

LEVEL

ŞUBAT 2009
6,50 TL (KDV Dahil)
2009-02
ISSN 1304-2434

<http://www.level.com.tr>
02
9 771301 213116
K.K.T.C. Fiyatı 8,25 TL

İNCELEME & REHBER

*WARHAMMER 40K:
DAWN OF WAR II

*RESIDENT
EVIL 5

*80'LER



*LOTR:
CONQUEST
*MIRROR'S
EDGE
VE
FAZLASI

ÜNİTE 3

A. DODİ SENDROMUNA GİRİŞ

1. Dodi sendromu nedir?

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



Şekil 1a



Şekil 2a



2. Dodisi gelene tek çözüm.

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



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

Daha geniş bilgi için:

www.dodisigelenedido.com

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
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Burak Kılıç bkilic@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 kıvancc@level.com.tr
Korcan Meydan gorkanabi@level.com.tr
Legoe 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
Tunç Dindaş turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

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

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

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

REZERVASYON

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 52, Faks: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850
Esenyurt / İSTANBUL
Tel: 0 212 622 19 00
Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansı ile yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konularını her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

LEVEL Sunar: Nerd!

Çıktığından bu yana World of Warcraft'la ilgili ilk bakışlar, incelemeler ve dosya konuları yayımlıyoruz. Birçok oyuncu gibi bizim de en sevdiğimiz MMORPG'lerin başında geliyor bu oyun. Doğal olarak, World of Warcraft'la ilgili ne var ne yoksa yakından takip ediyor ve oluşumlara destek veriyoruz. Nerd de desteklediğimiz oluşumlardan sonuncusu.

Peki nedir bu Nerd? Nerd, Snek TV'den ve Teknoloji TV'den tanıdığınız Burak Aydoğan'ın sunduğu, her Pazartesi 20:15'te Web'den canlı olarak yayınlanan bir WoW programı... Programda WoW'la ilgili her şey var. Haberler, dedikodular, ipuçları ve fazlası... Ayrıca yakın gelecekte, LEVEL editörleri de Nerd'de olacak.

Program, <http://livewarcraft.com/> adresi altında yayınlanıyor. Aynı adreste eski programları bulmanız da mümkün.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'in basın sponsorluğunu üstlendiği bu güzel programı kaçırmayın.

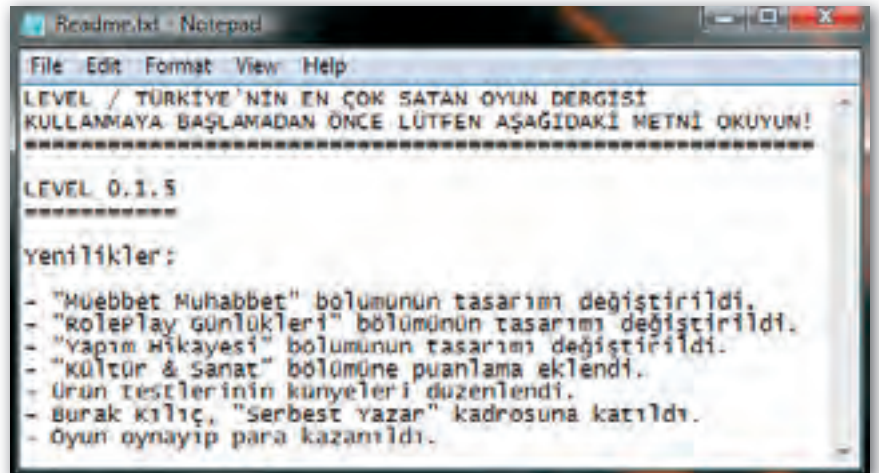
Gelecek ay görüşmek üzere; kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

Not: Geçen ay atlamışız: Burak'ın kızı oldu. Gözü aydın!

Not 2: Bu ay yer darlığı nedeniyle röportaja yer vermedik; gelecek ay devam...

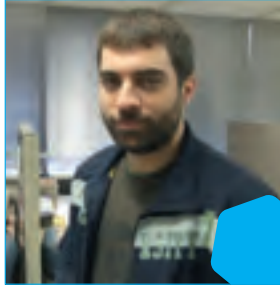


1 Burcun nedir? İnanır mısın burçlara?

2 Kazık kadarsın ama hala fan' olduğun bir ünlü var mı?

Bize ulaşın

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



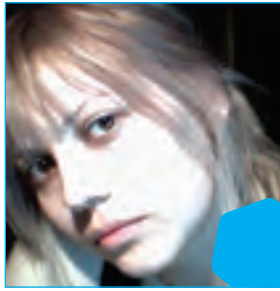
Şefik Akkoç

1 Burcum akrep ve şeklen sevdiğim bir arkadaşım ama olaya burçlar açısından yaklaşınca hiç de ilgimi çekmiyor. Kitapçılarda burcuma özel bir kitapçık görünce bakıyorum tabii; o ayrı.
2 Deliler gibi takip ettiğim, hastası olduğum, salya aktığı birileri yok ama Oasis ne yapıyor, ne ediyor diye arada bir yoklarım yine. Geçtiğimiz aylarda yeni albümü çıktı; almadınız mı?



Fırat Akyıldız

1 Boğa... Yani... "Yüzde yüz inanıyorum" diyemem ama çoğu zaman tutuyor gerçekten. Bu da şaşırtıcı. Mesela benim birebir tutuyor. Nasıl oluyor?
2 Grup olur mu? Pink Floyd mesela? Hatta şu an Comfortably Numb dinliyorum.



Elif Akça

1 Ben çok uzun bir süre burçlara inanmamakta inat ettim. Ancak sonra pes ettim. İkizler burcuyum; hemen hemen bütün ikizler burcu insanların -benim gibi- çıkık elmacık kemikleri var mesela.
2 Poster asacak kadar değil ama Angelina Jolie'ye karşı hislerim epey kuvvetli. Anlatılanlar doğru ise sanki aynı hayatı, başka zamanlarda ve başka yerlerde yaşamış gibiyiz. (Özel hayattan bahsediyorum tabii ki; iş hayatından değil.)



Ali Güngör

1 Burcum Balık, yükselenim Aslan. Balık yaratıcılık ve bilgelik, aslan da otorite ve gösteriş katıyormuş. Halim- selim, kendi halinde bir insanın işte, okurken güzel tabii ki.
2 Yok; hiçbir zaman, hiçbir şeyin fanboy'u olmadım. atmosferi ve oluşacak kan gölü... Ha ha ha!



Tuna Şentuna

1 Burçlara inanmıyorum fakat çevremde o kadar fazla muhabbeti oluyor ki artık ben de fikir sahibiyim her türlü burç konusunda. Bir de burcuna göre damga yemek var ya, işte en çok o koyuyor bana. (Aslan: Kibirli, egomanyak ve kendini beğenmiş)
2 Olmaz mı... Bir türlü vazgeçemediğim, idolüm Naim! Yemekteyiz programının bana kazandırdığı bu güzide ismin fan'ıyım da, hayranıyım da, her şeyiyim!



Burak Akmenek

1 Kova burcuyum. Hatta 6 Şubat doğum günüm. Ama "Burca inanma, burçsuz kalma" felsefesine inanıyorum.
2 Nicole Kidman. O ne güzel bir oyunculuktur, o ne asalet dolu bir yüzdür, ne nefes bir fiziktir... Benim kazık kadar olmam onun bir tanrıça olduğu gerçeğini değiştirmez ki...

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

LEVEL Damgaları



İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 144. Sayı

PUAN

9,5

LittleBigPlanet>

PS3, Xbox 360 ile arasındaki farkı neredeyse bir oyunla kapattı gibi. LittleBigPlanet gibi yaratıcı ve sonsuz dünyaya sahip olan bir oyun, en kötü konsolu bile mezarından kaldırır.

9

Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir>

Neverwinter Nights ismiyle henüz vasatın altında bir yapımla karşılaşmadık. Storm of Zehir, bırakın vasatın altında olmayı, çok çok üzerinde bir yapımdı.

8,8

Left 4 Dead>

Zombilere yer veren çok oyun oynadık ama multiplayer olarak Left 4 Dead, oynadığımız benzer oyunları unutmamıza neden oldu.

8,7

Lord of the Rings Online: Mines of Moria>

WoW'dan sıkılanlara ve Lord of the Rings meraklılarına, PvE ağırlıklı olan Lord of the Rings Online'ın ek paketi Mines of Moria çok iyi geldi.

8,2

Motorstorm: Pacific Rift>

LittleBigPlanet gibi PS3'e özel oyunlardan biri olan Motorstorm: Pacific Rift, ilk oyuna göre karşımıza biraz daha iddialı bir şekilde çıktı.

HER YILDIZIN
KENDİNE AİT BİR HİKAYESİ VARDIR



STAR
THE
**CLONE
WARS**
WARS™

YENİ MACERALAR 14 ŞUBAT CUMARTESİ
SAAT 21.00'DE CARTOON NETWORK'TE BAŞLIYOR...



İÇİNDEKİLER

DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

"Cryostasis: Sleep of Reason" için kurulumla başlığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.
2) "Drakensang: The Dark Eye" için kurulumla başlığınızda kurulumun başlaması için bir süre beklemeniz gerekiyor.



FLATOUT 2

MINİMUM SİSTEM: 2.0 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 3.5 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2.6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 3.5 GB Sabit Disk

FLATOUT 2

TAM SÜRÜM | REHBER: 93

Durun bir dakika! FlatOut'u vereli kaç ay oldu ki? Hmmm. Sandığımızdan fazla oldu sanırım. O halde delicesine yarışmaya, rakipleri saf dışı bırakırken tuhaf bir tatmin duygusuna kapılmaya ve otomobilin şoför koltuğundan yüzlerce metre yükseğe uçmaya hazır olun bir kez daha. Bu ay sizi yine müthiş bir oyunun, FlatOut 2'nin tam sürümüyle bilgisayarlarınızın başına mihlamayı umuyoruz. İlk oyundan aldığınız zevkten kat kat fazlasını alacağınız FlatOut 2'de, bir yandan yarışları kazanmaya çalışacak, diğer yandan ise rakiplerinizi saf dışı bırakmak için şiddet kullanmaktan bir an olsun kaçınmayacaksınız.



TEKKEN 6

İLK BAKIŞ: 12

Dövüş oyunlarının fanatiklerinden misiniz? Super Street Fighter II Turbo HD Remix ve Street Fighter IV gibi isimler ilginizi çekmiyor mu? O halde biraz daha beklemeniz gerekiyor, çünkü sizin için çok iyi bir alternatif daha yolda. Peki sonbahara kadar bekleyebilir misiniz?

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Brainpipe
Cid the Dummy
Crazy Machines 2
Cryostasis: Sleep of Reason
Drakensang: The Dark Eye
Eternal Eden
Hidden Relics
JungleQuest
Mini One Racing
MotoGP 08
Penny Arcade Adventures
Episode Two

BEDAVA OYUNLAR

8bit Killer

Dyson
Garden of the Coloured Lights
Spelunky
Trino

EKSTRALAR

Bionic Commando (Wallpaper Paketi)
Kingdom Hearts II: Chain of Memories (Wallpaper Paketi)
Prototype (Wallpaper Paketi)

Shin Megami Tensei: Persona 4 (Wallpaper Paketi)
Warhammer 40.000: Dawn of War II (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Afro Samurai
Cuboid
Demigod
Demon's Souls

Grand Ages: Rome
Guitar Hero: Metallica
Infamous
King of Fighters XII
Memento Mori

Prototype
Resident Evil 5
Skate 2
Star Ocean: The Last Hope
Street Fighter IV

STREET FIGHTER IV

KONSOL İNCELEME / KAPAK KONUSU: 50

VIDEO: DVD

Bunu ona söylememek için kendimizi zor tuttuk ama başaramadık. Aldık elimize telefonu, aradık Kaan'ı ve elimizde bir adet Street Fighter IV olduğunu söyledik. O da bulabildiği ilk araca atlayıp ofisimize ışınlandı ve hiç bıkmadan, usanmadan defalarca bitirdi oyunu. Nasıl olmuş peki?



RESIDENT EVIL 5

İLK BAKIŞ: 19 | VIDEO: DVD

Herkes zombilerle karşı karşıya gelmek için gün sayadursun, biz de elimize geçen preview versiyonunu PlayStation 3'ümüzde koyduk ve oyunun ilk bölümlerinde neler olup bittiğini mercek altına aldık. Oyunun bu özel versiyonundan notlar, ilk bakış sayfalarımızda.



COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

İLK BAKIŞ: 14

Relic Entertainment'in müthiş İkinci Dünya Savaşı strateji oyunu Company of Heroes, DirectX 10 desteğini de arkasına alınca bir kat daha değer kazanmıştı. Şimdiyse Tales of Valor paketiyle farklı bir oyun tarzını karşımıza sunuyorlar.

LEVEL 145

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

İLK BAKIŞ

- 12 Tekken 6
- 14 Company of Heroes: Tales of Valor
- 18 Burnout Paradise: The Ultimate Box
- 19 Resident Evil 5
- 20 The Witcher: Rise of the White Wolf
- 22 Infamous
- 24 Red Faction: Guerrilla



BEDAVA ONLINE OYUNLAR

DOSYA KONUSU: 32

"Online oyun oynamak istiyorum ama kredi kartım yok, olsa da para ödemek istemiyorum." diyen tayfadan mısınız? O halde Ali'nin gecesini gündüzüne katarak hazırladığı bu dosya konusuna bir göz atın ve ücretsiz online oyunlar arasından tercihinizi yapın.

YAKIN PLAN

26 Warhammer 40.000: Dawn of War II

DOSYA KONUSU

- 32 Bedava Online Oyunlar
- 68 Oyun Oynayıp Para Kazanıyoruz
- 94 80'ler

PC İNCELEME

- 36 The Lord of the Rings: Conquest
- 40 Saints Row 2
- 44 Mirror's Edge
- 46 The Tale of Despereaux
- 47 Music Wars Rebirth

48 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME



THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

İNCELEME: 36

Bir oyunun arkasında büyük bir firma olabilir, müthiş imkanlar olabilir, dev bir bütçe olabilir ama bazı şeyler doğru yapılmadıktan sonra koca markayı kirlletmeye ne hakları var? Elbette büyük bir beklenti içine girmemiştik; ama gördüklerimizden fazlasını beklediğimiz de yadsınamaz bir gerçek.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU: 26 | EKSTRA: DVD

Bir Relic Entertainment şaheseri daha. Warhammer dünyasını Company of Heroes'un muhteşem oyun yapısıyla birleştireceklerine dair söz aldığımız yapımcı firmadan hem bir röportaj kopardık, hem de oyun hakkındaki her detayı en ince ayrıntısına kadar gözler önüne serdik

- 50 Street Fighter IV
- 57 Command & Conquer: Red Alert 3
- 58 Skate 2
- 60 Call of Duty: World at War
- 62 Naruto: Ultimate Ninja Storm
- 63 Shin Megami Tensei: Persona 4
- 64 Dungeon Maker II: The Hidden War
- 64 Star Ocean: First Departure

66 KISA KISA

74 ONLINE

76 EKSTRA

78 DONANIM

86 HİLE

88 REHBER

100 OYUN ATÖLYESİ

102 YAPIM HİKAYESİ

104 KÜLTÜR & SANAT

107 SADECE KAAAN

108 İŞGAL

110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

112 KAFA AYARI

118 ALTIGEN

124 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



MIRROR'S EDGE

İNCELEME: 42

Faith ile önce konsollarımızda tanıştık, onu sevdik, bağrımıza bastık, birlikte koştuk, birlikte yorulduk, birlikte üzüldük, birlikte sevindik. Onu bir tek Tuna sevemedi nedense... Şimdi de Elif'in Faith ile anılarında ve oyunun PC platformundaki yükselişinden oluşan incelememize bir göz atın.



OYUN OYNAYIP PARA KAZANIYORUZ

DOSYA KONUSU: 68

Yıllardır bize söylenen, hatta söylenirken de imalı bir şekilde bizi suçlayan bu gerçeği sonunda itiraf etme zamanı gelmişti. Evet arkadaşlar; oyun oynayıp para kazanıyoruz! İşte bu durumun gerçekliğini ortaya koyan kanıtlar, belgeler, fotoğraflar ve fazlası...

X-Blades

FİLM FRAGMANLARI

- Dance Flick
- Race to Witch Mountain
- Underworld: Rise of the Lycans

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
- BenchEmAll v2.648
- BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0

- CCleaner v2.01.507
- Daemon Tools Lite
- DOSBox v0.72
- FlashGet v1.9.6
- Fraps v2.9.2
- Google Desktop v5.1.709.19590
- HyperSnap v6.12.02
- 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

2. HAFTA

BU HAFTA: MIRROR'S EDGE 2D

Geldik ikinci haftaya. Yine son anda belirlemek durumunda kaldığım ayın oyunu, Mirror's Edge'in müthiş bir "iki boyutlu" uyarlaması". Daha önce LEVEL DVD'sinde yer verdiğimiz The Fancy Pants Adventure'in yapımcısı Brad Borne tarafından hazırlanan Mirror's Edge 2D, Electronic Arts'ın da dikkatini çekip desteğini arkasına alına müthiş bir yapım haline geldi. Faith'i kontrol edip parkurdaki objeleri toplamaya çalıştığımız, aynı zamanda parkuru en kısa sürede kat etmemiz gereken oyunda 212 Mirror's Edge logosu, 10 çanta ve 1 dosya yer alıyor. Herkese beş dakika (300 saniye) verdim ve bu sürede mümkün olduğu kadar çok obje toplanmasını istedim. Elbette bu objelerin farklı değerleri olması gerekiyordu. Her logoya 1, çantaya 5, dosyaya da 10 puan değer biçtikten sonra herkesi bilgisayar başına topladım, antrenman yapmaları için fırsat tanıdım ve...



Eh be Burak! Ne uğraştırdın bizi arkadaş! Şimdi efendim; LEVEL Ligi düzenlenecek de Burak dışarıda mı kalacak? Tabii ki hayır! Çağırdık Burak'ı, oyna dedik ama o da ne! Oyunun hemen başındaki engelden bir türlü atlayamıyor. Önce ben yardım edeyim dedim ve sonrasında Fırat, Elif, Ali, Mahmut... Tam bir ekip çalışması sonunda karşıya atlayan Burak birden açıldı ve 115 logo, 2 çanta, 1 dosya toplayarak 126 puan yaptı.

"BEN BİTİRMEDİM,

ALLAH BİTİRDİ" - BURAK

OYUNCULAR



ALİ

LEVEL Ligi'nin ilk haftasını lider kapatan Ali, bu ay oynayacağımız oyunun atletik beceri ve fiziksel güç gerektirdiğini öğrenir öğrenmez antrenmanlara başladı. Fotoğrafta da görebileceğiniz gibi, ofiste ki birçok materyali antrenman amacıyla kullanan Ali'nin dolaba asılı durarak kol kaslarını geliştirdiğine şahit olduk. Bakalım bu antrenmanlar ve akıtılan ter, haftanın galibi olmasını sağlayacak mı...



BURAK

Geçtiğimiz ay İngiltere Kraliçesi tarafından "babalık" unvanıyla onurlandırılan Burak'ın ofisten günlerce uzak kalacağını düşünüyorduk ama o bizi yalnız bırakmadı, üstelik taptaze bir baba olarak LEVEL Ligi'ne bile katıldı. Başlarda oyuna bir türlü alışamayan ve benim, Elif'in, Ali'nin, Fırat'ın ve Mahmut'un yönlendirmeleriyle bir anda oyunu kapan Burak'ın yapacağı skor, herkesin merak konusu oldu.

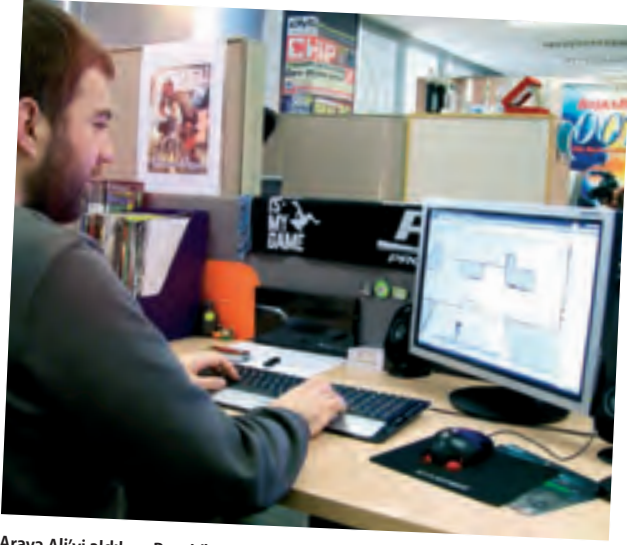


Sol altta gördüğünüz el Fırat'a aittir. Kendisini çekmeye çalışan basın mensuplarına saldıran Fırat, bunu konsantre olamamasına bağladı. Peki dedik ve izlemeye devam ettik. Oyunun Xbox 360 versiyonundan gelen iddiasını 2D'de de ortaya koyan Fırat, verilen sürede 111 logo ve 4 çanta toplayarak 131 puan elde etti. 131 puan da neymiş? Daha Ali var, ben varım, Elif var, Murat var...

PUAN DURUMU

| İSİM | BU HAFTA | TOPLAM |
|--------|----------|--------|
| ŞEFİK | 8+5 | 23 |
| ALİ | 5 | 18 |
| ELİF | 10 | 16 |
| FIRAT | 6 | 11 |
| BURAK | 5 | 5 |
| MURAT | 3 | 3 |
| CEM | 0 | 0 |
| DEHA | 0 | 0 |
| LEGOEL | 0 | 0 |
| TUNA | 0 | 0 |

LEVEL PAF LİGİ



Araya Ali'yi aldık ve Burak'la aynı skoru yapmayı başardı: 115 logo, 2 çanta ve 1 dosya. Sırada ben varım! Her ne kadar Elif'in "Antrenmanlı o, sayılmaz." gibi haksız suçlamalarına maruz kalsam da ortalama bir performans sergiledim ve 129 logo, 2 çanta, 1 dosya toplayarak 154 puan yaptım. Aslında bu skorum bana yeteceğini düşünüyordum ama Elif'in hırsı ve Faith'le arasındaki uyum beni korkutuyordu.



İkinci haftanın ana oyununu son anda seçmişken PAF Ligi için hiç kafa patlatamamıştım ancak Ali son anda imdadıma yetişerek o tuhaf

zarları koydu masama. ("Tuhaf" dediğim için kimse bana kızmazın vallahi; cahilim işte, ne yapayım!) Masaüstü oyunlarında kullanılan ve "FRP zarı" olarak isimlendirileceğim bu tuhaf ve çok yüzeyle zarlardan elime en çok oturan ikisini seçtim. Oyunun amacıysa şu: Herkes iki zarı atacak ve en yüksek puanı toplayan, bu haftaki PAF Ligi'nin galibi olacak. Ben 82, Elif 53, Ali 51, Fırat 12 ve Murat 46 atınca kim kazanmış oluyor? Tabii ki ben! Resimde gördüğünüz paralarıysa boş verin siz, şakacıktan onlar. ("Paranızı alırım, benimle uğraşmayın." dedim mi, demedim mi? Dedim mi, demedim mi?)

"ELİF ÇOK TEHLİKELİ HOCAM; CADI SİLA YA" - ŞEFİK



Eveet. "Gel" dedik, "Herkes aynı bilgisayarda oynayacak." dedik, kavga çıkıyordu neredeyse. Neymiş, kendi bilgisayarında oynadığı skoru sayacakmışız. Yegyeeee! Neyse ki yoğun baskılar sonucu oyun bilgisayarımıza ışınlayabildik Elif'i; o da 136 logo, 3 çanta ve 1 dosya toplayıp 161 puana ulaşarak korkutucu kahkahasını atmaya başladı. (Ne kıskanıcım be!) Son olarak Murat'a da bir şans verdiğimizizi ve kendisinin 103 logo ve 1 çanta ile 118 puan yaptığını belirtiyim.

HAFTANIN GALİBİ

ELİF'S EDGE

10 PUAN

Elif'in kısa bir süre terör estirmesi hepimizi ürküttü ve neyse ki en yüksek puanı yaparak haftanın galibi oldu. 10 puanı masaya koyup kaçtım, ben yokken gelip alırsın valla.



ELİF

Mirror's Edge'e başta şüpheyle yaklaşan, hatta oyunu yerden yere vurarak bizim beğenimizi eleştiren Elif, evine çekilip Faith'le baş başa kalınca aralarında bir yakınlaşma oldu sanırım. Çünkü ertesi gün ofise geldiğinde hepimizden daha fazla bahsetmeye başladı oyundan. Aralarında ne geçti bilmiyorum ama Mirror's Edge 2D için de fazlasıyla iddiyalıydı ve derhal antrenmanlara başladı.



FIRAT

Fırat'la Mirror's Edge'in Xbox 360 versiyonunda ciddi bir SpeedRun mücadelesine girişmiştik geçenlerde. Oyunun ilk etap rekorunu sırayla kırarak süreyi fazlasıyla aşağı çektik ama rekorun daha ne kadar aşağı çekilebileceği konusunda izlediğimiz video, bir anda oyunun havasını yerle bir etti. Tek bir videoya sığdırılan tüm kısayolları görmek moralimizi bozdu ve biz de rekabetimizi bu oyuna taşıdık.

TAM EKRAM HAZIRLAYAN ELIF AKKA

BATMAN ARKHAM ASYLUM

YAPIM Rocksteady Studios

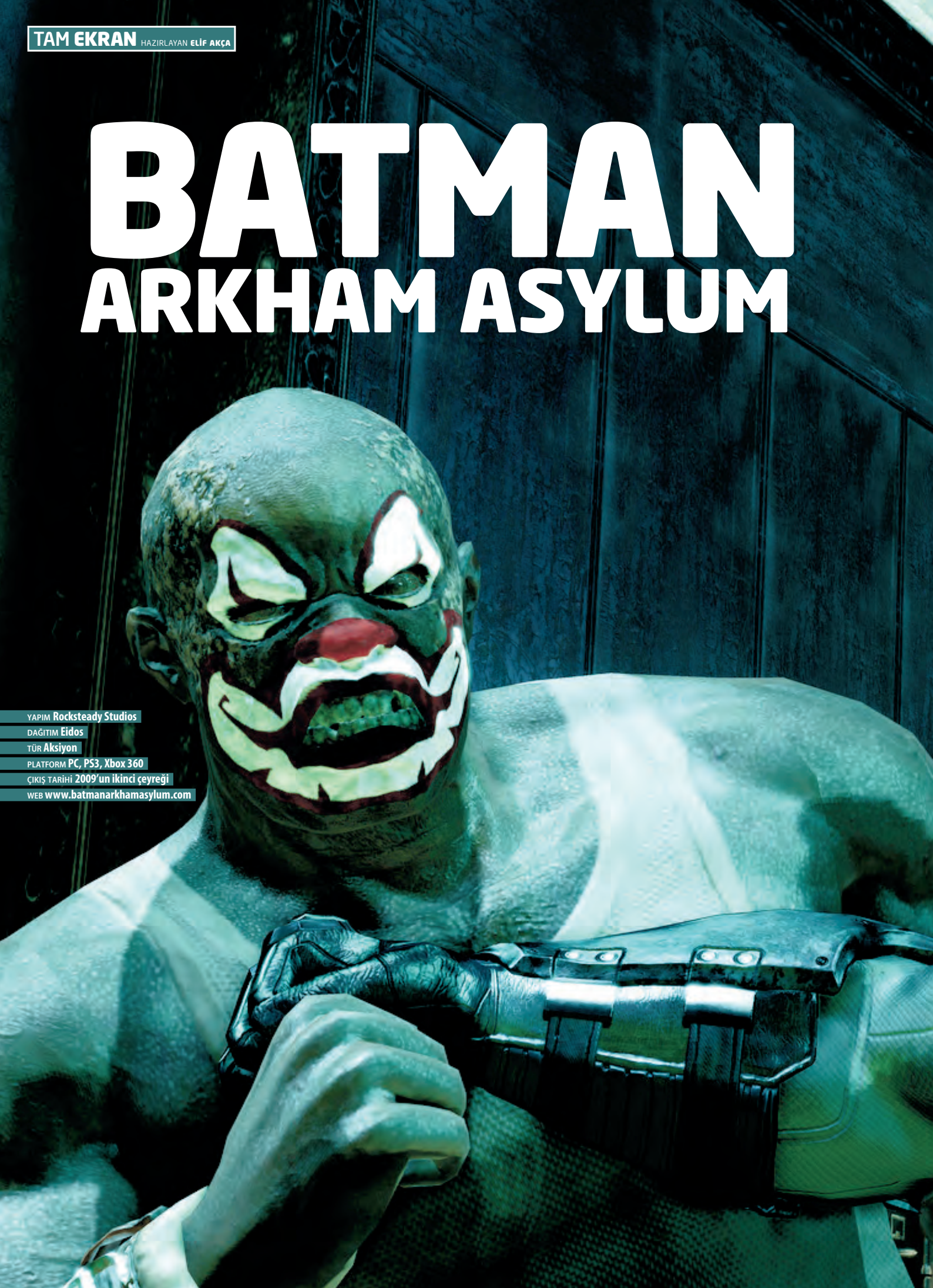
DAĞITIM Eidos

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ikinci çeyreği

WEB www.batmanarkhamasylum.com





Yönetmen Christopher Nolan, Batman Begins ve akabinde The Dark Knight ile Batman'in ününe ün, karizmasına karizma kattığından beri çoğumuz favori süper kahramanımızı değiştirmek durumunda kaldık. (Hoş, ben ezelden beri Batman'ciyim.) Hal böyle olunca, bu iş oyun dünyasına da yaradı. Daha önce, Dunduna Bunbuna'nın Yakın Plan'ımıza konuk ettiği Batman: Arkham Asylum doğmak için gün sayıyor. Biz de bu sırada, oyunun yeni yayımlanan ekran görüntüleri ile iç geçirerek şöyle diyoruz: "Lütfen bu oyun da diğerleri gibi sadece ekran görüntülerinde güzel durmasın".



YAPIM Namco

DAĞITIM Namco Bandai

TÜR Dövüş

PLATFORM Arcade, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği

WEB www.tekken-official.jp/tk6ac

OYNUYORUM, OYNUYORLAR, OYNAYACAKSINIZ!

Tekken 6

2 kişinin, iki gamepad'i kullanarak oynadığı dünyada bir tane oyun kaldı o da PES. Eğer bir noktada, bir PlayStation kafe varsa, bu aslında bir PES kafedir, başka da bir şey değildir. Oyunlarla çok alakası olmayan bir arkadaşınız, eğer bir konsol almaya niyetlendiyse, bu yine PES'in uğrunadır. Nasıl yıllar önce insanlar bir araya geldiklerinde bir Street Fighter'da kapışıyor, bir Final Fight'ta, Captain Commando'da sağı solu dağıtıyorlardıysa; artık herkes futbol oynuyor. Sektörün böyle bir yöne sapmış olmasına akıl erdiremiyorum.

Neyse ki Kaan'la tanıştım da dövüş oyunlarından hoşlanan, "Street Fighter, Soul Calibur" deyince heyecanlanan birisini gördüm. PES'e lafım yok; pek güzel, pek eğlenceli ama sadece PES mi oynayacağız yahu aaa! Tepem attı; yeter!

Dövüşmek istiyorum!> Tekken 6 oynayacağız arkadaşlar. Daha öncesinde de Street Fighter IV. PES'in tek partili rejimine son vermenin zamanı geldi artık!

Bir kere dövüşmek eğlencelidir. Sanattır yeri geldiğinde. Hele ki Tekken gibi bir yapımda dövüşmek, gerçek bir heyecan, neşenin dijitalize edilmiş halidir. Baki adındaki arkadaşımın Tekken Tag Tournament'i kaç gün, kaç saat oynadık, hatırlamıyorum ama o kadar kaptırmıştık ki sonunda elimiz, kolumuz isyan ediyordu da bırakıyorduk oyunu. Ve Tekken 6'da da aynı şeyi yaşayacağıma bayağı eminim zira şu an bile arcade salonlarında dolanıp duruyorum, bu dünyayla yeni tanışmış bir ufaklık gibi.



Bu bir Dead or Alive karesi değil de ne?



ancak oyunu bir yerlerde görerek anlayabilirsiniz.

Sinirlenince kırmızıya boyanır dünya...>

Görsellikten öte, Tekken 6'da iki büyük yenilik var ki bunlar dövüşlerin gidişatında hayli önemli rol oynuyor. Bunlardan ilki Rage modu. Karakterlerin sağlık çizgileri (Bunlar, önceki oyunlara kıyasla daha uzun.) %10'un altına düşünce, kızıl kızıl parlamaya başlıyorlar. Buradan anlıyorsunuz ki hayatınız tehlikede. Ne var ki rakibinizin de durumu pek farklı sayılmaz çünkü artık daha fazla hasar veriyorsunuz! Bu durum kulağa pek heyecan verici gelmeseydi de usta oyuncuların elinde bu özellik, tam bir hayat kurtarıcı olabiliyor. (Gözlerimle gördüm.)

İkinci önemli özellik ise artık rakibinizi yerden sektirip combo'larınıza devam edebilirsiniz. Çoğu hareket rakibinizin böyle bir durumda, karşınızda aciz bir şekilde kalmasına neden oluyor ve bunu

Bir dövüş oyunu size ne sunar onu anlatayım önce. Ya da bunu anlatmayayım, direkt olarak Tekken 6'nın nimetlerinden bahsedeyim; keyfimize keyif katalım.

Öncelikle, Tekken 6'nın Tekken serisi içerisinde ne fazla karaktere sahip olan Tekken oyunu olduğu gerçeğini yüzünüze çarpmak istiyorum. (Hani konuya ilgisiz duruyorsanız iyi gelir.) 40'a yakın karakterin bulunduğu Tekken 6, beş yeni karakter ve Azazel adında da yepyeni bir boss getiriyor yanında. Üstelik tüm karakterlerin animasyonları yenilenmiş durumda. Hepsisi daha akıcı gözüküyor ve olan bitenin nasıl güzel gözüküğünü

AYDINLIK TARAF

- ✓ Tekken'in şahane oynanış sistemi
- ✓ Yeni karakterlerin oyunda sırtmaması
- ✓ Görsel anlamda her şeyin şu an bile çok iyi olması

KARANLIK TARAF

- ✗ Tekken oynayan insanlar; neredesiniz?!

YENİ GELENLERE MERHABA!



ZAFINA

İmparatorluk Tapınağı'nın koruyucularından biri olan Zafina, bu tapınağı yok etmeye çalışan bir grubu tek başına ortadan kaldırarak ne kadar güçlü olduğunu herkese kanıtlamış bir savaşçı. Boş zamanlarında ise bir astrolog. Son zamanlarda sürekli kötülüğün belirtilerini gördüğü için hocasının tavsiyelerine de uyarak bir yolculuğa çıkıyor. İki şeytani yıldızın bir araya geleceğini ve dünyayı yok edeceğini öğreniyor; bunun üstüne de Tekken 6'ya katılarak bu iki yıldızı bulmayı umut ediyor. Kalarippayattu ve Ancient Assassination dövüş stillerini kullanıyor Zafina. Bir örümceği andıran hareketleriyle son derece hızlı ve ölümcül. (Ne zaman, ne yapacağını kestirmek çok zor.) Üç farklı duruşa sahip olan Zafina, çeşitli hareketlerden sonra, aynı Lei gibi bu farklı duruşlara geçiş yapabiliyor.



LEO

Bajiquan veya Hakkyokuken adıyla bilinen Çin dövüş sanatını icra eden Leo, tekmelerden çok el ve dirsek hareketlerine yoğunlaşan bir dövüş sergiliyor. Hızlı bir karakter olabilir fakat hareketleri bana pek çekici gelmedi. Combo'ları alt ve üst yumrukları bir araya sıkça getirdiği için rakibini zor durumda bırakmayı biliyor lakin vuruşları pek de güçlü sayılmaz. Peki neden bu kızmız Tekken 6'ya katılma hevesinde? Çünkü annesinin öldürülmesinden sorumlu olan kişi, Kazuya Mishima da bu turnuvada!



JACK-6

Mishima Zaibatsu, Jack-5'in on katı gücünde bir robot ürettikten sonra, Kazuya Mishima da buna cevaben G-Corporation adına bir Jack modeli üretti ve buna da Jack-6 adını verdi. Jack-5'tan farklı olarak ateşli silahlarla menzilli atışlar yapmak yerine, ellerini uzatarak patlamalar yaratan Jack-6, Tekken 6'nın geniş modifiye imkanıyla bir mecha kıvamına getirilebiliyor. Bu özelliklerinin yanıdaysa, Jack-6 yine bildiğiniz Jack: Hantal ama güçlü bir dövüşçü.



BOB

Bu adama baktığınızda bir Marduk, bir Kuma performansı bekliyorsunuz ama serbest stil Karate dövüş tarzıyla ortalığı dağıtıyor Bob. O kadar kıvrak ve hızlı hareketlere sahip ki şu anda bile arcade'lerde çoğu kişinin favorisi olmuş durumda. Küçükliğünden beri dövüş sanatlarıyla ilgilenen Bob, çelimsiz olduğu için kilo almaya odaklandı ve ortaya şişman ama son derece hızlı bir Bob çıktı.



MIGUEL CABALLERO

Tekken 6 dünyasında, bir dövüş stiline sahip olmayıp da dövüşen karakterlerden bir tanesi. Ailesiyle arasında geçen kavgalardan ötürü 15 yaşında evini terk eden Miguel, canından çok sevdiği kız kardeşiyle görüşmeye devam etmiş ve onun sayesinde ayakta kalmayı başarmış. Bir gün kız kardeşinin evleneceğini duyduğunda deliye dönen Miguel, evlilik törenine katılmamış ve olan biteni dışarıdan izlemiştir. Ne var ki kısa bir süre sonra her yer patlamış ve kız kardeşi kilisenin yıkıntılarının altında ölü olarak bulunmuştur. Deliye dönen Miguel bu saldırının Mishima Zaibatsu tarafından yapıldığını öğrenir ve turnuvaya katılır. Güçlü yumruk ve tekmelere sahip olan Miguel, izlediğinizde dövüş stili olarak sizi pek etkilemeyecektir ama kullanışlı bir karakter sayılır. Özellikle özel saldırısı, çok zor isabet etmekle birlikte düşmanın enerjisini bir anda dibe vurduruyor.

ve Law'daki değişimler bayağı çarpıcı. Yoshimitsu artık Kenjutsu alanında uzman ve eskiye oranla kontrol etmesi daha zor. Lei (Kendisi favori karakterlerimden biridir.) yere yattığında aldığı pozisyonlar (Yersiz bir şekilde garip oldu.) daha farklı; alışım dersem yalan olur. Law ise Bruce Lee'nin Jeet Kune Do dövüş sanatına daha da yaklaşmış durumda.

Tüm dünyanın PES'te harcadığı zaman kadar Tekken hakkında konuşabilir ve Tekken oynayabilirim ama bunun için yerim ve zamanım yok maalesef. PS3 ve Xbox 360 sahiplerine tek tavsiyem, bu oyunu bekleyene kadar delirmemek için en yakındaki arcade alanına göç etmeleri ve kamp kurmaları; daha ötesini anlatmaya gerek yok... 🎮

Atari salonlarında jeton harcamaktan harçlığından olan, rüyalarında Nina'yı gören, gözlerini kapadığında Eddy'nin saltolarıyla buluşan biriyeniz veya uzun zamandır sağlam bir dövüş oyunu bekliyorsanız, Tekken 6'nın meteor hızı ve şiddetiyle inişe geçtiğini bildirmek isterim.

MEVZU NEDİR?

Olan biten şu ki Jin Kazama Mishima Zaibatsu'nun başına geçmiş durumda ve Kazuya Mishima da G Corporation'ın kontrolünde. Mishima Zaibatsu kendini bir ülke olarak ilan ediyor, dünyayı ele geçireceğini vurguluyor ama G Corporation buna izin vermeye hiç niyetli değil. Bu iki dev gücün kozlarını paylaşacağı ortam ise, Tekken 6 turnuvasından başkası değil...

lehinize kullanarak rakibinize ağır hasar verecek hareketlere imza atabiliyorsunuz.

Daha önemsiz olarak nitelendirilebilecek yenilikler arasında, Dead or Alive'dan tanıdık gelebilecek, "katmanlı arenalar" (Yer yıkılır, herkes aşağı iner...), karakterlerinizi daha fazla modifiye edebilme imkanı ve tüm karakterlerde yapılmış olan ufak değişiklikler bulunuyor. Her ne kadar karakter modifiye etme özelliği çok ilgimi çekmiyor olsa da özellikle Japonya'da herkes bir modifiye manyağına bürünmüş olduğundan, Tekken 6'da da durum abartılmış durumda. Bir karakteri, tanınmayacak kadar fazla değiştirebildiğiniz gibi her karaktere özel bir eşya vererek, o karakterin "item move" adındaki özel hareketi yapabilmesini sağlıyorsunuz. (Mesela Bryan pompalı tüfkle ateş ediyor, Leo havaya işaret fişegi atıyor vb.) Her karakter değişim göstermiş dedim ama Yoshimitsu'daki, Lei'deki

Jin hala güçlü, hala sinirli ve bu defa, son derece zengin...

YAPIM Relic Entertainment

DAĞITIM THQ

TÜR Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 10 Mart 2009

WEB www.companyofheroesgame.com

EN ÇOK FİLMİ YAPILAN SAVAŞ

Company of Heroes: Tales of Valor

“Koskoca THQ” demek istiyorum! Önce Warhammer 40K ile vurdular galaksimizi... Ülkemizde birçok kişinin ismini bile duymadığı, aslında 1982 yılından bugüne masaüstünde oynanan, minyatürleri özenle alınıp itinayla boyanan, dünyanın en kaliteli minyatürlerine sahip bir oyun olan Warhammer 40K bu! Oyunun getirdiği yenilikler birçoğumuzu şaşırtmıştı. Birimlerin kendi içinde üretmesinden, alışlagelmış kaynak toplama sisteminin tamamen değişmesine kadar tam da DoW'a alışmış ki birdenbire, hiç beklenmedik bir anda “Company of Hero-

es” isimli oyunu duyurdular. Aynen ilk oyunda olduğu gibi yine bizi zayıf noktamızdan yakaladılar. Bilimkurgu seven kadar, belki de daha fazla İkinci Dünya Savaşı tutkunu olduğunun farkındaydılar. “Company of Heroes, RTS dünyası için tam bir devrim olmuştur” diyebiliriz. Özellikle de yıllarca alıştığımız kaynak toplama sisteminin bir anda değişmesi ve gerçekçi bir hal alması, RTS oyun dinamiklerini derinden etkilemişti. Oyunun İkinci Dünya Savaşı'nda geçiyor olmasıysa DoW'a nazaran daha gerçekçi olmasını sağlamıştı. Bir RTS oyununda bana bir noktanın savunmasının ne kadar önemli olduğunu bu denli hissettiren başka bir oyun olmamıştı.

(Gitsem kaybolmam.) bir köyde üzerimize saldıran müttefik güçlerini yok etmekle uğraşacağız. İlk bakışta kontrolümüzde sadece bir tank olması biraz sıkıcı gözükebilir ama Relic'den Brian Wood, bu durumu çok güzel açıklamış: “Ben bu senaryoları oynarken gerçekten bir tank komutanı gibi hissederek istiyordum artık”. Oyunda biraz ilerledikten sonra yavaş yavaş gerçekçilik hissini tadacağız. Tankımız hasar gördükten sonra tamir için dışarı çıkan mürettebat, sanıyorum bizi oyunun içine çekmeye yetecektir. İşte tam bu noktada Relic, daha önce olduğu gibi, RTS dünyasına yepyeni bir

88'LİK
Birçok filmde ve oyunda duyduğunuz bu rakamın, Almanlar tarafından geliştirilmiş bir uçaksavar olduğunu biliyor muydunuz? Peki, savaş esnasında anti tank olarak kullanıldıktan sonra, Tiger'ların ana topu olarak kullanıldığını?

TIGER TANK



Bütün savaş boyunca sadece 1.300 Tiger üretilebildi. Karmaşık yapısı yüzünden bir tanesinin üretimi tam 300.000 üretim saati sürüyordu. Müttefiklerin Sherman'ından ise aynı sürede neredeyse 10 tane üretiliyordu. Savaş alanındaysa bir Tiger, dört - beş Sherman'ı tek başına yok edebiliyordu.

Daha çok İkinci Dünya Savaşı oyunu... > Company of Heroes: Tales of Valor (ToV), bize üç yeni tek kişilik senaryo sunuyor. Oyunda -önceki iki oyunun aksine- artık daha az sayıda birliği kontrol edeceğiz. Şu ana kadar oynanabilen tek bölüm olan Ace Tiger'da Almanlar'ın ölüm saçan tankı olan Tiger'ı kontrol edeceğiz. Oyunun hemen ilk bölümündeyse direkt olarak Tiger'ımızla baş başa kalacağız. Normandiya'da



AYDINLIK TARAF

- RPG öğeleri bir RTS oyununa birleşiyor
- Tank kullanma imkanı
- Eski oyuna yeni stratejik yapı değişiklikleri

KARANLIK TARAF

- Yapılan değişiklikler çok riskli
- Yeni kaynak sistemi istenildiği gibi çalışmazsa bütün oyun altüst olabilir
- Normandiya'dan sıkılma ihtimalimiz

özellik daha kazandırmayı başaracak gibi gözüküyor. Yeni eklenen “direkt atış modu” ise mouse'un yardımıyla namlumuzu kontrol edip düşmanımızı hedeflememizi sağlayacak. Tankımızın 88 mm'lik topu, iki farklı mermi ve iki farklı atış çeşidi kullanacak. Birisi piyadelere ve binalara etkiliyen diğeri ise zırhlı araçlara karşı etkili olacak olan bu iki farklı atış şekli, mouse'un sol ve sağ tuşlarıyla kullanılabilir. (Command & Conquer: Renegade çıktığı zaman

[analiz]

Bir zamanlar Call of Duty, Medal of Honor gibi oyunlarda gördüğümüz grafikler... Ve bu oyun bir RTS...



o Mamoth Tank ile ne sağlı sollu atışlar yapardım be.) Unutmadan eklemekte fayda var; tankımız ana karakterimiz gibi olacak. Ayrıca oyuna eklenen RPG ögesini de unutmamak lazım. Bilindiği kadarıyla dört mürettebatımız olacak. Mürettebatımız zamanla yetenek puanı kazanacak ve bu puanları bir yetenek ağacına yatıracak. Bunun sonucunda tankımız daha etkin bir hale gelecek. (Daha iyi nişan alabilme, anti piyade makinelisi ya da daha hızlı ateş edebilme gibi.) Alınan yetenek puanları ise her bölüm sonunda silinecek. Tankımızın kullanılmaz hale geldiği görevler de var ki bu görevlerde, tankımızdan sağ kurtulan mürettebatımızla tankımıza gereken parçaları bulmaya çalışmaktan tutun da görevi onlarla bitirmeye çalışmaya kadar birçok seçenek olacak.

Değişen durumlardan bir diğeriye kaynak toplama olacak. Serinin önceki oyunlarında varolan "stratejik nokta kontrolü"ne elveda diyoruz gibi gözüküyor. Bunun yerine gelen sistemle ise düşman yok ettikçe kaynak kazanacağız. Oyuna eklenecek olan diğer iki ırksa henüz belli değil. Olasılıkların başında tabii ki müttefik

birlikler yer alıyor. Buna ek olarak özellikle forum sitelerinde Rusya ya da Japonya beklentisi gayet fazla.

Relic'in üzerinde çalıştığı bir diğer konuyla ilgili yapı. Şu ana kadar çıkan haberlerden bildiğimiz tek şey, indirilebilecek çok sayıda harita seçeneğinin olacağı. Yeni eklenen ve henüz hakkında bir bilgiye sahip olmadığımız co-op modunun ismi ise Invasion. Açıkçası -ilk oyun başta olmak üzere- önceki oyunları multiplayer ortamda oynarken yaptığım bir Tiger'in kıyırık bir Sherman tarafından neredeyse yok edilebilmesi beni çok sinirlendirmişti. Şu anda bu fikrin tam tersi bir durumun söz konusu olması, Relic'in gerçeklik konusunda ne kadar ciddi olduğunu fazlasıyla kabul ettirdi bana.

Değişmeyen tek şey...> ToV, tıpkı bir önceki eklenti paketi gibi, büyükçe ve yeniliklerle dolu geliyor. Özellikle tek bir üniteye yoğunlaşma fikri başta RPG severler olmak üzere birçok kişinin ilgisini çekecektir. Bir RTS oynarken bu tarz bir deneyim yaşamaya sanıyorum kimse hayır diyemez. Hem taktiksel bir oyun olarak kalacak, hem de kendi içinde geliştirilebilecek bir yapı sunacak. Eklenecek üç yeni senaryo ve beraberinde gelecek olan yeni birimler, bu da yetmiyormuş gibi bir de yepyeni bir oyun yapısı... ToV, bir eklenti paketinden beklenen her şeyi ve fazlasını sunacak. ☺

Şu ana kadar her şey yolunda gözüküyor. Yeni bir oyun değil de bir eklenti paketi olduğunu düşününce "Keşke herkes böyle eklenti paketi yapsa..." dedirtiyor.



Piyadelerin binaların arkasında olduğunu anlamak zor değil.

Şehirde tank savaşı, bina köşelerinden burun çıkartma şeklinde gerçekleşiyor.

"Strafe" çekmiş bir Allies uçağı.

RED ALERT 3: UPRISING

Holly @#!&

Brenda Snow ile tanışın arkadaşlar. "Başkan"ın işin içinde olduğunu düşündüğü bir araştırma merkezi hakkında bilgi toplamaya çalışan bir gazeteci kendisi. Bundan daha önemlisi ise kendisini Holly Valance'ın canlandırıyor olması!

Ara sahneleri ve bu sahnelerde ünlü isimleri konuk etmesiyle ünlü olan C&C serisi, Mart ayında çıkacak olan Uprising eklentisiyle de yine gözlerimize hitap edecek. Holly Valance'ın yanında Gemma Atkinson ve Ivana Milicevic'i de görebileceğimiz oyun, dijital olarak dağıtılacak. (Yani, "Ağabey, Uprising geldi mi; Red Alert 3 şeysi hani..." diye soramayacaksınız mağazalara.) Red Alert 3'ün bittiği noktadan sonrasında konu alan ve bunu dört ufak campaign ile gerçekleştirecek olan Uprising, "Commander's Challenge" adında bir oyun modu da içerecek. Burada, farklı bölgelerdeki dokuz farklı lidere karşı savaşıyor ve her bölümde farklı savaş şartlarına uyum sağlayacaksınız.



BRAID

Live!dan sonra PC'lerde

Xbox 360 sahipleri zaman zaman (Aslında her zaman.) pek şanslı. Bir dolu yeni nesil oyunun yanında, Xbox Live! Arcade üzerinden o kadar çok oyun sunuyor ki yeni nesil oyunları bir kenara atıp sadece Arcade kısmında günlerinizi geçirmek bile mümkün. Ve bazen burada öyle oyunlar sunuluyor ki bize... Braid de



nefesimizi tutmamıza neden olan oyunlardan bir tanesi işte. Özünde basit bir platform oyunu gibi gözükse de hem görselliğiyle, hem oynanışıyla, hem de alt metinleriyle bizi büyüleyen bir oyun. Altı farklı temaya sahip dünyada yolunu bulmaya çalışan bir kahramanın, zamanı geri alma gücüyle engelleri aştığı Braid, Şubat ile Mart aylarının herhangi birinde, herhangi bir zamanda PC'lerde de yerini alacak. Oyunun PS3'teki durumu ise halen bilinmiyor. Bu oyunu sakın aklınızdan çıkarmayın...

GREY'S ANATOMY: THE VIDEO GAME

Doktorlar...

Bize kalırsa Kutsi daha iyi oynuyor elin Amerika'lısından. Ama elin Amerika'lısıdır ki dizisini oyuna çeviren... Yayına girdiğinden beri birçok izleyicinin ilgisini çekmiş olan Grey's Anatomy'den bahsediyoruz. Bu ünlü dizi, Ubisoft tarafından bir oyuna dönüştürülüyor ve bu sayede olayların geçtiği hastanede söz sahibi olabilecek, ilişkilerin iç yüzünü öğrenebilecek ve dizi heyecanını bir adım ileriye taşıyabileceğiz. (Vaat edilenler bunlar; sonucu göreceğiz.) Meredith, Derek, Christina ve birkaç önemli ismin kontrolünü ele alabileceğimiz oyunun senaryosu, tamamıyla bizim kararlarımıza göre gelişecek. İnsanlarla olan ilişkilerimiz büyük rol oynayacak ve katılacağımız ameliyatlara mouse yeteneğimizi test edecek. Grey's Anatomy hayranları, 2009'un ilk çeyreğine gözlerini dikmeli...



global game jam TÜRKİYE

30 Ocak - 1 Şubat 2009

Oyun geliştirme zamanı!

Oyun geliştirme ve animasyon teknolojileri alanındaki girişimci faaliyetlerinin teşvik edilmesi ve mevcut fikirlerin ticarileşmesini hedefleyen ODTÜ Teknokent Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (METUTECH-ATOM), 20 ülkeden 49 farklı yerleşkede 48 saat boyunca devam edecek "Global Game Jam" (Uluslararası Oyun Geliştirme Cümbüşü) etkinliğinin Türkiye ayağına ev sahipliği yapıyor.

Şu zamana kadar, dünyada pek çok farklı ülkede ve şehirde (özellikle Amerika, Kanada ve Danimarka'da) yapılan Global Game Jam'ın ana hedefi katılımcıların kısa zaman diliminde yaratıcılıklarını ve pratik zekalarını kullanarak, en eğlenceli ve oynanabilir oyunu hiç tanımadıkları kişiler ile birlikte geliştirebilmeleri olarak tanımlanıyor.

30 Ocak - 1 Ocak tarihleri arasında gerçekleştirilecek etkinliğin ilk günü hem katılımcılara, hem de oyunseverlere yönelik oyun geliştirme oturumları düzenlenecek. İlk günün akşamında ise Türkiye'ye oyun geliştirirken temel alınacak konu iletilecek ve takımların kurulmasıyla 48 saatlik zorlu maratona başlanacak. Turkcell sponsorluğunda, Intel ve Asus'un desteğiyle, METUTECH-ATOM içerisinde sunulan teknik imkanlar sayesinde katılımcılar PC, mobil uygulama, web tabanlı olmak üzere istedikleri platformda oyun geliştirmekte özgür olacaklar.

Oyun tasarımına yönelik (müzik, programlama, görsel tasarım, senaryo vb.) tüm ilgili disiplinlere açık olan bu oyun geliştirme etkinliğinde, 48 saat sonunda ortaya çıkan oyunları değerlendirecek olan jüri, Türkiye'yi temsil edecek oyunu Pazar günü saat 17.00'de açıklayacak. Etkinliğin aynı anda yapıldığı diğer 48 yerleşkede olduğu gibi, Türkiye finalisti olan oyun, San Francisco'da gerçekleşecek "Game Developers Conference 2009" sırasında IGDA (International Game Developers Association - Uluslararası Oyun Geliştiricileri Birliği) tarafından sergilenecektir.

Önemli Tarihler:

Global Game Jam - Türkiye etkinliği: 30 Ocak Cuma - 1 Şubat Pazar
Herkesin katılımına açık oyun geliştirme oturumları: 30 Ocak Cuma
Türkiye finalistinın açıklanması, ödül töreni ve çıkan oyunların basın ile paylaşılması:
1 Şubat Pazar, saat 17.00

YENİLİĞE AÇILAN KAPI: HAMACHI



Hamachi, hiçbir ayar gerektirmeden sanal ağ (Virtual Private Network - VPN) oluşturmanızı sağlıyor. Başka bir tanımla Hamachi, arkadaşlarınızla sadece ağ (network) üzerinden çalışan oyunları oynamanız için büyük bir fırsat sunuyor. Bu program ile evinizde veya işyerinizdeyken, tıpkı kafe ortamındaymış gibi, internet üzerinden arkadaşlarınızla oyun oynayabiliyor, mesajlaşabilir dosya paylaşabilir ve daha birçok eylemi gerçekleştirebiliyorsunuz. Türkçe dil desteğine sahip olan Hamachi'nin kullanımı da oldukça kolay. Programın Premium (ücretli) ve Basic (ücretsiz) sürümleri de mevcut.

Kısacası birçok özelliği olan Hamachi, internet üzerinden oyun oynamak için şu an için en iyi ve en kullanışlı programlardan biri.

Fakat bu programın ülkemizde henüz pek bilinmediği ve kişilerin ilgisinin programa doğru yönelmediği de bir gerçek. Bu yüzden 24.11.2005 tarihinde www.hamachitürk.com adlı site açıldı ve bu sitede her şey en basit haliyle anlatılıyor. Tek yapmanız gereken bu siteye bir uğramak.

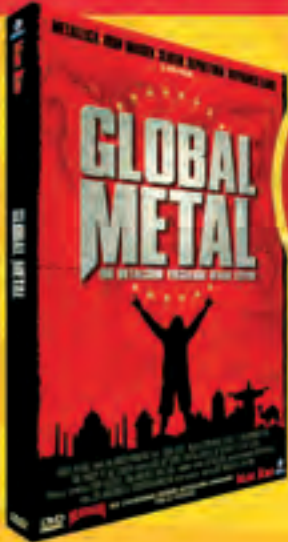


HERKESE
HEADBANG
ROCK
METAL
DERGİSİ

50 KİTAP
twilight
TUTULMA
@epsilon

10 ÇİFTE
THE
RASMUS
KONSER BİLETİ

DEV POSTER
twilight
LINKIN PARK HAYRİ GÖRÜN
ASHLEY TISDALE



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





BU KOÇA PAKET DE NEYİN NESİ?

Burnout Paradise: The Ultimate Box

Ne yazıyor üzerinde... Burnout Paradise... Hmm... Ama benim konsolum yok ki; ne yapayım Burnout'u? Devamında ne yazıyor öyle... The Ultimate Box... Paket, büyük olduğu kadar iddialı da bir slogana sahip. Bomba olmasın?! Yok ya, değildir. Üstünde Electronic Arts yazıyor, ne bombası. Üzerinde "EA" yazan her paketi eve alıyor muyuz ki? Ne olacak canım, kim ne ister benden. Sade, masum, düzgün ve temiz bir hayat yaşıyorum; "masum kurban" etiketi de hiç gitmez üstüme. En iyisi paketi içeri taşımak...

Kutu kutu pense> Biraz araştırma yaptıktan sonra işin aslını ve paketin içeriğini öğrendim arkadaşlar; korkacak bir şey yok. Şimdi; 2008 yılının Mayıs ayında yapılan bir açıklama, yarış oyunlarına hasta olan PC oyuncularını fazlasıyla heyecanlandırmıştı. 2001 yılından beri varlığını sürdüren Burnout serisi, ilk kez PC'ye uğrayacaktı. Şubat ayının ilk günlerinde piyasaya çıkacak olan Burnout Paradise: The Ultimate Box'ı sakın sakın beklerken,

elimize çok önemli bir fırsat geçti ve biz de fırsatı pas geçmedik. Ocak ayının ortalarında -Elif ile birlikte- oyunun preview versiyonunu, Aral İthalat sayesinde test ettik ve hem aylardır süregelen bilgi akışını, hem de test sürecinde gördüklerimizi toparlayayım dedim.

Öncelikle The Ultimate Box'ın en önemli özelliğini söyleyeyim: Bu paket, oyunun konsol versiyonunu ve çıkan tüm ekstra içeriği bir araya getiriyor. Burnout Paradise tek başına yetmiyormuş gibi, yanına Codename: Cagney'yi, Burnout Bikes'i ve Burnout Paradise Party'yi almış. Bu isimlerin hiçbirini duymadınız mı? Hemen açıklayayım: Codename: Cagney, Burnout Paradise için hazırlanan ilk güncelleme paketi. Oyunun online desteğini zenginleştiren ve üç yeni modla (Online Stunt Run, Online Marked Man, Online Road Rage) karşımıza çıkan paket, 70'in üzerinde yeni challenge ve iki de yeni otomobil içeriyordu. O güne kadar oyunu fazlasıyla oynayıp sıkılanlar da bu paket sayesinde oyuna yeniden dönüş yapmıştı. Burnout Bikes, sadece otomobil yarışlarından ibaret olan oyuna motosikletleri de dahil ederek daha dikkatli olmamızı, ayrıca inanılmaz süratlere çıkmamızı sağlıyordu. Burnout Paradise Party ise oyuncuları sosyal yönden geliştirmeye yönelik, tek bir ortamda toplanan bir paketti. Sekiz kişiye kadar destek veren bu paket, tek bir makinede multiplayer oyun imkanı sağlıyordu.

Koca paketin ambalajını yırttığıma ve içinde ne var, ne yok saydığıma göre şimdi de gördüklerimi anlatmam gerekiyor. Oyunu test ederken dikkatimizi çeken ilk şey, tabii ki motosiklet seçeneği oldu. Daha önce seride yer almayan

AYDINLIK TARAF

- **Konsol versiyonuna göre daha iyi grafikler**
- **Yeni motosiklet paketi**

KARANLIK TARAF

- **Ana menüyü bulmakta zorlanabilirsiniz**
- **Kazalar gösterişten uzak**

İşte kutunun içinden çıkan motosikletler...



Cözünürlük esnekliği sayesinde PC'de daha iyi bir görsellik bekleyebiliriz.



motosikletler, yol boyunca daha dikkatli olmamızı zorunlu hale getiriyor. Bir otomobil, her türlü kazaya karşı bizi koruyabilir ancak düşük hızda ilerlerken bile çarpacağımız en ufak bir şey, motosikletin üzerinden uçmamıza neden oluyor. (Bu arada motosikletin tünellerden geçerken yarattığı ses yığınının hasta olduk.)

Oyunun tamamını harita üzerinde geçirmemiz ve tüm aktivitelere harita üzerinden erişmemiz, bana Midnight Club II'yi anımsattı. Haritadaki gidilebilecek noktalar arasında yarışlar, Gas Station'lar, Paint Shop'lar ve Junkyard'lar yer alıyor. Gas Station'lara giderek boost doldurabiliyor, Paint Shop'lardaysa hasar gören aracımızı tamir ettiriyoruz. Harita ve etkinlik olayı bu paragraftan ibaret.

Saat kaç oldu?> Oyuna Burnout Bikes ile eklenen bir özellik de, PC versiyonunda karşılaştığım ilk kez: Gece / gündüz dönüşümü. Oyunun ayarlarına girip Time of Day seçeneğini istediğimiz gibi değiştirebiliyoruz. Bu bölümden zamanı sabit tutabildiğimiz gibi, bir günün dönüşümünün 24 dakika ile 24 saat arasındaki sürelerden biri olarak seçebiliyoruz.

Paketlerle desteklenen The Ultimate Box'ta 75 otomobil ve dört motosiklet modeli bulunuyor. Tabii ki bu sayının yeni paketlerle artacağını tahmin etmek zor değil; hele ki PC gibi, oyunlara fazlasıyla esneklik kazandıran bir platformda. "Oyunun soundtrack'i oldukça başarılı", "Değişen hava şartları oynanışa etki ediyor", "Online mod için EA hesabı gerekiyor" ve "Oyunu oynayabilmek için internetten

onaylamak gerekiyor" diye de son notlarımızı iletmişim; yer kalmadı da.

Muhtemelen siz bu yazıyı okuduktan kısa bir süre sonra oyun piyasada olacak ve o zaman da oyunu inceleyeceğiz. Ancak test sürecinde sadece iki olumsuz özelliğe denk geldik; oyunun menülerinin kullanışsızlığı ve kaza sahnelerinin ve hasar modellemelerinin önceki Burnout'lara göre epey detaysız olması. Bu arada bu müthiş paket PS3 ve Xbox 360 platformlarına da çıkıyor ancak PC'ye ilk kez çıkıyorken konsola hiç pas vermedim fark ettiyseniz. 🎮

Burnout Paradise, ilk kez PC'ye çıkacağı için heyecanlıyız. Ayrıca orijinal oyunun paketlerle süslenmiş halinin tek bir pakete haline getirilmesi de iştah kabartıcı.

DELOREAN?



Dediğim gibi, The Ultimate Box içeriğinden sonra da oyuna birçok paket hazırlanıyor ve hazırlanacaktır. Bu yıl içinde oyunculara sunulması planlanan paketlerden biri de Legendary Cars Pack. Bu pakette hem gerçek hayatta, hem de filmlerde yer alan efsanevi otomobiller yer alacak. Portföyde benim en çok ilgimi çeken otomobille, haberini görmeden birkaç dakika önce Ali'yle Back to the Future muhabbetinde adını geçirdiğimiz DeLorean'ın bir kopyası, Jansen P12. Orijinal hali bilinen özelliklere sahip olan bu spor otomobil, Criterion'ın modifiye ediliyle DeLorean'e geçiş yapmış; hızlı, manevra kabiliyet yüksek ve uçabiliyor!

ÖZÜNDEN GİTĞİDE
UZAKLAŞAN BİR OYUN...

Resident Evil 5

Geçtiğimiz ay Resident Evil 5'in 10 dakikalık kısa demosunu oynamış, izlenimlerimi Kuzud Bilek'te yazmıştım. İki sayfalık bu yazı LEVEL'da yayınlandıktan 15 gün sonra, Capcom bizi hiç beklemediğimiz bir anda bombardımana tuttu. Özel kutusunda gelen Street Fighter IV ve ilk üç bölümünü kesintisiz olarak oynamamıza izin veren -yarı preview- Resident Evil 5'i gördüğümde sevinçten gözlerim yaşardırı adeta. İlk önce SFIV'ün başına oturdum, günlerce oynadım, bütün ekstralalarını açtım, yedim, bitirdim oyunu. Çok eğlendim... RE5 için de aynı şeyleri söylemek isterdim ama olmadı. Oyunu bitirdikten sonra sonuç tam bir hayal kırıklığıydı maalesef...

Görsellik konusunda bir problemi yok bu oyunun; karakter tasarımları, çevre detayları, kaplamalar, görsel efektler, animasyonlar ve sinematikler çok güzel gerçekten. Oyuna ilk başladığımda bu yeni nesil grafiklerin detay zenginliği içinde kayboldum. Etrafı izlemeye dalıp oyunda olduğumu unuttum çoğu kez. Sonrasında gözlerim bu görseleğe alışınca oyuna odaklandım ve hataları görmeye başladım. "Bir - iki yerde olur öyle, fazla takılmamak lazım." deyip devam ettim ama hataların oyunun geneline yayıldığını görünce keyfim kaçtı.

RE5, genel olarak RE4'ün Afrika versiyonu gibi duruyor. Neredeyse her bölümde "ben burayı daha önce oynamıştım" hissine kapılıyorsunuz. Açık bir alandasınız diyelim ki. Etrafta kimse

yok, kulübeleri dolaşp mühimmat topluyorsunuz. Sonra birden kapılar kapanıyor ve ortama bir sürü zombi doluşmaya başlıyor. Çatışmaya girdikten iki dakika sonra, topladığınız tüm mühimmatı harcamış oluyorsunuz zira kolay kolay ölmüyorsunuz. Ölseler bile bitmiyorlar, sürekli geliyorlar; ta ki siz çıkış yolunu bulana kadar. Çaresiz bir şekilde kapıyı açacak olan düğmeyi arıyorsunuz. O sırada da kafaya birkaç kez odunu yemiş oluyorsunuz tabii. Tam ölmek üzereyken düğmeyi buluyorsunuz ve oradan çıkıp bölümü tamamlıyorsunuz. İşte RE5 bu mantık üzerine kurulu. Shooter gibi hızlı bir oynayışı var ama bu hızı kaçmak için kullanıyorsunuz genellikle. Herkesi vurup alanı temizlemeye uğraşsanız mühimmatınız bitiyor ve ölüyorsunuz. Ben oyunu bitirene kadar iki kez öldüm sadece. Ölmemin nedeni de işte bu "alanı temizleme" dürtüsü yüzünden oldu. Peki yapay zekası kötü olan bir düşman bizi nasıl öldürüyor? Öldürüyor tabii ki. Topluluk halinde saldırıp sürümden kazanıyorlar. Mermimiz bitince köşeye sıkışıyor, kaçmaya uğraşyoruz ama Chris'in iri cüsesi ekranın yarısını kapladığından görüş alanımız



Aksiyonun tavan yaptığı bu bölümü oynamak oldukça keyifliydi.



daralıyor, gideceğimiz yönü de göremiyoruz. O kalabalıkta bir çalkılık ararken kafaya odunu yiyoruz ve ölüyoruz; bu... Tanıtım videolarında gördüğüm oyun sonu boss'ları beni zorlayacak diye beklerken Kijuju yerlileri zorladı daha çok. Oyunun böyle tutarsız, garip bir zorluk seviyesi var işte.

Yapımcılar, bu oyunun RE4 üzerinden geliştirildiğini söylüyorlar. İyi güzel de RE4'te mühimmat alışverişi yaptığımız bir tüccar (Merchant) vardı, nerede o?. Tüccar olmayınca hazine toplamak, onları satın silah almak sıkıcı hale gelmiş. Zaten satılan silahların hepsini sote bir yerlerde, çantanın ya da dolabın içinde bulabiliyoruz. Hazine toplamanıza, alım-satım yapmanıza gerek kalmıyor. Üç koca bölüm bitirdim, tek bir elmas satmadım, silah satın almadım. Buna rağmen envanterimde bütün silahlar vardı. Mekanlarda biraz araştırma yaparak buldum hepsini.

Tüccar yok, bond çantamız yok, RE ile özdeşleşen ve oyunu kaydetmemize yarayan daktilo bile yok; onun yerine checkpoint ve auto save sistemi getirilmiş. Yani kısacası, RE4'teki zevkli uğraşların hiçbiri bu oyunda yok. Oynayışı daha hızlı hale getirmek için bunlardan feragat edilmesi doğru değil. RE, sadece zombi vurmaya üzerine kurulu basit bir shooter olmamalıydı. İşte bu noktada RE4, tam sınırdıydı. Atmosfer, korku öğeleri, bulmacalar; bunların hepsinden biraz vardı ama RE5'te bu sınır geçiliyor. Yani şöyle özetlersek eğer; ilk üç oyunu sevip dördüncüyü sevmeyen kitle RE5'ten nefret edecek. RE4'ü seven kitleye RE5'ten keyif alamayacak.

Neyse; sonuç olarak RE5'in ilk üç bölümü tarafımdan oynandı, bitirildi. Toplamda altı bölümden oluşacak olan oyunun kalan diğer yarısını da bitirdikten sonra bu memnuniyetsizlik, yerini hangi duyguya bırakacak merak ediyorum. 10 Mart'a kadar bekleyip göreceğiz. 🗡️

Getirilen yenilikler aynı zamanda Resident Evil'dan birçok şeyi de götürmüş. Serinin hayranlarını oynayış ve tasarım ile değil de hikaye örgüsünüyle etkileyeceği kuvvetle muhtemel.

YAPIM **Capcom**

DAĞITIM **Capcom**

TÜR **Aksiyon**

PLATFORM **PS3, Xbox 360**

ÇIKIŞ TARİHİ **10 Mart 2009**

WEB **www.residentevil.com**

AYDINLIK TARAF

- ✔ **Albert Wesker ve -henüz yüzünü görmesek de- Jill Valentine'in varlığı**
- ✔ **Hikayenin işleyişi, sunumu ve güzel bir sona bağlanma olasılığı**
- ✔ **Hızlı ve akıcı oynayış**

KARANLIK TARAF

- ❌ **RE4 ile kıyaslandığında onun gölgesinde kalması**
- ❌ **Sheva'nın konu mankeni olmaktan öteye gidememesi**
- ❌ **Korku öğelerinin sıfıra inmesi**

CAPCOM'DAN ÖZEL PAKET



Her oyunun olduğu gibi Resident Evil 5'in de satışa sunulan özel bir versiyonu var. Oyunun normal versiyonuna göre yaklaşık 30\$'lık bir ücret farkıyla satılan Resident Evil 5 Collector's Edition'da özel metal defteri içinde oyunun kendisi ve bonus disk, kitapçığı, Chris Redfield figürü, BSAA çıkartması, Kijuju kolyesi ve Tricell Messenger çantası yer alıyor.



Motorlu kovalamacı sahnesinin sonunda sizi "büyük" bir sürpriz bekliyor.

YAPIM CD Projekt Red

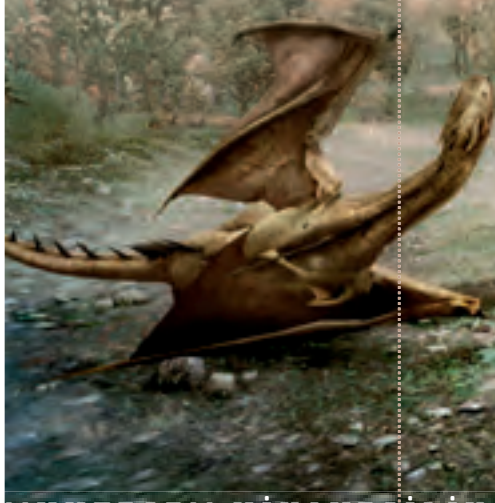
DAĞITIM Atari

TÜR RPG

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği

WEB www.thewitcher.com



MUHTESEM HİKAYECİLİK, KONSOLLARA GELİYOR

The Witcher: Rise of the White Wolf

“Sözlerime kulak ver çünkü geliyor kılıç ve baltanın, kurtça bir fırtınanın çağı.

İşte geliyor beyaz soğuğun ve beyaz ışığın zamanı, deliliğin ve itaatsizliğin zamanı...
Tedd Deiradh, bitiş zamanı.

Ve dünya yavaşça ölüp gidecek, buzun içinde donmuş ve karla örtülmüş olarak...”
- Aegli aep Aevenien'in kehaneti

Yapımcı firma CD Projekt Red, ciddi gözümde apayrı bir yere oturdu. The Witcher, 2007'nin sonlarında piyasaya çıkmış ve biz RPG oyuncularını sağlam bir sallamıştı. 100'ün üzerinde ödül ve bir milyondan fazla satış rakamı ile büyük başarı sağladı. Bu adamların oyunun hikayesine ve yaptıkları işe aşık olduklarına iman ettim. CD Projekt Red, bir milyonun üzerinde satan oyunu

ELRIC

The Witcher: Rise of the White Wolf'ta yine Geralt rolüne bürünerek para için canavar avlayacağız. Karmaşık bir toplumun sınırlarında gezen karakterimiz, sıradan insanların görmek istemeyeceği, yine de ciddiyetinden ötürü inkar edemeyeceği tehditlerle savaşıyor. Çocukken alınıp mutasyona uğratılan ve Witcherlar'ın antik zanaatlarında yetiştirilen Geralt, kahramanlık yapmaya çok da istekli değil. Beyaz teni, süt beyaz saçları ve bir kurdu andıran duruşu ile fantastik kurguya aşina olanların tanıdıkları bir karakter... Melnibone'lu Elric! Hatta lakabı bile aynı, White Wolf, beyaz kurt! Anti kahraman ile kötü adam arasındaki çizgiyi zorlayan (Spoiler vermek istemiyorum.) karakterler bunlar. Hoş, oyun dünyasında pek öyle iyi - kötü ayrımı, ahlak, namus vesaire yok. Karanlık ve gerçekçi bir dünyada kararlar ve kararların sonuçları vardır.

“yaptık bitti” deyip kendi haline bırakmamıştı. Güncellemelerin yanı sıra, elden geçirip yeni ekledikleri içeriği ücretsiz bir şekilde oyunu satın alanlara sunmuş, adeta bedava bir görev paketi hediye ederek hayranlarını mest etmişti.

Epik hikayesini ve harap şato gibi insanı büyüleyen, ruhuna işleyen mekanlarını unutmak mümkün değil. Sağlam grafikler ve motion capture kullanılarak yapılmış gerçekçi animasyonlar ile de etkileyici bir oyundu. Seslendirmeler ise artık oyun endüstrisinin, sinemanın önüne geçtiğinin bir başka kanıtıydı. Yapımcılar, The Witcher: Enhanced Edition'a ekledikleri içeriğin seslendirmelerini bile ihmal etmeden, tekrar aynı aktörlerle kaydını yapmış ve bizi şaşırtmıştı. Sadece teknik veya sanatsal açıdan da değil, kendine has karakter geliştirme sistemini keşfetmenin heyecanı vardı. Oyunun güçlü yanı hikayeciliğiydi! Oyunun detaylı hikayesi, düzayak hack'n slash oyun oynamayı sevenler için değildi; bu tür oyuncular ara sahneleri hızla geçerek heba ettiler.

The Witcher: RotWW, orijinal The Witcher'in PS3 ve Xbox 360 gibi modern konsollar için sil baştan yapılmış hali olacak. Öyle port etme filan değil, evet tekrar ediyorum, sıfırdan. Orijinal The Witcher'dan bu oyuna aktarılan tek şey

AYDINLIK TARAF

- ✓ The Witcher'ın ödüllü hikayesi
- ✓ Gamepad'ler için özel olarak tasarlanan yeni dövüş ve kontrol sistemi
- ✓ Enfes grafikler ve atmosfer
- ✓ Derin RPG (Konsol için sulandırılmıyor.)

KARANLIK TARAF

- ✗ Yeni dövüş sistemi, vaatleri yerine getirebilecek mi?
- ✗ Konsol oyuncuları, derin hikaye ve uzun diyaloglardan sıkılacak mı?

hikaye olacak. Bütün oyun firmaları, bir konsoldan diğerine, konsoldan PC'ye veya PC'den konsola oyun aktararak bizi çeşitli sorunlarla uğraştırırsa da bu yapımcılar ciddi farkları. Yepyeni bir dövüş sistemi ile dinamik aksiyon



[analiz]

Güneş ışığındaki toz zerrecikleri ortası çökük merdivenlerin üzerine vurarak sinematik bir etki yaratıyor

Öne doğru eğilmiş paralarını sayan bu şişman ve kürklü tüccar bize muhtemelen bir canavarı öldürmemiz için ağırlığımızca altın teklif edecek.

İşte bu zincirli topuzla kafalar ezcek, etrafı kan gölüne çevireceğiz.

Parlayan, yansıtıcı yüzeyler eskiden beri var ama bu çok başarılı bir örnek.



Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!

WIEDZMIN, YANI WITCHER

Oyunun hikayesinin bu denli tutulmasının sebebi, Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nin çok satan kitabından uyarlanmasıydı. Kendisi, ülkesinin en çok okunan yazarlarından; şahsen romanlarını alıp silip süpürmek için oldukça heveslendim. Zaten hikayeciliği ile dünya çapında ödüller de kazanmış. Amerika veya İngiltere merkezli kültüre ara verip böyle adamların kitaplarına da dalmak lazım

ve muhteşem grafikler sunacak olan yeni bir oyun motoru, bizi bekleyen yenilikler arasında yer alıyor.

Yeni ve daha iyi grafikler> Orijinal oyunda BioWare'in Aurora motoru kullanılıyordu. Yeni oyun motorunda ise Fransız Widescreen Games firmasının çapraz platform Da Vinci oyun motoru teknolojilerinden faydalanılmış. Ekran görüntülerine bakarsanız grafiklerin ne kadar muhteşem olduğunu fark edersiniz. Dinamik hava efektleri, dinamik ışıklandırma ve gölgeler sayesinde yeni motorun sunduğu grafikler PC versiyonunu gölgede bırakıyor.

Oyunun dövüşleri çok daha dinamik ve akıcı olacak. Kontroller konsollara özel hazırlanıyor; oyun, PS3 ve Xbox 360 platformlarının kendi gamepad'lerinin sunduğu farklı özelliklerden yararlanıyor. Dövüşlerin sağlam olacak olmasının bir sebebi de oyunda eskisine göre yüzlerce daha fazla hareket ve saldırı animasyonu bulunacak olması. Düşmanlar yeni hareketler yapabilecekler, davranışları daha çok değişecek ve genel olarak daha saldırgan olacaklar. İnsan düşmanlara karşı yine çelik kılıçlar kullanırken, insan olmayanlara karşı gümüş kılıç kullanmak gerekecek. Kılıç kullanırken altı farklı stilimiz, dövüşte daha çok seçeneğimiz olacak. Hikayedeyse kararlarımız yine oyunun gidişatını etkileyecek. İyi ile kötü arasında değil, kötü veya daha az kötü seçenekler arasında seçim yapmamız gerekecek. Oyun tatmin edici ve 40 saatlik bir temel oynanış süresi sunacak ancak oyuna ilgili her şeyi keşfetmek, 80 saatin üzerinde vakit alacak.

RPG oynamak için her zaman PC'yi yeğlesem de bu -konsola özel- oyunu da alır, zevkle oynarım. Yapımcılar da konsol oyuncusunu da artık daha derin oyunlar istediğini düşünüyor olmalı. Eh, artık vakti gelmişti değil mi? Heyecanla bekliyorum. 🎮

Muhteşem bir RPG, konsol oyuncularını ile buluşacak. Derin hikaye, harika diyalog seçenekleri ve dinamik, heyecanlı dövüşler, sağlam bir oyun motoru sayesinde bu oyunda birleşecek. Harika bir oyun olacağına eminiz ama konsolcuya ağır gelmesin?



