitelendirilebileceğimiz bu kitapta her şey bir cinayetle başlıyor. Yazar Clarissa Gray İskoçya'da inzivaya çekilmiş, yeni kitabının ilk sayfalarını oluşturmaya başlamışken, gecenin bir yarısı evinin salonunun ortasında, boğazı kesilmiş kanlar içinde yatan bir adamla karşılaşılıyor. Bu kişinin cebinden çıkan not, onu sürükleyici ve gerilim dolu bir maceraya sürüklüyor. Bu öyle bir macera ki işin içinde cinayete kurban giden melekler, Cebrail'in not defteri, mistisizm ve Kabala var. Bir solukta okunabilme kapasitesi oldukça yüksek olan bu romanı elinize alırken iki kere düşünün

derim, çünkü beyninizi zorlayan, zihninizde derin izler bırakacak bir macera bekliyor sizi. MERİÇ



## WEB

## GIRL GENIUS

MACERA! ROMANTİZM! ÇILGIN BİLİM!

**O** bir spark! O bir Heterodyne varisi! O bir sarışın dahi! Üstüne üstlük çok eğlenceli! Karşınızda Agatha! 2002'den beri [www.girlgeniusonline.com](http://www.girlgeniusonline.com) adresinde yayınlanan "Girl Genius" adlı karikatürün baş karakteri kendisi. Phil ve Kaja Foglio tarafından yaratılan Girl Genius karikatür serisi, alternatif



bir evrende geçen bir steam-punk macerası. Çok yetenekli ama henüz bu yeteneğinin farkına varamamış bir bilim insanı, mükemmel deha Agatha Clay'in komik ve sürükleyici maceraları anlatılıyor. Spark adı verilen ve çilgin bilim adamı olarak tabir edebileceğimiz bir soyun son temsilcisi olan Agatha, üniversitede kendi halinde ve başarısız bir öğrenci iken birdenbire tüm şehrin aranan insanı haline geliyor ve macera ilerledikçe içinde gizli olan Heterodyne kanının farkına varıyor. "Görece sakin" bir hayat sürerken, şehri ele geçiren Baron Wulfenbach'ın hedefi haline gelen yetenekli spark Agatha'nın serüvenleri altı yıldır devam ediyor ve hala daha bir sonraki bölümü merak içinde beklemenize neden oluyor. MERİÇ

## TAVAN ARASI BLACK BOOKS



**B**ernard Black, Black Books adlı kitap dükkanının sahibidir. Müşterileri sevmez, İrlandalı'dır ve haliyle içkiyi çok sever, sabah 10 buçukta uyanması neredeyse bir mucizedir, arka arkaya sigara yakar, dünya üzerindeki tek arkadaşı, yan taraftaki Nifty Gifty adlı hediye dükkanının sahibi Fran'dir. Bernard o kadar "ilgili" bir dükkan sahibidir ki, canı sıkılıncı duvarda asılı du-



ran süpürgeyi eline alır ve dükkandaki müşterileri bağırarak kovalar: "Tamam yeter artık saat 14:45! Dükkan kapandı! Hadi bakalım sizi işe yaramazlar, çıkın evinize gidin!". Buraya kadar anlatılanlar size garip geldiyse daha bekleyin. Çünkü Bernard'ın muhasebecisi, polisler tarafından aranan bir kaçak haline gelince, kendi vergi formlarını doldurmaktan aciz Bernard saçma sapan ve komik bir takım olaylar serisi sonucunda muhasebeci Manny ile tanışıyor ve onu karambolde nasıl olduğunu kendi de anlamadan işe alıyor. Manny'nin hikayesi ile bambaşka, stresli bir insanken, yanlışlıkla yuttuğu "Sukünet" adlı minyatür bir kitabın bünyesine karışmasıyla (!) bir sukünet abidesine dönüştüğü, görece normal (!) bir muhasebeci. İlk bölümün ilk saniyesinden itibaren kahkahalarla izleyeceğinize Black Books, sadece üç sezon ve her sezonda altı bölüm bulunmakta. Dizi bittikten sonra keşke gerisi gelseydi diye dövünmeniz olası. MERİÇ



DVD

## SPIDERWICK CHRONICLES

**O** kadar katı bir gerçeklik ki yaşadığımız, hayatımızın bir noktasından itibaren başlıyoruz "görme" yeteneğimizi kaybetmeye. Çocukluk günlerinin o hayal dolu günleri, büyüdükçe yerini yavaş yavaş siyah - beyaz bir hayat gailesine bırakıyor. Bazılarımız direnmeye çalışıyor "yetişkinlik" denen o acımasız çarkların arasında kaybolmamak için ama nafi... Yine katlıyoruz "sistem" in o ışık hızıyla akan nehrinde sürüklenmeye. İkiz kardeşler Jared ve Simon da işte böyle zor bir gerçekliğin içinde bulmuşlar bir anda kendilerini. Ebeveynleri boşanmış ve anneleri, diğer kız kardeşleri Mallory'yi de yanına alarak Spiderwick kasabasında köhne bir eve taşınma kararı almış. İkiz kardeşler bu eski ve ürkütücü evde çok sıkılacaklarını, hayatlarının zindana döneceğini düşünürken, birdenbire hiç de akıllarına gelmeyen bir hayal aleminin içinde buluyorlar kendilerini. Neden mi? Çünkü meğer bu eski ev, büyük halalarına aitmiş ve bu halanın babası bir araştırmacıymış. Ne konuda araştırma yapıyor? Periler hakkında! Koca bir kitap yazmış perilerle ilgili ve bu kitabı tüm gözlerden uzakta tutmak için, perilerin sırlarını kimse öğrenmesin diye, saklamış kapalı sandıklardan birinin içine. Sonra ne mi olmuş? Onu da izleyince görürsünüz, masalın sonunu başından anlatmak olmaz.

Spiderwick Chronicles son yıllarda çekilmiş en güzel fantastik filmlerden biri. Arşivinizde mutlaka bulundurun. **MERİÇ**



TÜRKİYE'DEKİ ADI Spiderwick Güncelleri YAPIM ABD SÜRE 107 dk YÖNETMEN Mark Waters OYUNCULAR Freddie Highmore, Mary-Louise Parker, Nick Nolte

ALBÜM

## NIGHTMARE REVISITED

**M**arilyn Manson diyor ki, "This is Halloween!" Ardından All American Rejects, Jack's Lament ile Jack'in hüznünü, arayışını dile getiriyor kendi yorumunu katarak. Korn "Sandy Claws"u kaçırmaya çalışıyor, DeVotchka albüme adım atarken yanınızda oluyor, RJD2 Noel öncesine elektronik bir bakış açısı getiriyor...



Tim Burton'un şaheseri Nightmare Before Christmas'ı geçen yıllar eskitemiyor. Aksine, bugün ilk çıktığı zamandan çok daha popüler! Ve birçok farklı sanatçının çalışmasıyla başka bir boyuta taşınmış durumda. Filmin soundtrack albümü zaten inanılmaz güzellikteydi, şimdi her parça ünlü bir gruba/şarkıcıya ayrılmış ve ortaya farklı, ama Nightmare Before Christmas'ın atmosferine uygun bir ziyafet çıkmış. Kesinlikle dinleyin; dinlemeden uyumayın. **TUNA**

ALBÜM

## OMNIA - PAGAN FOLK

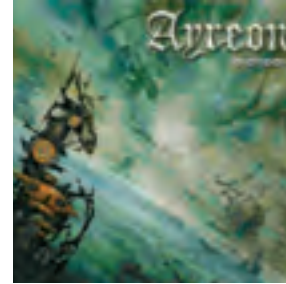
**D**emek ki neymiş? Neo-pagan folk dinlemek istediğimiz ilk aklımıza gelmesi gereken grup Omnia imiş. İnsan 30 yaşına merdiven dayamış bile olsa, böyle değerli bilgileri bünyeye alabiliyor bazen. Omnia'nın müziğinde hiçbir elektronik aygıt müdahalesi yok, tamamen akustik. İrlanda, eski Britanya, İskoçya ve Afganistan müziğini karıştırarak yeni nesil bir pagan müziği yaratan bu grubun her albümü birbirinden güzel ama pagan folk albümü ayrı bir yere sahip hayranlarının gönlünde. Tüm konserlerinde eski kelt kültürünü yansıtan kıyafetler ve yüzlerinde keltlere özgü dövmele çizilmiş halde sahneye çıkan grubun bu albümünde en öne çıkan parçalar: çoşturma kapasitesi yüksek Teutates, sıcak yaz gecelerinin sessizliğini anlatan Lughnasad ve hareketli tınısıyla "Hah şöyle!" dedirten Dil Gaya. **MERİÇ**



ALBÜM

## AYREON - 01011001

**A**rjen A. Lucassen'in kurduğu bir grup olan Ayreon, sanki bambaşka bir gezegen. Grubun tarzını açıklamak için "Rock metal'dir; yok yok, progressive metal'dir; folk'tur!" şeklinde kendimizi kasarak tek bir müzik tarzına sıkıştırmaya çalışmanın manası yok. Albüm boyunca, metalden, rock opera tarzına, oradan folka ve yine rock'a doğru geçişler mevcut. Elektronik



bir müzik gibi girerken, şarkı birden metale dönüşüyor, sonra yavaşlıyor, sonra tekrar hızlanıyor ve bunu öyle güzel yapıyor ki sizi hiç rahatsız etmiyor. Dikkat çeken şarkılar: Age of Shadows, Comatose, Waking Dreams, River of Time. Deneysel müzik tarzlarının gittikçe yaygınlaştığı zamanımızda, bunun farklı örnekleri içinde en güzel albüm bence Ayreon'un bu albümü, dinlemeden geçmeyin derim. **MERİÇ**

ALBÜM

## FAUN - RENAISSANCE

**O**rta Çağ ve kadim zamanların müziklerini günümüze taşıyan bir grup Faun. Renaissance ise en dikkat çekici albümü. Kelt harpi, keman, Japon Taiko davulları, çeşitli flütler, gayda, darbuka gibi çeşitli müzik aletleriyle yarattıkları şarkıları, insana ilham veriyor. Satyros ve Das Tor ile kendinizi sessiz bir ormanın ortasında, bir görünüp bir kaybolan perilerin peşindeymiş gibi hayal ederken, Sirena ile



Yunan mitolojisinin efsanevi sirenlerinin arasında kaybolmuş gibi hissediyorsunuz. Zaten Faun, eski Yunan ve Roma mitolojilerinde ormanların kuytu yerlerinde yaşayan, satyr adı da verilen bir tür sihirli yaratık. Periler, kadim zamanlar, eski sanatlar derken albüm bitiveriyor ve tekrar baştan dinlemek için eliniz gidiyor çal düğmesine. **MERİÇ**



**B**leach'in üçüncü filmi, Bleach Fade to Black: I Call Your Name (İsimler uzar, animeler baki kalır.) şu sıralar izleyicisiyle buluşmuş olmalı. İzleyicisi diyorum zira Bleach'le alakası olmayan birisi bu filmden pek de fazla bir şey anlamayacaktır.

Henüz bu uzun metrajlı animmeyi izlemedim ama

Casshern Sins'e göz atmayı ihmal etmedim. Fena değilmiş; şu sıralar aranıyorsanız, aradığınız bu olabilir. Chaos;Head'den henüz bir şey anlamadım fakat ona da ısınacağımı düşünmekteyim. "Komedi-dir, iyidir" dediğim Kyuo no Go no ni ise beklediğimi veremedi; bu seriye sanırım devam etmeyeceğim. (Beni dinleme niyetindeyseniz siz de etmeyin.)

Bu ay pek fazla anime yayına girmediği için, yine elimizdeki birikmişlerden yiyoruz. Aslına bakarsanız bu güzel bir fırsat, eminim sizin elinizde de izlenmeyi bekleyen tonla seri vardır. Yoksa başlayın Bleach'e, sürsün gitsin hayatınız ekran başında. Kah eğlenecek, kah sıkılacak, sonra durup yine eğleneceksiniz; bundan kuşkunuz olmasın. 😊 TUNA

UZAYIN DERİNLİKLERİNDE, VAJRA'NIN PEŞİNDE...

## MACROSS FRONTIER

//Genius Party izleyeyim, Detroit Metal City'ye bakayım, sanat dostu olayım" derken aksiyonu bol animelerden uzak kalmışım meğerse. İmdadına yetişen isim Aras oldu ve yanındaki Macross Frontier tüm sezon bölümleriyle beni fazlasıyla mutlu etti sağ olsun.



Macross'un 25. yılını kutlama vesilesiyle hazırlanan, muhteşim ve anime teknolojilerinin (Bilgisayar kullanımı, bilgisayarla renklendirme, mükemmel sesslendirme vb.) tümünü barındıran ve izlerken sizi başka diyarlara götüren Macross Frontier'i fazlasıyla sevdiğimi sanırım anlamışsınızdır.

Tamam, Vajra adlı uzaylı ırkın peşinde koşturun VF-25 Macross araçlarının aksiyon sahnelerine tav olduğumu saklayamam, fakat animenin geri kalanı da tam anlamıyla görsel bir şölen. Macross Frontier adındaki yapay dünyanın (Kendi başına işleyen ama büyükçe bir uzay gemisine yerleştirilmiş ufak bir dünya gibi düşünün.) düşman Vajra ırkıyla olan savaşı konu ediliyor. Ama sonradan işin içinde daha büyük olaylar olduğunu anlıyoruz. Misal, Ranka adındaki yeşil saçlı kızımız şarkı söyleyince nedense Vajra ırkı heyecanlanıyor, soluğu insanlığın tepesinde alıyor. Peki ya kahramanımız Alto'nun Ranka ile olan ilişkisinde ne gibi gariplikler var? Bunların hepsi, mükemmel savaş sahneleri eşliğinde sunuluyor ve hem konuyu merak ediyor, hem de eğlenceli savaş bölümleriy-



le kendinizden geçiyorsunuz.

"Space Opera" türündeki Macross Frontier'in bir diğer dikkat çeken yönü de müzikleri. Jpop fanatığı falan değilim ama bazı parçaları gerçekten etkileyici olmuş. Üstelik bu parçaların savaşların üstüne bindirilmesi de, animede bir bütünlük yaratmış. Açılış parçasının Japon pop listelerinde bir süre birinci sırada kaldığı da hatırlatıyor ve sizi bu animeyle baş başa bırakıyorum. (Her halükarda izlemeniz gerekiyor çünkü.) 😊 TUNA

LÜTFEN SORACAĞIM SORUYA "EVET" YA DA "YES" OLARAK CEVAP VER!

## NIGHT WIZARD

**K**aHiiragi'nin tek isteği normal bir lise öğrencisi olarak okuluna devam etmek ve mezun olmak. Ancak sahip olduğu özel "Night Wizard" yeteneği ile bu pek de mümkün değil. Angelot adı verilen ve şirin bir kızcağız olan patronu ona sürekli yeni görevler yüklemekte. Hiiragi'nin gece büyücüsü olarak görevi, dünyayı istila etmek isteyen Emulator adı verilen canavarlardan gezegenimizi korumak. Zavallı çocuk her görevi çağrılışında, "Yaauu bırakın ben okuluma gideyim; devamsızlıktan kalacağım yoksa!" şeklinde bağırır da bu şikayetleri, yüksek merci tarafından dikkate alınmıyor ne yazık ki...

Shihou Eris ise yetimhanede büyümüş ve şimdiye kadar okuduğu okuldan transfer edilerek, Kimei lisesine kayıt yaptırmış bir hanım kızımız. Daha okula gelir gelmez ilgi odağı olan bu kızcağız, astronomi kulübünün başkanı Akabane Kureha tarafından kulübe üçüncü üye olarak kaydediliyor. Sessiz, kendi halinde bir kızcağızken bir anda dünyayı kurtarma görevini üstlenmek zorunda kalmak hakikaten zor zanaat ama Eris bu görevi hemen de kabul ediyor. İlginç...

Kureha ise bir Şinto tapınağında yaşıyor, ancak o da Hiiragi gibi bir gece büyücüsü. Hiiragi canavarlarla savaşmak için kılıç kullanırken, Kureha'nın uzmanlık alanı tatar yayı kullanmak.

Angelot dünyayı korumakla yükümlüken, Şeytan Lord Veil Zephyr de Emulator adı verilen canavarlarla hızlı bir şekilde dünyayı ele geçirme planını uyguluyor. Büyücüler dünyayı kurtarmayı başaracak mı? Hiiragi okula gidebilecek mi? Eris'in büyükbabası kim? Bu tip sorular arasında gidip gelirken sizi içine çekiveren bu animmeyi tavsiye eder, açılış ve kapanış müziklerine hasta olduğumu belirtir, huzurlarınızdan ayrılıyorum. 😊 MERİÇ





# LEVEL'DA YENİ YIL FIRSATI SİZLER İÇİN DEVAM EDİYOR!

LEVEL'DAN  
YENİ YIL  
FIRSATI!

