

MAGAZİN
YAKON PİRLİ

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ!



LEVEL

THE BARBARIAN

GER
DÖNDÜ...

AGE OF
CONAN

2 TAMSÜRÜM
BRÜTAL LEGEND
ALIENS: COLONIAL
MARINES
OYUN DÜNYASINDAKİ
İNŞANLIK AYIPLARI
GCII: TWILIGHT
OF THE ARNOR
CON: PRINCE CASPIAN
OYUNCULUĞUN
ÇARPIK EVRİMİ
EN ATEŞLİ GPU'LAR
GTAIV REHBERİ
NEBİL EVREN &
BARIŞ KUYUCU,
RÖPORTAJI



ASUS
Rock Solid · Heart Touching

16:10 22" Geniş Ekran

15W Subwoofer

PC ve Video Oyunları İçin Yaratılmış Güçlü Geniş Ekran

www.asus.com.tr



Sert **Oyuncuların** Rüya Monitörü

PG221



1.3 Mega-pixel
Webcam (dönenbilir)



ASUS Power Bass
System (15W)



Farklı Multimedya
Girişleri



Akıllı LED
Sensör Kontrolü



Light-in-Motion
Senaryo Aydınlatma
Efektleri

HAZİRAN 2008, SAYI 137

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Furkan Faruk Akinci faruk@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 mcavardar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

All Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygun erdemencen@level.com.tr

Hasan Başaran hbasarcan@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gordanabi@level.com.tr

Legolo 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 Baltuş recep@level.com.tr

Tunc Dindas turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Oncel oncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

İzmir Temsilci: Ziyнет Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkıن

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Zuhal Söylemez, zsoylemez@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirimoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisi Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

Dağıtım: Yatas A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

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.

EDITÖRDEN

"Katılımınız için teşekkürler"

Matbaanın ıcatından beri kural aynıdır; gazeteci / editör yayınlar; okur, okur. Paylaşır... Bu, paylaşımın en yalın halidir. Ya da en mesafeli hali... Ama bir kural daha vardır: Ne zaman ki işi icra edenler ile okurlar etkileşime geçer, o zaman iş daha keyifli bir hal alır.

Neyse ki sizle "mesafe" gibi bir problemimiz yok; hem telefonla konuşuyor, hem mail'leşiyor, hem de yüzüze görüşüyoruz. Kısacası, mesafe tanımıyoruz. Bize fikirlerinizi paylaşıyorsunuz. Ara ara... Hatta zaman zaman, bizim yerimiz LEVEL'ı* siz çıkarıyorsunuz. Ama aramızdaki etkileşimi artırmak istiyoruz. İşte bu yüzden, anketimize katılmanız istiyoruz. Nasıl mı?

İki seçenek var: LEVEL DVD ya da LEVEL Online... LEVEL DVD'sini sisteme taktiktan sonra çıkan menüden anketi seçebilir ya da www.level.com.tr adresinden LEVEL Online'ı ziyaret edebilirsiniz. Seçim sizin...

Fikirleriniz bizim için önemli. En az sizin için olduğu kadar...

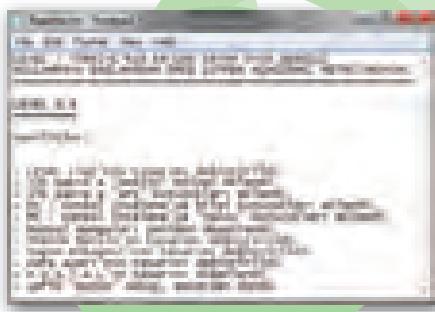
Ve bir diğer konu: Adventure Soul... Son birkaç aydır LEVEL DVD'sinin içinde gizlice yolculuk eden Adventure Soul, can çekişen adventure oyunlarına hayat veren, "ruh katan" mükemmel bir "PDF dergi". Adventure Soul'un eşine, benzerine rastlamak zor. Aynı adventure oyunları gibi... Dergide yeni çıkan adventure oyunları, eski adventure oyunları, adventure oyunlarının tam çözümleri ve fazla yer alıyor.

Adventure Soul, her ay bizle, LEVEL'la... Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi ile...

* LEVEL Okur Özel

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



KAPAK NASIL YAPILDЫ?

"Age of Conan" ismi bize tek bir şey çağrıştırıyor: Conan ve çizgi romanlarımız... Çocukluğumuzu içeriine hapsettiğimiz sarı sayfalar... Rengarenk kapaklar, özel fontlar, elle çizilen logolar ve tarifi imkansız bir koku... Aynı nesle ait olan hemen hemen herkes ruhunu satmışır; Conan'a, Zagor'a, Spider-Man'a ya da Red-Kit'e. Haliyle, konu "Conan" ya da herhangi bir çizgi roman olunca zihnimizde şimşekler çıktı. Ve ne yaptık, ne ettik, geçen ay olduğu gibi bu ay da koleksiyonluk bir kapak hazırladık. Nasıl mı?