İşte kıyafeti etkileyici, PoP'tan çıkmış gibi duran haremliği elfvari, rol aldığı oyunun ismi fantastik olan bir elf kralı; kılıçları neden yere koymuş anlayamadık ama...

Malum, "yapımcı" dediğimiz insanların evi ve ailesi yoktur; aynı şekilde karneleri veya final sınavları da yoktur. Aslında kendilerinin var olmadığını da söylebiliriz. Ancak onların notları dünyadaki milyonlarca oyuncu tarafından verilir ve ne olursa olsun o çuvala sığmaz yalanları...

Varan 1: Legendary

Ne dediler? "Tarihimizde Turning Point gibi bir facia olsa da bu bizim dönüm noktamız olacak gerçekten de mitolojiden aldığımız unsurları başarılı bir şekilde işleyerek size epik anlar yaşatacağız."

Ne oldu? Koskoca Pandora Kutusu'nu 'Ufuk'un da yorumuyla "içinden yaratıklar çıkan bir Pokeball" yapan Spark Unlimited kötü kontrollerini; utanmasa miyavlayarak ateş edecek tabancaları sunan ses efektleri ve tanımlanamayan ama aynı zamanda görünmeyen cisimlerle piyasa sürüyor; çık.

Varan 2: The Last Remnant

Ne dediler? "Biz değil miyiz onlarca JRPG'yi size bal gibi de oynatan, biz değil miyiz sınırlı teknolojilerle harikalar yaratan? Size dünyayı kurtarmak üzere seçilmiş yeni gencimizi gönderiyoruz; geri-niye oyuna bırakın"

Ne oldu? Artık beni iyice sıkıyan benzer senaryosuyla, kontrolün bizde olmadığı yardımcı parti elemanlarıyla beklentileri hiç de karşılayamamış bir oyundu The Last Remnant; son zamanlarda oyunlarıyla iyice gündemden düşen Square Enix'in hanesine bir eksi daha yazdı ne yazık ki. Umutlar da yine Final Fantasy serisine kaldı.

Varan 3: Dragon Ball Z: Infinite World

Ne dediler? "Sadece serinin hayranlarına değil, herkese hitap edecek bir oyun üstünde çalışıyoruz; önceki oyunlarımızdan derslerimiz aldık ve bu sefer konu akışını desteklemek için Dragon Ball animelerinden sahneler de kullanacağız. Yepyeni bir oyunla karşınızdaki olmasak şerefsiziz!"

Ne oldu? "Tamam, oyunda Anime ara videoları koymak başarılı bir plan olabilir; ancak aynı oyunu yüzlerce kez piyasaya sürmek size ne katıyor Namco Bandai, soruyorum. Hoş hala her çıkan oyununu takip eden arkadaşlarım da var ama bu yöntemle bu değirmen dönmez dostlar; benden söylemesi.

Varacak 1: Jumpgate Evolution

Ne dediler? "Gerçek bir uzay MMO'su ile karşı karşıyasınız; ticaret, savaş, sıçrama rampaları... Her şey var bu dünyada ve her tür oyuncu için alışması basit ama ustalaşmanın da ödüllendirildiği bir sistem üstünde çalışıyoruz."

Ne olacak? Adını hiç duymadığım bir yapımcının, adını duymadığım bir oyunu; özgün bir proje olsaydı yine yaratıcı bir stüdyo şeklinde bir düşünceye girebilirdim ama şu haliyle hiçbir yenilik sunmayan, vasat bir proje gibi kokuyor. Siz Star Wars'u bekeyin, hepimize yetecek o.

Varacak 2: Elven Legacy

Ne dediler? "İnsan ve elf olarak oynayabileceğiniz, çizgisellikten alabildiğine uzak bir strateji oyunu olacak Elven Legacy. Hatta orkları bile ekliyoruz ve onlara özel görevler de koyacağız, size renkli ve taktiksel bir yapının sunabileceği her şeyi sunmaya hazırlanıyoruz."

Ne olacak? Müziklerinin kalitesi değişse de Power Metal gruplarının isimleri genellikle çok kolpa olur; birkaç harf değiştirerek yeni bir şey yaratıklarına inanırlar genelde. İşte bu yapımcının mantığı da aynısı, ismin başına Elven koymakla o evren fantastik olunmuyor ne yazık ki.

Varacak 3: Rock Revolution

Ne dediler? "Piyasadaki müzik ve ritm oyunlarının iyi yönlerini inceleyip onlara yeni özellikler katıyoruz; 'Jam Seeşin'larımızı efsane, bateri pakedimiz destan olacak; ama asıl amacımızın içinde bol para dönen bu yeni türden pay almak olduğunu kimseye söylemeyin sakın."

Ne olacak? Bas, bateri, gitar üçlemesini şu ana kadar kullanılmış Guitar Hero veya Rock Band'den hiçbir farkı olmadan sunmak Konami'ye ne katacak bilemiyorum; üstelik GH de zaten son oyununda şarkı yaratma imkanı sunmuştu ve ben açıkçası birkaç tuşlu bir oyun gitarıyla nasıl doğaçlama çekeceğimizi çok merak ediyorum...

YAPIM Sony
DAĞITIM Sucker Punch
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS3
ÇIKIŞ TARİHİ İlkbahar 2009
WEB www.suckerpunch.com



AYDINLIK TARAF

- ✓ Çizgi roman tarzındaki sunum
- ✓ Kahramanın farklı güçleri ve bunların oyuna yediriliş şekli
- ✓ Duvarlarda koşabilme, oradan oraya zıplayabilme, çatıları "parkour" alanına döndürebilme olanağı

KARANLIK TARAF

- ✗ Çok eğlenceli gözükmesine rağmen orijinal özelliklere sahip değil

SİLAHLANMAYA HAYIR!

Bu oyundaki silahlarınız, elektrik şokuyla düşmanları kömüre dönüştürme, telekinetik güçlerle nesnelere fırlatılabilme özellikleri ve tekme-yumruk adımı verdiğimiz "eski" sistem. Yani düşmanlarınızın taşıdığı hiçbir silahı taşıyamıyorsunuz. Bunun nedeni ise kahramanımızın bu silahlara dokunduğunda, sahip olduğu güç yüzünden silahları bozuyor oluşu.

BU ARKADAŞ KAÇ MUMA TEKABÜL EDİYOR?

Infamous

Bir noktadan diğerine yürümem gerektiği zamanlarda, zaman zaman düşünürüm: Eğer bir süper güce sahip olma şansım olsaydı, nasıl bir tercih yapardım... Bir seçim yaptıktan sonra da onu nasıl kullanacağımı düşünmeye başlarım. Hatta o an bulunduğum yerde o güçle neler yapabileceğimi gözden geçiririm, saçma sapan gaza gelirim, geldiğim gazla da kalırım olduğum yerde. (Hiç büyüyemedim; hiç...)

Misal bir Raiden, bir Electro gibi elimden, kolumdan elektrik saçabilseydim... İlk iş gidip bir trafo patlatırdım. Neden? Çünkü gücümü bir şeylerin üstünde denemem lazım. Bunun ardından hemen, tehlikeyle dolu bir hududa gider ve

kendine son derece güvenen biri edasıyla sağa sola sataşırdım. (Eğer onlar bana daha önce sataşmazsa.) Burada güçlerimin canlılar üzerindeki etkisini test eder ve... Büyük ihtimalle bir katil olarak çıkardım o mahalleden. Peşimde polisler, içimde vicdan azabı ve suçluluk duygusuyla, yepyeni gücümle birlikte, yeni ve sefil hayatıma devam ederdim. İşte bu yüzden ki süper güçlerim yok; bu nedenle bana her gün teklif edilen süper güçleri reddediyorum ve bu sebeple akıl hastanesiyle iliştiğim bir türlü kesilmiyor. Evet, hepsi bu gerekçelerle...

Yıkılmış bir şehirde, tek başına...> Farz-ı meral, Cole adındaki vatandaş da aynı benim hayallerimdeki gibi ellerinden elektrik, yıldırım klozu (Fırat?) ve türevi mavi - beyaz, cayır cayır yakan ışıklar saçabiliyor. Bunu nasıl yaptığını, neden böyle bir güce sahip olduğunu, bunların hiçbirini bilmeden...

Aslında ortada şöyle bir durum var: Empire City'de görev yapan, sıradan bir kurye Cole fakat günlerden bir gün, taşıdığı paketlerden bir tanesi şehrin göbeğinde infilak ediyor ve zavallı dostumuz iki hafta sürecek olan bir komaya giriyor. Komadan çıktığında, şehrin ortasında bir krater oluştuğunu görmenin yanında, Empire



Cole, dışarı çıkışı bulunmayan Empire City'de günbatımını izliyor. Belki yeni bir gün, yeni bir umut olacaktır...

City halkının da değişime uğradığına şahit oluyor. Silahlı mutant'lara dönüşen vatandaşlar devlet tarafından, Empire City'den dışarı çıkamayacak şekilde izole ediliyor ve şehir, onların oyun sahasına dönüşüyor.

Cole, kardeşini kaybeden kız arkadaşı Trish ve bir şehir dolusu yaratıkla uğraşmak zorunda. Neyse ki ona yardım eden bir arkadaşı, Zeke var. (Hayır, oyun boyunca yanınızda dolaşmayacak.) Cole'un bu şehirden çıkması ve durumu açıklığa kavuşturması gerekiyor; acaba ona yardım etmek ister miydiniz?

Ekstrası da var! Karakterimizin elektrikle haşır neşir

HER YERDE AKROBASİ

Belki hala Mirror's Edge'in veya Prince of Persia'nın dünyasındasınız ama bilmeniz gereken bir şey var; akrobasi ve "parkour" heyecanı Infamous'da da karşımıza çıkacak. Cole, orijinalinde duvarlara tırmanan, çatı tepelerinde koşan, bayrak direklerinde fırlır dönen bir insan. Yani bu tip bir aktiviteye girmeye yeni güçlerine kavuştuktan sonra başlamış değil. (Tebrik ediyorum kendisini.) Bunun oyundaki etkisi de elbette büyük olacak.

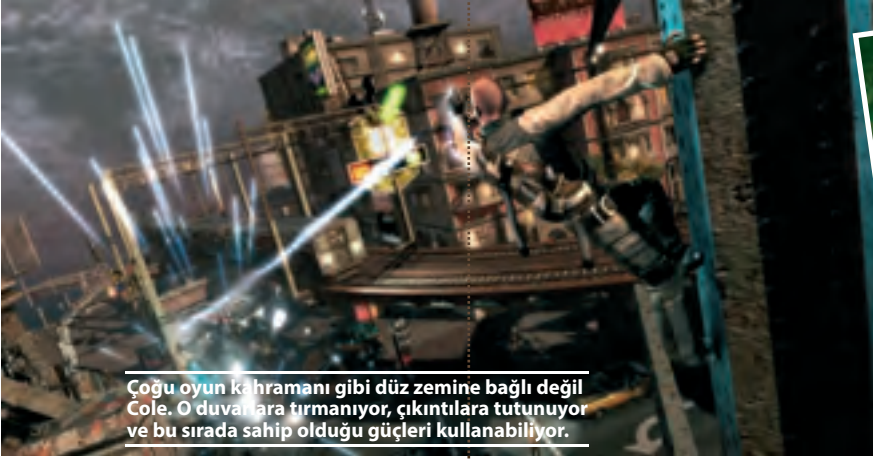
Şöyle ki açıp baktığımızda bu oyunun sıradan bir aksiyon oyunu olduğunu düşünüyorsunuz; ellerinde şimşekler çaka çaka ilerleyen bir adamın, düşmanlarını kızartarak ilerlediği, bir parapet duvara denk geldiğinde bir santim dahi ilerleyemediği, odun kıvamında hareket ettiği bir oyun... Fakat Sucker Punch -biraz da Sly Raccoon'dan edindiği tecrübeyle- Cole'un bir sunta kıvamında ilerlemesine engel oluyor ve onun yerden metrelerce yüksekte hareket edebilmesine, atlayıp zıplamasına olanak tanıyor. Üstelik Cole'un bu tip akrobatik hareketlerdeki animasyonları o kadar güzel hazırlanmış ki her türlü duruma uygun farklı şekillere girdiğini görebiliyorsunuz.



Bİ'Şİ DİCEM

Bu tip sahnelerde frame rate düşmesin artık yahu. Artık oyunları optimize etmeyi öğrengin firmalar!





Çoğu oyun kahramanı gibi düz zemine bağlı değil Cole. O duvarlara tırmanıyor, çıkıntılara tutunuyor ve bu sırada sahip olduğu güçleri kullanabiliyor.



olduğunu anladığınıza inanıyorum. Düşmanlarını tekme tokat da bertaraf edebilen kahramanımız, genellikle ellerinden çıkan elektrik gücüyle bunu sağlamaya çalışacak. Ne var ki Cole sağa sola elektrik saçtığı yoruluyor. Yorulunca da görüntü siyah-beyaza doğru kayıyor ve anlıyorsunuz ki bir düşmanla daha karşılaşsanız, işiniz bitecek. Cole'un bu durumdan kurtulması için kendini şarj etmesi gerekiyor. Evet, aynen bir cep telefonu gibi, Cole şarja giriyor. Bunu yapmak için çeşitli telefon kulübelerin, arabaları, elektrik panolarını ve hatta insanları kullanabiliyorsunuz. Haritada da mavi birer gösterge olarak gözükünce bu bölgeleri her zaman göz önünde bulundurmanız gerekecek zira Cole, düşmanlarını yumruk ve tekmelerle patakla konusunda pek başarılı sayılmaz. Güçlü saldırılar da Cole'u kısa sürede yorduğu için bir gözünüz her daim şarj bölgelerinde olacak.

Peki nedir Cole'un sahip olduğu bu güçler? Ellerinden elektrik topları fırlatabiliyor Cole. Bu yetmediğinde, bir ışın şeklinde elektrik gönderiyor. O da yetmiyor, telekinetik güçlere sahip olduğunu kanıtıyor, en yakındaki arabayı kaldırıp düşmanın üstüne fırlatarak. Yeri geliyor bir binanın tepesinden meteor gibi yere iniyor, etrafında ne var, ne yok patlatıyor, yeri geliyor attığı bölgeye yapışan ve belirli bir süre sonra patlayan

bir "elektrik bombası" atıyor. Tecrübe puanı kazandıkça kendine yeni yetenekler ekleyebilen kahramanımız, oyunun sonlarına doğru Raiden'dan farksız bir hal alacak gibi gözüküyor.

Tabii siz güçlendikçe düşmanlarınız da güçleniyor. Zaten en başından beri pek de zayıf olmayan düşmanlar, hızlı hareket ettikleri ve oyunda bir "hedefe kilitlenme" özelliği olmadığı için her zaman büyük bir mücadele olarak görülecek. Reaper adındaki bu düşmanları yenebilmek için açıklarını yakalamak ve yanlışlarını kollamak gerekecek ve bunu yaparken özel güçlerinizi mümkün olduğunca az ve öz kullanmaya özen göstereceksiniz.

İyi ya da kötü> Aynı Bioshock'ta olduğu gibi, Infamous'da da etik kararlar vermemizin gerektiği zamanlar olacak. Mesela yerde can çekişen bir vatandaşı kurtaracak mısınız yoksa vücudunun ürettiği bir gıdım elektriği emerek onun hayatına son mu vereceksiniz? Bu tip seçimler sizi nereye götürecektir, onu henüz öğrenemedik ama Cole'un karanlık veya aydınlık tarafa doğru kaymasında etkileri olacak.

PS3'ün iyi oyunlarından biri olacağı su götürmez bir gerçek olan Infamous, aynı zamanda aksiyon oyunlarından hoşlanırları da ziyadesiyle mutlu edecek. (Bayağı eminim bundan.) Hatta sırf bu oyun için PS3'e sempati bir ölçüde arttı. Sucker Punch'i şimdiden tebrik eder, oyunun incelemesinde yeniden buluşmak üzere der ve en yakındaki prize çelik makasını sokmak üzere harekete geçirim. 🎮

Heroes izleyen insanlardan biriyse veya daha da iyisi, çizgi romanlarla aranız iyiyse Infamous mutlaka ilginizi çekecektir. Hele ki PS3'te oynayacak oyun bulamıyorsanız... İşte o zaman Infamous listenizin üst sıralarına gelecek türde bir oyun.



Kahramanımızın sahip olduğu güçler aynı anda hem insanları, hem de makineleri etkiliyor; tam bir cümbüş geliyor ekranlara.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Yeni yıla girmişken bir yılbaşınızı kutlamadım. Futbola kafayı bozmuşum ki araya bir kutlama cümlesi bile sıkıştırmadım. Neyse, çok fazla gecikmiş sayılmam; yeni yılınız kutlu olsun! Hemen ardından lafı çok fazla dolandırmadan, ülkenizde başıma gelen ilginç olaylar silsilesinden bahsetmek istiyorum.

Ocak ayının ikinci haftasında Türkiye'yi ziyaret etme şansım oldu yeniden. Her zaman olduğu gibi beni evinde ağırlayacak kişi Fırat'tı. Önce beni havaalanından aldı, sonra da direkt evine götürdü. Uçağım biraz rötarlı indiği için saat geç olmuştu ve hem bu gecikme, hem de yol yorgunluğu nedeniyle evde kalmayı tercih ettim. Ertesi güne Cuma'ydı, Fırat'ın değişimiyle "Taksim günü". Günün tamamını evde geçirdikten sonra akşama doğru yola çıktık ve Taksim'e vardık. İlginc olaylar silsilesiyle bu andan itibaren başladı zaten.

Misafir olmama ve çevreyi pek bilmememe rağmen mekan seçimini bana bırakan Fırat, ne kadar büyük bir hata yaptığını daha sonra anlamıştır herhalde. Girişi ışıl ışıl bir mekan buldum ve içeri girmek istedim. Fırat da buranın düzgün bir yer olduğunu ancak içeri giremeyeceğimizi söyledi. Bense bunun nedenini anlamadan ve sorgulamadan direkt kapıya yöneldim ama... Mekanın kapısında çalışan arkadaşlar yanımda bir bayan olmadığı için bizi içeri alamayacaklarını söylediler. Her ne kadar yurtdışında da zaman zaman bu tip uygulamalarla karşılaşsam da ilk tercihim olan yere girememek üzdü beni. Bu durumda seçim şansını Fırat'a bıraktım ve beni oldukça kalabalık bir yere götürdü.

Neyse ki Fırat'ı tanıyan mekan çalışanları, bir önceki mekanda başımıza gelen olayın tekrarlanmamasını sağladılar. İçeri girdiğimizde birkaç kadeh bir şey içtikten sonra tatilin ve ortamın keyfini çıkarmak istedim. Tam bu anda Fırat'tan bir uyarı daha geldi: "Bizim kızlara hiç bulaşma, uğraştığına değmez..." Yine anlamamıştım. Sorun ne ki? Yaşam mı? Yabancı olmam mı? Yoksa kontrolü kaybedeceğimden mi korkmuştu? Bu mümkün değildi çünkü fazlasıyla ayıktım. Gözüme genç bir kıza kestirdim (Yanlış anlaşılmasın.) ve hemen yanaştım. Maalesef kendisine selam vermeme terslenmem bir oldu. Oldukça nazik bir şekilde kendisine "Merhaba." dedim ama agresif bir tutum, anlamsız bir surat ifadesi ve... Durup dururken terslenmişim. Sanırım Fırat da kurduğu cümleyle tam olarak bunu kastetmişti ve haklılığın verdiği mutlulukta gülmeye, bana takılmaya başladı. Sinirlenmemiştim, sadece şaşırılmıştım. Yine de tatmin olmamış ve durumu kabullenmek istememişim. Bir saat kadar sonra bir köşede oturan iki kız ilişti gözüme. Bu kez yalnız gitmek yerine Fırat'ı da peşime takıp şansımı denemeye karar verdim. Masaya yanaştık, yine selam verdim ve yine aynı sonuç.

Hey! Sizin derdiniz ne! Alt tarafı biraz muhabbet etmek istiyordum. Nedir bu tutumun sebebi? Dünyanın en bulunmaz kızları mısınız? Yoksa herkesin sizin için deli olduğunu mu sanıyorsunuz? Sizinle muhabbet etmek isteyen herkese karşı tavrınız bu mu? İkinci denemeden sonra sinirlenmişim işte.

Sonuç: Fırat'ın ilk başta yaptığı uyarıyı dikkate almalı ve hiç bulaşmamalıydım. Ne hali varsa görmeliydi o kızlar. Üstelik bu tersleme aksiyonu sayesinde havalara hava katlamalarına sebep oldum. Nerede o ülkemin ve Avrupa'nın sıcakkanlı, insani, hiçbir saçma düşünceye kapılmadan sadece muhabbet edebilecek olgunluktaki kızları...

Legoe Odaburda
lodaburda@level.com.tr



YAPIM Volition
DAĞITIM THQ
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ikinci çeyreği
WEB dev.volition-inc.com/Games

DIKKAT! TEPENİZE YIKILABİLİR!

Red Faction 3: Guerilla

Yapımcı Volition'un derdi ne yazık ki hiçbir zaman Bioshock'taki Rapture gibi detaylarla dolu, sanat eseri niteliğinde bir oyun alanı yaratmak olmadı. Volition'un tek amacı oyunda her yeri yıkılabilir, yok edilebilir yapmak! Ancak bir türlü hayallerindeki özellikleri monitörlerimize yansıtmayı beceremediler. Konu RF olduğunda oyun dergilerinde, web sayfalarında, hatta kahve molalarında tutulmayan sözlerden, havada kalan vaatlerden hep bahsedildi. Ama bu kez bir şeyler değişiyor; okumuş, adam olmuş bir yapay zeka ve yanakları mincırılasi bölüm tasarımlarıyla oyuncuların karşısına çıkmaya hazırlanıyor RF3. Eh elimizde değil, içeri buyur ediyoruz biz de onu...

50 Yıl Sonra> Volition'u anlamak gerçekten de güç... Bir yandan Yalancı Çoban'a çıkan adlarını temiz çıkarmak adına seriye yenilikler yağıdırıyorlar. Satan ve bir şekilde sevmeyi başarmış formüllerini değiştirerek, oyun dünyasına yeni bir şeyler kazandırmak uğruna görülmemiş riskler alıyorlar; ama yine de her basın toplantısında ısrarla üzerinde durdukları konu, Geo-Mod fizik teknolojisini... Yahu oyunun türünü değiştirmişsin, önce bir onu söylese!

Evet, artık RF bir FPS değil, bir TPS (Üçüncü kişi görüş açısından oynayacağız yani artık, aynı Max Payne gibi.) olarak piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. Bunun temel sebebi ise oyuncunun, oyuna eklenen özelliklerin daha çabuk farkına varması ve daha efektif bir şekilde kullanması. Biraz uzun olacak ama bu durumu şu şekilde açıklayabiliriz: RF3: Guerilla'nın fon olarak kullandığı

Mars üssü, tam olarak bir rakam verilirse de, yaklaşık olarak Saint's Row'un oyun alanının iki üç katı büyüklüğünde. Biz bu dünyada kaderimizi tayin etmek ve senaryo gereği yeni insanlarla tanışmak için radyo sinyallerini takip edeceğiz. Şimdi durup bir düşünelim; oyuna eklenen onlara araç, iki fraksiyon arasında yıllardan beri süregelen bir savaş ve bu açık uçlu dünyayı istediğiniz gibi şekillendirmenize olanak tanıyan gelişmiş bir fizik motoru mevcut. Volition tüm bu özelliklerden daha çok keyif alabilmemiz ve çevremizde bizden bağımsız olarak gelişen olaylar üzerinde daha çok hâkimiyet kurabilmemiz için görüş açımızı genişletmeyi tercih etmiş; çok da iyi yapmış bence. Aksi halde patlayan kocaman bir köprü'nün bize sunduğu eşsiz bir havai fişek gösterisini kaçırdığımız maazallah!

Bol bol silah> RF3: Guerilla'nın iddialı olduğu başka bir konu da cephaneliğindeki

ÇEŞİT ÇEŞİT ARAÇLAR



Guerilla'yı, serinin diğer oyunlarından ayıracak bir başka önemli etmede, bu kez araçların oyunun gidişatı hususunda çok daha efektif bir rol alması olacak. Bildiğiniz üzere Alec koşacak, zıplayacak, zarar verecek ve tüm bu atletik yeteneklerini araçları çalmak içinde kullanacak elbette. APC'ler, kargo kamyonları, buldozerler ve ayağını gerçek anlamda ayağını yerden kesmek isteyen oyuncular için Jetpack'ler, oyunda hazır ve nazır olacak araçlar arasında.

Tamam, bir fizik motoru geliştirmişsiniz ama hep yıkım, hep yıkım. Ayrıca çekiçle mi yaptık biz bunu?

Hiçbir şeyin patlamadığı, sakin, durağan bir RF3 görseli bilen biri varsa, beri gelsin lütfen.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Kamera açısının değişebilmesi
- ✓ Onlarca araç ve yeni silah
- ✓ Geo-Mod sonunda bir şeye benzemiş gibi görünüyor

KARANLIK TARAF

- ✗ Volition'un daha önceki başarısızlıkları yüzünden insanın tüm bunlara inanası gelmiyor
- ✗ Oyunun beta versiyonundaki oynanış çok çığ ve oyun çıkana kadar düzelmeyebilir

silah sayısının çokluğu oluyor. Listeye şöyle kısaca bir göz atacak olursak, makineli tüfek taretleri, roket taretleri, el bombaları, makineli tüfek ve en ilginç balyoz gibi silahlar görüyoruz. Yalnız bunların içinde "Grinder" isimli ev yapımı, çevreye bıçaklar fırlatan bir silah var ki, Geo-Mod'un sınırsız fizik hesaplamalarıyla birleşerek oyunun tüm çehresini değiştirebilecek nitelikte. Fırlattığı kılıçlar, vuruş açısına göre objelerin üzerine saplanıp kalıyor ve biz de bu kılıçları merdiven gibi (Cüneyt Ağabey de yapmıştı bu numarayı bir filmde, ama o oklarla yapmıştı tabii.) kullanabiliyoruz.

Yazının son düzlüğüne gelirken, biraz da serinin diğer oyunlarını da içine alarak bir girdaba dönüşen RF lanetinden dem vurmak istiyorum. Bu yazıya başladığım gün MP3 çalarımı kaybettim, hemen akabinde ise gül gibi baktığım ve yıllardır hiç sorun çıkarmadan çalışan kulaklığım bir anda bozuldu. Eğer oyun daha çıkmadan bunları başarabiliyorsa, çıktığında yapacaklarını düşünmek bile istemiyorum. Allahtan gerçek hayatta Geo-Mod gibi gerçekçi fizikler sunan herhangi bir motor yok; yoksa hepimiz yanardık vallah!

Volition son oyunla birlikte oyunculara çok fazla şey vaat ediyor. Ne yazık ki hepsinin altından alınlarının aklıyla çıkmaları çok güç görünüyor.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

| PC | | |
|---|---------------|--------------------------|
| 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 |
| Drakensang: The Dark Eye | RPG | DTP |
| East India Company | Strateji | Lighthouse Interactive |
| 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 |
| Officers | Strateji | Tri Synergy |
| Pristonfall 2: The Second Enigma | RPG | Wicked Interactive |
| Rise of the Argonauts | RPG | Liqueid Entertainment |
| Silent Hill: Homecoming | Aksiyon | The Collective |
| Street Fighter IV | Dövüş | Capcom |
| The Orb and the Oracle: Dungeon Lords | RPG | Dreamcatcher Interactive |
| The Sims 3 | Simülasyon | EA Games |
| The Wheelman | Aksiyon | Tigon Studios |
| Warfare | Aksiyon | GFI |
| Warhammer 40,000: Dawn of War II | Strateji | Relic |
| War Leaders: Clash of Nations | Strateji | Enigma |
| Women's Murder Club: A Darker Shade of Grey | Adventure | Elephant Entertainment |
| X-Blades | Aksiyon | SouthPeak Games |
| Zeno Clash | Aksiyon | ACE Team |
| MART | | |
| Aion: The Tower of Eternity | MMORPG | NCSOFT |
| Anno 1404 | Strateji | Ubisoft |
| BattleForge | Strateji | EA Phenomic |
| Company of Heroes: Tales of Valor | Strateji | Relic Studios |
| Damnation | FPS | Codemasters |
| Dragon Age: Origins | RPG | BioWare |
| Dungeon Hero | RPG | Firefly Studios |
| Empire: Total War | Strateji | Creative Assembly |
| Grand Ages: Rome | Strateji | Haemimont |
| Heist | Aksiyon | Codemasters |
| Monsters vs. Aliens | Aksiyon | Beenox |
| NecroVision | FPS | The Farm 51 |
| Red Faction: Guerrilla | FPS | Volition |
| Return to Mysterious Island 2 | Adventure | Kheops Studios |
| Rogue Warrior: Black Razor | FPS | Bethesda Softworks |
| ShellShock 2: Blood Trails | FPS | Eidos Interactive |
| Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper | Adventure | Frogwares |
| Spore: Galactic Adventures | Simülasyon | Maxis |
| The Godfather II | Aksiyon | EA |
| NİSAN | | |
| Championship Manager 2009 | Spor | Beautiful Game Studios |
| Champions Online | MMORPG | Cryptic Studios |
| MAYIS | | |
| Arma 2 | Taktiksel FPS | Bohemia I. Studio |
| PS2 | | |
| ŞUBAT | | |
| Ar tonelico 2 | RPG | Banpresto |
| Coraline | Adventure | Papaya Studio |
| M&Ms Adventure | Adventure | Destination Software |
| Ski and Shoot | Spor | 49Games |

| Tomb Raider Underworld | Aksiyon | Crystal Dynamics |
|------------------------------|---------|--------------------|
| Totally Spies! Totally Party | Parti | OUAT Entertainment |
| MART | | |
| Dynasty Warriors: Gundam 2 | Aksiyon | Omega Force |
| Major League Baseball 2K9 | Spor | Kush Games |
| MLB '09: The Show | Spor | SCEA |
| Monsters vs. Aliens | Aksiyon | Beenox |
| Samurai Shodown Anthology | Dövüş | SNK Playmore |
| Trivial Pursuit | Eğlence | EA |

| MAYIS | | |
|--------------------------|-----------|---------------------|
| Up | Adventure | THQ |
| X-Men Origins: Wolverine | Aksiyon | Amaze Entertainment |

| PS3 | | |
|---|---------------------|------------------------|
| 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 |
| Killzone 2 | FPS | Guerrilla |
| Rise of the Argonauts | RPG | Liqueid Entertainment |
| Sacred 2: Fallen Angel | RPG | Ascaron |
| ShellShock 2: Blood Trails | FPS | Eidos Interactive |
| Street Fighter IV | Dövüş | Capcom |
| The Wheelman | Aksiyon | Tigon Studios |
| X-Blades | Aksiyon | SouthPeak Games |
| Vampire Rain: Altered Species | Aksiyon | Artoon |
| MART | | |
| Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena | FPS | Starbreeze Stud. |
| Damnation | Aksiyon | Blue Omega |
| Dynasty Warriors: Gundam 2 | Aksiyon | Omega Force |
| Eat Lead: The Return of Matt Hazard | Aksiyon | Vicious Cycle |
| Monsters vs. Aliens | Aksiyon | Beenox |
| Red Faction: Guerrilla | FPS | Volition |
| Resident Evil 5 | Aksiyon | Capcom |
| Sacred 2: Fallen Angel | RPG | Ascaron |
| Stormrise | Strateji | Creative Assembly |
| The Godfather II | Aksiyon | EA |
| To End All Wars | FPS | Kuju Ent. |
| WWE Legends of WrestleMania | Spor | THQ |
| NİSAN | | |
| Dark Void | Aksiyon | Airtight Games |
| Prototype | Aksiyon | Radical Entertainment |
| The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena | FPS | Atari |
| MAYIS | | |
| Terminator Salvation: The Videogame | Aksiyon | Grin |

| XBOX 360 | | |
|---------------------------------------|---------------------|------------------------|
| 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 |
| Onechanbara: Bikini Zombie Slayers | Dövüş | Tamsoft |
| RACE Pro | Yarış | SimBin |
| Rise of the Argonauts | RPG | Liqueid Entertainment |
| Sacred 2: Fallen Angel | RPG | Ascaron |
| ShellShock 2: Blood Trails | FPS | Eidos Interactive |
| Street Fighter IV | Dövüş | Capcom |
| The Wheelman | Aksiyon | Tigon Studios |
| X-Blades | Aksiyon | SouthPeak Games |

| MART | | |
|-------------------------------------|----------|-------------------|
| Damnation | Aksiyon | Blue Omega |
| Deer Hunter Tournament | Spor | Atari |
| Dungeon Hero | RPG | Firefly Studios |
| Dynasty Warriors: Gundam 2 | Aksiyon | Omega Force |
| Eat Lead: The Return of Matt Hazard | Aksiyon | Vicious Cycle |
| Halo Wars | Strateji | Ensemble Studios |
| Monsters vs. Aliens | Aksiyon | Beenox |
| Red Faction: Guerrilla | FPS | Volition |
| Resident Evil 5 | Aksiyon | Capcom |
| Star Ocean: The Last Hope | RPG | Tri-Ace |
| Stormrise | Strateji | Creative Assembly |
| The Godfather II | Aksiyon | EA Games |
| To End All Wars | FPS | Kuju Ent. |
| WWE Legends of WrestleMania | Spor | THQ |

| NİSAN | | |
|---|---------|-----------------------|
| Champions Online | MMORPG | Cryptic Studios |
| Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena | FPS | Starbreeze Std. |
| Prototype | Aksiyon | Radical Entertainment |

| MAYIS | | |
|-------------------------------------|---------|------|
| Terminator Salvation: The Videogame | Aksiyon | Grin |

| PSP | | |
|-----------------------------------|---------|----------------------|
| ŞUBAT | | |
| LocoRoco 2 | Bulmaca | SCE Studios Japan |
| Mana Khemia: Student Alliance | RPG | Gust |
| Petz: Saddle Club | Eğlence | Digital Kids |
| Prinny: Can I Really Be the Hero? | Aksiyon | Nippon Ichi Software |

| MART | | |
|-------------------------------------|----------|---------------------------|
| Air Conflicts: Aces of World War II | Uçuş | Graffiti Entertainment |
| Brave: A Warrior's Tale | Aksiyon | Collision Studios |
| Dynasty Warriors: Strikeforce | Aksiyon | Omega Force |
| Hammerin' Hero | Platform | Irem Software Engineering |
| Major League Baseball 2K9 | Spor | Kush Games |
| Martial Arts: Capoeira | Dövüş | Twelve Interactive |
| MLB '09: The Show | Spor | SCEA |
| Phantasy Star Portable | RPG | Alfa System |
| Resistance: Retribution | FPS | Sony Bend |
| Samurai Shodown Anthology | Dövüş | SNK Playmore |
| Scrabble | Eğlence | EA |

| NİSAN | | |
|------------------------|-------|--------------|
| Dragon Ball: Evolution | Dövüş | Namco Bandai |

| MAYIS | | |
|--------------------------|-----------|---------------------|
| Up | Adventure | THQ |
| X-Men Origins: Wolverine | Aksiyon | Amaze Entertainment |



SPORE

İddialı yapım Spore ile işiniz bitti mi bilemiyoruz ama Will Wright bu konuyu kapatmaya niyetli değil. Bahar aylarında piyasada olması beklenen Spore eklenti paketi, Spore Galactic Adventures duyuruldu ve herkes gözünü San Francisco'da yapılacak olan tanıtıma dikti.

BIOSHOCK 2

2K Games'in başkanı Christoph Hartmann, BioShock 2 hakkında konuşmak yerine, yeterli malzemeyi ayarlayabilirlerse oyunu tam altı bölüme yayabileceklerini açıkladı. Star Wars'un altı bölümden oluşan yapısını örnek gösteren Hartmann, BioShock'in da böyle bir potansiyele sahip olduğunu vurguluyor.

THE PATH

Aureia Harvey ve Michael Samyn, geçtiğimiz yıllarda hem hayatlarını birleştirdi, hem de işlerini. Birlikte kurdukları Tale of Tales firması ile de son üç yıldır The Path isimli, korku / adventure oyunu üzerinde çalışıyorlar. Özellikle hikayesi ve görsel anlatımı çok kuvvetli olan bu oyun sonunda beta aşamasında ve çıkış tarihi çok yakında açıklanacak.

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU YAZAN ALİ GÜNGÖR



WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR

Kafiri öldür, mutantı yak, temiz olmayanı temizle!

AYDINLIK TARAF

- + Heyecanlı, kısa ve aralarında seçim yapılabilen çok sayıda görev
- + RPG unsurlarıyla zenginleşmesi; hayatta kalıp tecrübe kazanan üniteler, level atlayan komutanlar
- + Muhteşem grafikler; piyade, zırh ve bina ölçeklerinin daha gerçekçi oranlarda olması
- + Gelişmiş fizikler, derinlemesine etkileşimli, stratejinin parçası haritalar

KARANLIK TARAF

- Yakın dövüş ve menzilli saldırular arası denge iyi kurulabilecek mi?
- Taraflar arası denge ve ünite güçleri arasındaki oranlar nasıl olacak?
- Bütün ırkların tek oyunda olmaması büyük olasılık; bütün tarafları açmak için muhtemelen görev paketlerinin çıkmasını bekleyip almak gerekecek



Yıldızlara yayılan insanoğlu, çağlar ve bin yıllar süren savaşlardan sonra yeni bir karanlık döneme girmiştir. Teknoloji, batıl inançlarla karışmıştır. Uzay gemilerinin motorları, silahlar ve zırhlar muskalarla, dualarla süslüdür çalışmalarını için! Ayinlerle ve dualarla yürür her şey, bürokrasinin çarkları milyonlarca gezegende trilyonlarca insanı aynı dualar arasında ezip geçer. İnsanoğlunun olduğu yerde, altın tahtındaki ölümsüz İmparator'a tapılır. 40.000 yıldan uzun süre ölümlüler arasında yürüyen İmparator, oğlu Horus'un ihanetiyle aldığı ölümcül yara yüzünden son 10.000 yıldır yaşam destek ünitesine bağlı bu yarı çürümüş bedenin içinde, her gün 1000 psychic insanın kurban edilmesiyle hayata tutunulmuştur. Tanrısal zihin gücüyle kaosun hüküm sürdüğü Warp'ta yolculuk eden uzay gemilerine yol gösterir. İnsanoğlunu bir dereceye kadar Kaos Tanrıları'nın etkilerinden korur. Buna karşın İmparatorluk, içerde ve dışarıda düşmanlarla doludur. Kutsadığı askerlerinin ölümsüz İmparator'a olan sadakati, insanoğlunun hayatta kalmak için sahip olduğu en büyük silahtır. 41. bin yılın başlarında sadece savaş var!

Bu dehşet gaz bir oyun olacak, insanoğlunun düşmanlarına mermi, roket, kılıç ve balyoz ile kök söktüreceğiz! İrmaklarda kan akacak. HA-HAHA! Dawn of War'u hatırlayıp aynı gücü tekrar damarlarımızdaki asil kanda hissedelim ve bu heyecanı kaybetmeden yakın planımıza devam edelim. Yeni Dawn of War, Company of Heroes'a belli açılardan yakınlaşmış ve benzemiş ancak hala bariz bir şekilde bildiğimiz,



Warboss, Assault Space Marine'leri feci harcıyor.

Tyranid istilası bizi bekliyor.



YAPIM Relic Entertainment
DAĞITIM THQ
TÜR RTS
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 18 Şubat 2009
WEB www.dawnofwar2.com

sevdiğimiz Dawn of War gibi görünüyor. Klasik RTS anlayışında bir üs kurma yok; biz stratejik kaynakları ele geçirerek buralara az sayıda kritik bina kurabiliyoruz. Amacımız, sınırlı sayıda asker ile görevde amaçlananları gerçekleştirmek. Stratejik nokta ele geçirmek de her görevin standart bir parçası. Buraları ele geçirdiğimizde kazandığımız stratejik puanlar, kaynaklarımızdan birini oluşturuyor. Bu stratejik puanları harcayarak, kayıpları bir noktaya kadar telafi etmek ve kısıtlı takviye almak mümkün. Bu takviyeyi aldığımız ana üssümüz Dawn of War'daki gibi değil, Company of Heroes'daki gibi üzerine çok inşaat yapılmayan, pek idare gerektirmeyen ancak savunulması gereken stratejik bir yer. Anlayacağınız, oyunun odak noktası üs kurmaktan ve idare etmekten ziyade askerlerimizi yönetmeye kaymış durumda.

Farklı ünite tiplerinde ünite basmaktan ziyade, Space Marine'lerimizi ağır makineli, enerji silahları, alev makineleri ve roketatarlar ile silahlandıracağız. Bu silahlar farklı düşman tiplerine karşı etkili olmalarının yanı sıra hız, atış gücü, alan etkisi gibi özelliklere sahip. Ünitelerimizi göreve hazırlarken görev şartlarını göz önüne almak lazım. İneceğimiz gezegen veya udu, üzerinde çarpışacağımız düşman tipi çok önemli. Bir kez doğru hazırlandıktan sonra da siper almak ve araziyi kullanmak çok daha önemli. Alev makinesi gibi silahlarla siper bonus'ları göz ardı edilerek yüksek hasarlar verilebilecek. Arazide ve siper almakta kullanılan engeller, el bombası gibi silahlarla yok edilebilecek. Yine de siperdeki sinir bozucu düşmanlarla ilgilenmenin yolları mevcut. İşte bunlar, yazının az ilerisinde anlatacağımız Essence 2.0 oyun motorunun gelişmiş özellikleri. Askerler ile çevrenin etkileşimi, ilk DoW'da da vardı şüphesiz ama bu çapta ve derinlikte değildi. Binalara girmek Company of Heroes'daki gibi önemli olacak. Senaryoda

eli kulağında bir Tyranid istilası olduğunu hatırlarsak niçin bu kadar taktik gerektiğini daha iyi anlarız. Bilmiyorsanız, Tyranidler Aliens filmindeki Alienlar'a, StarCraft'taki Zergler'e, Starship Troopers'daki böceklere benzeyen, aktıkça akan ve kolay kolay tükenmeyen bir ırk. Uzak bir galaksiden bulut halinde gelecek sistem sistem, gezegen gezegen bütün biyolojik canlıların genlerini kendilerine katıp tüketerek yola devam ediyorlar. Tyranid'e ilaveten Orklar'ın, Eldar'ın olacağı da kesin ve Chaos olmadan bir WH40K oyunu düşünülemez. Imperial Guard, Sisters of Battle, Dark Eldar ve Tau gibi tarafların ise oyunda olup olmayacağı konusunda kesin bir açıklama yok ama büyük olasılıkla olmayan taraflar, görev paketleriyle sonradan eklenecek, bize de oynayacak daha fazla senaryo çıkacak.

ESSENCE 2.0 SİHRİ

Belki pek çoğunuz bilmiyordur ama ilk DoW'un muhteşem grafiklerinin arkasında Impossible Creatures oyun motoru vardı. Relic, TNT/TNT 2 nesli ekran kartları için hazırlanmış bu motoru geliştirerek ilk DoW'da harikalar yaratmıştı. Motorun bu hali, Hardware Transform'u ve Lighting'i daha iyi kullanıyordu. 2000 poligon olan karakterler, 512x512'lik tek kaplama ve pek çok dinamik Decal (yapıştırma) kaplama kullanıyordu. Işın güzel yanı, ekranda aynı anda 100 karakter olabildiği ve muhteşem animasyonlar ve efektlerle bu motordan beklenmeyecek bir oyun tecrübesi sunuyordu.

Company of Heroes'un Essence oyun motoru ise Impossible Creatures'ın sağlayacağından çok daha fazla "Sync-kill" sağlıyordu. İlk DoW'da hastası olduğumuz bitiş hareketleri; kılıcının ucuna bir düşman piyadesini takıp onu paramparça eden Avatar, tutup kafa ezen Dre-



İşte Sync-kill!

adnought ve bilumum büyük ünite ve boss enfes bir manzara sunuyordu. Sync-kill işte bu demek! Geliştirilmiş Essence 2.0, her açıdan oyunun karakteristik özelliklerinin çok daha kuvvetli olacağı anlamına geliyor. Zaten bunu ekran görüntülerinden ve oyun içi videolardan anlamak mümkün. Essence'in diğer güçlü yanları HDR, en son shader efektlerini desteklemesi ve hasar görebilen yüzeyler idi. Essence 2.0'de shader modelinin 3.0'a çıkarılması, fizikler için de Havoc fizik motorunun üçüncü sürümünün kullanılması, yine oyunun teknolojik açıdan gelişiminin önemli parçaları. Mesela Jetpack gibi havalanıp engellerin üzerinden uçarak hızlı saldırı yapabilen ünitelerin kalkış ve inişleri çok daha gerçekçi hale gelecek; eskisi kadar çizgisel bir yol izlemeyecekler. Bu ve bunun gibi basitmiş gibi görünen detaylar bir araya geldiğinde bir oyunun başarısına büyük katkıda bulunuyor, bizi ekran başına kilitliyor. Görsel olarak bizleri muhteşem bir oyunun beklediğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

ADMINISTRATUM

Senelerce birbiri ardına tonla RTS oynayıp bitirdikten sonra, gerçekten bu türde biraz değişiklik istiyorum. Her oyunda aynı terane; sıralı görevler var, tek tek bitiriyoruz, her oynayıp aynı olunca da oyunu bir kere bitirmek yetiyor. Hala elimde geçen RTS'ye kafadan girip dümdüz bitiriyordum ama hatırlıyorum da, çok eskilerden bir oyun olan Dune II, böyle çizgisel değildi. En azından ana haritada



saldırmak istediğim bölgeyi seçebiliyordum! RTS'ye biraz daha çeşitlilik ve seçenek gerekiyor. Neyse, maziye geride bırakalım; StarCraft II'nin de en önemli vaatlerinden biri olan "çizgisel olmayan oynanış", DoW II'de de yerini alıyor. Oyunda birden çok görev aynı anda ve kısıtlı süreler için seçilebilir olacak. Alınan imdat sinyallerine ve ipuçlarına göre sivilleri kurtarmak veya War Gear avına çıkmak gibi seçeneklerimiz olacak. War Gear nedir, ne değildir, buna birazdan değineceğim ancak şunu bilin ki bu evren çok karanlık bir mekan olduğundan, sivilleri kurtarmamak kötü adam olduğunuz anlamına gelmiyor. İmparatorun en iyi askerleri olan Space Marine'ler gerçekten çok değerli bir kaynak ve ne zaman, nerede oldukları evrenin kaderini değiştiriyor. Elbette İmparatorluk, önemli bir kaynağı olan vatandaşlarını korumak için elinden geleni yapıyor. Ancak iki seçenektен biri hayat kurtarmak, diğeri İmparator'un düşmanlarına karşı kullanılacak güçlü bir silahı ele geçirmek olduğunda, sivillerin hayatı genelde ikinci planda kalıyor. Tabii ki seçimlerimizin sonuçlarının ne derece dramatik veya oyun üzerinde etkili olduğunu ancak senaryoyu oynadığımızda anlayacağız.

RPG USURLARI

Elbette sıkı bir strateji oyuncusuysanız diğer RTS'lerde de zaman zaman ünitelerinizi seçip kıymet vermişsinizdir. İsimsiz ve hepsi birbirinin benzeri de olsa askerlerinizi hayatta tutmaya çalışmış, aynı ünite ile tonla adam öldürünce o ünite gözünüzde kıymet kazanmıştır. Şahsen bazı oyunlarda adamlarıma kendi kafamdan isim verdiğim, kahraman ilan ettiğim olmuştur. Buna karşın bir piyadenin savaş alanındaki ömrü bellidir; eğer o asker bir Space Marine değilse!

Dev Power Armor içindeki Space Marine'ler hem zırhları, hem de kararlılıkları sayesinde düşman ateşi altında ilerlerken bir yandan da Bolter'lariyle makineli tüfek gibi patlayıcı roket mermiler yağdırıyorlar. Esas cümbüş ise düşmanın yanına



Wraithlord ve Drednought kıyasıya kışıyor.

SİSTEM İHTİYAÇLARI

Minimum Sistem İhtiyaçları:

- Windows XP SP2 veya Windows Vista SP1
- Pentium IV 3.2 Ghz (Tek çekirdek için) veya herhangi bir çok çekirdekli işlemci
- 1 GB RAM (XP), 1.5 GB RAM (Vista)
- Shader Model 3 kullanan 128 MB bir ekran kartı (Nvidia GeForce 6600 GT / ATI X1600 veya dengi)
- 5.5 GB sabit disk alanı

Önerilen Sistem İhtiyaçları:

- Windows XP SP2 veya Windows Vista SP1
- AMD Athlon 64x2 4400+ veya herhangi bir Intel Core 2 Duo işlemci
- 2 GB RAM
- Shader Model 3 kullanan 256 MB bir ekran kartı (Nvidia GeForce 7800 GT / ATI X1900 veya dengi)
- 5.5 GB sabit disk alanı

vardıklarında yaşamıyor; aslında kocaman birer elektrikli testere olan kılıçları ve baltalarıyla düşmanı lime lime etmeye başlıyorlar! Göğüs göğse kanlı mücadeleler ve kahramanlık destanları, bu oyunun kalbini oluşturuyor. Dawn of War'da en önemli silahımız Space Marine'lerimiz ve onları sevmemek mümkün değil. Ve artık ünitelerimiz isimsiz istatistikler değil! Oyunda kontrolümüz altında beş - altı takım asker olacak. Bunların savaş uzmanlıkları ve ekipmanları, hatta seslendirmeleri bile farklı olacak. Takımlar tecrübe kazanarak oyun devam ettikçe daha güçlü hale gelecek. Çaylak başlayıp savaşın ateşinde pişmiş gaziler haline alacaklar. Ünitelerimizi sevip onlara bağlanacak, onları hayatta tutmaya çalışacağız. Bunu becerebilmek için hem haritayı kullanarak oynamamız, hem de ünitelerimizi geliştirir ve donatırken doğru kararlar vermemiz gerekecek. Takım komutanlarıyla ilgili kutulara bakarsanız hepsinin özelliklerini daha iyi anlarsınız.

Takım komutanlarımızı karakter olarak geliştirmenin yanı sıra, War Gear denilen güçlü eşyaları da arayıp bulmamız gerekiyor. İlk DoW'da da yer alan War Gear'lar yeniden tasarlanmış. Görevler esnasında çeşitli görev hedeflerini yerine getirerek edinebileceğimiz bu gear'ları. Bazen düşman-



lardan da düşmesi söz konusu olacak ve identify edildikten (tanımlandıktan) sonra (Diablo!) envanterde yer alacak, böylece kahramanlar ve takımlar bunları kullanabilecek. Görev aralarında takımlarımızı bu eşyalar ile donatarak gelecek göreve hazırlayabileceğiz. Bu arada belirtmeden geçemeyeceğim; oyunun en hoşuma giden yanlardan biri de görev aralarında huzurla vakit geçirip bir nefes alabileceğimiz, aksiyona ara verebileceğimiz bir operasyon üssümüz, bir uzay gemimiz (Hurra!) olacak olması!

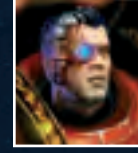
MACHINE SPIRITS

Command & Conquer: Red Alert 3'te de gördüğümüz üzere yeni nesil RTS'lerde co-op multiplayer senaryoya da yer veriliyor. DoW II'de istersek bir arkadaşımızla beraber omuz omuza çarpışarak ilerleyebileceğimiz bir co-op seçeneği mevcut. Ayrıca anladığımız kadarıyla co-op oyuncunun yerini tutan can sıkıcı bir yapay zeka yok. RA3'te yardımcıyı oyundan çıkaramıyorduk, DoW'da ise sabit bir parça değil ancak biz istersek multiplayer campaign'in bir modu olacak.

Multiplayer oyunlarda önemli bir stratejik seçeneği komutanımız olacak. Oyunda farklı türde kumandan seçerek savaş alanındaki rolümüzü belirleyeceğiz. Destek rolünü kabul ederseniz Apothecary ile ünitelerinizi iyileştirebilir veya Force Commander ile kafa kırabilirsiniz. Yine de savaş alanında birebir kafa kırılmaktan ziyade stratejimizin türünü ve savaş alanında kullanabileceğimiz destek kuvvetlerini belirleyecek. Mesela Force Commander, Assault Terminator kullanabilen tek komutan. Techmarine, Dreadnought'ları kullanabilen tek komutan. Savaş alanında komutanın kendi maharetleri, bir multiplayer oyunun ilk 10 - 15 dakikası çok etkileyecek. Alınmasına imkan sağladığı özel ünitelerle taraflar geliştikten sonra avantaj sağlayacak. DoW'un multiplayer'ının da deli gibi eğlenceli, hızlı ve çekişmeli geçmesini bekleyebiliriz.

Baştan sona gözden geçirdiğimizde, oyunun tamamlandığını ve çıkmasına pek bir şey kalmadığını görüyoruz. Şubat sonunda çıkacak ama siz onu Mart başı gibi sayın değerli okuyucular. Oyunun bitmiş halini ele geçirdiğimizde sizlere muhteşem bir inceleme hazırlayacağız. Şahsen bu yakın planı yazarken, kendimi çok sevdiğim Warhammer 40.000 evreni hikayeleri okumaya kaptırıp yazıyı oldukça geciktirdiğimi fark ettim. Oyuna ilgilendikçe de özellikleri keşfetmekle, araştırmakla bitmedi. Üstüne bir de Relic Entertainment ile oyunun röportajını yaptık ki bu yakın planın üzerine tadından yenmez. Velhasıl kelim, Warhammer 40.000: Dawn of War II, göreceksiniz ki Relic'in Company of Heroes ve ilk Dawn of War'dan edindiği çok değerli tecrübeleri ve en parlak fikirleri birleştirdiği muhteşem bir oyun olacak. Sentez ancak özgün, hareketli, heyecanlı ancak taktiklerin çok önemli olduğu, öyle düz ayak oynanmayacak bir oyun çıkacak. Kalite ve efsane olarak StarCraft II ile kafa kafaya gelecek bu oyunu heyecanla bekliyoruz.

KOMUTANLAR



DAVIAN THULE

Kaptan Davian Thule, Black Abbey'de Kaos cadısı Morgana'yı öldürmüş, Blood Raven güçleriyle -Dawn of War: Dark Crusade'de- Kronus

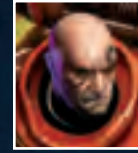
gezegeninde Necronlar ile çarpışmıştı. Hala Necron Lord'la karşılaşmasının yara izlerini taşıyan kaptan, şu an Aurelia alt sektöründeki Space Marine operasyonlarının başı. Ayrıca asker toplama gezegenleri olan Calderis'in ve Typhon'un korunmasından sorumlu. Oldukça saygı duyulan bir komutan olan Thule, emrindaki askerleri şiddetle korumasıyla tanınıyor. Dawn of War II'deki görevlerimizde emirlerimizi Kaptan Thule'den alıyoruz.



FORCE COMMANDER

Yeni terfi eden komutan, Aurelia alt sektörüne gönderildi; Blood Ravens'in en zor zamanlarında ondan büyük işler başarması bekleniyor. Biz

işte bu komutanız! Bağlı olduğumuz Chapter, bizden tek başımıza bile bir fark yaratmamızı, savaşın dengesini değiştirerek Calderis'i kurtarmamızı bekliyor. Az konuşan, baskı altında sakin kalmasıyla ünlü ve en zor şartlarda zafere gelen bir yol bulmayı başaran bir adamız. Kaptan Thule'den emir alıyoruz.



TARKUS

"Çavuş ordunun temel taşıdır." sözü 41. bin yılda da geçerliliğini koruyor. Her takımın başında sağlam bir çavuş var. Tactical Marine Squad (Esnek,

standart Marine takımı.) yöneten çavuş Tarkus, yüzlerce yıllık görev tecrübesine sahip. Ateş altındaki sakinliği, çelik gibi tavı ve askerlerini yönetirken sahip olduğu özgüven ile ideal bir komutan. Kronus katakompplarına yapılan saldırıda Terminator nişanı alan Tarkus, Necronlar'a karşı Davian Thule ile omuz omuza çarpışmış bir asker. Thule patlayıcıları yerleştirirken dalga dalga gelen düşmanı bertaraf etmiştir.



AVITUS

En büyük silahı, düşmanına duyduğu emsalsiz nefret olan Avitus, ününü Dark Crusade zamanında Victory Bay'deki hain Imperial Guard güçlerine yaptığı saldırıda kazandı. Savaşın sağ çıkan az sayıda gaziden biri olduğu için bugün dahi Imperial Guard'dan nefret ediyor ve onları zayıf, potansiyel hainler olarak görüyor. Çok ağır silahlar taşıyan Devastatorlar, takımların ihtiyaç duyduğu ağır ateş gücünü sağlıyor. Anahtar noktalardan geniş açıyla ve uzak mesafeden düşmanı eziyor ancak ağır silahlar yüzünden manevra kabiliyetleri kısıtlı.

Savaşın şafağında karanlık ruhları İmparator'un ışığıyla yakacak, yeşil derilileri kanla kırmızıya boyacağız. Company of Heroes'la ilk Dawn of War'un harmamı olacak heyecanlı görevler, karakter gelişimi ve stratejik oynanış için sabırsızlanıyoruz.



Detay seviyesi muhteşem.



Bu ay sevgili LEVEL okuyucuları için -Yakın Plan'a ilaveten- Relic ekibinden baş tasarımcı John Capozzi ile Warhammer 40.000: Dawn of War II üzerine keyifli bir röportaj yaptık. Sizin de keyifle okumanız dileğiyle...

Ali Güngör: Warhammer 40K: Dawn of War II'nin hikayesini bize özetler misiniz?

John Capozzi: Tek kişilik senaryo, yaklaşan bir Tyranid istilası üzerine kurulu.

A: Bu hikayenin geçtiği mekan neresi

peki?

JC: Hikaye, Subsector Aurelia'de geçiyor. İmparatorluğun uzak bir bölgesi. Burada Blood Raven'ların asker topladığı (Dayanamayıp "Blood Raven'ların askerlik şubesi" diyorum.) gezegenler yer alıyor.

A: Hangi zaman diliminden bahsediyoruz? Masaüstünden tanıyıp hastası olduğumuz oyun dünyası ile DoW II, hikaye olarak birbirine nasıl bağlanıyor?

JC: Kronus (Dark Crusade görev paketinin geçtiği yer.) ve Kaurava (Souls-torm görev paketinin yer aldığı mekan.) çarpışmalarından sonra geçiyor.

A: Detaylı bir hikaye ve güçlü anlatım, deli gibi ara sahneler beklersek hayal kırıklığına uğrar mıyız?

JC: Çok güçlü bir hikaye sunumu olacak. Ayrıca Blood Ravenlar hakkında daha fazlasını öğreneceksiniz. Ara sahnelere gelince, çok yaratıcı olacaklarına emin olabilirsiniz.

A: Ekranı "IN THE NAME OF EMPEROR!" diye bağırarak mıyız?

JC: Şahsen ben, birkaç kez bu şekilde bağurdum! Hatta arada daha "kafirce" ifadeler de

kullandım.

A: Oyunda RPG unsurları olacağını öğrendik. Dünya çapında Warhammer 40.000 evreni hayranları da oldukça heyecanlandılar. Doğrusu biz de mest olduk. DoW II'deki RPG elementlerinin derinliği ve çeşitliliği hakkında merakımızı biraz giderebilir misiniz? Ne ölçüde karakter gelişimi bekleyebiliriz?

JC: Karakter özelleştirmesi derin sayılır. Oyuncular her takım liderinin özelliklerini ve yeteneklerini, onlar level atladıkça geliştirme imkanına sahip olacaklar. Tabii ki özelliklerin hepsini birden almak mümkün olmayacak ki karakterleri farklı şekillerde geliştirme imkanı olsun ve bu da senaryonun tekrar oynanabilirliğine katkıda bulunsun. Karakterlerin gelişimine ilaveten düzenli bir şekilde War Gear'lar çıkacak. Bunların seçimi de önemli ve tek oynayıpta hepsini denemek mümkün değil.

A: Oynanış sisteminden kısaca bahseder misiniz?

JC: Oynanış oldukça pratik. Siper almak, baskı ateşi açmak ve bundan korunmak, kanatlardan sarmak, takımların kuşandığı silahların türleri, kullanılan yetenekler... Hepsi çok önemli!

A: Oyunda kullanacağımız kaynaklar neler olacak?

JC: Savaş alanına yerleştirildiğinde kaynağımız Space Marine'leriniz!

A: Peki onları nasıl idare edeceğiz?

JC: Onları hayatta tutmak! Kayıplar olursa savaş alanında birliklerinizi takviye etmek veya tekrar ayağa kaldırmak mümkün, fakat hepsini kaybederseniz görev başarısız oluyor. Ne kadar çok ünitenizi hayatta tutarsanız senaryo skorunuz o kadar yüksek olur.

A: Şimdi merak ettiğimiz başka bir konu daha var: Oyunun temposu nasıl olacak? DoW II'nin karakteri, nabızı nasıl?

JC: Çarpışmaların temposu hızlı. Ahşıldık anlamda kaynak yönetimi ve üs yönetimi olmadığından hızla aksiyona dalabiliyorsunuz. Çoğu senaryo 15 dakika civarında olacağından oyunun akıcı ve heyecanlı olacağına emin olabilirsiniz. Bunu dengeleyen önemli bir unsur da var: Görev sonlarında geminizde karakterleri, ekipmanları ve görev seçimlerini yaparken vaktinizi alıp rahatlayabileceksiniz.

A: Her ne kadar ilk Dawn of War'a aşık olsak da şahsen oyunun tek kişilik senaryosundaki haritaların da multiplayer haritaları gibi simetrik olmasını tekdüze bulduğumu belirtmeliyim. DoW II'de ne tür haritalar bekleyebiliriz?

JC: Tek kişilik senaryo ve

multiplayer haritaları tamamen ayrı olacak. Bu sayede tek kişilik senaryonun asimetrik haritaları ile multiplayer'ın dengeli -ve daha simetrik- harita ihtiyacı birbirleriyle çakışmayacak.

A: Oyunun en önemli parçalarından biri de yapay zeka ve onun parçası olan yol bulma. Malum, RTS oyuncular, ünitelerinin bir yerlere takılmasından nefret ederler. DoW II'deki yapay zeka nasıl? Makine ruhları mutlu mu yoksa aksi mi?
JC: Henüz Adeptus Mechanicus'tan resmi onay gelmese de yol bulmamızdan memnun kalacaksınız.

A: Yapay zeka ile ilgili son sorumu devam edeyim. Ork ırkının karakteri malum, Orklar'ın aptalca kaybolması veya bir yerlere takılıp oyalanması bu yüzden anlayışla karşılaşırım ama bunu zarif Eldar'dan beklemem. Varmak istediğim yer şu: Irklar arasında gerek yapay zeka, gerek başka konularda karakteristik farklar olacak mı? Nasıl ilerleyecek, davranacak ve savaşacaklar?
JC: Bir ırkın her ünitesinin kendi "takım planı" olacak. Bu, nasıl hareket ettiklerini ve tepki verdiklerini belirleyecek. Her ırkın ve ünitenin tavrının gerçekçi ve beklediğimiz gibi olacağına emin olmak için oldukça vakit ayırdık.

Eldar genellikle maharetli, özellikle siperlerden tam olarak yararlanıyor, dans eder gibi zarif hareketlerle atış menzilin dışında kalmaya özen gösteriyor. Orklar daha saldırgan ama gerektiğinde siper alarak ilerleyecek kadar zeki. Tyranidler ise siper filan dinlemiyor çünkü sizi bir an evvel öldürmek istiyor! Ancak yakınlarda bir "Synapse" yaratışı varsa daha zekice davranıp çok daha tehlikeli hale geliyor; Synapse hayatta kaldığı sürece...

A: Dawn of War'un animasyonlarına bayılıyor ve yeni oyunda daha da güzellerini bekliyoruz. Aynı teknikleri mi kullanıyorsunuz?
JC: Hem ilk DoW, hem de Company of Heroes'dan öğrendiklerimizi alıp bunu daha da geliştirdik. Essence oyun motoru, ilk DoW ile kıyaslandığında animasyonlar ve ünite modelleri konusunda çıtayı oldukça yükseltmemize imkan tanıdı.

A: Bu büyü nedir böyle?
JC: Büyü, modelcilerimiz, animatörlerimiz, efekt sanatçılarımız ve ses tasarımcılarımız. Bu adamlar işlerine aşık ve bu kendini gösteriyor. Özellikle onları animasyon ve efekt tasvirleri yaparak Ork, Tyra-

nid ve Eldar pozları verip şekilden şekle girerek taklit yaparken gördüğünüzde anlıyorsunuz!

A: Relic ofisinde kafirce etkiler, şeytani kurgular ve entrikalar var mı?
JC: Bu konuyu tartışmamayı yeğliyorum; Engizisyon'un kolu uzundur.

A: Relic'in Techpriest Engiseer'larının hali nicedir, neler yapıyorlar? Essence 2.0 oyun motorunun özelliklerinden biraz bahsedermisiniz?
JC: Minimum ve önerilen sistem kaynaklarını sitemizde yeni yayınladık. Kısaca, Havok fizik desteğine ve Shader Model 3.0 / DirectX 9.0 özelliklerine sahip.

A: Gerekli teknoloji ve araçları oluşturmak için oyun geliştirme zamanının ne kadarını kullandınız?
JC: Oldukça zaman harcadığımızı söyleyebilirim ancak Essence 1.0 motorunun üzerinde çalışarak, sıfırdan bir oyun motoru hazırlamaya kıyasla oldukça

vakit kazandık.

A: Teknolojik olarak tatmin oldunuz mu?
JC: Evet, tabii ki geliştirmenin ucu olmadığını da belirtmek lazım. Hedeflerimizden biri de, oyunu geniş kitlelerin oynayabilmesi için sistem ihtiyaçlarını mümkün mertebe düşük tutmaktır. Geniş bir donanım yelpazesinde sunabildiğimiz görsel zenginlikten mutluyuz.

A: Oyunu ne zaman ele geçirebiliriz? Tam çıkış tarihi verebilir misiniz?
JC: Oyunu Şubat 2009 sonunda dünya çapında piyasaya sürmeyi planlıyoruz. Dağıtımçılarımızdan veya Steam'den edinebilirsiniz.

A: Vakit ayırıp sorularımızı cevapladığınız, Türkiye'deki Dawn of War hastalarını sevindirdiğiniz için çok teşekkür ederim.
JC: Rica ederim benim için bir zevkti.

BEDAVA

ONLINE OYUNLAR

Kredi kartınız olmayabilir, sisteminiz Nuh Nebi zamanından kalma da olabilir ama oyun oynayabilirsiniz! LEVEL'dan okuyucularına bedava online oyunlar rehberi geldi!



LUNIA: RECORD OF LUNIA WAR

İsmi ne kadar da Record of the Lodoss War'ü çağrıştırıyor değil mi?

Rodesia kıtasında insanlar, Elfler, Hobbitler, Goblinler ve Trolller yaşıyor. Aynı tanrılara inanan bu ırklar şimdilik kendi bölgelerinde yaşıyorlar. Hikaye arada çizgi roman tarzı ara sahnelerle de anlatılıyor. Oyunda Sied the Trusty Knight, Eir the Healer Princess, Dainn the Royal Wizard, Tia the Half - Elven Thief, Dacy the Puppeteer, Lime the Fighting Slime, Yuki the Snow Girl gibi karakterler var, bunlar aynı zamanda "Kızım sana söylüyorum, gelinim sen anla" şekline bize oyundaki sınıfları da tanıtıyor.

Lunia bir Kore firmasının oyunu. 3D grafikler ile güzel 2D arka planları birleştiren fantastik öğelerle bezenmiş bir dünyası var. Oyunun ilginç yanı RPG ile aksiyonu harmanlaması; oynanışı tipki eski atari salonlarında oynadığımız oyunlar. Evet, arcade gibi! İzometrik bakış açısına sahip, klavye ve mouse yerine, isterseniz gamepad ile de rahatça oynayabileceğiniz bir MMO gerçekten ilginç bir fikir. Oyunu klavyede oynarken ok tuşları, iki saldırı tuşu ve boşluk tuşu ile her türlü combo'yu yapmak mümkün. RPG elementi ise ağırlıklı olarak karakter gelişimi, toplulukla etkileşimden oluşuyor. Lunia, karakterinizi özelleştirme açısından çok iyi bir oyun; The Sims yönü ağır basıyor ama bunun için baya bir para ödemeniz gerekiyor.

Yapım ALLM Tür Aksiyon / MMORPG **Çıktığı Tarih** Şubat 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya, ek karakter **PVP** Var **Web** global.lunia.com



SECRET OF SOLSTICE

Animeden ne ekmek yendi be!

Fantastik Xen krallığında ikiz prensesler birbirinden çok farklı gelişir. Tahtın varisi olan iyi kalpli Adeline'e 18. yaş gününde babası, "Solstice Sphere" denen antik bir eşyayı hediye eder. Kıskaç kız kardeşi Marian onu ele geçirmek ister ve bir iç savaş başlar. Bir başka Kore MMORPG oyunu olan Secret of Solstice, anime tarzı şirin grafiklere sahip. Online oyunlar genelinde 2D ile 3D'nin birlikte kullanıldığı oyunlara baktığımızda arka planın çizim 2D, karakterlerin ise modelleme 3D olduğunu görürüz. Oysa SoS'ta oyuncular, canavarlar ve geri kalan bütün karakterler 2D iken, arka plan ve objeler 3D. Oyuna "Xenian" denilen basit bir karakter sınıfıyla başlayıp, level 16'ya ulaştığımızda daha ileri bir meslek seçeriz. Yeteneklerin çoğu NPC tüccarlardan, karakterin özelliklerine bağlı olarak satın alınır. Daha ileri seviyelerde seçtiğimiz sınıfı daha da özelleştirmek mümkün oluyor. Oyunun ilginç yanı haftada iki üç kez gerçekleştirilen özel olaylar. Bunları GM'ler yönetiyor ve kimi zaman tatil ve eğlence temalı oyunlar kimi zaman da oyun dünyasının kaderini etkileyecek özel hikayeler yer alıyor. GM'ler önemli NPC ve düşman rollerine bürünerek bunu daha da eğlenceli hale getiriyorlar. Bu tip özel olayların çoğu herkese açık ancak bazı çok özel olaylar için oyun dükkanından alınan eşyalar gerekebiliyor.

Yapım DNC Entertainment Tür Aksiyon / MMORPG **Çıktığı Tarih** 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** solstice.outspark.com

ATLANTICA ONLINE

Guild'lerin şehirleri şekillendirebildiği bir oyun

// Oriharukon" denilen maddeyi oluşturan Atlantisliler çok zenginleştiler. Ancak paylaşmadıkları bu zenginlik, sonları oldu. Dünyadaki diğer uygarlıkları ezerken Atlantis'in batısıyla büyük bir kırıma uğradılar ve sonunda Sarı Irmak, İndüs Vadisi, Mezopotamya ve Mısır bazlı dört uygarlığa bölündüler.

Gerçek dünya kıtalarının modellendiği Atlantica Online bu yönüyle ilgi çekiyor. Başta Asya ve Avrupa kıtaları yer alıyor ancak oyun içeriği ağırlıklı olarak Asta kültürü üzerine kurulu. Genel MMO oyuncu kitlesinin anime hayranlığı ve Asya kıtasında yaşayan oyuncuların sayıca çok fazla olması bunun başlıca sebepleri. Oyunun parti bazlı olması da ilginç; karakterimizin yanında NPC'lerden oluşan bir grup var. Dokuz kişiye kadar çıkabilen bu grup MMO'lar arasında kalabalıklığıyla öne çıkıyor. Birkaç kişi toplanıp PVP yaparsanız ortaya bir meydan savaşı çıkıyor. Savaşların tur bazlı olması onları rahatça kontrol edilebilir kıyor. Ancak bu turlar alışıldık anlamda durağan turlar değil; 30 saniye içerisinde hareketlerimizi yapıyoruz. Bedava bir oyun için oldukça iyi olan 3D grafikleri ve ilginç yönleriyle ilgi çekici olsa da oyundaki karakterinizi benzerlerinden ayıracak özelleştirme seçenekleri oldukça kısıtlı görünüyor. Oyun birbirine benzer tiplerle dolu!

Yapım DNC Entertainment Tür Tur Bazlı MMORPG **Çıktığı Tarih** Ekim 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** atlantica.ndoorsgames.com



SAGA

Magic the Gathering'den "esinlenen" bir strateji oyunu

Yaşlı Tanrılar'dan Goth-Azul diğerlerine isyan edince ona hapisane olarak Gaia yaratıldı. Goth-Azul merkezine gömüldü, ama bundan hemen önce aşağı tanrılardan Xenthos'a sırlarını verdi. Yanına diğer aşağı tanrılar alan Xenthos, Yaşlı Tanrılar'ı yok etti. Ardından kendi aralarında başlayan savaş uzayınca, birer irk yaratıp kendi yerlerine onları savaştırmaya karar verdiler.

Gerçek zamanlı stratejik bir MMO olan Saga Machine, Magic, Light, War ve Nature olmak üzere beş taraf üzerine kurulu. Binalar dikip asker yetiştiriyor, toprak fethedip krallığımızı genişletiyoruz. Oyundaki ana sıkıntı kaynaklar ve kaynakların akmasını beklemek. Adam gibi bir ordu kurabilirsek o zaman oyundaki görevleri yaparak eğlenmeye başlayabiliriz. Görevlerden sıkılırsak PVP yapabilir veya balık tutabilir, level atlayabiliriz.

Oyunun zayıf yanları oldukça eski grafikleri ve tarafların oynanışları arasında pek bir fark olmaması. Oyunu bedava oynayabildiğimiz gibi para verip tam içeriği açabiliyoruz. En önemlisi de "Booster Pack"ler. Magic the Gathering oyuncularını açılan bir paketten çıkacak rastgele kartların ne kadar heyecan verici olduğunu bilirler. Bu kartların ticaretini de yapmak mümkün ama tabii bu içerik ücretsiz oynayanlara açık değil. İncelediğimiz ücretsiz online oyunlar içerisinde bedava en az içerik ve oynanabilirlik bu oyunda. Eğer kendinizi kaptırırsanız büyük bir para tuzağı olabilir.

Yapım DNC Entertainment **Tür** MMORTS **Çıktığı Tarih** Ekim 2008
Satılanlar Ek içerik, üniterler **PVP** Var **Web** atlantica.ndoorsgames.com

ZU ONLINE

Cel-shade grafikler ve fantastik Çin...

Çin'de, efsanevi Sichuan Dağ sırasıyla ilgili efsaneler vardır. Kılıçları üzerinde uçan, yıldızları ve rüzgarı kovalayan, evrenin gerçeklerini insanın ve doğanın birliği için araştıran ölümsüzlerle ilgili efsaneler. İyi ve kötünün ilk savaşından sonra intihar etmeye zorlanan bu iyiliğin efendilerinin yokluğunda, Blood Demon karanlık güçleriyle Zu Dağı'na saldırır. Kahraman kılıç ustası Whitebrow onun kötü gücüne karşı Miracle Peak'de Oracle Rock'u keşfeder. İyiliğin güçleri dağa koşsa da Blood Demon ve Dört Kötü Kral önce varır, savaş on gün sürer ve Oracle Rock'un parçaları ikincil dünyaya dağılır.

Zu Online PVP'ye yoğunlaşan MMO'lardan. 3D grafiklerinin ilginç yanı cel-shading kullanması; bu oyuna çizgi film varı bir hava katıyor ve benzeri bedava MMO'lardan öne çıkmasını sağlıyor. Oynanış ile klasik PVE ile level kasıp sonra PVP'ye dalmaktan, eşya avlamaktan oluşuyor. Beş karakter sınıfı ve üç taraftan birini seçip savaşa katılıyoruz. Oyunun güzel yanlarından biri de görevlerin oldukça detaylı olması. Silkroad Online'da sıkıldığımız "Git, 50 kaplan öldür de gel" tipi görevlerden sonra oldukça keyifliler; bu çizgi film havasında bir anlatımla birleşince gayet güzel bir atmosfer ve eğlence çıkıyor ortaya... Oyunun en zayıf yanı ise sıkıcı ve tekrar eden müzikleri oluyor, arka planda kendi müziklerinizi dinleyin.

Yapım IGG **Tür** MMORPG **Çıktığı Tarih** 2007
Satılanlar Oyun içi para ve eşyalar **PVP** Var **Web** zu.igg.com



CABAL ONLINE: LORD OF WAR

Fantastik bir dünyada Force

Cabal, Nevareti daha önce hiç görülmemiş bir yıkımla parçalar. Çıplak topraklarda sağ kalanlar hayat mücadelesi verirken yedi büyük üstat yükselir. Üstatlar antik güçleri öğretirken hayatta kalanların yeni bir uygarlık kurmasına imkan tanır. Yüzlerce yıl sonra öğretiler unutulur ve neredeyse bin yıl sonra Cabal geri döner!

Oyunda altı karakter sınıfı var: Warrior, Blader, Wizard, Force Archer, Force Shielder, Force Blader. Grafikleri iyi, efektleri grafiklerinden daha da iyi olan bir hack & slash Cabal Online: Lord of War. Uzakdoğu RPG'lerinde artık yaygın olduğu üzere combo'lar kullanmak mümkün. Ve ne yazık ki düşük level'larda karakterler sürünüyor. Seviyeniz 52'yi geçtikten sonra gerekli görevleri tamamladıysanız, esas eğlence başlıyor ve Nation War, Chaos Arenas gibi olaylara katılmak mümkün oluyor. Nation War'da taraflar çok güçlü muhafızların koruduğu üsleri almak için kalabalık savaflara katılıyorlar. 2006'da çıkan oyunun 2008 sonunda çıkan görev paketiyle beraber yeni Skill Rank, Lord of War, Extend Title sistemi, açık arttırma evi, yeni harita ve parti arama işlevi, kazayla NPC'ye satılan eşyayı geri alma imkanı ve daha fazlası sunuldu.

Yapım Estsoft **Tür** MMORPG **Çıktığı Tarih** Ekim 2008
Satılanlar Ekstra tecrübe vb. için Platinum üyelik, oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** www.cabalonline.com



ANGELS ONLINE

Yoksa cennet mangada çizildiği gibi mi?

Bir zamanlar cennet ile dünya arasında bir fark yoktu, her yer fıkır fıkır neşe kaynıyordu, derken baş melek Lucifer bir kıza aşık oldu. Gel gör ki bu kız da bir başka meleğe aşikti! (Brezilya dizisi? Shoujo? Arrgh!) Kıskançlıktan aklını yitiren Lucifer kızı bir çiy damlasına, diğer meleği de yıldız ışığına dönüştürdü. Akabinde cezalandırılacağını bildiğinden mahdumlarını toplayarak Tanrı'yı devirmeye çalıştı (Tövbe Esta...) Haliyle cehennemin dibine sürülen Lucifer burada da rahat durmadı ve bir iblis eğitim kampı kurdu.

Chibi anime tarzı grafikleriyle eskinin 2D Japon RPG'lerini hatırlatıyor. Her şey ziyadesiyle şirin. Kırk civarında yetenek, yüzlerce büyü ve değişik yetenek kombinasyonlarına göre farklı sınıf isimleri var. Temel sınıf isimlerinden bazıları Necromancer, Summoner, Magician, Swordsman, Protector, Warrior, Archer, Weapon Craftsman, Tailor, Chef ve Technician... Buna binlerce eşya, evcil hayvanlar (Şirin robotlar filan) ve mini oyunlar ekleyince ortaya oyalayıcı bir MMORPG çıkıyor. Müzikleri, atmosferi ve oyuncuların cenneti savunan bir meleği oynamasıyla her tarafından şirincik akan bir oyun bu.

Yapım Skyunion **Tür** MMORPG **Çıktığı Tarih** 2006
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** ao.igg.com/main.php



VOYAGE CENTURY ONLINE

Açık denizler ben geliyorum!

1 480 Yılı civarında yapılan buluşlar ve önem kazanan deniz ticaretiyle beraber ülkeler gittikçe daha fazla denizlere açılmaya, dünyayı keşfetmeye başladılar. 17. yüzyıl sonlarında çıkarlarını korumak için yeni savaş gemileri inşa ederek dev filolar kurmaya başladılar ve deniz üstünlüğü için çarpışmalar şiddetlendi. Biz 16. yüzyılda, iki arada fırsatlardan istifade ediyoruz.

Grafikleri oldukça vasat olan Voyage Century Online kendini piyasadaki tonla MMO'dan rahatça ayırıyor. Deniz savaşları üzerine yoğunlaşan nadide bir MMO olan Voyage Century'de, yüzlerce gemilik dev muharebeler tecrübe etmek mümkün. Toplar, kancalar, gemi üzerinde savaşlar, liman kuşatmaları ve dahası oyunda mevcut.

Politik durum önemli, ülkeler, loncalar veya daha küçük gruplar arasında her an yeni savaşlar çıkabilir. Ama savaş kadar eğlenceli olan ticaret, keşif ve maceralara... Ticaret yaparken fiyatlar arz - talep dengesine göre oynuyor. Maceralarda korsanlara ve dalgalara göğüs germek gerekiyor. Mısır Piramitleri'ni, Beyrut Sarayı'nın kayıp sırrını keşfedebilirsiniz. Hatta bir şehir bile kurabilirsiniz!