~~78.00 TL~~  
yerine

45.00 TL



ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

YENİ YIL FIRSATINI  
KAÇIRMADINIZ!



# Roleplay Günlükleri

Fallout oynamaya sarmışken, bu ay karanlık gelecek üzerine gidiyoruz. Yine İTİÜ BKFT'den İlker'le harala gürele muhabbetini ettikten sonra bir gaz yazdık, siz de katkıda bulunabilirsiniz. Ama önce bir Dark Future'a bakalım.



# Karanlık Gelecek



**MUTFAK ROBOTUNUN HACKER OLDUĞU AN** İyi akşamlar okur. Aralık 2008 itibarıyla halen Fifth Element filmindeki gibi uçan arabalarımız olmasa da, hala yemek yemediğimizde acıksak da, kendimizi USB'den şarj edemesek de, hatta ve hatta bir yerden düştüğümüzde bir yerlerimizin çıkıp kırılmasına tıbbi müdahale gereksinimi duymadan, kırmızı saplı İrazola yıldız tornavidayla çözüm üretmesek de hayal kurabiliyoruz. Niye bu kadar karamsar ve agresif bir giriş yaptım acaba? Bu durum için büyüklerimiz "arkadaş çevresi" der, geçer. Şöyle bir göz ucuyla Ali'ye bakiyorum da... Haklılar sanırım. (Hain DM sırtışı.)



(Göz ucuyla İlker'e bakar.) Fifth Element'teki gibi uçan arabalarımız olsa, trafik yine Türk şoförlerine emanet olacağından gelecekle ilgili büyük beklentilerim yok. Bayram trafiğinde vereceğimiz zayıf katlanırlar fazla; oturduğumuz gökdelenin penceresinden içeri bir araba dalar, o vakit hayallere de kaçamayız. Yıldız tornavidaya gelince, PC oyuncusunun en büyük dostudur!

Bu karamsarlığın sebebi Ali değil tabii ki. Geçmişe doğru şöyle bir uzandığımızda bilimkurgu edebiyatının inanılmaz gelişimine tanık oluruz. Jules Verne, Arthur C. Clarke, H.G. Wells ve Isaac Asimov gibi hemen hafızamızda yüzeye çıkan isimlerin yanı sıra, bu edebiyat dalına katkıda bulunmuş diğer yazarların haricinde, birçok ünlü ismin de katkıda bulunduğu ucu açık, geliştirilmeye ve değiştirilmeye yönelik bir türdür. Yazar olmayıp yine de bize Alien karakterini kazandıran HR Giger'da buradan anımsatmadan geçmek ayıp olur; zaten bayram günü gidip o karakteri yaratan ellerini öpüp parasını alamadık... Neyse...

Giger'in elinden Alien öpüyor; ağır açılıp içinden kafa çıkıyor, tutup öpüyor. Giger, "Berhudar ol evladım." diyor mu, orasını bilemiyorum ama Alien'dan güzel eklemek yendi, o belli; neredeyse bütün bilimkurgu evrenlerinde ona benzer karakterde bir yaratık bulmak mümkün. Biomechanoid'ler olsun, organik tasarımlar olsun, bunlarda en büyük pay şüphesiz üstad Giger'in.

**KONUMUZ: BİLİMKURGU** Eminim çoğunuz televizyonda -bir defa da olsa- Terminator'ü izlemiştir. (Yeni sezonu da başladı: CNBC-e'de.) Biraz daha orta yaşlı olan okurlarımız Mad Max'i hatırlayacaklardır. Robocop var onun haricinde ve Total Recall, Matrix, Cube, Dune diye devam eder. Hepsindeki asıl olay insanlığın makineleşmesidir. Gelecek için düşünülen en karamsar düşünce, insanlığın değer olgusunu yitirmesi ve büyük şirketlerin insanlığı ele geçirmek adına mikroçipler üretmesi, doğal kaynakları istila etmesi ve bunun gibi konulardan güç alır. Yıkılmış, yok olmuş bir dünya, kalıntılar arasından yüzüne vuran ışığı takip eden bir asil kahraman ve onun yaratıcılığının eseri bir gelecek. Simsiyah bir geleceğin tanımını yapan oyunlara hoş geldiniz. Devam etmek için herhangi bir tuşa basınız.

Büyük kırmızı tuşa basar, termonükleer başlıklı kızlar silolarından fırlar...

"Cyberpunk tarzı" olarak adlandırılan bu tür oyunlar, -daha çok- çıkar amaçlı büyük şirket (Robocop'taki OCP benzeri.) savaşlarını ve gelecekte büyük güçlerin asimile

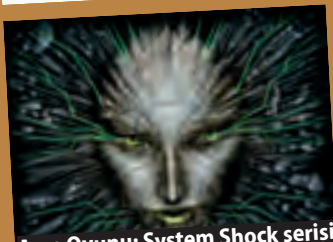
## FANTASTİK DÖRTLÜ



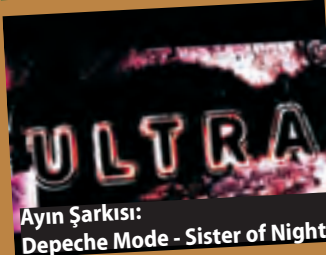
Ayın Filmi: Alien serisi



Ayın Kitabı: Net Force:  
En Ölümcül Oyun - Tom Clancy



Ayın Oyunu: System Shock serisi



Ayın Şarkısı:  
Depeche Mode - Sister of Night

etmeye çalıştığı küçük grupların asi ruhunu size yansıtır. Sol kolunu söküğe yerine roket atar takabilen, bacaklarını metal iskelete çevirebilen, parmaklarına fener, dinleyici, optik göz ve data aparatı gibi eklentiler yapabilen, kısıcası kendini tepeden turnağa değiştirmeye imkan sağlayan Cyberpunk sisteminde, oyuncu kendini ciddi anlamda bir filmin içinde gibi hisseder. İnsanların kırılğan vücutlarını sivri fikirleri korur. Kalemin kılıçtan daha keskin olduğunu bu oyunlarda görürüz. Çünkü size "ben gazeteciyim" diye yaklaşan biri varsa, bilin ki kaleminde zehirli bir madde vardır ve boynunuza enjekte edip sizi kaçırmayı düşünüyordur.

Paranoya diye bir şey yoktur, onların hepsi gerçek!

**KONULU RPG** Gazlı oyuncu topluluğunun rahat durmadığı bir başka nokta da Cyberpunk tarzı oyunlardaki geniş senaryo ve konsept yelpazesidir. Çölde geçen zombi avlatanından (Deadlands) tutun da, var olan sistemlerin bile "remaster" edildiği, sistem içindeki oyuncunun sevmediği (Oyuncu nankördür; LEVEL basın, bunu da yazın!) ayrıntıların çıkarıldığı ve daha hafif bir sistem haline getirildiği setler de mevcuttur. Cyberpunk adı altında birçok kural kitabı görebilirsiniz. İtiraf ediyorum, CP2020'yi kafamdaki konseptte uymadığı için bırakıp kendim CP çakması bir sistem (Adı niye "Delusion" sanyordunuz.) yarattım.

Yazdık efenim, yazma mı?

Bir de Fallout gibi dayanılmaz şahane bir oyunun arka planında, üzerine düşeni fazlasıyla yapan GURPS sistemi var. Bunu niye diğer sistemlerden ayırdım. Çünkü GURPS, her an her şeye mükemmeliyetçi bir şekilde uyan bir yapıya sahip. Hani bir zamanlar Beyaz Show'da senarist bir amcamız vardı, hatırlarsınız belki. Ortama "Abi, mükemmel bir senaryo yazdım; sistem ne olsun sençe?" diyen her gence korkmadan GURPS sistemini önerebilirsiniz. Hem roleplay, hem de powerplay'e yönelik olarak düzenlenebilmesiyle bilimkurgu oyunlarının sistemleri arasında belki de en dengelisi GURPS.

GURPS hastaları var; Fallout'un S.P.E.C.I.A.L. sisteminin temellerini öğrenince ben de o saflara katıldım. İki tavla zaryıyla pek masraf yapmaksızın ne kadar eğlenebilirsiniz, keşfedin.

Karanlık geleceğin yeryüzünde geçen kurgusal oyunlarına dair denebilecek sözler tabii ki bunlarla sınırlı değil; kaldı ki LEVEL özel sayısı çıkarsak bile o sayıya bütün oyunları, sistemleri, çalışmalarını sığdıramayız. Devrelerinize aşırı yüklenmemek için size yavaş yavaş bu bilgileri yükleyeceğiz. LEVEL Roleplay Günlükleri, mevcut yüklemenizi yaparken lütfen ağı bağlantınızı ve elektriğinizi kesmeyiniz.

Not: Türkiye Bilişim Derneği Bilişim Dergisi Bilimkurgu Öykü Yarışması'nın üçüncüsü Beki'nin Çocukları öyküsü ile MetalTR.net yazarı Selin Arapkirli röportajı da sitemizde, Roleplay Günlükleri'nde yer alacak. Gelecek aya kadar kendinize iyi bakın!

Gelecek ay görüşmek üzere, bize yazın! [agungor@level.com.tr](mailto:agungor@level.com.tr)

## DÜZELTME

Geçen ayki köşeyi İlker "RazoRBlades" Karaş ile birlikte hazırlamıştık ama ismi çıkmamış, sadece mahlası çıkmış. Kendisinden ve sizlerden özür dileyip düzeltiyorum arkadaşlar.

## DARK FUTURE

Dark Future, genel bir tema ismi olmanın yanı sıra 1988'de Games Workshop'un geliştirdiği minyatür savaş oyununun adıdır. Alternatif bir gerçeklikte, A.B.D. başta olmak üzere bütün ülkeler çöküş halindedir; hatta fizik yasaları çökmektedir! Pratikte dev şirketlerin kontrolünde olan dünyada teknoloji had safhadadır. Sanctioned Ops isimli güvenlik güçleri, yollar ve otobanlarda devriye gezmekte ve yakaladıkları serserileri itlaf etmektedirler. Oyuncular da ya kanun adamı, ya kanundışı olarak ileri teknoloji araçlarla hayatta kalma mücadelesi verirler. Cyberpunk bir rol yapma oyunu olarak başlayan proje, Judge Dredd'in oyun sisteminden mekanikleri alarak araba yarışları için kullanılan sistem ile birleştirmesiyle tam anlamıyla Mad Max'e dönmüş. İşin komik tarafı, oyunun geçtiği gelecek; 1995!

## HABER

"World of Warcraft'ın Burning Legion isimli sunucusunda hayat bulmuş olan guild'imiz Nerd, WoW oynarken eğlenceyi ön planda tutan, bununla birlikte profesyonel derecede WoW oynamak isteyen herkese kapılarını açmış bulunmaktadır. İlgilenen arkadaşlarımız'nerd.guildomatic.com adresinden başvuru yaparak bize ulaşabilirler." - Nerd The Guild



90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

# KAFKA AYARI

## 2008 Oyun Listesi

Yeni yıla girerken pek çoğumuz bir önceki yılın muhasebesini yapar. Bizim gibi akli genellikle geçmişte olan nostaljik oyuncular için de durum farklı değildir. Geçen yıl hangi oyunları oynadığınızı hatırlayabiliyor musunuz? En sevdiğiniz oyunlar hangileriydi? En büyük hayal kırıklıklarınız hangileriydi? Eğer

aklınıza birkaç oyun geliyorsa, bir e-mail ile gönderebilirsiniz. Ben de kendi listemi hazırladım. Künyedeki mail adresine sizin de göndereceğiniz listelerle birleştirip; önümüzdeki ay "Birinci Uluslararası Geleneksel Bir Yıl Daha Böyle Geçti Oyun Listesi"ni yayınlayalım diyorum.

Ümit Öncel [uoncel@level.com.tr](mailto:uoncel@level.com.tr)

## OUTRUN ONLINE GELİYOR



Bu sayfaları okuyorsanız, OutRun'u hatırladığınızı varsayıyorum. Eski güzel günlerinin unutulmaz oyunu OutRun bir kez daha geliyor, hem de online olarak! Sega geçenlerde güzel haberi açıkladı ve oyunun 2009 başında hazır olacağını açıkladı. En son 2006 yılında yeni bir OutRun görmüştük ve bu yeni oyunun üç yıllık bekleme degeceğini umuyoruz.

## LOOM



# BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay yine takoz bilgisayarlar için birbirinden güzel oyunlar seçtik. The Last Ninja gibi unutulmaz oyunların yanı sıra Silpheed gibi direktten dönmüş oyunlar da bu sayfalarda yer buldu. Evet, bir kez daha sıra takoz bilgisayarlarımıza göre oyunları tekrar hatırlamaya geldi.

## LOOM

YIL 1990

TÜR Adventure

YAPIM Lucasfilm

DAĞITIM Lucasfilm

1980'lerin sonları adventure türü için, birbirinden ilgi çekici oyunları sayesinde ibrenin Sierra tarafına dönmeye başladığı yıllardı. Yine aynı yıllardı Lucasfilm kendi adventure oyunları ile Sierra'ya karşılık veriyordu ve iki firma arasında adventure türü için önemli bir rekabet yaşanıyor. Loom, ibreyi yine Lucasfilm'e doğru çeviren oyunlardan biri oldu.

Lucasfilm, oyunda daha önce de başarısını kanıtlamış olan SCUMM adventure motorunu kullanıyordu. Ama Loom'da ara yüzü daha da geliştirmiş ve "sihirli" yenilikler katmıştı. Pek çok adventure oyunu için çok önemli olan eşyaların, büyü gücü sayesinde manipüle edilebilir olması pek çok oyuncu için son derece değişik ve ilgi çekiciydi.

Oyunda 17 yaşındaki genç Bobbin Threadbare karakterini yönetiyorsunuz. Oldukça sıra dışı bir konusu olan oyunda Bobbin yeteneklerini ve kaderini keşfetmek için yardımcı olmalısınız.

## SILPHEED

YIL 1988

TÜR Adventure

YAPIM Game Arts

DAĞITIM Sierra On-Line

Eski oyuncular için Silpheed kolay kolay unutulmayacak bir oyun. Eğer siz o döneme yetişebilmiş şanslı oyuncular biriyeniz, zamanı için devrimsel sayılabilecek niteliklere sahip bu oyunu, kendi vaktinde görme şansına sahip olan azınlıktasınız demektir. Vektörel üç boyutlu grafikleri, dijital ses ve müzikleri ile teknolojik anlamda çığır açan Silpheed, Game Arts'ın en iyi oyunlarından biri olarak kabul ediliyor. Oyunun son derece başarılı müziklerinin, bugün bile pek çok kişi tarafından hatırlanmakta olduğundan eminiz.

20 farklı bölüm boyunca kovalamaca ve it

dalaşına sahne olan uçsuz bucaksız uzay boşluğunda, ortalığa saçılan power-up'ları toplayarak geminizi geliştirebiliyorsunuz. Bu power-up'ların güzelliği kullanıp tüketilen şeyler olmamaları. Her birini bir sonraki bölüme taşıyabilir ve her level'da bir öncekinden daha güçlü olabilirsiniz. Tabi ki amacınız, en sonunda kötülerin kötüsü Xacalite'in karşısına çıkmak ve onu yenebilmek.

## CONTRA

YIL 1988

TÜR Aksiyon

YAPIM Konami

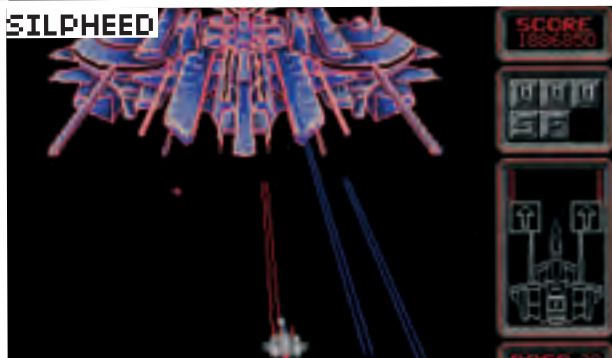
DAĞITIM Konami

Contra'yı hatırlayanların bir kısmı bu oyunu PC'de değil, arcade makinelerinde hatırlayacaklardır. Öncelikli olarak arcade salonlarında boy gösteren Konami'nin ünlü oyununun, PC uyarlaması biraz daha sonra hazırlan-

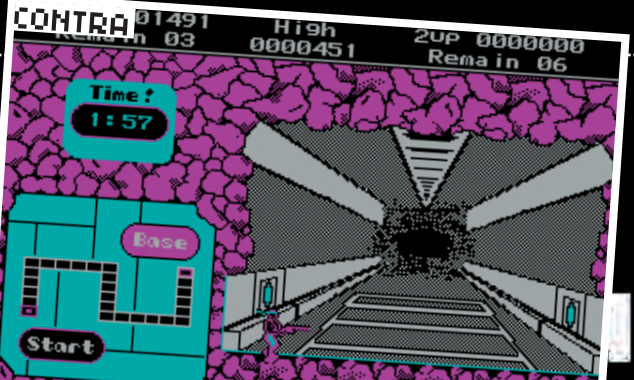
mıştı. Fakat PC'de neredeyse arcade makinelerindekinden bile büyük ilgi görmeyi başardı. Aslında bunun sebebi, dışarıdan bakıldığında Contra'nın, diğer benzeri aksiyon oyunlarından farksız gibi görünmesiydi. Ancak oyunun başında çok jeton harcananlar ya da alıp evlerindeki PC'de rahat rahat oynayanlar, Contra'nın basit görünüşünün altındaki derinliği görebiliyorlardı.