Lombak Dergisi'nden tanıdığınız Kaan -namıdiğer Sadece Kaan- sağı olsun, bizle irtibata geçti. Kafasında LEVEL için bir şeyler yapmak varmış. "Tamam" dedik, "Mutlu oluruz." Kaan, tam tek sayfalık bir köşe çizmeye hazırlanırken Age of Conan çıktı ortaya. Dedi ki "Bizim için kapağı tekrar çizer misin?". Kabul etti ve Conan'ın üç parçadan oluşan ve 1997 yılında yayınlanan özel çizgi roman serisinin ilk sayısını tekrar çizdi; Conan'a tekrar hayat verdi. Yine Lombak Dergisi'nden Serdar, çizimi renklendirdi. Görsel Yönetmen'imiz Murat, kapağı düzlenledi.

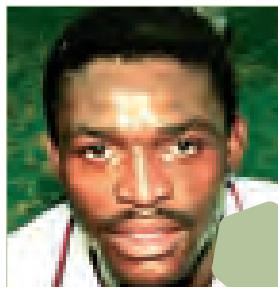
Bu süreç hem Kaan, hem Serdar, hem de bizim için adeta doğum sancısı gibiydi. Günlerce kapak üstüne kafa patlattık ve uykusuz kaldık. Hatta bir ara, bizden habersiz ofise gelen Kaan, kafasını girişten uzatır uzatmaz Faruk onu zombi sanıp headshot'la indirdi. Neyse ki o bir zombiydi. Ya da, hayır; o, gelmiş geçmiş en kötü kelime esprisine adını veren Kaan the Barbarian'dı.

Sonuçta, her şeye dealdi. Patlayan kafalara, uykusuzluğa, Kaan the Barbarian esprisine... Ve sadece LEVEL'la elde edebileceğiniz ve orijinal sayı hariç, LEVEL'in dışında hiçbir yerde bulamayacağınız eşsiz bir kapak çıktı ortaya...

Kaan'a, Serdar'a, Murat'a ve fikir aşamasında yardımını esirgemeyen ve MSN konferansında bizi ikonlara boğan Tunç'a binlerce kez teşekkürler...



- 💡 Şu ana kadar oynadığın oyunlar arasında en başarısız olduğun oyun hangisi?
- 💡 Oyun hayatına hangi oyunla başladın?

**Legoel Odaburda**

💡 Johannesburg'daki bir arcade salonunda, Snow Bros oynamaya çalışıp herkese rezil olmuşum. Çok fenaydi. Jetonu attıktan sonra 20 saniye içinde tüm haklarını bitirmiştüm. Çevremdeki küçük çocukların bile gülmüşerdi; ben de kızıp omzuma asılı olan kramponlarımı kafalarına geçirmiştim.

💡 Ben oyun oynamaya çok geç bir yaşta başladım. Bizim oralarda video oyunları adına pek bir şey yoktu; boş zamanımızda kaplanlara yem olmamaya çalıştık. (Şaka değil!)

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.

**Furkan Faruk Akinci**

💡 ister inanın, ister inanmayın ama ben, oynadığım tüm oyunları -hile yapmaksızın- bitirmiş olan bir oyuncuyum. Ne kadar zorlanırsam zorlanıyorum... Ne var ki yarıyı bırakğıım; beni kasan ve geren tek bir oyun var: Metroid Prime. Son boss savaşını 20 deneme de geçmemeyince oyunu bir köşeye fırlatmıştım.

💡 Amcamın ofis bilgisayarında Pac-Man oynayarak... Ha, bir de gamewatch'lar var tabii ki.

**Ufuk Ozden**

💡 Burnout serisinin tüm oyunları... Saatte 300+ km ile ilerlerken kaza yaptığımı ancak birkaç saniye sonra fark edebiliyorum. Sadece en kadim dostum olan Sercan'ın yanında utanmadan oynayabiliyorum Burnout'u.

💡 Bir tür gamewatch'da oynadığım, sadece sağa ve sola hareket ederek yukarıdan düşen şeyleri topladığım aptal bir oyun... Ama o zamanlar oyunun aptal olduğunu düşünmüyordum. 1000 puana ulaşlığım zaman çalan melodi hala kulaklarımında yankılanır.

**Elif Akça**

💡 Tüm dövüş oyunları her zaman kabusum olmuştur zira tuş kombinasyonları yüzünden "şasık ördek yavrusu"na dönerim her zaman. Blok tuşunun yerini hiçbir zaman hatırlayamam.

💡Çoğu kişi oyun hayatına Spectrum ya da benzeri oyun konsolları ile başlıyor olsa da ben ilk olarak, altı yaşındayken Amiga 500 Plus ile tanıştım ve ilk oynadığım oyun Kick-Off 2'ydı. (Ne hikmetse birkaç yıl sonra Atari 2600'e sardım ve Amiga'ımı bir süre ihmal ettim.)

**Tuna Şentuna**

💡 Bir "kız oyunu" veya "Uzak Doğu oyunu" olduğunu inandığım Lumines ve türevi oyumlarda kesinlikle başarılı olamıyorum. Ben 10.000 puandayken, bir başka arkadaşım 200.000 puana ulaşmış oluyor; o derece...