Yapım Snail Game **Tür** MMORPG **Çıktığı Tarih** 2006
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** vc.igg.com



DREAMLORDS: THE REAWAKENING

İsvç'ten MMORTS

Kozmik bir facia sonucu dünyanın sonu gelince, Cynos iyileşmek için dünyayı uykuya yatırır. Çağlar geçip de Dreamlord'lar uykularını alınca yeniden uyanırlar ve ufaktan dünyayı toparlamaya başlarlar. Fakat tek uyanan onlar değildir!

Tonla Kore yapımı MMO inceledikten sonra İsvç'ten bir MMO görmek güzel oldu. Tabii ki abartılı zırhlar, silahlar ve karakter tipleri üç aşağı beş yukarı fantastik oyunlarda pek değişmiyor. Oyunda bir şehir inşa edip bu şehri geliştirerek ilerliyoruz. Oyunun bu kısmı klasik RTS; araştırma yapıp ordumuza daha güçlü üniteler ve bu ünitelere özel güçler katıyoruz. Kaynaklarımız nüfus, Soul Shards ve çok zor kazanılan Tribute'dan oluşuyor. Tribute kazanmak çok zor ve adam gibi Tribute için biraz gerçek para harcamak gerekiyor.

Görevler alıp ordularımızla şehrimizden çıkıp canavarlarla çarpışabileceğimiz gibi PVP de yapabiliyoruz; böylece ana karakterimiz gelişiyor. Ancak adam gibi oyun dünyasını keşfedebilmek için yanımızda sağlam bir kuvvet bulunması gerekiyor; şehrimiz adam gibi gelişene kadar basit bölgelerde gezinerek vakit geçiriyoruz. PVP'ye dönersek, bunun için bir klana katılmak gerekiyor. Oyun yaklaşık iki ayda bir resetleniyor ama Dreamlord'umuz ve eşyaları ve özellikleri sonraki çağa aynen aktarılıyor.

Yapım Lockpick Entertainment **Tür** MMORTS **Çıktığı Tarih** 2008
Satılanlar Oyun içi para ve eşya **PVP** Var **Web** www.dreamlords.com





THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Orta Dünya'nın, dilinden sadece yüzük taşıyıcılarının anladığı, havasının rengini Sauron'un ordularının değiştirdiği ve iyiyle kötüyü ayırt etmeyi engelleyen düşüncelerin, başlarına buyruk hareket ettiği bir evrende, olayların akışına etki etmek isteyen "gerçek" insanlar... Hepsi burada, Conquest'in görkemini hissetmek için buluşuyor fakat...

Ben nasıl bir insanım biliyor musunuz? Konsol aleminde yaşadığım ve büyüdüğüm için, türlü türlü garip oyunla karşılaşmış, birbirinden farklı oyun firmalarının, son derece acayip oyunlarına (Japonya'ya özgü olanlar dahil.) maruz kalmış biriyim. Bu yüzden beni bir Dynasty Warriors, bir Warriors Orochi'de, aynı bölümü yedinci kez geçmeye çalışırken görür-

seniz, şaşırmanız gerektiğini bilin.

İşin özünde ben, manasızca bir şeyleri defnetmekten hoşlanıyorum. 5000 tane düşman mı öldürmem lazım? Sorun değil; yeter ki bu sırada oynanış önüme bir engel olarak çıkmassın, vuruşlarım düşmanın suratında patlasın!

Ve bu nedenle Lord of the Rings: Conquest'in bana hitap edebileceğini düşündüm. Düşündüm ki bir Gandalf olup Orclar'ı kızartırım, bir Aragorn olup ölümleri Uruk - Hai'nin üstüne salarım. Bunları yapmadım mı? Yaptım... Belki bir Warriors Orochi'deki kadar fazla sayıda düşman öldürmedim, belki bir Dynasty Warriors'daki kadar fazla isimle karşılaşmadım (LoTR: Conquest'i aslında bu oyunlar benzetmek pek doğru sayılmaz ama en yakın örnek olarak bu isimleri

buldum.) ama Tolkien'in dünyasında bulunmak bile eğlenceliydi; ama bir yere kadar!

Orta Dünya'nın hakimi Sauron > İyi ki zamanında bu oyunla ilgilenmişim, ilk bakışları, haberleri okumamışım. O zaman, oyun hakkında daha fazla şey bilecek ve olası heyecan tabakalarını ortadan kaldırmış ola-



SİL BAŞTAN

Şöyle korkunç bir durum var ki oyundaki bölümlerde farklı görevleri yerine getirmeniz gerekiyor ve 20 dakikada ulaştığınız bir görevde başarısız olursanız, tüm bölümü baştan oynamanız gerekiyor.

caktım. LotR: Conquest'in başına oturduğumda, tek kelimeyle hakkında hiçbir şey bilmiyordum. Ne var ki, eğitim bölümünde neler döndüğünü anlamış oldum.

Aslında LotR: Conquest'in sahip olduğu oynanışı birçok farklı oyunda gördük. Unreal Tournament'tan da esintiler var, yazının başında bahsettiğim Dynasty Warriors'dan da... Yani fikir güzel, lakin oynanış konusunda aynısını söylemek biraz güç.

Üç bölüme ayrılmış olan oyunda önce eğitime adım atmanızı öneriyorum. Bunun ardından The War of the Ring ile bildiğiniz Lord of the Rings hikayesinde yer alabiliyor ve buradaki işinizi tamamladıktan sonra, The Rise of Sauron bölümünde, "Eğer Frodo

yüzüğü Mount Doom'a atamasaydı, ne olurdu?" senaryosunu oynuyorsunuz.

Eğitim bölümü sıradan bir bölüm olarak tasarlanmamış, son derece öğretici bir bölüm; sakın oynamadan geçmeyin. Gorgoroth savaşında rol aldığımız bölümde, her türlü karakter sınıfını test etme imkanına kavuşuyor ve kontrolleri denemiş oluyorsunuz. Buradaki görev bittikten sonra da mecburen The War of the Ring'e geçiş yapıyorsunuz; zira The

ALTERNATİF



THE LORD OF THE RINGS ONLINE

İlla Yüzüklerin Efendisi ile ilgili bir oyun oynamak istiyorsanız ve aksiyon biraz daha ön plana çıksın diyorsanız (Yoksa Battle for Middle - Earth önerecektim.), internet bağlantınızı hazırlayın ve LotR Online'a adım atın.

ATLAR

Atlara binmek için E tuşuna basmanız yeterli. Bundan sonra, mouse'un orta tuşuyla ileri saldırabilir, sağa saldır- mak için sağ, sola saldırmak içinse sol tuşu kullanabilirsiniz.



AJANDA



SAYI: 138
SAYFA: 18

Rise of Sauron'u oynamak için önce The War of the Ring'in içindeki tüm bölümleri bitirmek zorundasınız.

Bahsettiğimiz bölümler, Yüzüklerin Efendisi ile herhangi bir ilgisi olan herkesin, yakından tanıyacağı bölümlerden oluşuyor. Helm's Deep'teki savaş, Moria Madenleri'ndeki macera, Pelennor Ovası vb. önemli savaşlar ve bölgeler, oyuncuların kıyasıyla savaşması için sırayla karşınıza çıkıyor. Her bölümden önce ve sonra, Yüzüklerin Efendisi filminden sahnelerle olaylar da anlatılıyor ki neden savaşta olduğunuzu, neyle karşılaşacağınızı bilin.

İçine salıverildiğiniz bölümler de çeşitli sayılarda görevlere ayrılmış durumda. Bu görevlerin hepsi, ilgili bölümün senaryosuna uygun ilerliyor ve bu nedenle hepsinin bir anlamı var. Fakat bu, görevlerin birbirine benzediği gerçeğini pek değiştirememiş. Çoğunlukla bir sayac bitene kadar bir bölgeyi korumaya çalışıyor, bir noktadan diğerine ulaşmaya uğraşılıyor ve her zaman Sauron'un hizmetkarlarının bir bölümünü yere indiriyoruz. Bu görev tiplerinde ortak olan bir şey varsa, o da her zaman ondan fazla düşmana karşı savaşılıyor olduğumuz gerçeği. Bu oyunda, bazı oyunlarda olduğu gibi belirli bir strateji kurup saldırmak, siper alıp



beklemek, düşmanın hareket düzenini izleyip ona göre davranmak yok. Seçiyorsunuz karakterinizi ve size yamuk yapan herkese tek tek cevabını veriyorsunuz.

Fazla sayıda düşmanla savaştığınız için yapay zekada da bir indirim söz konusu olmuş. Eğer her düşman zekice savaşsaydı, bu oyunda bir bölüm bile ilerleyemezsiniz. Yapay zeka genellikle durağan bir tavır sergiliyor ve bu sayede fazla zorluk çekmeden, düşmanların sayısı fazla olsa bile savaşların üstesinden gelebiliyorsunuz.

Ent'lerin yükselişi > Bu sayfalarda yer alan karakter sınıfları, her bölümde seçebileceğiniz dört karakteri oluşturuyor. Karakterler arasındaki farklılıklar, genellikle



Gimli güçlü ama çok kısa mesafede etkili bir karakter. Kullanırken düşmanınıza yakın olmaya bakın.



KARAKTER SINIFLARI

WARRIOR



Ne yapar?

Dövüşür. Bu adamlar dövüşüyor arkadaşlar. Ellerindeki kılıçla, savaş alanında esip gidiyorlar. Altı adet hareketi birbirine bağlayıp, bunu diğer Warrior'ları deşmek için kullanma yetenekleri ir hayli işe yarıyor. Yakın dövüşte uzman olan Warrior'lar, suratınıza suratınıza yıldırım atan Mage'leri, renkli oklarıyla kendilerini bir şey sanan Archer'ları, sahip oldukları baltaları fırlatarak yere yıkıyor ve ardından üstlerine atlayıp son nefeslerini veriyor. Özel saldırıları da, gard alan düşmanları ve toplu olarak bir noktada bulunan arkadaşları biçmek için pek kullanışlı.

Ne yapamaz?

Menzilli saldırılarda pek başarılı değil. (O baltaları bir yere kadar kullanabiliyorsunuz.) Büyü konusunda da hiçbir yeteneği yok. Tüm düşmanlara karşı etkili, ama boss olarak nitelendirebileceğimiz karakterler genellikle çokşulu combo'lara sahip olduğu için Warrior'ı yere yıkıyorlar.

SCOUT



Ne yapar?

Hızlı dövüşür, kaçak oynar. En önemli özelliği Shift tuşuna basarak görünmez olmasıdır. Bundan sonra bir düşmanın arkasına geçip E tuşuyla onu tek hamlede öldürebilir. Taşdığı bombalar da toplu katliam için bir hayli işe yarıyor. Combo'ları ve hareketleri de hızlı sayıldığı için dikkatli kullanıldığında, verdiği hasarın Warrior'dan eksikliği kalmıyor.

Ne yapamaz?

Sağlık puanı düşük olduğu için kolayca yere indiriliyor. Dolayısıyla onunla savaş alanında cengaverce dövüşmeniz pek mümkün değil. İşin doğrusu, multiplayer oyunlar ve görevlerdeki özel durumlar dışında pek fazla kullanışlı sayılmaz.

ARCHER



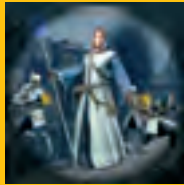
Ne yapar?

Düşmanlarını ok yağmuruna tutar diyeceğim; ama o kadar da heyecanlı bir durum yok ortada. Düşmanlarıyla arasına mesafe koyduğu için kolay kolay hasar almıyor; ama okların isabet oranı sizin yeteneğinizle doğru orantılı olduğu için, kullanımı pek de kolay sayılmaz. (Size yeteneksiz mi dedim, ne yaptım, öyle bir şey oldu galiba...) Özellikle "Fire Arrow" yeteneği, birkaç düşmanı aynı anda yere indirdiği için çok kullanışlı.

Ne yapamaz?

Birileri yakınına geldiği an bocalar, tekme atar ama bir dayanır, iki dayanır, üçüncüde yeri öper. Archer'la oynarken hep uzakta durmanız gerekiyor. Sağlık puanı deseniz zaten hiç yok gibi bir şey; o yüzden son derece dikkatli olmanız lazım.

MAGE



Ne yapar?

Ortalığı yakıp yıkar! Favori karakterim Mage ile aşamadığım durum olmadı. Standart saldırısı zaten çok güçlü, bir de buna kendini iyileştirme ve alan etkili büyüleri de eklenince, ortaya bayağı güçlü bir karakter çıkmış oluyor. Multiplayer oyunlarda Warrior tarafından hunharca katlediliyor olsalar da yine de çok güçlü bir sınıf.

Ne yapamaz?

Yakın dövüşe girmese iyi olur. İkinci özel saldırısı bu tip durumlardan kurtulmasına olanak tanıyor ama bu hareketi de biraz beklemeyle yaptığı için kurtulma oranı düşüyor. Scout gibi Mage'in de sağlık puanıyla ilgili problemleri var, dolayısıyla onu da uzakta tutmanız gerekiyor.

KAHRAMANINI SEÇ

Bazı bölümlerde, aniden bir kahramana geçiş yapmak isteyip istemeyeceğiniz sorulacak.Yapmanız gereken. Yes için sağ ok tuşunu, No için de sol oku kullanmak.



⇒ farklı görevlerde işe yarıyor. Mesela bir görevde size X bir karakteri öldürmeniz söyleniyor. Bu X karakter muhtemelen güçlü bir düşman oluyor ama yapay zekası pek sağlam olmadığı için kabak gibi B noktasında sizi bekliyor. X karakteri öldürmek için B noktasına varmak üzere karakter seçimi yapmanız gerekiyor ve bunu sağlayan ufak yapı da E noktasında duruyor. E noktasından seçeceğiniz Scout karakteriyle X karakterini öldürmek üzere B noktasına gitmek üzere yola koyuluyor ve yaklaştığınızı anladığınız sırada (Ekranın sağ üst köşesindeki haritadan kim dost, kim düşman, görev yeri nerede, hepsini öğrenebiliyorsunuz.) Scout'un özelliği olan görünmezliğe geçiyor ve X arkadaşımızın arkasından yaklaşıyorsunuz. Bunun ardından yine Scout'un özel suikast hareketini kullanıyor ve dostumuzu öbür dünyaya tek bir hareketle yolluyorsunuz. Şayet bu işlemi diğer karakter sınıflarından bir tanesiyle yapmak isteseydiniz, o zaman hem bu güçlü düşmanla, hem de yanındaki ekiple uğraşmak zorunda kalacaktınız. Aynı şekilde, korumanız gereken bir nokta verildiğinde ve üstünüze düşman yağdığına da Scout'u seçmek hiç akıllıca olmayacaktır.

Bu dört karakterin yanında zaman zaman özel durumlar da oluşacak ve farklı karakterlerin kontrolü size verilecek. Mesela bir bölümde

Entler'i kontrol etme şansı veriliyor bize. Orta Dünya'nın kadim halkı, devasa boyutları ve güçlü yapılarıyla ortalığı bir anda karıştırabiliyor. Bu devlerle Saruman'ın hükümdarlığına son vermek üzere belirtilen yerleri yakıp yıkıyor ve bölümün sonunda Saruman'la kapışıyoruz. Tabii bir Ent'i alıp

VISTA'DA LORD OF THE RINGS: CONQUEST

Aksiyon ve heyecan dolu bu oyun Battlefront II'de kullanılan oyun motorunu kullanıyor. Grafiklerinin süper olduğunu elbette iddia etmiyoruz ancak düzyak kafa dağıtmak için mükemmel. Xbox 360 versiyonunu da oynayınca gamepad'le

oynamanın ne kadar rahat olduğunu farkına vardık. Games for Windows desteği bu oyunun PC versiyonunda da isterseniz gamepad kullanabilirsiniz. Vista'nın sunduğu avantajlar arasında uyumluluğun yanında ergonomi de var. Normalde oyunların

kurulum yerleri yapımcıların kafasına göre farklı farklı yerler olur ve bu dağınıklık yaratır. Vista kullandığınızda ise bu oyunların hepsi Games Explorer altında toplanıyor; bilgisayarınız hiç bu kadar düzenli olmamıştı.



hır

Balrog'u yenmek için Gandalf'ın yıldırım büyüünü art arda kullanın, ama sakın Balrog'a yaklaşmayın.



da kulenin tepesine çıkmıyoruz. Bu noktada bize bir seçenek sunuluyor ve "Dilerseniz bir kahramana geçiş yapabilirsiniz." ibaresi ekrana geliyor. Hizmetinize sunulan "Kahraman", Yüzüklerin Efendisi'nden tanıdığınız ünlü isimlerden biri ve Saruman örneğinde, senaryoya uygun olarak Gandalf kontrolünüze veriliyor. Gandalf, aslında Mage karakter sınıfının daha güçlü hali. Dilerseniz Gandalf'ı seçmeden, var olan karakter sınıflarından birini de tercih edebilirsiniz ama bu şekilde başarılı olmanız daha zor oluyor.

Kah dört farklı karakter sınıfının oyuncularını seçerek, kah Yüzüklerin Efendisi'nin ünlü isimleriyle



koşturarak, The War of the Ring'i tamamlıyor ve The Rise of Sauron'a geçiş yapıyorsunuz. Burada işler kesinlikle daha ilginç çünkü kötü tarafı kontrol etme şansına ulaşıyorsunuz ve hikaye de tamamıyla bir varsayım olduğu için karşınıza ne çıkacağını, bölümleri geçmeden bilemiyorsunuz. İlk bölümde Yüzük Tayfları'ndan birini kontrol ederek Frodo'yu öldürüyor, sonlara doğru da Shire'a kadar varıp Hobbitler'in yemyeşil doğasını karanlığa boğuyorsunuz. The Rise of Sauron bölümlerinin sayısı daha az olsa da eğlencesi daha büyük.

Son nefes> Sunuş olarak LotR:

Conquest'le ilgili sıkıntım oldu desem yalan olur, ama oynanışta eksiklikler çok büyük. Her bölümde neredeyse aynı şeyi yapıyor olmak ve oyunun sizi saracak bir atmosferinin olmaması çok büyük bir kayıp. Eğer hack'n slash türünde bir oynanış benimsendiye, o zaman ona uygun olarak farklı silahlar, daha fazla yetenek gibi özellikleri oyunda görmek isterdim.

Bunların yanında, oyuna akşam onda başlayıp, sabaha karşı dördte bitirmiş olmam da pek mantıklı gelmedi bana (Ya size?). Tek kişilik oyun sonlanınca multiplayer'a bakayım dedim, orada da hiç eğlenceli bir oyun karşılamadı beni. Team Deathmatch, Hero Team Deathmatch, Capture the Ring ve bölgeleri ele geçirdiğiniz Conquest modlarının hiçbirini uzun soluklu sayılmaz. Bununlar da ötesinde, grafiksel anlamda öylesine tatmin olmadım ki, bu oyunun yıllar öncesine ait olduğunu düşünmek istedim. Efektler, modeller, kaplamalar... Her şey yıllar öncesine ait gibi. Hiç hoş değil.

BİR TROLL MÜ GÖRDÜM?



Tek kişilik oyunda, yerli yersiz bir biçimde karşınıza Troll ırkının sevimli üyeleri çıkacak. Bunların bazıları zırhlı ve güçlü, bazılarıysa zırsız ama yine de güçlü olacak. Misal, o an seçmiş olduğunuz karakter Warrior ise ve bu karakterle tekme tokat bir Troll'e saldırırsanız, kısa bir sürede öbür dünyaya tanışacağınızı bilin. Troll'ler yakın dövüşte sizi her halükarda ezer; bunu unutmayın. Onları yenmek için arkalarına geçip E tuşuna basmalısınız. Böylece Warrior, Troll'ün tepesine tırmanacak ve onu tek bir harekette etkisiz hale getirecektir. Şayet, Mage veya Archer olarak bir Troll'e karşı savaşmak istiyorsanız, ona fazla yaklaşmadan ve onun size yaklaşmasına izin vermeden etkili saldırılarla onu yere indirebilirsiniz. Özellikle Mage'in "Firewall" saldırısı Troll'leri yok etmede çok etkili.

Yerdeki sarı renkteki çemberi görüyorsunuz değil mi? İşte düşmanlarınızı bu çemberin içine sokmamanız gerekiyor.



Sıkı bir Yüzüklerin Efendisi fanatığı sayılmam ama Tolkien'in eserlerini takip ettiğim gibi her zaman da büyük saygım olmuştur. Tolkien'in yarattığı dünyaya uygun oyunlar görmek yerine, böyle basit ve Orta Dünya'nın ruhundan uzak oyunlarla karşılaşınca insanın morali bozuluyor. Ancak çok büyük bir boşluk-taysanız bu oyunu deneyin, yoksa üstünde durmaya değmez. ☹️

LORD OF THE RINGS: CONQUEST

ARTI Sauron'un güçleriyle oynama imkanı, kaliteli ara sahneler

EKSİ Kötü grafikler, tekrarlayan ve üstünde fazla düşünülmemiş oynanış, multiplayer oyunların eğlencesiz oluşu

YAPIM Pandemic Studios
DAĞITIM EA
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.pandemicstudios.com/conquest
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Bu kadar zor değil; eminim. Dop-dolu geniş bir dünya ve yetenekli bir oyun firması bir araya geliyor da neden olmuyor; neden Aragorn'la iki tane Orc kesmek bu kadar sıkıcı oluyor...

5,6

MINİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

8

kez
The War of the Ring'in ilk bölümünü tam sekizinci denemede geçebildim. Oyuna mı alışmadım, ilk bölüm mü çok zor; halen anlamış değilim.

6

kahraman
Aragorn, Gandalf, Gimli, Legolas, Faramir ve Eowyn olmak üzere altı farklı kahramanı kontrol edebilirsiniz. (Unuttuğum isimler olabilir.)

2

dakika
The Rise of Sauron'un ilk bölümünde iki dakika içerisinde 20 adet Orc öldürmeniz isteniyor ve bu gerçekten çok zor. (İlk bölümlerle ilgili genel bir sıkıntım olduğunu anladım.)

4

oyuncu
Dilerseniz oyunu multiplayer olarak, üç arkadaşınızla birlikte oynayabilirsiniz. Böylece oyunun eksilerini bir derece göz ardı etmeniz mümkün oluyor.



SAINTS ROW 2

Mükemmel bir oyunun PC öyküsü

GTAV'ü sevdim, sevmedim" değil konumuz. Ne var ki bir göreve gitmeden önce içicene silahlanayım, çelik yeleğimi giyeyim, son derece dikkatli süreyim de polis takılmasın peşime, aman oraya saklanayım, buraya sığınayım da dayak yemeyeyim diye düşünmekten de sıkılmışım. Daha rahat olsam, keyfimce ilerlesem, hayal dünyasında yer alsam, gerçeklikten uzaklaşsam, her şey biraz daha "oyun gibi" olsa, fena olmaz mıydı? Saints Row 2'de ilk bir saatimi doldurduğumda dedim ki: "Budur!" Aradığım eğlence meğerse Saints Row 2'de gizliymiş de haberim yokmuş...

Optimizasyon üzerine... > Bodoslama konuya dalıyorum, çünkü biraz sıkıntılıyım şu an. Kaç saatir oyunun başında debeleniyorum ve adeta savaşçı çıkmış gibiyim. Oyunun hareketli ve aksiyon dolu olmasından ötürü değil bu halim; tamamıyla yapımcıların tembellik edip bu mükemmel oyunu PC'ye uyarlamak için çaba harcamamaların-

dan ileri geliyor. Sahip olduğum bilgisayarlar Crysis'ten sekip Crysis Warhead'e, oradan GTAV'e atılmış biri olarak, Saints Row 2'de ne yapacağımı bilemedim. Bunun nedeni konfigürasyon değil. Piyasadaki en güçlü işlemci ve ekran kartına sahip olmadığınız sürece, mutlak surette frame rate problemi yaşayacaksınız. Hele ki Dynamic Lighting'i açayım, Shadow Map eksik kalsam diye fantezilere girerseniz, Stillwater açıklarında bilgisayarınızın cesedi bulunur; önüne geçemezsiniz. Tüm bunların sorumlusuysa siz değil, yapımçı firmadır!

Bu konu uzar gider, şimdilik oyuna dönelim. İlk oyunun sonundaki patlamadan beri şuursuzca yattığınız hastaneden kaçma öykünüzle birlikte başlıyor Saints Row 2.

alternatif



GRAND THEFT AUTO IV Kesinlikle PC'ye çok daha iyi uyarlanmış bir oyun olan GTAV, GTA türü adını verdiğimiz oyunların geldiği son noktayı işaret ediyor. Sisteminize güveniyor ve Saints Row 2'den biraz daha ciddi ve daha detaylı bir oyun arıyorsanız, GTAV tam anlamıyla sizin oyununuz.

Bir Tutorial bölümü olarak ayarlanan bu kaçış sahnesi, size basit komutları öğreterek sizi sıkmadan, yüksek bir tempoda ilerliyor ve nihayetinde polislerin elinden kurtularak, kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Size karşı gelen The Sons of Samedi, The Brotherhood, The Ronin çeteleri ve Ultor Şirketi'ne karşı kendi çetenizi kurarak, büyük savaşa doğru emin adımlarla ilerlemeniz gerekiyor.

Senaryoda bir ciddiyet var gibi gözükse de, oynanışta bu ciddiyet daha aşağı seviyede. Ana hikayeye ait görevlerde nispeten daha olgun işlerle uğraşıyorsunuz; fakat yan görevlerin çoğunluğu eğlenceyi ön plana çıkartıyor.

Örneğin, daha ilk dakikalarda Septic Avenger görevini alıyorsunuz. Amacınız binlerce Dolarlık zarar vermek ama bunu yapmak için görevi size veren kişinin kullandığı kamyonla, belirtilen bölgelere pislik fıskırtmanız gerekiyor. Bu sırada peşinize takılan polisler de bundan payını alabiliyor ve nihayetinde bir kamyon dolusu kanalizasyon muhteviyatını, Stillwater'a saçyorsunuz.

Bir başka yan görev Insurance Fraud'da kendinizi sakatlanmış gibi göstermeniz gerekiyor ve kendinizi ne kadar fazla tehlikeye atar, yerlerde ne kadar fazla sürüklenirseniz, o kadar başarılı oluyorsunuz. Mayhem'de sınırsız cephaneyle, belirli bir alanda en fazla hasarı yaratmaya çalışıyorsunuz. Trail Blazer adındaki yan görev ise, Mayhem'le yarışacak derecede eğlenceli bir oynanışa sahip. Alev alev yanan bir ATV kullanarak (Yanmayan bir kıyafetiniz var.) insanları ve araçları ateşe vermeye çalıştığınız Trail Blazer, PC'de frame rate ve kontrol



Çatışmalar bazen o kadar karambol oluyor ki kim, nereden ateş ediyor anlayamıyorsunuz.

PERFORMANS

PC'ye uyarlanamamış olan oyunumuz bilgisayarı kasım kasım kasiyorsa, anti-aliasing ve Dynamic Lighting'i tamamıyla kapatmak durumu biraz düzeltiyor ama böyle yapınca da oyun çizgi filme dönüşüyor.

AJANDA



SAYI: 142
SAYFA: 84
PUAN: 8,8

VISTA'DA SAINTS ROW 2

Konsoldan PC'ye oyun aktarırcan oyunu heba etmek acaba bu türe mi has? Bu oyunu oynarken bilgisayarınız yavaşlarsa sakın suçlu Vista'ya atmayın, bu programcıların suçlu! 2 GB bellekle

ve ortalama bir donanımla çok iyi çalışan bu oyun, PC için doğru düzgün kodlanmadığından en iyi sistemlerde bile oldukça hantal. Siz yine de en son Direct 9.0c Runtimes'in ve sonra üzerine DirectX

10'un kurulu olduğundan emin olun. Elinizde olan bir başka imkan da klavyeyle araç kontrollerinin zorluğunu aşmak için Vista, Games for Windows uyumlu bir Xbox 360 gamepad'i kullanmak olabilir.



Evet; "Dur!" levhasını düşmanları durdurmak için kullanabiliyorsunuz. (Uzun süredir kelime esprisi yapmıyordum, iyi geldi.)



problemleri yüzünden oynanması pek mümkün olmayan bir yan görev; ama oynamayı başarsanız, çok eğleneceğinizi de unutmayın.

Araç çal, adam öldür, devam et>

Zaten bu oyunun GTA'ya fazlasıyla benzediği konusunda hemfikiriz. O yüzden, ana görevlerin çoğunluğunun belirli bir bölgedeki herkesi öldürmekten, bir şeyleri havaya uçurmaktan ibaret olduğunu söylersem şaşırmazsınız. Evet, çoğu görev birbirine benziyor fakat oynanış eğlenceli olunca, hiç sıkıntı çekmeden oyunda ilerleyebiliyorsunuz. Bir kere çeşit çeşit silahınız var; bunları alabileceğiniz dükkanlar var; bu silahlarla harcayabileceğiniz tonla insan da fazlasıyla mevcut. Binebileceğiniz araçların çeşidi hiç de fena sayılmaz ve hatta bu araç portföyünde helikopterlere binip, binaları alevlere vermek de mümkün.

Oyunun PC'deki en büyük artışı da bu noktada bizi karşılıyor. Gamepad yerine mouse kullandığımız için, herkesi kafadan vurarak (Headshot!) rahatça öldürebiliyoruz. Bir arabaya bindiğimiz an ise kontroller infial ediyor. Araç-

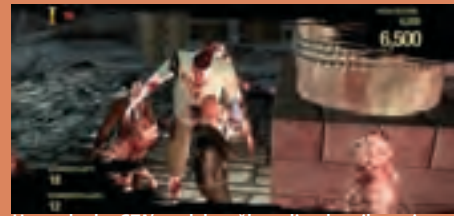
ları klavyeyle kontrol ettiğiniz anda, frame rate düşüklüğünün de etkisiyle hassasiyet sıfıra iniyor ve tek bir sağa dönüş komutunuz, aracın aynen sağdaki duvara girmesine neden oluyor. Daha kötü bir senaryoda, o araç köprüden denize uçabiliyor. Eğer bir Xbox 360 gamepad'ine sahipseniz, tercihinizi bu yönde kullanmanız oyun keyfinizi az da olsa artırabilir.

Ve tabii ki multiplayer. Saints Row 2 uzun bir oyun sayılsa da, bir süre sonra sonlanıyor her oyun gibi... Sonrasında da Stillwater'da başkalarıyla savaşma isteği doğuyor içinizde. Ama bundan önce, oyunun en büyük özelliklerinden biri olan co-op'u, yani anlaşmalı oyun tipini denemenizi öneririm. Şehirdeki tüm görevleri bir arkadaşınızla tamamlamak veya birbirinizle takılmadan, özgürce Stillwater'da gezinmek gayet eğlenceli. Aynı şehirde olduğunuz için polisle başınız belaya girdiğinde diğeri de bundan etkileniyor, ama bunun dışında dilerseniz tamamıyla ayrı hareket edebiliyorsunuz.

Karşılıklı mücadele alanında, Strong Arm modu en çok aktivitenin olduğu oyun tipini oluşturuyor. İki takımın farklı aktivite-leri en hızlı şekilde başarmaya çalıştığı Strong Arm, zaman zaman takip edilemez bir hale gelebiliyor. Insurance Fraud'da iki takım da en iyi kazayı gerçekleştirmeye çalışıyor ve Deathmatch'de kimse kimsenin gözünün yaşına bakmıyor; herkes birbirinin mezarını kazıyor. Co-op modu dışındaki multiplayer modları teoride iyi gözükse de, oynanışta maalesef pek



ZOMBİLER Mİ?!



Her ne kadar GTA'nın daha eğlenceli ve komik versiyonu olsa da bu oyunda zombilerin dolaşması pek doğal olmazdı. Zaten öyle bir durum da yok; fakat Stillwater'dan biraz uzaklaşmak, hikayeyi bir süreliğine geri plana atmak için sahip olduğunuz evlerden bir tanesine uğrayabilir ve bu mekanlarda yer alan televizyonlar sayesinde son derece eğlenceli bir oyuna adım atabilirsiniz.

Zombie Uprising adındaki oyunda amacınız çok basit: Aynı Left 4 Dead'deki gibi, zombilere karşı koymak ve hayatta kalmak. Hapsoldüğünüz otelde, ilk başlarda az sayıda zombiyle mücadele edecek ve son derece yavaş ilerlemelerinden ötürü, onlardan korkmayacaksınız bile. Fakat ilerleyen zamanlarda zombilerin sayısı o kadar fazla artacak ki elinizdeki kısıtlı cephane ve birkaç vuruşta kırılan, yakın dövüş silahlarıyla hangi birini öldüreceğinizi şaşıracaksınız. Oyunun genel gidişatından kopmak ve farklı bir eğlenceye adım atmak için çok şık bir düşünce olmuş Zombie Uprising; tebrik ediyorum.

eğlenceli değil. Ve tahmin edin bunun en büyük nedeni ne? Evet, frame rate ve kontroller!

Papağan gibi aynı şeyi tekrarlayıp durdum ama yapımcılar utansın, bir oyun ancak bu kadar kötü uyarlanabilir. PC versiyonu tam anlamıyla bir eziyet olan Saints Row 2'yi eğer konsolda oynama imkanınız varsa sakın kaçırmayın. PC'de oynamak için ısrar ediyorsanız da, önce bir Quad Core işlemci alın, sonra da ekran kartına 700 Dolar civarı bayılıp gelin. Belki o zaman bu oyunun aslında neye benzediğini anlarsınız. 🙄

6

aşama
Yan görevler genellikle altı aşamadan oluşuyor. Her aşamada görev aynı kalıyor ama zorluk seviyesi artıyor.

20

feet
Yoldaki sivil halkı veya düşmanlarınızı tutup fırlatabiliyorsunuz ve ne kadar uzağa fırlattığınız bir rekor olarak oyunda yer alıyor. 20 feet'e ulaşmayı deneyin.

10

FPS
Oyunun yer yer 10 fps ve altına düştüğünü görünce tepem attı. Hala da atık durumda; sakın durduğuma bakmayın.

18

yaş
Bu oyunun da aynı GTAIV gibi 18 yaş sınırı var.

YARAT, GIYDİR, SAVAŞTIR

GTAIV'de Niko Bellic'in şekilsiz suratına katlanmak zorundaydık ama Saints Row 2'de böyle bir zorunluluğumuz bulunmuyor.

Oyuna başladıktan birkaç dakika sonra karakterimizin tüm özellikleriyle oynayabileceğimiz bir ekran belirliyor ve burada gerçek anlamıyla kahramanımızın her türlü detayıyla oynayabiliyorsunuz. Sadece surat bölümünde o kadar fazla ayrıntı var ki, göz çukurundan, ağız genişliğine, ten renginden, vücut yapısının kaslı mı, şişman mı olacağına kadar birçok detayla uğraşabiliyorsunuz. Tabii ki bana yarı yolda afakanlar bastı; suratıyla falan ilgilenemedim, orası ayrı.

Diyelim ki karakterinizden sıkıldınız. Bunun da çözümü var. Oyunda estetik operasyon yaptırarak şeklinizi -şemalinizi belirli bir ücret karşılığında değiştirmeniz mümkün. Kıyafet konusu ise zaten ilgilenmeniz gereken bir husus; zira karakterinizi ne kadar iyi giydirdiğiniz, o kadar fazla Style puanına sahip oluyor ve bu puanlar görevlerin sonunda kazandığınız Respect puanlarının artmasını sağlıyor.

SAINTS ROW 2

ARTI Eğlenceli yan görevler, oyunun fazla ciddi olmaması, Zombie Uprising'in pek güzel olması

EKSİ Oyunun PC'ye uyarlanmamış olması, frame rate ve kontrol problemleri

YAPIM **Volition**
DAĞITIM **THQ**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **PS3, Xbox 360**
WEB **www.saintsrow.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**
(www.aralgame.com)

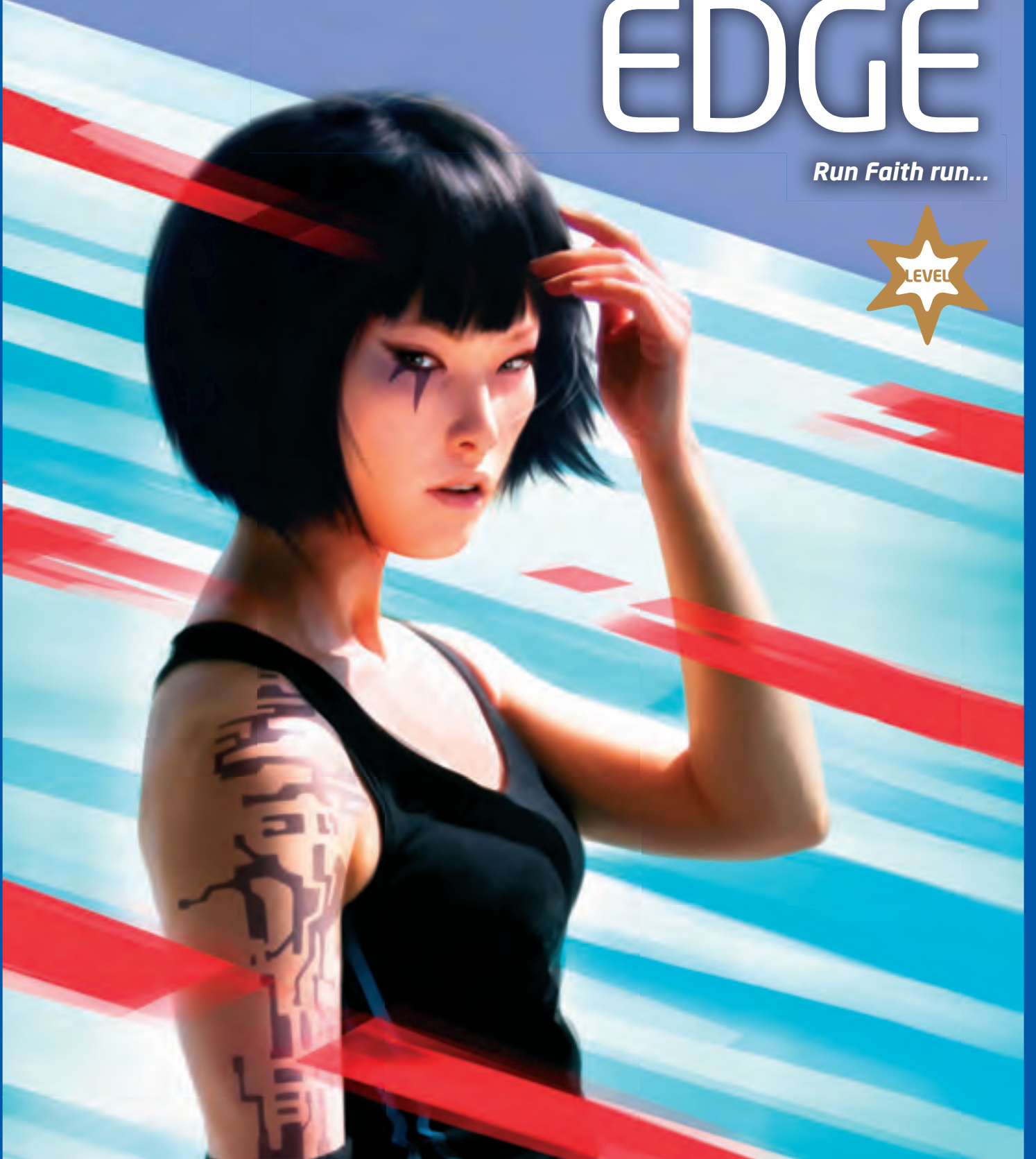
GTA türü oyunlardan hoşlanan herkesin, aksiyon oyunu meraklılarının, eğlence tutkunlarının hoşuna gidecek bir oyun Saints Row 2; ama bu oyunu PC'de oynamayın. Düşük puanın sebebi de sadece budur.

6,1

MİNİMUM 2 Ghz, Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.2 Ghz, Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

MIRROR'S EDGE

Run Faith run...





Oyunda -sayfa 86'daki rehberde göreceğiniz gibi- toplayabileceğiniz çantalar bulunuyor. Bu çantaların bulunduğu yerlerde, etrafınızdaki duvarlara bakın; böyle garip göndermelerle karşılaşacaksınız.



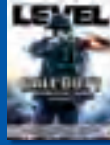
ne ayrıca?!" Speed Run modu, oyunu herhangi bir seviyede bitirdiğinizde açılıyor ve bitirdiğiniz bölümleri, en kısa sürede bitirmeye çalışarak arkadaşlarınızla -offline ya da online- rekabet içine giriyorsunuz. Beyninizin tüm kıvrımlarını ve tüm parmak kaslarınızı kullanarak her bölümde, kısayollar bulmaya çalışıyorsunuz. (Aynı mantıkla Time Trial modunda da bölümler içerisinde, araba yarış misali checkpoint'leri takip ederek en iyi dereceyi yapmaya çalışıyorsunuz.)

Oyunun konsol versiyonunu Tuna, çok detaylı bir şekilde anlattı. Bu yüzden tekrarlardan kaçmak istiyorum zira PC versiyonunda, konsol versiyonunda olmayan çok ufak tefek değişiklikler / özellikler var. Bunlara geçmeden önce, her zaman olduğu gibi kısa bir özet geçmek istiyorum: Baskıların ve yolsuzlukların olduğu totaliter bir rejimim hakim olduğu, isimsiz bir şehirde Faith ismindeki özel kuryeyi kontrol ediyoruz. Faith gibi kuryeler, sistemin çarpıklığına karşı bir yapılanma içinde özel bilgiler taşıyorlar. Bu denli önemli bir görev için de gelişmiş fiziksel özelliklere sahipler. Şehrin genel yapısı itibarıyla gökdelenlerin üzerinde yol alıyorlar; haliyle çok hızlı koşup, çok uzun mesafelere zıplayabiliyorlar. Tüm bu kurgunun içinde bir de Faith'in polis kız kardeşi, çok önemli bir cinayete karışıyor; daha doğrusu karıştırılıyor. Tam seçim dönemine yaklaşmışken bu sistemi kaldırıp sağlıklı bir sistem kurmayı planlayan belediye başkan adayı Robert Pope'un cinayetine hem de... Biz de Faith'in çevik vücudunda, bir yandan kardeşimizin adını temizlemeye çalışırken, bir yandan da olayların ardında dönen dolapları ortaya çıkarmaya çalışıyoruz. Ancak tabii ki işimiz zor; peşimizde polisler, önümüzde fiziksel engeller... Koşuyoruz, atlıyoruz, koşuyoruz, tutunuyoruz, arada polisleri bir güzel dövüyoruz, sonra yeniden koşuyoruz... Bir kulağımız Faith'in nefes alış verişinde, bir kulağımız bize telsizle yardım eden Mercury'nin tok sesinde...

İki resim arasındaki üç fark> Uzun zamandır ilk defa bir oyun için "PC versiyonu çıksa da oynasam" dedim zira ne Xbox 360, ne de PS3 gamepad'i -bence- bu oyunun kontrolleri için yeterince ergonomik değil. (Özellikle de Xbox 360'inki; neredeyse sol elim felç geçiriyordu oynarken. PS3 gamepad'i yine bir nebze daha iyi ve yumuşak.) Çünkü Mirror's Edge'de akıl



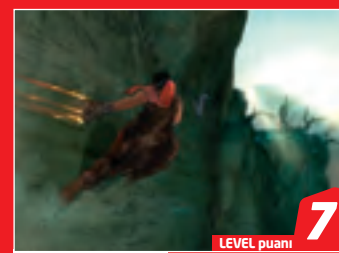
A J A N D A



SAYI: 143
SAYFA: 56
PUAN: 8

oynanış sistemine sahip. Ben bunu -geç de olsa- nasıl mı fark ettim? Şöyle ki oyunu, bir grup aktivitesi şeklinde ofiste bitireli bir ay olmuştu. Evdeydim ve uyku tutmadı. "Bir şeyler oynanayım bari" dedim ve nasıl olduysa Mirror's Edge oynamaya başladım. Başlayış o başlayış; artık o "boş" hoplayıp -zıplamalar anlam kazandı. "Olmayan" senaryo, sonlara doğru duygulu anlar yaşattı. Uyumadan o gece, ertesi gün oyunu bir de kendim bitirmiş oldum. Ama bitirmek yetmedi; sonra oyunun Speed Run moduna tutuldum. Tutulmakla kalmayıp herkesi Speed Run'a mahkum ettim. Ancak en son rekor bende; bunu da belirtmeden geçemeyeceğim. Şimdi diyorsunuz ki "Yeter, oyunu anlat; Speed Run

a l t e r n a t i f



PRINCE OF PERSIA

LEVEL puanı

Kalite, oynanış sistemindeki orijinallik ve sunum bakımından Mirror's Edge'in çok altında olmasına rağmen eğer Mirror's Edge'i bitirip "Biraz daha platform" dermeniz Prince of Persia'ya bir göz atabilirsiniz.

Yeni biriyle tanıştırdığımda, ilk beş dakikadaki izlenimlerim %90 oranında doğru çıkar benim. O ilk beş dakikada, karşımdaki kişiyle anlaşılıp anlaşamayacağımı, onun ne mal olduğunu anladım. Ancak eğer izlenimlerim olumsuzsa o ilk beş dakikada bu insanı silmem. Zaman tanırım; hem ona, hem kendime. Şans veririm... Dedğim gibi genelde yanılmam; verdiğim zaman boşa gider. İlk beş dakikadaki düşüncelerim doğrudur zira. Fakat bu sefer yanıldım; her canlı varlık gibi ben de hata yaptım. Onu yanlış değerlendirdim; ilk beş dakikada onun hayatımın büyük bir kısmını kaplayabilecek güçte olduğunu fark edemedim. Ve şimdi karşınızda, pişmanlığımla ona hak ettiği değeri vermek üzere bu sayfalardaayım. (Tuna... Sen de bir gün doğru yolu bulacaksın. Sana inanıyorum.) Faith, senden çok özür dilerim.

'I'll always be "faith"ful to you> İyi ay önce Mirror's Edge'in kırmızı, sarı, mavi, beyaz, yeşil ve turuncu renklerden oluşan dünyasına adım attığımda hissizdim. "Hoplayıp zıplamak bu yaştan sonra bana ters" diyordum arsızca. Tuna'yla sürekli "Fırat'la Şefik ne diye oynuyorlar bu oyunu?!" diyerek dedikodu yapıyordum. Gözümde bu oyun, senaryodan ve ruhtan yoksun olan, boş bir platform oyunuydu. "Yok hiza alacaksın, yok zıplayacağını da doğru hiza almışsan boruyu tutabileceksin... Ben bu kadar sabırlı bir insan olsaydım ermiştim şimdiye kadar" diyerek uzak duruyordum bu "hastane kokan" evrenden. Sanırım uzak durmamın aslında tek nedeni varmış: Zihnim ve ruhum, Faith'e karşı besleyebileceğim sevgiyi ve bu oyuna bağımlı olabileceğim potansiyelimi benden önce fark ederek bir savunma duvarı örmüş. Zira Mirror's Edge, hayatınızda görüp görebileceğiniz en derin ve içine bir elektrik süpürgesi gibi çeken bir dünyaya, kurguya ve





Solda gördüğümüz kırmızı kapıdan, tren sizi pestile çevirmeden önce girmeniz gerekiyor.

almaz derecede çevik olmak gerekiyor. Kafanızı sağa - sola çevirirken birkaç saniyelik hantallığınız bile bazı durumlarda canınıza mal oluyor. Ayrıca özellikle zaman kazandıran, "cin" hareketlerde bir saniye içinde üç hareketi aynı anda yapmanız gerekebiliyor ve böyle durumlarda yine gamepad'ler çirkin yüzlerini gösteriyor. Bu yüzden PC versiyonuna elimi atar atmaz ilk olarak kontrollerdeki rahatlığı hissettim. Mouse ile hıza almak, Stick'le hıza almaktan 1000 kat daha kolay. Üstelik Stick'le oynarken Faith'in maksimum hızı ulaşması, parmağınza kramp girmesine neden olurken W tuşuyla maksimum hızı ulaşmak çok kolay. Ben de ne yaptım? Tuşları bir de kendime göre ayarladım (sol mouse tuşu zıplama / tutunma, sağ mouse tuşu eğilme / yere düşerken yuvarlanma, Space geriye dönme) ve "Yeni Speed Run rekorları beni bekliyor" dedim. Fırat ve Şefik de korku dolu gözlerle bana baktılar çünkü konsoldaki Speed Run rekorları şu anda bende. Fakat tabii ki Speed Run için oyunu bir kez daha bitirmek

zorundaydım. (Dokuz bölüm zaten; bir şey değil.) Bitirirken, rehberi yazan Ahmet ve benden sonraki en büyük Faith fanatigi Şefik de beni yalnız bırakmadı zira oyundaki tüm çantalar, duvarlardaki glyph'ler (kırmızı damgalar) ve zaman kazandıran püf noktaları için beraber ekran görüntülerini aldık her bölümden.

Oyunun PC versiyonunda kontrollerden sonra ilk göze çarpan fark, PC versiyonundaki yükleme sürelerinin "yok" deneyecek kadar az olması. Oyunu PS3'te ya da Xbox 360'ta oynarken hiç hata yapmamaya odaklı oynuyorsunuz çünkü eğer Faith'in kemik seslerini duyarsanız çok uzun bir "loading" ekranı sizi bekliyor. Tam eliniz ısınmışken, kendinizi aksiyona kaptırmışken bu uzun yükleme ekranı sizi soğutuyor. PC'de ise her şey sıcak sıcak; istediğiniz kadar yere çakılın, son checkpoint'ten devam etmek için sadece birkaç saniye bekliyorsunuz. Normalde bu yükleme süresinin konsol versiyonunda da bu kadar kısa olması gerekirdi; büyük bir ihtimalle PC versiyonunun daha geç çıkmasının nedenlerinden biri konsol versiyonundaki bu tür hataları düzeltme isteğiydi. Eh, geç oldu; güç olmadı en azından.

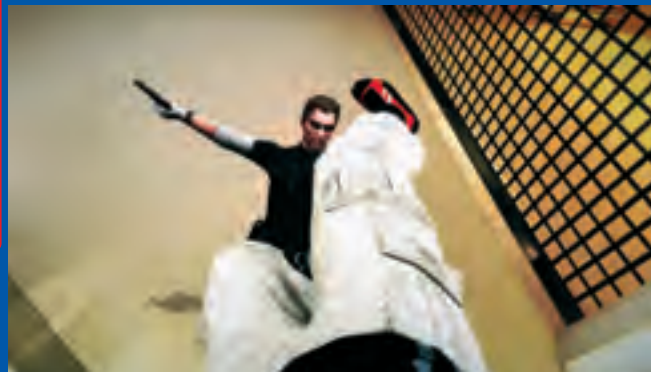


"Kontroller" dedik, "yükleme ekranı" dedik... Eee PC versiyonu bu; tabii ki görsel olarak da farklılıklar olacak. En kısa şekliyle, Mirror's Edge'in PC grafikleri, konsol grafiklerine epey fark atıyor. Ancak bu farklılıklardan en önemlisi grafiklerin daha iyi olması değil. Çoğu kişiden duyduğum ve katıldığım eleştirilerden birine cevap verilmiş resmen: EA bölümlerde, etrafa hareketli / hareketsiz objeler ekleyerek futuristik tasarımların yarattığı "boşluk" hissini azaltmış. Mesela, tam hız koşarken yüzünüze yerdeki kağıt parçaları çarpıyor; ayrıca sağda - solda hareket ettirebildiğiniz boya kutuları, koliler, kasalar gibi objeler mevcut. Bunların dışında çevrede gördüğünüz flamalar, muşambalar, perdeler, plastik korumalar sayıca epey artırılmış; daha da önemlisi bu tür objeler etkileşime açılmış. Düşmanlarınızın kurşunları ve sizin yumruklarınızla kumaşlar, plastik perdeler parçalanabiliyor. Ancak bu etkileşim, oyunun grafik ayarlarında "PhsyX Support" seçeneği ile aktif hale getirilebiliyor. Oyun piyasaya ilk çıktığında, bu seçeneği seçtiğinizde bazı bölümlerde donmalar, takılmalar meydana geliyordu da neyse ki bir patch ile bu tür sorunlar aşıldı. Fakat bu konuyla ilgili

MIRROR'S EDGE 2'DE BÖYLE OLMASIN



Dediğim gibi Tuna'yı bu oyun hayal kırıklığına uğrattı. Belki de yeterince atmosferin içine giremedi ya da duygusal bir adam olmadığı için benim hissettiklerimi hissedemedi. Sorun değil; herkesin görüşünün aynı olması gibi bir kaidede yok. Ancak Tuna'nın oyuna getirdiği olumsuz eleştirilerden bazılarına katıldığımı belirtmeliyim. Bu ortak olumsuz eleştirilerimizden bir tanesi, oyundaki çatışmaların zayıflığı. Farklı silahlar, farklı dövüş hareketleri kullandığımızda bile her şey aynıymış hissine kapılıyorsunuz. Karşımıza çıkan polislere ve diğer düşmanlara resmen özenilmemiş ayrıca. Hepsisi sanki başka, takoz bir oyundan çıkmış gibi duruyor. Zaten oyundan kırdığım dört puanın en büyük nedeni bu eksiklikti. Mirror's Edge 2'den daha fazlasını bekliyoruz.

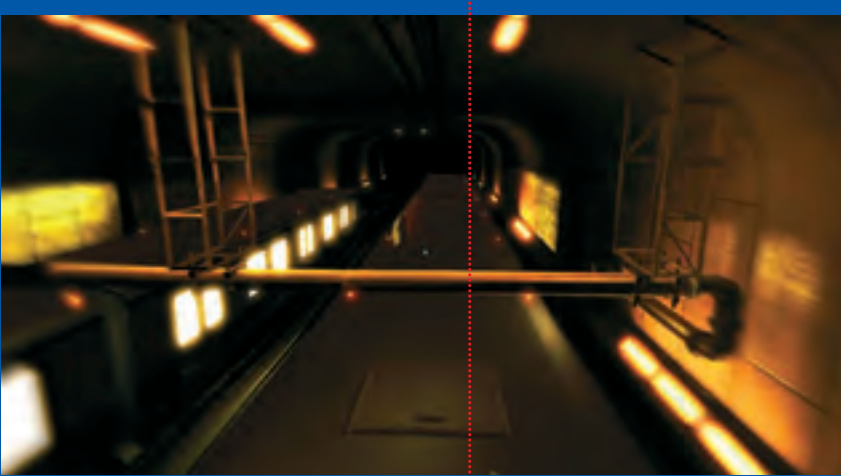


VISTA'DA MIRROR'S EDGE

Önce konsola çıkan bir oyunun PC'ye geldiğinde güzel bir oyun olarak kalması bile bizi sevindiriyor. Ne hale geldik sevgili okurlar! Mirror's Edge'i Vista kurulu ve çok güçlü bir sistemde oynadık ve inanılmaz performans

aldık. Aynı sistemde pek çok konsoldan çeviri oyunda performans alamamıştık. Vista'nın ve en son DirectX'in bütün güzelliklerinden faydalanan Mirror's Edge'in görselleri bizi büyüledi. Vista'nın Aero Theme'yle de müthiş

bir uyum yakaladığını, aldığımız screenshot'lara bakarken fark ettik. Bilgisayarınızda 2 GB bellek varsa korkmadan Vista'da oyun keyfi sürebilirsiniz. İşin güzeli Vista, XP'nin aksine kullanıldıkça şişmiyor, kendi kendini toparlıyor.

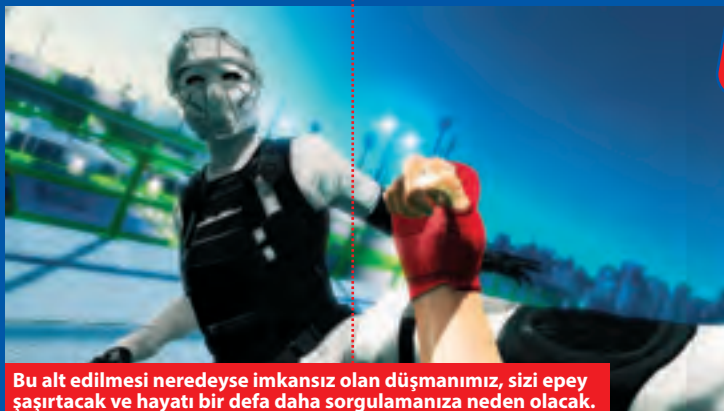


insanın aklına türlü türlü sorular geliyor. EA, konsol versiyonunda bu PhsyX desteği ile sunulan ufak tefek etkileşimleri sunmayı beceremedi mi; yoksa bu tamamıyla bir pazarlama stratejisi mi? Daha önce birçok konsol oyununda, bu tür çevre etkileşimleri -ve hatta daha fazlası- mevcuttu. Yani PS3 ya da Xbox 360 teknik açıdan yapımcılara zorluk çıkarmıyor bu konuda. (PS2 bile çıkarmıyordu; Black'te bile çevre etkileşimi had safhadaydı.) O zaman ya "Nasıl olsa devrimsel bir oyun yapıyoruz; fazla kasmaya gerek yok. Etkileşim de olmayıversin" denildi ya da "Birkaç ayda biz bu oyunu, yeni bir oyunmuş gibi sunarız. PhsyX desteği ile insanların gözünü boyarız. Bu arada ekran kartları piyasasından da eklemek yeriz" denilerek böyle bir yol seçildi.

Amaç ne olursa olsun; biz sonuçla ilgilenelim. Eklenen bu etkileşimler ve objeler, oyunun dinamikliğini ve aksiyon sırasında pompalanan adrenalin oranını az da olsa artırmış. Ama böyle bir oyuna daha fazlası gerekirdi.

My best friend is a runner->

EA, Mirror's Edge ve Dead Space ile "devrimsel oyun" kavramının hakkını verdi kısacası. Özellikle Mirror's Edge, oyun dünyasıyla yakından ya da uzaktan ilgilenen herkesin mutlaka ama mutlaka denemesi gereken, oyunların çağ atlamasında yapı taşı olabilecek kadar büyük yenilikler içeren bir yapım. Yok "Ara videolar çok güçsüz", yok "Sürekli ölüp, checkpoint'ten başlamak çok sinir bozucu", yok "Bölüm tasarımları hızı yeterince hissetmeye imkan tanımıyor"... Bu eleştirileri hiçbir şekilde hak etmiyor Faith. Bulduğunuz mekanlar, Mercury'nin sesi, diğer ses efektleri, müzikler ve hız, öyle etkili ki hiç ara video bile olmasa olurmuş. Ayrıca bölüm tasarımlarında hızı hissedemeyenler, affedersiniz ama biraz kendi becerilerini sorgulasınlar. Hata yapmadığınız sürece Faith, hız kesmiyor; bu sizin probleminiz. Puzzle bölümlerden bahsetmiyorum; o bölümlerde hızın kesilmesi doğal.



Bu alt edilmesi neredeyse imkansız olan düşmanımız, sizi epey şaşırtacak ve hayatı bir defa daha sorgulamanıza neden olacak.

Eğer Escape'e basmadan oyuna bir çay - kahve molası verirsiniz Faith bu duruma sıkılıyor ve bunu size belli etmek için bu tür hareketler yapmaya çalışıyor.



ETKİSİZ ETKİLEŞİM



Bu inşaat muşambasındaki ufak yarıkları görüyor musunuz? Evet, onları oyunun PhsyX desteği sayesinde ben yaptım. Muşambaya yumruk attığımda yırtıldı. Aynı şekilde kurşunlar da bu muşambaya zarar veriyor. Peki, bizi öldürmeye çalışan şu polisin, plastik korumayı nasıl parçalayarak düştüğünü görüyor musunuz? Güzel ve hoş detaylar bunlar ama -eğri oturup doğru konuşmak gerekirse- Mirror's Edge gibi bir oyuna, -yazıda da dediğim gibi- böyle ufak etkileşimler az kalıyor.

(Kızım sana söylüyorum; gelinim Tuna sen anla.) Zaten Faith'e toz kondurmam. Aramızda kimsenin koparamayacağı bir bağ var ve bu bağ ikinci oyunda eminim ki daha da güçlenecek. Şimdi izninizle Speed Run'da dünya rekorunu kırmaya gidiyorum. ☺

MIRROR'S EDGE

ARTI Akıl almaz derecede etkileyici atmosfer, yenilikçi oynanış sistemi, mükemmel ses efektleri ve soundtrack

EKSİ Eklenen objelere rağmen halen çevreyle etkileşiminin yetersiz olması, çatışmaların "saplama" olması

YAPIM EA DICE
DAĞITIM EA
TÜR FPS / Platform
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.mirrorsedge.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Bir anda ısınıp sonrasında bağımlısı olduğum bu devrimsel yapım, first person kamerası ile platform öğelerini birleştirerek şu ana kadar kimsenin yapamadığını, muhteşem bir atmosfer eşliğinde sunuyor.

9,6

MINİMUM 2,4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 7,2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

9

chapter

Oyunda toplam dokuz bölüm bulunuyor ve bu bölümler genel olarak çatışma, bulmaca, ve koşturmaya olarak üç alt bölüme ayrılıyor.

15

silah

Faith oyun boyunca 15 farklı silah kullanabiliyor ancak açıkçası bu silahların arasındaki fark oyuna pek yansıtılmamış. Siz aklınızda sniper, tabanca, makineli olarak üç ana gruba ayırabilirsiniz silahları.

4

resit polis

Oyun boyunca peşimizde dört farklı çeşitte polis, sisteme karşı gelmemizi önlemeye çalışıyor. Bu polislerden SWAT olanları ortadan kaldırmak gerçekten zor.

24

YPS

Faith 24 yaşında; yani benimle aynı yaşta. Belki de bu yüzden onunla bu kadar iyi anlaşıyoruz.

TÜM ZAMANLARIN EN KÖTÜ FİLM OYUNLARI

BACK TO THE FUTURE (NES, 1985)



Vasat film oyunlarının 8 bit'lik temsilcilerinden biri olan Back to the Future'in filmle hemen hemen hiçbir ilgisi yoktu. Marty olduğu varsayılan bir karakteri yönettiğiniz oyunda, dört bir yana saçılmış olan saatleri topluyor ve bir yerlere çarpmamaya özen gösteriyordunuz. Tek kelimeyle rezalet bir oyundu.

THE FIFTH ELEMENT (PLAYSTATION, 1998)



Odn sobasından hallice estetik olan karakter tasarımlarına sahip olan yapımın bir konusu dahi yoktu. Filminden alınan sahneler, oldukça anlamsız ve kopuk bir biçimde bölüm aralarına sıkıştırılmıştı. Durup dururken zemine batacak boşluğa düşmeniz ise an meselesiydi.

E.T. (ATARI 2600, 1982)



E.T., tüm zamanların en kötü film oyunu olmakla yetinmeyerek, pek çok otorite tarafından tüm zamanların en kötü oyunu olarak da seçilen seçkin bir yapımdı. Yalnızca altı haftada hazırlanan E.T.'de, uzay gemisini arayabilmek için gereken telefonun parçalarını topluyor ve sürekli bir çukura düşüyordunuz.

Bu minik fareye böyle kötü bir oyunda rol aldığı için acıyorum.

THE TALE OF THE DESPEREAUX

Korkusuz farenin küflü peynir tadı veren macerası

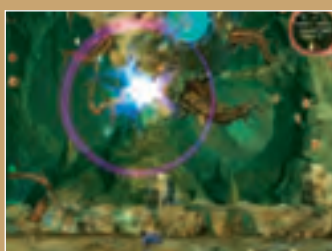
Kestirme bir yol arayışı içerisindeyken tanımadığınız bir bahçeye dalar ve yabancıların baldırlarından bir - iki ısırık almayı ihmal etmeyen bir köpek tarafından ısırılırsanız köpeğe değil, kendinize kızmanız gerekir. Sevimli kuçu sadece üzerine düşeni yapmış ve agresif doğasının gereğini yerine getirmiştir. Bu özlü sözlerin konumuzla olan ilgisini merak ediyorsanız metindeki köpek kavramının yerine film oyunlarını yerleştirebilir ve buradaki sürecin de aynı mantıkla işlediğini görebilirsiniz. Film oyunları ölesiye vasattır, çirkin görünürler ve bir şans verip oynadığınız herhangi bir film oyunu, sizi hayattan biraz daha soğutur. Hele söz konusu olan, vizyona henüz giren bir animasyon filminin oyunu ise vasat bir oyunla karşılaşma oranınız yaklaşık olarak %110'dur. The Tale of Despereaux'un (ToD) da vasat bir oyun olacağını biliyordum ancak bu kadarına da hazır değildim doğrusu.

Korkmayan fare, ölü bir faredir

ToD'un animasyon filmini henüz izlemedim, kitabı okuma şansım da olmadı maalesef. Ancak söz konusu cahilliğim, bu oyunun "gigabyte"larca veri işgal eden dijital bir çöp" olduğunu anlamama engel olmadı kesinlikle. ToD, filmin senaryosu hakkında çok az bilgi veriyor ve korkusuz bir fare

olan Despereaux'un gerçekten de hiçbir şeyden korkmadığını defalarca tekrarlıyor. Belli ki bu konuda oyuncuların zihninde herhangi bir şüphenin kalmamasını istemişler. Filminden kesilmiş bir sahnenin ardından, Despereaux'un ailesinin, devasa kulakları olan minik kahramanımıza öğütler verdiği bir sahne izliyoruz. (Daha doğrusu, sabit duran resimlerin altlarındaki kutularda yazanları okuyoruz.) Ardından Despereaux, sıradan ve korkak bir fare olan abisiyle ufak bir eğitim görevine aracı sürmek gibi. Kamera ise vasat kontrolleri daha da dayanılmaz bir hale sokuyor. Hiçbir şekilde kamera açısını ayarlayamıyor ve ne gitmeniz gereken yeri, ne de üzerinde durduğunuz platformun nerede bittiğini

alternatif



WIK AND THE FABLE OF SOULS

Bağımsız bir firmanın eseri olan Wik and the Fable of Souls, bağımlılık yaratan bir oynanişa sahip, mükemmel bir indie başyapıtı.

SAVAŞ SANATI

The Tale of Despereaux, düşmanlarınızla mücadele edeceğimiz sahneler de içeriyor. Ancak bu sahnelerde tek yapabildiğiniz, düşmanın etrafında daireseler çizerek kılıcınızı sallamak oluyor.

görebiliyorsunuz. Despereaux, doğrudan Prince of Persia serisinden alınmış hareketler yapıyor; duvarlarda koşuyor veya sütun niyetine mumlara tutunabiliyor. Ancak kamera ve kontrol sorunları yüzünden, bir pastırma diliminden diğerine atlayamamak moralinizi kısa sürede bozuyor.

ToD'un grafikleri oldukça detaysız ve iç karartıcı. Platform

öğeleri ise oldukça vasat; karşıdaki platforma ulaşmayı deniyor ve kameranın keyfi yerindeyse ilerlemeyi başarıyorsunuz. Despereaux, hemen her hareketinde sinir bozucu sesler çıkarıyor. Bu haliyle bana, her oturup kalktığımda "Eleeeh" veya "oy oy" diyen sevimli ninelerimizi hatırlattı doğrusu. Ancak Despereaux için berbat bir seslendirme yapıldığından, sevimli faremiz kısa sürede antipatimi kazandı.

ToD, son derece ruhsuz ve sevimsiz bir oyun olduğundan, oynayarak harcadığınız her dakika içinizdeki yaşama sevincini bir parça daha buduyor. (Ayrıca ToD'un PS2 versiyonunun, oyunun donmasına yol açan bug'lar içerdiğini de belirtiyim.) Hiçbir koşulda, hiçbir oyuncuya tavsiye etmeyeceğim ToD'un yapımcıları da en az Despereaux kadar korkusuz olmalılar zira kriz zamanında bir film lisansına para ödeyip ardından böylesine berbat bir oyun yapmak için gerçekten de cesur olmanız gerekiyor. 🐭

THE TALE OF DESPEREAUX

ARTI Yok! Evet, yok!

EKSİ Kötu kontroller, problemlı kamera, bug'lar, vasat platform öğeleri ve bölüm tasarımları, çirkin grafikler, vasat seslendirme

YAPIM Brash Entertainment

DAĞITIM Warner Bros Interactive

TÜR Platform

DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS

WEB www.brashent.com/games_despereaux.aspx

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Hayatımda oynadığım en kötü oyunlardan biri olan The Tale of Despereaux'tan mutlaka uzak durun.

1

MİNİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

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

Kamera yüzünden, zıplamak için doğru noktada durup durmadığınızdan asla emin olamıyorsunuz.

| Rank | Title | Label | Genre | Sales | Peak | Weeks | Chart |
|------|-----------------------|------------------|-------------------------|--------|------|-------|-------|
| 1 | The Day | Republic | R&B | 34,845 | 1 | 1 | NR |
| 2 | It's On (feat. Jay-Z) | Cherry Lane | Chick | 28,750 | 1 | 1 | NR |
| 3 | My Darlin' Sade | Columbia Records | Under the Stars | 24,776 | 1 | 1 | NR |
| 4 | Just a Little | Columbia Records | Capital One | 11,811 | 1 | 1 | NR |
| 5 | Shine Me | Columbia Records | Recreation Culture | 6,108 | 1 | 1 | NR |
| 6 | Blind Eye | Cherry Lane | Chick | 4,960 | 1 | 1 | NR |
| 7 | Flaw | Republic | R&B | 4,423 | 1 | 1 | NR |
| 8 | Let's Proceed | Columbia Records | Under the Stars | 3,211 | 1 | 1 | NR |
| 9 | Good Life | Columbia Records | The Number of the Beast | 2,891 | 1 | 1 | NR |
| 10 | Rejuvenation | Columbia Records | Recreation Culture | 1,332 | 1 | 1 | NR |
| 11 | Just a Little | Columbia Records | Recreation Culture | 1,103 | 1 | 1 | NR |
| 12 | One Last Thing | Columbia Records | The Streets | 1,054 | 1 | 1 | NR |
| 13 | Strawberry | Columbia Records | Under the Stars | 1,039 | 1 | 1 | NR |
| 14 | Can't Be Tamed | Waxwork | Rock | 1,029 | 1 | 1 | NR |
| 15 | Passion Main | Columbia Records | Funk | 1,013 | 1 | 1 | NR |

Listelere bakarak müzik piyasasının gidişatını net bir şekilde görebiliyoruz.

MUSIC WARS REBIRTH

Müzik piyasasını adam etmek lazım

Music Wars Rebirth (MWR), bir yıl öncesine kadar bayıla bayıla oynadığım ve gelmiş geçmiş en iyi basketbol menajerliği oyunu olarak nitelendirdiğim Draft Day Sports: Pro Basketball'un (Sanki sürüyle oyun varmış gibi...) yapımcısı Gary Gorski'nin şirketi tarafından hazırlandı. (Uzun bir cümle oldu ama bu besin zincirini bir şekilde açıklamam gerekiyordu.) Gary Gorski'nin kurduğu Wolverine Studios, zaman içinde kadrosunu geliştirdi. Ekibe katılan Antuan Johnson ise MWR'ün altında imzası bulunan kişi. Olayları detaylı bir şekilde anlatmak istedim çünkü bu firma ve insanlar, dev bir bütçeyle çalışan ve buna rağmen birkaç yılda ancak bir düzgün projeye karşımıza çıkan rakiplerinden çok daha değerli. Bu noktada konuyu kapatıp oyuna geçeyim artık.

Kayıt! MWR'de bir yapımcı olarak dünya müzik piyasasının içine dahil oluyor ve hem şirketimizi, hem de sanatçılarımızı

alternatif



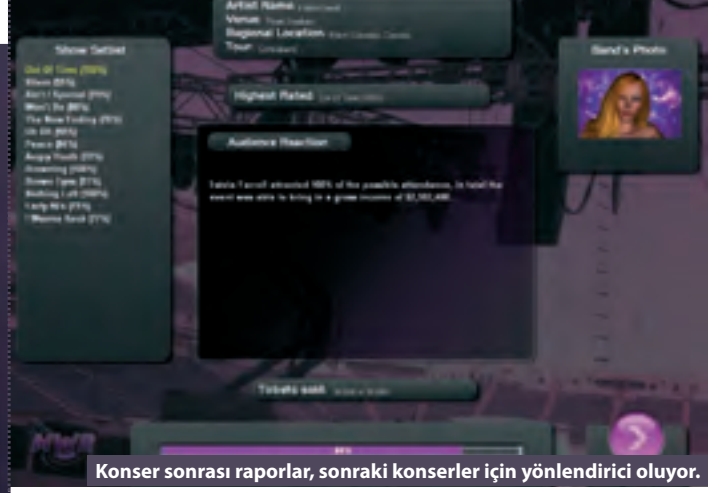
POPMUNDO

Ülkemizde de fazlasıyla popüler olan Popmundo, oldukça detaylı bir oyunu ve yarattığımız karakteri müzik piyasasında iyi bir yere getirmeye çalışıyorduk. Şarkı bestelemek, albüm yapmak ve çevre edinmek dışında annemizin sözünden de çıkmamız gereken oyun, www.popmundo.com adresinden ücretsiz olarak oynanabiliyor.

müzik piyasasının zirvesine taşımaya çalışıyoruz. Bunun için ilk olarak kendimize bir profil, daha sonra da bir şirket yaratıyoruz. Ancak bu noktada ikinci bir seçeneğimiz daha var; o da mevcut şirketlerden birinin başına geçmek. Açıkçası oyuna yeni başlayan herkesin, ilk oyununda hazır bir şirketi yönetmesini öneririm. Bu sayede oyunun ve müzik piyasasının nasıl işlediğini görür, öğrenir ve sıfırdan bir şirket kurarken nelere ihtiyacınız olduğunu, neler yapmanız gerektiğini bir yere not edersiniz.

Önce şirketlerin finans yönetimi hakkında bilgi verelim. Oyundaki gelir ve giderler "anlaşmalar", "kayıtlar", "şovlar" ve "diğer" olmak üzere belli başlıklar altında toplanmış. Şirketin ana gelir kaynağıysa sanatçıların genel performanslarıyla sağladığı kazançlar olacak. Bunun için aktif bir şekilde çalışmalarını, yeni şarkılar yazmaları, performanslarını geliştirmeleri, albüm hazırlamaları ve etkinliklere katılmaları gerekiyor. Tüm bu süreçte hakim olabilmekse oyunun önemli özelliklerinden biri. Şöyle ki...

Kadronuzda yer alan sanatçıların listesine girdiğinizde tarzları, ne zamandır piyasada oldukları ve o anki aktiviteleri listeleniyor. Burada boş boş takılan bir sanatçıya girip ona "şarkı yazmak, pratik yapmak, yeni albüm üzerinde çalışmak gibi" yeni bir görev verebilirsiniz. Eğer bir sanatçınıza şarkı yazmasını söylerseniz yeni bir ekran geliyor ve detayları kendiniz belirleyebilirsiniz. Şarkının türü, teması, sayısı, adı ve kim tarafından yazılacağı gibi detayları tek tek seçerek derhal işe koyulmasını söyleyebilirsiniz. Elbette bu süreç biraz zaman alacaktır. Şarkılar yazıldıktan sonra pratik yaptırarak performans artışı sağlıyor ve daha sonra bu şarkıları single ya da albüm olarak piyasaya sürebiliyoruz.



Konser sonrası raporlar, sonraki konserler için yönlendirici oluyor.

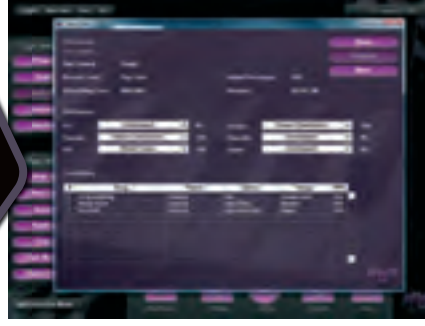


PIYASA
Oyundaki müzik piyasası altı parçaya bölünmüş (ABD, Kanada, Britanya, Avrupa, Avustralya, Japonya) ve bu sayede farklı bölgelerde ne gibi tepkiler aldığımızı öğrebiliyoruz.

Sanatçıların değerini arttırmamız en önemli yolları, onları turnelere ya da röportajlara göndermek. Turneler sayesinde daha fazla müziksevere ulaşabilen sanatçılar, kötü performans sergiledikleri takdirde kariyerlerini dibe de vurdurabilirler. Onlarla sevenleri arasındaki ikinci köprü ise röportajlar olacaktır. Aktiviteler bölümünden herhangi bir sanatçıyı televizyon, radyo, internet ya da dergi röportajlarına göndermek mümkün. Ancak her röportaj iyi geçecek diye bir kaide de yok.

Konserde sesi nasıl

acaba?> Oyunda bir sanatçıya verdiğiniz emeğin ve yaptığınız yatırımın çeşitli geri dönüşleri mevcut; para, listeler, konserler... Sanatçınızı bir konsere gönderdiğinizde ve büyük gün geldiğinde, oyunun Interactive Mode'u sayesinde her şarkının seyirci ve eleştirmenlerden nasıl bir tepki aldığını anında öğrenebiliyorsunuz. Tek tek şarkı performansı ve yorumlar ekrana yansıyor, konser sonunda da genel bir değerlendirme yapıyor. Bu sayede siz de sanatçınızın



reputuar ve canlı performans değerini öğrebiliyorsunuz. Öte yandan konserlerle birlikte albüm satışlarının ciddi maddi getirisi oluyor. Zaten -başta da dediğim gibi- şirketler bu gelirlerle ayakta duruyor. Üçüncü bir tatmin yoluysa listeler. Yayınlayacağınız single'lar ve albümler tutarsa çeşitli listelerde (Hot Hits 100, Canadian Top 40 gibi.) üst basamaklarda yer alıyor ve siz de "Ne sanatçı yetiştirdim be!" diyerek kendinizle övünüyorsunuz.

Aslında oyunda birçok detay daha mevcuttur ancak bunları bir sayfaya sığdırmak ve yeterince anlatabilmek mümkün değil. Bu durumda en iyisi keşfe çıkın ve piyasayı adam ettiğinizde bana haber verin de yeniden müzik kanallarını açabileyim. ☺

SATIN AL!

MRW, dükkanlarda satılan bir oyun değil; bu nedenle oyunu sadece internet üzerinden satın alabiliyorsunuz. Önce www.wolverinestudios.com adresinden Wolverine Studios sitesine girin, daha sonra üstteki menüden WS Store'u seçin. Açılacak sayfadaki ilk oyun olan MWR'ün altındaki "Add to Cart" seçeneğine basın. Sonraki sayfadan CD'siz versiyonu seçerseniz PayPal üzerinden yapacağınız 25\$'lık bir ödemeye oyuna sahip olabilirsiniz. Eğer oyunun bir de CD'sini isterseniz (Yedekte dursun diye.) 12\$'lık ekstra bir ücret ödemeniz gerekiyor.

MUSIC WARS REBIRTH

ARTI Detaylı satış ve ekonomi sistemi, eğlenceli içerik, her şeyi değiştirmemize imkan tanıyan editör

EKSİ Bazılarında biraz karışık gelebilir, arayüz daha iyi tasarlanabilir

YAPIM Wolverine Studios
DAĞITIM Wolverine Studios
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.wolverinestudios.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Antuan Johnson'ın geçmişten gelen "freeware" projesi olan MRW, Wolverine Studios çatısı altında daha somut bir yapıya bürünmüş ve çok da iyi olmuş.


8,5

MİNİMUM 800 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 25 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN 1 Ghz İşlemci, 128 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

HANGİ KONSOL?

Hayır, hangi konsolu tercih etmeniz gerektiğinden bahseden bir paragraf göremeyeceksiniz. Bu soru cümlesinde, sanki konsolun ne olduğunu bilmeyen birinin yüz ifadesi yer alıyor. Ve bu ifade bana ait...

İfade etmek istediğim şu ki, bu ay konsollar bana baktı, ben onlara. Böyle bayağı uzun bir süre baktık, ilk önce gözlerini kaçırın haklarını diğerine devretti.

İşte böyle zamanlarda eziyet çekmeyin diye hem Sony, hem de Microsoft konsollarınıza indirebileceğiniz oyunları devreye sokuyor. Giriyorsunuz PSN'e; bağlanıyorsunuz Xbox Live! Arcade'e, seçiyorsunuz oyununuzu ve cüzi bir miktar para ödeyip ilgili oyunu anında oynamaya başlıyorsunuz. Buradaki anında sözcüğü de çok önemli, zira indirdiğiniz oyunlar çoğunlukla pek fazla kafa yormadan kısa sürede alışabileceğiniz, basit ve eğlenceli yapımlar. Zaman geçirmek, kız arkadaşınızı da olaya dahil etmek ve elinizdeki tüm saatleri harcamadan eğlenmek için, bağlanın internete, bakın keyfinize! (Bayağı reklam yaptım; birileri de görsün artık beni!) 

DEATHBRINGER

Ölüm, renkli taşlarda saklı...

PSP'de çıktığından şu güne dek hala oynayabildiğim tek bir oyun varsa, o da Puzzle Quest'ten başkası değildir. Zaten oyun fazlasıyla uzun, bitmek bilmiyor; o yüzden de arada sırada dönüp kaldığım yerden oyuna devam ediyor ve bir gün sonlanıp sonlanmayacağını merak ederek taşları bir bir patlatıyorum.