Oyunda dünyaya düşen ufak bir meteorun, aslında görüldüğü kadar basit olmayan hikayesi konu alınıyor. Meteorun düştüğü ada, Red Falcon adlı bir grup tarafından işgal edilince, işin iç yüzü anlaşılıyor. Yeni Zelanda'nın sadece 20 km uzağındaki bu küçük ada, kötü niyetli uzaylıların Dünya'yı ele geçirmek için çıkartma yapacakları nokta. Tabii ki buna izin verip vermemek sizin elinizde. Dünyanın en iyi komandolarından biri olan Bill

## SILPHEED



## CONTRA







# -ENEM

## YARDIM AMAÇLI OYUN



1985 yılında Sector Wars adlı bir oyun yapım aşamasındaydı. Hatta oyun, son ekranı hariç tamamlanmıştı ki, oyun dünyasını vuran kriz bu 8-Bit Atari oyununu da vurdu ve proje yarım kaldı. Yıllar sonra oyunun geliştiricileri, bir kenarda duran oyunu yeniden ele aldılar ve yakında ücretsiz indirilmeye açacaklar. Gönüllü bağışları da "Cystic Fibrosis" hastalığına sahip çocuklara aktaracaklar. Siz de oyunu edinmek ve hatta yardımcı olmak isterseniz, [www.sectorwars.co.uk](http://www.sectorwars.co.uk) adresinden detaylara ulaşabilirsiniz.



Rizer'ı yöneterek, arkadaşınız Lance Bean ile beraber uzaylıları durdurmalısınız. İşin güzel yanı Lance'i diğer bir oyuncu tarafından kontrol ederse, oyunu iki kişi aynı anda oynayabiliyorsunuz.

### DIGGER

YIL 1983

TÜR Arcade

YAPIM Windmill Software

DAĞITIM Windmill Software

Eğer Windmill Software ismi sizin için pek bir şey ifade etmiyorsa merak etmeyin; yalnız değilsiniz. Sadece 1982 ve 1984 yılları arasında faaliyet göstermiş olan Kanadalı bu oyun yapım firması, ne yazık ki çok büyük oyunlara imza atamadı. Topu topu yedi oyun geliştiren ve piyasaya süren firmanın en ünlü oyunu Digger. Digger'in dışında Styx ve Moonbugs da bahse değer oyunlar.

Firmanın yaptığı tartışmasız en başarılı oyun olan Digger, yakından tanıdığınızı tahmin ettiğimiz Boulder Dash oyununun bir benzeri ve hatta atası sayılabilir; çünkü Boulder Dash bir sonraki yıl piyasaya çıkmıştı. Tahmin edebileceğiniz gibi Digger'da yapmanız gereken, özel aracınız ile yeraltında tüneller kazarak,

değerli mücevher ve altınları toplamak. Tabii ki kazdığınız yerde, mücevherlerin altında kalmamaya özen göstermeniz gerekiyor. Üstelik yeraltında yalnız da değilsiniz; açtığınız yollardan sizi takip edecek düşmanlardan da sakınmanız gerekiyor.

### THE LAST NINJA

YIL 1988

TÜR Arcade

YAPIM System 3

DAĞITIM Activision

Günümüzde pek çok oyuncu, üç boyutlu olmayan oyunlara burun kıvırıyor. Bu oyuncuların çoğu 80'lerdeki veya 90'lardaki oyunları hiç görmedikleri için, üç boyutlu olmayan oyunları, eksik veya kötü zannediyorlar. Aslında üçüncü boyut sevdası bundan 20 yıl öncesinde de vardı fakat o zamanlar oyunlara üçüncü boyutu katabilecek teknoloji yoktu. Pek çok yapımçı bu boyut atlama konusunda donanımı değil, yaratıcılıklarını kullanmak zorunda kalıyorlardı. The Last Ninja da, işte bu sebepten ötürü izometrik bakış açısı kullanmıştı. Hatta oyunun en önemli özelliklerinden biri, piyasada izometrik bakış açısını kullanan ilk oyunlardan birisi

olmasıydı.

1987'de Commodore 64'te piyasaya çıkan oyun, yakaladığı büyük başarının ardından büyük umutlarla bir yıl sonrasında PC'ye uyarlandı. Her ne kadar uyarlama oldukça başarılı olduysa da, PC kullanıcıları ne yazık ki The Last Ninja'ya yeterli ilgiyi göstermediler ve PC uyarlaması ticari anlamda başarısız oldu. Bunda muhtemelen Commodore 64'teki son derece başarılı müziklerin, PC versiyonunda aynı kalitede olmaması rol oynadı; çünkü o dönemin PC'lerinin ses işleme kabiliyetleri, Commodore 64 ile kıyaslandığında oldukça zayıf kalıyordu. Ama kim ne derse desin, The Last Ninja kendi türünde çığır açan bir oyun olarak hatırlanacak.

### WIZBALL

YIL 1987

TÜR Aksiyon

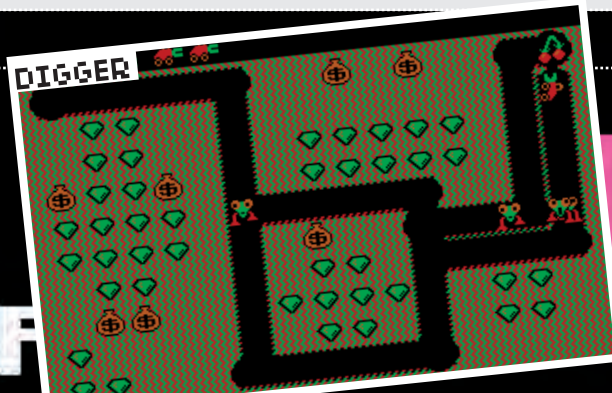
YAPIM Sensible Software

DAĞITIM OCEAN

Oyun tarihine baktığınızda, konusu ilginç olan pek çok oyun bulabilirsiniz; ama bunların çok azı başarılı olabilmıştır. Wizball'un bu anlamda bir istisna olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. İlk

olarak Commodore 64 için piyasaya sürülmüş olan Wizball, beklentilerin de ötesinde bir başarı yakaladı ve çok kısa sürede popüler oldu. Oyunun popülaritesini nakite çevirmek isteyen yapımcılar, Wizball'un PC sürümünü de hazırladılar. Fakat başlangıçta oyun çalıştırsın diye değil, gerçekten iş dünyası için düşünülmüş olan PC'ler, Wizball'un hakkını veremediler. Oyun diğer bir başarısız PC uyarlaması olarak tarihe geçti.

Buna rağmen, son derece özgün bir konuya ve oynanışa sahip olan Wizball, imkanınız varsa takoz bilgisayarınızda kesinlikle denemeniz gereken bir oyun. Fantastik bir konuya sahip olan oyun, Wizworld dünyasında geçiyor. Kötü bir güç tarafından Wizworld'de yer alan tüm renklerin emilmeye başlaması, dünyadaki tüm neşenin de beraberinde tükenmesine yol açıyor. Sizin kontrol ettiğiniz karakter olan Wiz ise bu duruma bir son vermeye kararlı. Değişen Wizworld'de, daha rahat hareket edebilmek için bir topa dönüşerek, Wizball haline gelen karakterinizin, kötülükle savaşında yardımınıza ihtiyacı var.

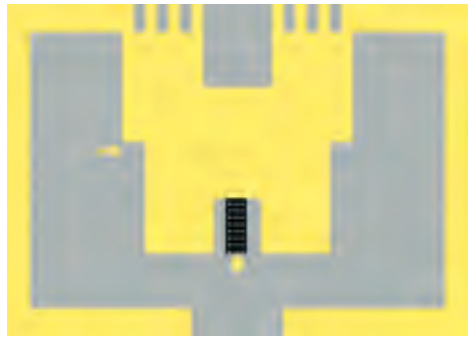


# LAST NINJA



# KAFKA AYARI

## ITUNES'DA MACERA ZAMANI



Wii ile zirve yapan eski oyunları yeniden keşfetme merakı, sonunda Apple'a da bulaştı. Atari 2600 günlerinden hatırlayabileceğiniz Adventure adlı oyun, artık iPhone ve iPod Touch'da oynanabilecek. Peter Hirschberg'in katkılarıyla uyarlanan oyun, iTunes sitesinden indirilebiliyor. Tabi ki grafikler eskiye göre biraz daha iyi...



İşte sadece 35 x 16 piksellik bir çözünürlüğe sahip olan EDSAC bilgisayarı.

## → OYUNLARIN TARİHİ 2

**Geçtiğimiz ay oyunların bilgisayar öncesi tarihine göz atmıştık. Milattan çok önce başlayan oyunların tarihi, matbaa gibi zamanı için "ileri teknolojiler" sayesinde büyük bir ivme kazanmıştı. Teknoloji geliştikçe oyunlar da gelişmeye başladı. İşte hikayenin devamı...**

**Bilgisayarlar geliyor>** 1930'lu yıllarda kutu oyunları, özellikle batıda pek çok eve girmeyi başarmıştı. Bu sayede ailenin tüm üyeleri bir arada sosyal bir faaliyette bulunabiliyor ve bundan keyif alıyordu. Onlar masa başında oyunlarını oynarken, bilim adamları çok daha farklı şeylerle uğraşıyordu. Onların derdi, zor hesaplamaları ve işlemleri insanlardan daha iyi ve otomatik olarak yapacak cihazlar geliştirmekti. 1941 yılında hemen hemen eş zamanlı olarak, Alman ve Amerikan bilim adamları iki cihaz geliştirdi. Almanlar adı Zuse Z3 olan, Amerikalılar ise adı Atanasoff-Berry Computer olan birer bilgisayar geliştirmişti. O zamanlar bu cihazların, bilim adamları dışındaki geniş kitleleri heyecanlandırdıklarını

söylemek mümkün değildi. Fakat evlerinde Monopoly oynayanlar, eğer bu cihazların geleceği tamamen değiştirecek olan bilgisayarların, ilk gerçekten çalışan örnekleri olduğunu bilebilirdiler, belki onlar da heyecana ortak olabiliirdiler.

**Tüplü oyunlar>** Bu ilk bilgisayarlar, tabi ki günümüzdeki cihazlarla karşılaştıramayacak kadar sınırlı yeteneklere sahipti; ama o zamanlar için önemli işler başarıyorlardı. Bilim adamlarının işlerini kolaylaştıran ilk bilgisayarlar, kısa zamanda geliştirilmeye ve yetenekleri arttırılmaya başlandı. 1947 yılına gelindiğinde, Cathode Ray Tube (CRT) yani katot ışın tüpü teknolojisi halen gelişmekteydi. CRT tanımı pek çok bilgisayar kullanıcısına tanıdık gelecektir. Günümüzdeki LCD'lerden önce monitörler ve televizyonlar, CRT

teknolojisini kullanıyorlardı. CRT diğer bir deyişle bildiğimiz tüplü televizyonlarda kullanılan teknolojidir. O yıllarda ABD'deki evlerin sadece -yaklaşık olarak-%0,5'inde televizyon vardı; ama özellikle bilimsel laboratuvarlarda, CRT üzerine çalışmalar devam ediyordu. Her ne kadar bilim adamları dışarıdan bakınca fazlasıyla ciddi bir izlenim uyandırıyor olsalar da, onların da birer insan olması ve canlarının sıkılabiliyor olması gerçeği, oyun dünyasının geleceğinin büyük ölçüde değişmesine neden oldu. 1947 yılında Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann adlı iki bilim adamı, çalışmakta oldukları DuMont Laboratuvarlarında çok sıkıldılar. Bütün gün CRT üzerine çalışmalar

yapıyorlar ve arada sırada eğlenmenin onların da hakkı olduğunu düşünüyorlardı. Bu sırada CRT üzerinde oynanabilecek bir oyun geliştirmeye karar verdiler ve dünyanın ilk video oyunu olarak kabul edilebilecek, bir İkinci Dünya Savaşı füze simülasyonu geliştirdiler. CRT ekran üzerindeki noktacıklar hareket ettirerek, hedefi vurmaya çalışmak için cihaz üzerine birkaç düğme eklediler. Oyun tamamen analog olduğu için gerçek anlamda bir video oyunu olduğunu söylemek mümkün değil; fakat temellerini attığı kesin. Goldsmith ve Mann da bunun farkına varabildiler ve oyunun patentini almak için başvurudular. 14 Aralık 1948 tarihinde ellerinde "Katot Işın Tüpü Eğlence Cihazı"nın patentini tutuyorlardı.

**35 x 16 pikselde ilk oyun>** Fakat o zamanki imkanlar, CRT teknolojisi ile üretilmiş bu oyunun pazarlanması için pek de yeterli değildi. Goldsmith ve Mann, akıllılık edip

Atanasoff-Berry bilgisayarı artık sadece müzelerde görülebiliyor.



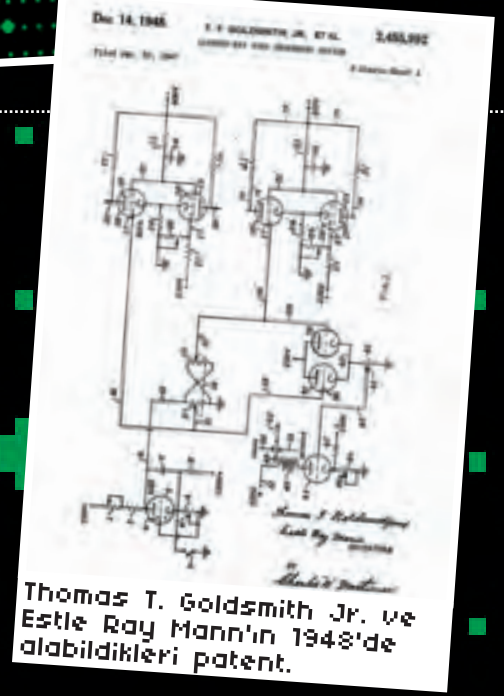


Bilgisayardaki ilk SOS oyunu.

## SEGA'NIN ESKİ OYUNLARI NETE DÜŞTÜ



Oyun severlere Sega'dan güzel bir haber var. Sega'da ufak bir proje olarak başlayan PlaySega, tahminlerin ötesine geçti ve geniş bir web sitesi haline geldi. Site, Sega'nın pek çok oyununu Flash tabanlı olarak ücretsiz olarak oynamanıza olanak tanıyor. Farklı kategorilere ayrılmış oyunlar içerisinde pek çok eski klasik oyuna rastlayabilirsiniz. Oyunlara göz gezdirmek için [www.playsega.co.uk](http://www.playsega.co.uk) adresini ziyaret edebilirsiniz.



Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann'in 1948'de alabildikleri patent.

ellerindeki patente güvenerek istifa etmediler ve DuMont'taki işlerine devam ettiler. Sonraki birkaç yıl, video oyun dünyası için pek de hareketli geçmedi. Fakat teknoloji ilerlemeye devam ediyordu; CRT son derece popüler hale gelmiş ve televizyonlar yaygınlaşmıştı. ABD'de birkaç yıl önce evlerde nadiren görülen televizyonlar yaygınlaşmış ve neredeyse her iki evden birinde bulunuyordu. Bu sırada Cambridge Üniversitesi'nde doktora tezi vermekte olan Alexander S. Douglas, üniversitenin kendisine sunduğu imkan sayesinde, bir bilgisayara erişim imkanı olan şanslı bir öğrenciydi. Doktora tezinin konusunu bilgisayar ve insan etkileşimi olarak belirlemişti. Bu konu o zamanlar için oldukça yenilikçi bir yaklaşımdı çünkü o dönemde bu farklı iki türün etkileşimi, yok denecek kadar azdı. Genellikle insanlar bilgisayara bir kısım veri girer, işin geri kalanını bilgisayar yapar ve sonucu teslim ederdi. Douglas bunun daha fazlasının mümkün olabileceğine inanıyordu. Bugünkü ekran çözünürlüklerinin yanında inanılmayacak kadar düşük olsa da, o zaman kullandığı bilgisayar

35 x 16 piksellik bir çözünürlüğe sahipti. Douglas bu ekranın tümünü kullanarak, doktora tezine etkileşimi ispatlayacak bir örnek ekledi. OXO adını verdiği örnek; SOS veya "Tic Tac Toe" olarak bilinen oyunun, bilgisayara karşı oynanabilecek şekilde geliştirilmiş bir haliydi. EDSAC bilgisayarı, yüklenmiş olan algoritmaları kullanıyor ve bir sonraki en iyi hamleyi matematiksel olarak hesaplıyordu. 1952 yılında tamamladığı tezi başarılı oldu.