Ben halen Puzzle Quest'le oyalanmayı sürdürürken, Infinite Interactive, Deathbringer'i duyurdu. Puzzle Quest dünyasında geçen, Puzzle Quest'ten daha hızlı bir oynanışa sahip olması beklenen bir aksiyon - RPG. Açıklananlara göre kahramanlarımızı her daim yanımızda taşıyabileceğimiz ve bu kahramanların yeteneklerini farklı alanlarda geliştirebileceğimiz. Kahramanların yanında, bize eşlik edecek dört farklı tipte yardımcı da olacak. Bunlar da aynı kahramanlarımız gibi yeteneklerini geliştirebilecekler ve savaşlarda bize yardım ederek işleri kolaylaştıracaklar. Oyunda birçok farklı zindan yer alacağı gibi, oyunun esnek yapısı sayesinde ilerleyen zamanlarda yapımcılar, içeriği genişletecek eklentileri oyuna uyarlayabilecek. Multiplayer alanında ise iki kişinin anlaşmalı olarak oyunda yer alabileceği söyleniyor.

Deathbringer'in hangi sistemlere geleceği konusu ise henüz netleşmiş sayılmaz, ama PC, PS3, Xbox 360 ve Wii, bahsi geçen sistemler arasında. Şahsen ben hepsinden ziyade, oyunu PSP'de görmek isterim. Çıkış tarihi olarak da bu yılın sonu veya gelecek yılın ilk çeyreği deniliyor; biz de inanıyoruz.

Not: Görşelin oyunla bir alakası yoktur, henüz oyunla ilgili görsel yayımlanmadı.



ULTIMATE NINJA 4: NARUTO SHIPPUDEN

Naruto'nun hikayesinde, bir adım öteye gidebilmek adına!

Fazlasıyla uzun soluklu manga ve anime serisi Naruto, yepyeni oyunlarla da varlığını sürdürmeye devam etmekte. Eski bir Naruto fanatığı olarak; çünkü bir noktadan sonra takip edemez oldum, Naruto oyunlarına ilgimi kesinlikle kaybetmiş değilim; lakin Ultimate Ninja serisinin ilk üç oyununda Naruto'nun bebeklik çağını görmekten de sıkılmadım değil. Naruto'nun çocukluktan çıkıp ergenlik çağına girdiği dönemleri konu alan Naruto Shippuden de zaten, benim gibi hisseden milyonlarca insanı mutlu etmek amacıyla yaratılmış durumdur.

Mart ayında PS2 için piyasada olması beklenen Naruto Shippuden, Naruto'nun Sasuke'yi arayışını ve Orochimaru'nun elinden kurtarmak üzere yola koyulmasını konu alıyor bildiğiniz üzere. Bilmiyorsanız, bu oyundan da pek bir beklentiniz olmamalı zira Naruto oyunları genellikle manga veya anime serisinin takipçilerine hitap ediyor. Sasori, Chiyo ve Deidara gibi yeni karakterlerin yanında, Naruto'yu, Sakura'yı, bu tip eski karakterlerin de büyümüş halleri oyunda yer alacak. Böylece toplamda 52 karaktere kavuşan Naruto dünyası, var olan tüm oyunlar arasında, en fazla karaktere sahip oyun olmayı başaracak.

Master Mode adındaki oyun modunda Naruto'nun, Hidden Leaf Village ve diğer bölgelerde dolaşmasını sağlayacağımız, RPG öğelerini hissedeceğimiz ve bulacağımız nesnelere Free Battle için karakter açacağımız Naruto Shippuden, yine CyberConnect2 tarafından hazırlanıyor.

STAR WARS: BATTLEFRONT III

Nerede olduğu belli olmayan bir yapım

Belki farkındasınız, belki de değilsiniz ama müthiş bir krizin içerisindeyiz. Bu kriz oyun piyasasını da etkilemiş durumda ve en büyük firmalar bile krizden payını alıyor. Timesplitters ve Battlefront serisinden tanıdığımız Free Radical da krizin etkisiyle dağılmanın eşğine gelmiş şirketlerden bir tanesi. Geçtiğimiz günlerde internete sızan Battlefront III fragmanı gündeme gelen firma, bu fragmanın ardından bir açıklama yaptı. 18 aydan uzun bir süredir yapım aşamasında olan ve fragmanda Alpha aşamasına girdiğini anladığımız oyun, bitmiş bir oyundan farkıydı; fakat Free Radical oyunun akıbetinin ne olacağını bilmiyor. Ellerinde Timesplitter 4 gibi büyük bir proje de bulunan Free Radical, maalesef kapanmanın eşğinde olduğu için ne Battlefront III, ne de Timesplitters 4 konusunda bir yorum yapabiliyor.

Battlefront III fragmanına gelecek olursak. Beş dakikadan fazla süren ve oyun içi görüntülerle dolu olan fragmanda, Jedi savaşlarından tutun da uzay savaşlarına kadar birçok alan hakkında izlenim edinebiliyorsunuz. Ara sahnelerle de bezeli olan fragman, oyunun çıksa bayağı rağbet göreceğinin kanıtı bile sayılabilir. Ne var ki bu

oyunu şu an sahiplenen yok. Umuyorum ki Timesplitters 4 de, Battlefront III de piyasaya çıkar, Free Radical da iflasın eşğinden döner. Başlayacağım şu krize zaten!
Not: Görseldeki karakter, Battlefront III'te yer alacak olan, karanlığın tarafına geçmiş olan Dark Obi-Wan'dan başkası değil.



FINAL FANTASY XIII

Sazh Katzroy ile tanışın

Final Fantasy VII: Advent Children'in Blu-Ray versiyonu ile birlikte görücü karşısına çıkacak olan FFXIII demosu, Mart ayında tüm Japonya'yı sarsacak;

bundan eminim. Bu demoyu bir şekilde oynayacağımdan da eminim ama konumuz bu değil.

Geçtiğimiz ay Jump dergisinde yayımlanan bir makalede, FFXIII'ün demosunda da karşımıza çıkacak olan yeni bir karakter hakkında bilgi veriliyordu. Adı Sazh Katzroy olan siyahi karakterin, iki elinde iki silah taşımamasından daha ilginç olan şey, elbette ki saçları. Afro olarak nitelendirilebileceğimiz Sazh, bayağı ilginç bir karakter olacağı benziyor. (Muhtemelen yerli yersiz espri yapan türden.)

Sazh'ın yanında, oyunun savaş kısmı hakkında da birkaç bilgi elime ulaştı; paylaşmadan duramam. FFXII'deki gibi Active Battle System, yani gerçek zamanlı savaş sistemi kullanan FFXIII'de,

her karakterin belirli bir puana sahip hareket yeteneği bulunacak. Örneğin Lightning'in önce standart bir kılıç saldırısı, ardından bir "Launch" hareketi (Düşmanı havaya fırlatmaya yarayan, yeni bir saldırı tipi.) ve finalde Firaga büyüü yapmak, Lightning'e beş puana patlayacak. Bu hareketleri bir hareket şablonuna dizecek olan oyuncu, ilgili karakterin puanı yettiği sürece buraya hareket sıkıştırmaya devam edebilecek ve art arda dizili hareketlerin bazılarını, özel combo'ların oluşmasına neden olacak.

Gizemli bonus barı ve üstündeki çizginin ne anlama geldiğini ise büyük ihtimalle demoyu oynadıktan sonra anlayabileceğiz. Beklemekten ne hale geldik Square Enix, duy sesimizi!



ŞEFİN LİSTESİ

Aslında oyun bulamadım, bilmemne, bunlar yalan. Oturdum "Yemekteyiz" izledim sabah akşam. Kah Adanalılar'la Adanalı oldum, kah Naim'e bakıp "What the @\$!#" dedim. Ya da demedim. Kafam karışık...

PS2

Shin Megami Tensei: Persona 4
Bu oyunun kolay kolay biteceğini sanmıyordunuz herhalde. Bu aya da kaldı bir bölümü. Zaten bitmesin hiç, hep süsün istiyorum.

PS3

Lumines Supernova
İnatla Tetris türevi oyunlarda başarılı olmaya çalışıyorum ve yine de Dilana'nın rekorlarına ulaşamıyorum. Dilana kimmiş? Başarılı bir Lumines oyuncusuydu!

Xbox 360

Prince of Persia
Bir oya atladım Erika yakaladı, bir buraya zıpladım pencelerim kurtardı hayatımı. Pek güzel olmuş bu oyun; "Herkes oynasın" derim.

PSP

Star Ocean: Second Evolution
Bu yazıyı yetiştirmeye çalıştığım sınırlarda Star Ocean'la buluştum; ama gördüklerim bana göreceğlerimin ne kadar iyi olduğunu göstermeye yetti.

VE DİĞER BAŞLIKLAR

- PS3 ve Wii sahipleri, YouTube'un bu sistemler için optimize edilmiş versiyonuna www.youtube.com/tv adresinden ulaşmak isteyebilirler; ama bunu Türkiye'den yapabilirler mi, onu bilemedim bakın şimdi.

- Final Fantasy XIII'ün 2010'dan önce Avrupa semalarında görülemeyeceği açıklandı. Daha da kötüsü, oyunun Xbox 360 versiyonunun yapımına, ancak PS3 versiyonu tamamlandıktan sonra başlanacak.

- Microsoft, şu ana kadar 28 milyon adet Xbox 360'ın satıldığını ve bu rakamlarla toplam PS3 satışından tam sekiz milyon adet önde olduğunu açıkladı. (En az dört milyonu "üç kırmızı ışık" sorunu yüzünden infilak eden makinelerin yerine geçenlerdir.)

- Namco Bandai ve CyberConnect2 el sıkıştı ve PSP için yepyeni bir .hack (Manga - Anime) oyunu yapmak için kolları sıvadı.

- Hideo Kojima, iki farklı oyun üzerinde çalıştığını söyledi. Bunlardan bir tanesini 2009'un sonlarına gelmeden piyasada göreceğiz. Diğeri ise tam bir muamma. (MGS5 tahmini yapanlar, yanılıyorlar.)

- Müzik oyunları piyasayı kasıp kavurmaya devam ederken, araya ünlü besteci Andrew Lloyd - Weber de karıştı. Birçok firma ünlü bestecinin eserleriyle ilgili bir oyun yapma peşinde.

- Midnight Club: LA'nın indirilebilir içeriği yanlışlıkla Xbox Live!

Marketplace'e düşünce Microsoft panikledi. İndirilebilir durumdayken bu paketi indiren oyunculardan, dosyayı silmelerini rica eden Microsoft, paketi hemen pazar yerinden kaldırdı.

- Chopin dolu günler PS3 sahipleriyle buluşuyor. Eternal Sonata bu ayın 13'ünde piyasada...
- Yeni Tony Hawk oyunlarından artık serinin yaratıcısı Neversoft sorumlu olmayacak.

- 2010'a kadar yeni bir Rock Band oyunu görmek isteyenlere kötü haber: Rock Band 3 bu yıl piyasada olmayacak.

- Koreli oyun firması Softmax, PS2'de bir hayli popüler olan Magna Carta'nın devamını Xbox 360 için hazırlamakta olduğunu açıkladı.

- Final Fantasy'nin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi'nin yeni RPG'si Cry On, maalesef iptal edildi.

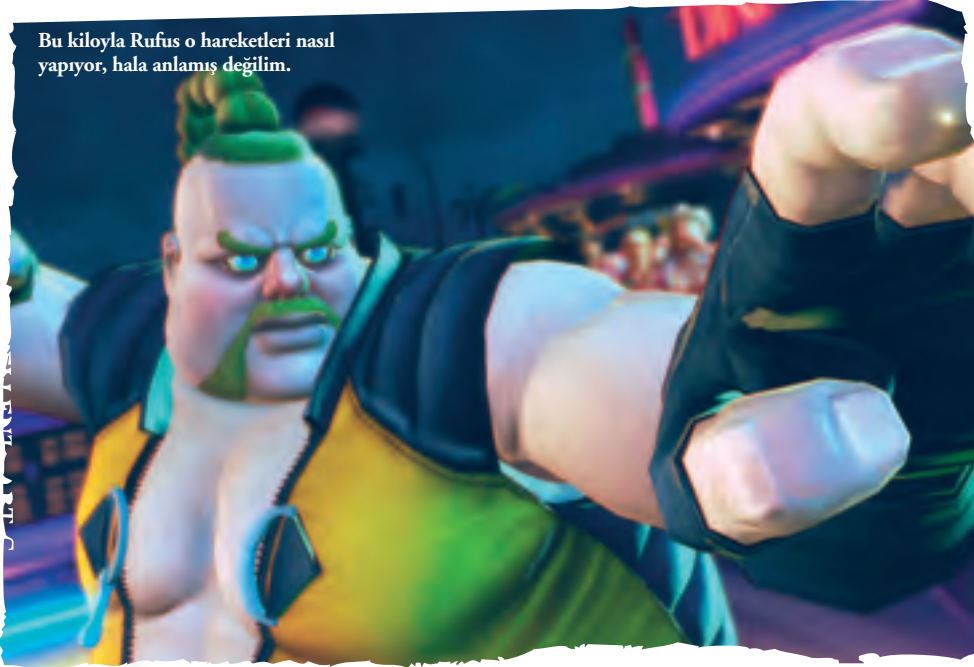


PlayStation 3

STREET FIGHTER IV

Şu ana kadar
yapılmış en iyi
Street Fighter!
Nokta.

Bu kiloyla Rufus o hareketleri nasıl yapıyor, hala anlamış değilim.



Soulcalibur IV

Son aylarda piyasaya çıkan dövüş oyunlarına şöyle bir bakınca, "Street Fighter IV'ü beğenmedim." diyebilen biriyeniz alın size Soulcalibur IV. Bu oyunun yanına yaklaşamasa da alternatif olsun diye veriyorum.

SF karakterlerinin hareketlerini de taklit edebiliyor ayrıca. Örneğin; Dhalsim gibi kollarını uzatabiliyor, Guile gibi Sonic Boom atabiliyor, Ken ve Ryu gibi Shoryuken çekebiliyor, Zangief gibi bacak arasına alıp yere yapıtırabiliyor. Kendine özel bir - iki güzel hareketi var ama Super Combo'su bambaşka hakikaten... Görmemiz lazım. Göbeğinde dönüp duran Yin-yang topuyla hortum oluşturup sizi içine çekiyor, içeride birkaç devir döndürdükten sonra ekrana doğru fırlatıyor?! Biri bu adama kameralara oynayıp prim yapmaması gerektiğini öğretmeli.

8 Hit! Wonderful

Her karakterin Super Combo ve Ultra Combo adı altında yaptığı iki özel hareketi var. Super Combo, siz rakibe vurduktan ekranın altında dolan "mavi enerji barı" sayesinde aktif hale geliyor. Ayrıca bu barı vuruş hareketlerini güçlendirmek için de kullanabiliyoruz. Örneğin; Sakura'yla Shoryuken hareketlerini yaparken bir değil de iki yumruk tuşuna basarsanız sarı bir renge bürünüp normalinden daha güçlü bir Double Shoryuken yapabiliyoruz. Hado-ken büyüsünü daha yoğun atabiliyoruz. Dairesel ya da "bekletmeli" bütün hareketler için geçerli bu... Yani sonuç olarak, barı tamamen doldurup Super Combo da yapabilir, dolmasını beklemeden varolan enerjiyle hareketlerinizi de güçlendirebilirsiniz; seçim sizin.

Ultra Combo ise mavi enerji barının hemen yanında, siz dayak yedikçe dolan Revenge barı sayesinde aktif hale geliyor. Super Combo'nun aksine tek tuşla değil, üç tuşla yapılıyor ve dolum seviyesine göre çok daha fazla enerji götürüyor. Karakterin Ultra Combo'ya başlarken yaşadığı öfke patlaması ve kameranın olaya yakın plan girmesi o kadar estetik ve güzel görünüyor ki bar dolsa da hemen yapsam diye bekliyorsunuz. Seth'in ki hariç! Onun Super

seçip oyuna giriyoruz. Dövüşmeye başlamadan önce oyunun zorluk seviyesini, raunt sayısını ve zamanı ayarlayabildiğimiz bir ekran geliyor. "Medium, 3 Round, 99 sec." gibi ortalama bir ayar yapıp karakter seçme ekranına gidiyoruz. Burada 16'sı seçilebilir, 9'u gizli, toplam 25 karakterden oluşan bir ekran karşılıyor bizi. Kemikleşmiş SFII kadrosunu saymazsak eğer, bu 25 karakterden beşi yeni (Seth, Abel, Rufus, C.Viper, El Fuerte), dördü SF Alpha karakteri (Sakura, Dan, Rose, Gen), üçü SSFII Turbo karakteri (Akuma, Cammy, Fei Long) ve ilk defa kontrol edeceğimiz Gouken var bir de. Aralarından sevdiğimiz bir dövüşçüyü seçiyor, alta çıkan kutudan dövüşçününün kostüm rengine ve -eğer açılmışsa- ekstra kostümü giyip giymemesine karar veriyoruz. Yendikten sonraki özgüven konuşmasını da (Personal Action) yine buradan hallediyoruz.

Oyunda sekiz farklı zorluk seviyesi var. Bu seviyeler rakamlar üzerinden sıralanmak yerine Easiest, Very Easy, Easy, Medium, Medium Hard, Hard, Very Hard ve Hardest şeklinde isimlendirilmiş, karman çorman edilmiş. Kolay seviyede oynamak isteyenler için üç tane kolay, zorda oynamak isteyen profesyoneller içinse üç tane zor seçeneği var. Halbuki bunun yerine Easy, Medium ve Hard, acemiler için Beginner, profesyoneller için de Expert konulsa daha derli toplu, daha anlaşılır olabilirdi.

Peki bu zorluk seviyeleri oyuna ne kadar etki ediyor? Ben ilk oyuna başladığımda -her zaman olduğu gibi- Ryu'yu ve orta zorluk seviyesini (Medium) seçtim. Fazla zorlanmadan da oyunu bitirdim fakat! Oyunun son boss'u olan Seth'e birkaç kez yenildim, hem de ne yenilmek... Ben hayatımda bu kadar zor, bu kadar sinir bozucu bir boss daha görmedim. Tekken 5'teki Jinpachi Mishima için böyle konuşurdum eskiden ama Seth'le dövüştükten sonra bütün düşüncelerim değişti. Göbeğinde Yin-yang şeklinde bir top dönen, cinsiyetsiz, renksiz, kılsız, garip bir yaratık bu. Bazı

arih vererek başlamak isterdim fakat tarihi hatırlamıyorum. Hatırladığım tek şey saat... Fırat'ın bana MSN iletisi gönderdiği sırada saat sabaha karşı 3'tü; PhotoShop'taydım. Kuduz Bilek sayfasına son halini veriyordum. Ekranın altında mavi mavi yanıp sönen dikkdörtgen kutu, bir şeyin habercisi gibiydi... Hemen save alıp iletive baktım. Şöyle yazıyordu: "Kaan, sana büyük bir sürprizim var. Bugün öğlen 11 servisiyle dergiye gel ve soru sorma." Okuduktan sonra bir müddet ekrana boş boş baktım. Derken bu sefer Elif Akça'dan bir ileti geldi: "11 servisini izle. O seni harikalar diyarına götürecektir..." Tanrım! Neler oluyordu? "Neydi bu büyük sürpriz" diye düşünürken heyecandan avuçlarım terleme-ye başladı. Cevap yazıp sormak için hamle yaptığımdaysa ikisi de offline olup sırta kadem basmışlardı...

Servis saatine kadar uyuyamadım o gün. Servisle giderken de (Maltepe'den Güneşli'ye iki saatte gidiliyor.) uyumadım. Hürriyet Medya Towers'a geldim, ziyaretçi kartımı aldım, 9. kata çıktım. Koşar adım ofise girdim ve... (Şu cümle sonuyla tam bir Hürriyet okuru olduğumu fark ettim Kaan. - Şefik)

Evet; derginin büyük LCD televizyonunda, ilk göz ağrım olan Street Fighter'in son oyunu Street Fighter IV, oynanmak için beni bekliyordu. Donakaldım. Ağlamaklı gözlerle ekrana bakarken Fırat geldi yanıma; "Nasil, beğendin mi sürprizimi?" dedi. Cevap veremedim o an... Sonra Elif geldi ve "Dört sayfa SFIV incelemesi ellerinden öper." dedi. O an bende film koptu... (Sadece oynayıp gitmeyi mi umuyordun! - Şefik)

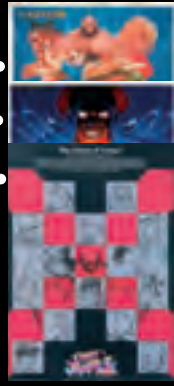
Dedim ya, tarihi hatırlamıyorum. Hatırladığım tek şey, dergi matbaaya gidene kadar deli gibi SFIV oynadığım ve arkalı önlü beş dosya kağıdı not tuttuğumdur. Şimdi bu notları sizlerle paylaşma vakti. Are you ready? FIGHT!

Insert Coin

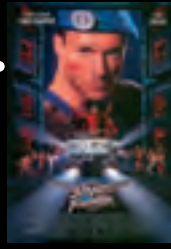
Oyunun ana menüsünden tek kişilik Arcade modunu



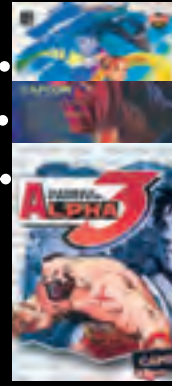
STREET FIGHTER



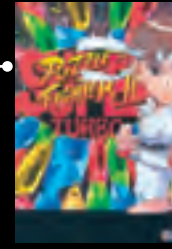
1991 - SFII
The World Warrior
1992 - SFII
Champion Edition
1992 - Super SFII
Turbo



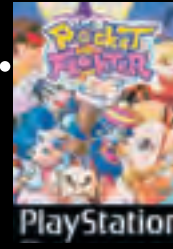
1995 - SF
The Movie



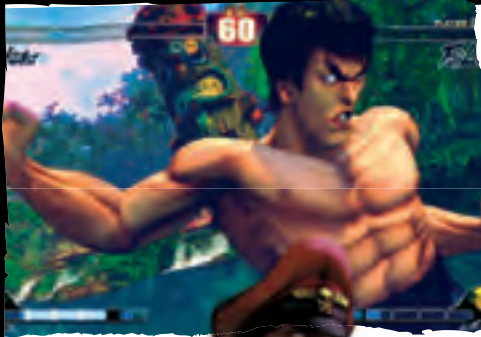
1995 - SF
Alpha-Zero
1996 - SF
Alpha-Zero 2
1998 - SF
Alpha-Zero 3



1996 - Super
Puzzle Fighter
Turbo



1997 - Pocket
Fighter



Herkes Street Fighter II'yi, yapılan ilk SF oyunu zanneder. Çünkü SF, bu oyunla tanınmış, popüler olmuş ve sonrasında fenomen haline gelmiştir. Halbuki SFII öncesinde yapılan 1987 tarihli bir oyun daha var. Kemikleşmiş ana kadrodan sadece Ken'in, Ryu'nun ve Sağat'ın olduğu bu ilk oyunda, ayrıca SF: Alpha'da karşımıza çıkan Gen, Birdie ve Adon karakterleri de mevcut. YouTube'da "Street Fighter 1" diye aratın ve izleyin.



SFII'deki bonus bölümünde otomobil, düşen fiçılar ve yanar variller kırıp puan toplardık. İlk oyundaya kırdığımız şeyler tahta, tuğla ve kiremitten ibaretti.



Düşmanı üç vuruşta yenebiliyorduk; hatta sağlam bir Shoryuken yapabilirsek tek vuruşta iş bitiyordu. Ryu, o zamanlar saçlarını kırmızıya boyuyor, kırmızı eldiven ve ayakkabı giyiyordu ama kodumu da oturtuyordu adeta.

- Combo'sunu tanımlarken estetik ve güzel kelimelerini kullanmak yerine absürt ve komiği demek daha doğru olur. Gerçi dayığı yedikten sonra komik bir tarafı da kalmıyor bu durumun zira Seth sizi öyle hızlı öyle alaycı bir şekilde dövüyor ki sinirlenip haykırarcasına küfredmek istiyorsunuz. Böyle her hareketinden sonra kahkaha atması, sizi yere düşürdükten sonra kendini farklı yerlere ışınılayıp sizi şaşırtması ve sürekli saldırıp durması insanı çileden çıkarıyor.

Oyunun zorluk seviyesi dedik ya; oyun zor değil arkadaşlar. Seth zor! İlk oynadığınızda yenileceksiniz ona. İlk rauntta değil belki ama ikincisinde muhakkak yenileceksiniz zira Seth, aynı KoF 94'teki Rugal gibi ilk rauntta sakın dövüşen, ikinci raunttaysa deliren bir oyun sonu boss'u. Ama işte o da diğerleri gibi "yenilmez" değil sonuçta; açık verdiği anlar oluyor. Hareketlerini ezberlediğinizde o açığı yakalayıp combo'ları ardi ardına diziyor ve işini bitiriyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak bazı karakterlerle daha kolay, bazılarıyla daha zor oluyor.

Eğer bir arcade kolunuz varsa (Hani şu atari salonlarında olanlardan.) şanslısınız fakat benim gibi gamepad ile oynamak zorunda kaldıysanız işiniz gerçekten zor. Bu noktada seçtiğiniz dövüşçüyü rahat kontrol edebilmek çok önemli zira Seth'i yenmek istiyorsanız agresif ve atak oynamalısınız.

Moves Guide

Oyundaki karakterlerden bazılarını dairesel hareketler yaparak, bazılarını ise bekletmeli hareketler yaparak kontrol ediyor, dövüştürüyoruz. Şöyle ki Ryu ile Hadoken atmak için analog kolla yarım daire + yumruk yapıyoruz ama Chun Li'yle Kikoken atmak için kolu geriye çekip biraz bekletiyoruz, sonra ileri + yumruk yapıyoruz.

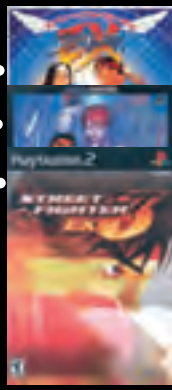
Ryu'yla Tatsumaki Senpukyaku (Yani atari salonu adıyla "dep dep duker".) yapmak için ters yarım daire + tekme yapıyoruz ama Chun Li'de Hazanshu (Bacaklarını açıp pervane gibi döndüğü hareket.) yapmak için kolu aşağıda tutup bekletiyoruz, sonra yukarı + tekme yapıyoruz.

Yani Ryu dairesel hareketler ile kontrol ediliyor, onun izdüşüm hareketlerini yapan Chun Li ise

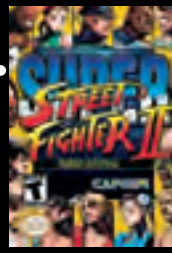
Blanka'nın, sonradan açılan kıyafeti ona biraz da olsa şirinlik katmış.



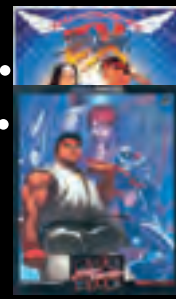
1997 - SFIII
New Generation
1998 - SFIII
Second Impact
1999 - SFIII
Third Strike



1997 - SF
EX
1998 - SF
EX 2
2001 - SF
EX 3



2001 - Super SFII
Turbo Revival



2007 - Super
Puzzle Fighter II
Turbo HD Remix
2008 - Super SFII
Turbo HD Remix



2009 - SFIV



bekletmeli. Bu iki kontrol stilinden avantajlı olanı tabii ki dairesel stil. İstedığınız hareketi beklemeden, çabucak yapabiliyorsunuz. Ken, Ryu, Akuma ve Gouken gibi karakterlerin öncelikli tercih edilme sebebi işte budur. Bu karakterlere Sakura'yı, Dan ve Sagat'ı da eklersek Seth'i kolay yenebileceğiniz karakterleri de sıralamış oluruz böylelikle.

Düşmanıyla dövüş!

Seth'e gelmeden önce yapacağımız son maç, Fight Your Rival başlığıyla sunuluyor. Bu bölümde, oynadığınız karakterin düşmanı geliyor. Ryu'nun düşmanı Sagat, Ken'in düşmanı Rufus, Chun Li'nin düşmanı Vega; bütün dövüşçülerin düşmanları bu bölümde karşınıza çıkıyor. Dövüşmeye başlamadan önce rakibimizle yüzleşip gergin bir konuşma yapıyoruz. Dövüşe başladıktan sonra bile bu laf atmalar, tahrik etmeler devam ediyor. Akuma'yla oynarken yanardağ mekanında Ryu'la karşılaştığım Fight Your Rival bölümüyse, tek kelimeyle mükemmeldi.

Oyunu hangi dövüşçüyle bitirdiğinize bağlı olarak gizli karakterler açılıyor; bitirdikten sonra izlediğiniz anime videolar (Prologue / Endings), tanıtım videoları (Special) ve sanat çalışmaları da (Artwork) açılıp Gallery'deki yerlerini alıyor. Tabii ki bu, tüm karakterlerle oyunu bitirmek zorunda olduğunuz anlamına geliyor. Sadece Arcade modu değil, Challenge modunu da bitirmelisiniz. Bu modda Time Attack, Survival ve Trial adında üç farklı bölüm var. Normal yada Hard zorluk seviyesinde oynayabildiğimiz bu bölümlerde ekstra içerikleri açabiliyoruz.

Çin Mahallesi

Tekken, Soulcalibur ve Virtua Fighter gibi üç boyutlu dövüş oyunlarında mekanlar güzel değildir pek; alanlar geniş ve boşluktur. Gerçek bir dünyada değil de paralel evrende dövüşüyor gibi hissedersiniz. "Kaç yılındayız, burası neresi?" diye kendinize sorarsınız. Neden orada olduğunuzuyla asla öğrenemezsiniz. SFIV'te ise durum böyle değil; mekanlar size, oyunun adına yakışır güzellikte bir "sokak dövüşü" atmosferi sunuyor. Chun Li'nin mekanında dövüşürken oyundan kopup arka planı izlediğim ve bu nedenle raundu kaybettığım anlar çok oldu. Sert bir vuruşla rakibinizi yere düşürdünüz diyelim; o an arkada fotoğraf çekmeye çalışan Çinli çocuk dengisini kaybediyor mesela. Oradan geçmekte olan bisikletli adam yere düşüyor, seyyar satıcının tezgahı sallanıyor ve daha kim bilir gözümünden kaçan neler oluyordur. Gece olduğunda ise arkadaki et lokantası kepenk kapatmış oluyor. Karanlık boş sokaklarda sarhoşlar ve sokak köpekleri cirit atıyor. Diğer mekanlar da aynı mantıkla hareketli, etkileşimli ve tamamıyla detaylı hazırlanmış. Bir dövüş oyununda görebileceğiniz en güzel arka planlara sahip bu oyun.

Oyunun güzellikleri sadece arka planlarla sınırlı kalmıyor tabii; karakter animasyonları, görsel efektler ve sinematıklar, her şey o kadar detaylı ve mükemmel hazırlanmış ki oynayan birini izlemek bile en az oynamak kadar keyif veriyor. Ha, bir de şunu belirtmekte fayda var: İnternette izlediğim oyun içi videolar ile LCD televizyonda birebir tecrübe ettiğim SFIV arasında görsellik bakımından dağlar kadar fark var. Size tavsiyem, oyunu yüksek çözünürlüklü bir ekranda oynatmaya / izleyene kadar eleştiri hakkınızı saklı tutmanız. Oyunun PC versiyonunun çıkış tarihine kadar sabredin; kesinlikle beklediğimize değecek! You win, Perfect and GAME OVER... ✗

KIZLAR TUVALETİ



Oyunda toplam beş kız karakter var; Chun Li, Cammy, Sakura, Crimson Viper ve Rose... Hepsi seyrine doyum olmayacak güzellikte modellenmişler. İyi de dövüşüyorlar ama mevzu, onları kontrol etme ve hareket çeşitliliğine gelince C. Viper ve Rose sınıfta kalıyor maalesef.



EX demişken; bu oyun aynı zamanda ilk üç boyutlu SF oyunudur. SFIV de bu oyunla benzerlikler gösteriyor. Akıcı hareketler, birbirine kolayca bağlanan combo'lar gibi... Ayrıca EX serisindeki tüm yeni karakterler SFIV'e adapte edilebilecek kadar iyi tasarlanmıştır. Yukarıda saydığım karakterlerin yanında Garuda'yı, D. Dark ve Skullomania'yı da SFIV'te görmek isterdim aslında.



C. Viper, SF'dan çok bir King of Fighters karakteri gibi duruyor. Ayakkabısındaki alev mekanizması, eldivenindeki elektrik akımı ve bu ikisiyle yaptığı artistik combo'lar "Ben bunu daha önce bir yerde gördüm." dedirtiyor. Ayrıca gözlüklü dövüşçü mü olur yahu? C. Viper ve Sharon'ı yan yana getirip incelediğimizde anlatmaya çalıştığım şey daha net görülmüyor.



STREET FIGHTER IV

ARTI Grafikler, efektler, artwork'ler, seslendirmeler, sunum; aklınıza ne geliyorsa hepsinin başına "mükemmel" kelimesini koyun

EKSİ Street Fighter IV'e yakışmayan yeni karakterler, Seth'in insanı deliye döndüren zorluk seviyesi

YAPIM Capcom
DAĞITIM Capcom
TÜR Dövüş
DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360
WEB www.streetfighter.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Daha önce yapılmış 3D dövüş oyunlarına benzemeyen, tarz sahibi grafikleri ve sunumu ile onları tek kalemde silip atacak kadar mükemmel bir dövüş oyunu bu. Yeni eklenen karakterler de mükemmeliyetten nasibini alsaydı LEVEL tarihinde 10 puan alan ilk oyun olacaktı.

9,5



CHUN LI
Senretsu Kyaku
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ +
Tekme

Housenka
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ +
Tekme, Tekme, Tekme



SAKURA
Karu Ichiban
Aşağı, Sol-Aşağı, Sol, Aşağı, Sol-
Aşağı, Sol + Tekme

Haru Ranman
Aşağı, Sol-Aşağı, Sol, Aşağı, Sol-
Aşağı, Sol + Tekme, Tekme, Tekme



CRIMSON VIPER
Emergency Combination
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Burst Time
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



EL FUERTE
El Fuerte
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme

El Fuerte Flying
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme, Tekme, Tekme

REHBER / SÜPER VE ULTRA HAREKETLER



FEI LONG
Rekka Shin Ken
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Rekka Shin Geki
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



ZANGIEF
Final Atomic Buster
Sol, Sol-Aşağı, Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sağ, Sağ-Yukarı, Yukarı, Sol-
Yukarı, Sol, Sol-Aşağı, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Ultimate Atomic Buster
Sol, Sol-Aşağı, Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sağ, Sağ-Yukarı, Yukarı, Sol-
Yukarı, Sol, Sol-Aşağı, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Yumruk, Yumruk,
Yumruk



SAGAT
Karu Ichiban
Aşağı, Sol-Aşağı, Sol, Aşağı, Sol-
Aşağı, Sol + Tekme

Haru Ranman
Aşağı, Sol-Aşağı, Sol, Aşağı,
Sol-Aşağı, Sol + Tekme, Tekme,
Tekme



BALROG
Crazy Buffalo
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk
ya da Tekme

Violent Buffalo
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk ya da Tekme,
Tekme, Tekme



RYU
Shinkuu Hadoken
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Metsu Hadoken
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



BLANKA
Grand Shave Rolling
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk

Lightning Cannonball
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



AKUMA
Shun Goku Satsu (Süper)
Hafif Yumruk, Hafif Yumruk, Sağ,
Hafif Tekme, Sert Yumruk

Shun Goku Satsu (Ultra)
Hafif Yumruk, Hafif Yumruk, Sol,
Hafif Tekme, Sert Yumruk



KEN
Shoryureppa
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Shinryuken
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



GUILE

Double Somersault
Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme

Somersault Explosion

Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme,
Tekme, Tekme



ABEL

Mushin
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Muga

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



GEN

Jyakoha
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme

Ryukoha

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Tekme, Tekme, Tekme



DAN

Hissho Buraiken (Super)
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ + Yumruk

Legendary Taunt

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ-
Aşağı, Sağ, Yumruk + Tekme

Shisso Buraiken (Ultra)

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk, Yumruk,
Yumruk

Street Fighter IV'teki karakterlerin tüm hareketlerini yazarsak 10'lara sayfaya ihtiyacımız olur. Bu nedenle karakterlerin sadece süper ve ultra hareketlerini listeleyelim dedik. Buyurun...

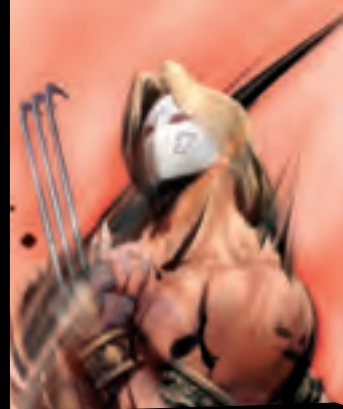


DHALSIM

Yoga Inferno
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Yoga Catastrophe

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



VEGA

Flying Barcelona Special &
Rolling Izuna Drop
Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme ya
da Yumruk

Bloody High Claw

Sol-Aşağı, Sol-Aşağı, Sağ-Aşağı,
Sol-Aşağı, Sağ-Yukarı + Tekme,
Tekme, Tekme ya da Yumruk



CAMMY

Spin Drive Smasher
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Tekme

Gyro Drive Smasher

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Tekme, Tekme,
Tekme



ROSE

Aura Soul Spark
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Illusion Spark

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



E. HONDA

Onimusou
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk

Super Onimusou

Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk

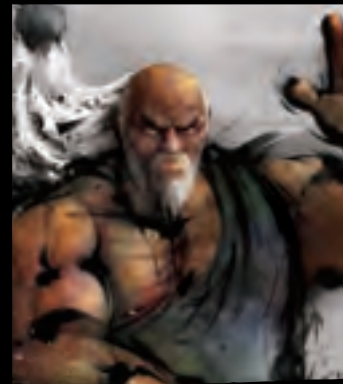


RUFUS

Spectacular Romance
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Space Opera

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



GOUKEN

Forbidden Shoryuken
Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk

Shin Shoryuken

Aşağı, Sağ-Aşağı, Sağ, Aşağı,
Sağ-Aşağı, Sağ + Yumruk,
Yumruk, Yumruk



M. BISON

Knee Pres Nightmare
Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Tekme

Nightmare Booster

Sol, Sol, Sağ, Sol, Sağ + Tekme,
Tekme, Tekme

herkes davetli bu yarışmaya

MU **Yazar Yarışması**

LEVEL

tom of the neck
ction-Day Forecast

Ayrıntılı Bilgi

www.level.com.tr

Mirror's Edge

Grand Theft Auto IV

Metal Gear Solid 4



Cryocopter'ler adlarına yaraşır bir şekilde düşman araçlarını dondurabiliyor.

Herkes birbirine sıkarken savaş alanı ne kadar da şen değil mi?



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Xbox 360

Kendini ciddiye almayan bir oyun

Bu oyun için "Oyun neşelidir, kendini ciddiye almıyor, o zaman oynaması da çok kolaydır" diye düşünmeyin. Kara, hava ve deniz olarak rol değiştiren üniteler sayesinde oyunda stratejik çeşitlilik var. Pek çok açıdan klasik RTS olsa da oyuna üçüncü taraf olarak Japon İmparatorluğu'nun dahil edilmesiyle dengeler tamamen değişmiş durumda. Sözü hiç uzatmadan sadeded gelelim, Xbox 360'da RTS oynanır mı, oynanırsa nasıl oynanır? Ayrıca grafikler ve sesler nasıl? Valla oyunun grafikleri PC ile kıyaslandığında iyice bulanık kalıyor. Ünite detaylarını seçmek pek mümkün değil; hoş, PC'de de üniteler arzu ettiğimiz kadar detaylı değildi; ama bu durum Xbox 360'da ve geniş ekran LCD'de iyice ortaya çıkıyor. Efektler ise bambaşka, Tesla Trooper'ların elektrik akımları, düşman

üssünü mahveden süper silahlar, su efektleri ve patlamalar harika; oyunun grafiklerinin yüzü akı bunlar!

Gamepad'le strateji> Hardcore bir PC oyuncusu olarak konsollarda ne RTS, ne de FPS oynamayı hiç sevmiyorum. Geçenlerde Tom Clancy's EndWar çıktı da sonunda "Vay be!" dedim, ne güzel kontrol sistemi! Mikrofon - gamepad ikilisini bir arada kullanıp hızla ve etkili bir şekilde oyun oynamak harika bir değişiklik oldu. Konsollarda ve hatta PC'de yeni bir tür RTS doğdu diyebilirim. Bu kontrol sistemi yeni oyunlarda kullanılırsa konsollarda RTS için umut var demektir. RA3 için de yapılan açıklamada konsollara özel bir kontrol sistemi üzerinde çalışıldığını duymuş, biraz meraklanmışım. Beklentim pek de büyük değildi, iyi ki de değilmiş. Olay, tek tuşla açılan dairesel bir menü ve bu menüye eklenen farklı tipte üniteleri seçebilme özelliği olmuş. Bütün özel güçler, teknoloji geliştirme, ünite basma ve grup seçme işlemleri buradan hızlı bir şekilde halledilebiliyor. "Tık tık tık" diye işinizi görüyorsunuz, hiç de fena değil. Ama sorun zaten üs yönetimi değil, grup seçmeler bu menü sayesinde başarılı olsa da ekranda gördüğünüz ünitelere tıklayıp doğru üniteleri doğru düşmanlara saldırtmak veya ileri - geri az hareket ettirip mikro yapmak

problem teşkil ediyor. Neden konsolda klasik RTS olmaz? İşte bu yüzden olmaz! Oyunda topyekun güçlerimizi X'e çift tıklayarak "seçmek", yine A'ya çift tıklayarak "Attack Move", yani "yürü", yürürken de yolunun üzerine düşman varsa "dur, öldür ve yoluna devam et" komutunu rahatlıkla kullanabiliyoruz. Sorun şu ki bu oyun Red Alert 2 değil...

Kaynak toplama> RA2 ile RA3 farklarından biri de, kaynak toplama sisteminin hadim edilmiş olması. Oyunu konsola da çıkarmayı başından beri planladıkları için, alışıp sevdiğimiz klasik Harvester'lı kaynak toplama sistemini ortadan kaldırmışlar. Artık madenin önünde belirlenen yere rafineri koyuyoruz, kamyonumuz giriyor, maden dolu çıkıyor, bunu tekrarlıyor, tekrarlıyor ve tekrarlıyor...

Uzun sözün kısası Red Alert 3, Xbox 360'da, PC'de olduğundan daha zayıf bir oyun. PC'de dönüşebilen üniteler ve stratejik çeşitlilik bu açıkları kap-

BANZAI!!!

Japonların ayısı köpeği falan yok, Bushido'su var!
The way of the samurai oss...Kılıcı çekip koşarak dalyorlar valla.

tıyordu. Oynanabilirliği gamepad'e rağmen iyi sayılır, ama RA3'ün güçlü yanı olan mikro ağırlıklı multiplayer oyunlar için yetersiz. Deneyip bir süre eğlenebileceğiniz kaliteli bir oyun ama türü sevmiyorsanız çok bir şey kaçırmış sayılmazsınız. 🎮

alternatif



TOM CLANCY'S ENDWAR

LEVEL puanı 8,5

Gerçek savaş atmosferi yaşamak isteyenler Tom Clancy's EndWar, modern savaş konsollarınıza taşıyor. Sesli kontrol şemasıyla konsolda RTS'leri oynanır hale getiren ve gelecek için umut vadeden bu devrimsel oyunu mutlaka denemelisiniz.

AJANDA



SAYI: 143
SAYFA: 44
PUAN: 8,2

UÇAN GEYİK İSTİYORUM AMA UÇAN AYIM VAR



Gözlerinden ışın çıkartan robotları ve ışından katanalarıyla Japon piyadeleri, paraşütçü ayılarıyla Ruslar ve iri göğüslü komandolarıyla Amerikalılar... Bir Hollywood komedi / bilim kurgu filminden fırlamış gibi... Yüksek kalitede bir oyunda kolay kolay bu kadar makara bulamazsınız.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

ARTI Sağlam efektler, ünite çeşitliliği, esnek ünitelerle stratejik çeşitlilik, kolay grup seçimi ve ünite üretimi

EKSİ PC'dekinden zayıf grafikler, konsol kontrollerinin oyunun gerektirdiği mikro yapmaya uygun olmaması

YAPIM EA Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB www.redalert3.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

RTS seviyorsanız PC'de oynayın, "ille konsolda istiyorum" dersiniz alışılmışın dışında çıkan EndWar'u deneyin. Yok, hala klasik RTS diye tutturursanız sizi o zaman Red Alert 3'e havale ederim çünkü PC'dekinden grafik ve oynanabilirlik açısından geri kalıyor.

7



SKATE 2

PlayStation 3

Kayma hakkımız elimizden alınamaz!

Spor oyunları piyasası bir garip sevgili okurlar. Bir - iki firma alıyor sazi eline ve yıllar boyu süren bir tekelleşmenin (Çoğunlukla "çiftelleşme" oluyor. Kelime esprisi değil; vallah!...) mimarı oluyor. Zaman ilerledikçe ve bu firmalar her yıl kendilerini geliştirdikçe de hiçbir yapım ekibi o türde bir oyun üzerinde çalışmaya cesaret edemiyor. İşte bu yüzden yıllardır PES'ten ve FIFA'dan başka futbol oyunu oynayamıyoruz. Ancak yeri geliyor; hakimiyeti elinde bulunduran taraf hafif hafif tökezlemeye başlıyor ve tam bu sırada girişimci bir firma "Gardi indi saldırın" diyerek piyasaya atıyor. NBA 2K serisinin doğuşu çok iyi bir örnektir buna; NBA Live serisinden başka seçeneğimiz yokken ve "Bundan daha iyisi olmaz herhalde" derken karşımıza çok daha iyi bir alternatif çıktı. Zira Live serisi hatalarına devam ediyor ve can sıkıcı özellikleri her yıl, hiç el sürülmeden karşımıza çıkıyordu. 2K Games de bu fırsatı değerlendirmeyi başardı.

Kaykay oyunları pazarında da hemen hemen aynı senaryoyla karşılaştık. 1999



yılında PSOne'a çıkan ilk Tony Hawk oyunu Tony Hawk's Pro Skater ile Tony Abi altı - yedi yıl, hiç fire vermeden krallığını korudu. EA, Street Sk8er ile daha o dönemlerde Tony Hawk'a kafa tutmaya çalışmış ama başarılı olamayarak çok uzun bir süre sessizliğe gömüldü. Ta ki Tony Hawk; Proving Grounds, American Wasteland ve Project 8 ile kan kaybindan ölmeye yakın bir hale gelene kadar... İşte tam o anda hançeri sapladı EA ve ilk Skate'i geçen yıl kaykay bağımlılarının beğenisine sundu. Her ne kadar ilk Tony Hawk kadar akıcı kontrollere ve kaliteli animasyonlara sahip olmasa da Skate, yeni nesilden Tony'nin adını silip attı ve daha toparlanmasına fırsat vermeden EA, Skate 2'yle bizi buluşturdu.

Eski kafalıyım> 2007'de, Skate'i oynamaya başladığımda çığlık çığlığa zıplama tuşunu aradım. Meğer boşuna arıyordum. Sevgili EA, Tony Hawk'ta alıştığımız kontrol sistemini altüst ederek gamepad'in sağ Stick'i ile zıplamamızı ve diğer birçok trick'i yapmamızı buyurmuş. Ne büyük risk! Ben "Kontrol sistemini kesin Skate 2'de değiştirirler" diyordum; yok, değiştirmemişler. Halbuki hazır Tony Hawk da piyasada yokken, oyunun akıcılığını "normal" kontrollere

arttırabilirlerdi. Bazı mecralar, Stick ile zıplamanın ve diğer trick'leri yapmanın daha kullanışlı olduğunu söylüyorlar. Hızlanma tuşu olan X ve Stick alt alta ve aralarında yaklaşık 3 cm var. Diyecek bir şey bulamıyorum. Neyse...

Değiştirilmeyen bir başka şey de şu olmuş: Tony Hawk serisinde, kontrol ettiğiniz her kaykaycının detaylı bir şekilde kategorize edilmiş skill'leri bulunur. Böylelikle her karakterin yetenekli olduğu farklı alanlar mevcuttur. Hadi ilk Skate'te skill'lerin olmamasını anlayabilirim ama Skate 2'ye bu özelliğin eklenmemesi pek kabul edilebilir bir şey değil. Her arabanın aynı hızda gittiği bir yarış ya da tüm futbolcuların bir örnek olduğu bir futbol oyunu düşünün. Hoş olur muydu? Hiç sanmıyorum.

Karakter yaratma bölümüne gelince... Aynı tas, aynı hamam. Her şey en yüzeysel haliyle hazırlanmış. Ayrıca yarattığınız surat ve vücutlar gerçekçi bile durmuyor. İşin tek hoş tarafı kıyafetler; giyecek epey seçeneğiniz var. Bir de -çoğunuzu ne kadar ilgilendirir bilemiyorum ama-

alternatif



TONY HAWK'S PROVING GROUND

İlk Skate ile hemen hemen aynı tarihte piyasaya çıkan Proving Ground, Tony Hawk serisinin son fiyaskosuydu. Ama eğer "Ne olursa olsun; ben Stick'le zıplamam arkadaşım. Tony Hawk candır" diyorsanız bu oyun sizin için en yeni alternatif.

artık dişi kaykaycılar da yaratabiliyorsunuz. Kısacası EA, her oyununa The Sims'teki karakter yaratma bölümünü copy / paste yapmaya devam ediyor.

Sunum delisi değilim> EA her şeyi mahvetmiş sanmayın; onun da başarılı olduğu alanlar var. Mesela sunum... Oyuna New Career seçeneği ile başladığımızda yaklaşık 10 dakikalık, kısa metraj, Hollywood standartlarında bir film izliyorsunuz. Film hem sizi oyun başlamadan önce ısıtıyor, hem de kontrol edeceğimiz karakterle



A J A N D A



SAYI: 142
SAYFA: 16

"Şunu şöyle gölgeye çekeyim de bi' piknik yapalım hacı"



Allah aşkına; bir insan kafa üstü böyle mi düşer... Uzunlu mu bunlar?

BUYRUN SOUNDTRACK'E

- # "Uptown Top Ranking" - Althea & Donna
- # "Anubis" - Anubis
- # "The Dull Blade" - ASG
- # "I Want A Snake" - Awesome Snakes
- # "Symptom Of The Universe" - Black Sabbath
- # "Shockwave" - Black Tide
- # "Stay On Or Die" - China Creeps
- # "Addictive" - Cut Chemist
- # "Beneath The Wheel" - D.R.I.
- # "Go Ahead On" - Dayton Sidewinders
- # "Heroes Of Our Time" - Dragonforce
- # "Show Down" - ELO
- # "Collarbone" - Fujiya & Miyagi
- # "Step In The Arena" - Gang Starr
- # "I'da Called You Woody, Joe" - Gaslight Anthem
- # "She Wore Rat Skin Boots" - Goons Of Doom
- # "Piglets" - Guilty Simpson
- # "They Fall Apart" - High Tension Wires
- # "Freewheel Burning" - Judas Priest
- # "S.K.A.T.E." - Korrupted Hoodlums
- # "Cold Beats" - Koushik feat. Percee P
- # "Rock The Bells" - LL Cool J
- # "Guilt By Association" - Louis XIV
- # "Weakness" - McRad
- # "For Kristoffer" - Money Your Love
- # "Eat The Rich" - Motorhead
- # "Made You Look" - Nas
- # "Heavy" - Oh No
- # "It's Empty" - One Man Army
- # "Gator Jaws" - Ponce De Leon
- # "Harder Than You Think" - Public Enemy
- # "Hold Your Hand" - Queen Sea Big Shark
- # "Runnin' Out" - Radio Reelers
- # "Sleep Now In The Fire" - Rage Against The Machine
- # "Uh Oh!" - Riverboat Gamblers
- # "Hold On, I'm Comin'" - Sam & Dave
- # "Thank You (Falettinme Be Mice Elf Agin)" - Sly & The Family Stone
- # "Alternative Ulster" - Stiff Little Fingers
- # "Possessed 2 Skate" - Suicidal Tendencies
- # "Superficial Love" - T.S.O.L.
- # "Crashing" - Teenage Bottle-rocket
- # "Los Pool Riders" - Texas Thieves
- # "Death Or Glory" - The Clash
- # "Return To Blood Beach" - The Riptides
- # "Ghost Town" - The Specials
- # "Reach Out And Give Me Your Hand" - Tickled Pink
- # "Square Ball" - Underground Railroad To Candyland
- # "Low Rider" - WAR
- # "Protect Ya Neck" - Wu-Tang Clan
- # "Leda Atomica" - Year Long Disaster
- # "I Hate My Life" - Youth Brigade

HELAL OLSUN!



Şu an ne yapıyorsunuz durun ve bir şekilde Selda Bağcan'ın yorumladığı İnce İnce Bir Kar Yağar şarkısını dinleyin. "Nasil yani?" diye sormayın; dinleyin. Dinlediniz mi? Şimdi sıkı durun: Bu şarkı Skate 2'nin piyasaya çıktığı gün yayımlanan, resmi trailer'ının müziği. Yok, şaka yapmıyorum. Oyunun soundtrack'inde de mevcut bu şarkı ancak başka bir isimle. Oyunda ismi Oh No - Heavy olarak geçen bu eserin umarım telif hakları Selda Hanım'a ve diğer ilgili kişilere ödenmiştir. Bu arada parçanın muhteşem olduğunu da belirtmeliyim; günümüzde "Rock yapıyoruz biz" diye geçinen çoğu grubun bu kadar sağlam rock şarkısı yok.



hali karşımızda. Karakterler düşmüyorlar, affedersiniz kollarını ve bacaklarını birbirine dolayarak bir panayıř ovu yapıyorlar adeta. (Çok esnekler maşallah.) Aynı şekilde, kaykaydan inip yürümeye başladığımızda da kontrol ettiğimiz karakterin yürümediğini, -yine affedersiniz- bir öküř gibi bacaklarını sürdüğünü görüyorsunuz. Ancak her şeye rağmen, koca bir şehirde kaykaya bağımlı olmadan dolaşabilmek oldukça eğlenceli.

yakınlaşmanızı sağlıyor. Bu karakter hapisten yeni çıkıyor ve sokakları polisler tarafından sıkı korumaya alınmış, kaykaycılara nefes aldirmayan bir şehirde hayata tekrar başlıyor. Yani bir GTA masalı bu sevgili okurlar. Şehirde türlü görevlerle, türlü maceralar içinde, kaykayınızı konuşturmak serbest. Buradaki asıl nokta şu; eğer EA bu kısa metraj film yerine bildiğimiz takoz giriş videolarından birini koysaydı -başka oyunlar için olmasa bile- Skate 2 için bu büyük bir talihsizlik olurdu.

Skate 2'nin -sunum gibi- Tony Hawk'a göz açtırmayacak olan bir başka üstün özelliği de görselliği. Skate'te grafikler iyiydi; doğal olarak Skate 2'de daha iyi. Fakat grafikler bu kadar iyiyken karakter animasyonları nasıl kötü, nasıl... Hadi kayma animasyonları fena değil ama yere düşüş animasyonları... "Rezalet" kelimesi bu noktada yardımcı oluyor bana. "Ragdoll" dediğimiz mevzuunun abartılı

"Yürümek" demişken; Skate 2'nin piyasaya çıkarken en çok gözümüze sokmak istediği yeniliği, dolaştığımız her alandaki, -mantık çerçevesinde- her türlü eşyayı / objeyi hareket ettirip yerini değiştirebilme olanağı sunması. Tun Bun Şuntuna, sevgili "yazılarda atışma partnerim" Kasım 2008 sayımızda bu özellik dışındaki hiçbir yeniliğin, gerçek anlamda bir yenilik olmadığını öngörmüştü. Helal olsun ona; gerçekten de trafta gördüğünüz objelerin yerini oynatmanın ve birkaç tane yeni trick'in dışında, Skate 2'deki "2" ibaresine anlam katacak bir yenilik yok oyunda. "Multiplayer modlar belki kurtarır" derseniç ona da değıneyim. Tuna o dönemde Hall of Meat'ten söz etmişti. Bu modda koca bir rampadan kayarak Porrasturvat oynuyorsunuz. (Porrasturvat'ı bilmeyenler hemen internete ufak bir araştırma yapsınlar.) Hall of Meat'in dışında iki multiplayer daha var oyunda: Spot Battle ve SKATE. Spot Battle'da herkes sırayla, üç



denemede en yüksek trick puanını toplamaya çalışıyor. SKATE'te ise rakibinizin yaptığı trick'in aynısını yapmaya çalışıyorsunuz. Eğer başarılı bir şekilde rakibinizi taklit edemezseniz SKATE kelimesinin harfleri teker teker yanıyor ve tüm harfler yandığında dibe batıyorsunuz. (Bu mod ilk oyunda da vardı.) Peki bu modlar eğlenceli mi? Eh işte...

Tony Hawk olsaydı...> Meydan boş olduğu için Skate 2, boşluğu yeterince doldurabilen bir yapım. Ancak ilk Tony Hawk oyununun verdiği zevki vermediği de bir gerçek. Keşke bir yıl içinde yeni oyun yapma telaşına girilmeseydi ve ilk oyundaki eksikler kapatılsaydı ve daha çok yenilik eklenseydi. Neyse; şu an elimizde bu varsa bunu oynayacağız. Skate forever... 🍷

3
mod
Skate 2'de üç adet multiplayer mod bulunuyor.

5
sene
Oyunun senaryosu, ilk oyunun bittiği noktadan beş yıl sonrasını konu alıyor.

100
çeşit obje
Şehirde dolaşırken, etrafınızdaki 100 farklı çeşit objeyi hareket ettirebiliyorsunuz.



SKATE 2

ARTI Kaliteli senaryo sunumu ve grafikler, başarılı soundtrack, oyundan çıkmadan eşyaların yerini değiştirebilme imkanı

EKSİ Kötü animasyonlar, hantal kontrol sistemi, dişe dokunur yenilik içermemesi, karakterlerin skill'lerinin olmaması

YAPIM EA Black Box
DAĞITIM EA
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB skate.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral lthalat
(www.aralgame.com)

İlk oyundan çok daha fazlasını sunmayan Skate 2, Tony Hawk'ın sesinin çıkmadığı bu dönemde kaykay aleminin insanlarını -tam olarak olmasa da- tatmin edebilecek bir yapım.

7



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

PlayStation 3

OFFICER
LOCKE

Oyunda üçüncü bir karakter daha var ancak bu karakteri sadece bir bölümde, Japon gemilerine saldırırken kullanıyoruz.

İkinci Dünya Savaşı'nda ikinci perde...

Yil 2008 olmuş ancak savaş hala devam ediyordu. Sonu gelmek bilmeyen, bu nedenle de her geçen yıl on binlerce insanın ölümüne neden olmaya devam eden İkinci Dünya Savaşı, 2008 yılının sonlarında yeniden alevlenmişti. Ben de bu savaşın takıntılı askerlerinden biri olarak evimde boş boş oturamazdım tabii ki. Aslında evimde boş boş oturmuyordum, ellerim bağlı bir şekilde ölümle burun buruna duruyordum. Beni konuşturmak isteyen düşman askerleri, gözlerimin önünde silah arkadaşımın boğazını kesmişti.

İTİRAF



Daha önce de defalarca söylediğim gibi, İkinci Dünya Savaşı konseptine hasta olan biriyim ve sırf bu yüzden bir oyunu diğerine tercih edebilirim. Aynı paralelde WaW'u da MW'dan üstün tutuyordum ancak MW'yu ikinci kez oynadıktan sonra fikrimin değiştiğini itiraf etmem gerekiyor. Oyunun senaryosu, gidişatı ve bana hissettirdikleri, 1940'lı yıllara olan bağlılığımı biraz olsun zedeledi diyebilirim. Anlaşılan siyah - beyaz dönemden biraz sıkılmışım ve hayatıma renk katmam gerekiyordu.

Bense çaresiz bir şekilde sıramı bekliyordum ki Kiefer Sutherland'ın güven veren sesini duydum.

Hikayenin devamı...> Açıkçası bu hikayenin birazını iki ay önce de anlatmış olduğum için parça parça ilerleyeceğim. O halde şöyle devam edeyim: World at War'ı oynamaya başlarken İkinci Dünya Savaşı temasına olan hayranlığımın sağladığı pozitif bir hava oluşmuştu. Bu yüzden Modern Warfare'in başarısını görmezden gelmiş, o oyunun bana verdiği tatmin duygusunu yok saymıştım. Ancak geçen bir hafta içinde MW'yu baştan sona bir kez daha oynadığımda hata yaptığımı anladım. Aslında buna "hata" denmez, "göz kamaşması" gibi yumuşatılmış bir özleştirme denebilir. Sonuçta iki oyunu aynı dönemde oynayarak daha iyi tartma şansı yakaladım. Neyse; ben yine İkinci Dünya Savaşı'na geri döneyim,

A J A N D A



SAYI: 143
SAYFA: 32
PUAN: 9,5

alternatif



LEVEL puanı 9,4
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
Taze taze yeniden oynamışken bir kez daha hayran kaldığım Modern Warfare'i World at War'a en iyi alternatif olarak sunmak isterim.

itirafıma sonra devam ederim.

WaW'da Er Miller'in ve Er Petrenko'nun, İkinci Dünya Savaşı'ndaki paralel hikayelerini canlandırıyoruz. Miller, Gilbert Adaları'nda başlayan hikayesi boyunca Japon askerlerine karşı mücadele ediyor ve Roebuck'ın yönlendirmeleriyle ekibine en fazla katkıyı sağlayan asker olmaya çalışıyor. Petrenko ise ölümün kıyasına kadar geldiği savaşta, -kendisi gibi- öldüğü sanılan Reznov'un verdiği sniper ile savaşta yeniden ortak oluyor. Birbirinden etkileyici ve tedirgin edici iki sahneye başlayan bu iki senaryo, daha ilk dakikadan oyunun içine çekiyor bizi. Treyarch'ın bu oyunda yaptığı en iyi şey de bu sanırım. Nice FPS'ler gördük ki görsel kalitesinin ya da diğer özelliklerinin

yanına "atmosfer" katkısı sağlayamayınca hiçbir anlam ifade edememiştir. WaW ise diğer konulardaki başarısını atmosferiyle birleştirerek kusursuz bir yapımla olma yolunda büyük bir adım atıyor.

Bundan sonrasıyla klasik ve eğlenceli Call of Duty oyun yapısından ibaret aslında. İki senaryo boyunca silah arkadaşlarımızla birlikte savaşıyor, düşman topraklarında yol alıyoruz. Bizi sürekli destekleyen ve arkamızı kollayan silah arkadaşlarımız, kritik yerlerdeyse bizim hamle yapmamızı bekliyor ve ondan sonra yola devam ediyor. Oyunun gidişatı boyunca karşılaştığım bazı sahnelerse beni fazlasıyla etkiledi. Savaş sırasında -her iki karakterin senaryosunda da- dara düştüğüm ve tek başıma kurtulmamın mümkün olmadığı anlar oldu. "Bir hata mı yaptım?" ve "Ölüyor muyum?" gibi sorular seri bir şekilde zihnim-



de sıralanırken bir anda beni hayata döndüren, ülkem için yapabilecek daha fazla şeyim olduğunu hissettiren arkadaşların yetişiyor imdadıma. Yetişiyorlar yetişmelerine ancak o an yaşadığım panik, oyuna daha fazla bağlanmamı sağlıyor.

Bir yıl öncesiydi...> Arada MW'yu da oynayınca hatırladım ki bahsettiğim bu sahneler birer yenilik değil aslında. Günümüz dünyasının sorunlarına paralel bir senaryoya sahip olan MW'da da bu tip sahneler mevcuttu. Askere gidecek olmanın verdiği stres döneminde oynadığım MW'nun bu tip detaylarını unutmam, askerliğin benden alıp götürdüğü tek tük şeylerden biri olsa gerek. Yine paralel senaryoların birbirini tamamladığı ve heyecanın bir an olsun azalmadığı oyunda, birçok kez ölümler burun buruna geliyor ve bir şekilde kurtulmayı başarıyorduk. Bu nedenle WaW'un MW'dan farklılaştığı en belirgin özellik, işlediği konudan fazlası değil aslında.

Yeniden oyuna dönecek olursam, oyunun PlayStation 3 versiyonunda karşılaştığım ve hepinizin de tahmin edeceği zorluktan bahsetmek isterim. Her ne kadar konsollarda FPS oynanmasına



World at War'un kendine has silahlarının başında alev makinesi var.

karşı çıkmayan biri olsam da WaW'u klavye & mouse ikilisiyle oynadıktan sonra gamepad'e bir an olsun katlanamadım. Nerede o milimetrik nişan alma kabiliyetim, nerede o metrelerce uzaktan sadece kafasını görebildiğim düşmanı vurma yetim... Hepsi bir anda yok oldu ve düşmanları sadece belli bir mesafeden rahatça öldürebilen bir askere dönüştüm. (Üç adet "bir" kullandığım bu cümleme "birdirbir" adını veriyorum.) Eğer WaW'un ilk olarak PS3 versiyonunu oynuyor olsam bu kadar dert yanmazdım ama PC'den PS3'e geçiş hiç de hayırlı olmadı benim için. Ayrıca her zaman için kullanışsız olduğunu düşündüğüm L3 ve R3 tuşlarına "koşmak" ve "yakın saldırı" fonksiyonlarının atanması, bu iki fonksiyonu



zorunda kalmadıkça kullanmamama neden oldu.

PS3'ün WaW için gözler önüne serdiği bir diğer kusursa (Aslında birçok PS3 oyununda rahatsız eden bir durumdur bu.) anti-aliasing desteğinin bulunmaması. PC'de müthiş grafikler eşliğinde oynadığım oyun, PS3'te rahatsız edici bir görsellekle karşıladı beni. Yine PC'den PS3'e geçişin sıkıntısını mevcut anlayacağınız.

Oyunun PS3 versiyonunun bize sağladığı en büyük kolaylık, multiplayer konusunda bizi hiç mi hiç uğraştırmaması. Oyunun senaryosunu bitirdiyseniz ya da arada sıkılıp başkalarıyla takılmak istiyorsanız derhal multiplayer bölümüne giriyor, istediğiniz modu seçiyor ve zaman kaybetmeden çatışmaya giriyorsunuz. Oyunda yer alan modlara şöyle: Boot Camp, Capture the Flag, Domination, Free For All, Ground War, Headquarters, Sabotage, Search and Destroy, Team Deathmatch, Veteran, War. Ayrıca oyunun co-op modu da bulunuyor ve oyunu tek bir ekranda dört kişi oynayabiliyoruz. Ofiste bu özelliği de denemek istedik ancak dört parçaya bölünmüş bir ekranda CoD oynamak... Hiç gerek yok.

WaW, konsol versiyonunun getirdiği olumsuzlukları bir kenara bırakınca mükemmel bir İkinci Dünya Savaşı FPS'si olarak nitelendiriliyor tarafımdan. (Basın açıklaması tadında...) Belki nişan almak zor, belki PC versiyonuna göre görsellik bir adım geride ama atmosferiyle oyuncuyu kendine bağlayan bir oyun. E, bir de benim gibi İkinci Dünya Savaşı'na hayransanız...

1

dakika
Gamepad ile multiplayer'a tahammül edebildiğim süre.

3

oyun
World at War, Treyarch'ın seri için hazırladığı üçüncü oyun.

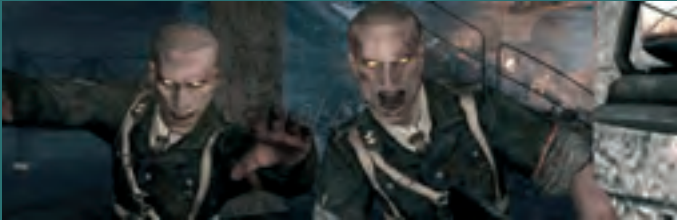
95

puan
Oyunun PC versiyonuna verdiğim puandır; pişman değilim.

15748164

zombi
Oyunu bitirdikten sonra açılan bölümde üstümüze gelen zombi sayısı.

NACHT DER UNTOTEN



Oyunun tek kişilik senaryosunu bitirince -Modern Warfare'ın sonundaki VIP bölümü gibi- bir mini oyun açılıyor. Nazi Zombies adlı oyunda birer zombiye dönüşen Nazi askerlerine karşı mücadele ederek hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bu oyunun Modern Warfare'dakinden farkıysa hayatta kalabildiğiniz sürece devam etmesi. Tek kişilik senaryo boyunca toplayacağınız Death Card'lar, sonu gelmeyen bu zombi akınında kullanılabildiği gibi zombilerden de düşebilirsiniz.



Karanlığın içinden çıkıp gelen düşmanlar, anlık korkular yaşanmasına neden oluyor.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

ARTI Başarılı sunum, animasyonlar, ses, atmosfer **EKSİ** Zaman zaman zorluk çıkaran yapay zeka, PC'ye kıyasla grafiklerinin kötü olması

YAPIM **Treyarch**
DAĞITIM **Activision**
TÜR **FPS**
DİĞER PLATFORMLAR **PC, PS2, Xbox 360, Wii, DS**
WEB **www.callofduty.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat (www.aralgame.com)**

World at War, Modern Warfare ile birlikte serinin en iyi iki oyunundan biri. Ancak oyunun PC versiyonuna göre kontrol ve grafik açısından bir adım geride kaldığı aşikar. Yine de bu konuyu büyütüyor ve oyuna hak ettiği puanı vermek istiyorum.

9



Oluşturacağınız Chakra sizin özel Jutsu hareketlerinizi yapmanız için en önemli kaynağınız. Onu kontrol etmeyi öğrenmelisiniz.

PlayStation 3

EKLNTİ PAKETLERİ

Namco Bandai, açıklamayla Mart 2009'a kadar PSN Store üzerinden Ultimate Ninja Storm için tasarlanmış sekiz eklenti paketini ücretsiz sunacağını belirtti. Bu eklenti paketlerinin her birinde yeni bir destek karakteri ve yeni bir tek kişilik görev bulunuyor.



Boss dövüşlerini unutamayacaksınız.

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

Ben bir küçük ninjyam

Bazı oyunlar vardır, üzerine yazı yazmak büyük sorumluluk ister. Oyundaki karakterin ya da konunun o kadar çok hayranı vardır ki, yazacağınız her kelimeyi en az on kez düşünürsünüz. İşte bir Naruto oyununu yazmak da tam böyle bir şey. Bilmeyenler için kısa bir giriş yapalım. Naruto, 1999 yılında Masashi Kishimoto usta tarafından yaratılmış bir Japon çizgi roman karakteri. 2002 senesinde anime (bkz: Japon çizgi filmi) serisine de başlanan Naruto bugüne kadar dokuz sezon yayınlandı ve bugünlerde Naruto: Shippuden ismiyle yayını halen devam ediyor. Çizgi roman, televizyon, sinema filmi, video oyunları, kart oyunları derken... Anlayacağınız Naruto, hatırı sayılır bir kitle tarafından her şekilde takip edilen bir marka haline almış durumda. Bu yüzden PS3 gibi yeni bir platformda çıkacak ilk oyun için beklenti oldukça büyük oldu.

Naruto dünyası ateş, toprak, su, rüzgar ve şimşek diyarı (Evet, çeviri yapınca tüm havası kayboluyor biliyoruz.) olmak üzere beş farklı ülkeden oluşuyor. Her ülkenin kendi içinde savaşçı

ŞOK EDİCİ HAREKETLER



"Tajū Kage Bunshin no Jutsu", nam-ı diğer Multi - Shadow Clone tekniği. Kullanılması son derece tehlikeli olan bu Jutsu'yu yaptığınızda binlerce Naruto klonu oluşturarak, rakibinize ciddi bir şok yaşatabiliyorsunuz. Naruto'nun anime serisinin ilk bölümlerinde öğrenip kullanmaya başladığı bu yasak teknikle, sahip olduğu Chakra, tüm klonlarına eşit miktarda dağıtılıyor. Naruto ile ilk kez tanıştıysanız, bu hareketi gördüğünüzde "Yok artık!" diyeceğinize bahse girerim.

yetiştirmek amacıyla kurulmuş Ninja akademilerini barındıran gizli bir köyü var. Kahramanımız olan Naruto Uzumaki, Ateş Diyarı'nda yer alan Hidden Leaf Village'da (Konohagakure) yaşayan, içine dokuz kuyruklu bir tilki ruhu hapsedilmiş olan ve bir gün en iyi Ninja olmak hayalinin peşinden koşan, ama ele avuca sığmayan genç bir Ninja adayı. İlk kez duyuyorsanız, tilki kısmını biraz garipsemiş olabilirsiniz ama hikayesi oyunun başında anlatılıyor.

Arena> Uzun bir sabit disk kurulumundan sonra Free Battle ve Ultimate Mission olmak üzere iki ana oyun modundan birini seçerek başlıyoruz oyunumuza. Alışılmalı iki kişilik bir arena modunda oynamak ve hızlı bir şekilde aksiyona girmek istiyorsanız, Free Battle ile giriş yapabilirsiniz ama bu oyunun hakkını vermek istiyorsanız, çok da vakit kaybetmeden diğer moda geçmelisiniz. Ultimate Mission modu, Naruto anime serisinin yayınlanmış ilk 135 bölümündeki hikayeyi temel alıyor. Kısa bir özet havasında, tüm önemli bölümleri ve boss dövüşlerini tek tek oynuyorsunuz ve bu uzun senaryo hiçbir noktasında kopmuyor. Bu aşamada serinin bu son oyunu en büyük iddiasını da ortaya koymaya başlıyor. Naruto: Ultimate Ninja Storm ile oyunun nerede bittiğini, çizgi filmin nerede başladığını söylemek gerçekten imkansız bir hal almış. Yapımcıların oyunu tasarlarken ilk çıkış noktaları da bu olmuş zaten. Oyunu bir Naruto bölümünü televizyonda seyrederek gibi oynayabiliyorsunuz.

Görev zamanı> Ultimate Mission modu için bir görev dağıtım

merkezimiz Hidden Leaf Village. Burada ele avuca sığmayan ninjamızı kontrol ederek, üç boyutlu ve cel-shade'li bir ortamda sokaklarda gezinebilir, farklı karakterlerle konuşarak belirli görevleri senaryo doğrultusunda başlatabilirsiniz. Görevler ise boss karşılaşma-

alternatif



STREET FIGHTER IV

Senelerdir beklediğimiz, çocukluğumuzun vazgeçilmez oyunu Street Fighter IV Şubat ayının ortalarında piyasaya çıkıyor. Naruto'daki hikaye modu, anime ruhu, üç boyutlu arena kullanımını olmamasına rağmen, Street Fighter çok kuvvetli bir hayran kitlesine sahip. Bu oyunu oynamamış bir Türk genci olabileceğini düşünmüyoruz.

LEVEL puanı 9,5

larından, mini-oyunlara kadar farklılık gösterebiliyor.

Oyun ile birlikte sunulan dövüş sistemi ise son derece basit. Üçgen tuşuyla "Chakra" nızı dolduruyor, yuvarlak tuşuyla, her karakter için farklılık gösteren ve "Jutsu" adı verilen özel hareketlerinize başlayabiliyorsunuz. Bunun yanında, birebir ilerleyen roundlarda gerektiğinde destek karakterlerinizi L1 ve R1 yardımı çağırabiliyorsunuz. Oyunda 25 farklı oynanabilir karakter var, bunların dışında 10 farklı karakter daha, eklenti paketleri olarak PSN store'dan sunuluyor; ancak bunlar yalnızca destek karakteri olarak kullanılabilir, bunu da arada hatırlatalım.

Naruto: Ultimate Ninja Storm'un en deneyimsiz oyuncuya bile kısa zamanda içerisinde combo'lar yaptırabilecek bir seviyede tutulması, deneyimli oyunculara ilk bakışta bir eksiklik olarak görünse de, zaman içinde asıl önemli olanın, karmaşık hareketlerle rakibini alt etmek değil, çizgi film deneyimini akıcı bir şekilde yaşamak olduğunu fark ediyorsunuz... İşte asıl eğlence o anda başlıyor! 🎮

NARUTO: ULTIMATE NINJA STORM

ARTI Harika görseller, çizgi film orijinalinden mükemmel aktarımı, orijinal senaryoya bağlılık, yüklenebilir ekstra içerik

EKSİ Uzun yükleme süreleri, sıkı oyuncular tarafından basit bulunabilecek dövüş mekaniği

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

Eğer hayatınızın bir döneminde bile olsa Naruto'ya ilgi duymuşsanız, hiçbir oyun almayın bu oyunu alın diyebilirim. Hayran kitlesi dışındaki oyuncuların da oynadıktan sonra bunun çizgi filmi de seyretecek isteyip interneti aramaya başlayacağına eminim.

8,7



HAVA DURUMU

Sizi gördüğün an koş, yağmur gördüğün yerde ihtiyatla davran. Bu söz öbegini benimserseniz, Persona 4'te sırtınız yere gelmez. Şöyle ki, bu oyunda hava durumunun yaratıklar ve tüm oyun halkı üzerinde bir etkisi var; sadece görseleği zenginleştirmek için eklenmemiş.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

PlayStation 2

Cinayet dediğin, televizyon ekranında olur

“Amaaaan PS2'nin devri geçti, geçeyim bu incelemeyi; okumayayım” diyorsanız şu an, çok ayıp ediyorsunuz, söyleyeyim. Bir kere yazara saygısızlıktır bu. Bakın, sizin için oturdum, dakikalardır boş ekrana bakıp duruyorum. (Yazıya hemen giremem.) Onu da geçtim, yaptığınızı ön yargıdır, baştan savmacılıktır, hiçe saymadır. Bir şans verin önce; bir bakın burada neler anlatılıyor, neler vaat ediliyor. Yaslanın koltuğunuzda, derin bir nefes alın ve başlayın okumaya... Kim bilir, belki de ne zamandır böyle bir tecrübe yaşamayı bekliyordunuz; Japonların garip dünyasında kaybolmayı diliyordunuz da fırsat bulamıyordunuz. Sadece bir şans verin ve karşılığını da almaya hazır olun...

10 küçük zenci > Persona serisinin ilk üç oyununda kalabalık bir şehirdeydik. Bu defa ise, bu bahsi geçen şehirlerle kıyaslanamayacak kadar ufak bir kasabada, Inaba'dayız. Amcasının ve kuzeninin yanına gelen kahramanımız, kısa sürede bir cinayet feryadının içine düşüyor ve

kasabada durduk yere kaybolan kadınların neden kaybolduğunu, olayların arkasında nasıl bir güç olduğunu keşfetmek üzere harekete geçiyor. Kısa sürede anlıyoruz ki bu kadınlar, “Midnight Channel” adındaki “mistik” kanalın içine çekiliyor ve bir süre sonra da burada katlediliyor.

Bir önceki oyunda nasıl devasa bir kule olan Tartarus'ta garip yaratıkların peşinde koşuyor idiysek, burada da Midnight Channel'in fantastik dünyasında savaşıyoruz. Neden savaşıyoruz? Çünkü belirli aralıklarla bir kurban daha televizyonun içine çekiliyor ve eğer onu, Inaba'nın havasını sis kaplamadan önce kurtarmazsak, elveda bayraklarını açıyoruz. (Oyun da suratınızın ortasına kapanıyor, “Game Over” yazısıyla birlikte.) Yani hızlı olmalı ve katılmanız gereken okul aktivitelerinden, arkadaşlıklardan, dostluklardan bir süreliğine uzak durmalısınız. (Kurbanı kurtarıldıktan sonra bunlara zamanınız kalıyor.)

Psikolojik savaş > Yine Tartarus'un devasa yapısından farklı olarak, televizyon kanalına her daldığımızda bizi daha ufak ve görsel açıdan her biri birbirinden farklı zindanlar bekliyor. Oyundaki her türlü karakterin iç dünyasının daha da önem kazanmasıyla birlikte gelişen ve karakterlerin ruh dünyasını yansıtan zindanlar, genellikle birer adet kayıt noktası ihtiva ettiği için zindanlarda ilerlerken çok dikkatli olmak gerekiyor. Bu durum da aslında önemli bir konunun habercisi: Bu oyun zor arkadaşlar. Eğer sizde bir sıkıntı yaratmayacağına inanıyorsanız, oyunu en kolay zorluk seviyesinde oynamanızı tavsiye ediyorum. Şayet ki bolca zamanınız varsa, zindanlara altışar kez girmek, sürekli karakter geliştirmeye odaklanmak sizin için sorun

KONTROL BENDE!