**Japonya'ya taşınma modası** Bu olaylardan birkaç yıl öncesinde, Hawai'de üç girişimci Standart Games adlı bir firma kurdular. Ürettikleri bozuk para ile çalışan eğlence cihazlarını ABD askeri üslerine satmayı planlıyorlardı. Planlar başarılı oldu ve ürünleri büyük ilgi gördü. En büyük müşterileri ABD ordusu olduğu için, daha sonraları şirketin adını Service Games olarak değiştirdiler. 1951 yılında, kurucu ortaklardan olan Martin Bromely, pazarı genişletmek

için şirketi Japonya'ya taşımının çok iyi bir fikir olacağını düşündü. Diğer iki ortağı da bu çılgın fikre destek verince, Service Games Tokyo'ya taşındı. 1952 yılının Mayıs ayında "Service Games of Japan" adını tescil ettirdiler.

1954 yılında, ABD ordusuna mensup, Japonya ve Kore'de görev almış David Rosen adlı 20 yaşında bir adam, askerlikten ayrılmaya karar verdi; ama eve dönmeye pek de hevesli değildi. Çok sevdiği Japonya'da kalmaya karar verdi; fakat damarlarında dolaşan girişimcilik ruhu onu, günlerini güneş altındaki bir hamakta geçirmekten alıkoymdu. Japonya'daki ABD askeri üssünde askerlerin günlerinin ne kadar sıkıcı geçtiğini en iyi bilenlerden biri olan Rosen, buraya Amerika'da popüler olan müzik kutuları ve bozuk para ile çalışan, anında fotoğraf kubbeleri makinelerini getirmeye karar vererek, Rosen Enterprise adlı şirketi kurdu. Aynı zamanda Japonya'dan ABD'ye sanat eserleri de ihraç ediyordu. Girişimi büyük başarıya ulaştı. Rosen kelimenin tam

anlamıyla paraya para demiyordu. Daha sonra, 1965 yılında benzer işlerle uğraşan Rosen Enterprise ve Service Games, güçlerini birleştirmeye karar vererek SEGA'yı kurdular. Rosen şirketin patronu oldu ve bu görevini 1996 yılına kadar sürdürdü.

**Bu esnada Amerika'da...** 1947'de Goldsmith Jr. ve Mann'in geliştirdikleri ilk oyun dışında, Amerika'da uzun süre başka bir gelişme olmamıştı. Bu durum 1958 yılına kadar devam etti. 1958 yılında Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda çalışmakta olan William Higinbotham, laboratuvarın her yıl düzenlenen halka açık ziyaret günü için bir sürpriz hazırlamakla meşgulüdü. Sır gibi sakladığı sürprize, ABD Enerji Bakanlığı'ndan destek almayı bile başarabilmişti. Tahmin edebileceğiniz gibi Higinbotham'ın sürprizi bir oyundu. Hem de iki kişilik bir oyun...

**Önümüzdeki ay: Higinbotham'ın oyununun detayları ve geçen ay söz verdiğimiz, fakat yer kalmadığı için önümüzdeki aya devreden Ralph H. Baer'in hayalleri...**



" Veni, Vidi, Vici "

Geldim, gördüm, yendim!...  
Hem de 10dk. gibi kısa bir sürede...  
Neden mi bahsediyorum?  
Resident Evil 5'in geçtiğimiz Aralık  
ayında çıkan demosundan tabiki...

Kendimi saatler sürececek olan bir oyun  
temposuna hazırlamışken herşeyin bu  
kadar çabuk bitivermesi, Capcom'un  
oyuncuların ağıza bir parmak bal çalip  
kavanozu geri çekmesi gibi birşey  
aslında... Tadı damakta bırakan bu  
kısa demo iştahımı oldukça kabarttı.  
Şimdi oyunun çıkış tarihine kadar  
(13 Mart 2009) nasıl dayanacağım  
bilemiyorum. "Sayılı gün çabuk geçer"  
diyip lafı da fazla uzatmadan şu DEMO  
yu bir inceleyelim bakalım.  
Neler var, neler yok?...



Nedeni şu olabilir.  
Hatırlarsanız RE:3'te gittiğimiz her  
yere ısınlanabilen bir sandığımız  
vardı. RE:4'te ise görünmez bir bond  
çantamız... RE:5'te ise Sheva...  
Bence mantıklı zira taşıyabildiğimiz  
kadar mühimmatımız var artık. Silah  
ve cephane sıkıntısı çektiğimiz anlar  
da Sheva devreye giriyor. Şeffaf bir  
envanter ekranı açıp onunla mühim-  
mat alışverişini yapıyoruz ve bunu  
yaparken de oyun durmuyor, devam  
ediyor... Zombilere açık hedef olma-  
mak için bu alışverişin zamanını iyi  
ayarlamalısınız zira envanter ekranı  
açikken hareket edemiyorsunuz.  
Tamam oyun devam ediyor ama siz  
duruyorsunuz. Kaçmak yada karşı  
saldırı yapmak için ekranı kapatmak  
gerekli ki bazen kapatmadan  
kafanıza odunu yemiş oluyorsunuz.  
Sevmediğim bir diğer özellik de  
bu oldu...



Demoda oynanabilir 2 bölüm var. Rastgele birini seçip  
starta bastım. Açılış videosu girecek diye bekledim,  
hatta kontrol cihazını kucağıma alıp sandalyede biraz  
yayıldım. Chris Redfield'i ekranda, omuz hizası kamera-  
sından gördüğümde ise şaşırım. Açılış videosu girme-  
den başlamıştı oyun. Derin bir nefes alıp hemen topar-  
landım ve güzeller güzelli partnerim Sheva Alomar'la  
birlikte yürümeye başladım. Yürürken şunu fark ettim.  
Chris, geçen zaman içerisinde body building yapmış,  
belli. RE:4'teki Leon'a kıyasla, kaslı vücudu neredeyse  
ekranın yarısını kaplıyordu. Aksiyona dalmadan önce  
sote bir yerde durup karakterleri incelemeye başladım.

Yalnız ben durunca karakterlerde durup bekleme pozis-  
yonuna geçtiler hemen... Chris havada tuttuğu silahını  
indirdi, Sheva ellerini beline koyup yere bakmaya başladı.  
Gerçekçilik adına yapılmış güzel bir detaydı bu. Silahımı  
Sheva'ya doğrulttuğumda ise önümden çekilip yanımda  
pozisyon aldı hemen. Dedim güzel. "Çatışmalarda bana  
ayak bağı olmayacak, böylelikle onu yanlışlıkla vurma  
riskim minimuma inecek" derken 2 el ateş ettim fakat o  
ölmedi. Kurşunlar Sheva'nın içinden geçti. Oysa RE:4'te  
az mı vurmadık Ashlee'yi. Koruyacağız diye kendimizi  
az mı siper etmedik!... Şimdi ama öyle değil. Kendini  
en az bizim kadar koruyabilen bir ortağımız var ve  
kurşunlar içinden geçiyor. Harika...  
Bu özelliği zombilerde de gösterirse süper olur diye  
düşündüm ama öyle olmadı tabi. Kafaya balıyı yiyince  
ölüverdi hemen... Bu vuramama işini sevmedim pek.



Sheva neden sürekli yanımdaydı peki?...

Ben dergiye gelmeden Şefik oynamış demoyu. Kontrol  
ayarlarını değiştirip "TYPE C" tuş dizilimiyle oynamış en  
son. Ben başına oturduğumda bu C Tipi kontrolle karak-  
teri hareket ettirmekte oldukça zorlandım. Hatta aksiyona  
girdiğimde parmaklarımı birbirine dolandı, ölüyordum az  
kalsın. Oyunda A'dan D'ye 4 çeşit kontrol seçeneği var.  
Chris'in hareketlerinin ağır olduğundan yakınan arkadaş-  
lara tavsiyem klasik RE kontrolüdür yani Type A...



Left (L) analogla yürüyor, geri gidiyor, sağa ve sola  
dönüyoruz. Aynı zamanda nişan almayı da buradan  
hallettiğimiz için bu bize extra zaman kazandırıyor.  
Right (R) analogla ise sağa, sola hızlı bakıp, baktığımız  
yöne hızlı silah çekebiliyoruz. Geri+koşma tuşu yaptığ-  
ımızda ise geriye hızlı dönüyoruz (Quick Turn). Elinizi  
bunları yapmaya alıştırdığınızda çok daha seri ve hızlı  
oynadığınızı fark edeceksiniz.



Ayrıca bu "nişan alırken yürüyememek, yürürken ateş  
edememek" konusuna da fazla takılmamak lazım. Bunları  
yapamamak, size zombilerle çatışırken bir dezavantaj  
sağlamıyor kesinlikle. Asıl olay seçtiğiniz kontrol siste-  
miyle en hızlı nasıl oynanır bulmak... Örneğin Firat  
Akyıldız analog kolda FPS oynamaya alışkın olduğundan  
D tipi kontrolle oynadı demoyu, Şefik C tipiyle...  
Ben A tipi... Eliniz hangisine yatkınsa o tip kontrolle hız  
kazanıyorsunuz. Ama benim size tavsiyem kesinlikle  
TYPE A'dır.



Envanter ekranı ve kontrollere alıştıktan sonra çatışmaya girebilirdim artık. Tam o esnada oyunun başında beklediğim video ortasında giriverdi. Kasabanın meydanında, isyankar bir adamın infazı gerçekleşmek üzereydi. Sheva ileri atıldı, "dur" dedim. Sayıca çok kalabalıklardı. Onu kurtarmaya çalışmak ölmemiz anlamına geliyordu. Derken infaz gerçekleşti. Tuna Şentuna'nın "Baltalı İlah" adını verdiği korkunç cellat, dev balta sını adamın kafasına geçirmişti.



Zavallı adam... Bir insan böyle ölmeyi hak etmiyordu. Ayrıca bu ne vahşetti böyle? Neden insanlar çıldırmış gibi davranıyorlardı?... Diye olayı gözlemlerken infaza onay veren provokatör herif bizi fark etti. Kalabalık o anda galeyana gelip bize doğru koşmaya başladılar. Kapana kısılmıştık. Hemen kapı ve pencerenin önüne rafli dolapları çekip kapattım. Pencereden etrafımızı saran zombilere çaresizce ateş ettim. Sonra barikatları kırıp içeri girdiler. Zdk. sonra da baltalı ilah duvarı kırıp içeri girdi ve şenlik başladı. Demoda en zorlandığım bölüm burası oldu ama bir şekilde hayatta kalmayı başardım (-dik). Diğer bölüm nispeten daha kolaydı.



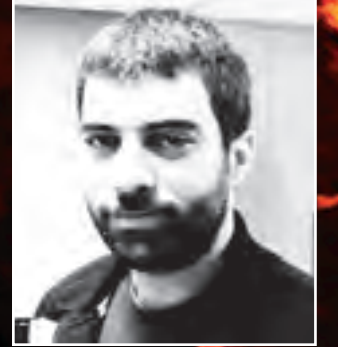
Zombiler uzağınızda ise koşarak yanınıza gelip saldırıyorlar. Yakın mesafede ise ağır hareket ederek gerilimi gayet güzel veriyorlar. Yapay zekaları çok iyi olmamasına rağmen sayıca çok olmaları ve topluluk halinde saldırmaları bu açığı kapatıyor... Üzerine bir de baltalı ilah, testere katil gibi (yahu Tuna dilime doladın bunları da) boss'lar da eklenince zorlanıyorsunuz çok... Ben RE:4'ten antrenmanlı olduğum için ölmedim hiç demoyu oynarken ama Sheva öldü. Baltayı boğruüne yiyip ölme noktasına gelince ekranda alarm vermeye başladı. Yanına gidip onu iyileştirmem gerektiğini anlayana kadar zaten yere yığılıverdi... Böyle bir talihsizlik yaşadık yani. Neyse...



Öyle böyle derken bitirdim demoyu. Birkaç kez hem de... Oynadığım kadarıyla iyi görünüyordu, bakalım tam sürümü nasıl olacak? 13 Mart'a kadar bekleyip göreceğiz...







# Idiots and Angels

**F**ilmekimi'ni dolu dolu yaşamışken bu yıl beşincisi gerçekleştirilen İstanbul Animasyon Festivali'ni de boş geçemezdim tabii ki. 24 - 30 Kasım tarihleri arasında Pera Müzesi'nde gerçekleştirilen festivalde tek bir filme gitme şansım oldu ancak belki de en iyi yapıma gittiğimi söyleyebilirim.

Bill Plympton ve ekibi tarafından hazırlanan bu uzun metraj animasyonda oldukça ilginç bir konu işleniyor. Angel adındaki

bir adamın ruhuyla olan savaşını konu alan film, karakterin dibe vurmuş halinin sergilenişiyle açılıyor. Bencil, kaba ve çökmüş bir adam olan Angel'in duyguları müthiş bir görsellikle sunuluyor filmde. Sürekli olarak Bart'ın Bar'ına takılan Angel, bir süre sonra tuhaf bir özelliği olduğunu keşfedip bundan rahatsız oluyor. Kurtulmak istediği bu özelliğin ele geçirdiği ana karakter, sonunda karşı koymalarının boşa olduğunu fark edip kaderine teslim oluyor. Sonrasındaysa her şeyin mutlu bir sona

bağlanacağı karmaşık olaylar geliyor.

Bugüne kadar birçok kısa ve uzun metraj animasyon filmine imza atan Bill Plympton ve ekibi tarafından hazırlanan Idiots and Angels, görselliği ve karanlık atmosferi ile beni kendine bağlarken müzikleriyle de kulağımda güzel izler bıraktı. Bu vesileyle animasyon filmlerine daha fazla eğilmem gerektiğini düşünüyorum. 🎧 [rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr)







# Issız Adam'ın Devamı

**S**inemalarımıza giren ve bayağı da ses getiren Issız Adam filmi seyretmişsinizdir. Çağan Irmak'ın yönettiği bu film, bence yıllar geçtikçe çizgisini daha da geliştiren Türk Sineması'nın en güzel örneklerinden birisiydi. Peki, filmin devamında ne olduğunu öğrenmek ister misiniz? O zaman bu yazıyı okumaya devam edin. Yalnız eğer filmi henüz izlemediyseniz, bu yazının filmin sonu dahil olmak üzere, filmle ilgili birçok bilgi içerdiğini şimdiden söyleyeyim. Filmi seyretmediyseniz bu yazıyı okumayın. Bu arada, uzun süredir kadın erkek ilişkileri konusunda yazmadığım için şikayet eden okuyucularımı da bir nebze sevindirmiş olurum.