Devir, HD devri. HD, yani yüksek çözünürlükte görüntü. Benim size söyleyeceğim konunun ise bununla zerre alakası yok. (HD çağına parmak basmak istedim nedensiz...) Konu şu ki Persona 4'teki en büyük yenilik ve oyunu bir adım ileri taşıyan özellik, grubunuzdaki karakterlerin üzerinde direkt kontrolünüzün olması. Hatırlarsanız, önceki Persona oyunlarında sadece ana karakterin hareketlerini kontrol edebiliyordunuz ve diğer karakterler için bir şema (Saldırı ağırlıklı, iyileştirme ağırlıklı vb.) belirliyordunuz. Bu aslında zaman zaman işleri kolaylaştıran bir sistem olsa da daha hardcore RPG oyuncularından pek beğenilmeyen bir özellikti. Persona 4'te her karakterin, her turda ne yapması gerektiğini belirleyebilmek savaşlarda daha başarılı olmamızı sağlıyor. Pek güzel, pek hoş.

değilse, o zaman daha zor seviyeleri de tercih edebilirsiniz. (Özellikle bazı boss savaşları eziyete dönüşebiliyor.) Savaşlarda yine Persona'larımız (Final Fantasy'nin Summon'ları gibi) büyük rol oynuyor ama bunun da ötesinde, savaş dışındaki aktivitelerimiz çok önemli. Karakterlerin okulda katıldığı sosyal aktiviteler, arkadaşlarıyla olan ilişkileri, yeni arkadaşlıklar kurması vb. konular, daha güçlü ve daha akıllı karakterlere açılan kapı demek. Persona'ların yeni güçler kazanması ve savaşlarda daha başarılı olmanızın yolu hep bu savaş dışındaki tutumunuza bağlı. (Eğer hiçbir şey yapmadan bir sonraki kurbanın gelişini beklerseniz, git gide zorlaşan oyunda başarılı olamazsınız.) Japonya'nın anime ve manga yüzünü yansıtan, özellikle bu kültürün fanatiklerinin beğeneceği Persona 4, oyunda bulunan karakterlerin “büyüklere yönelik” tavırlarından ve genel olarak oyunun atmosferinden dolayı da biraz büyük yaşta ki oyunculara hitap ediyor. (Shin Megami Tensei serisi hiçbir zaman bir Pokemon olmamıştır zaten.) Şiddetle herkese tavsiye ediyorum. 🎮

alternatif



PERSONA 3: FES

Size şöyle bir önerim olacak; Persona 4'ü oynamadan önce Persona 3: FES'e bir göz atın. Böylece, Persona 4'e hazır olup olmadığınızı da anlayacak ve mükemmel bir Persona oyununu daha tatmış olacaksınız.

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

ARTI Bir önceki oyunda bulunan özelliklerin geliştirilmiş olması, hikayenin sürükleyiciliği, monotonluktan uzak olması

EKST Save noktalarının azlığı, oyunun normal zorluk seviyesinde bile zor olması

YAPIM **Atlus**
DAĞITIM **Atlus**
TÜR **RPG**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.atlus.com/persona4**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Uzunca bir yolculuk... İçinde karanlığın ta kendisi bulunan; sabahın getirdiği aydınlığın ölümle buluştuğu, garip ama bir o kadar da eğlenceli bir macera... Bu trende yer almak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz.

9



Saldırın! Hiç bir yaratık sağ kalmasın!



Büyüler oldukça işlevsel ama mana'mız sınırlı.

DUNGEON MAKER II: THE HIDDEN WAR



İçindeki mimar çıksın ortaya!

Ne kadar idealist bir mimar olursanız olun, tasarladığınızı bütün yapılar insanlar içindir. Bunun için alırsız mimarlık eğitimi ama ya mimarlık yeteneklerimiz insanlar için değilse? İşte DMII de bu noktada diğer tüm RPG'lerden ayrılıyor. Çünkü bu oyunda dolaştığımız bütün zindanları biz inşa ediyoruz!

Oyun bir kasabada başlıyor. Bu kasabanın etrafında masum insanları tehdit eden kötü niyetli yaratıklar var ve bu yaratıkları insanlardan uzak tutmak, onların hakkından gelmek için kasabanın dışındaki mağaraya zindan kurmaya başlıyoruz. Oyunun asıl geçtiği yer de bu mağara. DMII'de tehditkar Goblinler'i, saldırgan Orclar'ı ve daha onlarca yarattığı yeryüzünden zindanlara çekmek için uğraş veriyoruz. Bunun için de kurduğumuz zindanların labirent gibi

karmaşık ama düzenli (!) bir şekilde inşa edilmesi gerekiyor. Koridorlarda da karşımıza çıkabilen yaratıklar, giriş kapısından olabildiğince uzak odalarda kalmayı tercih ediyor. Odaları ilk inşa ettiğimizde hepsi standart bir yapıya sahip fakat çeşitli oda kit'leri (Bu kit'leri ayrıca satın almak gerekiyor.) ile hazine odası ya da kiler haline getirebilmek mümkün. Böylece zindana daha farklı yaratıklar çekme ve daha fazla para kazanma imkanı doğuyor. Bir sonraki kata geçmek içinse bulunduğumuz katın boss'unu zindana çekmemiz, bunun için de uygun büyüklükte ve özelliklere sahip bir oda satın almamız gerekiyor.

Empire State ya da Asmalı

Konak DMII'nin tek farklı özelliği, dolaştığımız zindanları bizim yapmamız değil. İlk katın boss'unu öldürdükten sonra peşimize sevimli bir yaratık takılıyor. Kasabaya döndüğümüzde bu yaratığın bir "Genju" olduğunu öğreniyoruz. Söylenilenlere göre Genju'lar, tehdit altında olduklarında çeşitli yaratıklara dönüşüp kendileri bir tehdit ha-

line geliyor. Fakat biz onun hayatını kurtardığımız için yanımızda etkili bir yardımcıya dönüşüyor. Henüz yavru olduğu için yeteneklerini kazanmasına da biz yardımcı oluyoruz. Arkadaşımız Genju, seviye atladıkça çeşitli büyüler öğreniyor ve oyun ilerledikçe daha güçlü yaratıklara dönüşebiliyor. Son olarak DMII için zaman zaman kendini tekrar etmesi dışında "özel bir RPG" tanımlaması yapabilirim. 🎮

YAPIM Global A Interactive
DAĞITIM UFO Interactive
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB Yok
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Kendi tasarımınız olan zindanların karanlık koridorlarında yaratık avlamak, yaratık avlamak, yaratık avlamak... "Oyun kendini tekrar ediyor." demiş miydiniz?

7.4

STAR OCEAN: FIRST DEPARTURE



Yıldızlar, savaş ve zaman yolculuğu...

Star Ocean: First Departure, Roak adlı bir gezegenin küçük ve huzurlu bir köyünde, üç arkadaşın devriyeye çıkmasıyla başlıyor. Tam da nöbetin sorunsuz bir şekilde biteceğini düşünürlerken köye hırsızlar dadanıyor. Hırsızlardan kurtulduğumuzda ise asıl hikaye başlıyor. Gezegeni saran bir hastalık yüzünden herkesin taşa dönüştüğünü öğreniyoruz. Kötü olaylar zinciri bununla da bitmiyor ve bu üç arkadaşın en fırlama olanına da (Dorne) hastalık bulaşıyor. Tedavi için gerekli olan bitkiyi ararlarken Dünyalı iki kişi tam önlerine



İşte Roddick (sağdaki), maceranın asıl kahramanı. Belli olmuyor mu?



ışınlandığındaysa bu üç arkadaş için her şey değişmeye başlıyor.

Kuyruklar ve kulaklar...> Oyunumuz gerçek zamanlı savaş sistemine sahip. Diğer RPG oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da büyüler, özel yetenekler, kılıçlar, yani alıştığımız her şey var. Skill sistemindeyse yeniliğe gidilmiş. Çeşitli temel skill'leri öğrenerek yine temel özelliklerimizi (Strange, Constitution, Dexterity gibi.) geliştirebiliyoruz. Özel yetenekleri ve mesleklerin bazılarını açabilmek için gerekli olan birkaç skill'e puan vermek gerekiyor. "Super Special" yetenekler içinse belirli özel yeteneklerin açılmış olması gerekiyor.

Savaş sanatları adı altında ekstra yeteneklerimiz de var. Bunlar sayesinde düşmanlara -normal saldırılara oranla daha fazla zarar veren- saldırılar gerçekleştirebiliyoruz. Savaş sanatları altındaki yeteneklerle belirli seviyelere ulaşıncaya otomatik olarak açılıyor. Bunları savaş ekranında kullanabilmek için R ve L tuşlarına atamak gerekiyor. İlerleyen seviyelerde bu özellikler çoğaldığında sadece iki tanesinin el altında olmasıysa can sıkıcı.

Ana görev dışında ekstra görevler mevcut ama ne yazık ki kayda değer sayıda değil. Ana görevde de bir süre sonra videolar dışında her şey rutinleşmeye başlıyor, dünya haritasında dolaşırken iki adımda bir yol kesen düşmanlar da bıktırıyor. Düşman çeşitliliği oldukça iyi ve onlarca çeşit saldırı seçeneği mevcut ama savaşları birbirinden ayırmak gitgide zorlaşıyor. Savaşlar taktik becerisinden çok, tuşlara ne kadar hızlı bastığımızı göre şekilleniyor. Fakat bunların farkına varana kadar oyunun ortalarına varmış oluyorsunuz.

Şimdi kaldığım yerden devam edebilirim. Star Ocean: First Departure, RPG tutkunları için yaratılmış ve bu nedenle diğer oyuncuların oyunu sonuna kadar oynayabileceklerini sanmıyorum. Beklentiler ne olursa olsun hayal kırıklığı yaşamamak elde değil. "Daha güzel yapılabilmemiş." diye iç geçirmekten başka bir şey yapamıyor insan. Biraz daha iyimser olmak gerekirse son zamanlarda yeterli sayıda oynanabilir RPG olmaması nedeniyle Star Ocean: First Departure'a bir şans tanımanızı öneririm. 🎮

YAPIM Square Enix
DAĞITIM Square Enix
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB na.square-enix.com/starocean/firstdeparture
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Son bir ay içinde PSP için çıkan oyunların azlığı düşünülürse RPG oynamasını seven diğer oyuncular bu oyuna bir şans tanımalı.

6.7

tempo24.com.tr

Türkiye'de en geniş içeriği üreten medya grubu Doğan Burda,
Türkiye'nin en kapsamlı internet gazetesiyle

YAYINDA

En güvenilir
son dakika haberleri

Basında ilk kez
köşe yazısı özetleri

Hayata 330
YENİ
sayfa açtık!

ÖSS, KPSS, SBS
deneme sınavları

Emekli aylıklarını
anında gösteren tablolar

Medyada
ilk video günlükleri

Kredi rehberi ve
bankaların
anlık faiz oranları

www.tempo24.com.tr

bağlanacaksınız

T
24

MUSHROOM MEN: RISE OF THE FUNGI

Dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam

“Dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam kimdir?” diye düşündünüz mü hiç sevgili LEVEL’cılar? Bu adam, matematikteki etkisiz eleman gibi bir insandır. Mantıksal olarak bu adam bir paradokstur, bir fenomendir, varolması da, varolmaması da mümkün olmayan insandır.

Şimdi şöyle düşünün: Bir insanın hayatta hiçbir şeye ama hiçbir şeye karışmadan, bulaşmadan, konuşmadan, nefes bile almadan, ağaç gibi bir noktada hareketsiz olarak 100 yıl boyunca yaşaması, onun dünyaya etkisinin olmadığı izlenimini doğurabilir. Ancak, o aslında hiç hareket etmeyip, hiçbir olaya müdahale etmeyip, aslında müdahale etseydi oluşacak alternatif sonuçların doğmamasına neden olarak dünyaya etki etmiştir.

Dolayısıyla, dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam, hiç doğmamış, hiç varolmamış ve hiç varolmayacak bir adamdır diyebilirsiniz. Ama yanılırsınız çünkü o hiç doğmamış ve doğmayacak adam da aslında doğsaydı, etki edeceği dünyada ve evrende, doğmayarak başka sonuçların yaşanmasına neden olmuş ve varolmaması ile de dünyayı etkilemiştir. O zaman “dünyaya hiçbir etkisi olmayan adam” diye biri yoktur, olamaz ama olmaması bile bir etkidir. Ve fakat, etki edebiliyorsa vardır, varlığı söz konusudur. Alın size paradoks. ☹️

YAPIM Akıllı başımdan uçtu
DAĞITIM Bırakın dağınık kalayım
PLATFORM DS

4



CALVIN TUCKER'S REDNECK JAMBOREE

Yarış bisikleti ile gezen 80'lerin jönü

Şimdi çoğunuz hatırlamazsınız sevgili LEVEL’cılar ama 80’lerde çocuk olmuş bir kurban olarak, en rahatsız olduğum konu, yarış bisikletleri ve bu bisikletlerle hava atan acayip tiplerdi. O dönemlerde çekilmiş bir gençlik filmi seyrederseniz mutlaka göreceksiniz ki fötr şapkası, vatkalı ceketi ve şalvar pantolonu ile yarış bisikleti kullanan liseli popüler oğlanlar kah orada, kah burada cirit atarlar. Dolayısıyla bu karakter, 80’lerin Hollywood’unun yarattığı bir balon, bir dümbektir. Bütün gün kasabada ince tekerli yarış bisikleti ile dolaşıp dururken, kaldırımlardaki kızlar hayranlıkla bunu seyrederek, bu

filmleri seyreden bizim kızlar da ne yapardı, biliyor musunuz? Etrafta vatkalı ceketleri ve komik fötr şapkalı ile yarış bisikletine binen şalvar pantolonlu beyinsiz oğlanların arkasından çığlık atarlardı. Bir Harley’e, bir modifiye chopper’a biner gibi sırtını dayayıp Polo bisikletiyle gezen ben de bütün ilkokul yıllarımı, yarış bisikletli bu şaklabanların öptüğü kızları seyretmekle geçirdim tabii, tahmin edersiniz. ☹️

YAPIM Tekerlek gibi insan yapmak
DAĞITIM Bir halt değil bunlar
PLATFORM Wii

3



KING OF CLUBS

Okulun yakışıklısını görünce dili tutulan kız

Bilmem fark etmiş misinizdir; bir kız tipi var ki evlere şenlik. Ben bunlara “okulun yakışıklısını görünce dili tutulan kız” diyorum. Okulun en yakışıklı, en popüler, en karizmatik oğlanını kantin köşesinde aniden burnunun dibinde görüverince birden donuveren, yanından geçiverirken gülümseyerek sorduğu o “N’aber Selen?” sorusuna cevap veremeyecek deredece şoka girip dili tutulan, yanındaki kız arkadaşlarının dürtüklemelerine ve kikirdemelerine kayıtsız kalıp başka bir boyuta geçmiş, astral seyahate çıkmış gibi ruhu bedeninden ayrılmışçasına buz kesmiş

bir hanım kızcağımızdır. Aynı zamanda, sonraki üç ay boyunca çevresindeki arkadaşlarının kafasını, “inanamıyorum, inanamıyorum ya, burun buruna geldik, ya ben o çocuğun dudaklarının sadece 10 santim uzağındaydım, inanamıyorum” muhabbeti ile düdükleyecek kızdır. Bu hanımyevruceklerimizi, kafalarından aşağı soğuk koka kola dökmek suretiyle sarsıp şoktan çıkararak kendine getirmek gerekebilir. ☹️

YAPIM Konsensüs şeklinde yapmak lazım
DAĞITIM Hiç patatesli omlet yediniz mi?
PLATFORM Wii

1



Bağlanacaksınız! tempo24.com.tr



Türk basınında 1 değil 330 yepyeni sayfa açtık

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

www.tempo24.com.tr

T
24

DOSYA KONUSU
YAZAN HERKES

OYUN OYNAYIP PARA KAZANIYORUZ

öyle böyle değil!



Tuna Fishing Ltd. Şti.



Ali Payer



Şefik Cent



Elif Hilton

UACI İSVİÇRE'DEKİ
HESABIMA ÇIKARTTIN
MI PARAYI?!?



Fırat Zidane

DOSYA KONUSU



TUNA

Bazen, böyle kravatlı, gömleklî, son derece ciddi arkadaşlarla buluşuyoruz. Rahatça yerlerimizi alıyoruz sandalyelerde. Sonra böyle papyonlu bir adam geliyor ve soruyor, "Limitli mi limitsiz mi?". O anki ruh halimize göre bir cevap veriyoruz ve ardından bu arkadaş, bir takım kartlar dağıtmaya başlıyor her birimize. Ortaya da üç tane açıyor akabinde. Hemen solundaki kişi elindeki kartlara bakıyor, bir şey söylüyor. Ardından bir diğer arkadaş kartları masaya itiyor ve geriye çekiliyor. O bir şey diyor, bu konuşuyor ve sonunda ben, "Beş tane sıralı aynı takımdan kart olunca ne oluyordu?" diyorum ve evet; bir anda zenginliğin ortasına düşüyorum...

Sefik, Adriana Lima'yı terk edip arabasını da ona bıraktı.



ALİ

Bilgisayar oyunlarından sıkıldığımda arkadaşlarımı toplayıp FRP oynuyorum. Vin Diesel ve Robin Williams da çekimlerden bunaldıklarında uğruyorlar. Tayfomla beraber D&D'nin, Risk Godstorm'un, Space Oyun oynayıp seviye atlıyor, altına "altın" demiyoruz! Üstelik ben, oyunda kazandıklarımı (Bulması kolay olduğundan cumhuriyet altını kullanıyoruz.) gerçek beş altına, 5 x 250 TL'den, 1.250TL'ye satıyorum. 1000 altınlık +1 Longsword almaya kalktığımda ise tabii ki 250.000 TL'yi gözden çıkarmak zorunda kalıyorum. Ee, ünlü isimlerle yaşamak biraz tuzlu.

Siz sevgili LEVEL okurlarının da çok iyi bildiği üzere, her gün sadece oyun oynayarak milyonları, hatta milyarları cebe indiriyoruz. Bütçemiz Hollywood yapımlarını kışkındırarak boyutlarda. Oyun incelemeleri için oyunların maliyetlerine yaklaşan masraflardan da kaçınmıyoruz. Eh, kazandığımız para sürdürüğümüz çılığına yaşam biçimine anca yetiyor. Geçenlerde ofise gelen Şpilberg ve kankası Lukas, uzun bir muhabbetten sonra "Ne güzel yahu, oyun oynayıp para kazanıyorsunuz" dediler. Koca koca adamlar olmalarına rağmen, zamanında yaptıkları yanlış kariyer seçimleri yüzünden "Keşke oyun editörü olsaydık" diye omuzumuzda ağladılar, ah ettiler, vah ettiler. Güç bela yatıştırıp birer selpakla burunlarını sildik, "Güzel sümkürün" diye de çocuk gibi azarladık. Sonra da "Yahu niye öyle diyorsunuz; ne güzel filmler çektiniz. Senelerce sayenizde eğlendik biz" diye teskin ettik. Ama biliyorduk ki kariyer tercihimiz onlarınkinden çok daha iyiydi. Sonuçta, onlardan zengindik.

Maç Behind the Scenes - Sahne Ardındaki Sihir

Her ayın başında Noel Hatun kılığında girmiş top modeller, sırtlarında oyun dolu çuvalarla bizi ziyarete gelirler. Kendilerini lüks otellerde ağırladıktan sonra boşalan minibarları tazeletip yanarlı dönerli titreşimli yataklara uzanarak en son oyunları oynamaya başlarız. Plan falan yapmayız, beğenmediğimiz oyunları çöp öğütücüsüne atar, şen kakkahalarla kilolarca pırzola yeriz. Bildiğiniz üzere, Amerika gibi besilli insanların yaşadığı zengin ve mutlu ülkelerde her evde bir çöp öğütücüsü bulunur. Biz de küçük Amerika'yız işte; ne mutlu bize!

"Günlük çalışma saati"nin ne olduğunu bilmediğimizi de bilahare belirtelim ki ne derece tembel olduğumuz ve bunla övündüğümüz belli olsun. Yatağımıza uzanıp çevremize laptopları yayar, sonra tüm günü dergiye koymadığımız oyunları oynayarak geçiririz. Derginin vaktinde çıkmasının ise yegane sebebi kendi matbaamızın olmasıdır. Bu matbaa öyle bir matbaadır ki biz yazı vermesek de dergiye basar zira 49 yıllık ücretini →

MURAHHAS ÜYE MADD

Bundan 12 yıl önce dergiye hayat veren Berker Güngör'ün, kazandığı paralarla Bahamalar'da kendisine bir ada aldığını, Man Adası'nı kışkındırarak bir motosiklet yarışını kurduğunu biliyor muydunuz? Daha geçenlerde, adasına bekçi almak için bir ilan vererek olay yarattı. Ama güneşten ve adadan sıkılmış olacak ki Mordor'u satın alarak Kara Kule'yi restore etti. Garajındaki Harley Davidson'ların sayısını bile bilmeyen Madd'in Amerika'dan OCC ile çok sağlam bir dostluğu var. Madd; Teutel Ailesi'nin kendisi için özel olarak tasarladığı Madd Bike ile sık sık yolların ve Mordor Ovası'nın tozunu atarak verdiği emeğin tadını çıkartıyor.



FIRAT

Tamam Yayın Yönetmeni'yizi, yöneticiyiz, eyvallah ama bizim de elimiz armut toplamıyor elbet; ben de ofise gelir gelmez hiç toplantı, proje vs. uğraşmadan oyun oynamaya koyulurum. Babamın hayırına değil herhalde; üst düzey yöneticilerimiz, oynadığım oyunlar için bana ödeme yaparlar. Örneğin, Mirror's Edge'de her geçtiğim bölüm başına 200 Dolar alırım. NBA 2K'da ribaund başına 50 Dolar alırım. Yükleme ekranlarında ise "marjinal zarar"a uğradığım için saniye başına 10 Dolar alırım. Ama bunlar küçük meblağlar; gece mesaisi var bunun bir de. Gece ofiste kalıp oyun oynadığımda 2 kat para alırım. Bunların dışında ek iş de alırım; evimi "home office" olarak kullanırım. Birçok yapımçı ve dağıtıcı firmayla anlaşmam var. Evde oynadığım oyunlardan da para kazanırım. Hatta oynarken olur da uyuyakalırsam ekstra para alırım çünkü uyuyakalırsam dozaşıma uğramışım demektir ve firmadan bunu tazmin ederim.

Fırat, Rus iş adamı dostlarıyla maç yaparken...



GAMERSCORE

Xbox 360'ta oynadığımız her oyunda, görev başına GamerScore kazanıyoruz. Siz bu puanları boşu boşuna mı topluyorsunuz? Eğer öyleyse, sizi biraz kışkıralalım: Microsoft ile yaptığımız özel anlaşma gereği, kazandığımız puan başına para kazanıyoruz. (Bir de "Niye Xbox 360'ı PS3'e tercih ediyorsunuz?" diye soruyorsunuz ya!) Örneğin, Grand Theft Auto IV'ü açtık ve ilk görev olan Off the Boat'u başarıyla bitirdik. Görevin GamerScore karşılığı beş puansa, bize yansıyan meblağ da beş Dolar oluyor. Elbette ki bu küçük paralar bizi kesmiyor ve oyunu bitirene kadar oynamaya devam ediyoruz. O da ne? Oyunu bitirmişiz! Bu da 100 GamerScore ve 100 Dolar anlamına geliyor. O halde ne diyoruz: Yaşasın oyun oynamak!

⇒ "trink" diye ödedik.

Her ay sonunda bir helikopter, çalıştığımız gökdelenin çatısına, altında güç bela taşıdığı konteynır dolusu parayla gelir. US LEVEL Magazine Fonu, her ay, düzenli olarak, oyun oynadığımız için bize ödeme yapar. Pilotla martinilerimizi içip koyu bir memleket sohbeti koyarız. Gavur ellerde, oyun firmaları için çalışmanın derdini bizle paylaşır. Hayatın güçlüklerinden, krizden dem vurur, içkilerimizi tazeler, tekrar dem vururuz. Sonra bahşişini verir yollarız yoluna; uğurlar olsun Pilot John Can!

Milyarlarca Dolarlık oyun piyasasının en dolgun dilimini biz yeriz Türkiye'nin en eski ve hayattaki oyun dergisi olarak. Adeta rock star hayatı süreriz. Okurların evlerinde boy boy posterlerimiz asılıdır; gerekli fotoşop ve estetik cerrahi masraflarından kaçınmayız. Olası en güzel pozları verip yüzde 98'i hatun olan okurlarımızın hayallerini süsleriz.

Fallout 4, Doom 10, Crysis V...

48 çekirdekli işlemcilerimiz, terabyte'larca RAM'lerimiz ve beş seneden önce piyasaya çıkmayacak olan ekran kartlarımız ile tüm oyunların sistem ihtiyaçlarına gülüp geçiyoruz. Bu sistemler bize, sekiz oyunu aynı anda test etme ve akabinde saatlerce süren molalar verme imkanı sunuyor. Zaten ağırlıklı olarak, yine dergide yer vermediğimiz, en erken 2013 yılında çıkacak olan oyunları oynuyoruz. Bir de üstüne para alıyoruz. Ayıptır söylemesi, yapımcı firma, daha geçen sene Doom 5'i dünyada ilk defa denememiz için bize bir milyon Dolar teklif etti. Pazarlık yaptık, bir buçuğa anlaştık. Oyunla ilgili bir şey sormayın; sır.

"Hacı, kazananın İsviçre hesabına... Bi' zahmet..."

Dolu oyun turnuvası düzenleniyor da kazananlar para kazanıyor ya hani... Mesela WCG'de, 2008 yılında, toplam 470.000 Dolar ödül verilmiş. Gececek-siniz bunları! Biz sadece iki dakika oyun oynayarak bu ödülün beş katını kazanıyoruz. Dünyanın en zengin iş adamları, canları sıkılınca arıyor, "Gel bi' PES atalım", "Hadi bi' NBA oynayalım", "Rock Band'de kapışalım" diye ve

MAÇ BAŞI + PRİMLER

Pozisyonu nedeniyle oyunlardan en çok para kazanan kişi olan Fırat, aldığı para yetmezmiş gibi bir de Pro Evolution Soccer kontratına sahip. Biliyorsunuz; Fırat'ın PES'te yenilmezlik unvanı var. Kendisi bu unvanı boşuna kazanmadı. İnanmakta zorlanacaksınız ama Fırat, her yeni çıkan PES oyununda yıllık bir kontrat imzalıyor. Yıllık 100 milyarlık sabit alacağı olan Fırat -istisnai durumlar dışında- maç başına 100 YTL ücret alıyor. "Kazandığı her maç için ona kim para öder" diye düşünebilirsiniz ancak Fırat'ı yenmek büyük bir hedef herkes için. E o da bu fırsatı değerlendiriyor ve maç başına ücret alıyor.

**ELİF**

Benim oyunlardan para kazanmam için, oynadığım oyunda başarılı olmam bile gerekmiyor. Her gün saat 14.00 - 17.00 arasında, randevu sistemiyle, ofise

sadece beni oyun oynarken izlemek için 50 kişi geliyor. (Talep yoğun olduğunda günlük kontenjanı 10 kişiye kadar artırabiliyoruz.) Beni oyun oynarken izlemenin ücreti ise saat başına 250 TL. (250 x 50) x 22 = 27.500 TL. Sadece bu işten bu kadar para kazanıyorum; gerisini siz düşünün artık.

Çördüğünüz gibi oyun oynayarak sadece para değil, altın da kazanıyoruz.

uçaklarına atlayıp ofisimize geliyorlar. (Bizim gibi profesyonel oyuncular varken WCG'ye mi gidecekler...) Bir de hırs yapıyorlar, "Yenen 20 milyon Dolar'ı alır" diye. Vallahi dear okurlar, Allah sizi inandırсын, yenilen pehlivan gürşeş doymuyor. Biz de paraya doymuyoruz.

Big Boss Rockstar

GTA IV incelememizden sonra herkes "bas bas" bağırdı: "Böyle bir oyuna nasıl sekiz puan verirsiniz? Herkes 9 - 10 puan verdi; aykırılık mı yapıyorsunuz?!" Ya ne olacaktı, aykırılık yapıyoruz tabii! Ama babamızın hayrına değil. Rockstar ofise telefon açtı ve dedi ki "Hocam, herkes dayadı 9'u, 10'u; millet para yedirdiğimizi sanacak. Siz nasıl olsa geniş geniş takılıyorsunuz; düşük not verin, biz de ne kadar istiyorsanız verelim". Biz de firmayla astronomik bir fiyata anlaştık. Oyunu yolladılar oynamamız için ama biz oynamadık bile; verdik dışarıya, yazı gelince de altına ismimizi yazdık. Para peşin, kırmızı meşin.

Yoksa siz hala annenizin yağını mı kullanıyorsunuz?

Amerika'da üç kuruşa çalışan oyun dergilerine bakıp bakıp gülüyoruz. Adamlar, dergiyle uğraşmaktan oyun oynayamıyorlar. Bir gün özel uçağımızla bir tanesine gidip dedik ki "Yazıktır, günahdır; bakın, size geçen akşam PES'ten kazandığımız iki milyon Dolar'ın yarısını getirdik; bırakın taşıhi, toplantıyı, sayfa çıkışı, grafik tasarımı da biraz oyun oynayın". Bizi para çantamızla kapı dışarı ettiler. Bazılarında enayilik baki sevgili okurlar; yapacak bir şey yok.

LEVEL bahane, hayat şahane

Kıscası sevgili okurlar; LEVEL Dergisi sadece bir kamufraj bizim için. Dergi umrumuzda değil; dışarıdan bir - iki kişi yazıyor tüm yazıları. Yazılar geldiği gibi de dergiye giriyor. Eksik tamamlama, proje hazırlama, toplantı yapma, yazı yazma, sabahlama falan hikaye. Tüm zamanımızı oyun oynayarak geçirip farklı şekillerde, büyük paralar kazanıyoruz; hayat bu kadar kolay işte. ☺



KORKTUK VALLAHİ!

Oyun firmaları dergilere birçok özel materyal gönderir. MotorStorm için gelen ve otomobil lastiği malzemesinden yapılmış olan dosya, Resistance 2 için gelen ve bir askerin resimlerinin, belgelerinin, fotoğraflarının yer aldığı kutu, bu özel materyallere örnek gösterilebilir. Elimize geçen bu materyalleri, ofisin dekorasyonu için kullanıyoruz. Ancak Call of Duty: World at War için gelen bir materyal hem Hürriyet Medya Towers'ın güvenlik görevlilerini, hem de bizi çok korkuttu. Bina girişinde küçük çapta bir kargaşaya neden olan bu obje, tanklarda kullanılan mermi tiplerinden biri. Peki biz binlerce Dolar değerindeki bu mermiyi ne yaptık? Tabii ki sattık. Ama parası iki gecemize yetti sadece.



İşte LEVEL ofisinde çıkan para ağacı...



ŞEFİK

Bildiğiniz gibi NBA 2K serisine hayran olan, serinin her oyununu bayıla bayıla oynayan biriyim. Peki bunu kendimi tatmin etmek ya da eğlenmek için yaptığımı mı sanıyorsunuz? Tabii ki hayır! Bundan birkaç yıl önce, PlayStation 2 sahibi olduğum dönemde, 2K Sports ile irtibata geçtim ve onlarla oyundaki Sliders ayarları konusunda bir sözleşme imzaladım. Sözleşme gereği ben üstüme düşeni yapıyorum, onlar da hesabımdaki parayı altı haneli herhangi bir rakama çeviriyorlar. Çok yaşa NBA 2K serisi!

Bu yazının hazırlanma aşamasında hiçbir oyuna zarar verilmemiştir. Adı geçen mekan, kişi ve olaylar hayalî dünyanın ürünüdür. Bunlara inananların akıllarından şüphe ederiz.

WoW: WRATH OF THE LICH KING

DRUID REHBERİ

Son ek paketten sonra büyük değişikliklere uğrayan Druid sınıfını sizler için inceleyelim dedik.

Ağaç olarak dolaşmaktan utansam da iyileştirmede uzman bu karakterin çok sevimli olduğunu kabul etmem lazım.



Kendilerini doğayı korumaya vermiş ve güçlerini doğadan alan Druid sınıfını masaya yatırıyoruz.

Oyuna ilgisi olan arkadaşların, konuyu biraz daha iyi kavramaları için açıklayıcı bir giriş yapalım. Öncelikle melezi sınıf nedir? Melez sınıflar birden fazla özelliğe bürünebilen sınıflardır. Bunların içinde en geniş yelpazeye Paladin'ler ve Druid'ler sahiptir. Çünkü bu iki sınıf, bir yaratığın ilgisini kendi üzerinde tutarak grubun zarar almasını önler (Buna "Tanking" veya "tanklamak" denir), ya da yaratıklara hasar verir (Buna "DPS" denir.) veya yaralanan arkadaşlarını iyileştirir. (Bunlara da "Healbot" deriz.) Fakat bu iki sınıfın hiçbiri bu özelliklerden ikisini aynı anda çok iyi şekilde yapamaz. DPS, tank ya da healbot olarak uzmanlaşır, ekip içindeki yerinizi alırsınız.

Burning Crusade'den önce Druid'ler, raid'lere sadece healer olarak alınırlardı. Feral Druid'in tankı ya da DPS'si diğer sınıflar ile karşılaştırıldığı zaman zayıf kaldığı için tercih dışı kalırdı. Fakat oyunun adı WoW olunca, yeni yamalar ya da paketler ile her şey allak bullak olabiliyor. The Burning Crusade geldikten sonra Blizz geride kalmış bu karakteri ön plana çekmek isterken kantarın topuzunu kaçırmıştı. Artık ağaç haline gelip grubu ve kendisinin özelliklerini arttıran Restoration Druid'ler heal için mutlaka aranıyordu. Feral kısmında hem tank hem de DPS için aldıkları özellikler ile Warrior'lar bile bir Druid'in ayı formundaki zırhına yetişemiyordu. Kedi formundaki verdikleri hasar o kadar yüksekti ki, TBC'ye ilk gelen yama ile Nerf edildiler (Yani özellikleri düşürüldü). Fakat bu sefer de büyücü sınıfı sayılabilecek şişko Moonkin'ler zayıf kalmıştı. Wrath of the Lich King ile olan oldu ve bu sefer de onların yüzü güldü. En son hali ile Druid'leri, yetenek ağaçlarındaki özelliklere göre inceleyelim.

FERAL

WotLK ne yazık ki tank Druid'lerin işine yaramadı. Çünkü Blizz aldığı büyük bir karar ile ayı formuna geçen Druid'lerin aldığı ekstra zırh bonus'unun, toplama eklenmeyeceğini açıkladı. Yani bu demek oluyor ki yüzüklerden gelen bonus'lar ya da Druid'lere özel deri zırhların biraz daha fazla zırh veren cinsleri, zırh hesaplamasına katılmıyacaktı. Bu da şu anda Feral Tank Druid oynayan göremememize neden oldu. Yeni eklenti paketinin getirdiklerine önem sırasına göre bir bakalım.

Protector of the Pack: Eğer üç puanı bu özelliğe verirsiniz sizin ve partiizdeki arkadaşlarınızın saldırı gücü %6 artar. Ayrıca gene ayı formda iken aldığınız hasar %3 düşer. Gördüğünüz gibi aldığımız hasarı düşürücü bir özellik. Fakat zırhınıza aldığınız o büyük Nerf'ten sonra faydası yararsız derecede küçük kalıyor.

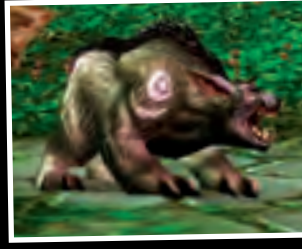
Natural Reaction: Üç puan verirsiniz dodge şansınız %6 artar. Her dodge ettiğinizde bir rage puanı kazanırsınız. Druid'in en önemli tank özelliklerinden birisi yüksek dodge çekebilme durumudur. Dodge çekince, yaratıkların hamlesinden tamamen kaçarsınız, ama sonsuza kadar kaçamazsınız. Yüksek bir zırhınız olmadığı için de aldığınız hasar yüksek kalacaktır. Güzel bir özellik ama halen Nerf'in yarattığı açığı kapatamıyor.

Feral Instinct: Bu yeni bir özellik değil, fakat değişikliğe uğradı. Eğer üç puan verirsiniz Swipe özelliğinin hasarı %30 artacaktır. Swipe çoklu yaratık tanklar-ken kullanılan en önemli özellik olduğu için yararlı. Agro'yu iyi tutmak işe yarar, fakat halen çok fazla hasar alıyoruz.

Bunların yanında elbette Berserk gibi yeni gelen özellikler de bulunmakta fakat gözüme çarpan ve karakterin can damarı sayılan özellikleri yazdım. Görüldüğü gibi hiçbiri tank Druid'lerin makus kaderini değiştirmiyor. Feral DPS'ler bu konuda biraz daha şanslı. Bu tipler kedi olup yaratıklara hasar verirler ve nadiren de olsa halen ortalıkta bunlardan görebilirsiniz. Göze çarpan özellikleri;

Rend and Tear: Beş puan verilirse; kanama geçiren rakiplere karşı Shred özelliği %20 artar ve Ferocious Bite özelliğinin kritik vurma ihtimali %50

FERAL AYI FORMU



WotLK ile en büyük (ve kötü) sürpriz tank Druid'ler için oldu. TBC'de onların tank olmasına o kadar çok alışmıştık ki! Şimdi yoklukları çok garip geldi diyebilirim. Ayrıca Feral Form, level kasarken kullanabileceğiniz en iyi seçenektir. Dungeon'lara tank olarak giderek kolaylıkla bir grup bulabilirken, kedi formunda görevleri hızlı şekilde bitirebilirsiniz.

yükselir.

Predatory Instincts: Kedi formunda iken kritik vuruşlarınızın hasarı %10 artar ve alan etkili büyülerden %30 daha az zarar görürsünüz. Üç puan verilebilir.

BALANCE

Gördüğünüz gibi kedilerin hasarını arttıracak özellikler mevcut. Fakat Moonkin'ler bu kadar güçlenmişken kimse kedi oynamak istemiyor. Dediğim gibi dışlanmış çocuk Moonkin, WotLK ile çok güçlü şekilde geri döndü ve dikkat ettiyenseniz, çoğu Druid artık Moonkin oynar oldu. Moonkin'lere yeni özellikler gelmekle kalmayıp, verdikleri hasarın çarpanlarını da artırca, inanılmaz "Caster" DPS'si yapmaya başladılar (Mage gibi uzaktan hasar verenlere Caster denir). Birbirinden farklı yeteneklerle oynayan, çok sayıda Balance Druid var. Önemli yetenekleri:

Nature's Grace: Üç puan verilebilir. Eğer kritik bir büyü vuruşu yaparsanız bundan sonra gelecek büyüün atış süresi %100 şansla 0,5 saniye azalır. Yani bu özellik; Starlight Wrath almışsanız, bir saniyede Wrath atabilmenize yarar.

Eclipse: Starfire ile kritik bir vuruş yaparsanız, Wrath büyüünüzün kritik şans %100 artar. Wrath büyüüsü ile kritik bir vuruş yaparsanız, %60 şans ile Starfire büyüünüzün kritik şansını %30 arttırırsınız. Yani bir kritik döngüsü yaratabilirsiniz ve bu şekilde Moonkin formdan gelen, kritik vuruş yapınca toplam mananızın %2'si kadar mana tazelemeniz, iyice kullanılır hale gelir. Ya da başka bir deyişle alanda beş tane yaratık var ve siz üstlerine Hurricane attınız. Hurricane her Mob'a sekiz defa hasar verir. 40'ın yarısı kritik vursa ve siz kritik başı %2 mana toplarsanız 4000 manaya denk gelir ki bu da çalgınca bir durum. Üç puan vermenizde fayda var.

RESTORATION

Restoration ile Druid'lerde ciddi değişiklikler oldu. Ağırlıklı olarak heal yapan Druid'lere Nourish'in gelmesi ile 1,5 saniyede (Priest ve Paladin gibi) iyileştirme özellikleri eklendi. Artık Revive ile ölen arkadaşlarını dahi kaldırılabiliyorlar. Fakat bir kötü haber yeni yama ile değişecek olan Wild Growth için geçerli. Wild Growth artık altı saniye Cooldown'a girecek. Eskiden beklemeden atılan bu büyü, raid'den bir kişi ve onun yanında en çok hasarı almış dört kişiye, yedi saniyelik bir "Hot" takıyordu. Bunu her saniye, özellikle 25 kişinin aynı anda hasar aldığı kavgalarda çok sık kullanıyorduk. Bir benzeri olan Priest büyüü Circle of Healing de bundan nasibini alıyor. Blizz n'aptın sen! Shaman'ların iki saniyede attıkları Chain Healing varken, onlar için Wild Growth ve Circle of Healing alternatif bir büyülerdi; fakat bu ikisine Nerf gelince zor zindanlarda sadece Shaman healer mı kullanılacak? Göreceğiz...

Living Seed: Ek paketle gelen ve göze en çok çarpan özelliklerden biri. Üç puan verirsiniz, her kullandığınız Swiftmend, Regrowth, Healing Touch ve Nourish'te, kritik heal'larının toplamının %30'u kadar hedefi iyileştiriyor. Aktif olması için hedefin hasar alması gerekiyor.

Evet Druid'ler ile ilgili son ve önemli değişiklikler bunlardı. Oyunda en çok aranan ve oynaması çok zevkli melezi sınıf olduğunu belirtmek istiyorum. Oyuna yeni başlayacak arkadaşlar varsa sakın göz ardı etmesinler. Bir daha ki yazıya kadar... FOR THE HORDE!!!

BAĞIMSIZ

Cid the Dummy

Aklı başında bir kuklanın hikayesi

Burada bazen bir MB'lık, bazen de 300 MB'lık bir oyun yer alabiliyor. Bazen 300'lüğe beş puanı verip yollarken birliği yere göğe sığdıramıyoruz, bazen ise birliğin aslında yanlış indirilmiş (Dialer.exe) bir dosya olduğunu anlıyor ve böyle bir hataya nasıl düştüğümüzü kendi kendimize sorarken buluyoruz. Kısacası 300'lük, 500'lük fark etmez; maksat eğlenelim, eğlenirken de bağımsız oyunları destekleyip çoşalım!

Misal, Cid the Dummy adındaki bu oyun, bilgisayarınızda kendine güzel bir yer seçen ve buraya yayılan oyunlardan. Yüklenirken DirectX'ini de kuruyor, WMP9 codec'ini de... Bu kadar tantana yaratmasının sebebini ise oyuna başladığınızda anlıyorsunuz; Cid the Dummy, bildiğiniz oyun. Bayağı üç boyutlu, görsel efektlere sahip, sesleri güzel olan bir aksiyon - platform oyunu. Hikayeye göre, araba testlerinde kullanılan cansız bir kukla (Manken?) olan Cid, yapay zekası fazlasıyla geliştiği için hayatı sorgulamaya başlıyor ve var oluşunun daha ulvi bir nedeni olduğuna inandırıyor kendini. Cid'i yaratan profesör de Cid'in bu tavrını anlıyor ve onu test merkezinden çıkartarak, büyük bir macera yaşamaya için gerçek dünyaya yolluyor.

Bir test mankeni olduğu için çeşitli özelliklere sahip olan Cid, B tuşuna basılı tuttuğunuzda bir boğa gibi hızla koşabiliyor. V tuşu ile duvarlardan zıplıyor, N tuşu ile de yumruklarını konuşturuyor. (Tuşları yazıyorum ki elleriniz klavyede ne durumda kalacak hayal edebilsin.) W,A,S,D tuşlarıyla hareket eden Cid, gerekli cephaneyi bulduğunda M tuşu ile ateşli silahına geçiş yapıyor ve öldürmesi zor olan düşmanları bu şekilde ortadan kaldırıyor. Cid'in başarılı olduğu bir konu da G tuşuyla kullanabileceğiniz gizlilik modu. Parmaklarının ucunda ilerleyip alarmları ve çeşitli düşmanları ekarte edebiliyor Cid ve bu özellik oyunun saf bir aksiyon olmasını engelliyor; oyunu başka bir boyuta taşıyor.

Son derece özenerek tasarlanmış, bağımsız olarak nitelendiremeyeceğim (Ama çok güzel; yer vermek istedim.) bir oyun Cid the Dummy. 41 kere maşallah. Tü tü tü... ☺

YAPIM Twelve Interactive
WEB www.cidthedummy.com
FİYAT 22 Euro

8,7



Brainpipe: A Plunge to Unhumanity

Renkler, hayaller ve imgelemler

Şimdi ismini vermeyeyim, kanalın bir tanesi var ki, sadece bebeklere hizmet ediyor. Her programda, ekranda en az 256.000 renk görünüyor ve olan biten şeyi anlatmak en fazla üç saniyenizi alıyor. (Bebekler için sonuçta.) Gelin görün ki bu kanalı akli selim, gerçeklerin farkında olan bir insan izleyince bir süre sonra ağzının kenarından salyası akmaya başlıyor. Evet, bu kanal hipnotize ediyor insanı! Bir kez izleyeyim dedim neymiş diye, bir baktım on dakikadır ekranda dönen rüzgargülünden bozma dijital bir nesneye odaklanmışım, öyle bakıyorum. Çok garip bir dünyamış bebeklerin dünyası; korktum bir yandan...

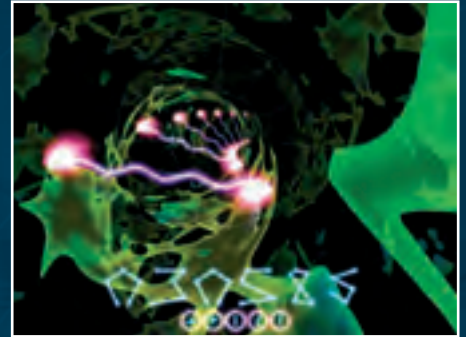
Bu örneği vermemin sebebi, Brainpipe isimli oyunu uzun süre oynarsanız aynı etkiyi üzerinizde hissedecek olmanız. Aynı, bahsi geçen kanalın programları gibi bu oyunda da renkler konuşuyor, siz de içerisinde yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Çeşitli bölümlere ayrılmış olan Brainpipe, sadece mouse ile kontrol ediliyor. Sonuçta bir tünelin içindediniz ve ancak bu tünelin sınırlarında hareket edebiliyorsunuz. Hızınızı da oyun kontrol ettiği ve bölümlerin ilerleyen

kısımlarında bu hız bayağı arttığı için, iş bu tünel bir korku tüneline dönüşüyor. Amacınız çok net: mavi ve farklı şekillerdeki hologramları toplamak, türlü türlü engellere çarpmadan ilerlemek. Yeni nesil FPS'lerdeki şekliyle, bu oyunda da fazla hasar alınca, ekrandaki göstergeler kırmızıya bulanıyor; fakat zamanla eski halinize dönüyorsunuz. Baştaki bölümler basit sayılsa da oyunun ilerleyen bölümleri biraz fazla refleks istediği için bir de zamanı yavaşlatma özelliği oyuna eklenmiş; ama bunu da uzun süreli kullanamıyorsunuz maalesef. (Yine de zor durumlardan kurtulmanızda bayağı etkili.)

Geçen ay tanıttığım Arc Aether Anomalies gibi bu oyun da bir skor mücadelesine dayanıyor. Yani o tünelde ne kadar fazla hayatta kalır, ne kadar çok hologram ele geçirirseniz, o kadar başarılı oluyorsunuz ve inanın bunu başarmak hiç de kolay değil. ☺

YAPIM Shrapnel Games
WEB www.shrapnelgames.com
FİYAT 14.95 Dolar

8



BEDAVA

8bit Killer

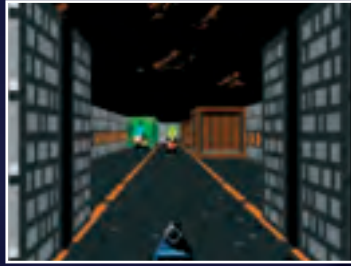
Geçmişin yansıması

Wolfenstein 3D zamanına dönmek isteyenlere bir sözüm var: Geçmişte yaşayan, geleceği göremez! Tamam, Wolfenstein pek güzeldi, devrimdi, oydu, buydu ama artık bunun ötesine geçelim diyorum. (Sanki herkes Wolfenstein oynuyor da...) Velhasıl kelam, 8bit Killer'ı oynadıktan sonra Wolfenstein'da ne denli eğlendiğimizi bir kez daha hatırladım. Koridorlarda koştuğumuz, gözümüz büyüklüğünde piksellerde savaştığımız Wolfenstein, 8bit Killer'da aynen karşıma çıktı. FPS olarak nitelendirmekten hiç çekince duymayacağım 8bit Killer, pek önemsiz bir senaryoya sahip olan, bölümleri bir bir geçtikçe zorlaşarak, yeni nesil FPS'lere taş çıkaran ve ilginç bir şekilde çokça eğlenmenizi sağlayan, ufak bir oyun. Zıplama tuşu bile bulunmadığı için sadece sağa-sola strafe yaparak düşman ateşinden kurtuluyor ve edineceğiniz altı farklı silahla, farklı düşmanlara karşı savaşıyorsunuz. Her üç bölümün sonunda bir adet boss'la ringe çıkıyor, yenmeyi başarılırsanız hikayede

bir adım öteye daha gidiyorsunuz. Güzel bir oyun, beğendim; siz de beğenirsiniz diye tahmin ediyorum. (İpucu: Space tuşuna basarak silah seçme ekranına geçebileceğinizi biliyor muydunuz?)

TÜR FPS
YAPIM Locomality
WEB www.locomality.com

8,3



Trino

Eşkenar üçgen yaratmak üzere el ele!

Bedava oyun bulmuşsun, artık grafiğine de bakma, değil mi? Ama işte insan milyon dolar bütçeli oyunlardan sonra, bir anda herhangi bir bütçesi bulunmayan bir oyuna adım atınca, çıktığı dünyanın etkisiyle, karşısında görsel açıdan iyi bir şeyler görmek istiyor. Böyle bir anda da karşısına Trino çıkınca sevinç çığlıkları atıyor, duvarları yumrukluyor, pencereden sarkıp kakhahalar atıyor (Se-

vincin şekli, türü olmaz!). İki boyutlu, kuşbakışı görüntüden oynanan bir oyun olmasına rağmen, efektleriyle göz boyayan sevgili Trino, oynanışta da yüzünüze bir gülümseme konduruyor. (Uzay gemisi?) ile kendi koyacağımız üç noktayı birbirine bağlayarak üçgenler yaratmaya çalışıyor; ama bunu düşman yaratıklarını (Yolcu gemisi?) hapsedecek şekilde yapmaya gayret ediyoruz. Xbox 360 Gamepad'i kullanmamızı tavsiye ediyor oyun ve eğer bunu yapmazsanız, klavyenin saçma tuş dağılımıyla baş etmek zorunda kalıyorsunuz. Xbox 360 gamepad'iye çok iyi işliyor; kesinlikle çok daha iyi performans alıyorsunuz. Nihayetinde zevkli bir oyun Trino ama ilerleyen bölümler biraz kazık; sınırlarınıza hakim olamıyorsanız, bir noktada oyunu bırakın.

TÜR Aksiyon
YAPIM Projex
WEB etc.projex.blogspot.com

9



Garden of Coloured Lights

Melodiyi tuttur, düşmanları parala

İki boyutlu bir Rez'e e dersiniz? Heyecan verici bir soru ama cevabı çok da iç açıcı değil. (Hah, soğuttum oyundan ilk dakikada.) Durun, o kadar da vahim değil durum. Bir kere oyun oynanabilir türde (Çok rahatlatıcı...); ayrıca yer yer de eğlenceli (Çoğunlukla stresli!). Bir gemimiz var ve bu geminin üç farklı ateş tipi bulunuyor. Kuşbakışı görüntüden ilerliyor, önümüze çıkan gemileri bu silahlarla havaya uçurmaya çalışıyoruz. Silahlarımız, kullandıklarında ısınıyor ve yeni bir atış yapmak için beklememiz gerekiyor. Peki bu sırada ne oluyor? Evet, düşman gemileri tüm ekranı kaplayıp, size zorluk üstüne zorluk çıkartıyor. Daha da kötüsü, düşmanların silahlarından çıkan şeyler ile düşman gemileri aynı renk paleti ve aynı tipte olduğu için vurulacak şeylerle, vurulması mümkün olmayan şeyleri ayırt etmekte zorluk yaşıyor ve ellerinizin klavyede düğüm oluşuna şahit oluyorsunuz. Birkaç sefer hüsrarla sonuçlanan oyunu oynamada ısrar ederseniz, hem oyunun görsel tarzına hem de

oynanışına alışıyor ve bölümleri bir bir atlayabiliyorsunuz. Yine de piyasada daha güzel shoot em'up olduğunu unutmayın.

TÜR Aksiyon
YAPIM Linley Henzell
WEB garden.sourceforge.net

7,1



Spelunky

Şapkasını taktığı gibi hazine peşinde koşan bir adam

"Indiana Jones meets Mario!" derdim, eğer bu yazıyı LEVEL'in Amerika şubesi için yazıyor olsaydım. LEVEL'in Amerika şubesi olmadığı gibi son derece gereksiz olan bu tutumum içinde, çok önemli bir açıklama yatıyor; lütfen beni dışlamadan önce sözümü dinleyin.

Derek Yu'nun bu platform türündeki çalışması, bayağı iyi bir oyun olmuş; onu söyleyeyim öncelikle. Game Boy zamanının platform oyunları tadında, yer yer zor, yer yer karışık ama eğlenceli bir oyun. Kahramanımız, gerektiğinde koşabilen, üstüne yarasalar aktığında, örümcekler sıçradığında kırıbaçıyla onları harcayan, bulunduğu bombalarla çevreyi havaya uçurabilen ve yanındaki halat fabrikasıyla, dilediği zaman duvara halat asıp, bu halatla tırmanabilen bir cengaver. Amacı ise her bölümde, olabildiğince fazla altın toplamak

ve çıkışı bulmak. Yüksekliklerden düştüğünde ölebildiği için sürekli yanındaki halatları kullanması gerekiyor kahramanımızın ve bu da oyuna bir nevi bulmaca havası da ekliyor. Platform oyunlarından hoşlanıyor ve Game Boy'unuzu özlüyorsanız, Spelunky sizi mutlu edecektir.

TÜR Platform
YAPIM Derek Yu
WEB www.derekyu.com

7,9



Dizüstü Bilgisayarlara Doping

Güncellenmeyen ekran kartı, çalışmayan touchpad ve düşük gelen ses; tüm bu sorunların üstesinden gelmek için tek yapmanız gereken şey DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş'ın reçetesini okumak.



ATI Ekran Kartları

NVidia, dizüstü bilgisayarlarda bütünleşik olmayan ekran kartı pazarının, büyük çoğunluğunu elinde tutuyor. Ancak ATI'nin de son zamanlarda büyük bir atak içerisinde olduğunu ve pazardaki payını arttırdığını görüyoruz. Fakat gelin görün ki, bu güzelim ekran kartları üretici sürücüyü güncellemediği zaman yerinde saymaktan öteye gidemiyor. Özellikle de en son Catalyst 8.12 ile gelen performans artışı, dizüstü bilgisayarlarda kullanılmadığı için, kullanıcıların içinde bir ukde olarak kaldı. Ama siz hiç dert etmeyin, varsin üreticiler güncellesin, biz güncelleriz. İşe ilk olarak en son Catalyst sürümünü indirerek başlıyoruz. Daha sonra kurulum dosyasına tıklayıp sürücüyü kurarmış gibi yapıyoruz. Kurarmış gibi derken sadece "Next" ve "Install" tuşlarına basıp sürücünün sıkıştırılmış arşivden çıkartılma işlemini gerçekleştiriyoruz. İşlem bitiminde karşımıza Catalyst yükleme yöneticisi geliyor. Burada "İptal" ve ardından "Evet" diyerek kurulum ekranını kapatıyoruz. Asıl yolculuk şimdi başlıyor, Kansas'a elveda diyebilirsiniz. www.driverheaven.net/modtool.php adresinden DH Mobility Modder adlı aracı indirin ve kurun; fakat çalıştırmayın! "Sürücüyü kurma, bunu çalıştırma ne yapacağız peki?" diyeceksiniz elbette. Şimdi bu adresten <http://tinyurl.com/6yczbf>, MSXML 6.0'ı indirin. Vista için bu adıma gerek yok, zira Vista'da bu araç sistem ile birlikte geliyor. Fakat Vista kullanıcılarının "Başlat> Denetim Masası> Kullanıcı Hesapları ve Aile Güvenliği> Kullanıcı Hesapları> Kullanıcı Hesabını Aç veya Kapat" yolunu izledikten sonra "Bilgisayarınızı korumaya yardımcı olması için Kullanıcı Hesabı Denetimi'ni (UAC) kullanın" seçeneğinin yanındaki işareti kaldırıp, sistemi yeniden başlatmaları gerekiyor. Zaten bu işlemi yapabiliyorsanız, Alman V2 roketlerinin fırlatma mekanizmasını bile hazırlayabilirsiniz. XP kullanıcılarının bir de bu adresten <http://tinyurl.com/8gn2rk>.Net Framework 2.0 indirmeleri gerekiyor. Yine Vista'da bu araç sistemle beraber geliyor. Gerekli araçları tamamladığınıza göre işleme başlayabiliriz. Mobility Modder'ı çalıştırın, yazılım açıldığında üç adet kontrol olduğunu göreceksiniz. Eğer bu kontrollerin hepsi "Passed" durumda ise artık yapmanız gereken tek iş, "Browse" butonuna basmak ve açılan pencereden "C:\ATI\SUPPORT" yolunu izlemek olacaktır. Catalyst 8.12 için bir örnek vermek gerekirse, yazılıma "C:\ATI\SUPPORT\8-12_vista32_dd_ccc_wdm_enu_72275" yolunu göstermelisiniz. Bu klasörü seçtikten sonra "Modify" seçeneğine tıklayın. Yazılım bu esnada sürücülerini modifiye edip dizüstü bilgisayarlar için de uygun hale getirecektir. İşlem bittiğinde yazılım "Driver Modifications Finished" ibaresi ile düzenleme işleminin başarılı bir biçimde sonuçlandığını belirtecektir. "Close" diyerek yazılımı kapattıktan sonra "C:\ATI\SUPPORT\8-12_vista32_dd_ccc_wdm_enu_72275\Driver" yolunu izleyip "Setup" dosyasını çalıştırın. Artık normal bir kurulum gerçekleştirerek, dizüstü bilgisayarınızda daha performanslı bir oyun keyfine merhaba diyebilirsiniz.

Intel Ekran Kartları

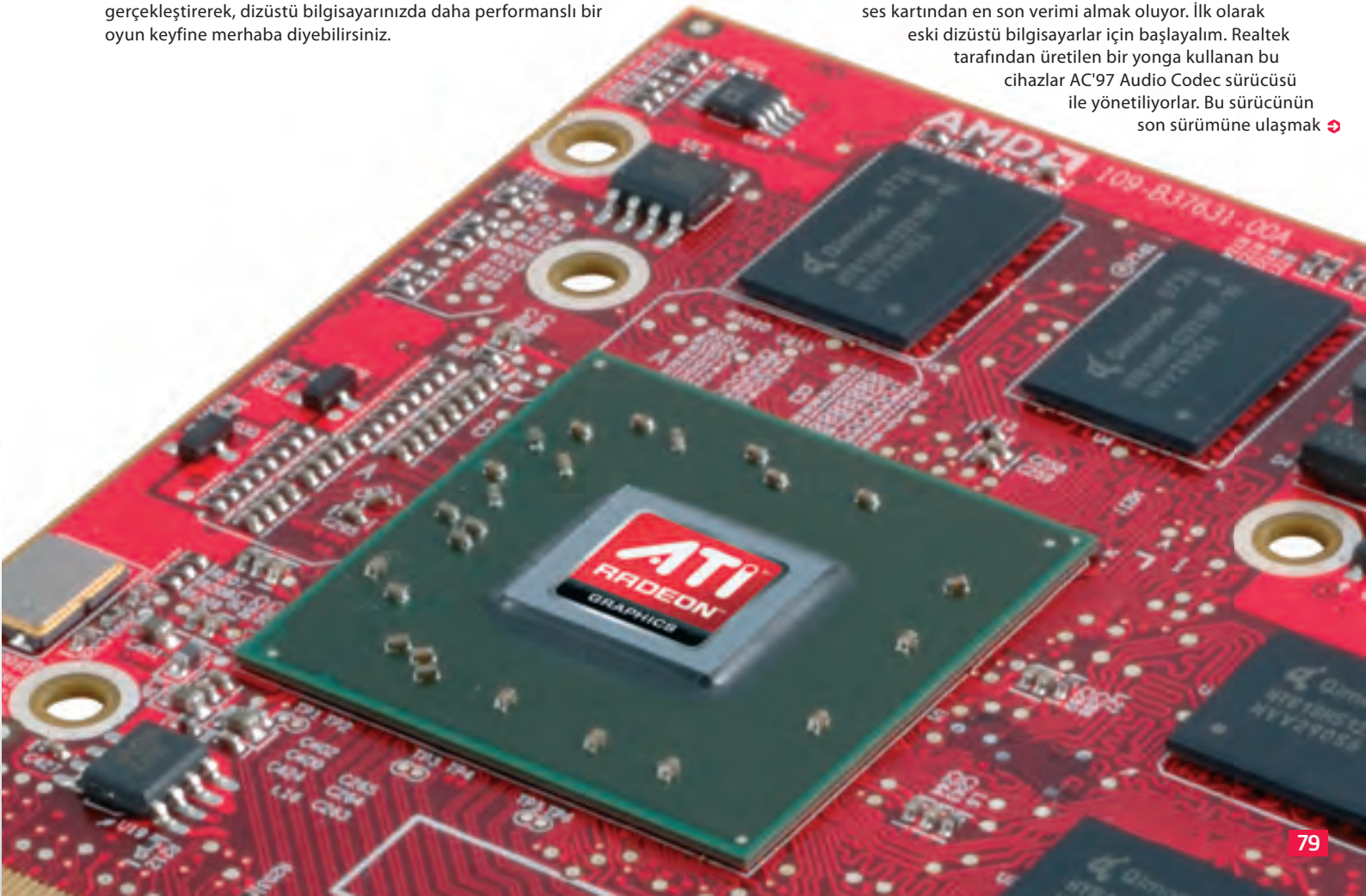
Piyasadaki dizüstü bilgisayarların yarısından fazlası, maalesef bütünleşik Intel ekran kartına sahip. "Maalesef" diyoruz, zira bu ekran kartı oyuncuların en büyük kabusu. Hatta bırakın oyun oynamayı, GMA X3100 öncesi ekran kartları ile HD video izlemek bile bazen hayal olabiliyor. Fakat yine de sürücülerini güncel tutmakta fayda var. Şanslıysanız ki Intel, ekran kartı sürücülerini konusunda cimri değil. Yamanız gereken www.intel.com/support/graphics/detect.htm adresine girip, "Check your system for latest driver" butonuna tıklamanız. Gerekli uygulamayı çalıştırdıktan sonra site, bilgisayarınızda yüklü olan sürücü sürümünü tespit edecek ve varsa bir güncelleme size bunu yüklemeye rehberlik edecektir.

NVidia Ekran Kartları

NVidia az kalsın beni ekmeğimden ediyordu. Nasıl mı? Firma geçen günlerde çok büyük bir karar aldı ve dizüstü bilgisayarlar için de ekran kartı sürücüsünü yayınlacağını duyurdu. Ardından da www.nvidia.com/object/notebook_drivers.html adresinde bahsettiği sürücüyü yayınladı. Tabii ki birçok kullanıcı, girip bu adresten söz konusu sürücüyü indirebilir; fakat yine de sürücünün desteklemediği üç büyük marka mevcut. Söz konusu Sony VAIO, Dell Vostro ve Lenovo Thinkpad olduğunda gerekli desteği sağlamak için devreye ben giriyorum. Şimdi ilk olarak www.laptopvideo2go.com adresini ziyaret edin ve sağ kısımdaki Latest Drivers bölümünden işletim sisteminiz ile uyumlu olan en son sürümü seçin. Biz bu makaleyi hazırlarken Vista için son sürüm 181.00 idi. Buraya tıkladığımızda doğrudan sitenin forumlarına dalyoruz. Fakat gayet düzenli bir sayfada neyin ne olduğu ayrıntılı bir biçimde yazıyor. (Gözünü seveyim, bizim sitelerde bağlantıları iki saat ararken insan beyin jimnastiği yapıyor.) Şimdi sürücü paketini indirmek için en sondaki "Driver" seçeneğine tıklıyoruz. 40 MB'lık sürücü paketi indikten sonra çalıştırıyoruz ve açılan pencereden "Extract" a tıklıyoruz. İşlem bitiminde aynı klasöre sürücünün çıkartıldığını göreceksiniz. Şimdi tekrar siteye dönüyoruz ve "Modded INF" dosyasına sağ tıklayıp "Hedefi Farklı Kaydet" diyoruz. İnen "nv_disp.inf" dosyasını az önce çıkartılan sürücü klasörüne atıyoruz ve dosya değiştirilmi mi sorusuna da "Evet" diyoruz. Artık "Setup" dosyasına tıklayarak kurulumu başlatabilirsiniz. Bol FPS'li ve sorunsuz oyunlar dileyiye.

Ses Kartı

Malum dizüstü bilgisayarlara ayrı bir ses kartı takmak demek, sırtınıza fazladan yük bindirmek demek. Bu durumda tek çare, var olan ses kartından en son verimi almak oluyor. İlk olarak eski dizüstü bilgisayarlar için başlayalım. Realtek tarafından üretilen bir yonga kullanan bu cihazlar AC'97 Audio Codec sürücüsü ile yönetiliyorlar. Bu sürücünün son sürümüne ulaşmak ➔



İçin ise tinyurl.com/l3v3lac97 adresini ziyaret etmeniz yeterli. Daha sonra anlaşmayı kabul edin ve işletim sisteminize uygun sürücüyü indirin. Yeni nesil dizüstüler ise yine Realtek'in üretmiş olduğu HD Audio Codec sürücülerini tarafından yönetiliyorlar. Bu sürücüyü de benzer bir biçimde tinyurl.com/hdcodec adresinden indirebilirsiniz.

Yonga Seti

En önemli sürücülerden biri de yonga seti, zira anakart üzerindeki bütün bileşenler yonga seti sürücüsü tarafından yönetiliyor. Piyasadaki en büyük yonga seti üreticisi, doğal olarak Centrino mimarisinin sahibi olan Intel. Intel'in en son yonga seti sürücülerini indirmek için ise downloadcenter.intel.com/Product_Filter.aspx?ProductID=816 adresine girmeniz ve işletim sisteminizi seçmeniz yeterli. AMD tabanlı dizüstü bilgisayarların yonga seti sürücülerini ise ati.amd.com/support/driver.html adresinden temin edilebilir. Dizüstü bilgisayarınızda VIA ürünü bir Chipset veya ekran kartı varsa da www.viaarena.com/default.aspx?PageID=2 adresine girmeniz gerekiyor. SIS yonga setine ait sürücüler için ise ilk olarak bu adrese girip www.sis.com/download/agreement.php?url=/download_sürücü_indirme_sözleşmesini_kabul_etmeniz_şart

GÜNCELLEMELER

| Bileşen | Sürücü Sürümü (09.01.2009) | Adres |
|---|------------------------------------|---|
| ATI Mobility Radeon | Catalyst 8.12 XP & Vista | http://ati.amd.com/support/driver.HTML |
| Intel GMA | 15.12.1.1608 Vista/14.37.0.5009 XP | http://tinyurl.com/a3gumv http://tinyurl.com/intelxp |
| nVidia GeForce Go | GeForce 179.28 / XP & Vista | http://www.nvidia.com/object/notebook_drivers.html www.laptopvideo2go.com |
| Realtek HD Audio | R2.13 | http://tinyurl.com/hdcodec |
| Realtek AC'97 | A4.06 | http://tinyurl.com/l3v3lac97 |
| Intel PM 965 Express | 9.0.0.1008 | http://downloadcenter.intel.com/Product_Filter.aspx?ProductID=816 |
| Intel® Wireless WiFi Link 4965AGN / 3945ABG | 12.2.0.0 | http://downloadcenter.intel.com/Product_Filter.aspx?ProductID=2753 |

Kablosuz Ağ

Dizüstü bilgisayara özgürlüğün anahtarını veren bu cihazı güncellemek için ise -eğer ağ adaptörünüz Intel ise- www.intel.com/support/wireless/wlan/sb/cs-010623.htm#11 adresini ziyaret etmeniz gerekiyor. Bilenler doğrudan ağ kartlarına uygun sürücüyü seçebilirler. Bilmeyenler ise "Identify your wireless adapter" ile ise başlayabilirler. Bir başka devasa kablosuz ağ kartı üreticisi olan Atheros'un sürücüleri için ise maalesef resmi bir web sayfası yok. Ama hiç merak etmeyin, DVD'den Sabit Diske sizin için web'i talan etti ve Atheros için en son sürücülerini bulabileceğiniz www.atheros.cz adresini Kristof Kolomb'dan önce keşfetti; güle güle sömürün. Son olarak Broadcom'u da es geçmeyelim. www.broadcom.com/support/ethernet_nic/downloaddrivers.php adresini de Broadcom kullanıcılarına armağan ediyorum.

Touchpad

Dizüstü bilgisayarların Touchpad'lerini üreten firma ise Synaptics. Firma sürücüler konusunda gerçekten hassas davranıyor ve sık sık güncellemeler yayınlayarak, hataları hemen gidermeyi ihmal etmiyor. En son sürücülere ise www.synaptics.com/support/drivers adresinden ulaşabilirsiniz. 📄





SEAGATE BARRACUDA 7200.11 1.5 TERABYTE

Yer lazımsa, daha da fazla yer lazımsa!

Dürüst cevap verin, bilgisayarınızda hiç yeteri kadar sabit disk alanınız oldu mu? Açıkçası ben hiç sanmıyorum. Her zaman "Yahu bu yetmez, ben en iyisi bir üst modelini alayım" deseniz de, zamanla o üst model de dolup taşıyor. Daha sonra başlıyorsunuz verileri DVD'lere yazmaya; fakat baktınız ki bu işin ucu yok, en sonunda yeni bir diskin şart olduğu kabul edip, pamuk elleri cebe atıyorsunuz. Hazır elinizi cebinize atmışken Seagate'in en son ürettiği sabit disklerinden biri olan Seagate Barracuda 7200.11 1.5 Terabyte ST31500341AS modelini düşünebilirsiniz. Fakat bir diskin 1.5 Terabyte olması, bu diski gerçekten de iyi kılar mı? İşte testimizde bu sorunun cevabını arayacağız.

Öncelikle diskin plaka başına 375 GB veri kaydedebildiğini belirtelim. Her ne kadar firma, yeni rekoru olan plaka başına 500 GB veri kaydetme teknolojisini bu diskte kullanmamış olsa da, diskin üretildiği esnada elinde bulunan son teknolojiyi kullandığı kesin. Plaka başına bu denli yoğun veri kaydedilebilmesi sayesinde, diskin okuma, yazma hızı daha yüksek oluyor. Aynı zamanda erişim süresi de düşen diskin, bu sayede performansı da artmış oluyor. Zira sistem verilere ne kadar hızlı erişirse oyunlar ve uygulamalar bu denli hızlı yükleniyor. Diskin dönüş hızının standart 7200 RPM olduğunu görüyoruz. 32 MB olan ön belleğin boyutunda değişen herhangi bir şey olmadığına göre diskin testlerine geçebiliriz. Test yazılımı olarak HDTach kullanıyoruz. İlk olarak Burst Speed yani ani veri erişim hızı ile başlıyoruz. Burada diskin ön belleğinin hızı test ediliyor. Seagate teste 248.8 MB'lık bir sonuç ile başlayarak piyasadaki bütün mekanik diskleri geride bırakıyor ve ön bellek hızını geliştirmiş olduğunu açıkça ortaya koyuyor. Fakat bu sonuç, bizim için çok da büyük önem taşıyor. Zira önemli olan diskin plakaları üzerinde yapılan okuma ve yazma işlemi. Vakit kaybetmeden ortalama okuma hızını test ediyoruz. Eski testlere göz attığımızda en yüksek skorun Samsung Spinpoint F1'e ait olduğunu görüyoruz. Fakat HDTach penceresine baktığımızda, yüzümüzde bir gülümseme oluyor. Saniyede 106.5 MB ortalama okuma hızı sunan ST31500341AS, bir kez daha kendi klasmanındaki bir rekoru, okuma rekorunu kırıyor. Bu testten memnun ayrıldıktan

sonra diskin erişim süresini teste tabi tutuyoruz. Plaka sayısı yüksek olan disk, bu testte 15 milisaniye ile 1 TB'lık kardeş modelinin ve rakibi F1'in gerisinde kalıyor. Bu testin galibini merak ediyorsanız 10.000 RPM'lik WD Raptor cevabının sizi şaşırtmayacağını düşünüyoruz. Sentetik testleri bitirdikten sonra sıra asıl er meydanına, yani gerçek testlere geliyor. Burada X-Bit Labs tarafından geliştirilen File-Copy Test yani FC-Test aracını kullanıyoruz. Rusları takdir ediyorum, bu mükemmel araç sabit disk testi için biçilmiş kaftan. Yazılım diskin üzerinde 270 adet MP3 dosyası oluşturuyor. Test bittiğinde bu işlem için gereken süreye bakıyoruz. 12.8 saniye ile Seagate, bir kez daha mekanik disklerde şimdiye kadar yaptığımız testler içinde en iyi skoru elde ediyor. 13.5 ile Samsung'un F1 modeli, Seagate'in hemen ensesinde. MP3 kopyalama testinde ise

| GENEL ANALİZ | |
|-----------------|----------|
| Özellik | Değer |
| Arabirim | SATA 2 |
| Dönüş Hızı | 7200 RPM |
| Form Faktör | 3.5" |
| Kapasite | 1500 GB |
| Ortalama Erişim | 15 ms |
| Tampon Bellek | 32 MB |

SEAGATE BARRACUDA 7200.11 1.5 TERABYTE

| | |
|---------|--|
| Fiyat | 160 Dolar + KDV |
| İthalat | Datagate |
| Web | www.datagate.com.tr |

8

- + Yüksek kapasite
- + Yüksek performans
- Erişim süresi
- Yazma hızı

Seagate 1.5 saniye kayıpla ikinci sırada yer alıyor. Bu test, diskin aynı anda okuma ve yazma hızını test ediyor. Tek başına okuma testinde de üçüncü sırada yer alan disk, yine de yazmada 0.1 saniye ile ikinciliği, 0,9 saniye ile de birinciliği kaçııyor. MP3 dosyasının haricinde yazılım ISO dosyaları ile de test yapıyor. Bunun sonucunda da anlıyoruz ki Seagate, yazma konusunda rakip tanımasa da, okuma konusunda ikinci sıraya düşebiliyor. Vista açılış testine geçtiğimizde ise 66.7 saniye ile Seagate ikinci sıraya yerleşiyor. Birinci sırada ise Samsung'un SpinPoint F1'i yer alıyor. CrystallDiskMark testi ise yine Seagate'i ikinci sıraya getiriyor; fakat tüm bu okuma ağırlıklı testlerde diskin, Samsung ile arasında çok az farklar var; Seagate özellikle yazma hızı ile ön plana çıkıyor.

Sonuçlara bakacak olursak, Seagate kesinlikle mükemmel bir diske imza atmış; zira testte cihazın yarıştığı Samsung 1 TB kapasiteye sahip. Gerçek anlamda bir kışıma olması için Samsung'un da 1.5 TB ile ter dökmesi şart. Yazma hızı ile Seagate, mekanik disklerdeki dünya rekorunu kırmayı başardı. Okuma testlerinde de ikinci sırayı aldı. Tampon bellekte ise yine rekor kırdı. Tüm bunlardan sonra işin en önemli kısmı için bir araştırma yaptım ve GB başına maliyeti hesapladım. Yani 1 TB mı yoksa 1.5 TB mı daha ekonomik? Sonuç mu? GB başına 0.189 TL yerine 0.187 TL ödeyeceğiniz için 1.5 TB almak çok daha mantıklı ve ekonomik. İncelemeye son noktayı koymadan önce verilerinizi DVD'ye yedeklemenin çok pahalı ve zahmetli bir yöntem olduğunu belirtmek istiyorum: o yedeklediğiniz verileri artık "DVD'den Sabit Diske" geri atma vakti çoktan geldi.

SOĞUTMAYA KÖKTEN ÇÖZÜM

Şimdi incelemesini yapacağımız ekran kartı ise 4870 X2'nin su ile soğutulan sürümü. Atomic model adına sahip olan kartın çekirdek frekansı 750 Mhz'den 800 Mhz'e, bellek frekansı ise 1000 Mhz'e, yani dört ile çarparsak toplamda 4000 Mhz'e çıkartılmış. Testlere geçmeden önce kartın kutu içeriğine göz atalım diyoruz; zira Atomic, özel çantası ile birlikte test merkezimize konuk oluyor. Kartın kendisi, soğutma aparatları, pompa, radyatör, fan, vidalar, yazılımlar, güç kabloları, Limited Edition sertifikası, adaptörler ve CrossFire köprüsü, kutu içeriğinin zenginliğini anlatmak için yeterli. Testlere geçtiğimizde kartın aslında düz HD 4870 X2'den pek bir farkı olmadığını görüyoruz. Kimi zaman fark %3'lere çıksa da, genelde %1'lerde kalarak hız konusunda beklediğimiz farkı yaratamadığı için hayal kırıklığına uğrattı. Söz konusu ısı olunca, kart boşta 41 derece, yükte ise en fazla 64 dereceye çıkıyor. Sonuçta kart her ne kadar performans olarak çok büyük farklar yaratmasa da, su soğutması ve özellikle de kutu içeriği ile göz dolduruyor. Ayrıca tek slot yer kapladığını ve gayet sessiz çalıştığını da belirtelim.

FİYAT 560 Dolar + KDV İTHALAT Penta WEB www.penta.com.tr

SEAGATE REKORA DOYMUYOR

Dünyanın en büyük sabit disk üreticisi olan Seagate, hatırlarsanız geçtiğimiz yıl bir milyarını sabit diskini üretmişti. Şimdi ise firmanın başka bir rekoru dilden dile dolaşiyor. Firma'nın en son sabit diskleri plaka başına 500 GB depolama alanı ile Dünya'nın en yüksek bölgesel yoğunluğuna sahip diskleri olma özelliğini taşıyor. Kı-sacası sadece iki plakaya sahip olan bir sabit disk ile 1 TB kapasiteye ulaşabileceğiz. Bu erişim sürelerinin düşmesi ve performansın artması açısından büyük önem taşıyor. Biz yine de klasik mekanik sabit disk teknolojisini geride bırakmak için SSD'lerin ucuzlamasından yanayız.

XFX'İN İKİLİ OYUNU

Açıkçası piyasada XFX NVidia kartları gördükçe, "Neden bu denli kaliteli kartlar üreten bir firma, ATI grafik işlemci kullanmıyor?" diye kendi kendime sorardım. Her ne kadar ATI tarafında Sapphire bu açığı kapatsa da, kartlara yeni bir soluk getiren XFX'i de ATI GPU'ları donatan firmalar arasında görmek, rekabet açısından güzel olurdu. Sonunda XFX de benimle aynı görüşü paylaşarak ve NVidia'yı biraz da kızdırarak ATI ile bir anlaşma yaptı. Firmanın ortaya koyduğu ilk meyveleri ise tamamen kendi tasarladığı XFX Radeon HD 4350, Radeon HD 4650 ve Radeon HD 4830 modelleri oldu. Devamını bekleriz.

OCZ GLADIATOR MAX

İLİKLERİMİZ DONDU

AMD AM2/939/754/755 ve Intel 775 soket işlemciler ile uyumlu olan soğutucunun montajı da gayet basit. Üzerinde 12 cm'lik, düşük devirde çalışan ve sürtünme engelleyici kauçuk bağlantıları olan bir fanı bulunan cihaz, sessizliğe önem veren kullanıcılar için gayet uygun. Testlere başladığımızda dört çekirdekli Q6600 işlemimizi boşta 32 derece, yükte ise 49 derecede tutmayı başaran OCZ, HDT teknolojisinin nimetlerinden iyi yararlanmışa benziyor. İşlemciyi OC ile 3.4 Ghz'e çekiyoruz. Boşta 36, yükte ise 59 dereceyi gören işlemcimiz, sınır değer olan 90'a hala çok uzakta. Stok soğutucu bu durumda boşta 44 derece, yükte ise mavi ekrana kadar gidebiliyor. Tüm bu performans esnasında 19 dB ses üreten Gladiator, gerçekten de adının hakkını veriyor ve bizden gayet iyi not alıyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Akortek WEB www.akortek.com



WESTERN DIGITAL MYBOOK STUDIO II

ARŞİVİNİZE YER AÇIN

2 TB kapasitesi ile Western Digital MyBook Studio II arşiv tutanlar için mükemmel. Kutu içeriğinde USB, Firewire 400, Firewire 800, güç kablosu ve yazılımları görüyoruz; fakat eSata kablosu kutudan çıkmıyor. Mac ve Windows ile birlikte çalışan yazılımın, maalesef Linux desteği yok. Ürünün için açtığımızda, iki adet 1 TB GreenPower WD10EAVS model sabit disk görüyoruz. HFS+ dosya sistemini kullanan cihaz, yazılım ile RAID modu değişikliği yapılmasına izin veriyor. Bu sayede performans veya güvenlik tercihlerinden birini yapabiliyorsunuz. RAID 1 modunda 50.6 MB/s yazma ve 93 MB/s okuma hızı ile WD'nin beğenimizi kazandığını söylemeliyiz. Eğer kapasiteye açsanız, WD hem kapasitesi, hem de performansı ile sizi memnun edecektir.

FİYAT 250 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft WEB www.logosoft.com.tr



NOVA KILLER 2

GEL DE KATİL OLMA

Ürünün özelliklerine göz attığımızda 8000 DPI'a kadar destek verdiği ve bunun için de özel bir materyal kullandığını görüyoruz. Bu materyal ürüne yansıtılan ışığın anında geri iletilmesini sağlayan bir ayna görevi görüyor ve benzersiz bir tepki süresi oluşturuyor. 337x307 mm boyutlarında olan ürünün kalınlığı ise 3 mm. Test için, her saniyenin önemli olduğu Crysis Warhead açıyoruz. Oyunu oynamaya başlar başlamaz, Nova Killer 2 daha önce test ettiğimiz mousepad'lerden kendini ayırıyor ve kalitesini ortaya koyuyor. Söz konusu Razer'ın Mantis modeli ile bir karşılaştırma yaptığımızda, Nova büyük fark yatıyor. Gerek tepki süresi, gerek keskinliği ile Nova Killer 2 teste öldürücü darbeyi vuruyor. Sonuç olarak fare'niz 2000 DPI olsa bile, Nova Killer 2 sunduğu performansla size 4000 DPI hissi verebilir. Artık Crysis Warhead'i bir katil gibi oynayabilirsiniz.

FİYAT 25 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com



CORSAIR DOMINATOR 1600MHZ 6 GB TRIPLE-CHANNEL DDR3'E HÜKMETME ZAMANI

Intel'in yeni işlemci mimarisi Core i7'nin gelmesiyle birlikte, firma DDR3 bellek mimarisine geçiş yaptı ve işlemciye dahili bellek denetçisi takıldı. Bu dahili bellek denetçisi de üç kanal DDR3 desteği sunabiliyor. Bu sayede 2 GB'lık 6 adet modül takabiliyorsunuz. Corsair de, 1600 Mhz'lik Dominator serisi ile bu tür yüksek performans için yüksek frekanslar ve doğal olarak da kaliteli bellekler üretiyor. Intel'in Extreme Memory Profiles (XMP 1.2) desteğine sahip olan bellekler, firma tarafından sertifikalandırılmış. Yine modüller 8-8-8-24 gecikme süreleriyle 1600 Mhz'e göre gayet iyi bir değere sahipler. OC konusunda mükemmel bir performans sunarak hiçbir ekstra voltaja ihtiyaç duymadan 1820 Mhz'e kadar çıkmayı başarabildi. Gecikme sürelerini biraz gevşettikten sonra 1935 MHz'e vuran bellekler adeta şov yaptılar. Sonuç olarak diğer ürünler ile de rekabet edebilecek bir fiyata sahip olan ürünler, bizden tam puan aldılar.

FİYAT 394 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend WEB www.dijitaltrend.com

NVIDIA GT212 İLE BOMBALAYACAK

Test merkezimize gelen haberlere bakacak olursak, NVidia 2009'un ikinci yarısına öyle bir giriş yapacak ki, ekran kartı piyasasında piksel üstünde piksel kalmayacak. Firmanın GT212 kod adını verdiği GPU'lar, tamı tamına 1.8 milyar transistöre sahip olacak ve 40nm üretim teknolojisi ile üretilenler. 384 Shader birimine sahip olacak olan GPU'ya -GT200 serisine göre %60 daha fazla- GDDR5 bellekler eşlik edecek. ATI'nin tahtı ele geçirmesine bir hayli içlermiş olan firma, bu defa savaş meydanına hazırlıklı çıkıyor.

GIGABYTE GV-R4650C 1 GB

BELLEK SİZİ YANILTMASIN

Bu kartın her ne kadar 1 GB belleği olsa da, veri yolu ve işleme kapasitesi yetersiz olduğundan bu pek bir işe yaramıyor. Öncelikle kartın orta sınıfın biraz altında olduğunu belirtelim. Kartın testlerine başlamadan önce üretim teknolojisinin 55nm olduğunu belirtelim. Bu sayede düşük güç tüketen kart, ekstra güce ihtiyaç duymuyor. Yine HDMI, DVI ve VGA çıkışlarını aynı anda sunması ile kartın oturma odalarını süsleyen HTPC'ler için biçilmiş kaftan olduğunu söylemeliyim. Sessiz çalışması ise yine bir başka artısı; ayrıca 1080P videoları kart sayesinde en ufak bir takılma olmadan oynatabilirsiniz. 1900 x1200 çözünürlükte Assassin's Creed açarak başladığımız testte, kartın en düşük FPS değeri 19 olurken, en yüksek FPS değeri ise 38 oluyor. Ortalamada 26 FPS ile oyun oynanabilir; fakat bu durumda AA ve AF gibi görsel öğelerden mahrum kalabilirsiniz. Bu sorunu çözmek için ise çözünürlüğü aşağıya çekebilirsiniz. DirectX 10.1 ve Shader Model 4 yaramış doğrusu.

FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr



DVD'den sabit diske teknik

Edirne'den tekrar herkese merhaba. Donanım sayfalarımızın müdavimleri gün geçtikçe artıyor. Bu durumda doğal olarak bizlere Facebook üzerinden ulaşanların, soru soranların ve arkadaş olarak ekleyenlerin sayısı da artıyor. Her ne kadar şimdiye kadar sorulan hiçbir soruyu cevaplama-dan geri çevirmediysem de gelen bütün arkadaşlık isteklerini reddetmek zorunda kalıyorum. Çok aktif bir Facebook kullanıcısı olarak, özel hayat benim için belli derecede önem taşıyor. Bu yüzden de tüm donanım müdavimlerinizin anlayışına sığınarak arkadaşlık isteklerini geri çeviriyorum. Sorunsuz günler geçirmenizi dileyerek, bu ayki sorunlarımızın da kökünü kazımayaya başlayalım diyorum.

S: Selamlar Recep Baltaş, ben Umut Uysal 27 yaşındayım. Sınavlarının iyi geçmesini umuyor ve o dönemleri geçtiğim için bir kez daha dua edip, uzun zamandır yaşadığım fakat çözüm bulamadığım sorunuma geçiyorum. Sistemim: Dual Core 2.66, 2 GB 533 Mhz RAM, Gigabyte 945GCM anakart, ATI Extreme X550 ekran kartı. Şimdi bu sistemle sadece WoW oynuyorum. Sorun başlayalı bir iki ay oluyor. Sadece oyun sırasında ekran bir anda donup sistem reset atıyor. İşletim sistemi Windows XP SP3. Üşenmedim aldım kasayı Kadıköy'e götürdüm. Bundan önceki anakartım olan Intel D945PLRN'de sorun olduğunu söylediler ve garantiye gönderdiler. Ben, sistemim hem eski, hem de bu anakart ucuz ve beni idare eder diye beklemek istemedim ve yukarıda yazdığım Gigabyte anakartı aldım. Fakat sistem gene oyun sırasında donup reset atıyor. Bu arada zaten ihtiyacım olduğu için yeni bir sabit disk aldım ve yeni sistem kurdum. Teknik servisin incelemesine göre kasada sorunlu başka hiç bir parça yok. WoW oyununu da onarmak yerine yerine en baştan kurdum belki oyun hasar görmüştür diye. Hala devam eden bu sorun sence neden kaynaklanıyor olabilir. İşlemci fanı yetersiz geliyor olabilir mi? Ya da zaten almayı düşünüyorum, ekran kartım mı sorunlu? Veya sorun ekran kartımın fanı mı? Güç kaynağı da seçenekler arasında, kasam Aopen 350 Watt. Bu arada oyun dışında reset yaşamadım. Başka bir sorum daha var; eski Intel anakartım yenisiyle değiştirildi, hangisi daha iyidir, hangisini kullanmaya devam

etmeliyim ve HD 4870 almayı düşünüyorum bu sistemle sorun yaşar mıyım? Cevap ve yorumların için şimdiden teşekkür ederim. İyi çalışmalar. *Umut Uysal*

C: Umut Bey, sorununuz anladığım kadarı ile ekran kartından kaynaklanıyor. Oyuna girdikten belli bir süre sonra kart ısınıyor ve doğal olarak cevap vermez hale geliyor. Sonunda da sistem reset atıyor. Düşük de olsa güç kaynağınızı da kontrol ettirmenizde fayda var. Anakart olarak ise Gigabyte daha üstün özelliklere sahip. HD 4870'i ise gönül rahatlığı ile satın alabilirsiniz fakat bu sistemde kartın tam performansından faydalanmanız zor gözüküyor. İşlemci ve RAM'lerin frekansları kartı frenleyecektir.

S: Merhaba ben Ufuk. Uzun zamandır derginizi takip ediyorum bu istikrarlı gidişiniz için sizleri tebrik ediyorum ve sorularıma geçiyorum. Sistemim 1.3 Ghz AMD Athlon, 2 GB DDR 400 Mhz RAM, anakart MSI 6712 KT400, ekran kartı 128 MB FX 5200 gibi bileşenlerden oluşuyor, biliyorum biraz yaşlı. Oyun dünyasından tam soğuyordum ki, karşıma ATI HD 3850 512 MB GDDR3 (DirectX 10.1)

Recep Baltaş sunar servis

AGP 8X ekran kartı çıktı. Şimdi ilk sorum: sizce bu ekran kartının performansı nasıl? Yani NFS Undercover, yeni çıkacak olan Mafya 2 ve benzeri oyunları rahat bir şekilde çalıştırır mı? BIOS ayarlarında ekran kartı en fazla 256 MB seçeneği var, sizce bu bir sorun çıkarır mı? Çünkü alacağım kart 512 MB.

Son olarak işlemcimi değiştirmeli miyim, düşük bir işlemci ama bu zamana kadar işimi gördü. İşlemcinin oyunlarda fazla bir katkısı var mı? Cevaplarınızı bekliyorum ve şimdiden teşekkür ediyorum. *Ufuk Aydın*

C: Ufuk'çuğum öncelikle sistemin çok eski bir mimariye, SocketA mimarisine sahip. İlk olarak işlemcini -tabii eğer bulabilirsen- değiştirmelisin. Daha sonra da bir BIOS güncellemesi yapmalısın. Alacağın ekran kartı bu dediğin oyunları ve daha birçok oyunu çok rahat bir biçimde oynatabilir; fakat bu sistemde herhangi bir değişiklik yapmazsan hiçbir sonuç alamazsın. En azından işlemciyi değiştirmelisin, zaten elinde başka seçenek yok. BIOS ayarları herhangi bir sorun çıkarmaz. Kart 512 MB belleği kullanacaktır. Son olarak sana tavsiyem ölü teknolojilere yatırım yapmak yerine AM2 mimarisine geçiş yapman olacaktır.

S: Merhaba Recep Abi, kolay gelsin. Sana bir sorum olacak. Vista SP1, Core Duo E2160 1.8ghz, 945 S serisi anakart, 2 GB ram, HD 3850 Super +1 GB ATI ekran kartı. Böyle bir sistemim var. GTAIV'ü aldım ama oyun çok takılıyor. Grafikleri en düşük seviyede oynadığım halde takılıyor. Yardımcı olur musun? Başarılarınızın devamını dilerim. *Erdal Demir.*

C: Merhaba Erdal. İlk olarak maalesef üreticiler seni de RAM konusunda kandırmışlar. HD 3850 ekran kartı 512 MB'tan fazla video belleğini işleyecek kapasiteye sahip değil. Yani o ekran kartında 1 GB RAM olması hiçbir şeyi değiştirmiyor açıkçası. Sisteminin takılma nedenine gelince: RAM ve işlemci takviyesi yapman gerekiyor. Bu sistemdeki en zayıf halka RAM. Özellikle de GTAIV gibi bir oyun için 2 GB RAM çerez sayılıyor. Ayrıca 1.8 Ghz işlemci artık dizüstü bilgisayarlarda bile zor tercih ediliyor. Sonuç olarak 4 GB RAM ve Core 2 Duo E8XXX serisi bir işlemci ile GTA

IV'ü şaha kaldırabilirsin. Tabii ki bundan önce oyunu güncellemeyi unutma.

S: Merhaba Recep Abi, biliyorsun ki GTA IV PC'ye çıktı ve birçok sorunu da beraberinde getirdi. Optimizasyon ve benzeri problemler mevcut. Benim GeForce 9600GT ekran kartım var. GTAIV'e özel Nvidia'nın yayınladığı sürücülerini indiriyorum, eğer devam ederseniz sisteminizin doğru çalışması hemen ya da daha sonra bozulabilir diyor ve XP logosu ile ilgili bir şeyler yazıyor. Bu sürücüler ekran kartımla mı uyumlu değil mi acaba? Ayrıca oyunun yaması da yayınlandı. Ancak yükliyorum ve hiçbir değişiklik olmuyor. *Atakan Özdemir*

C: Sevgili Atakan, GTAIV için özel çıkan bu sürücü acil bir sürüm olduğu için Microsoft tarafından imzalanmaya vakti olmadı. Bundan dolayı da kurulurken Microsoft Sürücü Logo Sınavından geçemedi şekilde hata alıyorsun. Herhangi bir sorun yok, sürücüyü kurabilirsin. Oyundaki sorunlar ise genelde düşük RAM miktarından kaynaklanıyor.

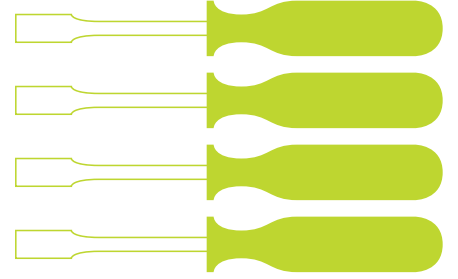
S: Tüm LEVEL çalışanlarına merhabalar. Yoğun olduğunuzu varsayıp sorunuma geçiyorum. Bir ay önce yeni bir PC aldım. AMD X2 6400+, Sapphire D 3870 DDR4 512MB, Samsung HD161HJ 160GB SATA2 sabit disk (500GB Harici HDD olduğu için) ve 4GB Kingston 800Mhz bellek var. Vista Ultimate 32-bit kullanıyorum (64 Bit'e geçiş yapacağım). Sorunuma gelince; oyunları yüklerken PC kilitleiyor.

Ancak bu sabit bir oyunda ve sabit bir yüzdesinde değil. Örneğin Warhammer Online aldım ve yedi kere yüklemeye çalıştım. Her seferinde başka bir yerinde kilitlemiyor. CoD4'ü üç kereden yükleyebilmişim ve oyun resmen kilitlemiyor; oyunun ne başlat menüsü, ne görev yöneticisi çalışıyor. Sürücülerimde sorun olduğunu düşünmüyorum. ATI 8.12 ve DX10 kurulu ve oynarken hiç sorun yok. Bu kadar denemeden sonra "Acaba..." deyip oyunu bir de dizüstü bilgisayarına yüklemeyi denedim ve ilk seferde yüklendi. Cevap için şimdiden teşekkür ediyorum. İyi çalışmalar. Not: Oyunun kitapçığını okudum ve tüm çalışan (Başlangıç menüsü programları dahil.) kapatın diyordu. Bende güvenli kipte denedim. Sonuç: yüklendi... Ama esas sorun hala devam etmekte. *Anıl Yavaş*

C: Öncelikle çok ilginç bir sorun ile karşı karşıya olduğunu belirtmem gerekiyor Anıl. Fakat adım adım giderek bu sorunun da üstesinden geleceğimize inanıyorum. İlk olarak benim aklima DVD sürücü geliyor. Oyunu önce Alcohol %120 gibi bir yazılım ile sisteme kopyalayalım ve daha sonra Daemon Tools yardımı ile kuralım. Takılma olmazsa sorun DVD sürücüdür. Arka planda çalışan anti-virüs yazılımlarını kapatalım zira yükleme esnasında bunlar sorunlara neden olabilirler. Sabit disk ile ilgili bir sorun olabilir, bu durumda tavsiye sistemi güncellemesini ve mümkünse SP1 dahil bütün güncelleştirmelerini yüklemesini. Bir başka sorun ise arka planda çalışan diğer uygulamalar ola-

bilir. Sıra ile arka planda çalışan uygulamaları kontrol et ve ayrıca sabit diskin aktivite ışığına da bakmayı unutma. Eğer takılma esnasında sabit disk ışığı devamlı kırmızı yanıyorsa o zaman kopyalama esnasında bir sorun vardır. Yine sistemini Kaspersky Internet Security 2009 gibi güçlü bir anti-virüs ile taratarak virüs olup olmadığını kontrol et. Son olarak başlat menüsüne sorun yaz, karşına "Sorun Raporları ve Çözümleri" çıkacaktır. Buraya gir ve "Yeni çözümler için denetle" komutunu ver. Tüm bu sorunlar Microsoft'a bildirilecek ve çözüm varsa geri dönüt yapılacaktır. Çözüm yok ise mühendisler sorunun kaynağını tespit edip bir yama hazırlayacaklardır. ☺

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş,
mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretli yerlerden kesip saklayın.

| Donanım Türü | Ofis Uygulamaları | Ev ve 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-5 | DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-5 |
| KLAVYE / MOUSE | Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse | Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse | Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse |
| İŞLETİM SİSTEMİ | Microsoft Windows Vista Home Basic | Microsoft Windows Vista Home Premium | Microsoft Windows Vista Ultimate |
| FİYAT | 750 Dolar | 1500 Dolar | 3000 Dolar |

PC



GRAND THEFT AUTO IV

Cep telefonunuzdan aşağıdaki numaraları çevirin.

- 468-555-0100: Hava durumunu değiştirir.
- 267-555-0150: Aranma seviyeniz artar.
- 267-555-0100: Aranma seviyeniz silinir.
- 362-555-0100: Zırh verir.
- 482-555-0100: Sağlık, zırh ve cephane verir.
- 948-555-0100: Radyoda çalan şarkının bilgisini verir.
- 227-555-0142: Cognoscenti verir.
- 227-555-0175: Comet verir.
- 938-555-0100: Jetmax verir.
- 625-555-0150: Sanchez verir.
- 227-555-0168: SuperGT verir.
- 227-555-0147: Turismo verir.
- 359-555-0100: Annihilator verir.
- 227-555-0100: FIB Buffalo verir.
- 625-555-0100: NRG-900 verir.

Achievement'ları açmak için karşılarında yazanları yapın.

- Assassin's Greed (20 puan): Dokuz suikast görevini tamamlayın.
- Auf Wiedersehen Petrovic (30 puan): Tüm ranked multiplayer varyasyonları, yarışları ve Cops n Crooks'ları kazanın.
- Chain Reaction (20 puan): 10 saniyede 10 aracı havaya uçurun.
- Courier Service (10 puan): 10 paket taşıma görevini tamamlayın.
- Driving Mr. Bellic (10 puan): Özel taksi yeteneğini açın.
- Endangered Species (50 puan): Oyundaki tüm gizli paketleri toplayın.
- Fed the Fish (5 puan): Uncle Vlad görevini tamamlayın.
- Full Exploration (20 puan): Tüm adaları açın.
- Genetically Superior (25 puan): 20 sokak yarışında birinci gelin.
- Gobble Gobble (10 puan): Bowlingde üst üste üç strike yapın.
- Gracefully Taken (10 puan): I'll Take Her görevini tamamlayın.
- Half Million (55 puan): 500.000\$ miktarında paraya ulaşın.
- Impossible Trinity (10 puan): Museum Piece görevini tamamlayın.
- Join the Midnight Club (10 puan): Bir ranked

- multiplayer yarışta hiç hasar almadan yarışı bitirin.
- Key to the City (100 puan): Game Progress'i %100 olarak tamamlayın.
- King of QUB3D (15 puan): QUB3D'de en yüksek skoru geçin.
- Let Sleeping Rockstars Lie (10 puan): Bir ranked multiplayer karşılaşmasında Rockstar yapımcısını öldürün.
- Liberty City Minute (30 puan): Oyunun senaryo görevlerini 30 saatin altında sürede bitirin.
- Lowest Point (5 puan): Roman's Sorrow görevini tamamlayın.
- No More Strangers (5 puan): Tüm random karakterlerle tanışın.
- Off the Boat (5 puan): İlk görevi tamamlayın.
- One Hundred and Eighty (10 puan): Dartta üç okla 180 puan yapın.
- One Man Army (40 puan): En yüksek arama seviyesinde (altı yıldız) beş dakika boyunca hayatta kalın.
- Pool Shark (10 puan): Bilardoda arkadaşınızı yenin.
- Rolled Over (30 puan): Tek bir kazada beş araca takla atlatın.
- Taking It for the Team (10 puan): Tüm ranked multiplayer oyunlarda takım olarak galip gelin.
- Teampayer (10 puan): Bir ranked multiplayer oyunda beş kişiyi öldürün.
- That Special Someone (10 puan): That Special Someone görevini tamamlayın.
- That's How We Roll! (10 puan): Özel helikopter yeteneğini açın.
- Top of the Food Chain (10 puan): Bir ranked multiplayer deathmatch'te tabancayla 20 kişiyi öldürün.
- Top the Midnight Club (20 puan): 20 farklı ranked multiplayer yarışta birinci gelin.
- Warm Coffee (5 puan): Bir randevunuzdan sonra kız arkadaşınızın evine davet edilin.
- You Won! (60 puan): Son görevi tamamlayın.

XBOX 360



MIRROR'S EDGE

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

- A for Effort (25 puan): Time Trial'da 35 reytng değerine ulaşın.
- Baby Steps (20 puan): Time Trial'da 20 reytng değerine ulaşın.
- Back on the Job (10 puan): Tutorial'ı bitirin.
- Bag Lady (20 puan): İlk chapter'daki üç gizli çantayı bulun.
- Chapter 1 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 1'i bitirin.
- Chapter 1 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda



PRINCE OF PERSIA

Aşağıdaki kodları girerek karşılardaki karakter kaplamasını açabilirsiniz.

- Assassin's Creed'den Altair: Choose Skin Manager'a girin ve 13372805 kodunu girin.
- Prototype Prince ve Prototype Erika: Son boss dövüşünü kazandıktan sonra 1001 light seed'i toplayın.
- Sands of Time'daki Prince ve Farah: Choose Skin Manager'a girin ve 52585854 kodunu girin.

- Chapter 1'i gereken zamanda bitirin.
- Chapter 2 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 2'yi bitirin.
- Chapter 2 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 2'yi gereken zamanda bitirin.
- Chapter 3 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 3'i bitirin.
- Chapter 3 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 3'i gereken zamanda bitirin.
- Chapter 4 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 4'yi bitirin.
- Chapter 4 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 4'yi gereken zamanda bitirin.
- Chapter 5 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 5'i bitirin.
- Chapter 5 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 5'i gereken zamanda bitirin.
- Chapter 6 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 6'yi bitirin.
- Chapter 6 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 6'yi gereken zamanda bitirin.
- Chapter 7 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 7'i bitirin.
- Chapter 7 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 7'i gereken zamanda bitirin.
- Chapter 8 Complete (20 puan): Story modunda Chapter 8'yi bitirin.
- Chapter 8 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 8'yi gereken zamanda bitirin.
- Chapter 9 Speedrun (10 puan): Speedrun modunda Chapter 9'yi gereken zamanda bitirin.
- Head over Heels (20 puan): Herhangi bir chapter'ı yere düşmeden bitirin.
- Martial Artist (10 puan): Bir düşmanı duvarda yürüdükten sonra vurun.
- May I Have This Dance? (30 puan): Arka arkaya şu hareketleri yapın: Duvarda yürüme, geriye dönme, zıplama, duvara tırmanma, geriye dönme, zıplama On the Clock (10 puan): Time Trial'da eleme süresini geçin.
- Pacifist (15 puan): Herhangi bir chapter'ı silah kullanmadan bitirin.
- Packrat (80 puan): Oyundaki 30 gizli çantayı bulun.



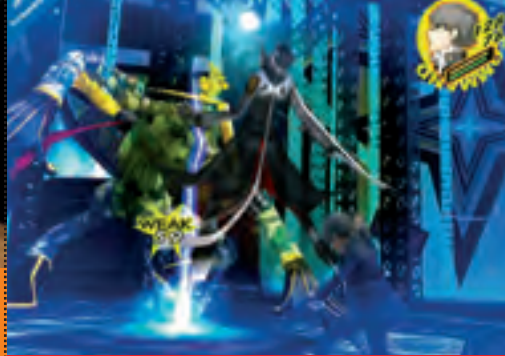
LEFT 4 DEAD

Oyunun ana menüsünden Options'a girin, Allow Developer Console'u aktif hale getirin, oyun sırasında "~" tuşuna basın, "Sv_Cheats 1" yazın Enter'a basın; böylece hileler aktif hale gelecektir. Artık aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

give ammao: Cephaneyi tamamlar.
 give pistol: Tabanca verir.
 give autoshotgun: Otomatik pompalı tüfek verir.
 give health: Sağlık verir.
 give hunting_rifle: Av tüfeği verir.
 give molotov: Molotofkokteyli verir.
 give oxygentank: Oksijen tankı verir.
 give pipe_bomb: Boru bombası verir.
 give propane_tank: Propan tankı verir.
 give rifle: MK47 verir.
 give first_aid_kit: İlk yardım paketi verir.
 god: Ölümsüzlük sağlar.
 firstperson: Third person modundayken first person'a geçmenizi sağlar.
 thirdperson: First person modundayken third person'a geçmenizi sağlar.
 z_health: Zombilerin sağlığını değiştirir.
 z_spawn weapon_smg: SMG verir.
 z_spawn boomer: Bir boomer spawn eder.
 z_spawn hunter: Bir hunter spawn eder.
 z_spawn smoker: Bir smoker spawn eder.
 z_spawn tank: Bir tank spawn eder.
 z_spawn zombie: Bir zombi spawn eder.
 z_speed: Zombilerin hızını değiştirir.

Pro Runner (80 puan): Story modunu "hard" zorluk seviyesinde bitirin.
 Prologue Complete (20 puan): Story modunun Prologue kısmını bitirin.
 Prologue Speedrun (10 puan): Story modunun Prologue kısmını gereken zamanda bitirin.
 Ran Out on Fingers (30 puan): Oyundaki 11 gizli çantayı bulun.
 Still Counting (30 puan): Time Trial'da 50 reyting değerine ulaşın.
 Tango Down (15 puan): 20 düşmanı silah kullanmadan etkisiz hale getirin.
 Test of Faith (80 puan): Oyunu herhangi bir düşmanı vurmadan bitirin.
 That's a Wrap (80 puan): Story modunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.
 Untouchable (15 puan): Herhangi bir chapter'i hiç vurulmadan bitirin.
 Vroom! (40 puan): 30 saniye boyunca en yüksek hızda koşun.

PS2



SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

Aşağıdaki silahları elde edebilmek için karşılarda yazanları yapın.

Ana karakterin gizli silahı: Void Quest'teki ekstra boss'u alt edin.
 Kanji'nin gizli silahı: Steamy Bath House'daki ekstra boss'u alt edin.
 Kuma'nın gizli silahı: Opera House'daki ekstra boss'u alt edin.
 Naoto'nun gizli silahı: Secret Lab'deki ekstra boss'u alt edin.
 Yousuke'nin gizli silahı: Mysterious Shopping Street'teki boss'u bulun.
 Yukiko'nun gizli silahı: Yukiko's Castle'daki ekstra boss'u alt edin.

PS3



BRAIN CHALLENGE DELUXE

Trophie'leri kazanmak için karşılarda yazanları yapın.

100% Brain Usage (Silver): 100% Brain Usage'a ulaşın.
 60% Brain Usage (Bronze): 60% Brain Usage'a ulaşın.
 80% Brain Usage (Bronze): 80% Brain Usage'a ulaşın.
 Card Game! (Bronze): Bir online Card Game'i bitirin.
 Combo (Bronze): Herhangi bir modda 30 kombo yapın.
 First Touch (Bronze): Bir Daily Test'i bitirin.
 King of Brain! (Gold): Tüm testlerde A+ alın.
 Snatch Game! (Bronze): Bir online Snatch Game'i bitirin.
 The One of Snatch Game! (Silver): Snatch Game'de 100. level'a ulaşın.
 The One of Card Game! (Silver): Card Game'de 100. level'a ulaşın.
 The One of Time Attack! (Silver): Time Attack'de 100. level'a ulaşın.
 Time Attack! (Bronze): Bir online Time Attack'i bitirin.

PSP



DISSIDIA: FINAL FANTASY

Friend menüsünde aşağıdaki kodları girin ve ghost'ları açın.

AK6ATR7ECD8N: Aaron'u açar.
 MAF5REPE4T5: Ahriman'ı açar.
 LAXBU6GRA4U: Bash'ı açar.
 PASS3SU433KA: Behemoth'u açar.
 P2KET4DTCW6: Cait Sith'i açar.
 CH4D9EN3A3TE3: Death Machine'i açar.
 SF5AUS5WUJ39Y: Fusuya'yı açar.
 GU3RK3UG4AMP: Gilgamesh'i açar.
 M8ATK2TCPAYA: Matoya'yı açar.
 MR3ZNNGXU72P: Ming-Wu'yu açar.
 H4NA53NJRE9: Ninja'yı açar.
 8TA9CQQTAC: Oltross'u açar.
 6C6M6E6G6A6: Omega'yı açar.
 RJAGH5UE6NA7: Ragna'yı açar.
 6A3K2A538TS: Red Wing'i açar.
 SME4SA39SFAH: Seifer'i açar.
 469J3ELEVENWS: Shantotto'yu açar.
 FGR3ET5KKJC: Siegfried'i açar.
 A3NASX6UXT7: Steiner'i açar.
 VTS3RAPLVKE3: Vivi'yi açar.
 WRKA3KUMKRA: Wakka'yı açar.
 PASS3CH3GC45: Yuffie'yi açar.

Oyundaki ekstra karakterleri açmak için aşağıdakileri yapın.
 "The Emperor" Mateus: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Cloud of Darkness: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Exdeath: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Gabranth: Story modunu bitirin ve shop'tan 1000 PP'ye satın alın.
 Garland: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Golbez: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Jecht: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Kefka: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Kuja: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Sephiroth: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.
 Shantoto: Story modunu bitirin ve shop'tan 1000 PP'ye satın alın.
 Ultimecia: Shop'tan 500 PP'ye satın alın.

MIRROR'S EDGE

Gönülleri fetheden Faith, bu kez tüm çantaları toplamak için ter dökcek. Oyunda yer alan kırmızı renkli objeler, size gitmeniz gereken yolu gösterir. Şayet yolunuzu şaşırırsanız "Yön Göster" tuşuna bastığınızda, Faith başını gitmeniz gereken yöne çevirerek sizi doğru yola yönlendirir. Oyun boyunca bulacağınız glyph'ler (Mirror's Edge logosu) size çantaya çok yaklaştığınızı belirtir.

PROLOGUE



Checkpoint: B

1. Glyph: Çatılardaki kırmızı yerleri takip edip borudan tırmandıktan sonra kırmızı kapıdan girin. Koridorun sonunda raflar yer alıyor; ilk glyph de bu rafların solunda bulunuyor.

1. Çanta: Yukarıdaki havalandırma boşluğuna çıkarken ilk çantayı otomatikman alacaksınız. Bir şekilde gözden kaçırarak olursanız havalandırma boşluğunun hemen yanında bulabilirsiniz.



Checkpoint: B

2. Glyph: Havalandırma boşluğundan inin. Çantanın peşinde olan polisleri atlamak için merdivenlerden çıkın. Kırmızı kapıdan girin. Glyph duvarın solunda bulunuyor.

2. Çanta: Kırmızı kapıdan girdikten sonra kutuların olduğu soldaki rafların üzerine tırmanın. "VOTE POPE" yazılı duvarın önünde ikinci çantayı bulacaksınız.



Checkpoint: C

3. Glyph: Mavi yangın çıkış merdivenine atlamadan evvel iki polisi hallettikten sonra soldaki büyük klimanın yanında glyph'i görebilirsiniz.

3. Çanta: Klimanın soluna devam edip mavi yolu bulun. Klimanın sonuna geldiğinizde klima ile merdiven arasındaki yola girin. Üçüncü çanta mavi platformun altında duruyor.

Çantaları topladıktan sonra kırmızı direğin yanında bekleyen kişiye fırlatıp helikoptere atlayın.

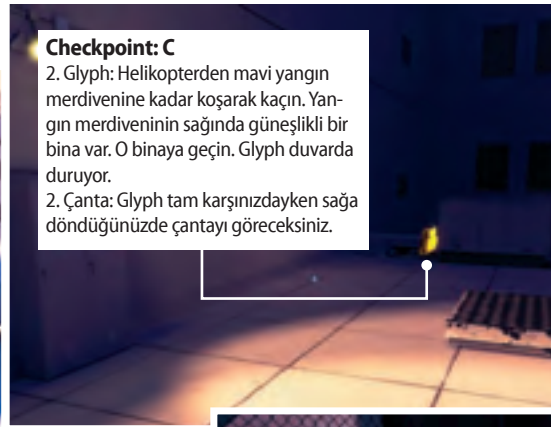
CHAPTER 1 - FLIGHT



Checkpoint: A

1. Glyph: Dikkatli bir şekilde ikinci elektrik çitinin üzerinden zıplayın, karşıdaki binaya geçmeden evvel solda küçük bir bina göreceksiniz. Binadan açılan birkaç havalandırma boşluğu, hemen yanında iki pencere küçük beyaz bir elektrik kutusu var. Glyph kutunun solunda.

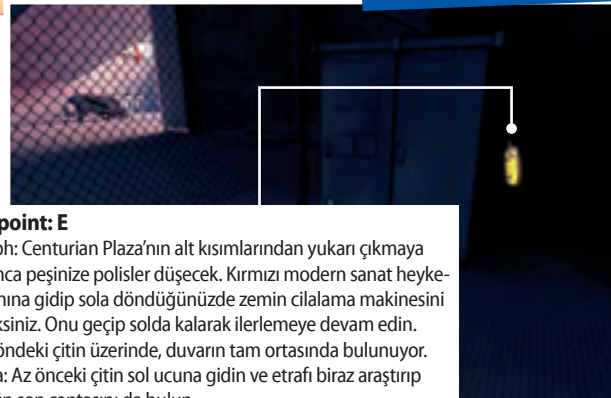
1. Çanta: Küçük beyaz elektrik kutusundan sağa döndüğünüzde ufak bir kutu yığını göreceksiniz. Kutuların üzerine çıkıp duvara tırmanarak binanın en tepesine çıkın. Burada iki havalandırma kanalı göreceksiniz. Çanta arada duruyor.



Checkpoint: C

2. Glyph: Helikopterden mavi yangın merdivenine kadar koşarak kaçın. Yangın merdiveninin sağında güneşli bir bina var. O binaya geçin. Glyph duvarda duruyor.

2. Çanta: Glyph tam karşınızdayken sağa döndüğünüzde çantayı göreceksiniz.



Checkpoint: E

23. Glyph: Centurian Plaza'nın alt kısımlarından yukarı çıkmaya başlayınca peşinize polisler düşecek. Kırmızı modern sanat heykelinin yanına gidip sola döndüğünüzde zemin cilalama makinesini göreceksiniz. Onu geçip sola kalarak ilerlemeye devam edin. Glyph, öndeki çitin üzerinde, duvarın tam ortasında bulunuyor.

3. Çanta: Az önceki çitin sol ucuna gidin ve etrafı biraz araştırıp bölümün son çantasını da bulun.

ROPEBURN



Oyunun kilit bölümlerinden biri de Ropeburn ile karşılaştığınız sahne olacak. Bu bölümde Faith gibi cıvız bir kıvılcık duvardan duvara vuran Ropeburn, son hamle olarak bizi aşağıya atacaktır. Tam bu noktada, elindeki boruyla üzerimize yürürken -borunun kırmızı olduğu anda- elindeki boruyu almak için hamle yapın; aksi takdirde kendinizi uçarken görebilirsiniz.

CHAPTER 2 - JACKKNIFE

Checkpoint: A

1. Glyph: Kanaldaki ilk büyük sola dönüşten sonra trampenle üst kısımda, solda bulunan yola çıkın. Glyph önünüzdeki duvarda bulunuyor.
1. Çanta: Aynı yerde, solda kalarak dar yoldan ilerleyin. Açık metal bir geçit göreceksiniz. Bu geçitten soldaki hücreye girin. Çantayı tam karşınızda bulacaksınız.

Checkpoint: C

2. Glyph: Kanalizasyondaki yeşil yolların olduğu yere yönelin. Keskin nişancılara dikkat ederek tepedeki yeşil platforma çıkın. Karanlık tarafa bakan kutuların yanında glyph'i görebilirsiniz.
2. Çanta: Buradaki ziplama tahtasını kullanarak sallanma yerine çıkın ve diğer yeşil platforma geçin. Çantayı kapının dibinde bulacaksınız.

Checkpoint: E

3. Glyph: Vincin ucundaki platforma binip yukarı çıkın. Turuncu renkli parmaklıkların olduğu yere ilerleyin. Parmaklığın sağında, yük kargolarından birine yaslanmış beyaz bir tahta göreceksiniz. Glyph onun üzerinde bulunuyor.
3. Çanta: Yük kargosunun soluna gittiğinizde bir forklift göreceksiniz. Forkliftin çevresinde dolanıp üçüncü çantayı da alın.

CHAPTER 3 - HEAT

Checkpoint: A

1. Glyph: İlk havalandırma kanalından çıkınca hareket etmeden sağa sola bakın. Glyph, küçük çelik varil üzerinde bulunuyor.
1. Çanta: Kutu yığınına gördüğünüz yere yönelin. Çanta, kutu yığınının arkasında duruyor.

Checkpoint: C

2. Glyph: Helikopter gittikten sonra mavi yolu tıklayın üç polisi halledin. Binaya tırmanıp diğer binaya atlayın. Burada çitlerle çevrili elektrik alanları var. Glyph'i çitlerin birindeki beyaz palette boyanmış vaziyette göreceksiniz.
2. Çanta: Çitle çevrili elektrik tellerinin yanından sola dönün. Çanta yerde yatıyor.

Checkpoint: D

3. Glyph: İlk vincin üstünden aşağıdaki ikincisine, oradan da yumuşak alana atlayın. Yönünüzü kapıya doğru çevirin, yumuşak alandan inince tam arkanıza dönün. Glyph hemen solunuzda olacak.
3. Çanta: Yumuşak iniş alanına geri zıplayın ve sağdaki vincin üzerinden çantayı alın.

CHAPTER 4 - ROPEBURN

Checkpoint: A

1. Glyph: Bu level'da sizi içeri alan ilk kapıdan girmeden önce sola bakın. Orada bir boru göreceksiniz. Boruya çıkın ve yukarı tırmanın, soldaki güneşliğe atlayın. Glyph, borunun sağında.
1. Çanta: Bulduğunuz noktadan kafanızı sola çevirince yerde yatan çantayı göreceksiniz.

Checkpoint: C

2. Glyph: Asansör boşluğundan aşağıya inince bir havalandırma boşluğu göreceksiniz. Havalandırma boşluğuna sırtınızı dönün, soldaki duvarı geçin. İkinci glyph sol köşedeki duvarda, havalandırma boşluğunun tam karşısında bulunuyor.
2. Çanta: Polisin asansör kapısını açmasını bekleyin. Çantaya ulaşmak için polisi geçmek zorundasınız. Bunun için düşen asansörü kullanmak ya da kapı kenarlarına asılarak bir - iki saniye kazanıp polisi vurmaktır en iyi seçenekler. Polisi hallettikten sonra koruduğu, zifiri karanlık olan küçük odaya girin. Çantayı odadaki tek ışığın olduğu yerde bulacaksınız.

Checkpoint: D

3. Glyph: Metro istasyonuna geldiğinizde raylara atlayın ve merdivenlerden çıkın. İlerdeki küçük havalandırma boşluğuna geldiğinizde, aşağıya atlamadan evvel öndeki barlardan geçerek küçük koridora gelin. Aşağıya düşerseniz üç bardan en alttakine konumlanın ve rayların önündeki çite yüzünüzü dönün. Duvara tırmanarak ve duvar atlayışı yaparak önce bara çıkın, sonra da ana koridora çıkın. Koridorda sağa dönün ve havalandırma boşluğunu gördüğünüz yere kadar ilerleyin. Glyph, havalandırma boşluğunun hemen sağında.
3. Çanta: Aynı yerde elektrik nakil hatları göreceksiniz. Tam üstünde elektrik telleri borularını tutan metaller var. Onlara asılıp yukarı çıkın ve bölümün son çantasını da alın.

CHAPTER 5 - NEW EDEN

Checkpoint: B

1. Glyph: Tekrar çatılara dönünce sarı platformu bulun. Sarı yolda ilerlemeye devam edin, sağda bir klima göreceksiniz. Tepeye tırmanınca önünüze bir boru çıkacak. Boruya atlayın ve yukarı tırmanın. Soldaki klimaların olduğu yere sıçrayın, duvardan yürüyerek diğer binaya geçin ve dikenli telle sarımsı çitini arkasında, yan yana duran klimaların olduğu yere gelin. Sağa bakınca bina ile çitin arasında bir alan göreceksiniz. Glyph bu ikisinin arasındaki duvarda bulunuyor.

1. Çanta: Çitle çevrili alanın içine atlayın ve klimaların ortasına yerleştirilmiş çantayı alın. Bu arada duvardaki çizimi de görmezden gelmeyin.



Checkpoint: C

2. Glyph: Çatının üzerine geldiğinizde diğer binaya atlayın. Burada altından kayarak geçeceğinize bir çitin arkasında birkaç klima olacak. Glyph, çitin altından kayarak geçmeden önce göreceğiniz soldaki duvarda bulunuyor.

2. Çanta: Şimdi klimaların yanına gidin. Sırtınızı dönün ve sarı yerdeki su tankı gibi görünen objenin üstünden çantayı alın.



Checkpoint: C

3. Glyph: Alışveriş merkezine girince öndeki bara asılarak havalandırma boşluğuna girin ve ilk açıklıktan çıkın. Glyph, buradaki duvarda bulunuyor.

3. Çanta: Garaj benzeri yere geldiğinizde kamyonun üstünden bölümün son çantasını da alın.

Not: D bölgesinden başlayanlar için üçüncü çanta açılmaz bir kapının arkasında kalmış oluyor.

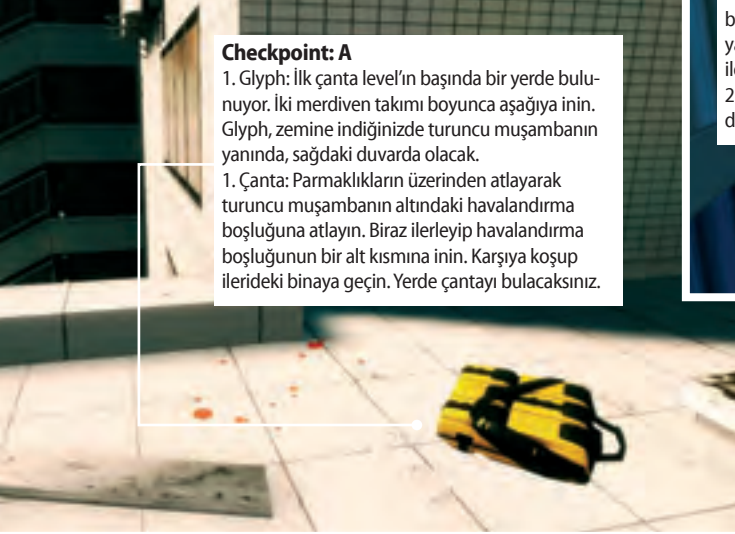


CHAPTER 6 - PIRANDELLO KRUGER

Checkpoint: A

1. Glyph: İlk çanta level'in başında bir yerde bulunuyor. İki merdiven takımı boyunca aşağıya inin. Glyph, zemine indiğinizde turuncu muşambanın yanında, sağdaki duvarda olacak.

1. Çanta: Parmaklıkların üzerinden atlayarak turuncu muşambanın altındaki havalandırma boşluğuna atlayın. Biraz ilerleyip havalandırma boşluğunun bir alt kısmına inin. Karşıya koşup ilerideki binaya geçin. Yerde çantayı bulacaksınız.



Checkpoint: B

2. Glyph: Bir sürü düşmanın saldırdığı kapıyı açınca ilerideki alana geçin. Duvardan havalandırma boşluğuna zıplayın. Üstteki yola çıkın ve yolun yanındaki ofise girin. Glyph, ofisin içinde, pencere ile kapı arasındaki duvarda bulunuyor.

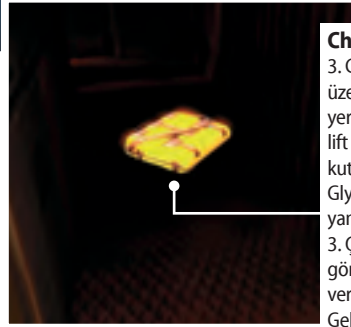
2. Çanta: İlerideki loş koridor boyunca ilerleyin. Sol da bir sürü raf var. Son rafın altından çantayı alın.



Checkpoint: C

3. Glyph: Taşıma bölgesine geldiğinizde çitin üzerinden Pirandello / Kruger kutularının olduğu yere atlayın. Biraz ilerleyip sağa dönünce bir forklift göreceksiniz. Forkliftin sağından ilerleyerek kutuların olduğu en son sıradaki platforma gelin. Glyph, tepede, ikinci sırada, sağdaki kutunun yanında bulunuyor.

3. Çanta: Sağa dönünce duvarda "A1" yazısını göreceksiniz. Bu köşeye gidip sırtınızı kutulara verin ve duvara tırmanıp geriye doğru atlayın. Geldiğiniz yerin solunda çantayı bulacaksınız.



CHAPTER 7 - THE BOAT

Checkpoint: A

1. Glyph: Önünüzdeki havalandırma boşluklarından aşağıya inip sağa dönün. Buradaki bara asılarak klima fanlarının üzerine sıçrayın. Şimdi aşağıdaki mavi güneşliğe atlayın ve sonuna kadar devam edin. Glyph, sona gelmeden hemen önce, sağda, binanın duvarında bulunuyor.

1. Çanta: Bulduğunuz yerden aşağıdaki caddeye atlayın ve forklift için etrafa bakın. Forkliftin yanından çantayı alın.



Checkpoint: B

2. Glyph: Bota bindikten sonra düşmanlardan kaçmak için buradaki boruya atlayın. Boruya tırmanıp dönerek havalandırma boşluğuna atlayın ve yolu takip edin. Glyph, havalandırma boşluğunun sonunda, kolayca görülebilen bir yerde duruyor.

2. Çanta: Şimdi sağa bakıp ikinci havalandırma boşluğuna atlayın. 180 derece açıyla geldiğiniz yöne dönün. Metal zemin sona erene kadar yürüyün ve önünüze çıkan havalandırma boşluğuna atlayın. Sağda kalın, havalandırma boşluğunu takip ederek sola dönün ve çantanın bulunduğu küçük alana çıkın.



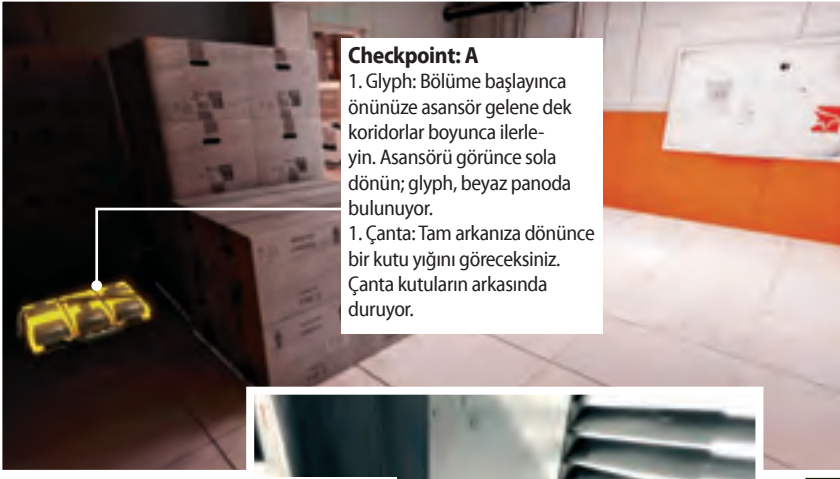
Checkpoint: D

3. Glyph: Size ateş açılan geminin güvertesinde sağa dönün. Duvarı takip edip sola sapın ve mekanik ünitenin yanından sağa dönün. Glyph, botun parmaklıkları arkasındaki iç duvarda bulunuyor.

3. Çanta: Bulduğunuz yerin sağında açık bir kapı göreceksiniz. Kapıdan geçip sola dönün. Burada küçük çelik bariyerler ve ufak bir kutu yığını göreceksiniz. Bölümün son çantası bu kutuların arkasında bulunuyor.



CHAPTER 8 - KATE



Checkpoint: A

1. Glyph: Bölüme başlayınca önünüze asansör gelene dek koridorlar boyunca ilerleyin. Asansörü görünce sola dönün; glyph, beyaz panoda bulunuyor.
1. Çanta: Tam arkanıza dönünce bir kutu yığını göreceksiniz. Çanta kutuların arkasında duruyor.

Checkpoint: C

2. Glyph: Atrium'un girişinde sağa yönelin ve küçük boruların yanına gidin. Boruların üzerinden geçip sola dönün ve kum çuvalına gidin. Glyph'i tam bu noktada göreceksiniz.
2. Çanta: Kum çuvalının üzerinden atlayın. Sarı renkli muşambayı görünce tam arkanıza dönün ve önünüzdeki platforma atlayın. Metal duvara geldiğinizde, duvara tırmanıp ters atlayın ve çantanın bulunduğu yere geçin.

Checkpoint: C

3. Glyph: Atrium'un tepesindeki platforma atlayın. Devam edip alt kısımdaki platforma inin. İlerleyip duvarın soluna bakın. Glyph, iki platformun arasındaki kesişme noktasında bulunuyor.
3. Çanta: Şimdi önünüzde iki yol var. Sonu "çıkılmaz" olan yoldan devam edin. Yolun sonuna gelince sol tarafta bölümün son çantasını bulacaksınız.

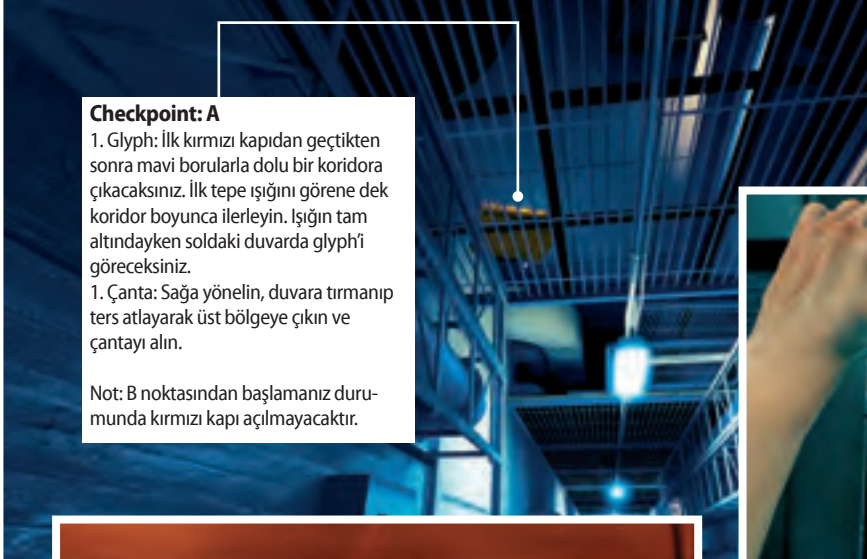
Not: D bölgesinden başlayanlar için geri dönüp üçüncü çantayı almak mümkün olmuyor.

METRO



Metro hattındaki yolculuğunuz boyunca içinde yer alacağınız en aksiyon dolu an, bir metrodan diğerine atlayacağınız bölüm olacaktır. Yol boyunca önünüze çıkan engellerden kurtulmak isterken Hugo'yu anacağınız bu bölümde, bir an önce sağdaki metroya atlamamız gerekiyor; aksi takdirde Faith paramparça oluyor.

CHAPTER 9 - THE SHARD



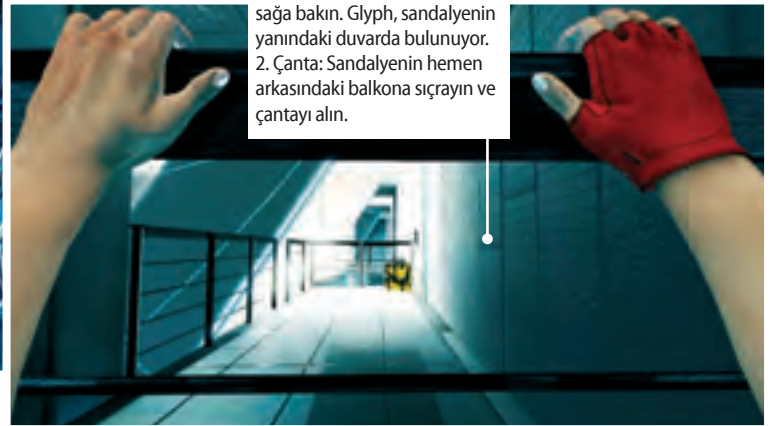
Checkpoint: A

1. Glyph: İlk kırmızı kapıdan geçtikten sonra mavi borularla dolu bir koridora çıkacaksınız. İlk tepe ışığını görene dek koridor boyunca ilerleyin. Işığın tam altındayken soldaki duvarda glyph'i göreceksiniz.
1. Çanta: Sağa yönelin, duvara tırmanıp ters atlayarak üst bölüme çıkın ve çantayı alın.

Not: B noktasından başlamanız durumunda kırmızı kapı açılmayacaktır.

Checkpoint: C

2. Glyph: Ara videodan sonra her iki ucunda da "Finis Coronat Opus" yazan büyük bir odada olacaksınız. İçeriye girdiğiniz yerden sağa dönün ve duvara yönelin. Duvarın yanından sola dönünce kırmızı bir sandalye göreceksiniz. Sandalyeye çıkıp sağa bakın. Glyph, sandalyenin yanındaki duvarda bulunuyor.
2. Çanta: Sandalyenin hemen arkasındaki balkona sıçrayın ve çantayı alın.



Checkpoint: D

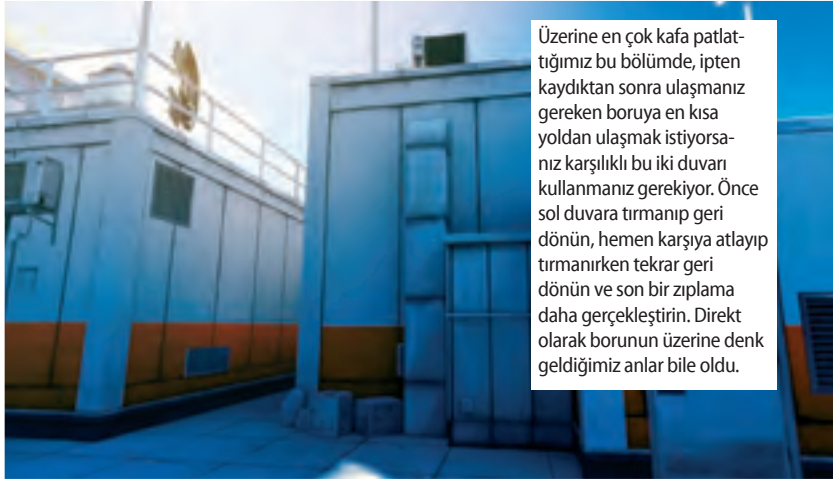
3. Glyph: Önünüzdeki barlardan sallanarak platformlara, platformlardan devam ederek yine barlara asılın ve alt kısma inene kadar bu şekilde ilerlemeye devam edin. Aşağıya inince -sağdaki ve soldaki olmak üzere- önünüzde iki yol olacak. Soldaki yola girin ve yol sizi sağa yönlene kadar buradan devam edin. Son glyph, sağa döner dönmez hemen soldaki duvarda olacak.
3. Çanta: Bulduğunuz noktanın hemen üzerinde yüksek bir platform olacak. Duvara tırmanıp ters atlayarak yukarı çıkın. "WHERE IS NOVEMBER???" yazılı yere doğru ilerleyip sağa dönün ve yolun sonundaki son çantayı da alın.

Not: E noktasına geçenler geri dönüp bölümün ve oyunun son çantasını alamaz.

SPEED RUN

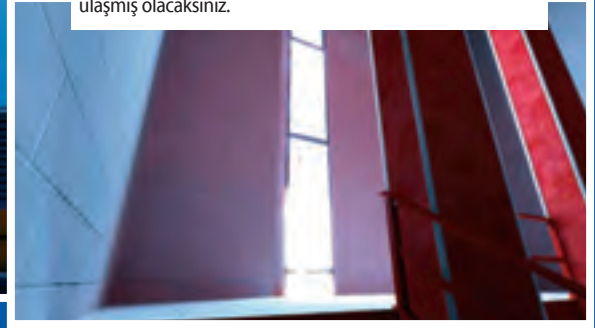
Speed Run'da dünyanın en hızlısı olmak için birçok kısayol keşfetmeniz ve kullanmanız gerekiyor. Biz de Prologue, Chapter 1 ve Chapter 2 için ikiyeşer ipucunu not düşüp size yardımcı olmak istedik.

PROLOGUE



Üzerine en çok kafa patlattığımız bu bölümde, ipten kaydıktan sonra ulaşmanız gereken boruya en kısa yoldan ulaşmak istiyorsanız karşılıklı bu iki duvarı kullanmanız gerekiyor. Önce sol duvara tırmanıp geri dönün, hemen karşıya atlayıp tırmanırken tekrar geri dönün ve son bir zıplama daha gerçekleştirin. Direkt olarak borunun üzerine denk geldiğimiz anlar bile oldu.

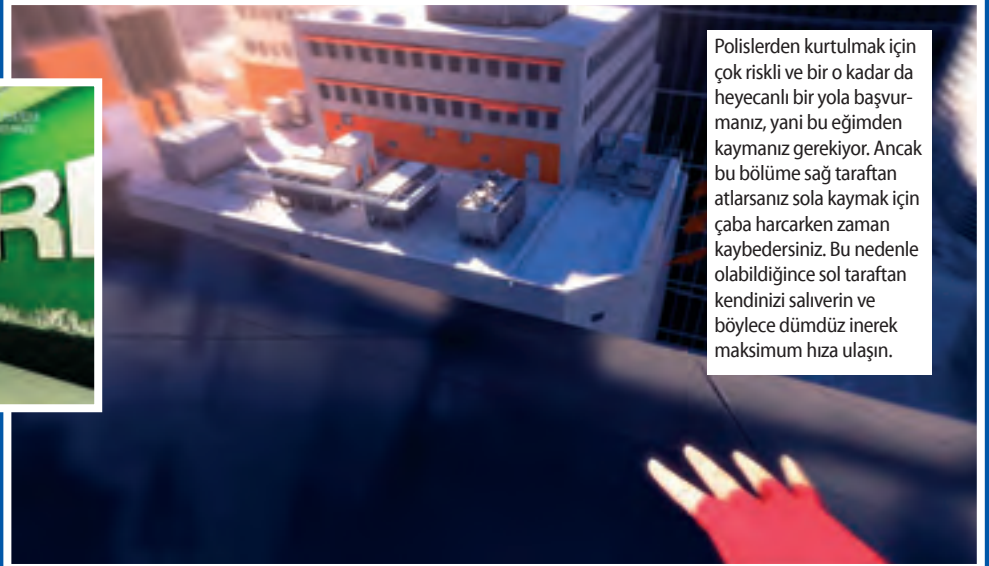
Polislerle karşılaştıktan sonra merdivenleri tek tek çıkmaya çalışmayın sakın. Polislerin olduğu koridorun devamında, solda yer alan konteynıra çıkın, duvarda yürüyüp geriye zıplayın. Sonra da bu ekran görüntüsünde gördüğünüz duvarda yürüyüp tekrar geriye zıplayın. Böylece tek bir merdiven basamadığına dahi adım atmadan kırmızı kapıya ulaşmış olacaksınız.



CHAPTER 1 - FLIGHT



Kardeşimiz Kate'in başına gelenleri gördükten sonra kaçmamız gerekiyor. Bu süreçte her türlü zaman kaybı canınıza mal olabilir. Kaçarken ilk sola dönüşten sonra, polislerle hiç muhatap olmadan önce sağ duvarda yürüyüp maketin üstüne çıkın; hemen ardından soldaki duvarda yürüyüp geriye zıplayın. Böylece ta ilerdeki merdivenlere kadar gitmenize gerek kalmaz.



Polislerden kurtulmak için çok riskli ve bir o kadar da heyecanlı bir yola başvurmanız, yani bu eğimden kaymanız gerekiyor. Ancak bu bölüme sağ taraftan atarsanız sola kaymak için çaba harcarken zaman kaybedersiniz. Bu nedenle olabildiğince sol taraftan kendinizi salıverin ve böylece dümdüz inerek maksimum hıza ulaşın.

CHAPTER 2 - JACKNIFE

İkinci bölümün en heyecanlı sahnelerinden biri, bu kanaldaki kaçış sahnesi. Yukarıdan takip eden polis helikopterinden ve sağdan soldan sizi vurmaya isteyen diğer polisler arasında olabildiğince hızlı geçmeniz gerekiyor; aksi takdirde kolayca ölebilirsiniz. Kanalda maksimum hıza ulaşmak için -orta bölümde birçok obje olduğu için kenarlardan gitmeniz gerekiyor.



Şantiyeye geldiğinizde aşağıya inmek için vincin ucundaki kırmızı platforma atmanız gerekiyor; bunun için de konteynırın yüksekliğinden faydalanmalısınız. Ancak gidip direkt konteynıra tırmanarak zaman kaybetmenize hiç gerek yok. Kapıdan çıkar çıkmaz sola dönün, kum birikintisinden destek alarak önce kalasalara, oradan da direkt konteynıra zıplayın.



FLATOUT 2

Kaldığımız yerden; vura kıra, parçalaya dağıta yarışmaya devam. Daha çok araç, daha çok pist ve daha zeki rakiplerle...

Yarışmak ya da savaşmak... Hangisini seçerdiniz? Eğer bunları birbirinden ayırt edemeyecek kadar seviyorsanız, ikisini birleştirmek en mantıklısı olur değil mi? Bugbear Entertainment vaktinde bu açığı görmüş ve piyasadaki eksikliği FlatOut ile çok başarılı bir şekilde doldurmuştu. Bildiğiniz gibi oyunun birincisini sizlere dergimiz ile hediye etmiştik. Severek oynadığınızı düşündüğüm oyunun yollarında attıra attıra toz bırakmadıysanız, buyurun sizleri meydan okuyacak yeni araçlar, akıllı rakipler ve yepisyeni pistler ile FlatOut 2'ye davet edelim.

Öncelikle oyun, birincisinin kalitesinden hiçbir şey kaybetmeden yoluna devam etmiş. Grafikler, sesler güzelliğini koruyor. Bunun yanında oynanabilirlikte fark edilir bir değişiklik, dahası ciddiyet var. "Arabaların birbirini parçaladığı bir oyunda nasıl ciddiyet olabilir?" diyorsanız haklısınız. Oyunun birincisini oynarken, aracın sanki buz pisti üzerinde kullanıyormuş gibi kolayca hareket ettiğini düşünüyordum. Şimdi ise bu özellik biraz daha gerçekçi hale gelmiş.

Arabanın yoldaki fizik yol tutuşu daha sağlam ve gerçeğe yakın. Gaza basarken bile ne kadar basmanız gerektiğine dikkat eder hale geliyorsunuz. Birbirine çarpıp, havalarda uçan arabaların olduğu bu oyun için gayet güzel ve mücadeleci bir detay olmuş.

Rakiplerimiz> İlk başlarda oynarken pek önemsemeyeceğinizden eminim. Fakat belli bir süre oynadıktan sonra "Eyvah! Ray arkamda!" gibi bir tepki verebiliyorsunuz. Bunun nedeni ise rakip oyuncuların az çok belirli bir karaktere sahip olmaları. Örneğin bir tanesine saldırganca çarpıp yoldan çıkardıysanız, sizi mimleyip sürekli çarpmaya çalışıyor ve böylece yarış size zindan edebiliyor. Sophia Martinez'i ele alırsak, onun sürekli temiz bir yarış çıkartmaya çalıştığını görüyoruz. Kapişmalardan ve çarpışmalardan kaçınıyor. Hal böyle olunca da, yarış sonuna doğru, büyüyen bir tehlike haline geliyor.

Oyundaki araç sayısı cidden tatmin edici; Derby yarış tipinde dokuz araç, Race yarış tipinde on bir araç, Street yarış tipinde ise toplam on dört araç

bulunmakta. Para kazandıkça daha iyi otomobiller alıp, onu geliştirebiliyorsunuz. Derby cinsi arabalar paslı, ucuz, kullan at cinsi araçlar. Race cinsi otolar ise hız ve dayanıklılığın eşit olarak dağıtıldığı orta halli araçlar. Street cinsi araçlar ise olabildiğince hızlı gitmek için yaratılmış canavarlar. Geliştirme faslı gene ilk oyundaki gibi oyuncunun kafasını karıştırmayacak kadar basit. Motor üzerinde yapacağınız değişiklikler, arabanın gücünü ve size yanıt verişini hızlandırıyor. Nitro'lar ile bu gücü destekleyebilirsiniz. Vites (Gearbox) hızlanırken kaybettiğiniz gücü düşürerek, daha verimli hızlanmanızı sağlar. Eksoz (Exhaust) ise geliştirdiğiniz motorun gücünü destekleyecek en önemli parçalardan. Süspansiyon (Suspension) arabanın yola hakimiyetini kuvvetlendiriyor. Frenler ve lastikler sizin arabaya olan hakimiyetinizi rahatlatırken, Body Kit'ler ise arabanın toplam ağırlığını hafifletip gücüne takviyede bulunuyor.

Yarış tipleri> Race, klasik müsabakalara benziyor. Başla, gazı bas ve yarış sonu çizgisini gör. Destruction Derby ise arenavari bir alanda, başka araçlarla birbirinize girdiğiniz bir cümbüş. Dört lastiği üzerinde kalan son araba birinci oluyor. İlk oyundan miras kalan Ragdoll Games ise birçok yeni çeşit ile devam ediyor; bowling, dart, futbol aklına gelen en eğlencelileri. Rampadan araba ile uçup, sürücüyü ön camdan fırlatarak kaleye sokmaya çalışın!

Yapımcıların FlatOut 2'yi yaparken özellikle birinci oyunda yakaladıkları eğlenceli ruhu çok değiştirip bozmaktan kaçındıkları açık. Bunun yerine mantıklı bir kararla yeni arabalar, yeni pistler, daha zeki rakipler ve biraz daha gerçekçi yol tutuşu olan arabalar ile dengeledikleri ortada. Bence gayet başarılı olmuşlar; FlatOut'un pistlerini yeterince aşındırıysanız artık ikinci oyunun yollarında rakiplerinizin ezerek, kırıp dökerek eğlenmeye geçebilirsiniz. ¹⁰⁰

Yeni eğlencelik oyunlardan biri de camdan fırlatıldığınızı sürücüyü, basket potasının içine sokmak.



80'ler

1986... Bir kes aksam... Hava buz gibi. Erdeyim. Kafamda bere...
Er ödevim var, Türkiye haritası çizmem gerekiyor. Yapmam yok.
Gökhanlar top oynamaya çağırıyor, gidemedim. Sakalıyorum. Yemek saati
yaklaşıyor. Kaloriferin yanına gidip bereyi çıkarıyor, ellerimi peteğin
iştirine koyup dışarıya bakıyorum. Uzakta babam görünüyor, isten
dönüyor. Kolunun altında der bir kutu var. En az boynum kadar...
Meraklanıyorum; "İçinde ne var" diye. Hemen koşup zile basıyor
ve beklemeye başlıyorum. Sallana sallana... İceriden annem bağırıyor,
"Oğlum kapat kapıyı, istiyecüksin" diye. Dürmamazlaktan geliyorum.
Babam merdivenin başında beliriyor, kutuya takılıyor gözüm. Babam
kapıdan giriyor, hemen hamle yapıyorum, kutuya doğru. "Hoş" diyor,
"Öpmek yok mu?". Öpüştü "Hoş geldin" diyor, sonra tekrar kutuya
uzanıyor, kutuyu alıp odama gidiyorum. Ve geleceğe dönüşüm başlıyor.
Arzamda Clementine, gafflik mışketim ve L'ÉGO'laram...

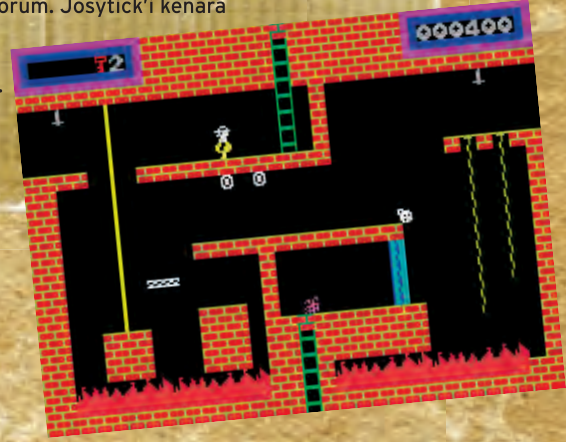


A bim ve ben... (1982)

1986

Kutunun içinden, üstünde "ZX Spectrum" yazan küçük bir bilgisayar çıkıyor. Bilgisayarın kokusu, naylon kokusuna karışıyor. Kokuyu içime çekiyorum. Kabloları da çıkarıp bilgisayarı kuruyorum. Odamda duran küçük, beyaz, üstü boş sehpanın üstüne koyup... Televizyona bağlıyorum. Kutudan bir de kırmızı tuşlu bir cihaz çıkıyor; adı "coyistik"miş. Babam cihazı bana doğru uzatıyor. Kablosu takılı değil... Ama kırmızı tuşa basmaya korkuyorum; ev havaya uçar diye. Joystick'i tekrar babama uzatıyorum; bilgisayara bağlıyor. Radyodan bozma, Reggae şarkıcılarının omuzlarında taşdıklarına benzer teybi de takıp bilgisayarı açıyor. Kalbim duracak gibi... Ve gri, boş bir ekran, odayı aydınlatıyor. Altta anlamadığım, İngilizce yazılar: "1982 Sinclair Research Ltd"

Babamın getirdiği torbaları karıştırıyorum; fazla oyun yok. Üstünde "Panama Joe" yazan kasedi alıp teybe takıyorum. Babam, oyunu çalıştırmak için bilgisayarının ona verdiği kağıda bakıyor. Ben de kolunun altından kafamı sokuyorum. Mavi, tükenmez kalemle bir şeyler karalamışlar; anlamıyorum. Geceye doğru oyunu çalıştırıyoruz. Uzun bir yüklemenin ardından siyah bir ekran çıkıyor karşımıza. Ekranda numaralar var; birine basıyoruz. Ve sarı - kırmızı Panama Joe yazısı yavaş yavaş açılıyor. Altında, sağdan sola doğru zıplayan bir adam... Yumurtaya benziyor. Kalbimin atışı hızlanıyor. Joystick'e sarılıyorum. Abimden önce davranarak... Tuşa basıyorum. Adam sarı bir iple yukarıdan iniyor. Aşağıda bir kuru kafa var; bir sağa, bir sola yuvarlanıyor. Her tarafta tuğlalar; sarı ve kırmızı... Babam takılıyor, "Bak oyun da Galatasaraylı" diye; gülüyorum. Alttaki merdivenden hareketli zemine iniyor; joystick'i sola itiyorum, kıracak gibi. Sonra, aşağıya atlayıp kuru kafadan kaçmaya başlıyor ve anahtarı alıp kapıdan çıkıyor. Ortada bir yılan var; üstünde de kırmızı bir anahtar... Yılanın üstünden atlamaya çalışıyor ama başaramıyorum; abim hemen joystick'e sarılıyor, "Ver, ben oynayacağım" diye. İzin vermiyorum. Omzuma bir yumruk atıp beni etkisiz hale getiriyor ve joystick'i alıyor. Ağlayarak anneme gidiyorum, abimi ispiyonlamak için. Annem bana sarılıp gözyaşlarımı siliyor ve elimden tutup odaya getiriyor; yere bakıyorum. Annem, abime kızıyor. Babam da "Hadi, bir el daha oynasin" diyor. O da biçare; joystick'i bana uzatıyor. İçinden küfür ede ede... Aynı yerdeler. Geçememişler. Tekrar şansımı deniyorum. Yılanı geçiyor ama bu kez aşağıya düşüyorum; Yumurta Adam kırılıyor. Gözlerim doluyor. Sinirden... Ağlamamak için kendimi zor tutuyorum. Joystick'i kenara atıp hızla yatağıma koşuyor; yorganı üstüme çekiyorum. Yorganın altından ekranı izliyorum. Yılanı geçiyor, ardından aşağıya iniyorlar. Yine ipler var. Solda ve sağda... Birinden atlayıp aşağıya



Abim... Ekrandaki oyunu gösterirken... (1987)

kayıyor ve kuru kafayı geçip odadan çıkıyorlar. İçim gidiyor; oynamak istiyorum ama yapamam; poz yaptım bir defa. Yorgana gömülüyor, elimi vastığın altına sokuyorum. Göz kapaklarım kapanıyor. Ve uykuya dalıyorum.



Ertesi sabah... Erkenden kalkıyorum.

Gözlerim acıyor. Bir tek Voltran'ı izlemek için bu saatte kalkardım. Aklım bilgisayarda... Kalkıp bilgisayarı açıyorum. Üstümde pijamalarım... Gözlerimi ovuşturuyorum. Yüzümü yıkamadım. Her zamanki gibi... Torbalara bakıyorum; içinde birkaç kaset var. Rastgele birini seçiyorum; kasedin üstünde "Paperboy" yazıyor. Kırmızı - beyaz fontlarla... Kasedi alıp teybe takıyor, bilgisayarı açıyorum. Oyun açılıyor. Ekran da bir çocuk var; arkasında evler ve gazeteler... Ne olduğunu anlamıyorum. Joystick'in tuşuna

basıyorum. Ekran hala karşımda... "AWDQWODQO^^="FDDRESL" tuşlarına sırayla (?) basarak ekranı geçmeyi başarıyorum. Karşıma bir gazete çıkıyor; başlıkta "AMAZING PAPERBOY DELIVERS" yazıyor. Yine bir şey anlamıyorum. Ardından "HISCORES" yazan bir pencereyle karşılaşıyorum. En üstte PIX var; 12480 puan yapmış. Hırsıyla joystick'in tuşuna basıyorum tekrar. Sanki oyunu nasıl oynayacağımı biliyormuşum gibi... Bisikletli bir çocuk var; gazete taşıyor. Tuşlara bastıkça gazeteleri fırlatıyor; rastgele fırlatıyorum. Biri camdan içeriye giriyor, diğeri ekrandan kayboluyor. Evlerin önlerindeki posta kutularına atmaya çalışıyor, başaramıyorum. Ekran yukarıya doğru akıyor. Evinin camını kırdığım bir evden yaşlı bir kadın çıkıyor; söyleniyor. Aklıma Kemal Sunal'ın filmi geliyor. Hani şu, çocukla evlerin camlarını kırıp aynı evlere cam taktığı film... Korkup kadından kaçıyor ve kaldırıma çarpıp düşüyorum. Bir hakkım gidiyor; ufluyorum. Sonra, joystick'i masaya bırakıp abimi uyandırmaya gidiyorum. Odaya hızla girip üstüne atlıyorum; korkuyor. Yorganını çekiştiriyorum. Bağırıyor, "Git" diye. "Hadî" diyorum, "Pepirboy oynayalım"; ikna oluyor. Apar topar kaldırıyorum yatağandan, kolundan tutup. Odaya geliyoruz. Joystick'i ona veriyorum. Oyun hakkında kapsamlı bir briefing verip... "Gazeteleri atıyorsun" diye... "Tamam" deyip oynamaya başlıyor. Oyuna başlar başlamaz köpeğe takılıyor; yere düşüyor. Bir daha deniyor; bu kez de uzaktan kumandalı arabaya çarpıyor. Söyleniyor. Yalayıp masaya yapıştırdığım joystick'i hızla yerinden çıkarıp yere atıyor. Sinirle... Kızıyorum. Kavga ediyoruz. Bağıra çağıra... Aklım joystick'te. O sırada babam uyanıp bağırıyor; "Sessiz olun" diye. İkimiz de buz kesiyor, susup köşelerimize çekiliyoruz; o odasına gidiyor, bense masama... Joystick'i yerden alıp kulağıma götürüyor ve sallıyorum; içinden ses geliyor. Panikle oyunu açıyorum, kontrol etmek için. Joystick'in tuşuna basıp sağa - sola



Yürür gibi ayakkabıma bir ileri, bir geri hareket ettirmistim, fotoğraf çekilirken. Çok belli oluyor. (1988)

Ben yalnız bir kovboyum

Red Kit... Kendi gölgesini vuran yalnız kovboy... Ağzında saman... Ağzıma bir ot parçası koyup onun gibi dolaşırdım sokakta. Cebimde oyuncak bir silahla... Gölgeyi gördüğüm yerde vurmaya çalışırdım ama o benden önce davranırdı. Red Kit'in aksine...

Red Kit'in kaç bölümünü izledim, kaç çizgi romanını okudum; hatırlamıyorum. Sadece benim değil; 80'lere ait olan herkesin dostudur, kahramanıdır Red Kit... Düldül, Rin Tin Tin, Daltonlar... Hepsî hala zihnimde. Çok net... Ve beyinlerimize kazınan, ağızlarımıza doladığımız diyaloglar... İşte biri:

Kasabalılar, bir dolandırıcıyı ortalarına almış, bağırıyorlar:

Asalım! Asalım! Asalım!
Red Kit: Susun, susun, önce yargılayayım!

Bir kasabalı: Hayır! Önce asalım, sonra yargılarız!

Her bölümün sonunda yalnız olduğunu söylese de hiçbir zaman yalnız bırakmadık onu. Şimdi o yaşlı; bizse genç... Yaşayıp yaşamadığından bile şüpheliyim ama şuna eminim: 80'leri 80'ler yapan tek kovboydu Red Kit.





Turbo

Eskiden, eğer plastik topumuz varsa, bakkala iki şey için giderdik: Panda (dondurma) ve Turbo (sakız)... Genelde de Turbo için giderdik bakkala. Herhalde binlercesini çiğnemiştirdik. Ağızımıza üçer - dörder atardık. Şeftali tadını hatırlıyorum. Unutamam da... Ama bu sakızları almamızın tek sebebi tadları değildi; paketlerin içlerinden çıkan ve arabaları tanıtan, büyük, dikdörtgen kağıtlardı. Erinç'le "Hadi Turbo oynayalım" deyip bir araya gelir ve elimizdekileri ortaya atarak kapışırız. Kağıtlar tek tek ortaya atılır ve kimin kağıdı, yani arabası iyiyse o kazanır. Elimde binlerce kağıttan oluşan bir deste vardı. Erinç'in de öyle tabii ki... Hatta çevremizdeki herkesin... Çok uzun süre oynadık, aslında oyun olmayan bu oyunu. Ama 80 neslinin çocuklukları da böyle geçmedi mi zaten; yokluktan oyunlar ya da "multiplayer" oyunlar yaratmakla...



hareket ettiriyorum; çocuk, gazeteleri dağıtmaya devam ediyor. Posta kutularına isabet ettiremeye de... Derin bir nefes alıyor ve oynamaya devam ediyorum. İçeriden çay kokusu geliyor. Annem bağılıyor, "Kahvaltı hazır" diye. Elimi adaptörün üstüne koyuyorum; ısınmış. Kapatıp içeriye gidiyorum. Panama Joe gibi, soldan sağa doğru zıplayarak...

1987

Okulun bahçesinde top oynuyoruz. Şu plastik, çizgili topa... Çift kale... Güneş resmen üstüne oynuyor; terden sırlıslıklamım. Üstümde bileklerime kadar gelen şortum... Kaç saattir sürüyor maç... Üç? Dört? Hatırlamıyorum. Yoruldum. Ara sıra sıfıra inip orada kalıyorum. Herkes "Koşsana oğlum" diye bağılıyor. Bense ellerimi dizlerime koymuş, derin derin nefes alıyorum. Tam o sırada top bana doğru geliyor. Yalpa yapı yapı... Güdümlü bir roket gibi... Hemen toparlanıp topu "istop" etmeye çalışıyorum; topa dokunmamla sahanın ortasındaki Atatürk büstüne doğru "uçması" bir oluyor. Şu çevresi zincirlerle çevrili olan büst... Hemen topa doğru koşuyor ve Ahmet'le omuz omuza mücadeleye giriyorum. Ayakta duracak halim yok; kendimi yere atıp kıvrınmaya başlıyorum. Arif Erdem gibi... Gökhanlar, "Firat n'oldü oğlum" diye gelip bakıyor ve oyundan çıkmama karar veriyorlar. Sonra beni yerden kaldırıyor, ellerimi omuzlarına atıyorlar. Seke seke yürüyorum. Karşıdan karşıya geçip eve varıyoruz. Teşekkür edip Gökhanlar'ı uğurluyorum. Kapıyı kapatır kapatmaz "seken" ayağımı yere koyup salona geçiyorum. Babamla abim... Yine bilgisayarın başındalar. Joystick babamda... Işıklar kapalı. Ekran, salonu sarıya boyamış. Siyah bir adam yukarıya doğru koşarak karşısına çıkanları öldürüyor. Sağda solda hendekler var. Bombalar havalarda uçuşuyor. Masanın üstünde duran kasetin kapağına bakıyorum; Commando yazıyor. Ellerimi yanaklarıma koyup babamı izlemeye başlıyorum. Joystick'i hızlı hızlı çevirerek sağa - sola ateş ediyor. Arada da bomba atıyor. Her yerde mavi, yanıp sönen askerler... İleride iki asker kırmızı bir adamı alıp götürüyor. Babam, adamın yanındaki askerleri vuruyor. İkisi de ölüyor. Yine yanıp sönerek... Sonra, köprüleri geçiyor, çapraz ateş altında. Ona baktıkça bileğim ağrıyor; çok hızlı oynuyor. Saatlerce oynuyor. Geceye kadar... Hiç bıkmadan... Uykum geliyor. Kafamı masaya koyuyorum. Kırmızı adam uzaklaşarak gözden kayboluyor.