**Peki, filmin devamında ne olduğunu öğrenmek ister misiniz? O zaman bu yazıyı okumaya devam edin. Yalnız eğer filmi henüz izlemediyseniz, bu yazının filmin sonu dahil olmak üzere, filmle ilgili birçok bilgi içerdiğini şimdiden söyleyeyim**

**Kazık yiyen>** Bildiğiniz gibi filmin kahramanı olan erkek, hayatının en büyük salaklığını yapar ve hayatının aşkından kaçır. Çünkü o hep kadınlardan kaçmaya programlanmıştır. Peki ya Ada'nın başına ne gelir? Ada terk edildikten sonra, karşısına çıkan en düzgün adamları bile harcamaya başlar. Çünkü artık hiçbir erkeğe güvenememektedir. Onun değerini bilecek ve onu gerçekten sevecek "gerçek" adamlar çıkar karşısına. Üstelik de tam kalbinin en çok kırıldığı andan sonra. Ama o kadar ürkmüş, o kadar korkmuştur ki bu adamların hiçbirine güvenemez. Bu yüzden belki de seilmeyi en çok hak eden, gerçek erkekler bir bir silinir gider hayatından. Üstelik o adamların hiçbir suçu da yoktur. Tek suçları gerçekten kalplerini verecek kadar cesur olabilmeleridir. Ada, böyle böyle terapi olurken; kırılmayı hak etmeyen tüm bu adamlara aynı hastalık bulaşır. "Kalbini verdin mi fena halde kırılabilirsin, bu yüzden dikkat et". İşte bu bulaşıcı hastalık yüzünden herkes birbirinden korkmaya ve güvenmemeye başlar. Oysa hiç kimsenin bir suçu yoktur. Ama hatalar çok büyütülür, pireler deve olur ve bu böyle sürer gider. Aslında hatayı yapan sen değilsindir; bir önceki öküzdür. Ama sen de erkek olduğunda hep aynı familyanın içerisine katarlar seni; "Erkek değil mi, yapar" yaftası üstünden hiç kalkmaz. Roller değişmiştir ve aynı salaklığı Ada ve benzeri kızlar yapmaya başlar; adamlar da aynı kalıba girerler. Kalbini ver ve sonra karşıdaki anlamsızca, hiçbir sebep yokken kaçsın; sen de kafana yorganı çekip hiçkırarak saatlerce "Neden?!"

diye ağladığınla kal. İşte bunlar Ada'nın ve onun benzeri kızların erkeklere ya da aynı şey başına gelen erkeklerin diğer kızlara uyguladığı şeydir. Sonrası mı? Sonrası tıpkı filmdeki gibi de olabilir, veya daha farklı gelişir. Ama o bir gün mutlaka karşına çıkar ve artık her şey için çokook geçtir.

**Sinemadaki kız>** Tüm bu yazdıklarım, eminim ki birçoğunuzun başına gelmiştir ya da gelecektir. Aşkta cesur olmanın bedelini ödeyenler bunu iyi bilir. Tıpkı sinemada aynı sıranın başında arkadaşıyla beraber filme gelip, üzüntüden böğüre böğüre ağlayan kız gibi. Ben filmi yarım bir gülümsemeye seyrettim. Çünkü bu filmi yıllar önce görmüştüm; hatta içinde yaşamıştım. Sonra ne mi oldu? Hayatımın kadınıyla tanıştım ve evlendim. Şimdi de çok mutluyum. Ama bu, geçmişte olanların dışına çıkıp da, uzaktan baktığımda gördüklerimi yazmama engel değil. Film bittiğinde eşime dönüp aynen şu cümleyi kurdum. "Eee, elindekinin değerini bilmezsen, bu olur. Elindekinin ne kadar değerli olduğunu bileceksin ve onu bulduğun zaman da hiç bırakmayacaksın." O da filmin finalinden dolayı gözlerinin kenarında biriken minik damlaları silerek, beni onayladı. Ama sanırım sinemadaki kızın bunu anlaması için daha birkaç yıl geçmesi gerekecekti. Çünkü o hala geçmişte yaşıyordu. [akmenek@level.com.tr](mailto:akmenek@level.com.tr)

**Aşk hayatı böyle bir şey değildir. Aslında her ikiniz de nakavt olursunuz. Ama bunu hemen fark eden biriniz olur; öteki sonradan düşer.**





# Anlamını Kaybetmiş Zaferlerin Sahipleri Derneği



**M**erhaba sevgili LEVEL okuru. Biliyorum hepimiz geleceğe umutla bakan, her oyunda zafer kazanmaya alışmış, zıpkin gibi delikanlılarız. Sizleri umarım ileride hiç tanışmayacağınız bir dernekten de haberdar etmek istiyorum: Anlamını kaybetmiş zaferlerin sahipleri derneği.

Nedir bu dernek?

Belki "Geç gelen adalet adalet değildir" ile belki de "Gerçekle Yüzleşti Dairesi, Hayal Kıрма Masası" ile ilişkilendirilecek bir

**-Umutlarınız varsa ve tüm olumsuzluklara rağmen hala umut edebildiğiniz için kendinizi başarılı sanıyorsunuz...**

dernek tanımına ve tüzüğüne sahiptir. Ancak şüphesiz, muzaffer bir edayla gözleri parlayan insanların değil; yorgun ve yenilmiş bir ruh haliyle, omuzları çökmüş üyelerin göze çarpacağı bir dernektir bu.

Peki, siz bu derneğin üyesi olmadığınızı mı düşünüyorsunuz?

- Dün peşinden koştuğunuz kızın tuzağına düşüp, evlilik defterine imza attıktan sonra bugün; onun duygu hizmetçisi

olarak her gün evden işe kaçacağınız saati dört gözle bekliyor ve akşamları ayaklarınız geri geri giderken, eve gitmek üzere yola çıkmışken, başınıza, belinize, omurlarınıza ağırlar giriyor, bedeniniz, ruhunuz, beyniniz iflas zilleri çalıyor...

- Gençken kurduğunuz hayalleri gerçekleştirmek için harcadığınız 10 - 20 - 30 yıl sonunda, komşunun şımarık oğlunun hayata başladığı noktaya, siz otuz yıl sonra daha yeni ulaştığınızı fark ediyorsanız...

- Umutlarınız varsa ve tüm olumsuzluklara rağmen hala umut edebildiğiniz için kendinizi başarılı sanıyorsunuz...

- Hala süper kahramanlara inanıyor, sadece gücünün hayatta kaldığı ve hayatta kalmak için güçsüzü yok ettiği vahşi düzenin geçmişte kaldığını düşünüp; yeterince bilgiye, eğitime, doğal zenginliğe sahip olmadıkları için fakir ülkelerde açlıktan ölen çocukları görmeksizin, insanoğlunun, vahşi içgüdülerine karşı zafer kazanıp, medenileştiğini düşünüyorsunuz...

- Ve bir de şunu da eklemeyeyim, vejetaryen olup da bir canlının siz doyasınız diye gözlerinin içine bakılarak acımadan kesilip, yok edilmesini engellemiş olduğunuz için, hayvan katliamına karşı küçük de olsa bir zafer kazandığınızı hissedip; o mutlulukla evinizde beslediğiniz kedinize marketten aldığınız o, "hayvanların yok edilerek hazırlandığı" mamayı verip tüylerini okşarken; herkesin vejetaryen olması gerektiğini düşünüp kendinizle övünüyorsunuz...

Haberiniz olsun, siz de bu derneğin doğal üyesisiniz. 🐾  
cem@level.com.tr







# Kolpa Oyunlar...

**B**ilgisayar oyunları, aslında genel olarak iki kategoriye ayrılır. Bunların ilki sadece bilgisayarlar için tasarlanan oyunlardır. İkinci tür ise günümüzde "arcade makineleri" olarak bilinen, jetonlu oyun konsollarının adaptasyonlarıdır. 80'lerde arcade makinelerine, genelde "Coin-up" deniyordu. Hepimizin çocukluğunda oynadığı ya da şu anda klasik olarak bildiği birçok oyun, aslında ilk kez bu arcade makinelerinde çıkmıştır. Mesela Street Fighter, Green Beret, Operation Wolf, Arkanoid...

Oyun salonlarında yüzlerce jeton yutan bu oyunları, bilgisayarlarımızda doya doya oynamak için uzun zaman beklerdik. Oyun salonlarında popüler olan bu oyunlar, hemen ev bilgisayarları için yapılmazdı. Çünkü onlar, jeton yutarak ceplerimizi boşaltmak için yaratılmış canavarlardı. O dönemlerde oyun salonunda yaşanan bir dolu macera vardı. Sevgili arkadaşım "Sadece Kaan" bu hikayeleri bazen çiziyor. Tadından da yenmiyor bu arada hikayeler. ;)

Ev bilgisayarları için bu adaptasyonlar yapılmaya peynir ekmeğe gibi satardı. Gerçi Commodore 64 ve Sinclair Spectrum için yapılan versiyonlar, arcade makinelerine pek yaklaşmasa da, son dönemlerde Amiga için yapılan adaptasyonlar süperdi. Mesela Outrun, Rainbow Island ve Street Fighter.

Arcade makinelerinden alınan grafik ve yazılım kodları, hangi bilgisayar için yapılacaksa bir daha derlenirdi. Büyük paralar harcanan reklam kampanyaları ile bu oyunlar piyasaya sürülürdü. İşte bu noktada kolpa oyunların ne olduğunu anlayacaksınız.

Kolpa oyunlar, arcade makinelerinde olan oyunların, ev bilgisayarları için aynen yapılması olayıdır; benzer oyunların yapılarak piyasaya sürülmesidir. Tabii ki herhangi bir telif ödenmeden! Tabii ki bu oyunlar birebir yapılmaz; bazı değişikliklerle ve farklı isimlerle piyasaya sürülürdü. Bu olay Amiga bilgisayarlarında çok kez yapıldı. Ben size bu oyunların en çok satanlarını ve ilginç hikayelerini anlatacağım. Bu oyunları genelde Alman yazılım evleri yapardı. Oyun salonlarda iyi para getiren ve çok oynanan oyunları takibe alan ekip, hemen benzer oyunları yapar, piyasaya sürerdi. İşin ilginç tarafı, bu yazılım ekipleri genelde "Demo Scene"den geldikleri için çok iyi adaptasyonlar yaparlardı. Programcılık bilgileri standart dışı olan bu ekipler, programlama olayında oldukça üst seviyedediler. Bu ekiplerin yaptığı oyunların, grafikleri ve oynanabilirlikleri oldukça iyi olurdu.

Şimdi bu kolpalardan belki sizin de deliller gibi oynadığınızı ve çok satanları tanıyalım. İlginç

detaylarını da öğrenelim.

## **GREAT GIANA SISTERS** **Orijinali: SUPER MARIO BROTHERS**

Adındaki komik değişim, ilk dikkat çeken şey; Mario kardeşler bir anda Giana kız kardeşler olmuş. Mario mantarı yiyince büyüyordu, burada ise agresifleşen, Punk'laşan bir kız kahramanımız var. Oyun stili yine aynı; sağa doğru ilerleyen bir platform, Jump'n Run denilen klasik oyun işte. Mario Brothers gibi arka plan grafiklerinden yoksun olmasına rağmen, hızı ve oynanabilirliği yüzünden oldukça başarılı bir kopyadır. Özellikle müzikleri oldukça başarılıdır. Bu oyunun en ilginç tarafı ise Great Giana Sisters yapıldıktan sonra Amiga için doğru düzgün bir "Mario Brothers" oyunu yapılmamasıdır. Acaba bundan daha iyisi yapılmaz diyerek mi yapılmadı? Bilemiyorum.

## **KATAKIS** **Orijinali: R-TYPE**

R-Type'in oyun salonlarında fırtınalar estirdiği dönemde, Almanya'dan Factor5 adlı yazılım ekibi oyunun bir klonunu yapmak için çalışmaya başladı. Oyun biter ama oyunun ismi konusunda büyük bir kargaşa yaşarlar. Sonunda bir kapı ziline gördükleri, "Katakisis" soy isimli bir doktordan oyunun ismini bulurlar. Katakis o kadar iyi bir satış ve başarı grafiği yakalar ki ekip, R-Type'in orijinal adaptasyonunu yapmak üzere işi kaparlar. Kolpa bir oyundan yasal oyun piyasasına büyük bir giriş yaparlar. Daha sonra "Turrican" serisi ile büyük başarı yakalayan ekip, şu anda Lucas Games bünyesinde Amerika'da faaliyet gösteren, büyük bir yazılım evine dönüşür. Bu arada "Katakis'in" "Denaris" adıyla da piyasaya sürüldüğünü

hatırlatayım. Factor5'in resmi sitesinde Amiga emülatörü için "Katakis" ve "R-Type"i ücretsiz indirilebileceğini de hatırlatayım. Eskiye yaşamak isteyenler, buradan oyunları indirip oynayabilirler: [www.factor5.com](http://www.factor5.com)

## **OOPS UP** **Orijinali: PANG**

1990 yılında piyasaya sürülen "Oops Up" aslında bir arcade klasiği olan "Pang"ın kopyası. Farklı ülkelerde maceradan maceraya koşan kahramanımız, bu oyunda uzayda zıplayan balonlarla savaşıp duruyor. Farklılık yakalamak için o günlerde oldukça popüler olan Snap'in "Oops Up" parçası da Sample edilerek oyuna eklenmiş. Oyunda bolca "Oops Up side your head" sözlerini duyduk. Benzer bir olayı Xenon 2'yi yapan Bitmap Brothers da yapmıştı. Bomb The Bass grubunun "Megablast" isimli parçasını oyunda kullanmıştı. Oyun genel olarak Pang'dan çok daha iyi yazılmış ve oynanabilirlik daha da arttırılmıştı.

Belki daha sayfalarca, bu yasal olarak çıkarılmış kopya oyunlar yazılabilir, ama ilk akla gelenler bunlar. Bu arada eski oyunlar hakkında bilgi, bolca ekran görüntüsü vs almak istiyorsanız, [www.mobygames.com](http://www.mobygames.com) adresine bakabilirsiniz. Gelecek aya kadar hoşçakalın. [turbo@level.com.tr](mailto:turbo@level.com.tr)  
<http://turbo-s2k.deviantart.com>





# İllüzyon...



**C**addeler, sokaklar alev alev yanyor, mağazaların vitrinleri yerle yeksan olmuş; park halindeki otomobillerin görüntüsü, araba mezarlığındakilerden farksız; yüzü maskeli insanlar her yanı kuşatmış, okullar öğrenciler tarafından işgal edilmiş, "kualsızlık" kural olmuş, hukuksal hiçbir hükmün esamesi okunmaz olmuş. Kaos, binlerce yıllık bir kenti sarıp sarmalamış, teslim almış, kuşatmış... Uyumaz olmuş Atina, uyuyamaz olmuş Yunanistan...

Bir genç adam öldürülmüş, kolluk kuvvetlerinin kafasız bir görevlisinin, silahından çıkan kurşunla... Tarih: 6 Aralık 2008'miş, bu genç adamın adı; Aleksis Grigoropulos'muş, yaşı 15'miş. Toprağı bol olsun, huzur içinde uyusun...

Sözünü ettiğim talihsiz ölüm, bir Avrupa başkentini savaş alanına çevirdi. İnsanlar sokaklara döküldü, ilk paragrafta bahsettiğim vaka-

## Yunan halkı bir polis memurunun silahından çıkan kurşunla hayatını kaybeden Aleksis için meydanları doldurmakta haklıdır ama şekil olarak böyle olmamalıydı

lar yaşandı. Kimileri tüm bu yaşananları güçlü bir toplumsal refleks, kimileri ise anarşist bir hareket olarak adlandırdı. Kişisel kanaatime göre; iyi organize edildiğinde anarşizm de, oldukça dayanıklı bir toplumsal ya da topluluksal güç haline dönüşebilir. Ne var ki, her dirayetli, güçlü ya da dayanıklı toplumsal reaksiyon sağlıklı sonuçlar doğurmaz. Arkasında durduğunuz, savunduğunuz, ayak dirediğiniz fikirlerinizde haklı olsanız bile... Bireysel ya da toplumsal anlamda gösterilen herhangi bir tepkinin niteliği ve bu tepkinin çözüm odaklı olup olmadığının hayati öneme sahip olduğu inancındayım.

Bu minvalde, komşumuz Yunanistan'da yaşanan kaosa da, bir önceki cümlede söz ettiğim perspektiften bakmanın, sağlıklı bir analiz yapabilmek adına doğru olacağı kanısını taşıyorum.

Öte yandan son günlerde sosyal çevremde, Atina'da doğan ve günler geçtikçe Yunanistan'ın bütününe yayılan bu kargaşasal - kaotik harekete, sempati ile bakan insanların konuşmalarını duyduğuk ve yazılı basında, mevzubahis olayların ülkemizde yaşayan insanlar için emsal teşkil etmesi gerektiğine ilişkin bir dolu tümceden oluşan, sözde aydınların köşe yazılarını okudukça irkiliyorum, kanım donuyor... 15 yaşındaki bir gencin ölümüyle sonuçlanan, insanı kahreden bu hadiseye gösterilecek bireysel reaksiyonu, demokratik bir organizasyonla tüme vardırmak; bir başka anlamda toplumsallaştırmak muhakkak ki, çağdaşlığın ve medeniyetin gereğidir. Keza bir hayata mal olan bu adli vakanın tüm sorumlularının en ağır şekilde cezalandırılmasının bir gereklilik olduğu gibi... Ancak dile getirdiğim üzere, tüm bunlar demokratik teamüllere uygun bir yol haritasıyla organize edilmelidir. En azından hukukun üstünlüğüne inanan toplumlarda için durum böyledir.

Yunan halkı bir polis memurunun silahından çıkan kurşunla hayatını kaybeden Alek-


sis için meydanları doldurmakta haklıdır ama şekil olarak böyle olmamalıydı. Özel mülkiyete zarar vererek olmamalıydı, "genç adamın" ölümüne hiç bir şekilde dahil olmayan insanların arabalarını yakarak, mağazalarını yağmalayarak olmamalıydı, suçsuz insanların maddi birikimlerini böylesine hiçe sayarak olmamalıydı, küçük çocukları ağlatarak olmamalıydı, insanları yaralarayarak olmamalıydı, sokakları ve caddeleri ateşe vererek olmamalıydı.

İşte kimi köşe yazılarında, üst paragrafta yazdığım tepkiler meşru kılınmaya, sempatik gösterilmeye çalışılıyor. Okuduklarımızın bir illüzyondan ibaret olmasını dilerdim, ne var ki değil.

Yunan halkının göstermesi gereken toplumsal reaksiyon, milyonlarca insanın sokağa çıkıp, ellerinde pankartlarla, el fenerleriyle, belki gözlerinde yaşlarla, belki de şarkılar söyleyerek yürümeleri ve günlerce hatta aylarca bu onurlu protestoyu tekrarlamalarıydı. Ne yazık ki onlar, farklı bir yol seçti bu kez... Oysaki bilinçli ve aydınlık bir toplumsal iradenin karşısında durabilecek hiç bir güç ve kurum olmayacağını -olamayacağını- idrak etmiş olmalıydı.

Sözünü ettiğim nedenlerden ötürü, Atina'daki bu saldırıyı ve yoz tepkiyi, şiddetle kınıyorum. Biliyoruz ki Avrupa'nın çeşitli başkentlerinde de, bir anlamda "has-talık" sayılabilecek bu eylemlere destek vermek amacıyla gösteriler yapılmış. Bir başka anlamda, suçsuz insanların arabalarını, evlerini yakanlara destek olmak için... Avrupa halkları, devletin kurumlarına verilecek tepkiyle, suçsuz vatandaşların özel mallarının yağmalanmasını birbirine karıştırmayacak kadar entelektüel donanımına haizdir. Bu nedenle, yaşananları "geçici bir durum ya da gaflet hali" olarak adlandırıyorum.

Asıl beni korkutan ise, yazımda da daha önce dile getirdiğim gibi, ülkemizdeki bir takım köşe yazarlarının, Türkiye'de yaşayan insanlara, Yunanistan'da yaşananları, örnek bir örgütlenme olarak yansıtmaya çabası ve dolayısıyla bu örgütlenmeyi "biçim" olarak mitleştirmeye hizmet eden cümleleri... Genç arkadaşlarımız adına üzülüyorum, korkuyorum. Çünkü, onları fasit bir dairenin içine çekmeye çalışan "köhnemiş zihniyet", halen bu topraklarda hüküm sürüyor... Kahroluyorum...

Ve bu akıl tutulmasının bir önce sona ermesini dileyerek yazımı noktalıyorum.  [doruk@level.com.tr](mailto:doruk@level.com.tr)







# Still Alive...

**A**rtık sessizliğini bozduğun anları çok iyi biliyorum. Ne zaman isyan etsen bir şeye sesini yükseltiyorsun; sesin sinirden titriyor. Benden başka kimsenin o titremeyi fark edebileceğini sanmıyorum.

En çok ölümle karşı karşıya olan ve bu durumda çaresizliklerini, korkularını her şekilde belli edenlere isyan ediyorsun. Kaç defa, "Biri kafana silahı dayamışsa ondan önce sen basmaya çalış tetiğe. Öldürmek isteyen, öldürmeye razı olanı öldürmekten zevk alamayacağını düşünenecektir" dediğini duydum. "Ayrıca kimsenin, ölmeye koşulsuz razı olanı öldürmeye cesareti yoktur..." diye de devam ettin çoğu zaman. Peki, öyle bir anda "umursamamak" lafta olduğu kadar kolay olabilir mi? Ben, sen yanımda olduğun için çok şanslıyım belki ama hayatı boyunca sığ bir sessizlikle yaşayanlar bunu başarabilirler mi? Hiç

**Hiçbir şeyi umursamadığın o güç gösterilerinde de umursamazlığına karşı savaşıyorum. Çünkü ben, karşındakinin senin umursamamanı, umursamama ihtimalini göz önünde bulunduruyorum**

yaşamadıkları bir an için duygularını, düşüncelerini ve hareketlerini çalar saat kurarcasına kurabilirler mi? Sanmıyorum...

Neden diğer insanların zayıflıkları, kendi zayıflıklarından daha çok rahatsız ediyor seni? Neden sesinin titrediği durumlar, kendi sergilediğin acizlikler

olmuyor? "Benim acizliğim, senin acizliğin..."

Ben, senin gibi değilim; kendi acizliklerimi artık -sana bulaştırmadan- sahipleniyorum. Hiçbir şeyi umursamadığın o güç gösterilerinde de umursamazlığına karşı savaşıyorum. Çünkü ben, karşındakinin senin umursamamanı, umursamama ihtimalini göz önünde bulunduruyorum. Unuttun mu? Riskleri alan sensin; ben değil.

İşte bu yüzden sen ondan nefret ederken, ben onu çok sevdim. Onun, her şeye rağmen hayata bu kadar sıkı tutunmasını, çevresindekilerin bir bir, hayatta kalmak için "umursamama"yı seçtikleri halde "sistem"e teslim olmamasını sevdim. Pes etmenin çok daha kolay bir seçenek olduğunu bilmesine rağmen yılmamasını sevdim. İmkansız, olağan bir şeymiş gibi görüp uygulamasını sevdim. Senin / benim gibi egoist olmamasını, başkasının paçasını kurtarmayı kendi canının önüne koyabilmesini sevdim.

Alınmanı istemem ama senin yerine onun yanımda olmasını çok isterdim. Alınmaz mısın? Tabii ya, ölümü umursamayan buna alınır mı hiç...

Sadece şunu bil o zaman; seni yok etmek isteyenlerin şevkini ölmeyi kabul ederek kırabilirsin belki. Ama kendine olan saygını ancak, hayatta kalmak için nefesini sonuna kadar harcıyarak muhafaza edebilirsin. Bir daha içini isyan etme isteği kaplarsa, titrek sesini kendine sakla. Bu bana yeter. 🎧

[elif@level.com.tr](mailto:elif@level.com.tr)





Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna 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? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## HALF-LIFE 2 ÜZERİNE...

1. Nasılsınız?

Joe: İyiyiz hamd olsun.

Mr. Brown: Bütün bayram çalıştığımız için mutsuz ama ne yapalım.

Mr. Pink: Kötü insanlarız biz Alp.

Mr. Orange: Çok yorgunum be Ata'm.

2. Oyunlardan n'aber?

Joe: Hala "Mirror's Edge" diyorum.

Mr. Brown: E, bütün bayram ne yaptık sence?

Mr. Pink: Oyunlar da kötü!

(Bu olmadı.)

Mr. Orange: Yepyeni bir sistem aldım;

bu yüzden tüm yeni oyunlara açığım.

Eddie: Yine başladı oyun kıtlığı.

3. "İyi FPS" lafı geçtiğinde HL2'yi es geçmeye başlamışsınız. Bu oyunun günahı ne?

Joe: Külliye yalan!

Mr. Pink: Öyle bir şey yapmadık.

Sadece üstünden biraz zaman geçti, unutuyoruz. (Team Fortress 2'ye devam!)

Mr. Orange: Ben de unuttum onu ya. Yeni sistem kurmuşken yeniden kurayım bari.

4. Bu Episode çıkış tarihleri arası neden bu kadar uzun?

Mr. Pink: Çünkü Valve'in başka projeleri de var.

5. EP3'te beklediğiniz en sıra dışı olay nedir?

Mr. Orange: Benim pek beklentim yok açıkçası.

Üçüncü bölümü de oynayacak ve Valve'in sistem

dostu motoruna bir kez daha hayran kalıp rafa

kaldıracağım.

6. Eli'n cenazesini nereye kaldırdılar?

Mr. Blonde: Zincirlikuyu Mezarlığı'nda çiçek gibi bi'

kabristan yaptılar; git bi' çapala sula arada hayrına.

7. Gordon'a ne zaman bir adet dil takacaklar? Konuşamayan bilim adamı olur mu kardeşim?!

Joe: Bilim, konuşmak değil; hizmet etmektir Alp...

Mr. Brown: Gordon sensin zaten. Bütün oyun

boyunca istediğin kadar konuşmakta da serbestsin.

Sen oyunda kimi yönettiğini düşünüyordun ki?

Kalın sağlıcakla.

Alp Özgünay

## BABA BANA PS3 ALSANA

Mr. White: Bana Xbox 360 alacak zengin kız arıyorum.

Biz bilgisayar manyaklarının yaşam kaynağı LEVEL yazarları!

Bu mail'i saat tam 03:11'de yazmaktayım. Sekiz buçuk saatte bilgisayar başındayım ve gözlerim bilgisayara bakmaktan Diablo şeytanına döndü neredeyse. P.O.S.T.A.L.'a düşmeden önce sorulara başlayayım. (Hep aynı klişe laf.)

1. 16 yaşındayım; yalan söylemeyeyim hiç Amiga veya Commodore (Umarım doğru yazmışım çünkü ekranı bulanık görüyorum.) oynamadım. Sizler bunları mutlaka oynamışsınızdır. Peki, imkanınız olsa o zamanlara dönmek ister miydiniz?

Mr. Brown: Hayır. Onlar o zaman güzeldi. Çünkü onlar ilkti ve ilklerin keyfi başka olur. Fakat tıpkı yaşının ilerlemesi ve her yaşın başka bir keyif olması gibi teknoloji ilerledikçe oyunlardan alınan keyif de değişti. Fakat ilk oyunlarını o konsollarda oynasaydın sen de şimdiki oyunları daha çok severdin.

Mr. Pink: Ben de dönmek istemem. Grafik kölesiyim zaten; piksel falan çekemem artık.

Mr. Orange: Mr. Pink'e ve Mr. Brown'a katılıyorum. Her şey zamanında güzeldi. Gerçi hala -emülatörler sayesinde- nostalji seansları düzenliyorum kendi kendime ama toptan taşınmaya gerek yok geçmişe.

Eddie: Ben katılmıyorum hiçbirine; o dönemde belki



teknik imkanlar çok kısıtlıydı ama bu kısıntı yapımcıların en uç noktada yaratıcı olmalarını sağlıyordu. 3D yaygınlaştığından beri beynimizi zorlayan oyunlarla karşılaşamaz olduk.

**Joe: Eddie'ye katılıyorum. (Oh be, "katılmak" ne güzel lafmış öyle; Kopyala & Yapıştır'dan sonraki en iyi icat!)**

2. Acaba LEVEL Ligi'nde kazanana ödül veriyor musunuz?

**Mr. White: Her ay üç maaş ikramiye var.**

**Mr. Orange: Sussana be! Kazanana ödül vermeyeceğimi açık etme! Bak, Eddie ilk sezonun şampiyonu oldu ama ona ödül falan yok.**

**Eddie: Ne ödülü?! Dayak yemediğime şükrediyorum.**

**Joe: Kazanan dergide sabahlama şansını elde ediyor.**

3. LEVEL nasıl kuruldu acaba? Yani arkadaş grubu olarak toplanıp "Hadi dergi yapalım" diyerek mi? Yoksa gökten vahiy olarak mı indi?

**Mr. Brown: Bu soruya en güzel cevabı Berker Güngör verirdi ama o şimdi dergide olmadığına göre en eski olarak ben vereyim.**

**Bir gün "Haydi oyun dergisi çıkartıyoruz" deniyor ve iki**

**- üç günde mi ne (Berker'in anlattıklarından hatırladığım kadarıyla anlatıyorum.) gece-**

**gündüz demeden farklı isimler altında tüm dergiyi gene Berker yazıyor. Böylelikle ilk dergi çıkıyor.**

**Fakat daha Berker'in bir masası ve sandalyesi bile yok. Sonra masa - sandalye, bilgisayar derken yavaş yavaş kadro genişliyor ve bu günlere geliniyor.**

**Mr. Orange: Ne kadar güzeldir ki Berker'in övgüyle anabildiği, bahsedildiği ve paslaştığı bir şekilde yaşıyoruz çocuğu.**

4. Max Payne'in filmini izlediniz mi? İzlediyseniz beğendiniz mi?

**Mr. Pink: Çok korkunç çok; koşarak kaç!**

**Mr. Orange: İyiydi be! Ben sevdim.**

**Joe: İzledim; facia olduğunu düşünmüyorum. Oyun filmleri arasında sonlarda değil en azından. Ama daha iyisi olabilir mi? Olur. Her zaman olur.**

5. Çok çok erken sorulmuş bir soru olacak ama 150. sayı için bizleri bir sürpriz bekliyor mu acaba?

**Mr. Pink: Tabii ki!**

**Eddie: Vay be; 150. sayıya mı yaklaşıyoruz... Biri zamanı durdursun.**

6. Aranızda Prison Break'i izleyen var mı?

**Mr. Pink: Ben değil.**

**Mr. Orange: CNBC-e'de ilk gösterilmeye başlandığı sezon**

**iki - üç bölüm izlemiştim ama televizyondan uzaklaşınca takip edemez oldum.**

7. Battle Realms oyununu duydunuz mu? Bence bir strateji oyununda ancak bu kadar iyi müzik kullanılabilir. Oynayanlar bilir zaten.

**Mr. Blonde: Zamanında incelemesini bile yazmıştım, hey gidi hey.**

Sorularınız beş puan; istediğiniz sorudan başlayabilirsiniz. Size oyunlar dışında da sorular sormak istedim. Umarım mail'im yayımlanır yayımlanmazsa da canınız sağ olsun. Kendinize iyi bakın, LEVEL ahahisi! Sevdiğilerimle, saygılarımla...

*Onur Baytemur*

## PC OYUNCULUĞU ÖLÜYOR MU?

Merhaba sayın LEVEL yazarları, Ben 32 yaşında bir öğretmenim ve oyun oynamayı gerçekten seven bir insanım. El atarilerinden günümüze kadar hemen her türlü oyun platformunda tecrübem var. İlk olarak Tom's Adventure adlı bir el atarım vardı. Daha sonra Atari, Spectrum gibi platformlarda oyunlar oynadım. C64 ve Amiga 500 ile çağ atlamıştım. Emilyn Hughes Soccer (Umarım doğru hatırlamışımdır.)

**Mr. Brown: Evet, doğru hatırlıyorsunuz ve oyun dün gibi aklımda.**

Another World, Flashback,

**Mr. Orange: Ne oyundu ya...**

Monkey Island gibi sayısız sanat eserini oynama zevkine eriştim. Daha sonra PC'lerin doğuşuna şahit oldum. Çift renkli ekranlarda oyunlar oynadım. Aslına bakarsanız "Kökten bir PC oyuncusuyum" diyebilirim. Konsollara bir türlü ısınmadım. Hala eskisi kadar olmasa da oyun oynamaktan zevk alırım. Hatta bu sebepten dolayı, bu yaz PC'mi elden geçirdim ve yaklaşık 10 yıldır da PC sahibiyim. Ama son zamanlardaki gelişmeleri kaygı ile takip ediyorum. Sanırım gerçekten PC'ler yavaş yavaş bir oyun platformu olmaktan çıkıyor ve sanki oyun firmaları da bizi

PC'den soğutmak için elinden geleni yapıyor. Bunu başarıyorlar da çünkü artık PC'de oyun oynamaktan eskisi kadar zevk alamıyorum. Sürücü güncellemeleri, çakışmalar (Hem de saçma sapan çakışmalar.), minimum sistem ihtiyaçları gibi birçok şey insanı "Ben oyun mu oynuyorum, yoksa bilgisayarda yüksek lisans mı yapıyorum?!" diye düşündürüyor. Oyun oynamak basit bir şey olmalı; fazla kafa yormamalısınız. Sonuçta ben eğlenmek için, kafamı dağıtmak için oyun oynuyorum ama PC'de maalesef işler böyle olmuyor. Orijinal oyun da, kopya oyun da alan biriyim. Ama son zamanlarda orijinal oyun alan insanlar bile acayip sorunlarla boğuşuyor. Örnek: Mass Effect'in orijinalini aldım ve sürekli "General Protection Error" hatası yüzünden oyunu oynayamıyorum ki kendi sitesinde dahi bu deritten şikayetçi olan birçok insan mevcut. Ya da Fallout 3 mesela; oyunu başlatamayanlar, oyundan sürekli exe hatası ile karşılaşanlar... Ki bunlar oyunun orijinalini satın alan insanlar. Oyunu başlatmak için K-lite codec paketini kurmak gerekiyormuş mesela; bu tarz saçma sapan çakışmalar yüzünden emek verilmiş ama yeterince test edilmemiş veya edilmek istenmemiş oyunlar yüzünden PC oyunculuğu ölmeğe de geriye doğru gidiyor. Bir sene öncesine kadar bu tarz sorunlar çok yaygın değildi ama son aylarda çıkan oyunların yüzde sekseni sorunlu piyasaya çıkıyor. Sanki bunda bir kasıt var gibi; evet, bazı firmalar oyunu bilerek kusurlu çıkartıyor olabilir kopyacılığa karşı ama bu sadece oyuncuları firmalardan soğutuyor. Yabancı forumlarda birçok oyuncu saygılarını! bu firmalara sunuyor. Ya da şu anda piyasada olmayan bir konfigürasyona göre oyun piyasaya çıkartmak. Bu da zaman zaman karşımıza çıkan bir durum. Sonuç olarak ben oyun oynamak istiyorum; 10 bilinmeyenli denklem çözmek istemiyorum. Bu rahatlık sadece konsollara özel olmamalı. Saygılarımla.