Televizyonun sesiyle uyanıyorum. Cızırtılar geliyor. Bir de bir tezahürat... "14 senelik bu çile, bitsin artık bu sene" diye... Ses çok açık. Arada da babamla abimin sesini duyuyorum. Bağırışlar, zıplamalar... Cüneyt gol kaçırmış; ev sarsılıyor. Kalkıp gözlerimi ovuşturarak salona gidiyorum. Gözüm bilgisayara takılıyor. Yemek masasının üstünde... Kabloları dağınık... Kasetler çevrede... Abime "Hadi Super League oynayalım" diyorum; "Olmaz, maç var" deyip tersliyor. Kafamı çevirip televizyona bakıyorum; maç 0 - 0... Dakika 22... Reklam giriyor. Reklam aralarındaki spiral geçişleri izliyorum. Hipnotize olmuş gibi... Pril reklamı çıkıyor; "Yakalayın yeşil ışığı, hesaplı parlak bulaşığı" diyor kadın. Bekliyorum. Reklamlar bitiyor. Dakika 28... Maçın yarısı gitmiş. Ama herkes normal karşılıyor. Ben de öyle... Babam "Şunun sesini açsana" diyerek komut veriyor. Türkiye'de uzaktan kumanda olmamasına karşın uzaktan kumandanın ne olduğunu anlıyor; gidip sesi açıyorum. Tekrar koltuğa dönüp beklemeye başlıyorum. Kahvaltı bile etmedim. Annem "Oğlum gel, kahvaltı et" diyor; "Sonra" diyorum. Koltuğa yayılıp maçı izlemeye başlıyorum. Görüntü bozuk. Gidip antenle oynuyorum. Antenin bir kulağını yemek masasına, diğer kulağını televizyonun üstüne koyuyorum; görüntü düzeliyor. Elimi çekiyorum; görüntü bozuluyor. Bir gol kaçıyor ve ardından bir gol daha... Sonra, bir gol yiyor Galatasaray. Simoviç bana bakıp işaret parmağını bir sağa, bir sola oynatıyor, "Senin yüzünden oldu" der gibi. İhale bana kalıyor. Babamla abim kıyıyor. Anteni bırakıp yerime geçiyorum. Maçı izlemeye... Görüntü hala bozuk. Yapacak bir şey yok. Maç bitiyor. Galatasaray yenildi; herkesin morali bozuk. "Super League" diyorum, tiz bir sesle. "Tamam, neyse" deyip bilgisayarı açıyorlar. Oyunu kuruyoruz. Çıkan yazıları yine "Tanrı'nın eliyle" geçip maçı başlatıyoruz.

Abim kırmızı takımı seçiyor, bense lacivert... Sağda ve solda kaleler... Kalem benziyor. Ortada da futbolcular var. İki takım da hızlı hızlı paslaşıyor ama takım arkadaşlarıyla değil, rakip futbolcularla... "Top kimde kalacak" diye ekrana yapıyoruz. Birkaç dakikalık bir pas alışverişinden sonra top takımımda kalıyor. Ağır ağır koşuyor çöpten, cılız adamlarım. Sıfıra inip orta yapıyorlar. Top 12 numaranın kafasına çarpıyor. Sonra da direğe... Ortada kalıyor. Kimse topa gitmiyor; oyun takılıyor. Klavyeye vuruyorum; işe yaramıyor. Rastgele klavyenin tuşlarına basıyorum; oyun başa dönüyor. Sarı ekrana... Maçı tekrar başlatıp 30. dakikadan sonrasını sayıyoruz. Maç bitiyor. Yeniliyorum. Puan tablosu sıralanıyor. Uzun bir liste... Alt sıralardayım. Moralem bozuluyor. Kafamı masaya koyuyorum. Simoviç elini omzuma atıyor, "Boş ver" diyerek; gülümsüyorum. Gelecek ay: 80'lerin sonları ve 90'lar



Bu da ben... Kim bilir ne gösteriyorum. (1987)



Gölgelerim göçtü adama

Çocukluğumuzu esir alan çizgi filmlerden biri... He-Man... Prens Adam'ın alt karakteri... Ve Titrek (Atılğan), General, Orko... Eternia'nın kanatları altında, İskeletor'a karşı... Çizgi filmle ilgili birçok kare var aklımda ama iki şeyi unutamadım: Biri Orko, diğeri Titrek. Orko'nun ne olduğunu hala bilmiyorum. Nasıl uçtuğunu da... Titrek'in de Atılğan'a dönüşme sahnesi... Gözlerimi açıp dikkatle izlerdim, kare kare, nasıl dönüştüğünü görmek için.

Garip bir şekilde, o döneme ait olan herkesin hayatı birbirine paraleldi. Herkes aynı şeyi izler, herkes aynı şeyi konuşurdu. He-Man de bu "ortak parantezler"den biriydi. Sadece He-Man değil; He-Man'le ilgili olan her şey... Çıkartma kitabı gibi... Babam her akşam yeni çıkartmalar getirirdi. Biz de onları kitaba yapıştırırdık. Hatta arkadaşlarla değiş tokuş ederdik çıkartmaları; birimizde fazladan varsa diğerine verirdi. En çok da General çıkardı paketlerden. Ama hiçbir zaman tamamlayamadım kitabı. Keşke elimde olsa da tamamlayabilsem...





Futbol Arena'nın futbolcuları son derece iyi görünüyor ve oldukça akıcı animasyonlara sahip.

FUTBOL ARENA

Futbol Arena, kendisini oluşturan fikirleri duyduğunuz anda ilginizi çeken ve "İşte! Bu oyunu oynamak istiyorum!" dedirten heyecan verici bir proje. Soğuk bir Ankara gününde, ODTÜ kampüsünde, bir - iki ufak kaybolma vakası atlatarak ulaştığım Céidot ofisinde, Futbol Arena ile tanışmamın ardından oyuncu parmaklarım bu oyun için kaşınmaya başladı bile. İçeriğindeki yaratıcı fikirlerle dikkat çeken Futbol Arena, grafikleri, animasyonları ve top fiziği ile de kesinlikle standartların üzerinde olan bir online futbol oyunu. Dilerseniz lafı uzatmadan, sevgili Erkan Bayol ile yaptığım söyleşiye geçelim ve yapımın detaylarını bizzat kendisinden dinleyelim.

Ufuk: Futbol Arena projesi nasıl şekillendi, temelleri nasıl atıldı?

Erkan: Futbol Arena projesi, Global Game Center'in bizimle MMO tarzında bir futbol oyunu için irtibata geçmesi ile hayat buldu. Céidot olarak bizler de böyle bir projenin altından kalkabileceğimize karar verdik ve oyunun ilk tur tasarımını yaptık. GGC'nin bu temel tasarıma onay vermesi ile projenin geliştirilmesi Mayıs 2008'de başlamış oldu.

U: Futbol Arena hakkında bilgi verebilir ve oyunculara sunacağı yenilikleri bizimle paylaşabilir misiniz?

E: Futbol Arena, oyuncuların kendi takımlarını yarattıkları ve online olarak gerçek oyunculara karşı maçlar yapabildikleri bir MMO futbol oyunu. Futbol Arena'nın benzerlerinden en önemli farkı, diğer oyunlar gibi sadece tek bir futbolcuyu yönetmediğiniz, tüm takımı yönettiğiniz bir yapıda olması. Takımı yaratırken oyuncuların fiziksel görünüşlerinden üzerilerindeki formanın renklerine kadar her şeyi özelleştirebiliyorsunuz. Ayrıca maç yaptıkça oyuncularınızın yetenekleri geliyor. Oyun içindeki dükkanlardan satın alabileceğiniz eşyalar ile (Krampon,

forma, şort gibi.) takımınızın hem görünüşünü, hem de özelliklerini biraz daha değiştirebiliyorsunuz.

Bir başka önemli nokta ise Futbol Arena'daki takımların bir kaleciden ve üç futbolcudan oluşması. Sahalar yaklaşık olarak halı saha boyutlarında ve fabrika arkasına kurulmuş sahalardan plajlara kadar pek çok yerde maç yapabiliyorsunuz. Ünlü ve güçlenen takımlar ise üstü kapalı, tribünleri olan ve maçların canlı yayınlandığı sahalarda, yani "arenalarda" maç yaparak daha çok para ve şöhret kazanabiliyor. Kazandığınız paralar ile oyuncularınıza eşya alabiliyor veya antrenör kiralayabiliyorsunuz. Oyunda sokak futbolu tarzı bir hava olduğunu

Céidot ekibi Futbol Arena için poz veriyor.



düşünenler yanılacaktır. Dediğim gibi, çeşitli açık alanlar ve salaş yerler var ancak aslında söz konusu olan, büyük bir organizasyon ve arenalarda oynanabilen profesyonel maçlar olduğundan oyunun konsepti biraz daha farklı.

Oynanışta ise gerçekçi bir yol izliyoruz. Animasyonlardan oyuncuların yeteneklerinin oyun içindeki etkisine kadar her şeyi gerçekçi yapmaya çalışıyoruz. PES ve FIFA serisini sevenler için ideal bir oyun olacağını söyleyebilirim. Ancak FIFA Street oyunundaki gibi uçuk kaçık işler, absürt hareketler yok oyunda çünkü bu, oyunun gerçekçiliğine zarar veriyor. Tabii FIFA Street oyununa ve tarzına saygı duyuyoruz ancak biz onu benimsemedik. Estetik çalımları Futbol Arena'da da atabilirsiniz fakat bunu mantıklı yollarla yapmalısınız. Bir sürü tuşa arka arkaya basarak, dövüş oyunlarındaki kombolar gibi bir metot ile çalımlar atmak, insanüstü işler yapmak mümkün olmayacaktır.

Son olarak oyun, merkezi sunucular üzerinden oynanacağı ve sunucu alt yapısına çok emek har-

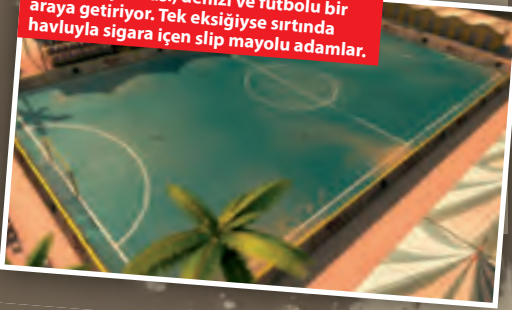
cadığımız için lağsız ve pürüzsüz maçlar olacağını söyleyebilirim. Diğer bazı oyunların aksine, oyunu oynayanlardan biri host (yani oyuna sunuculuk yapan kişi.) olmayacak, aksine merkezi ve güçlü sunucularımız üzerinden tüm oyuncuların eşit şartlarda mücadele edeceği maçlar olacak. Teknik tabiriyle oyun "Peer2Peer" olarak çalışmayacak.

U: Futbol Arena üzerinde çalışan ekibinizden bahsedebilir misiniz? Oyunun geliştirilme sürecinde kararlar nasıl alınıyor, nasıl uygulanıyor?

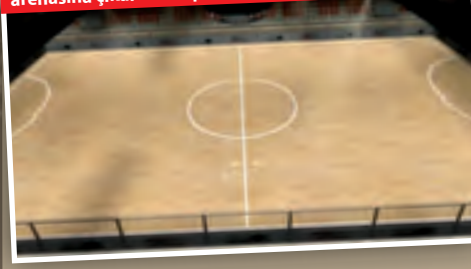
E: Futbol Arena'da Deniz Aydınoglu, Hakan Nehir ve Devrim Dikol programcılık alanında çalışıyorlar. Yani işin en zor kısmı onlara ait ve Futbol Arena'nın bu kadar kısa sürede bu kadar etkileyici hale gelmesinin baş aktörleri de onlar. Ayrıca kısa süre önce ekibimizden ayrılan Tuna Hünerli'nin de projeye bu yönde katkıları oldu. Mert Mimaroğlu, oyundaki sahaların ve arenaların gerçekleştirilmesinden sorumlu, yani bölüm tasarımcımız. Biz kendisine tek kişilik ordu diyoruz çünkü tek başına oyundaki grafik kalitesini bir gömlek arttırdı. Kısa süre bizimle çalışan Ozan Ünlü'nün de bölüm tasarımcılığı yaptığını ekleyelim. Yetenekli illüstratörlerimizden Tamer Karataş, özgün ve etkileyici sahaların oluşturulmasında Mert ile işin en ağır yükünü çeken isim olurken Serdar Yıldız ise Futbol Arena'nın son derece kolay kullanımlı ve bir o kadar şık kullanıcı arabiriminin tasarımcısı. "Bu kadar yetenekli adam arasında sen ne işe yarıyorsun?" diye soranlar olabilir tabii. Benim görevim, oyun kurgusunu oluşturmak, tasarımları denetlemek ve tabii ki her şeyin zamanında, bütçesinde ve istenilen kalitede yapıldığından emin olmak. Kısacası pek bir işe yaradığım yok, boş beşe maaş alıyoruz. (Aman patron duymasın!)

Kararların alınması ise aslında en çok projenin başında önem arz eden bir konu. Bir projenin iyi bir oyuna dönüşüp dönüşmeyeceği, doğru bir konsept tasarım ile birleşen başarılı bir teknik tasarım aşamasının sonunda kesinleşmiş demektir. Projenin başında oturur ve oyunun konseptini en ince deta-

FA'nın plaj sahası, denizi ve futbolu bir araya getiriyor. Tek eksiği ise sırtında havlulu sigara içen slip mayolü adamlar.



Yeterince iyi olduğunuzu düşünüyorsanız FA'nın arenasına çıkarak rakiplerinizle yüzleşebilirsiniz.



yına kadar belirliriz. "Oyun neye benzeyecek?" ve "Nasıl oynanacak?" sorusundan, menülerde hangi seçeneklerin olacağına kadar her şey belirlir. Daha sonra bunların teknik olarak nasıl gerçekleştirileceğine sıra gelir. Bu aşamada da programcılarının geri bildirimlerine göre gerekirse konsept tasarım düzenlenir.

Bizde teknik ve konsept tasarımı Céidot'un çekirdek ekibi yapar ki bu ekipte hem oyun tasarımcısı, hem de programcılar bulunur. Ancak tüm tasarımlar mutlaka tüm ekip ile paylaşıldığından herkesin onayı ve fikirleri alınır, böylece ekibin topyekun beyin gücü, oyunun tasarımına yansımış olur. Céidot'un oyunlarının başarısındaki sır da işte budur.

Tasarımlardan sonra iş paketleri çıkarılır ve ne zamana ne yetiştirileceği belirlir. Bu aşamayı kontrol eden kişi benim aslında ancak herkes yeterince sorumluluk sahibi olduğundan genelde bir problem yaşanmaz. Bazen hesapta olmayan problemler çıkabilir, bu durumda süreler kayabilir. Bunu nasıl telafi edeceğimize karar verir ve genellikle fazla mesai yaparız. Denetimler bununla bitmez, her iş paketinin sonunda Futbol Arena'nın yapımcı şirketi olan (Benimle karıştırmayın, ben geliştirici şirket olan Céidot'taki yapımdan sorumlu yöneticim.), yani hem projenin geliştirme masraflarını karşılayan, hem de fikirleriyle projeye yardımcı olan Global Game Center bizi ziyaret eder ve projeyi denetler. Genellikle gidişati beğenir, beğenmez ise tehdit, biber gazı, dikenli sopa, o da yetmezse minigun gibi Céidot'un çeşitli hayat kurtarıcı alet edevatı ile zorla beğenmeleri sağlanır; kol kırılır yen içinde kalır yani. Şaka bir yana, gerçekten yapımcımız GGC ile ilişkilerimiz çok güçlüdür. Proje, ortak projemiz olduğundan hem onlar, hem de biz en iyisini isteriz,

gerekirse ek yatırım ve mesai ile oyunu sizlere daha layık hale getirmek için canla başla çalışırız.

U: Futbol Arena, oyuncularla ne zaman buluşacak? Projenin geleceğine dair planlarınız nedir?

E: Oyun, Mart ayı gibi kapalı beta aşamasına geçecek ve testlere katılmak isteyen oyuncular arasından seçilen testçilerle bir süre test edilecek. Tahminen Nisan sonu gibi oyunun açık beta testlere geçmesi söz konusu olacak. Bu aşamada dileyen herkes herhangi bir onay almadan da oyunu oynayabilecek.

Oyunun tam sürüme geçişi için "2009 ortaları" diye yuvarlak bir süre verebiliriz ancak hem kapalı, hem de açık beta testlerde oyuncuların geri bildirimlerini görmeden ve çıkabilecek sorunları bilmeden kesin bir tarih vermek doğru olmaz. "Hem GGC'nin, hem Céidot'un, hem de testçilerimizin içine sinecek bir hale geldiğinde oyunu tam sürüme geçireceğiz" diyelim. Ancak oyunu denemek isteyen oyuncularımız için kilit tarih Nisan - Mayıs dönemi. Bu dönemde oyunun artık herkesçe oynanabilir hale gelmesini umuyoruz.

Oyunun geleceğinden de çok ümitliyiz ve prensip olarak projeyi sadece Türkiye ile sınırlamak istemiyoruz. Ancak bu noktada çok fazla bilgi veremiyorum. Öncelikle GGC ile birlikte oyunun Türkiye'deki başarısına odaklanacak ve Türk oyunseverler için güzel bir oyun haline gelmesi için çalışacağız. Bu noktada sürpriz partnerlerimiz de olabilir. Daha sonrasında ne olacağını bekleyip hep beraber görelim.

Futbol Arena'yı yakından takip etmeye devam edeceğiz. Oyun sektörümüzün en önemli projelerinden biri olan Futbol Arena, bir oyunu meydan getiren tüm öğeleri başarıyla kotarmış görünüyor. Oyunu beklerken zaman geçirmek adına, hayallerimizdeki dörtlü futbol karmalarını yazmaya başlayabiliriz.

www.futbolarena.com

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtalım:

atolye@level.com.tr

YAPIM HİKAYESİ



BEYOND GOOD AND EVIL

Oyun tarihinin hakkı yenen yapımlarından biri olan Beyond Good and Evil, renkli bir dünyayı eğlenceli bir oynanışla birleştiren gerçek bir klasikti. UFUK

Öyle bir oyun düşünün ki içindeki karakterler, Adile Naşit'in ve Münir Özkul'un oynadığı Yeşilçam filmlerindeki kadar sıcak ve sevimli olsun. Üstelik her köşesinde keşfedilecek bir detay saklı olan, çeşitli araçları kullanabildiğiniz, isterseniz gizlice hareket edebildiğiniz, isterseniz tüm düşmanlarınızla savaşabildiğiniz bir yapıyı düşünün. Beyond Good and Evil (BGE); heyecanlı öyküsü ve etkileyici karakterleriyle, araştırmayı ve keşfetmeyi ödüllendiren dünyasıyla ve dozu ustaca ayarlanmış aksiyon öğeleriyle oyun dünyasının en başarılı yapımlarından biri olarak, kendisini oynayan şanslı oyuncuların zihinlerine kazandı.

Sektörün dahi çocuklarından biri olan Michel Ancel, BGE'yi yaratmasında etkili olan ilham kaynakları sorulduğunda, oyun endüstrisi için farklı bir şey yapmak istediğini söylüyor ve devam ediyor: "Düşman askerlerine şursuzca saldırdığınız senaryolardan farklı bir öykü anlatmak istiyorduk. Bu oyunda bir muhabirdiniz ve bu da olup bitenlere farklı bir bakış açısıyla yaklaşmanızı sağlıyordu." Farklı bir oyun yapmayı amaçlayan Ancel; "Kullanabileceğiniz araçların olduğu ve özgür olduğunuz bir oyun yapmaya karar verdim." diyor. "Muhabirlik yapan bir karakteri yönettiğiniz yapım, farklı bir deneyim sunmalıydı. Oyundaki en büyük silahınız fotoğraf makinenizdi ve fotoğraflarınızla dünyayı değiştiriyordunuz." Oyunun ismi ise basmakalıp değerlerin ötesine geçerek, neyin iyi ve neyin kötü olduğunu anlayabilmek için yapılan araştırmaya göndermede bulunuyor.

Ancel ve 30 kişilik çekirdek ekibi, oyunun ana karakterinin ismini taşıyan Jade Engine'i (oyun motoru) geliştirdiler. Ancel, Jade Engine'in kafasındaki oyunu yapabilmek için gereken esnekliği sağlayan bir motor olduğunu belirtiyor: "Çeşitli araçları kullanabildiğiniz, yarışlara katıldığınız, aksiyon, gizlilik ve platform öğeleri içeren bir oyun yapabilmek için, böyle bir motora ihtiyacınız var."

Geliştirme sürecinin başlangıcında, ekip oyundaki büyük araçları tasarlamış. "Büyük objeleri modelledikten sonra, elde edilen tecrübeyle daha küçük objeleri tasarlamak daha kolay olacaktı." diyor Ancel. Ardından, ekip oyundaki tüm mekan, karakterler ve objelerin bir listesini yaparak, Hillys gezegenini tasarlamaya başlamış. Ancel; "Gezegeni, dağları, mekanları ve son olarak da yaratıkları tasarladık." diyor. "Oturup gün batımını izleyebileceğiniz bir iki yer de ekledik."

Ancel, BGE'nin oynanışı konusunda, oyuncunun özgür bırakılmasına büyük bir özen gösterildiğini belirtiyor ve ekliyor: "Oynanış tarzı, BGE'yi diğer oyunlardan ayırıyor. Zira gizliliği ve aksiyonu aynı sahnede yaşayabiliyor, yine aynı sahnede keskin nişancı olabiliyor veya keyfinize göre fotoğraf çekebiliyordunuz. Bu tamamen oyuncunun tercihlerine bağlı."

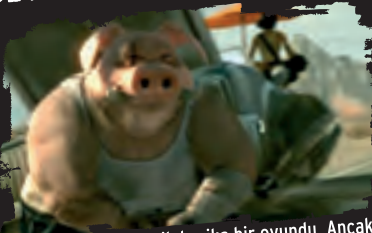
BGE'nin müzikleri ise, Christophe Heral tarafından yapıldı en az oyunun kendisi kadar beğeniyle karşılandı. Hatta oyunun çıkışı takip eden yıllarda, Ubisoft oyunun soundtrack'ini internet üzerinden ücretsiz olarak dağıtmaya başlayacaktı.

Michel Ancel, BGE'nin en etkileyici yönlerinden birinin; oyundaki sürpriz ve merak öğeleri olduğunu belirtiyor. "Bir sonraki adımda ne olacağını daima merak ediyorsunuz, yeni bir araca kavuştuğunuzda keşfedebileceğiniz yerlerin sayısı artıyor ve bir sonraki adımda neler olacağını merak ediyorsunuz. Bu heyecanın oyunun sonuna kadar sürmesi için elimizden geleni yaptık." Bense; "Ellerinize sağlık Michel Bey" diyor ve oyunu henüz oynamamış olanların mutlaka bir şekilde bu oyunu oynaması gerektiğini belirtiyor.





BEYOND GOOD AND EVIL 2



Beyond Good and Evil, harika bir oyundu. Ancak ne yazık ki vasat pazarlama politikası yüzünden satış rakamları konusunda hak ettiği noktaya ulaşamadı. Duygusalık, Ubisoft gibi büyük dağıtımçıların temel özelliklerinden biri olmadığından, ikinci bir BGE oyununa kavuşma fikrinin tatlı bir hayalden öteye gidemeyeceği öngörüülüyordu. Ubisoft, tam bu noktada bizleri şaşırtarak BGE2'yi duyurdu. Oldukça etkileyici grafiklerle karşımıza çıkmaya hazırlanan yapım, ilk oyundan sonra yaşanan olayları konu alacak. Michel Ancel, sevdiğimiz tüm karakterlerle yeni oyunda hasret giderebileceğimizi müjdeliyor ve daha büyük bir oyun dünyası yaratmak için çalıştıklarını belirtiyor.

SİNEMA

THE DAY THE EARTH STOOD STILL

Son yıllarda iyi tutturdu Hollywood bu felaketti, dünyanın sonuydu tarzındaki senaryoları. Dünya üzerindeki gerginlikler ve değişimlerin de bundaki etkisi günden güne artıyor. İnsanlar gittikçe daha da sorguluyor gezegende ki yerlerini ve nereden gelip nereye gideceklerini. Özellikle sorulmaya başlanan soru ise son zamanlarda şu: İnsanoğlunun sonu nasıl olacak? Günlük gailenin içinde gidip gelirken belki birkaç saniyeliğine düşündüğümüz, belki çoğu zaman hiç aklımıza gelmeyen bu sorunun cevabı veriliyor bu filmde. Aslında 1951 yapımı bir film olan The Day the Earth Stood Still, Scott Derrickson'ın yorumu ve Keanu Reeves'in oyunculuğu ile beyazperdede oldukça ilgi çeken filmlerden biri olup çıkmışa benziyor. "Dünyanın çivisi çıktı.", "Az kaldı, sonumuz yakın!" şeklinde yorumları körüklercesine, daha ilk karesinden itibaren izleyiciyi belirgin bir merak ve panik duygusu içinde bırakan bu filmde, her şey 1928 yılında Hindistan'ın Karakoram Dağları'nda bir dağcının bulunduğu garip bir küreyle başlıyor. "Bu küre ne ki? Dur oraya gitme!" nidaları arasında günümüze geçiş yapıyor ve aynı kürenin Manhattan'da, Central Park'ın ta' ortasına inmesiyle şaşkınlıklar silsilesi ile devam ediyor film. Konusuyla ilgili daha fazla bilgi vermek istemiyorum çünkü bundan fazlasını anlattıysam film in o ağır ama bir o kadar da merak uyandıran havasını keşfetme keyfini sizden almış olurum. Kısacası, "nereden geldik, nereye gidiyoruz, bir gün olur ya biletimizi keserlerse insanlık olarak nasıl bir noktada dururuz" şeklinde sorulara ağır ve gerçekçi cevaplar veren bir filmle karşı karşıyayız. Bu arada eklemeyen geçemeyeceğim; Keanu Reeves'in oyunculuğu da yine her zamanki gibi dillere destan. MERİÇ

8



TÜRKİYE'DEKİ ADI DÜNYANIN DURDUĞU GÜN YAPIM ABD SÜRE 103 dk YÖNETMEN Scott Derrickson OYUNCULAR Keanu Reeves, Jennifer Connelly, Kathy Bates

KİTAP

W. B. CROW

BÜYÜNÜN, CADILIGIN VE OKÜLTİZMİN TARİHİ DHARMA YAYINCILIK

↑ ngiliz bilim adamı, akademisyen ve felsefe doktoru W. B. Crow, hem yeni başlayanlar, hem de bu işin içinde yıllarca bulunduğu halde şöyle derli toplu bir okült bilgiler kitabının özlemini çeken gizli ilim takipçileri için onlarca yıllık çalışmalarını bu kitapta toparlamış. Kitapta 33 bölüm var ve her bölümde dünya üzerindeki tüm kültürleri ve çağları kapsayan bir okült araştırmalar dizisi mevcut. Eski Mısır'daki, Babil'deki, Orta Amerika'daki, İran'daki, Hindistan'daki, Çin'deki ve Tibet'teki okült uygulamalar ayrı ayrı bölümler halinde ele alınıyor. Hem meraklısına, hem de yeni

başlayanına göre hazırlanmış mükemmel bir başvuru kitabı. MERİÇ



9

WEB

KAYIP DÜNYA

Fantastik edebiyat, bilim-kurgu ve mitoloji dergisi Kayıp Dünya geri döndü!

1 Mayıs 2001'de fantastik edebiyat, bilimkurgu ve mitoloji alanlarında makaleler, hikayeler yazan amatör yazarların buluşma noktası olarak kurulan Kayıp Dünya, bir süre önce ara verdiği internet dergiciliğine 1 Ocak 2009'da geri döndü. Bu dergide -daha önce de olduğu gibi- makale ve hikayeler başta olmak üzere, ödüllü yarışmalar, yerli ve uluslararası yazarlar ve çizerler ile röportajlar yer almaya devam edecek. Derginin editörlüğünü -eskiden olduğu gibi- Altuğ "Mr. Goodbytes" Gürkaynak

üstleniyor. Amacı, Türkiye'de fantastik edebiyat ve bilimkurgu alanında bir referans sitesi oluşturmak olan Kayıp Dünya'nın arşivleri de sürekli açık tutulacak. Kendisini göstermek isteyen yazar adayları ve yeni yazarlar için yaratmış olduğu yazarlık dersleri gibi imkanlarla ilgi çeken Kayıp Dünya'ya, yeniden başladığı yayın hayatında başarılar diliyor ve fantastik edebiyata ve bilimkurguya ilgi duyanlardan sanız mutlaka bir göz atmanızı tavsiye ediyorum. MERİÇ



10

TAVAN ARASI

RESIDENT EVIL: DEGENERATION

Resident Evil'in yeni oyunu geldi, gelemedi, patlar, patlamaz tartışmaları arasında Raccoon City'nin stresini üzerimizden atamamışken bu sefer başka bir mutant zombi tehlikesiyle karşı karşıyayız Degeneration'da. Raccoon City felaketinden sonra "her şey bitti, tamamdır, zombisiz rahat yaşamlarımıza geri dönebiliriz" diye düşündük ama yanılmışız. Bu ilaç firmalarının paraya olan açlığı ve "bilim" adı altında yapılan tehlikeli deneyler devam ettiği müddetçe bitmez bu Resident Evil karakterlerinin zombi derdi arkadaş! Nitekim Leon S. Kennedy ve Claire Redfield ikilisi de bunun farkında ki havaalanında başlayıp WilPharma adlı şirketin süper teknolojik koridorlarına

kadar görevlerini tam anlamıyla yerine getirip insanları yine bir zombi felaketinden korumaya çalışıyorlar. Yalnız bu seferki görevleri daha zor çünkü WilPharma'nın zombisi öyle diğer zombilere benzemez arkadaş! Tamamen bilgisayar grafikleriyle yapılmış olan animasyonda, "Bulduk grafiği, e yaratalım o zaman çağımızın en çekici kadın motifini buraya da canım!" fikrinden hareketle, kadın karakterlerin renkli gözlü, dolgun dudaklı ve beyaz tenli olmasını bir yana bırakırsak (Hala hariç.) seslendirmeler ile dudak hareketlerinin ne kadar örtüşüğünü ve detayların ne kadar güzelleştüğünü görmek de ayrıca bir tat katıyor bu orta karar RE animasyonuna. İnsan güzel grafiklerle dolu bu tür filmleri gördükçe düşünmeden edemiyor: "Acaba aktörlük kavramı tarihe mi karışıyor ne?" MERİÇ

6



TÜRKİYE'DEKİ ADI Ölümcül Deney: Dejenerasyon YAPIM Japonya SÜRE 97 dk YÖNETMEN Makoto Kamiya SESLENDİREN Alyson Court, Paul Mercier, Laura Bailey

DVD

DEAD SPACE: DOWNFALL

Dead Space adlı oyuna bir çeşit tanıtım bölümü olarak yapılan bu animasyonda, maden gemisi Ishimura, Aegis gezegeninde rutin işlemlerini gerçekleştirirken değişik bir kaya parçası bulur. Artifact / Marker adını verdikleri bu heykeltıraş benzer şeyi gemiye yükledikten sonra tekrar gezegenden gerekli olan maden parçasını alarak bir an önce işlerini bitirip oradan uzaklaşmaktır amaçları. Unitoloji Kilisesi'nin anlattıklarına göreyse bu Marker, çok kutsal bir şeydir. Ancak gezegen yüzeyindeki maden işletmesinde bir gariplik vardır. Ishimura, araştırmak için bir ekip gönderir ancak onlardan da haber alınmaz. Kaptanın emri doğrultusunda bu koca artifact'ın gemiye alınması işinden en çok rahatsız olan, Ishimura'nın güvenlik şefi Alissa Vincent'tır. Ama tabii ki sakalı olmadığı için kaptana lafını dinlemez ve elinden gelenin en iyisini yapmaya, yani her türlü ihtimali göz önünde bulundurarak gemiyi ve içindekileri koruma görevini yerine getirmeye devam eder. (Nereden bilsin işlerin bu raddeye geleceğini; yazık valla.) Anlamsız bir sanat eserine benzeyen Marker'ı gemiye yükledikten sonra mürettebat arasında önce yavaşta başlayan ama sonraları tam bir çılgınlığa dönüşen olayları, oradan buradan atlayan zıplayan yaratıkları ve bol kanlı, korkutucu sahneleri izlerken oyunun havasına iyice kapılıp gidip oyunu alma olasılığınız oldukça yüksek. **MERİÇ**

7

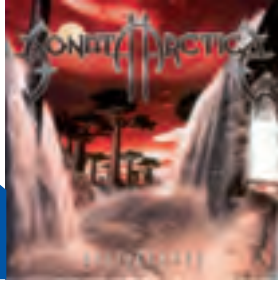


TÜRKİYE'DEKİ ADI **Ölüm Bölgesi: Çöküş** YAPIM ABD SÜRE 74 dk YÖNETMEN **Chuck Patton** SESLENDİREN **Kirk Bailey, Jeff Bennett, Bruce Boxleitner**

ALBÜM

SONATA ARCTICA - DELIVERANCE

Sonata Arctica'yı bundan yıllar önce ilk keşfettiğimde "Kulaklarım bayram etmişti." dersem sanırım pek abartmış sayılmam. Eğer power metal hayranıysanız 1996 yılında kurulmuş olan bu Finlandiyalı gruptan da haberiniz var demektir. (Ne varsa o topraklarda, bütün metal grupları oradan çıkıyor.) En son çıkardıkları Deliverance albümü, diğer albümlerine göre biraz daha sert bir yapıda ama solist Tony Kakko'nun sesi yine aynı muhteşemlikte. Dikkat çeken parçalarsa şöyle: Fade to Black (İlginç ve hoş bir cover olmuş.), Dream Thieves, Out in the Fields. **MERİÇ**

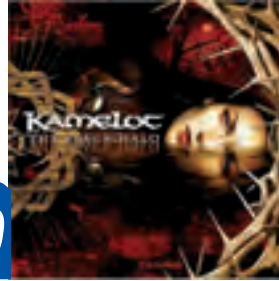


8

ALBÜM

KAMELOT - BLACK HALO

Aslında 2008 yılında, Ghost Opera adlı yeni bir albümü çıkmış olmasına rağmen, bence Kamelot'un gelmiş geçmiş en güzel albümüdür Black Halo. Roy Khan, sanki bu albümde bir başka güzellikte söylemiştir şarkıları. 2005 yılında çıkmış olan bu albümdeyse yine senfonik power metal tarzı hakimdir. Hele grubun eski back vokali ve şimdiki Epica'nın solisti Simone Simons'ın yaptığı back vokal ile The Haunting parçası oldukça etkileyicidir. Dikkat çeken şarkılar: The Haunting, Memento Mori, March of Mephisto. **MERİÇ**



10

ALBÜM

TARJA TURUNEN - MY WINTER STORM

2005 yılıydı, hiç unutmam; Nightwish hayranıyım o zamanlar. Bir gün resmi sitelerinde gezinirken bir baktım, zınc (!), bir haber. Daha doğrusu solist Tarja Turunen'e yazılmış bir mektup. Dedik bu ne? Mektubu okudukça anladık ki Tarja'yı gruptan çıkarma kararı almışlar. İşin ilginç Tarja da bizim gibi internetten öğrenmiş gruptan çıkarıldığını. Daha o gün söylemişim "Nightwish eskisi gibi olmaz artık." diye ki yeni buldukları solist ve çıkardıkları albüm de bunu kanıtlar nitelikte. Tarja ise ne yaptı? Tuttu, kendi albümünü çıkardı. İyi ki de çıkarmış. Profesyonel bir soprano olan Tarja Turunen, bu albümüyle "Gruptan ayrıldım diye depresyona girmem, aynen kendi zevkime göre bir albüm çıkarırım, siz de dinlersiniz." diyor adeta. **MERİÇ**



8

ALBÜM

PENDULUM - IN SILICO

Bazı gruplar ve sanatçılar vardır ki bunları çeşitli ortamlarda dinlemek zararlı olabilir. Misal, bir Infected Mushroom'u "normal" tanımını içerisinde durarak dinleyemezsiniz. Sağınız solunuz oynar, beyniniz coşar, müziğin sesini açtıkça açasınız gelir. İşte bu gruplardan biri Pendulum. Another Planet adındaki parçalarıyla tanıdım kendilerini (Koray arkadaşım sağ olsun.) ve ondan sonra da tam anlamıyla hastası oldum adamların. Bu denli eğlenceli, bu denli gaz ve bu denli adrenalin dolu bir müzik duyduğumu söyleyemem. Elektronik müziğin dahileri olarak nitelendirileceğim Pendulum, son albümleri In Silico'yla da her daim yanımda gezen bir eser ortaya koydu. Özellikle araba kullanırken ibrenin alıp başını gitmesine neden olan In Silico, kendine mukayyet olmakta güçlük çeken "gaz" insanlara pek tavsiyem değil... Ya da hayır; herkese tavsiye ediyorum! **TUNA**



9

“Zoku Natsume Yuujinchou” dediğimde bir şey anlamamış olma olasılığınız yüksek.

Zaten ben de bu isimden bir şey anlamadığım gibi, bu animenin muhteşiyatı hakkında da pek bir şey biliyor sayılmam. Sadece afişine bakıp bu seriye karşı bir ilgi duydum ve yayına girdiği anda da hemen denemeyi düşünüyorum.

Daha bilindik bir konuya geçiş yapacak olursam size Druaga no To'nun ikinci bölümünün yayına girmeye hazırlandığı haberini verebilirim. Son derece eğlenceli bir anime olan bu seri, kaldığı yerden devam etmeye hazırlanıyor; aklınızda olsun.

Bolca dövüş sahnesiyle süslenmiş, tahminimce

çizimleri de son derece iyi olan Kurokami the Animation'ı, Mecha'larla süper güçlerin bir araya geldiği Viper's Creed'i ve Japonya'da, zamanında pek popüler olmuş olan Minami-ke'nin devamını Minami-ke Okaeri'yi listenize eklemenizi öneriyorum ve bu yayın tanıtımlarına geçiyorum. Hajimashou! TUNA



DÜNYANIN ÇÜRÜMÜŞLÜĞÜ GERÇEK OLDUĞUNDA... CASSHERN SINS

2004 yapımı bir film aslında Casshern; belki de 1973 yapımı bir anime... Siz hangisini daha önce tanıdınız bilemiyorum ama Casshern Sins adında, 2008 yapımı muhteşem bir anime serisi var ve işin güzel yanı, bu animede sabah okula koşturan kızlar - erkekler, gece okulu basan Hollow'lar, sabah dost olan, akşam dövüşen liseli gençler ve bunun gibi standart anime klişeleri bulunmuyor. Öyle ki daha ilk bölümde senaryonun ortasına bırakılıyorsunuz ve neler olduğunu anlamak için bir çaba içine giriyorsunuz. (Yanlış anlamayın, bu güzel bir çaba.)

Casshern adında, son derece güçlü ve bir o kadar da yalnız bir adam. Dünya çürümüşlüğü'nün esiri olmuş. Robotların hükümdarlığı söz konusu ama robotlar da çürüyerek bir bir yok oluyor. Tüm bunlara neden olan olaya Casshern'in "Güneş" olarak bilinen "Ay"ı öldürmüş olması. O Ay ki tüm dünyaya enerji sağlayan, o Güneş ki yaşamı sürdüren...

Her bölümün başında, Casshern'in Luna'yı öldürüşüyle ilgili kısa bir sahne geliyor ekrana ve Casshern da aynı sizin gibi, neden böyle bir cinayet işlediğinden habersiz. "Her şeyi yok edene kadar dövüşme" gibi bir özelliği bulunduğu için Casshern'in bunu neden yaptığını az çok tahmin ediyorsunuz lakin animenin başlangıcında, Casshern'in hafızasını kaybettiği için bir köpek yavrusu gibi davranışını görüyor ve olayın tezatlığı karşısında ileride neler olacağını merak ederken buluyorsunuz kendinizi. Söylediğim gibi, karanlık olarak nitelendirilebilecek

bir anime Casshern Sins. Bir Ergo Proxy gibi, olan biteni anlamak için kafa patlatmıyor ve Ghost in the Shell: SAC gibi, durağanlıktan bir köşeye düşüp uyuklamıyorsunuz ama "neşe", "coşku" ve "aydınlık", bu animenin anahtar kelimeleri arasında değil. Sakın denemeden geçmeyin. TUNA



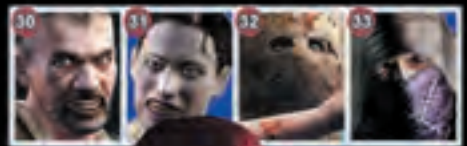
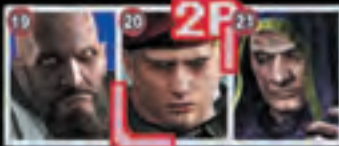
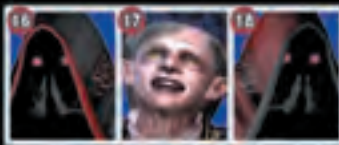
AY'IN GÖLGESİ, GÖLGE DENİZİ...

JUUNI KOKUKI (12 KINGDOMS)

Şimdi bir kızcağızımız var burada; böyle sessiz, sakin bir tip. Hatta fazla sakin belki de... Tipik bir okul günü, dersti, şuydu, buydu derken sessiz kızımız Youko'nun önünde, bir anda beyaz saçlı bir adam beliyor ve yerlere kadar eğilip, "Saygıdeğer imparatoriçem; sizi topraklarınıza geri götürmeye geldim..." diyor. Daha kızcağız, "Ayol n'oluyor?!" demeye kammadan kendisini Japonya'nın açıklarında, denizin ortasında açılan büyümlü bir kapıdan geçerken buluyor. Sadece kendisi gitse iyi; iki arkadaşı daha bu büyümlü dünyaya çekilmek zorunda kalıyor onunla birlikte.

Youko'nun getirildiği dünyada 12 tane "Büyü Krallığı" var. Youko ise Kei Krallığı'nın uzun zamandır kayıp olan imparatoriçesi. Fakat iş bu kadar basit değil; bu büyümlü dünyaya gelir gelmez Youko bir takım talihsizlikler nedeniyle rehberlerinden ve arkadaşlarından ayrı düşerek kayboluyor. Kahramanın, bilmediği tehlikeli topraklarda kendi kimliğini bulma çabası çok güzel bir şekilde anlatılıyor. Hikaye sürekli Youko'nun etrafında dönmüyor ve animelerde alışık olduğumuz uçan, kaçan tiplerden ziyade, daha gerçekçi bir yaklaşım görüyoruz. Bazen öyle anlar oluyor ki siz de sanki Youko gibi kaybolmuş hissediyorsunuz. Ama bu bir sıkıntı yaratacağına, merakla diğer bölüme geçmenize neden oluyor. Hiç bilmediği bir dünyada, bir imparatorluğun başına geçmek zorunda kalan ancak bundan önce, kendisiyle ilgili bilmediği pek çok şeyi keşfetmesini sağlayan tehlikeli yolculuklar yapan kızımız Youko'nun ve arkadaşlarının yaşadıklarını zaman zaman gülerken, zaman zaman da gözleriniz dolarak izleyeceksiniz. 45 bölüm süren bu alışılmadık tarzda sürükleyici senaryoya sahip anime bittiğinde ise içinizden bir ses şöyle diyecek: "Erken bitti ya, devamı yok mu bunun?" Keşke olsa... MERİÇ

RESIDENT EVIL™ FIGHTERS



TIME
11



<http://sadeceKAAN.deviantart.com/>



LEON S
KENNEDY

CREDIT 00



KRAUSER

CREDIT 00

KOF 97 karakter seçme ekranında görünen Resident Evil karakterlerinin adını ve soyadını eksiksiz bir şekilde yollayan 3 LEVEL Online kullanıcısına 2 kilo mandalina hediye ediyoruz...

Malum havalar soğudu, grip salgınları başladı. Okuyucularımıza C vitamini takviyesi yapmadan olmaz dedik ve bu yarışmayı düzenledik (belki mandalinlerin arasından sürpriz hediyeler çıkar, kim bilir)...

Tablodaki bütün karakterleri ad soyad şeklinde hatırlayıp yazmak zor gibi görünse de serinin fanları için bu çok kolay bir işlemdir diye düşünüyoruz. Bakalım bu düşüncemizde ne kadar haklıyız... Cevapları sadecekaan@gmail.com adresine, en geç 15 Ocak 2009'a kadar gönderin ki LEVEL'in Şubat sayısında kazananları açıklayabilelim... Herkeze bol şans...

Evet 1 ay önce LEVEL Online'da bu ilanla başlayan yarışmamız nihayet sonuçlandı. Duygu Kandis, Murat Aygün ve Gürkan Üner tablodaki isimleri eksiksiz ve doğru bir şekilde yazıp yolladılar, kazandılar... Hediyeleriniz adreslerinize postalandı arkadaşlar. Katılımınız için teşekkürler...

KUDUZ
BİLEK

- 1-Chris Redfield
- 2-Jill Valentine
- 3-Carlos Olivera
- 4-Claire Redfield
- 5-Leon S. Kennedy
- 6-Ada Wong
- 7-Ashley Graham
- 8-Luis Sera
- 9-Billy Coen
- 10-Rebecca Chambers
- 11-Barry Burton
- 12-Hunk
- 13-James Marcus
- 14-Sergei Vladimir
- 15-Iwan
- 16-Verdugo
- 17-Ramon Salazar
- 18-Verdugo(2)
- 19-Bitores Mendez
- 20-Jack Krauser
- 21-Osmund Saddler
- 22-Kevin Ryman
- 23-Alyssa Ashcroft
- 24-David King
- 25-Jim Chapman
- 26-George Hamilton
- 27-Mark Wilkins
- 28-Cindy Lennox
- 29-Yoko Suzuki
- 30-Don Jose
- 31-Maria
- 32-Dr. Salvador
- 33-Merchant
- 34-Nemesis
- 35-Albert Wesker
- 36-Tyrant
- 37-Mikhail Victor
- 38-Nicholai Ginovaev



Street Fighter 4



Resident Evil 5

işgal

Lisedeyim, tarih kitabının arka kapağına Iron Maiden logosu çiziyorum, yanımdaki arkadaş sıraya Mete olan adına uyarlayarak Metelica yazıyor, hoca arka sırada sıranın altını söküp, saz çalar gibi bir devinim içinde olan çocuğu görüyor, basıyor tokadı. Kitap ters çevriliyor, öndekine bakılıp açılması gereken sayfa açılıyor, neredeyiz? "Almanlar kaybettiği için biz de kaybetmiş sayılıyoruz". Okulun son günleri, kimi çocuklar top tepiyor, biz walkman'dan Tesla dinliyoruz. Beş adam akustik konser vermiş. Onu dinlerken o zamanlar bilmiyoruz, bu akustik

konser verme durumlarının MTV'nin kanatları altına gireceğini.

Okul bitiyor, ayna karşısında günler bekliyor bizi. Saç uzatmaya başlanıyor, küsülüyor berber güruhuna. Ortadan mı ayırsak, geriye mi tarasak, jöle kullanmak saçı döküyor mu? Uzuyor yavaş yavaş...

Dün, kestim saçları, normal adam oldum, pırl pırl! Tesla albüm çıkarmış, onu dinledim. Askere gidilecek birkaç ay içinde, orada ne olur bilmem, ama gelince Tesla dinleyeceğim yeniden.

gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan

KREATOR Hordes Of Chaos

Thrash grupları ikiye ayrılır: Alman olanlar ve diğerleri! Kreator Alman olduğundan ve Türkçe meali "Allah" anlamına geldiğinden, ayrı bir kefeye koymak gerekiyor. Alman halk oyunu gibi bir şey zaten Thrash. Marşa yakışan bir tarz belki de. Almanca aşk şarkısı mı olur ulan! Vurdulu kırdılı Thrash olur işte... Mille Petrozza da yıllardır bunun hakkını verip, yüzünü kara çıkarmadı.

Mille Petrozza deyince de bir ara vermek lazım. Şimdi şöyle ki, 85'te ilk albümünü çıkarmış (ki 82 yılında kurulmuş.) bir grubun kurucusu kaç yaşında olur? Örnek verelim Megadeth'ten, Dave Mustaine 61'li, yani 48 yaşında. Mille Petrozza 69'lu (aralık ayı doğumlu) ve şu anda 40 yaşında. Arkasında 24 yılda 12 stüdyo albümü bırakmış, ilk albümünü 15-16 yaşlarında çıkarmış bir adam. Eli öpülesigillerden diyebiliriz. :)

90 ortası bir ara kendini bozsa da geri gelebilen (Geri gelemeyen, dipten kum çıkarmaya inip, orada can veren çok grup oldu) nadir gruplardan olan Kreator, bangır bangır metal yaparak yoluna devam ediyor. Yıl 3000 olsa devam edecekler neredeyse!

Son üç albümünü dört sene aralıklarla çıkaran grup, ne arayı çok açıyor, ne de bunalıyor dinleyiciyi. Zamanında çıkmış süper bir albümle karşı karşıyayız. Albüm güzel bir intromsu ile giriyor ve Kreatorvari riff'lerle yardımcı birinciden itibaren! Thrash sevenlerin ağzının suyu akar zaten kuru riff olsa bile.

İkinci şarkı Warcourse çok iddialı, (Myspace'te bunu koymuş abiler) albümü anlamanıza yarayacak bir şarkı. Anneniniz neden bu müziği dinliyorsun sorusuna cevap gibi bir şey. Odadan çıkıp 500.000 Liranın hangi kutuda olduğunu çözümlenecektir, emin olun. Ben bu kısa saçlarımla otobüste dinledim, gitar çalmaktan pantolonun sağ bacağı çürüdü valla. :) Radical Resistance ve Demon Prince de tadına bakılmalı şarkılardan. Albümü herkese tavsiye ediyorum, ilaç gibi bir albüm kendileri!





TESLA Forever More

Hala Tesla bu kadar güzel albüm yapıyorsa, ben ölene kadar bu müziği dinleyebilirim huzurla düşüncesi içindeyim. 2004 yılında 10 sene verdikleri aradan sonra çıkardıkları Into The Now albümünü dinlediğimde de çok mutlu olmuştum. "Bu devirde bu kadar güzel albüm nasıl yapılır!" demiştim. Bu da benim geyiğim oldu. Sürekli yazıyorum "bu devirde" muhabbetini; ama kalbimizi kıran çok grup/album oldu. Her yeni çıkan albüme korkuyla yaklaşıyor insan artık.

Bir önceki albümleri gibi, Tesla gibi, adam gibi bir albüm olmuş Forever More. Daha önceki albümlerini yazmış mıydım hatırlamıyorum; ama bunu yazarken de söylemek istiyorum, önceden söylemiş olsam bile... Kesinlikle bayat değil, Metallica / Slayer gibi zorlama, fanların isteği üzerine yapılmış bir albüm değil. Tesla'nın ilk albümü 86 ise, bu altıncı albümü de sanki 94 senesinde çıkmış gibi. Arada 15 sene silinmiş sanki.

Hard Rock seviyorsanız size söyleyecek lafım yok. Ama çooook sert arayışlarda değilseniz ve Rock türevlerini seviyorsanız, size göre muhteşem bir albüm diyebilirim Forever More için. Benim kısa saçlarımı mutlu etmiş yegane albüm şu anda. :)



VOLBEAT Sold Out DVD

Sağdan soldan duyuyordum güzel olduğunu, cemiyetten takdir toplamış bir grup kendileri. Bir denk getirip dinleyememişim. Sonra DVD'sini buldum bir yerlerden.

Aha dedim! Son zamanlarda çıkmış en iyi gruplardan biri, sonunda yeni, sıkıcı olmayan bir şey dinleyebildim. Yeni dediysem, öyle Amerika'yı yeniden keşfetmişler. Rock'n Roll tarzında Heavy Metal denebilir ormanda. Elvisvari bir metal de denebilir bu Danimarkalı gruba. :)

Şimdi tamam şarkıları beğendik de, bir de konser performansı var ki, inanılmaz enerjik. Sanki yeni grup değil (Gerçi vokalist 10 yıldır bu mevzuların içindeymiş.) yılların grubu. O kadar rahatlar ki sahnede! Gitar / vokal abimiz Michael Poulsen, vokali bırakıp, soloda Stage Dive yapıyor; seyircilerin arasında bir yüzüp geliyor, tak şarkıya devam ediyor.

Konser, çıkan son albümlerinden önce oldu. Önümüzdeki ay yeni albümü de yazarım. Zaten önceki albümlerini de dinlemedim, tek konserde bu kadar coşku yanıltıcı olabilir belki. Ama beni hayal kırıklığına uğratacaklarını da pek sanmıyorum.

Konsere ulaşamazsanız, Youtube'dan vs. grubun şarkılarını dinlemek isterseniz, başta Radio Girl oldukça meşhur bir şarkıları. Sonra Sad Man's Tongue da, grubun karakterini veren şarkılardan biri. Gruba o kadar enerjik dedik, buna örnek de A Moment Forever. Kısa saçlarımda headbang yaptırdı bana, artık siz düşünün. :)

Rock veya Metalin herhangi bir türevi sizi ilgilendiriyorsa, seversiniz bu grubu. Konseri izlerseniz de çok etkili olabilir. Albümlerden önce bu konsere bir kulak verin diyorum.

ROLEPLAY

Geç de olsa -Ali ile birlikte- okurlarımızın 2009 yılını istedikleri gibi geçirmelerini dileyerek bu ayki köşemizi açıyoruz. Kuzeyin soğuk rüzgarlarını daha da içimizde hissettiğimiz kış günleri geldi çattı. Soğuktan kaçmanın en güzel ve ucuz yolunun doğalgaz değil, FRP olduğunu düşünerek bu ay sizleri fantastik diyarlar turuna çıkarıyoruz. -İlker

Doğalgaz yaktı beni İlker! O nasıl faturadır, nasıl Critical Hit'tir, x7 Backstab Damage'dır öyle! O parayı kural kitaplarına, fantastik romanlara yatırırsam iki sene götürürdü beni. Baldur's Gate'i oynayanlar hatırlar; Naskhel madenlerinde neden demir bozuk çıkıyor, gidip araştırma görevi vardı. Biri de bu doğalgaz niye pahalıdır, arkasındaki epik kötü adam kimdir, oysun, çıkarsın meydana! Megadeth - The World Needs a Hero'yla açalım köşeyi haydi... -Ali

BÜYÜLÜ DOKUNUŞLAR

Teknolojiden uzaktır, masalsidir fantastik oyunlar. Bazen büyük savasları durdurmaya yönelik küçük adımları atarsınız, bazen de onurunuzu geri almak adına boyunuzdan büyük işlere kalkışır, yaşadığınız diyarı büyük savaşlarla baş başa bırakırsınız. Sihirli bir tacın peşindeki maceracılar olup ipucu arar, gece yarısı limandaki bir gemiye gizlice binip bir şehirden diğerine seyahat ederiz. Gizli kapaklı işler çevirip suya masallar yazarak, su perilerinden rüyalar alemine açılan kapıların anahtarlarını isteriz. -İlker

LEVEL'dan dev rehber! Hangi anahtar nerede? Buyurun: Rüyalar aleminin anahtarları su perilerinde, cehennemın anahtarları Sandman'de, şehrin altın anahtarları da kapidacı... Evin anahtarı? Lan! Evde unutmuşum. -Ali

İnsanlar, Elfler, Dwarflar, Orclar, Paladinler, Rangerlar, Thiefler, Bardlar, kılıçlar, oklar ve tozlu büyü kitapları... FRP'nin ilk çıkış noktasıdır fantastik diyarlar, sizleri bilmediğiniz ve görmediğiniz medeniyetlere götürür. Kimi zaman gözünüzün görebileceği en kusursuz varlık olan Elfler'in diyarında bulursunuz kendinizi, kimi zaman zindanlarda ejderhalarla ateş dansı edersiniz. Amaç her zaman hayallerinizdeki o kahramanın rolüne bürünmektir. PC için çıkmış -hack'n slash dediği-

miz- kes biç tarzı RPG oyunundaki karakter sınıflarını bu oyunlarda görebilirsiniz. Öncelikle iyi - kötü ya da tarafsız olma durumunu belirlersiniz. Bu seçim sizi hem iyi, hem de kötü yönde etkiler. Oyun içinde dikkat etmeniz gereken, karakterinizin seçtiği tarafı sevmeyen grupların arasında kalmamaya özen göstermektir. -İlker

"Şşşt genç, senin dünya görüşün ne bakayım? Sende pek bir chaotic neutral tipi var, gominik- anarşik olmayasın başımıza! Hem o sivri kulaklar ne öyle, yumuşak mısın yoksa?" -Ali

Eğer zorunlu olarak gitmeniz gerekiyor ise fazla sorun yaratmayacak şekilde davranarak en kıvrak hamlelerle ortamdan uzaklaşmanız ve görevinizi tamamlamanız istenmektedir. -İlker

"Abi, valla ben bu semtin çocuğuyum, koy ver beni gidem" -Ali

Birçok ırkın sevdiği, sevmediği ve hatta gördüğü yerde üstüne çullandığı ırklar bulunmaktadır. Bu yüzden kendinize en uygun, oynayabileceğinizi düşündüğünüz ırk ve sınıfı seçiniz. Seçtiğiniz tarafa yönelik ayrıcalıklar da kazanırsınız. İyi tarafı seçenler mesela, Paladin olarak oynayarak zor duruma düşen grubu Aura'ları ile koruyabilir (Diablo), yaralanan dostlarını iyileştirebilirler. Yüksek seviyelerdeki bir Cleric ise bertaraf olmuş grubu tamamen toparlayabilir, ölmüş kişileri yeniden hayata döndürebilir. -İlker

ŞEYTAN DİYOR "ÇEK KILICI, VUR İKİ TANE"

Az konuşup çok vuran Fighter sınıfını seçenlerin bir numaralı Güzin Abla'sı, her zaman sırtında asılı silahı olacaktır. Sorunlarını silahına danışarak çözen bu sınıf, grubunuzu oldukça kaotik dakikalara sürükleyecektir. Fighter'in tersi karaktere sahip, zeki ama fiziksel olarak zayıf bir karakter olan Mage'in büyü yetenekleri vardır. Akıllıca oynandığında bütün bir köyü birkaç saniye içinde yakıp kül edebilecek kapasiteye sahiptir. Aynı şeyi, yapacağı tek bir hata ile de gerçekleştirebilir. O yüzden büyü yapmaya yeltenmiş bir Mage'e el şakası yapmayın.

- İsmail abi, ne o, büyü mü yapıyorsun, ehe ehe mucuk, söyle bakıym İstiklal Marşı'nı (KABOOOM! - Aiii, aiii!)

GÜNLÜKLERİ

Cyberpunk'tan sonra iki ileri, bir geri yapıyor ve emniyet şeridinden fantastik diyarlara dönüyoruz. Klasik FRP'ye hazır olun! -ALİ

- Dönersin öyle eşeğe işte, büyü yapan adama el şakası olmaz diye dedik kaç defa!

Ormanın derinliklerinde yanınızda arkadaşınızla yürürken bir anda arkadaşınızın, sırtına saplanan bir ok ile yere yığıldığını görürseniz etrafınızda gölgelerin aşığı bir Ranger (Korucu) olduğunu düşünebilirsiniz. Asıl gücü ok ve bunun gibi menzilli silahlarla ortaya çıkan bu sınıf, yakın dövüşlerde de akıl almaz kıvraklığı ve ortamdan hızla uzaklaşmasıyla ünlüdür.

"Bugün köy korucuları ile goblinler arası yaşanan çatışmada altı goblin ölü ele geçirildi, iki korucu hafif yaralandı. Heal Light Wounds ile ayakta tedavisi yapılan korucular taburcu edildi." *Fantastik Dünya Postası*

DUYURULAR VE NOTLAR

Kalbimi bıraktım kör zindanlarda...

Bu ay iki convention ile ortam FRP'ye do-
yacak, çaylar, kahveler iksir olup akacak.
İlki bizi sevgililerimizden ayırmaya niyetli,
bu sene ikincisi düzenlenecek olan SUCON.
Sabancı Üniversitesi FRP Kulübü tarafın-
dan organize edilip bizlere sunuluyor.
14 ve 15 Şubat'ta Sabancı Üniversitesi
Karaköy Binası'nda gerçekleştirilecek ve
katılım ücretsiz. (Ayrıntılı bilgiye www.sucon.net
adresinden ulaşabilirsiniz.)

Bir diğer convention olan İzmirCon ise
28 Şubat - 1 Mart 2009 tarihlerinde İzmir
Tepekule Kongre ve Sergi Sarayı'nda dü-
zenlenecek. Masaüstü ve canlandırılmalı rol
yapma oyunları haricinde, Warhammer ve
Magic the Gathering turnuvaları yapılacak.
Ayrıca Laika Yayınevi editörü Kayra "Keri"
Küpçü'nün katılımı ile Türkçe fantastik ve
bilimkurgu yayıncılığı üzerine bir panel
gerçekleştirilecek. (Ayrıntılı bilgiye www.izmircon.org
adresinden ulaşabilirsiniz.)

Yukarıda kısa tanıtımını yaptığımız bilgiler güruhu, her oyun sisteminde de-
ğişiklikler gösterebilir, ek bilgilerle donatılabilir. O yüzden DM'inizin direktiflerini
Ali'nin de geçen yazımızda altını çizip üstüne bastığı şekilde "Kanun" olarak kabul
ediniz.

İlker "RazoRBlades" Karaş isyan etti!

14 Şubat gününe etkinlik koyan SUFRP başkanı Çağlar'a buradan el sallıyor, benim
kadim, günlük dostum Ali'ye hayırlı bir kısmet diliyor ve kız arkadaşım Nilsun'un (İyi
ki varsın...) Sevgililer Günü'nü kutluyorum. (Çağlar: Benim sevgilim var!) Sıradaki
şarkımız tüm sevenlere gelsin... Ümit Besen - Nikah Masası...

FANTASTİK DÖRTLÜ



Ayın Oyunu:
Neverwinter Nights Serisi



Ayın Filmi:
Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi



Ayın Kitabı:
Ejderha Mızrağı Destanı



Ayın Şarkısı:
Almora - Kıyamet Senfonisi

90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFA AÇARI

2008 Oyun Listesi (Bölüm 2)

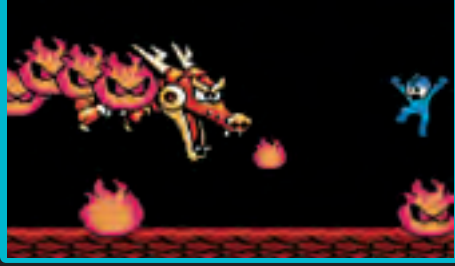
Geçtiğimiz ay sizlerle beraber 2008'de en sevdiğimiz oyunların bir listesini yapmaya niyetlenmiştik fakat teknik bir arıza nedeniyle bu mümkün olamadı. O zamana kadar sorunsuz çalışan LEVEL mail adresim, ortada hiçbir sebep yokken hata vermeye başladı ve eğer mail gönderdiyseniz "alıcı bulunamadı" şeklinde bir hata mesajıyla karşılaşmış olma ihtimaliniz yüksek. Neyse ki Şefik'in insanüstü gayretleri sayesinde sorun çözüldü ve artık

mail alıp gönderme sorunun ortadan kalktı. Geçen ay bu sorunu aşmayı başarıp bir şekilde bana mailleri ulaşan arkadaşlara teşekkürler ama sorunla karşılaşanlara bir şans daha vermek için listeyi önümüzdeki aya ertelemek daha mantıklı olacak. O yüzden 2008'in en sevdiğiniz oyunlarının hangileri olduğunu bana iletmek için bir şansınız daha var. Liste önümüzdeki ay açıklanacak.

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr



NE VARSA ESKİDE VAR



Son zamanlarda eski oyunları yeniden piyasaya sürme yarışının devam ettiğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Bir yandan NES, diğer yandan Wii, öbür tarafta Capcom ve diğerleri... Üstelik üreticiler eski oyunları yeniden yaparken artık sadece yeni sistemlere uyarlamakla kalmıyor, yeniden hazırlanan içeriği zenginleştirmeyi de deniyorlar. Bu durumdan da hem oyun endüstrisi, hem de biz oyun severler memnun oluyoruz.

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay Benim Takoz Bilgisayarım'da, sizin için yine zamanının en iyi oyunları arasında yer alan ve bugün bile keyifle oynanabilecek oyunları seçtik. Hemen hepsi türünün iyi örnekleri arasında ama ben özellikle Deja Vu'ya ve Cyrus'a bir göz atmanızı tavsiye ediyorum.

RESCUE AT RIGEL

YIL 1993

TÜR RPG

YAPIM Automated Simulations

DAĞITIM Epyx Inc.

Rescue at Rigel, 1983 model bir RPG. Ekran görüntüsüne bakınca grafiklerin pek de iç açıcı olmadığını düşünebilirsiniz. Gerçekten de grafikleri, Rescue at Rigel'in en iddialı kısmı değil. Bu oyunla ilgili asıl bahsetmeye değer özellik, oyunun RPG türünün ilk örneklerinden biri olmasına rağmen zamanı için oldukça yenilikçi fikirler içeriyor olması. Oyunda temel olarak yapmanız gereken şey, mahzenlerde ilerleyip önünüze çıkan uzaylıları öldürmek ve bu sırada daha iyi silahlar elde edip karakterinizi güçlendirmek. Ama bunun dışında bir de süre sınırı var. Gizlice girdiğiniz uzaylıların üssünde, tutsak edilmiş olan 10 rehineyi tam 60 dakika içerisinde kurtarıp uzay gemisine götürmeniz gerekiyor. Bu zaman sınırı ile

bilimkurgu öğeleri bir araya gelince, ortaya zamanı için son derece ileri görüşlü bir oyun çıkmış. Günümüzdeki RPG'lerin kökenlerinin nereye dayandığını görmek isteyenler için güzel bir alternatif.

THE ANCIENT ART OF WAR

YIL 1984

TÜR Strateji

YAPIM Evryware

DAĞITIM Brøderbund

Dune II ve Warcraft, gerçek zamanlı stratejinin atası olarak düşünülse de aslında bu türün temelleri onlardan yaklaşık 10 yıl önce atılmıştı. 1984 yılında piyasaya çıkan The Ancient Art of War, gerçek zamanlı stratejinin ilk temellerini atan oyun oldu. Aslında ZX Spectrum'ü da hesaba katacak olursak bir yıl önceki Stonkers, gerçek zamanlı stratejinin ilk örneği olarak düşünülebilir. Fakat adı Stonkers'tan daha çok duyulduğundan olsa gerek, pek çok kişi için bu türün The Ancient Art of

War ile başladığı kabul ediliyor.

Oyunda, modern gerçek zamanlı stratejilerde görmeye alıştığımız bazı öğeler bulunmuyor. Örneğin; ekonomi yönetimi, kaynak toplama ve birimleri geliştirme daha sonraki oyunlarda türe dahil oldu. The Ancient Art of War, Sun Tzu'nun yazdığı Savaş Sanatı adlı kitaptaki konuları ele alan ve şövalye, okçu ve barbar karakterlerinden oluşan ordunuzla düşmanlarınızı yenmeniz gereken bir oyun.

THE WIZARD'S CASTLE

YIL 1981

TÜR Adventure / RPG

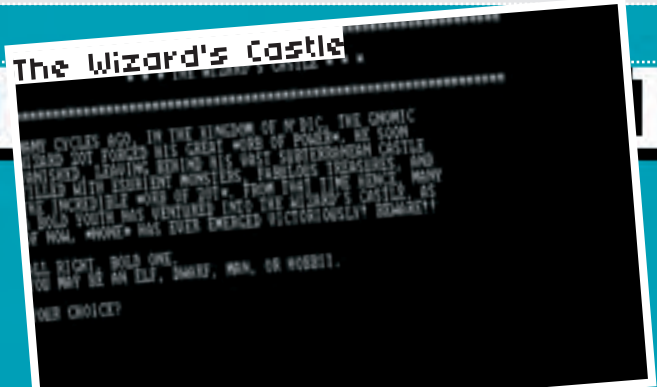
YAPIM IPCO

DAĞITIM IPCO

RPG'ler her zaman bugünkü kadar güzel grafiklere sahip değildi, hatta biraz eskilere gittiğimizde bazılarının hiçbir grafiği olmadığını bile görebiliriz. İşte bunun ilk örneklerinden biridir

The Wizard's Castle. International PC Owners ya da kısaca IPCO tarafından hazırlanan ve dağıtılan oyun, türünün ilk örnekleri arasında yer alıyor, hatta ilk örneklerden biri olarak değerlendirdiğimizde oldukça başarılı olduğunu itiraf etmek durumdayız.

Tamamen metin tabanlı olan The Wizard's Castle'da Zot adlı bir büyücünün çok uzun yıllar önce yarattığı bir güç küresinin peşindeki cesur bir maceracı rolündeyiz. Eğer Zot, küreyi içerisi canavar ve tuzaklarla dolu bir şatoya saklamamış olsaydı, muhtemelen işimiz daha kolay olacaktı. Fakat Zot'un şatosuna kurmuş olduğu tuzaklar, The Wizard's Castle'ı gerçekten eğlenceli bir oyun haline getiriyor. Eğer metin tabanlı adventure'ları özlediyseniz RPG öğeleri de içeren bu oyunla keyifli saatler geçirebilirsiniz.



ESKİMİŞ OYUNLAR HALA KAZANDIRIYOR



Orijinal bir oyun satın aldınız, beklediğiniz gibi çıkmadı veya artık sıkıldınız ya da yenisini almak için biraz paraya ihtiyacınız var. Artık ikinci el oyununuzu internet üzerinden rahatlıkla satabiliyorsunuz. Fakat oyun yapımcıları bu satıştan para kazanmadıkları için bunu yapmanızdan as-

lında pek de hoşlanmazlar. Artık bu durum değişiyor. Pek çok oyunda sıkça gördüğümüz "üreticinin sitesinden oyun için bazı eklentiler satın alabilme" uygulaması vesilesiyle, ikinci el oyunlar günümüzde yapımcılar için eskisi kadar sorun değil artık. Eski oyunun yeni sahibi kutuya değil ama içeriğe yine para dönecek.



Forbidden Castle

You are on vacation in London. As you pass a little antique shop, your eye is caught by an intriguing pendant hanging from a beautifully crafted gold chain. Escaping from the noise and traffic, you enter. The shop is dark and musty. A little man with a long beard smiles at you from behind the counter. A telephone rings from a room behind a drawn curtain. Excusing himself, the man tells you to feel free to browse.

As the coaster before you is a strange look. It is very old, and the gold lettering on the cover is almost worn off. You can barely make out the ancient word, MEDUSA.

You pick up the book. Gazing at its yellowed pages, you are drawn into the old engravings. To your amazement, the odd letters form words you understand. As you read, childhood memories and thoughts long forgotten pour back into your consciousness.

You feel someone calling to you from beyond time. All you know is that she is in pain, held captive. Then you feel yourself falling into a swirling tunnel of light. Deeper and deeper you fall.

DEJA VU: A NIGHTMARE COMES TRUE

YIL 1987

TÜR Adventure

YAPIM ICOM

DAĞITIM Mindscape

Eski zamanlarda ne zaman yeni bir oyun yüklesem veya kutusunu elimde alsam, üzerinde gördüğüm Mindscape logosu bile tek başına beni heyecanlandırmaya yeterdi. Deja Vu için de aynı şey oldu. Oyunu ilk olarak Amiga'da oynadığım zamanları hala hatırlıyorum ve DOS sürümünü için de durum farklı olmadı.

Bu ilk Deja Vu oyunu, 1941 Chicago'sunda geçiyor. Yönettiğimiz karakter soğuk bir Aralık gününde bir bar tuvaletinde uyanıyor. Bu bile yeterince kafa karıştırıcı olmasına rağmen asıl sorun, karakterimizin kim olduğuna dair en ufak bir fikri bile olmaması. Joe'nun barında kim olduğunu anlamaya çalışan karakterimiz, kısa süre içerisinde kendisini tam anlamıyla bir maceranın içerisinde buluyor.

O dönem için devrim niteliği taşıyan mouse desteği, çok pencereli bir arayüz ve bitmap grafikler sayesinde çok

ses getiren Deja Vu, metin tabanlı adventure furyasına da en ciddi darbeyi indiren oyunlar arasında haklı bir üne sahip. Eğer bu oyun piyasadayken yaşınız yetiyor olmasına rağmen oynamamak gibi bir hat yaptığınız bu hatanızı telafi etmek için geç değil.

FORBIDDEN CASTLE

YIL 1985

TÜR Adventure

YAPIM Angelsoft

DAĞITIM Mindscape

Forbidden Castle, oyun yapımcısı Angelsoft'un en iyi yapımlarından biri. Zaten Mindscape'in dağıtmayı seçtiği oyunların pek çoğunda benzer bir başarıyı görmek mümkün. Aslında farklı türdeki pek çok oyunda da rastladığımız "bir prensesi kurtarma" görevini konu alan oyunu asıl başarılı kılsansa bu zayıf konu seçimi değil, bu konuyu büyük bir ustalıkla çevreyen pek çok detayın ustaca hazırlanmış olması.

Fantastik bir dünyada geçen oyun tamamen metin tabanlı olmasına rağmen son derece güzel hazırlanmış metinleri, ortalama bir hayal gücüne bile inanılmaz

güzel bir manzara sunuyor. Oyundaki diğer karakterlerle etkileşim konusunda da aynı başarıyı görmek mümkün. Neredeyse tüm karakterlerin kişilik yapıları oldukça güzel, detaylı ve inandırıcı bir şekilde hazırlanmış. Geçmeniz gereken engeller çoğu kez farklı bulmacalardan oluşuyor ve bu bulmacaların tekdüze olmaması, iyi tasarlanmış ve uygulanmış olması Forbidden Castle'in oynanabilirliğini arttırmayı başarıyor. Uzun zamandır iyi bir metin tabanlı adventure oynamadıysanız Forbidden Castle aradığınız oyun olabilir.

CYRUS

YIL 1985

TÜR Satranç

YAPIM Intelligent Chess Software

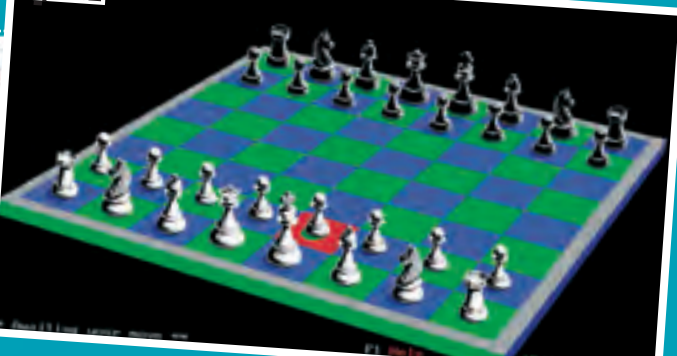
DAĞITIM Intelligent Chess Software

Satranç oynamayı sever misiniz? Eğer cevabınız "evet" ise bu büyük ihtimalle elinizde zaten birkaç satranç oyunu olduğunuz anlamına geliyor. Satranç yeni bir oyun olmamasına rağmen Kasparov'u tartışmalı birkaç maç sonrası yenmeyi başaran Deep Blue'ya kadar bilgisayarın bu konudaki yetenekleri çok da yaygın

değildi. Bunun başlıca sebebi satrancın oyun yapımcıları tarafından çok satacak bir oyun olarak görülmesi ve üzerine çok fazla eğilmemeleriydi. Tabii ki sonrasında çok gelişmiş ve oynanabilirliği yüksek satranç oyunları piyasaya çıktı ama 1980'lerdeki Cyrus, bir satranç sever için çöldeki bir vahadan farksızdı.

Her şeyden önce oyun tahtasının üç boyutlu olarak görüntülenebiliyor olması, dönemin oyun dünyası için önemli bir yenilikti. İstedığınız tarafa doğru döndürebildiğiniz tahtayı dilerse -o dönem bile piyasada örnekleri görülebilen- iki boyutlu şekilde de kullanabiliyorsunuz. Görsel anlamdaki bu başarısı, Cyrus'un dönemin en iyi satranç oyunu haline getirmeye yeterli değil elbette. Cyrus'un asıl başarısı, bilgisayarı çok başarılı bir şekilde oynatabilen ve oyun analizleriyle kullanıcının bir şeyler öğrenmesini de sağlayan yazılımıydı. Cyrus, bugün bile 16 farklı zorluk seviyesi ile hemen her satranç oyuncusunun yeteneklerini sinayabilecek bir oyun.

CYRUS



Rescue at Rigel

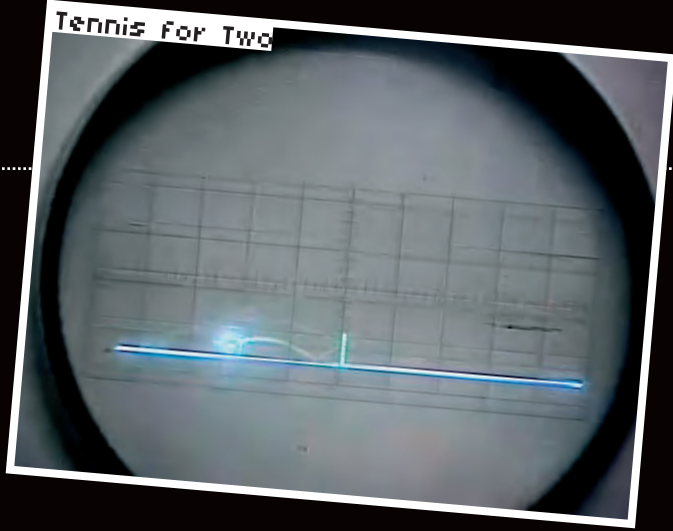


KAFAY AYARI

YAŞLILARA OYUNLAR



Kafa Ayarı okuyucularının yaş ortalamasının, derginin geri kalan kısımlarını okuyanların ortalamasına göre biraz daha yüksek olduğunu tahmin etmek zor değil. Bu durum tüm oyun endüstrisinde bir gerçeğin ortaya çıkmasına neden oldu. Bundan 20 yıl önce oyun oynayanlar hala oyunlara devam ediyorlar ama oyun zevkleri de değişiyor. Yapılan bir araştırma, önümüzdeki yıllarda artık 30 yaş ve üzeri oyuncular için özel oyunlar hazırlanmasının kaçınılmaz olduğunu ortaya koyuyor. Yaşasın; artık kendi oyun türümüz olacak!



→ OYUNLARIN TARİHİ 2

Oyunlar gelişmeye devam ediyor. Geçtiğimiz ay 1930'lu yıllarda esmeye başlayan ve kutu oyunlar rüzgarını arkasına alan yapımcıların, aile boyu oyunları evlere sokmaya başladığına şahit olduk. 1940'ların başında teknolojik atılım ile ilk bilgisayarlar ortaya çıkmaya başladıktan sonra, 1940'ların sonlarında ve 1950'lerin başlarında CRT teknolojisinden bir oyun çıkarma peşindeki bilim adamlarını gördük. Ve hemen hemen aynı zamanlarda, geleceğin bir oyun devi olacak Sega'nın ilginç kurulma hikayesine tanık olduk. En eğlenceli konuya sahip tarih dersimiz buradan devam ediyor.

Laboratuarda bir oyun

1958 Ekim'inde, Brookhaven Ulusal Laboratuari'nda görevli olan William Higinbotham, devletten de almayı başardığı maddi destek sayesinde hazırladığı oyununu tanıtmak için son derece heyecanlıydı. O zamanın şartlarında henüz oyun tasarlamaya yönelik özel teknik donanımlar olmadığı için Higinbotham biraz yaratıcı bir deneyde bulundu. Oyununu bir osiloskop, yani bir salınımölçer üzerinde oynanabilir şekilde hazırlamıştı. Akım değerlerinin değişimi ve gerilimleri takip etmeye yarayan osiloskop, elektronik devreler üzerinde ölçüm yapmak için kullanılıyordu. Fakat Higinbotham, bu son derece basit görümlü cihaz yardımıyla

iki kişilik bir tenis oyunu geliştirmeyi başardı. Tennis for Two (iki kişilik tenis) adını verdiği oyunda, oyuncular kutu benzeri birer kontrol cihazı yardımıyla, yer çekimine göre hareket eden topu filenin üzerinden geçirip karşı tarafa göndermeye çalışıyorlardı. Şu anda teknolojisinden konusuna kadar her konuda son derece basit gibi görünse de, Tennis for Two, oyun dünyasının başlangıcının en ciddi iticisi olarak kabul edilir; hatta pek çok kişi Tennis for Two'yu ilk video oyunu olarak görür.

Higinbotham'un aslında bir tilt meraklısı olması, onu bu çeşit bir oyun yapmaya iten asıl sebebi. Üç hafta içerisinde, teknik uzman Robert V. Dvorak'ın da yardımlarıyla geliştirdiği oyun, beş inçlik küçük bir ekranda da olsa büyük ilgi çekmişti.

Bir yıl sonra 1959'a geldiğinde, ziyaretçiler laboratuara bir kez daha akın ettiler. Geçen yıl boyunca Higinbotham boş durmamış ve oyunu biraz daha geliştirmişti. İlk değişim, beş inçlik minik ekran yerine artık 17 inçlik dev bir ekranda oynanabiliyor olmasıydı oyunun. Ayrıca artık daha güçlü servis atmak için yeni bir düğme de bulunuyordu. Ve son eklenti, yer çekimini değiştirmenin artık mümkün olmasıydı. Böylece oyuncular, farklı yer çekimi özelliklerine sahip ortamlarda tenis oynamanın neye benzeyeceğini görebiliyorlardı.

Bu, Tennis for Two'nun son gösterisi oldu. Laboratuar bu oyuncakla yeteri kadar ilgi çekmeyi

başarmıştı ve artık bu cihazı meydana getiren parçaların farklı makinelerde kullanılmasının zamanı gelmişti. Gösteriden sonra ilk video oyunu, görevliler tarafından söküldü.

Higinbotham, bunun son derece basit bir fikir olduğunu düşündüğü için oyuna patent almak aklına bile gelmedi. Bu daha sonra, ticari zekasını daha iyi kullanabilen başka bir bilim adamına, Ralph Baer'e önemli bir fırsat doğuracaktı.

Dev bilgisayarda uzay savaşı

Bundan iki yıl sonra, 1961 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü, artık eskimeye başlayan transistör TX-0 cihazını, zamanı için son derece modern bir bilgisayar olan DEC PDP-1 ile yenilemeye karar verdi. Enstitüde ciddi anlamda bilgisayar meraklısı üç genç bulunuyordu. Boş vakitlerini bilimkurgu öyküleri okuyarak ve tren yolu modelleri ile



Steve Russell



Dönemin en gelişmiş bilgisayarı olan PDP-1.

OYUN MÜZİĞİ KONSERİ



Japonya'da oyunlar kadar oyun müzikleri de önemseniyor. Bunun en güzel örneği de geçtiğimiz günlerde düzenlenen bir elektronik müzik konserinde, pek çok eksi NES oyununun müziklerine imza atmış olan Kuske'nin de bir performans sergilemesi oldu. Oyun müzikleri sektörü de artık bağımsızlığını ilan edecek gibi.



William Higinbotham



Dan Edwards ve Peter Samson Spacewar! oynarken.

uğraşarak geçiren bu üç öğrenci, PDP-1'in yeteneklerini göstermek için bir oyun yapmaya karar verdiler. Wayne Witanen, J. Martin Graetz ve Steve Russell adlı üç gençin yapacakları oyun tabii ki uzayda geçmek zorundaydı. İlk bilimkurgu yazarları arasında kabul edilen E. E. Smith'in uzay savaşı tasvirlerine bir gönderme yapmak amacıyla Spacewar! adlı iki kişilik bir uzay savaşı oyunu hazırladılar. Oyunda, görünüşleri nedeniyle Çivi ve İğne adını verdikleri, sınırlı yakıtla sahip iki uzay gemisi iki oyuncu tarafından kontrol ediliyor ve bir uzay savaşına giriyordu. Enstitüdeki diğer bilgisayar meraklıları Alan Kotok'un, Peter Samson ve Dan Edwards'ın da katkılarıyla oyuna gerçekçi bir uzay görünümü ve çekim sistemi eklendi. Graetz, 1962 yılında oyuna bir de hiper sıçrama özelliği ekledi. Bu özellik, zor durumdaki geminin bir anda ortadan kaybolmasını ve ekranda rasgele bir yerde ortaya çıkmasını sağlıyordu.

Oyun çok kısa sürede popüler oldu ve kopyaları ülkenin diğer üniversitelerindeki PDP-1'lere yayıldı; hatta PDP-1'in üreticisi DEC, Spacewar!'ı bir pazarlama aracı olarak kullanarak, daha sonra satılan her PDP-1'de oyunu yüklenmiş olarak teslim etti.

Oyunun diğer bir özelliği de joystick kavramının ilk kez ortaya çıkmasına neden olmasıydı.

Baer devreye giriyor

Adı daha sonra efsaneleşecek olan Ralph Baer, Almanya'da doğdu. Ailesi 1938 yılında Nazi'lerden kaçarak fırsatlar ve özgürlükler ülkesi Amerika'ya göç ettiğinde henüz 16 yaşındaydı. Yaşamına ve öğrenimine ABD'de devam eden Baer, 1949 yılında Amerikan Televizyon Teknolojileri Enstitüsü'nden (AITT) mezun oldu. 1951 yılında Loral adlı bir firmada çalışmaya başladı. Burada televizyon ve yayın donanımları teknolojileri üzerine çalışmalar yapıyordu. Televizyonun aslında ne kadar pasif bir şekilde kullanıldığını bu dönemde fark etti. 1955 yılında Loral'a televizyonda farklılık yaratmak istediğini ilk kez açıkladı. Fakat televizyonu daha etkileşimli bir hale dönüştürmek için aklına gelen düşünceleri hayata geçirmesine izin verilmedi. Onların istedikleri, yeni fikirler değil, varolanların daha

iyilerini üretmekti.

1966 yılında Loral'dan ve orada yaptıklarından sıkılan Baer, New Hampshire'a taşınmaya karar verdi. Burada ABD Savunma Bakanlığı'na çeşitli işler yapan Sanders Associates'te donanım ve tasarım bölümü yöneticisi olarak çalışmaya başladı. 31 Ağustos 1966 günü bir iş arkadaşıyla buluşmak için New York'ta bir otobüs terminalinde beklediği sırada aklına bir fikir geldi. Baer bir anda defterini çıkardı, yere çöktü ve heyecandan zar zor elinde tutabildiği kalemle aklına gelenleri deftere aktarmaya çalıştı. Aldığı notlar, sıradan bir televizyon alıcısının nasıl bir oyun cihazı olarak kullanılabileceğine dair teknik ve teorik fikirlerdi.

O gece çok zor uykuya dalabildi. Ertesi gün, yani 1 Eylül 1966 sabahı ilk işi, dün yazdığı notları temize çekmek oldu fakat temize çekmesinin sebebi ilk notların zor şartlar altında ve kötü bir el yazısıyla yazılmış olması değil. Asıl niyeti, bir patent başvurusunda bulunmaktı ve hazırladığı dört sayfalık doküman da aslında bir başvuru

dilekçesiydi. Yazmayı bitirdikten sonra, o zamanlar için standart prosedür olarak kabul edildiği şekilde, yazdıklarını bir arkadaşına okuttu ve ardından ondan her sayfayı imzalamasını ve sayfalara günün tarihini atmasını istedi.

Baer, bu dört sayfada televizyona takılabilecek düşük maliyetli bir oyun kutusu hakkında tüm düşüncelerini açıklıyordu. Cihazın bir şemasının da yer aldığı sayfalarda, oynanabilecek oyun türlerini bile sıralamayı ihmal etmedi Baer.

Baer aynı yıl, Sanders Associates'te birlikte çalıştığı Bob Tremblay'ın ve Bob Solomon'un yardımlarıyla, hayallerini süsleyen oyun kutusunu geliştirmeye başladı. Çok büyük bir işin peşinde olduğunu hissetse de, ortaya tam olarak nasıl bir şey çıkacağını kestiremediği için asıl işini bırakmamaya karar verdi. Ondan sonraki yıl boyunca bir yandan Sanders Associates'te donanım tasarımları üzerine çalışmaya devam ederken her boş bulunduğu anı, aklından çıkaramadığı oyun kutusu üzerinde çalışarak geçiriyordu.

Önümüzdeki ay: Baer'in icadı, hayallerinin ötesine geçiyor.

PDP-1 ve Spacewar!



YENİLENDİ



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

65 TL

Bu form 28 Şubat 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Veda



Yine o sabahlardan biri... Havada kar kokusu var. Ağzımdan dumanlar çıkıyor. Kafamı geriye doğru atıp sigara içer gibi halkalar çıkarıyorum. Dağınık, titrek halkalar... Boşluğa karışıyor. Göz kapaklarımı açıp kapatırken canım yanıyor. Herkes donuk, herkes suskun. Sıradan... Kendimi kötü hissediyorum. Hayır, nedeni "o" değil. En son... En son şehrin sonundaki, yılan gibi kıvrılan, uzun iskelenin ucunda otururken görmüştüm onu. Üstünde

beni, dikkatlice. Hatta göz kapaklarımı kırptığımda, elini kaldırıp parmaklarını oynatarak selamladı beni. Ona çok uzak olmama rağmen... Beni görebildiğini, duyabildiğini biliyordum. Saatlerce kaldı orada. Ayaklarını sallandırarak... Tek kaseti, tek şarkıyı dinledi. Kim bilir kaç defa başa sarmıştır. Kim bilir... Sonra, ayağa kalktı; üstünü başını silkeledi. Ve tekrar elini kaldırıp selam vererek denize atladı.

Ben de öyle... Hiçbir şey hissetmiyorum. Tren garındayım. Neyi beklediğimi bilmiyorum. Nereye gideceğimi de... Sadece, beklıyorum. Uzaktan trenin sesini duyuyorum; siyah dumanı yükseliyor ve gün ışığının içinde kayboluyor. Çok soğuk. Kalın giyinmeme rağmen üşüyorum. Eve dönmeyi geçiriyorum aklımdan. Bir an... Ama karar verecek gücü bulamıyorum kendimde. Yapışık kalmış gibiyim. Kabuslarımdaki gibi... Yaklaşan trene binmek için kalkıyorum. Kendimi iterek... Tren duruyor. Trenin fren sesi kulaklarımı tırmalıyor. Kapılar açılıyor; içlerinden yüzlerce kişi iniyor. Neredeyse beni ezerek... Görmezden geliyor. Suratlarında donuk, çizik maskeler... Hiçbiri gülmüyor, hiçbiri ağlamıyor, ve hiçbiri tepki vermiyor. İnmelerini bekliyor, trene biniyorum. Kapılar kapanıyor. Yavaşça kafamı çevirip ardıma bakıyorum; kimse trene binmemiş. Herkes olduğu yerde, bana bakıyor. İnenler, bekleyenler... Kimse hareket etmiyor. Ve tren hareket etmeye başlıyor. Çevreme bakıyorum; içerişi bomboş... Vagonun en arkasına gidip cam kenarındaki koltuğa oturuyorum. Gardakiler, gözlerimin içine bakıyorlar. Ben de onlarınkine... İfadesiz bir yüzle... Kafamı cama dayıyor, göz kapaklarımı kapatıyorum. Ağır ağır...

Ellerimi ceplerime sokup, geriye yaslanıyorum. Sağımda ve solumda onlarca insan... Nefes almıyorlar sanki. Ben de öyle... Hiçbir şey hissetmiyorum. Tren garındayım. Neyi beklediğimi bilmiyorum. Nereye gideceğimi de...

siyah bir palto, ellerinde parmaksız eldivenler ve kulağında kulaklık vardı. Çevresinde de onlarca kaset... Uzun uzun izledim onu, yere oturup. Ellerimi yanaklarıma koyarak... Sonra, konuştum onunla. Kendimin bile anlamadığı bir dille... Lafları ağzımda geveledim. O da dinledi

Hiçbir şey olmamış gibi... Sanki orada değilmişim gibi... Çok net hatırlıyorum. Hiçbir şey yapmamıştım. Hiçbir şey... Çakılıp kalmıştım. Nedensizce... Nedeni yoktu; eminim. En az kendime inanmadığım kadar... Eminim.

Ama dedim ya; nedeni o değil. Kendimi kötü hissetmemin... Belki sabah, belki soğuk, belki yalnızlık, belki onun silüeti... Ama o değil.

Ellerimi ceplerime sokup, geriye yaslanıyorum. Sağımda ve solumda onlarca insan... Nefes almıyorlar sanki.

Göz kapaklarımı aralıyorum. Acı çekerek... Bir silüet görüyorum. Ne olduğunu bilmediğim... Simsiyah... Şekilsiz, dağınık, ifadesiz... Benle konuşuyor. Bir şeyler mırıldanıyor. Anlamadığım şeyler... Ona karşılık veriyorum. Ne dediğimi bilmeksizin... Uyuşmuş haldeyim. Uzun uzun konuşuyoruz. Onu anlamaya çalışıyorum. Belki de, o da beni... Sonra, elini omzuma vurup yavaşça doğruluyor. Bir şeyler söylüyor; tekrar. Kalkıp ilerliyor. Diğer vagona doğru... Yerimden kalkmaya çalışıyor, yapamıyorum. Elimi kaldırarak vedalaşıyorum. Vagonun kapısının kapandığını duyuyorum. Gürültülü bir şekilde... Ellerimi avuçlarım açık şekilde koltuğa bırakıyorum. Gücüm yok. Hem de hiç... Tren duruyor. Aniden... Göz kapaklarımı açmaya çalışıyorum. Yeniden... Canım yanıyor. Camdan dışarıya bakıyorum; yerlerde yüzlerce maske var, etrafa saçılmış. Kimi gülümseyen, kimi ağlayan... Yüzlerce maske... Nerede olduğumu anlamak için çevreme bakıyorum. Tek bir tabela bile yok. Trenden çıkıyorum. Maskelere basmamaya çalışarak... Kimse yok; gar bomboş. Tren hareket ediyor, ve gidiyor. Kalakalıyorum. Dengemi yitirmiş bir halde... Hareketsizce... Sonra, banka oturuyor; cebimden kasetlerimi ve kulaklığımı çıkarıyorum. Kasetleri banka dağıtıp içlerinden birini seçerek dinlemeye başlıyorum...

...Ve tekrar tekrar başa sarıyorum. 📧
firat@level.com.tr



Ben Baba Oldum!

Evlendim koca oldum derken, en sonunda baba da oldum. Zaten ilk değişim Bilge'nin bana hamile olduğunu söylemesiyle başlamıştı. Hani şu lisede psikolojiyle ilgili konuları işlerken algıda seçicilik diye bir şey okuruz ya... Hatta üniversitede de Pazarlama derslerinde karşınıza çıkar. İşte o süreci birebir yaşamaya başlıyorsunuz. Bekarken gözleriniz yalnızca güzel kızları seçerken, evlenip eşinizin hamile kaldığını öğrendiğinizde, hamile kadınları fark etmeye başlıyorsunuz. Hatta bir anda etrafta ne kadar çok hamile olduğunu görüyorsunuz. Fakat bebek alışverişi başlayınca, bu defa etrafta belki de hamile sayısından

şikayet etmiyorsunuz. Çünkü o size bir fedakarlık gibi gelmiyor. Onun için her şeyinizi verebileceğinizi hissediyorsunuz.

Daha sonra odaya çıktık ve önce Bilge'yi getirdiler. Narkozun etkisinden kurtulmaya çalışıyordu ama 20 saniye sonra bebeğimiz geldi ve onu Bilge'nin kollarına verdiler; Bilge bebeği gördüğü anda sustu.

Ben olağanüstü durumlarda sakin kalan bir adamımdır. Her şeyin yolunda olup olağanüstü halin bittiği ve herkesin güvende olduğunu bildikten sonra rahatlama sırası bana gelir. İşte o anda da öyle oldu; hiçkırı hiçkırı ağlayıp rahatladım.

Şimdi ellerimde ufak bir kız çocuğu tutuyorum; adı Bahar. Adını daha bekarken koymuştum zaten. Bilge'yle anlaşmıştık, erkek olsa adını o koyacaktı. O benim için kalbimin yarısı. Artık annemi ve babamı da çok daha iyi anlıyorum. İnanın onları tam olarak anlamanın da başka bir yolu yok. Oyun mu? Artık Online bölümünü neden ben yazmıyorum sanıyorsunuz? Artık benim oyunum kustumuk temizlemek, alt değiştirmek, pırpışlamak, gaz çıkartmak ve o bunları her yapışında rahatladığını görüp mutlu olmak. Her fırsatta World of Warcraft ve Fallout 3 oynamaya tabi ki devam diyorum. Ama Bahar büyüyünceye kadar, çok fırsat bulamayacağım da kesin. Bu yüzden oyunları biriktirip "bir başka Bahar" daha gelmeden önce, elimdekini büyütme bakıyorum. 🍀

akmenek@level.com.tr

Artık Online bölümünü neden ben yazmıyorum sanıyorsunuz? Artık benim oyunum kustumuk temizlemek, alt değiştirmek, pırpışlamak, gaz çıkartmak ve o bunları her yapışında rahatladığını görüp mutlu olmak

daha çok bebek arabası olduğunu keşfediyorsunuz. Derken bebek mobilyası seçimi ve bir sürü aksesuar için koşuşturmalar geliyor. Bu arada akrabalarınız hatta anne ve babanız tarafından evlendiğinizde dama atılan pabucunuz (Babam bana evlendikten sonra bana "damat", Bilge'ye ise "kızım" demeye başladı.) bebeğin gelmesiyle beraber hepten damda unutuluyor. Artık tüm hediyeler bebeğe geliyor ve tüm sohbet bebek üzerine oluyor. Bekar arkadaşlarınızdan daha çok yeni bebeği olan arkadaşlarınızla görüşüyorsunuz ve sonra o önemli gün geliyor.

İşte 19 Aralık 2008 saat 08:23> Sabahın köründe (Saat 05:30'du galiba.) hastaneye gidiyoruz. Bilgenin yatması, işlemler falan filan derken odamıza çıkıyoruz. Artık beklemekten başka yapacak bir şey yok. Sonra zaman geliyor ve Bilge'yi sedyeye koyup götürüyorlar. İtiraf ediyorum ki hayatımda bu kadar korktuğum an çok az olmuştur. İnsan evlenince ve sevgilisi artık karısı olunca, ona daha da bağlanıyor. Bilge'ye bir şey olacak diye korkmaya başlıyorum. Tıpkı benim gibi ameliyathane kapısında beklerken, Bilge'nin babası da "kızım kızım" diyip duruyor. Herkes havayı hafifletmeye çalışıyor ama bende görünmeyen, babasında ise açık bir endişe var. Ya Bilge'ye bir şey olursa? Sonra camın arkasındaki paravan açılıyor ve siz kelimelerin bittiği anı yaşıyorsunuz. Kızımı bize gösterdiklerinde, benim için hayat durmuştu. O an benim için karşımda hayattaki en güzel şey duruyordu. Düşünün daha önce hiç görmediğiniz minik bir insan hayatınıza giriyor ve siz onu gördüğünüz anda, onun için ölebileceğinizi hissediyorsunuz.

Hani bazı şeyler vardır, ölüm gibi, kaza gibi kötü şeyler. Bunlar başınıza gelmeden önce nasıl bir şey olduğunu asla anlayamazsınız. İşte doğum ve bir bebek sahibi olmak da öyle bir şey. Başınıza geliyor ve ondan sonra yaptığınız hiçbir fedakarlık için ASLA



Şu ifade ne kadar tatlı değil mi?



İdeal Oyun Ortamı

Oyun severler için ideal bir oyun ortamının nasıl olabileceği konusuna takıldım şu sıralar. Bu konuda eminim çok görüş ve yorum oluşacaktır ama fırsattan istifade, ben yıllardır bir oyun merkezine dönüştürdüğüm evimden küçük örnekler vererek iyi bir oyun cennetinin nasıl görünebileceğini anlatmaya çalışayım...

Bir kere iyi bir oyuncunun evinde olmazsa olmaz detay, dış dünyanın gürültüsünden, patırtısından uzak, aklınızı tamamen oyuna verecek bir ortam sağlanmasıdır. Bu noktada Maslak

Bir kere iyi bir oyuncunun evinde olmazsa olmaz detay, dış dünyanın gürültüsünden, patırtısından uzak, aklınızı tamamen oyuna verecek bir ortam sağlanmasıdır

ormanlarının içindeki av köşkümün, oyun oynamak için ideal bir ev olduğunu söylemeliyim. Hem şehre yakın, hem de şehrin dışında, sessiz ve sakin. Evdeki tek gürültü, Call of Duty oynarken düşman askerleri ile çatışan silah arkadaşlarımla bağırışları ve elbette oyunlardan yükselen silah sesleri oluyor.

Mutfak, vardiyalı olarak iki aşçının çalışmasına uygun biçimde

dizayn edilmiş ve buzdolabı, dünyanın en lezzetli sandviçlerinin, suşilerinin her an hazırlanabileceği şekilde doldurulmuş durumda hazır bekler ki bir oyuncunun ne zaman acıkacağı belli değildir ve elbette oyunu bırakıp da masada uzun uzun yemek yiyecek vakti asla olamaz, dolayısıyla sandviç konusunda uzmanlaşmış aşçılar hayati önem taşır. Elbette aşçılar sizin düzensiz uyku saatlerinize göre yaşamayacakları için -mutfakta 24 saat bir aşçı olacak şekilde- iki veya üç aşçı çalışmayan eve "oyuncu evi" demem bile.

Yatak odası, devasa online oyunlardaki avatarlarınızın uyumadan önce bıraktığınız AFK konumundaki maceralarını izleyebilmeniz için, bilgisayarınıza doğrudan bağlantılı dev LCD ekranlarla dolu olmalı. Uyumadan o sanal dünyayı seyrederek hülyalara dalmak ve uyanırken ilk gördüğün görüntünün, o hayran olduğunuz sanal dünyalar olması, bir oyuncunun hayatına renk katan bir detaydır.

Yüznumara ve lavaboda, oyunlardan kopmamanız için oyun bilgisayarınızın kasası ile -kablosuz bağlantı ile- iletişimde olan mouse, klavye ve bu mekana kadar çektiğiniz dev bir ekran, oyundan kopmamanız için yeterli olacaktır. Klozetin önünde, kablosuz klavyenizi ve mouse'unuzu koyacak ince, şık bir masa yerleştirilmiş olması gerekliliğini söylemiyorum bile.

Son olaraksa salonun, oyuncu evinin en önemli odası olduğunu hatırlatalım. Burada bir veya tercihen birkaç süper oyun PC'si yanında, arada dönüp bakmak isteyeceğiniz kıyırık konsollardan da bulunmalıdır. Ama en önemlisi salonun, oyun ambiyansını tamamlayacak ışık ve dekora sahip olmasıdır. Odanın her detayının uzaktan kumanda ile kontrol edildiği salonun ortasına oyun masanızı yerleştirip, arkaya yatan şezlong formu koltuğunuzda ayaklarınızı uzatıp oyun oynamanın tadını çıkarırken, elbette salonun dört bir köşesinde striptiz yaparak dans eden dar şortlu ve ıslak tişörtlü güzel kızlar da dekorasyonu tamamlayacak en önemli unsurdur. Ya da benim yaptığım gibi, yeni uyanmışsanız hanım kızlarımızdan sağlıklı yaşam felsefeniz gereği aerobik yapmalarını da isteyebilirsiniz elbette. 🍷

cem@level.com.tr





Joystick ve Beyazperde

2009 yılı, sinema sever oyuncular için oldukça iyi geçecek gibi. Bu yıl çıkacak filmlere bakarken oldukça şaşırımdım. Hollywood galiba konu sıkıntısına girmiş. O kadar çok oyun filmi yapılacak ki. Benim oyunlarla pek alakam olmasa da ben bile meraklandım. "Aaa, bunu da yapıyorlarmış" diye şaşırıp kaldım. Daha önce de size oyunların hayal kırıklığı yaratan film

Filmi yapılacak oyunların satış grafiklerine ve devamlılıklarına baktığımızda oldukça yüksek bir hayran kitlesine sahip olduklarını görüyoruz

versiyonlarını yazmıştım. Ama bu sefer sanki daha iyi işler yapılacakmış gibi geliyor bana. Neden dersiniz? Filmi yapılacak oyunların satış grafiklerine ve devamlılıklarına baktığımızda oldukça yüksek bir hayran kitlesine sahip olduklarını görüyoruz. Kaldı ki yönetmenler bu fanatik hayranlardan kötü not almak istemezler. Ayrıca seçilen oyunlara bakınca da ciddi efekt bütçeleri ile gerçekleştirilecek filmler olduklarını görüyoruz. 2009'da beyazperdede neler gösterime girecekmiş, bakalım:

Warcraft> Oyunun ara demolarına bile deli gibi para harcadığı ve milyonlarca kullanıcı olan Warcraft için herhalde The Lord of the Rings'in pabucunu dama atacak bir film yapılır diye düşünüyorum. Çünkü oyunun milyonlarca hayranını üzmeyecek bir film yapmaları gerekiyor bence. Oyunun kendine ait öyle bir atmosferi var ki "bunu nasıl yansıtacaklar acaba" diye de düşünüyorum. Warcraft oynamasam da film çıkar çıkmaz gidip izleyeceğim. Sinemada seyredilmesi gereken bir film olacak bence.

Halo> Bence oyun dünyasının en iyi tasarımlarına sahip oyunlardan biri Halo. Zaten geçtiğimiz sene, oyundaki karakterlerin ve araçların oyuncaklarının yapılması da buna en güzel örnek. Filmde Peter Jackson'ın liderliğindeki bir ekip Microsoft ile ortaklaşa çalışacakmış.

Tekken> Tekken'in oyununun yapılacağını ilk duyduğumda "inşallah bu filmin sonu Street Fighter'a benzemez" diye düşündüm. Yönetmenliğini Dwight H. Little'ın yaptığı film, şu anda post prodüksiyon aşamasındaymış. Filmde birçok iyi filmde rol almış oyuncular var. Hepsini tek tek yazmayayım ama bu sefer güzel bir oyun

adaptasyonu çıkacak galiba.

Prince of Persia> Ubisoft'un Amiga döneminden beri severek oynanılan oyunu Prince of Persia'nın The Sand of Time adlı macerası beyazperdeye aktarılıyor. Film, Jerry Bruckheimer'in ve Disney'in yapımçılığında hazırlanıyor. Filmin 2010 yılında gösterime olasılığı yüksekmiş. Mummy ve Indiana Jones karışımı bir film olacak gibi.

Metal Gear Solid> Gerek grafikleri, gerekse oyun kapakları ile raflarda her zaman sıyrılmayı başarmış olan Metal Solid Gear, sinemada nasıl bir hale bürünecek,

çok merak ediyorum. Filmin yönetmenliğini Kurt Wimmer yapıyor. 2009'un ortalarından sonra film gösterime girecek diye şimdiden konuşuluyor. Bize de bekleyip görmek kalıyor.

2009, benim için seyretmeyi beklediğim filmler yılı olacak gibi. Bakalım ne gibi sürprizler bekliyor bizi? Gelecek ay tekrar bu sayfalarda buluşmak üzere herkese iyi günler diliyorum. Oyunsuz kalmayın, cheat'lerden uzak durun. :)
turbo@level.com.tr
<http://turbo-s2k.deviantart.com>



REM...



iki gece önce Cehennem'i ziyaret ettim. Tam tamına iki gece önce... 48 saat... Yanlış anlamayın; ne Tanrı, ne de melekler zorladı beni. Dedim ya, kendi isteğimle oradaydım... Cehennem; inanın ne rivayet edildiği gibi kızıla boyanmıştı, ne de anlatıldığı gibi sıcaktı. Her yana, nereden geldiğini bilmediğim,

Ne kadar zamandır buradayım bilemiyorum. Ama bu ziyaret hiç bitmesin istiyorum. Cehennemdeyim ve gülümsüyorum. Olacak iş değil...

insanı büyüleyen, hipnotize eden bir koku yayılıyordu. Güller açmıştı



dört bir yanında, kızıl denen meskenin. Ne var ki kokunun kaynağı onlar değildi. Biliyordum...

...Yürümeye başladım, insanoğlunun korktuğu mekanların belki de en alasında; sevinçle, gülümseyerek...

Ölüleri dans ederken gördüm. Huzurluydular, mutluydular... Elimi kaldırarak selam verdim onlara. Gülümseyerek karşılık verdiler bana...

Kafamın içinde, ta derinlerde bir yerlerde sesler dolaniyor. Sanki biri benimle konuşuyor gibi... Bu sesler öylesine derinden geliyor ki anlayamıyorum duyduklarımı ya da duyduğumu sandıklarımı... İlerlemeye devam ediyorum; biraz tedirgin, biraz korkmuş...

Ansızın, gözlerimi çevirdiğim her yerde inanılmaz güzellikte renkler görmeye başlıyorum. Birbiriyle iç içe geçmiş, birbirleriyle sevişen, dans eden renkler... Üzgünüm, bunları size tasvir edemeyeceğim. Çünkü hiçbir dünyevi renkler değiller. Ama bana inanın dostlarım, hepsi her insanın gözlerini yaşartacak kadar güzel. Hatta sizlere bu kadar güzelliğin ve estetiğin, bir fani için fazla olduğunu söylemeliyim. "Söz ettiğim renk cümbüşü, acaba meleklerin kendi aralarında oynadıkları bir oyun muydu" diye düşünmeden edemiyordum... Ya da belki de meleklerin gizli bir lisanı vardı. Birbirleriyle böyle konuşuyor, böyle anlaşıyorlardı. Renklerle, dans eden renklerle...

Ne kadar zamandır buradayım bilemiyorum. Ama bu ziyaret hiç bitmesin istiyorum. Cehennemdeyim ve gülümsüyorum. Olacak iş değil... Kendi kendime,

"bu kadim mekanla ilgili bana anlatılardan tümü yalanmış" diye söylüyordum.

Bir de kafamın içinde duyduğum şu sesler olmasa. Derinden gelen fısıltılar... Yavaş yavaş netleşiyorlar gibi. Ama yine de yetersizler, anlayamıyorum... Fısıltılar, fısıltılar... Derinlerden gelen... Sanki benimle konuşmaya çalışan biri var beynimin içinde...

Yoluma devam ediyordum... Uzaklarda, Cehennem'in başrol oyuncusunu görüyordum. Göz göze geliyoruz ve koşar adımlarla birbirimize doğru ilerliyoruz. Alevden bir etek giymiş, sarılıyor bana, ateşli bir öpücük veriyor ve bir anda kayboluyor. Meğer şeytan bir ilaheymiş...


Peşi sıra, kafamın da içinde yankılanan fısıltılar iyiden iyiye netleşmeye başlıyor. Evet, biri benimle konuşuyor. Bu seslerin gerçekten var olduğuna seviniyordum. Çünkü, aksi taktirde aklımı kaçırdığımı düşünmeye başlayacaktım...

"Kimsin?" diye soracak oluyordum kafamın içindeki fısıltıların sahibine; "Korkma, ilerlemeye devam et, seninle birlikteyim." diyor bana... Kalp atışlarım hızlanıyor, soluk alışverişim düzensiz. Bu durumu fark etmiş olsa gerek ki "fısıldayan", "Yavaş ve derin nefes al." diye ekliyor... Nereye gidiyoruz soruma ise verdiği cevap, "Göreceksin." oluyor. Küçük adımlarla ilerlemeye devam ediyordum. Düşünmeye başlıyorum; neler oluyor, neler oluyor... "Huzurlu ol misafir, düşünme." diye buyuruyor bu kez de fısıltıların sahibi... İrkiliyorum...

Ardından bir anda, kafamdaki seslerin sahibiyle hiç konuşmadığımı fark ediyordum. Düşüncelerimi okuyup beni izlediğini anlamam da hemen arkasından geliyor... Tanrı varmış diyordum kendi kendime. Ve mutlu oluyordum. O'na inanıyordum, O'nu biliyordum. İnancımı seviyorum, "inandığımı" seviyorum...

Sanırım artık sesler, fısıltılar yok oluyor.

Yolun sonuna geldiğimi hissetmeye başlıyorum. Çevreme bakıyorum, renkler solmaya başlıyor. Bir adım atıyorum, her yan simsiyah... Bir adım daha, yine karanlık... Sonra beyaz, bembeyaz... Sonra aydınlık...

Gözlerimi açıyorum, odamdayım. Duvardaki Cehennem tablosuna bakıyorum bir süre... Ve tekrar kapatıyorum gözlerimi... 

doruk@level.com.tr

Not: REM, uyku evrelerinden biridir. Rüyalar genellikle uykunun bu aşamasında görülür.

Not 2: Yazı, 14.01.2009 Çarşamba günü, sabaha karşı 03:50 - 04:07 aralığında kaleme alınmıştır.

Not 3: İsrail Devleti'nin, Gazze'ye düzenlediği hava ve kara operasyonlarını üzümlere seyrediyordum... Allah yardımcın olsun Filistin...



Bir Oda Var, İçinde Biri Var Peki Onun İçinde Ne Var?

İnsan ona uzatıyor ellerini, sonra uzattığı ellere başka eller uzanmışken aniden geri çekiyor uzattığı elleri. Yüzündeki şaşkın ifadeye bakıyor, o sendeliyor, düşmüyor ama anlayamıyor. Ben de anlayamıyorum zaten. Sebepleri gece yatağında uyumadan bütün gece düşünüyorum; neden yaptım, neden yapmadım? Aradan seneler geçiyor ve insan tekrar düşünüyor, "belki yılların birikimi ve farklı bir bakış açısı ile çözerim" diye.

Neden? Neden? Soruların altında takıntılı bir ruh değil, kendini tanıma arzusu yatıyor. Bilinmeyen korkan insan kendini bilemiyorsa, daima yapacağı hareketlere dair kafasında bir soru işareti yatıyor. Kendi hareketlerini önceden kestiremeyen insan nasıl plan yapabilir? Beş sene, 10 sene, 20 sene, 50 sene ve 100 sene sonrası için önüne nasıl bir yol haritası koyabilir ki insan

Tekrarlanan düşünceler, öğrenme şemaları, sorular bir süre sonra insanın beynine kazınıyor

faktörünü çözemedikten sonra!

Hesaba katılması gereken ilk insan faktörü, insanın kendisidir. Bir insan kendini nasıl tanıyabilir ki? Düşündüğü şeyler üzerinde kafa yorarak mı? Hareketlerini sorgulayarak mı? Düşünce ve hareketler dışında ne var? Duygular mı? Bunlar zaten düşünce ve hareketleri etkileyen bir iç mekanizma değil mi? Bedenin kimyasının psikolojik yansımaları üzerinden gider ve duygularımızı analiz edersek ulaştığımız şeyler fiziksel olmaz mı? Fiziksel ve ruhsal olan

şeyleri kesin çizgilerle ayırmak mümkün olmadığı için buna tam anlamıyla doğru demek mümkün değil. Fiziksel reaksiyonlar ve vücut kimyası elektrik sinyalleri yaratıyor. Ruhun ve bedenin kaynaşmasıyla ayakta duran ölümlü bir varlık, bedenini elektrik sinyalleriyle kontrol ediyor. Beden de uğradığı etkilerin sonucunda sinyaller üretiyor. Böylece ruh da bedenin etkilendiği şeylerden etkileniyor. Ruhun ve bedenin elektriği aynı hatlar üzerinden geçiyor. Beyinden tekrar tekrar gelen sinyaller bir süre sonra omurgaya yazılıyor, refleks hareketler haline geliyor. İnsan dans etmeyi, masa tenisi oynamayı, klavyede düşünmeden 10 parmak yazmayı öğreniyor. Tekrarlanan şeyler, düşünülmeden yaşanan hayatın kalıcı parçaları, araçları haline geliyor.

Tekrarlanan düşünceler, öğrenme şemaları, sorular bir süre sonra insanın beynine kazınıyor. Burn-in oluyor. Omurgada olduğu gibi refleks haline geliyor mu acaba? Yaratıcı düşünme merkezi ne derece otomatik pilota bağlıyor? Durup düşünmek, ne yaptığımızın veya yapmadığımızın farkına varabilmek için bu alışkanlıkları ve otomatik pilotu kırmak gerekli değil midir? Kendimi şaşırtan bir hareketle şaşkına dönmem, normalin dışına çıkmam ve düşünmem gerekmiyor mu? Bu içgüdü beni kapılıp gitmekten kurtarmıyor mu? Bir başkasına kapılacakken kendime dönüyorum; onun da ruhu sarsılmış, o da sorulara boğulmuş.

Kendimi anlayabilmek için kendimi kırmam, parçalara bölmem, analiz etmem ve sonra yeniden birleştirmem gerek; diyor bilimsel metod... Doğru bilgeliği de diyor ki kendini parçalara da ayırsan çözemezsin çünkü yeniden birleştirdiğinde ya parça artacak ya da yeni parçalar eklenecek ve sen eskisi gibi çalışmayacak, değişmiş olacaksın. Kendini bir bütün olarak anlamalısın. Ve ben odamda tavana bakıyorum, bütün gece geçmiş gitmiş... Alarm çalıyor; giyinip işe gitme vakti gelmiş. 📧
agungor@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? Kâpiyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

CANIM PLAYSTATION 3'ÜM!

Merhaba sevgili LEVEL ahalisi; Nasılsınız? Ben çok iyiyim. Derginizi beş yıldır eksiksiz alıyorum. (En fazla beş sayı yoktur elimde.) Evimde LEVEL dergilerine ayırdığım bir dolabım bile var.

1. İlk sorum postal ile ilgili. Bazı kişiler "Ben postala geçmeden sorularına geçiyim" diyor. Ama P.O.S.T.A.L.'a çok yazım hatası yapanlar ve çok kısa şeyler yazanlar geçmiyor mu, yoksa ben mi yanlış biliyorum?

Mr. Orange: O değil de neden bazı insanlar P.O.S.T.A.L.'a girmek için bu kadar çaba harcıyor?

Joe: P.O.S.T.A.L. bir vitrin Mr. Orange. Avrupa vitrini...

Mr. Blonde: Postal'a genel olarak Allah'a havale etmek istediğimiz sorular giriyor.

2. Benim oyunlar hakkında uzmanlık alanım PlayStation (özellikle 3) olduğu için eskiden çıkardığımız PlayStation 2

derginizi LEVEL ile birlikte hep alıyordum. Hatta o dergiyi LEVEL'dan biraz daha çok seviyordum. Fiyat biraz fazlaydı ama hep alıyordum. İleride PlayStation 3 dergisi ya da konsollar ile ilgili bir dergi çıkarma ihtimaliniz var mı? (20 YTL olsun; yine de alırım.)

Mr. Pink: Pek güzel olurdu gerçekten. Kim bilir; belki bir gün...

Mr. Orange: Resmi PlayStation 2 Dergisi'ni biz de severek hazırlıyorduk ancak mevcut şartlar, derginin ömrünü kısa tuttu. Yeniden benzer bir konsol dergisi hazırlamak isteriz ancak birçok derginin kapatıldığı bir dönemde hiçbir dergi grubu, piyasaya yeni bir dergi sokmak ve risk almak istemez.

Eddie: Ne günlerdi be...

Joe: Açılın ben Yazı İşleri Müdürü'y(d)üm!

3. Şimdi ben "PlayStation 3 mü, Xbox 360 mı daha iyi?" desem hepimiz "Xbox 360" diyeceksiniz. (Cem Abi hariç; o kesin "PC" der.) Niye "Xbox 360" diyorsunuz? Live dışında nesi daha güzel? Sadece PlayStation 3'e özel yapılmış oyunlar, sadece Xbox 360'a özel yapılmış oyunlardan çok daha iyi. Bir de şimdi PS Home Beta geldi; yakında da tam sürümü gelecek. Ondan sonra da mı "Xbox 360" diyeceksiniz? Lütfen bundan sonra "PlayStation 3" deyin.

(Biraz sinirleniyorum da.)

Mr. Pink: Xbox 360!

Joe: Xbox 360!!!

Mr. Orange: PlayStation 3'e özel oyunların sayısı her geçen gün azalıyor. Öte yandan birçok oyunun Xbox 360 görselliği, PS3 versiyonuna göre daha başarılı. Özellikle anti-aliasing desteği konusunda PS3'ün ciddi bir noksanı var.

Mr. Blonde: PC en iyisi!

Eddie: Doğrudan şaşamam; Xbox 360'a özel olan oyun sayısı daha fazla. Ayrıca teknik bakımdan da Xbox 360 daha önde. En azından Xbox 360'ta oyun oynamak için bir saat kurulum beklemiyorsun.

4. Unreal Tournament 3 hastasıyım ve ayrıca bu oyunu çok iyi oynuyorum (Dünya sıralamasında 130'lardayım.) Galiba sen de çok seviyorsun Tuna Abi? Bir ara senle oynamayı çok isterim. Çok çekışmeli ve zevkli olur. Yalnız ben PlayStation 3'te oynuyorum. Sorun olur mu bilmiyorum. Peki UT4 çıkacak mı, yoksa bu serinin son oyunu mu? Bununla ilgili bir haber var mı?

Mr. Pink: Eğer PS3'te mouse kullanmıyorsan, ben PC'de oynadığım için alınının ortasına roketi basarım! Seni PC kısmına alalım; adil bir müsabaka olsun. UT4

hakkında hiçbir haber yok. Daha dur zaten...

Mr. Blonde: İlk Unreal Tournament'ı yeğlerim.

5. Fallout 3 mü, Far Cry 2 mi alsam diye çok düşünüyordum. Normalde hiç düşünmeden Fallout 3 alırdım ama ben PlayStation 3'te nerdeyse hep online oynadığım için ve Fallout 3'te online mod olmadığından bir türlü karar veremiyordum. Sonunda Fallout 3 aldım. Sizce doğru mu yaptım, yoksa Far Cry 2 mi almalıydım?

Mr. Pink: LittleBigPlanet almalıydın.

Mr. Brown: Doğru yapmışsın.

Mr.White: Süper yapmışsın evladım.

Mr. Orange: Ben olsam Far Cry 2'yi alırdım. Oyunun PC versiyonunu

kısa bir süre oynadım ve oldukça eğlendim.

Mr. Blonde: Hepsini al!

Joe: Pac-Man?

6. Çok eski bir sayınızın konsol ustası bölümünde Tuna Abi "God of War 3'te online mod olacak" yazmıştı. Bu doğru mu? Ben olmasını çok isterim ama "God of War 3'ün online'ı nasıl olabilir ki?!" diye de düşünmüyor değilim?

Mr. Pink: Demek ki bir bildiğim varmı o zamanlar ama şu sıra bu konu hakkında bir açıklama yok. Beklemede kal(alım).

Mr. Orange: Kesin sarhoştur ya da uydurmuştur. (Bu bir temenni de olabilir tabii.)

7. SOCOM'un PlayStation 3'e özel olarak yapılmış kulaklığını almak istiyorum ama ben özellikle oyun içi ses, müzik vs. gibi sesleri vermesini istiyorum. (Evde sesi çok açamıyorum da.) Bu sesleri veriyor mu, yoksa sadece online'daki oyuncularla iletişim kurmaya mı yarıyor sadece?

Mr. Pink: Her türlü sesi veriyor o kulaklık. (Duymak istemediklerini bile...)

Sorularım şimdilik bu kadar. Tuna Abi'nin yazılarında yaptığı bazı esprilere gülmekten dergiyi okuyamıyorum. Cem Abi'den de bir ricam var.

Mr.White: Söyle evladım.

İncelediğin oyunlar her ne kadar kötü olsa ve yazı için verilen sayfa sayısı az olsa bile, oyun ile ilgili çok az olsa da bilgi verirken çok sevindir;

Mr.White: Ekran görüntüleri her şeyi anlatıyordu eminim.

ayrıca artık sen de yeni nesil konsollara geçen iyi olur.

Mr.White: Bana Xbox 360 alacak bir sevgili arıyorum.

Bulunca geçeceğim. Yakında PC'ye güzel oyun çıkmayacak.

Mr.White: PC oyunlarının hiçbir zaman ölmeyeceğine ve daima yeni oyunların, güzel oyunların ilk olarak olmasa bile mutlaka PC için yazılacağına emin ol. Ne zaman

ki geliştirilebilir, esnek, yıllara meydan okuyan konsollar çıkar, o zaman PC'yi tehdit eder.

Yazımı yayımlarsanız çok sevinirim. (Bunca yılın hatırına...) Hepinizi çok seviyorum. Yazım hatası yapmamaya çok özen gösterdim.

Eddie: Teşekkürler; okurlarımızın dilimizi düzgün kullanmaya çalışması bizi mutlu ediyor.

Yaptığınız işi sakın bırakmayın çünkü gerçekten çok iyisiniz. LEVEL dergisi çıktıkça almaya devam edeceğim. Anıl Yuvalı

THE LICH KING

Merhabalar sevgili ve pek sayın LEVEL dergisi sakınleri,

Kendime bu soruyu soruyorum:

"Neden?" Bilgisayar ile ilk tanıştığım yıllarda, arkadaşlarımdan dergi koleksiyonlarına bakıp,"Bu kadarlık kağıt parçasına para verilir mi?!" diyordum. Eee cehalet işte. :)

Demek istediğim; çıkardığınız dergi, üzerimde annemin yaptığı dolmaların verdiği mutluluk hissini veriyor. En azından onun sirke kullandığını öğrendim ama siz ne kullanıyorsunuz bunu yaparken?

Mr. Blonde: Çay, kahve, Word...

LEVEL dergisine bağımlı oldum. Bence bunun sebebi, okuyucuya bir müşteri olarak değil, yeni tanıştığınız bir arkadaş olarak yaklaşmanız.

Mr. Blonde: Yeni tanışmalar çok güzeldir; karşılıklı saygı ve dostluk temennisi vardır. O saygı ve muhabbet devam ederse dostluk da devam eder. Saygı gider yerini lakaytlık alırsa dostluk da biter.

Evet, duygularımı döktüm ortaya; şimdi kahveni içip sorularımı sormak istiyorum.

1. Ben bir World of Warcraft fanatiği-yim.

Mr.White: Eve Online'a beklerim.

Warcraft serisini okudum, oyunlarını bitirdim. (WoW hariç tabii; onun bitmesi imkansız.) Nereden baksanız, 15 yıllık bir efsane Warcraft dünyası. Peki neden hak ettiğini alamıyor? Adamlar

bilmeden yanlışlıkla iki programı üst üste koyup ortaya,"Bak ben MMORPG yaptım; hadi oynayalım" diyerek çıkarıyor ve ortalığı kasıp kavuruyor. Mesela Knight Online'ı ele alalım. Okuduğum okuldakilerin %60'ı bu oyunu yakından takip ediyor. Şansızlığa bakın ki okuldaki tek WoW oyuncusu benim.

Mr.White: Ders de yapıyor musunuz arada?

Neden 15 yıllık Warcraft, credits bölümü kitapçığında sekiz sayfa alan Warcraft, yeni yetmelerin yaptığı (Ağır mı oldu yahu?) oyunlara karşı -en azından Türkiye'de- üstünlük sağlayamıyor?

Mr. Brown: Aslında yanıt çok

açık. Ülkemizde oyun ve yazılım tüketim mantığı hep bedavacılığa dayandığından, internet

üzerinden kredi kartı kullanımı konusunda hala bir güven duygusu

oluşmadığından ve kaliteli online oyun hizmeti konusunda tüketici

kullanım haklarından habersiz olmadığından sen azınlıkta kalıyorsun. Tabii ki arkadaşların

Knight Online oynamayı tercih ediyor da olabilirler. Ama yukarıda

saydıklarım da tercihlerini kuşkusuz etkiliyor. Kaliteli olan hep

daha pahalıdır ve daha az bulunur. Sen kafanı takma, yolundan sapma.

Mr. Blonde: İnsanlar ulaşabildikleri oyunları oynuyorlar. Diğer

etken insanların kendi başlarına oyun araştırıp bulmak yerine

arkadaşlarının ve kitlelerin oynadığı oyunları oynamayı yeğlemesi. İnternet kafede o oyunu

görüp, o oyunu oynuyorlar.

2. Bu yeni ek paket, Wrath of the Lich King, sizce oyuna iyi gitti mi? Bana senaryo biraz çarpıtılmış gibi geldi.

Özellikle, oyun ilk duyurulduğu sırada oyun içi videoda, Arthas'ın Death Knight oluşu bölümü beni gerçekten hayal kırıklığına uğrattı. Siz ne düşünüyorsunuz?

Mr. Brown: E zaten o ilk oyunda da DK'ydı. Ek paket oyun içeriği

olarak bence enfes bir yapım oldu. Oyundaki tüm görevleri

bitirdim ve önümüzdeki aylarda bununla ilgili bir iki şey karalamayı düşünüyorum.

Mr. Blonde: Warcraft 3 oynamış mıydın? Arthas'ın dönüşümü

o oyunda olmuştu, şimdi

Death Knight sınıfının oyuna eklenmesiyle, sınıfın özelliklerini anlatmak ve drama oluşturmak için o oyun içi video eklendi.

3. Sinema dergisi değilsiniz ama 2009'da Warcraft'te Movie'nin çıkacağı dedikodusu doğru mu?

Mr. Pink: Doğru.

Mr. Orange: LEVEL Online'daki

"Gişeyi Sallamaya Aday En İyi 10 Oyun Filmi" dosya konusuna alalım sizi.

4. Sizce hikaye daha ne kadar uzatılabilir? Hayır, Blizzard hayatından memnun. Her ay 10 milyondan fazla kişiden 15 Dolar almak iyi. Ama sizce Lich King'in devriliş, hikayenin mutlu sona ulaşması gerekiyor mu artık?

Mr. Pink: E o zaman ne oynayacağız? The Sims: World of Warcraft mi?

Mr. Brown: Esas oğlan ölürse hikaye biter; olmazzz!

Mr. Blonde: Bu hikaye World of

Warcraft II çıkana kadar bitmez.

6. Sony iki senede, iki farklı PSP modeli çıkardı. Peki oyun firmaları neden PSP için oyun çıkarmıyor? PSP'nin Nintendo DS'ten ne farkı var?

Mr. Pink: Bu sorunun ayısını

Sony, oyun firmalarına da soruyor; "Neden bizim platformumuzu beğenmiyorsunuz?" diye

bağırarak... PSP'ye oyun çıkarmıyor değil ama uzun soluklu ve güzel oyunların sayısı bir hayli düşük

gerçekten.

Mr. Orange: Bence PSP daha çık ve çekici bir tasarıma sahip; ben de anlamıyorum bu durumu.

Mr. Blonde: Sony'nin yapımcılarla ilgili bazı politikaları ve şartları var. Nintendo yuları daha gevşek tutuyor, yapımcılar daha kolay oyun çıkartabiliyor.

7. Sizce gelecekte ne olur? Yani

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Ben bitirmedim; Allah bitirdi."

2. "Kısayolları kullansaydım ben Elif'i geçirdim."

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, Tiglon'dan üç adet orijinal Prince of Persia (PC) kazanacaktır.

tiglon

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Saat 19.15 olmuş. E, ben artık ineyim hacı."

Ali'nin 19.30'da kalkan servise, hava alma amaçlı 15 dakika önceden inmek için her gün, düzenli olarak sarf ettiği replik.

2. "Hocam site ne oldu?"

Firat'ın -yine her gün, düzenli olarak- Şefiğe sorduğu soru.

NOT: Geçen ayki sorularımıza ilk doğru cevap veren okumuz Efe Hepdoğan oldu. Kendisine hediyesi en kısa zamanda yollanacaktır.

➤ PSP'nin ömrü sizce ne kadar kaldı? Uzun vadede grafik olarak olmasa da, oyun sayısı olarak bir değişme olur mu?

Mr. Pink: PSP2'nin hazırlıklarına başladığı söyleniyor. PSP ise yeni oyunlara sahip olmaya devam edecek; o kadar da vahim durumda değil canım!

Mr. Blonde: Aynı boyutlarda laptop gücünde bir cihaz çıktı geçenlerde, 4 GB RAM, Vista kurulu, World of Warcraft çalıştırıyor falan... Hemen koşup CHIP alıyor ve okuyorsun.

Yeterince başını ve sayılarını şişirdim; özür dilerim. Veda zamanı geldi. Sürçülisan ettiysem af ola. Bu mail yayımlanırsa annemin dölmalından üç tencere yollayacağım size.

Mr. Brown: Oyy ne diyorsun; sarma mı? Bekliyoruz.

Mustafa Özkan Çakmak

SORU SORMACA

"Selamlar"

Mr.White: Merhaba. diyerek klasik bir giriş yapmak istemiyorum. (Aslında bu da bir klasik giriş.)

Eddie: Bu kadar sorgulama; sonra kafayı yersin.

Hemen sorunlarıma geçiyorum.

Mr. Blonde: Selamın klasiği olmaz, selam selamdır!

1. Daha yeni PS2 aldım. Hata mı ettim?

Mr. Pink: Kesinlikle hayır. O kadar fazla oyun seçeneğin var ki...

Mr. Orange: Yıllar boyunca biriken büyük bir oyun yelpazesi mevcut; PS2 için hiçbir zaman geç değil. (Yardım kampanyası sloganı gibi oldu.)

Mr. Blonde: Tadını çıkart.

2. "PS2'de oynamadan ölmel!" dediğiniz oyunlar var mı?

Mr. Pink: God of War, Okami, Metal Gear Solid serisi ve elbette Final Fantasy. (Hepsi birden!)

Mr. Orange: ICO, Shadow of the Colossus, Katamari Damacy, We Love Katamari...

Mr. Blonde: PS2'ye özel olmasa da kontrol kolları daha ucuz olduğundan rahatça "Guitar Hero" diyebilirim.

Eddie: Black.

3. Sizin ofis kaç metrekaresine?

Mr. Pink: Kişiden kişiye göre değişiyor. Mr.White: Ortadaki havuzu sayalım mı; saymayalım mı?

Mr. Orange: Zaman zaman birbirimize sesimizi duyuramadığımız kadar büyük.

Mr. Blonde: 1024 x 768.

Joe: 3'e 5.

Eddie: Benim sığabileceğim ve dağıtabileceğim kadar büyük.

Kendimi çok kasıyorum ama daha soru çıkmıyor. Haydi, ay başında görüşürüz. *Uğurcan Kiraz*

EN ÇOK ŞEFİK ABİ'Yİ SEVİYORUM

Mr.White: Önümüzdeki ay promosyonla herkese bir Şefik Abi vereceğiz; kaçırma o zaman.

Mr. Orange: Ben de sizi seviyorum! Joe: Arkadaşlar başlık sonuna yazı yazılmaz! Nasıl dergi bu?!

Merhaba LEVEL; sizi 123'üncü sayınızdaki beri takip ediyorum ve doğumundan beri bilgisayar oynuyorum. (Zaten 11 yaşındayım; haha!)

1. Derginizi okuyor ve gördüğüm her güzel espride iki saat boyunca gülmeye başlıyorum

Mr.White: Kızlar görmesin, gülen erkekleri sevmezler. Ciddi, soğuk ve karizmatik duracaksınız.

Mr. Blonde: Kendin ol, gülmek istiyorsan gül, beğenen beğensin, beğenmeyen canı cehennem. Özgüven kazandırır! ve diğer bir espride de iki saat gülüyorum.

Bu yüzden hiçbir zaman derginizi bitiremiyorum. Buna nasıl bir çare bulabilirim?

Mr. Pink: Dergiye okuma? (Çok yanlış oldu.)

Mr. Orange: Yazıları tersten okursan hiç komik gelmeyecektir; en fazla "kek" esprilerine gülersin.

2. Fallout 3'ü aldım ama oyunun yüklen-

mesi bittiğinde "finishing installation" (Umarım doğru yazmışımdır.) diyor ve görev yöneticisinde "Yanıt vermiyor yazıyor". Bu DVD yüzünden mi; eğer öyleyse bir ara Fallout 3'ü verir misiniz?

Mr. Orange: Fallout 3'ü senin alman, bizim vermizden daha kolay olacaktır.

Mr. Blonde: İngilizce hocan kim bakayım?

3. Sizce konsol almalı mıyım, yoksa PC idare eder mi?

Mr. Pink: Almalısın.

Mr. Orange: "Hayvan gibi" bir sistem toplamadıktan sonra oyun oynamak için en iyi tercih konsoldur.

Mr. Blonde: Ölümine "PC" diyorum! Konsol alacağına 200 Dolarlık bir ekran kartı al, 40 Dolar da RAM'e harca 2 GB daha ekle canavar gibi olsun makinen.

Joe: Kesinlikle öyledir Mr. Blonde. Gerçekten canavar gibi olur; eve gidene kadar ama. Sen bu trafikte eve gidene kadar kedi olur o kedi. Öyle hızlı eskiyor PC. "Mavi ekran"ı saymış mıydım?

4. Sizce bilgisayarımın parçalarını mı değiştireyim, yoksa yeni bilgisayar mı alayım?

Mr. Pink: Bize konfigürasyonunu söylemeden sana bir şey söylememiz hiç doğru olmaz Bartu.

Mr. Orange: O sistem, parçaları değiştirmekle düzelmez; yeni bir sistem al.

5. Bug'lardan nasıl kaçabilirim? Kaçamazsam korsan oyun alayım mı?

Mr. Pink: Bug'lardan kaçamayınca korsan oyunla mı saldıracaksın onlara; anlamadım ki...

Joe: Tam çözüm: Korsan gemisine atla. Yerden pençeyi alıp bileğine tak. Gemiye basan bug'ları öldür. Bu güzel oyunun sonu...

6. Şefik Abi, bana en çok sevdiğin oyunu söyler misin?

Mr. Pink: Söyleme Mr. Orange!

Mr. Orange: Çalışmadığım yerden sormuşsun. Biraz düşünmem lazım. Mr. Blonde: Ben söylüyorum, bağımsız yapımcıların indie oyunlarını sever, bir de İkinci Dünya Savaşı oyunlarına hastadır Şefik.

Eddie: Bir de ICO gibi içinde duygusal öğeler barındıran oyunlar...

Sorularımı yayımlamazsanız da ben sizi hep seviyorum ve seveceğim de. *Bartu Merkan*

YAŞASIN KIZ OKUR!

Selam LEVEL dergisinin yüce insanları, İki yıla yakındır takip ettiğim mükemmel ötesi derginize

Mr.White: Teşekkürler canım. Biz de 10 yıldan fazladır hem eski, hem de yeni okurlarımızın heyecanı ile

yazdık çizdik. bir katkı da benden olsun. Yazacağınız satır sayısından birkaç tane daha azaltmak ve merakımı gidermek amacıyla bu yazıya başlamış bulundum; umarım başımıza meteor düşmez. (Gökyüzünde birkaç ışık gördüm ama neyse.)

Mr. Blonde: Ağzını hayra...

1. Bu dergiye çıkarmak için günde kaç saat ve kaç bardak kahve harcıyorsunuz?

Mr. Pink: Mısal Eddie, artık içtiği 18. kahve de onu ayakta tutmaya yetmeyince kahveleri üstüne boca etmeye başlıyor. Bu da saat ve bardak miktarını saymamızda büyük bir engel.

Mr. Brown: Nescafe bize sponsor olsa ne güzel olur. Zaten karlarımızın %5'i bizden.

Mr. Orange: Ortalama dokuz saat ve üç bardak çay...

Mr. Blonde: Kahve içmekten sıkılınca, kavrulmuş kahve çekirdeği yemeye başlıyorum. Ondandır sıkılınca çikolata ile kaplanmış, kavrulmuş kahve çekirdeği yiyerek kahve içiyorum. Ondandır sıkılınca...

2. Benim oynadığım ilk oyun -hatırladığım kadarıyla- çıktığı zaman oynadığım Diablo'ydu. Sizin gibi nerdeyse -hatta "nerdeyse" fazla- hayatı oyun olan insanların ilk oyunları neydi?

Mr. Pink: Gamewatch'larla oynardım ben.

Mr. Brown: Arcade salonlarından çıkmazdım.

Mr. Orange: Match Day vardı ZX Spectrum'umda...

Mr. Blonde: Gazoz kapaklarıyla oynadığım bir oyun vardı, detaylar net değil.

3. Uzaylılara inanır mısınız?

Joe: Ne iş olur; uzaylılara bana inansın.

Mr. Pink: Meriç kesin inanıyordur.

Mr.White: İnanıyorum ama pek konuşkan olmadıklarımı düşünüyorum. Biraz utangaç da olabilirler.

Mr. Orange: "İnanmıyorum." diyenin alnını karıştırmam!

Mr. Blonde: Dürüst, helal süt emmiş, işinde gücünde bir uzaylıya inanırım.

4. Bu arada, ekran kartımı değiştirmek istiyorum (Şu anki GeForce 8500 GT) hangi ekran kartı ve ona bağlı olarak hangi anakartı almam uygun olur ve ayıp olmaz?

Mr. Orange: Hemen recep@level.com.tr adresine bir mail...

5. Diablo 3 tamı tamına hangi gün, saat ve saniyede çıkacak acaba?

Mr. Pink: 2012. Marduk'la birlikte geliyor.

HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöret, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!

Mr. Orange: Bence 2009'un sonunda gelir.

Joe: Beş vakte kadar...

6. BioShock'u abim kurup ilk bana oynattığında her yaratık çıkan sahnede "Bak o da seni yiyecek" diyerek oyundan soğutmuştu beni. Aynıısının BioShock 2'de olmamasını umarak oyunun çıkış tarihi hakkında bir bilginiz olup olmadığını sorarım.

Mr. Orange: Oyun için bir tanıtım videosu yayınlandı ama daha fazla bilgi verilmedi.

Mr. Blonde: Heyecanla bekliyoruz, ofiste herkes hastası.

7. Aranızda Ejderha Mızrağı, Unutulmuş Diyarlar, Ölüm Kapısı ya da buna benzer bir fantastik kitap serisi okuyan var mı? (Ben şahsen Ejderha Mızrağı'na bayılırım da merak ettim.)

Mr. Pink: Ejderha Mızrağı bir kitap serisi olmuyor aslında. Yani her Ejderha Mızrağı kitabını okuyan birini pek zor bulursun aramızdan.

Mr. Blonde: Bu konuda en yetkin kişi.

Değil mi

Mr. Blonde?

Mr. Brown: Mr. Pink doğru diyor ama ben seni anlamadım. "Tüm kitapları okudum" diyebilirim Ayrıca sana Gedik Savaşları'nı tavsiye ederim.

Mr. Orange: Kara Kule'yi okumuştum; sayılır mı?

Mr. Blonde: İçim geçmiş

Mr. Pink: Ejderha

Mızrağı kitaplarından bol bol okudum, masaüstünde de oynadım. En son Metucon 08'de ikinci gün arkadaşımın oynattığı Dragonlance oyununda çok eğlenmiştik, efsane oldu o oyun. Ölüm Kapısı serisini okumadım ancak Forgotten Realms serisinden kitaplar okudum. Setting bilgim romanlardan çok masaüstü oyun tecrübelerine dayanıyor. Faerun'da, daha net olmak gerekirse Baldur's Gate şehrinde büyücü karakterim Aleister ShadowRaven ile, kötü bir büyücüyü öldürüp kulesine sahip olmuştum.

8. En sevdiğiniz RPG oyunu hangisi?

Joe: Çok fazla RPG oyunu sevmem ama Baldur's Gate iyidir; oynamışlığım vardır. Ayrıca BioShock'u da unutmayalım; çok güçlü RPG özelliklerine sahip.

Mr. Pink: Final Fantasy! (Ben de benden sıkıldım; haklısınız.)

Mr. Brown: Oblivion.

Mr. Blonde: Planescape Torment.

9. Dungeon Siege 2 benim en sevdiğim oyunlardan biri ama o oyunu hiçbir yerde bulamamak gibi bir sorunum var. Bu oyunu nereden bulabilirim?

Mr. Pink: Biz yakında tam sürüm olarak veririz; sen merak etme.

Mr. Brown: Aaa süper fikir.

10. Çok çalışıyorsunuz; kendinizi ödüllendirdiğiniz oluyor mu? Ufak kaplı partiler ya da en azından koca bir paket çikolata?

Joe: Valla Eddie sürekli olarak çikolata vb. ürünler tükettiği için "tatlı içerikli hediye" konusunda kurşun geçirmez bir yeleğe sahip. O yüzden ona işlemiyor çikolata

folan. Onun dışında, dergi sonlarında bir Taksim yaparız genelde. İlk "meyve suyu"nda da (How I Met Your Mother hesabı, sansürlü kelime) dağılırız. O kadar yorgunluğun üstüne meyve suyu çarpıyor tabii ki.

Mr. Pink: Eddie saçını boyuyor hemen.

Mr. Brown: Derginin bitmiş olması en büyük ödül.

Düşünsene, yoktan bir dergi yaratıyorsunuz.

Mr. Orange: Kendimi eve kapatıyor ve bir sonraki dergi için çalışmaya başlayana kadar kendimle baş başa kalmak istiyorum.

Mr. Blonde: Yeni sayı toplantısında çikolatanın olası her formuyla bütünleşiyoruz.

Eddie: Sınırsız uyku ve yemekle ödüllendiriyorum kendimi. Ve evet; saçımı boyuyorum bir de.

Şimdiden sorularına cevap verme olasılığınız için teşekkür ederim. Mektubumu Kryn'n'den sevgiler sunarak bitiriyorum.

Eddie: Ben sana özel olarak teşekkür ediyorum. Dışı bir okurdan mail almak beni çok duygulandırdı. Umarım Alev'lerin sayısı artar.

Ayrıca sevgilim Tayhan'ı çok ama çok sevdiğimi de buradan söylemek istiyorum, eğer sizin için bir mahsuru yoksa. Umarım bana gıcıklık olsun diye bu ay derginizi almazlık yapmaz; eğer yaparsa bir dergi eksik satmanıza neden olduğum için özür diler, tekrar sevgilerimi sunarım. Bu arada mutlu ve bol gülüncüklü senelere!

Alev Ecevitoglu

LEVEL'İM, LEVEL'SİN LEVEL...

Merhaba çok değerli LEVEL çalışanları, Nasılsınız?

Mr.White: İyiyiz canım. Umarım iyisinizdir. Neyse, fazla uzatmayıp sorularına geçiyorum.

1. Üç ay önce verdiğiniz FlatOut çok güzeldi, teşekkürler fakat Ultimate Carnage'i piyasada bulamadım. Bu oyun Türkiye'de yok mu?

Mr. Orange: Bu ay FlatOut 2'yi veriyoruz; olur mu?

Mr. Blonde: İyi eğlenceler.

2. Derginiz gerçekten harika.

Mr.White: Sensin harika. Yapılan espriler olsun, derginin formatı olsun... Sakın değiştirmeyin bu formatı. Tek kelimeyle mükemmelsiniz.

Mr. Orange: Olur.

Mr. Blonde: Biz değişiyoruz, siz değişiyorsunuz ama beraber değiştiğimiz hiçbir şey değişmiyormuş gibi geliyor insana bazen...

3. Bence Far Cry 2'ye ve Fallout 3'e çok büyük haksızlık ediliyor. Hani Far Cry 2 neyse de... Günahlarını alıyorlar gariplerimin...

Mr. Orange: Far Cry 2, teknik açıdan Fallout 3'ten çok daha başarılı ama Fallout 3'ün de bir geçmişi ve atmosfer basıncı var.

Mr. Blonde: Far Cry 2 düz FPS değil, eşyalar bozuluyor, pusuya düşüyorsun, taktik yapmak gerekiyor filan. Eksikleri var, çok yüksek not hak etmiyor ama yine de oldukça eğlenceli bir oyun.

Bir oyunun eğlenceli olması için 100 alması gerektiği fikrini insanlar kafasından çıkartın!

Benim için 70 üzeri alan bir oyun alınıp eğlenilerek oynanır.

Fallout 3'ün içeriği ise inanılmaz zengin, bu kadar dolu dolu bir oyun çok nadir bulunur. Bunu keşfetmek için de oyunu ciddi uzun süre oynamak gerekiyor ve o zaman insan bu oyunu bir daha elinden bırakamıyor.

4. Ne olur bu ekibi değiştirmeyin.

Fırat Abi,

Joe: Buyrun benim.

Ali Abi,

Mr. Blonde: Sağ olası.

Şefik Abi,

Mr. Orange: Burda!

Cem Abi,

Mr.White: Efendim canım.

ve Elif Abila.

Eddie: Pick meee!

Burak Abi'yi de unutmayalım.

Mr. Pink: Bayağı bayağı beni sallamıyorsun. Alındım şu an.

Mr. Brown: Beni de son anda hatırladığın için teşekkür ederim. 12 yıldır bu piyasada çalışıyorum, sağ ol be.

5. Mirror's Edge ve Burnout Paradise: The Ultimate Box müthiş gözüküyor. Bu ikisi Şubat'a kadar PC için piyasada olur, değil mi? Sizin görüşleriniz nelerdir?

Mr. Orange: Mirror's Edge geçen ay piyasaya çıktı zaten; Burnout Paradise ise bu ayın ilk günlerinde piyasada olacak.

Eddie: En iyi arkadaşım Faith...

Joe: Bırak şimdi; az saydırmadın kıza... Şimdi "en iyi arkadaşım Faith" oldu, değil mi? Peh...

6. Son olarak, gelecek ay, 2004'de piyasaya sürülen XIII'i verirsiniz dünyanın en mutlu insanı olurum.

Mr. Orange: Güzel oyundu; inşallah.

Unutmadan; Burak Abi, bebeğin hayırlı olsun. İyi çalışmalar.

Mr. Brown: Buradan tek kutlayan

sen oldun. Çok teşekkür ederim.

Oğuzhan İlaslan

P.O.S.T.A.L*

Noktasına dokunmadan...

Ben sizin gibi editörleri çok görmek istiyorum bir fuarda hepinizi (şefik akçoç - tuna şentuna - ali güngör - burak akmenek - cem şancı ve tabiki de elif kaya) görmek istiyorum hangi fuarda sizi görebilirim

Tolga Çavuşlar

Her şey iyi, güzel, hoş da Elif Kaya kim?

Sela lewel gazetesi

Geçen ay mnyaktı olum.Bide crsis vrseniz, snra pes 2008 , g.t.a. 4 ; Lary .ama arasıra çöle güzl miss gibi sıcacık erotik oyunlar da koysanız süper olurdu valla.Ara sıra da hentai , anime felan verseniz süper olur haa bide Hellsing die bi aniyme var manyak bişi böle silhlar var bi ateş edio herfin kafası felan uçuo . Nese hayırlı işler svgele lewl gastesi.

Alperen

Birileri niyeti fena bozmuş. (Ele güne rezil olma diye soyadını yazmadık.)

Bir yerde okudum ekranın içindeki sıvı cilde temas etmemeliymiş doğru mu bu (akar makar bide)?

Gökтуğ Değeroğlu

Ekranın içinde kezzap var; Freddy Kruger'ın yüzü nasıl öyle oldu sanıyorsun...

6)Bir daha ki sayınızda Mirror's Edge'i verirsiniz bütün okurlarınız çok mutlu olur! :D

7)Ya da Mirror's Edge yerine 4 GB'lık Ram de verebilirsiniz.

Burak Taban

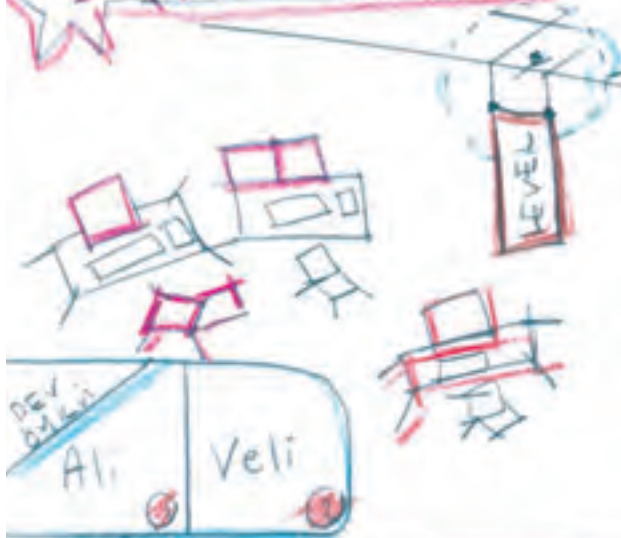
Tamam; gelecek ay 4 GB RAM vereceğiz. 5000 basılı 100000 satacağız.

Ofiste Bu Ay



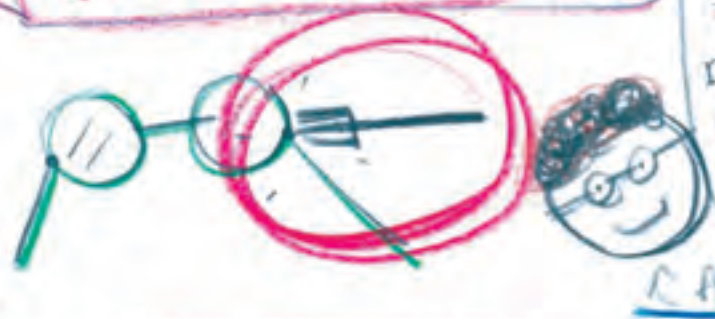
Ofiste Bu Ay, gatal (plastik bir katal) krallığını ilan etti. Şirket'in ofise gelen yemeklerdeki servislerden alındığı bu plastik satalın hangi plase yaradığına gelin, yakından bakalım. Gelin. Ağlum gel!!!

1 FLAMA ASMA



Evet sevgili kızucuklarım, plastik satalın ilk işlevi flama asma. Dilerseniz bunun nasıl yapıldığını Şekle Usta'nın ağzından dinleyelim. Valla şimdi, satalı koydum, oldu! Tepektekler Şekle Usta.

2 GÖZLÜK TAMİRİME



Plastik satalın bir diğer işlevi ise gözlük tamiri etmek. Dilerseniz gelin, bir gözlüğü plastik bir satalla nasıl tamiri ettiğini Ali Babu'dan dinleyelim. "Valla... Terzi kink Ali"

3 YEMEK YEME (YOK ARTIK!)



Ve son olarak Elif Akca tarafında deneyimler geçirilecek ve kimse siz çocukların yemeklerini ellerinden alıp hayırsız bir iş için kullanmaması amaçlanan "Plastik Satalla Yemek Projesi". Söz Elif'te. "Günümüzün"



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX
KILLZONE 2 / THE SIMS 3

İNCELEME

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN™

NE OLUR BİZİ ALMA!

SONRAKİ LEVEL

1 MART'TA BAYİLERDE

CENK & ERDEM

MÜEBBET

MUHAABBET

ISINMA ÇE TLER

Susun. Sessizce ve not olarak okuyun.

Hava ile ısınma:

Yazın kullanılan bir ısınma türüdür. Açık havada mayo ile yapılır. Kapalı yerlerde günlük kıyafetlerle yapılanı da vardır ki ona terleme denir.

Su ile ısınma:

Banyo sırasında sıcak suyun açılması ile gerçekleşir. Çok üşüyen vakalarda haşlanma görülür. Niye? Çünkü sıcak su fazla açarlar. Bunu da açıklattınız bana embesiller sizi... Musluklarda mavi renk soğuğa, kırmızı renk de sıcaklığa dalalettir. Musluklar sağa çevrilerek kapanır sola çevrilerek açılır. Musluğu devamlı açıp kapamak suretiyle biraz ısınmak mümkündür ama o hareket ile ısınmanın konusudur.

Hareket ile ısınma:

Kişiyi yordduğu için pek tercih edilmez. Donarız daha iyi.

Gaz ile ısınma:

Gazı açıp koklamak suretiyle ısınmaya çalışmaktır. İki üç dakika kokladıktan sonra kişi sadece ısındığını düşünmekle kalmaz, uçtuğunu kedi olduğunu, etrafta yeşil terliklerin koştüğünü filan da görür. İlginç bir metoddur.

Katı ile ısınma:

Madem sıvı, gaz filan var katıyı da yazalım. Kişinin katı

maddelere bakarak ısınmaya çalışmasıdır. Genelde madde bağımlılarında görülür. Madde bağımlıları bir madde gördüklerinde çok seven tiplerdir. Masalarıyla evlenenleri, tencereleriyle aşk yaşayanları bulunur. Erdem bey bir madde bağımlısıdır ama hangi madde söylemem.

Tezek ile ısınma:

Kişinin üşüyorum diyen arkadaşının suratına tezek, at pisliği filan sürmesiyle gerçekleşir. Kokulu ve zorlu bir yolculuktur.

Elektrikle ısınma:

Elektrik sobası denen garip bir icat içerisinde elektrikli yakmak suretiyle vuku bulur. Elektrik gözle görülmediği için kişi sayaca bakar ve gelecek olan faturanın heyecanı ile ısınır. Bir arkadaşınıza para verip ısınma ile aynı sisteme dahildir. İlginçtir. İşte böyle çocuklar. Sonuçta ısınmak kişinin içindedir. Üşüyen birini ısınmaya teşvik etmek abestir. Gidin şimdi.



ERDEM AMCANIZIN YAZDIKLARI:

BLACK CENK

- Cenk Bey köpek!
- Evet Erdem Bey benim.
- Yapmayın. Kendinize böyle şeyler kondurmayın. Ağlatacaksınız beni.
- Zırlamayın Erdem Bey. Sınırlenebilirim bilirsiniz.
- Bilirim. Sınırlenebilirsiniz. Ama niye kendinize ...
- Erdem Bey köpek benim anlamında söyledim.
- Tamam işte. Ben de onu diyorum. Siz bence çok saygıdeğer bir insansınız.
- Erdem Bey saçmalamıyorsunuz...
- Ama gerçekten öyle Cenk Bey bakın ağğğ ağğğğ!
- Ağlamayın Erdem Bey. Bu köpek benim.
- HIARGHĞĞĞĞğğğğğğğğğğğ!
- Aaaarghğğğğğğ! ERDEM BEY BEN KÖPEK DEĞİLİM, BU BENİM KÖPEĞİİİİİİİİİİİİ!
-
- Oh be! Saatlerdir bir şeyi anlamadınız.
- Ama Cenk Bey...
- Susun!.. Bu güzel hayvan benim.
- Haaarghğğğğğğ!!

- Üfffff!

BELGE SELİ

- Merhaba sevgili okurlarımız. Bu ay sizlere son derece önemli bir konduğumuzu takdim edeceğim: Sevgili Cenk Bey.
- Benden bahsediyorsunuz ama belgeniz var mı?
- Hoşgeldiniz Cenk Bey.
- Siz karışmayın.
- Cenk Bey, konumuz belgeler ve belge ile konuşma olayı ki siz sanırım belgeye dayalı konuşma tekniğinin bulucusu ve kurucususunuz.
- Bu söyleminiz iyi güzel de belgeniz var mı?
- Ben elektrik saatini üzerime geçirme belgesini göstermek istiyorum Cenk Bey. Bu belgeye göre bundan sonra elektrik faturası benim ismime gelecek.
- Saçmalamayın Erdem Bey. Bir iddiada bulunuyorsanız, iddianızla ilgili belgeyi göstermelisiniz.
- Yanı bu olmaz mı?
- Olmaz.
- O zaman elektrik fatrasıyla ilgili bir

konuşma yapsam?

- Geçti artık Erdem Bey. Sallapati sizi.
- Cenk Bey, belge ile konuşma tekniğini ne zamandır kullanıyorsunuz.
- Bir şey söylememe gerek yok Erdem Bey. İşte belgesi.
- Hmm. Nüfus kağırdınızın fotokopisi. Gerçekten bu tekniği iyi biliyorsunuz. Peki bu kadar belgeyi nereden buluyorsunuz? Örneğin sürekli yanınızda nüfus cızdan fotokopisi taşıyor musunuz?
- Buyrun!
- Aaaa! Yine belgeyle karşılık verdiniz. Hem de ceketinizin kuru temizleme fişi ve hemen yanında yıkanmış nüfus cızdan fotokopileri. Peki herşey bir belge midir sizce?
- Hayat bir belgedir Erdem Bey. Eğer bu söylemim için de belge isterseniz gösterebilirim.
- Yok sağolun Cenk Bey. Yeterince belge getirmişsiniz zaten.
- Oh! Sayenizde ilk kez belgeye dayandırmadığım bir söz söylemiş oldum ama belgesini istemediğiniz için son anda yırttum.

- Siz öyle sanın Cenk Bey. Buyrun.
- Nedir bu?
- Bu ayki Level dergisi.
- Ama bu söylediklerim burada aynen yazıyor.
- İşte belge böyle olur Cenk Bey. İlk belgeye dayalı olmayan konuşmanın belgesi.
- Hayıııııııı.
- Bağırmanın!



ASLA İŞSİZ KALMAYACAKSINIZ!

Geleceğinize
Bilişim Teknolojilerinde
yatırım yapın.

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin,
uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları
alarak iş dünyasının tercihi siz olun.

259 TL'den
başlayan
taksitlerle!

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web ve Grafik Tasarımcılığı
- ↳ Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- ↳ AutoCAD, 3DS Max, VRay, Revit,
Archicad, Inventor ve Rhino

444 33 30

www.bilgeadam.com

BilgeAdam

Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner

Learning Solutions

CISCO SYSTEMS
NETWORKING
ACADEMY

Authorized
Training Center

hp
invent

symantec.

Adobe
AUTHORIZED
Training Center

Apple
Authorized
Training Center

Autodesk
Authorized Training Center

Google
AdWords

LOGO
SİSLEM VE MUHASEBE

İSTANBUL

Bakırköy Ebuuziyya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altiyol | Kadıköy Halitağa | Kozyatağı | Taksim

ANKARA

Bilkent Plaza | Kızılay

**En yeni
elektronik
ürünler 1
numaradan
alınır**

Türkiye'de 8 yerde

**Çalışma saatleri:
Pazartesi - Pazar: 10.00 - 22.00**

www.mediamarkt.com.tr

MediaMarkt®

PLAZMA/LCD • BİLGİSAYAR • HİFİ • DVD/CD • TELEKOM • FOTO • EV ALETLERİ