*Mehmet Mol*

**Mr. White: Burada Microsoft'a daha stabil ve kullanıcı dostu sistemler**

**çıkarmak için büyük görev düşüyor.**

**Mr. Orange: Ben de PC'de oyun oynamak için bin bir tane engel aşılaması gerekliliğinden sıkıldım ama ısrarla da PC'de oyun oynamaya kasıyorum. Sanırım aradan geçen uzun yıllar, aramızda garip bir bağ oluşturdu ve bir şekilde terk edemiyorum. Daha geçen hafta yepyeni bir sistem aldım ve GTA IV oynarken %100 performans alamamak canımı sıktı. Neyse ki bu konudaki bir numaralı sorumlu Rockstar. (Hemen bir bahane buldum bile.)**

**Mr. Blonde: Çok haklısınız, çok güzel yazmışsınız ancak sorunsuz oyun oynamak için konsol alıyorsunuz diyelim. PS3'e oyun çıkmıyor adam gibi, Xbox 360 dersiniz, tasarım sorunları yüzünden yandı alet. Bir şekilde, yine en iyi seçim PC çünkü eskik bir platform. Mühendis gibi uğraşıyorsunuz ama o da muhabbete meze oluyor. Size Robert M. Pirsig'in "Zen ve Motosiklet Bakım Sanatı" kitabını tavsiye ediyorum. Şahsen bir oyun beni çok uğraştırırsa onu bir kenara atıp yatıyorum; açıp kitap okuyorum.**

**Joe: Verdiğiniz örnekler benzer örnekler ben de veriyorum sürekli; biz mühendis değiliz. Mühendis olsak dahi eve iş getirmek istemeyiz. Oyun, oyundur. Keyif vermeli. Uğraştırmamalı. Yanlış anlaşılmasın; bu sözleri çok eski bir PC'ci sarf ediyordum. Az açılış disketleriyle boot etmedik x86'ımızı. Ama işte... O dönem uğraşmak için enerjim ve zamanım vardı. Çocukluk sonuçta. Ama şimdi bu enerjiyi ve zamanı bulamıyorum. Bulmak zorunda da değilim zaten. Dedim ya, altı üstü oyun oynayacağım; sistemimde hangi DirectX versiyonunun kurulu olduğuna kafa yormak istemiyorum. Ya da buna bağlı olarak çıkan sorunlara... Tabii ki**

## ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Saaat 19.15 olmuş. E, ben artık ineyim hacı!"

2. "Hocam site ne oldu?"

**Soru:** Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

### GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Ah yine yanıma para almayı unutmuşum yahu!"

Kahve içmeye indiğimizde Şefik'in uzun bir süre benimsediği replik.

2. "Vallahi yarın sabaha yazı hazır!"

Ali'nin, ofisin sıcaklığına dayanamayarak yazılarını yazamaması sonucunda tekrarladığı cümle.

**NOT:** Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevap veren okurumuz Mustafa Başaran oldu. Kendisine hediyesi yollanacaktır.



izimimiz gereği her sistemle takip mesafemiz eşit; o ayrı. Toparlamak gerekirse; PC'ler acil bir "oyun çözüm paketi"ne ihtiyaç duyuyor. Artık kurulum tamamen devreden çıkarılmalı, yazılımların tamamı tek başlık altında toplanmalı ve aşırı sistem ihtiyaçları bitmeli. Aksi halde PC oyunculuğunun geleceği tehlikeye girebilir.

## MERHABA LEVEL AİLESİ

Selamlar millet. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah. Mr. White: Allah'a şükür iyiyiz yavrum. Amon Amarth konserinden geldim ve saçmalama derecem epeyce yüksek. Neyse, uzatmadan sorulara geçeyim de siz de kurtulun benden.

1. Neden Elif Abla saçlarını bir kerede tüm renklere boyayıp rahatlamıyor?

**Mr. Brown:** Eddie taksit taksit değişiyor. Size kendini alıştıra alıştıra...

**Mr. Pink:** Gökkuşağı renkli saçlara sahip olsun diyorsun. Sana hak vermemek elde değil.

**Mr. Orange:** Saç renginin ne önemi var? Önemli olan, insanın iç rengi...

**Eddie:** Geçen gün bu fikrini gerçekten denedim ama başarılı olamadım; tutmadı boya.

2. Neden şöyle garip bir fotoğraf çekip (LEVEL ailesinin) kapağa koymuyorsunuz? Bunu gören insanlar dergiyi alır ona bağlı olarak siz de mutlu olursunuz ve geliriniz artar. Siz mutlu olunca bizi mutlu edecek şeyler yaparsınız. Biz mutlu olunca siz gene mutlu olursunuz ve satışlar yükselir ve böylece bir besin zinciri oluşmuş oluruz. Kötü bir fikir mi bu?

**Mr. Pink:** Normal halimiz bile bir garipken, daha da garip bir fotoğrafı kapağa basıp neden tüm dünyayı dehşetin ve korkunun kucağına bırakalım ki?

**Mr. Orange:** Bu mutluluk önerisi bana şu ünlü dörtlülüğü hatırlattı: Hayat sevince güzel, Sevince tatlı günler, Bir kuşu keleştiği, Bir taş sevin yeter.

**Mr. Brown:** İki - üç gün ağrır, sonra geçer. Tecrübeyle sabittir.

**Mr. Pink:** Yapma öyle şeyler; hiç yapıyor mu?!

**Mr. Blonde:** Headbange devam et; ağır limitini aşınca yemyeşil kırlara ulaşacaksınız.

**Eddie:** Kötü kokulu bi' krem vardı; onu kullanmazsan işin zor.

9. Bu kadar güzel bir dergi hazırlamanın

**Joe:** Ne, kapağa mı? Yakma bizi Tayhan!

3. Sizle çalışabilmek için ne yapmalıyız? Ya da sadece oyun oynamak için gelebilir miyiz?

**Mr. Pink:** Bizimle çalışmak için saçlarını Eddie'nin önerdiği ikiye renge boyamalısın. Ofise gelip oyun oynamayı başarmak için de aşağıdaki devasa güvenlikten geçmen lazım ki bordo bereli değilsen bunu hiç düşünme.

**Mr. Orange:** Bizimle çalışabilmek için gereken kriterleri Joe'dan öğrenebilirsiniz.

4. Altı yaşından beri bilgisayar kullanıyorum ve ilk oyunum Age of Empires. Acaba AoE4 ne zaman çıkar?

**Mr. Pink:** En erken 2010.

**Mr. Orange:** Öyle bir proje var mı yahu?

5. Neden?

**Mr. Pink:** Ne duymak istediğini bir bilsem...

**Mr. Orange:** Bence vereceğimiz muhtemel çıkış tarihi cevabını kastediyor.

**Eddie:** Güzel, her şeyi sorgula evladım.

6. Daha daha neler yapıyorsunuz?

**Mr. Pink:** Nani mo shimasen Tayhan-kun.

**Mr. Orange:** Site yapıyorum ben; LEVEL Online. Bu satırları okuyup da yeni sitemize bakmayan var mı hala!

7. Sizin de canınız sıkıldı mı?

**Joe:** Ne haddimize...

**Mr. Pink:** Yok canım.

**Eddie:** Sıkılmaya zaman kalmıyor.

8. Headbang ve pogoyu aşırı derecede yaptım; sizce boyun ağrım ne zaman geçer?

**Mr. Brown:** İki - üç gün ağrır, sonra geçer. Tecrübeyle sabittir.

**Mr. Pink:** Yapma öyle şeyler; hiç yapıyor mu?!

**Mr. Blonde:** Headbange devam et; ağır limitini aşınca yemyeşil kırlara ulaşacaksınız.

**Eddie:** Kötü kokulu bi' krem vardı; onu kullanmazsan işin zor.

9. Bu kadar güzel bir dergi hazırlamanın

sırrı nedir?

**Mr. Brown:** İşini sevmek.

**Mr. Pink:** İşini bilmek.

**Mr. White:** Hiç durmaksızın çalışmak, çalışmak ve çalışmak tabii ki.

"Okurumuza yazı mı yetiştirmek, yoksa gözlerimizden akan uykuya mı teslim olmak?" sorusu ile karşılaştığımızda, bir daima okurumuza yazı yetiştirmeyi tercih ettik mesela. Bu saygının karşılığını da yıllardır en çok satan dergi olarak aldık.

**Mr. Orange:** Çalışmak, çalışmak, çalışmak... Programlı ve günü gününe çalışıldığı zaman başarılamayacak şey yoktur.

**Eddie:** Bizim sırrımız gerçekten planlama sanırım. Hiçbir şekilde yaymıyor ve disiplini elden bırakmıyoruz.

10. Kafanıza göre iki ya da üç tane oyun söyley misiniz strateji ağırlıklı?

**Mr. Pink:** Alex Kidd, Texas Hold'em, Misket.

**Mr. White:** Eve Online.

**Mr. Orange:** Command & Conquer: Red Alert 3, Rise of Nations, Star Wars: Galactic Battlegrounds.

11. Çok fazla mı soru sordum? Saçmaladığım için özür diliyorum ama rahatladım. Sizi sevmemin nedeni çok doğal olmanız.

**Mr. White:** Canımsın. Ayrıca sevgilim olan Alev'i seviyorsun. Mr. White: Peki bizden çok mu seviyorsun, az mı seviyorsun? Ben olsam 10 yıldır benimle olan dergimi daha çok severdim. Bu kadar yeter herhalde.

Sonunda Türkiye bile öğrendi artık laf edemez. Sevgilim de bu dergiyi takip ediyor; sırf görmesi için yayınlarsanız teşekkürlerim sizinle. Mr. Brown: Süper adamın tebrik ederim. Bu romantizm sayesinde sanırım Alev'den bir öpücük koparabilirsiniz.

Bence hak ettin. Dip Not: Virgül tuşum bozuk, Mr. White: Emin misin? dolayısıyla hiç virgül koymadım. Mr. White: Ah Tayhan ah... Göz göre göre yiyorsun bizi sanırım. Yazım hatalarım da varsa kusura bakmayın boynum çok kötü arıyor Mr. White: Olur öyle, üzülme. bakamıyorum bilgisayara. Mutluluğu yüzünüzden eksik etmeyin.

**Tayhan Genç**

**POSTACI**  
Selam sevgili LEVEL ahalisi...

Öncelikle hepinizi böyle muhteşem bir dergi çıkarıyor olduğunuz için ayakta alkışlıyorum Mr. White: Teşekkür ederim sevgili Uğur. Biz de senin gibi güzel insanlara her ay keyif ve bilgi vermenin bir borç olduğuna hatırlayarak, 10 yıldır sizin için çalışıyor, gecemizi gündüzümüze katarak size daha güzel bir dergi ulaştırmak için çalışıyoruz.

Derginizin sloganı "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi" ama bence siz sadece oyun değil aynı zamanda bir kültür & sanat dergisisiniz. Mr. White: Mutlaka... Eddie:

Bizim de amacımız bu zaten; salt, takoz bir oyun dergisi yerine kültüre, sanata doyan karma bir dergi hazırlamak.

Yüksek miktarlarda satmanızın da asıl nedeni bu bence. Sadece oyunlara yer vermemeniz ve dergiye kendinizden bir şeyler katıyor olabilmemiz. Bu benim size ilk mail'im. Derginizi yaklaşık beş senedir aralıksız almama rağmen hangi akla hizmet daha önce mail atmadığımı inanın ben de bilmiyorum.

**Mr. White:** Hoş geldin o zaman dostum. Beni beş yıldır okuyan biri benim için dosttur, dosttan ötedir. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Ben tam bir God of War fanatığıyım. Seslendirmeler daha iyi, senaryo daha güzel olamaz bence. Oyunu bitir bitir; yine de sıkılmıyorum. Herkes gibi üçüncü oyunu bekliyorum ama maalesef bir PS3'üm yok. Sizce God of War 3'ün başka bir platforma çıkma olasılığı var mıdır?

**Mr. Pink:** Oyunu Sony Computer Entertainment hazırladığı için başka bir konsola çıkma ihtimali sıfıra yakın.

**Mr. Orange:** Ben de pek ihtimal vermiyorum. Zaten Sony'nin elinde God of War, Metal Gear Solid ve Uncharted dışında marka kalmamışken GoW'ü feda edemez.

2. Daha önce de sizden poster isteyenler olmuştu. Siz de bu konuya sıcak baktığınızı ve düşüneceğinizi söylemişiniz. Son durum nedir bu konuda? (Eğer poster vermeye başlarsanız ilk poster bir Kratos posteri olursa gerçekten çok makbule geçer.)

**Mr. White:** Ekran için çok güzel masaüstü posterleri var DVD'mizde.

3. Diablo kopyası olsa da Sacred diye bir oyun vardı. Beni RPG türüyle tanıştıran oyundur; bende apayrı bir yeri vardır. Onu da verdiğiniz oyunlar listesine eklemeye ne dersiniz?

**Mr. Pink:** Ekledik bile.

4. Ne tür müziklerden hoşlandığınızı ve kimleri dinlediğinizi merak ediyorum.

**Mr. Brown:** Heavy metal ve hard rock. Türkçe olarak bir tek Nev dinlerim.

**Mr. Pink:** Psychedelic dark trance. Atıyorum.

**Mr. Orange:** Rock, post-rock, alternative rock... Oasis, The Album Leaf, God is an Astronaut, Moby, Radiohead, Stephen Malkmus, The Beatles...

**Joe:** Rock / metal... Metallica, Pink Floyd, Black Sabbath vs...

**Eddie:** Post rock, math rock, trip hop.

5. Sizce Türkiye'de vergiler düşük olsa ve gelir düzeyi yüksek olsa orijinal oyunlar yaklaşık ne kadar olurdu?

**Mr. Pink:** 42.8 YTL.

## 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 "Memat"ın 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!





### Mr. Orange: Arttırıyor ve "50 YTL" diyorum. Var mı arttıran?!

Sorularım bu kadar. Umarım dergide yayımlanır. Kendinize çok çok iyi bakın. Hoşça kalın.  
Uğur Berk Dumantepe

### STRATEJİ FOREVER

Selamlar olsun size ey LEVEL ahali. Mr. White: Merhaba canım. Nasılsınız? Mr. White: İyiyim. Derginizi pek uzun süredir okumasam da (Sanırım 134. sayıdan beri takip ediyorum sizi.) gönüllü abone oldum derginize. Her ayın ilk haftasında gidip alıyorum. Üye olmayı düşünüyorum. Neyse daha çok sıklmadan sizi, sorularına geçeyim.

1. World of Warcraft dedikoduları var. Blizzard böyle bir şey yapacak mı? Yoksa bizi iyice android mi yapmak istiyorlar?

**Mr. Pink: Blizzard'ın ne zaman, ne yapacağı hiç belli olmaz. "Kuvvetle muhtemel" diyorum.**

**Mr. Blonde: Masaüstü RPG oyununu bile çıkarttıklarına göre online bir oyun da gelir bence.**

2. Red Alert 3'e bayıldım. Özellikle multiplayer oynayınca çok zevkli oluyor. Ama şu ortağımız da olmasa her şey daha iyi olurdu. Neden böyle bir şey eklemişler acaba? Yeni bir şey yapmış olmak için mi sadece?

**Mr. Blonde: Oyunu arkadaşımızla beraber oynayabilelim diye koymuşlar. Yine de haklısın, yazıda ben de söyledim bu ortak gereksiz olmuş diye.**

3. Warcraft filmi hakkında bilginiz var mı? Ben "300" filminin çekildiği yöntemle çekileceğini duymuştum. Doğru mudur?

**Mr. Orange: IMDB kayıtlarına göre 2009 yılında vizyona gireceği söylenen ve hikayesini Chris Metzner'in (Oyunun da senaristi oluyor kendisi.) yazdığı bir proje var.**

4. Verdiğiniz FlatOut oyunu harika ama ben en çok The Suffering'i sevmişim. Acaba ona benzer oyunlar veya güzel strateji oyunları verir misiniz?

**Mr. Pink: Disciples 2 Gold ve iki görev paketi verdik bu ay. Heroes of Might and Magic tadında, pek güzel bir strateji oyunudur.**

**Mr. Blonde: Disciples'in hastasıyım, muhteşem bir oyun.**

**Eddie: Ne oynardım zamanında. Hey gidi hey...**

**Mr. Orange: Daha neler vereceğiz neler...**

5. Sadece Kaan'ın ellerine sağlık, çok güzel çizmiş sizi. Özellikle Mr. Orange çok güzel olmuş.

**Mr. Pink: Gerçekten Mr. Orange'a bakıp "güzel" diyebildin mi? Hmm...**

**Mr. Orange: Kiskanma, herhalde en güzel beni resmedecek! Bir hayli Dark Side havası var ama olsun...**

6. N-Gage nedir? N73'te N-Gage göstermişsiniz. N73'te N-Gage var mı? Yoksa yüklenbiliyor mu? Telefonumun markası Nokia, modeli 5700 Xpress Music. Acaba kendi telefonuma da bu oyunları yükleyebilir miyim?

**Mr. Orange: N-Gage, Nokia'nın N serisi telefonları için hazırladığı**

bir yazılım. Bu yazılım sayesinde N-Gage platformu için

hazırlanan oyunları telefonda oynamak mümkün. Hangi Nokia modellerinin N-Gage oyunlarını oynatabildiğini öğrenmek için [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com) adresine girebilirsin.

Sorularım bu kadar. Birkaç kez kontrol ettim ama Türkçe hatası yok galiba. Umarım yayımlarsınız dergide. Hepinize kolay gelsin.  
Furkan Barut

### BU BİR BAŞLANGIÇ

Merhaba LEVEL!

Ben derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Bu ikinci mesajım; birincisini adımı yazmadan yollamıştım Mr. Blonde: Notları okuyorum, bir de adını yazmayan arkadaşımız var... ve yayımlanamamıştınız. Bu sefer yazdım.

Size merak ettiğim birkaç soruyu sormak istiyorum.

1. Bana güzel FPS ve RPG oyunları tavsiye eder misiniz?

**Mr. Pink: Sırf tavsiye köşemiz yok diye bizi burada sıkıştırmıyor musunuz... Tilkiler sizi! Güzel FPS: CoD: World at War, güzel RPG**

**NwN2: Storm of Zehir.**

**Mr. Orange: Kesinlikle Call of Duty: World at War'u öneriyorum.**

2. Ben online oyunları çok seviyorum; bana aylık para ödenmeyen bir online oyun tavsiye eder misiniz?

**Mr. Brown: Parasız bir kaliteli online oyun olacağına ve bu oyunun paralı olanlarla boy ölçüşebileceğine inanmıyorum. O yüzden hayır. Biri beni utandırırsa da çok mutlu olacağım. Ama madem sordun bir seferlik para ödeyip satın aldıktan sonra aylık para ödemeye oynayabileceğin tek kaliteli oyun Guild Wars'dır.**

3. Ben büyüünce LEVEL'a editör olmak istiyorum. Bu iş çok mu zor?

**Mr. Pink: Biraz.**

**Mr. Orange: Biraz!**

4. Siz ne zaman tatile çıkıyorsunuz?

**Mr. Pink: Çıkamayan birilerini tanıyorum. İsim verme..öhm..**

**Eddie... yeyim.**

**Mr. Orange: "Tatile çıkmak" gibi bir tamlama yok sözlüğümüzde**

**ancak her ay sonu, dergiyi bitirir bitirmez ortalama beş günlük**

**kafa dinleme dönmemimiz oluyor. (Şunu arttırsak be?)**

**Mr. Blonde: İş bitince, iş bitirse...**

**Joe: Valla ben bu sayıyı verince yokum!**

5. Bu Türkiye ne zaman oyun sektörüne önem verecek?

**Mr. Pink: Ne zaman kendine gelirse.**

**Mr. Orange: Türkiye'den bir**

Şampiyonlar Ligi şampiyonu çıkma ihtimali kadar ihtimal veriyorum.

**Mr. Blonde: Türk insanı silkinip kendine gelince geri kalan her şey gibi oyun sektörü de önem kazanacak.**

Allah'tan size kolaylık vermesini diliyorum. Sorularımı yayımlar ya da cevap verirseniz çok memnun olurum.  
Ercan Keskin

### SORU SORMA SANATI

Sevgili LEVEL, Rakamların da gösterdiği gibi sizden iyisi yok. Gerçekten harika bir kadronuz var. Her biriniz başka güzelsiniz. Size bazı sorular sormak istiyorum.

**Joe: Teşekkürler. Eksik olma.**

1. Bir konsol satın almak istiyorum ama kararsızım. Yüzlerce kez cevaplamışsınızdır ama ben yine de sorayım: Xbox 360 mı, PS3 mü? Ve neden?

**Mr. Pink: Xbox 360. Hem 65 nm çiplere de geçiliyor; 3K sorunu da ortadan kalkacak gibi gözüküyor.**

**PS3'ün kıt oyun arşivi onu tercih etmene büyük bir engel olabilir.**

**Mr. Orange: PS3'ün, PS3 almayı gerektirecek ekstra bir özelliği yok bence.**

**Mr. Blonde: Konsol alma PC al; ille de konsol alacaksın Xbox 360 al.**

2. Ben çok sıkı bir FPS hastasıyım. Yeni çıkacak FPS'lerden bana hangilerini önerir misiniz?

**Mr. Orange: Call of Duty: World at War.**

**Mr. Blonde: Crysis Warhead.**

3. Gears of War 2 ve Battlefield: Bad Company PC'ye çıkacak mı?

**Mr. Pink: Gears of War 2 büyük ihtimalle çıkacak ama Battlefield için bunu söyleyemem.**

**Mr. Orange: İlk Gears of War oyununun çıktığını düşünürsek ikinci oyun için de ihtimal yüksek ama Battlefield için aynı şeyi söylemem ben de.**

4. Lord of the Rings: Conquest adında yeni bir Yüzüklerin Efendisi oyunu çıkacak mı? Bu oyun hakkında ne tür bilgiler var?

**Mr. Orange: Bu ay içinde -PC, PS3 ve Xbox 360 için- piyasaya çıkmasını beklediğimiz, aksiyon türünde bir oyun. (Ne kısa özetledim ama.)**

5. Mirror's Edge'i henüz oynaма şansım olmadı. Bu oyun hakkında ne düşünüyorsunuz?

**Mr. Pink: Ben iyi şeyler düşünmüyorum. Eskiden Eddie beni destekliyordu ama o da Faith fanatigi oldu gitti... Yalnızım.**

**Mr. Orange: Bence çok iyi bir oyun ve atmosferi müthiş. Mr. Pink'e bakma sen.**

**Eddie: Oyunun ilk birkaç bölümünde kafamdaki not "7" civarındaydı. Fakat ilerleyen bölümlerde kendimi öyle bir kaptırdım ki mekan tasarımlarına ve senaryoya; bu notun çok erken verilmiş bir not olduğunu anladım. Faith rullleezzz!**

Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok mutlu olurum. Kendinize iyi bakın; artık N-GAGE'i bırakın.  
Berkay Kekül

# P.O.S.T.A.L.\*

Noktasına dokunmadan...

sevgili editörler size tek bi sorum var şu fallout 2 de ilk bölümü nasıl geçcez  
Kerem Demircan  
İlk bölüm geçilmiyor; oyun bug'lı.

meraba level ben 10 yaşımdayım ;]  
max payne hayranıyım  
kadin hayranıyım(güzelse)  
fenerbahçe hayranıyım  
para hayranıyım  
size de hayran oluyummu???  
Berkcan Şimşek  
Olmazsan seviniriz.

mailimin noktasına dokunmayın, "noktasına dokunmadan" diyorsunuz bare yalan söylemeyin.  
Cenberk Karaoğlanoğlu  
I like to walk bare foot.

1. si Haziran sayısı ne zaman elime geçer?  
2. si Temmuz sayısı ne zaman elime geçer?  
ve evet 3. sü Ağustos sayısı ne zaman elime geçer?  
Serhat Yılmaz  
Senin yüzünden o sayıları çıkarmaktan vazgeçtik.



# OBA OFİSTE BU AY

by Ali and others

OBA OBA  
NEFİS MALARNA  
OBA LEZZET  
HER GÖRÜŞÜ



yoğmur

Ofiste bu ay  
çek çalıştık  
yoğmur çamur denerdik  
bauramda bile çalıştık

Fırat Online



Sifir  
vize

Lambur Lambur Elif  
Şok Şok Şok Şok



dabi dabi  
rubu  
dubop!

Günış  
değer ulan hay  
bu harika işin  
HAY  
Şahzen  
01



Level online  
Sifirki ek grüdü

HAY HAY



Mural hasta oldu  
düzeldi, grafit yaptı  
Halel hastayım hocam

GameX kadronu  
pizas yemel için  
toplandı. AncaK  
kadro Dökülen'in  
Yedisi 62 alim  
kardemirer oldu  
pizas redensize  
mizadın  
sifirki ek grüdü  
Tough is also  
güç, kışkı  
gelir.

## BUESNADA!



Baba  
aldun

Tavsanı . parda  
babağın olan müth  
Burak kişisi

Sadece Koan  
hanni ayın başına  
çürüdü  
bu ile ön dabit  
icrisinde en zar  
sevdiğim bitirdi



Taşlı  
koan



Tavar karosu  
soft Level  
yazını  
Tavar simut bama  
ters yazma



Level yorcu  
Tavara  
karpaların  
parasına  
kullanma  
savaşta  
abstü



Sefil  
yine  
buraya  
bir seg  
yaşandı



Tashih  
Tashih  
Tashih  
Tashih altında  
Ali  
kicisi

Bu delimeyi  
tashih, tahsis, tahış  
olarak üçe ayırırsak  
hangisi doğrudur.

Bu Ali de tashih  
de derlemiş  
mi ayri

(Hocam dışı diğer  
bir insan gülerim?)  
Dışi  
Ağrıyo

DEHA  
UZBAT

Vesim  
ben



WARHAMMER<sup>TM</sup>  
40,000

YAKIN PLAN

# DAWN OF WAR<sup>®</sup>

*DAKKA DAKKA MORE DAKKA!!! WAAAGH!!!*

**SONRAKİ LEVEL**

**1 ŞUBAT'TA BAYİLERDE**

LORD OF THE RINGS: CONQUEST  
MIRROR'S EDGE / SAINTS ROW 2



# EXTREME DE ADA YELİ EXTREME



- Cenk Bey sizin bir sazan olduğunuz konusu...
- Evet, fevkalade önemli bir mevzu; değinmeniz beni sevindirdi.
  - Yani siz gerçekten de...
  - Sazanımdır evet.
  - Yani sürekli lafın orta yerine...
    - Dalım yaparım evet; aynen belirttiğiniz gibi.
    - Ama, oysa...
    - Fakat...
    - Biz biliyoruz ki, siz fazla konuşmayı sevmeyi ve hatta...
    - Kısa konuşmayı seve. Evet Erdem Bey.
    - Hmm, gerçekten de tam bir...
  - Sazan aksu

- olayı yeah.
- Peki fazla konuşmayan biri olarak, nasıl oluyor da...
- Sazan olarak addediliyorum değil mi?
- Evet ve de nasıl oluyor da orta yerinden daldığınız lafın...
- Devamını getirdiğimde, tam da sizin söyleyeceğiniz şeyi bilmiş oluyorum diyeceksiniz.
- Bakın işte şimdi de...
- Bildim evet, bunun nasıl olabildiğini soruyorsunuz.
- Cevap...
- "Verecek miyim" demek istiyorsunuz.
- Evet. Verecek...
- Miyim diye yineliyorsunuz.
- E...
- Hadi

- yanıtlanana demeye getiriyorsunuz.
- Ya...
- Ni...
- A...
- Ma bu kadarı da fazla dediniz.
- Pe...
- Ki, sazan denen kişi her şeye orta yerinden dalar, ama genelde tufaya düşer. Siz nasıl oluyor da, hep
- Söylenecek şeyin doğrusunu biliyorsunuz, demek istiyorsunuz.
- O...
- Zaman bu sazanlık değildir, demek istiyorsunuz.
- P...
- Es dediniz.
- Ne...
- Yse sizinle konuşulmaz, yıkılın karşımdan diyorsunuz; ama doğru konuşun kırım ağzınızı burnunuz.
- Ke...
- Şke konuşabilsem de kırsanız diyeceksiniz biliyorum.
- O...
- "Ha" dediniz. Terbiyeli olun.
- Dre...
- Zniyajnıd biznt diyeceksiniz. Rusça'nızın da orta yerine dalabilirim bilesiniz.

Sazan atlayan bir hayvandır, atladıkça atlayası gelir; ayrıca aynalı sazan ince bele yakışır...

## YENİ YIL HESAPLAMA METODLARI

- Sevgili okurlarımız, bu ay yine inanılması çok güç bir konuğumuz mevcut: sevgili Cenk Bey.
- NEEEE?
  - Bakın kendisi bile inanmadı.
  - Bir an gerçekten de afalladım Erdem Bey.
  - İşte sizi konuk etmek suretiyle, bizzat sizi bile şaşırttık.
  - Gerçekten de çok şaşırdım. Sizden böyle bir başarı beklemiyordum doğrusu.
  - Sağ olun Cenk Bey, ama bu bir şey değil. Önümüzdeki ay, sizi bambaşka bir konuda, yine konuk etmeyi düşünüyorum.
  - Yok artık, siz tam bir beceriksizsiniz Erdem Bey. Beni yazınıza konuk monuk alamazsınız.
  - Göreceksiniz Cenk Bey... Önümüzdeki ay burada kendinizi gördüğünüzdeki yüz ifadenizi, çok merak ettim şu an.
  - Siz kendi yüz ifadenizi merak edin Erdem Bey.
  - Hayır Cenk Bey, inat değil mi, sizin yüz ifadenizi merak ediyorum.
  - Çok inatçısınız.
  - Sağ olun.
  - Bir konumuz var mı, yoksa böyle sayfalar dolusu saçmalamak suretiyle, bu ayki yazıyı kotarmak gibi bir hı?
  - Aslında fena fikir değil ama bir konumuz var Cenk Bey.

- Tüh!
- Konumuz yeni yıl Cenk Bey.
- İnsanı etkilemeyi iyi biliyorsunuz.
- Nedir yeni yıl Cenk Bey?
- İçinde bulunulan yıla bir eklemek suretiyle bulunan yıla, yeni yıl denir Erdem Bey ve yeni yıla girildiği andan itibaren de yeni yıl olmaktan çıkar.
- O halde bu yılki yeni yıl, 2009 değil.
- Tabi ki değil Erdem Bey; o geçen yılın yeni yılıydı. Artık 2009'da olduğumuza göre bu yılın yeni yılı 2009+1=2010 olarak bulunabilir.
- Aslında çok da basitmiş.
- Sizin için bile basit sayılabilecek bir işlem Erdem Bey. Yani soru diye sorduğunuz şeyye bakın.
- Bakıym? Aaa evet. Rezalet gerçekten. Değiştirebilir miyim sorumu?
- Olmaz Erdem Bey.
- Niye ki?
- Bu kadar yazıyı silelim mi yani?
- Silin Cenk Bey.
- Tamam, peki, Erdem Bey. Yukarıda benim "Tüh" dediğim satırdan, buraya kadar hepsini siliyorum.
- Çok nazıksınız.
- Yok artık, daha neler!

Yeni yılı güler yüzle karşılayan bir adet Cenk Bey.







# GELECEĞİNİZE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİNDE YATIRIM YAPIN

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun



## YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

### KARIYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

### KARIYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- ↳ AutoCAD ve Google Sketchup Pro
- ↳ 3DS Max, V-Ray ve Photoshop
- ↳ Revit Architecture ve Archicad
- ↳ Inventor ve Rhino

Erken kayıt  
fırsatlarını  
kaçırmayın!



444 33 30

[www.bilgeadam.com](http://www.bilgeadam.com)

**BilgeAdam**

#### İSTANBUL

Bakırköy Ebuzziya / Bakırköy Town Center / Beşiktaş / Fatih / Fulya / Kadıköy Atıyol / Kadıköy Halıtaşı / Kozyatağı / Taksim

#### ANKARA

Bilkent Plaza / Kızılay



yeni



Fındığın bitmeyen enerjisi

**ENERJİ  
GELİYORUM  
DEMEZ**