💡 Oyun hayatıma King, Yanık ve Poker gibi ıskambil oyunlarıyla başladım. Herkesin kundakta, beşikte, babasının omzunda çocukluk fotoğrafları varken, benim hep yeşil örtülü masaların kucakında fotoğraflarım var.

**Ercan Uğurlu**

💡 Vallahi adını duyduğum zaman sesimi soluğu kesecek, "Kimse bana o oyunla ilgili bir şey sormasın" diye dua ettiğim bir oyun yok sanırmı. Ama kamera açılmasına bir türlü alışmadığım için ne yazık ki Resident Evil ve Silent Hill gibi iki muhteşem seride isınamamışdım.

💡 Commodore 64 ile oyun dünyasına adım attım ama hangi oyun ile olduğunu hatırlamıyorum simdi. Fakat o yillardan hafızama kazınan bir isim var ki o ismi asla unutamam: Contra.

LEVEL Ödülleri**Altın**

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

**Gümüş**

(9 - 9,4) "Yok ya, bu oyuna 10 vermemeliyim" 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"nün Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'da yayımlandığı, ikincisi ise oyunun yeni ekran görüntülerinin / yeni bilgilerinin yine Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'da yayımlandığı.

**Denedik**

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.

**Tam Sürüm**

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

Bir Bakışta 136. Sayı**PUAN****9,7**

Crisis Core: Final Fantasy VII> Önceki ay God of War: Chains of Olympus, geçen ay Crisis Core... PSP, PC'yi ve diğer konsolları iki aydır alt ediyor. Hoş, biz ilk sırada GTA IV'ün olmasını istedik ama kader, kismet ite...

8,5

Gran Turismo 5: Prologue> Gran Turismo 5'e bizi hazırlamak için piyasaya sürülen Gran Turismo 5: Prologue, 2008'in sonuna kadar dayanabileceğini söyleyerek kadar iyi bir yapım.

8

Grand Theft Auto IV> En çok hayalini kurduğumuz oyumlardan biriydi GTA IV ancak beklediğimiz devrimsel yeniliklerin yerinde koca bir "hiç" yattı. Haliyle biz de hayallerimizi bir sonraki bahara erteledik.

8

Sherlock Holmes: Nemesis> Devam eden sayılı adventure serilerinden biri olan Sherlock Holmes serisi, geçen ay, bizden Bronz Ödül almayı başardı.

7,8

Command & Conquer 3: Kane's Wrath> Bir ekleni paketi olmasına rağmen oyuncuların yoğun ilgi gösterdikleri Kane's Wrath, türde herhangi bir yenilik getirmese de yeni birimleri ve haritaları ile Command & Conquer takipçilerini sevindirdi.

Zhuanglar ve Shaolar arasında devasa savaş başladı!
Büyük İrk Savaşları, Yüzlerce Görev, Mega PvP Eventler...
Hepsi Hero Onlineda Hem de Türkçe!



Sizde Hero Online'da
Game Master yada Game Advisor
Olmak istermisiniz?
9 Haziran - 14 Haziran tarihleri
arasında GM/GA Eğitim Kursları başlıyor
Kursa sadece 15 Kişi Katılabilir.
(Kurslar ücretsizdir)

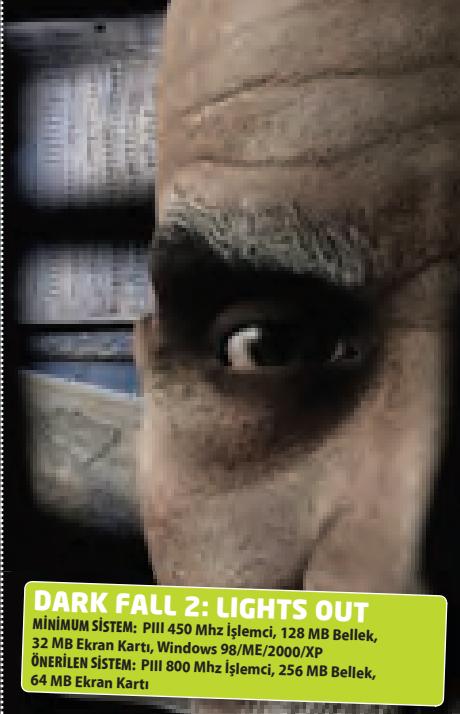
free
EGY
PLAY
%100
TÜRKÇE

Ayrıntılı Bilgi
www.heroturkey.com/gmkurs


HERO

**ATLANTIS III: THE NEW WORLD**

MİNİMUM SİSTEM: PII 300 Mhz İşlemci, 32 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, Windows 98/ME/XP
ÖNERİLEN SİSTEM: PII 450 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

**DARK FALL 2: LIGHTS OUT**

MİNİMUM SİSTEM: PIII 450 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, Windows 98/ME/2000/XP
ÖNERİLEN SİSTEM: PIII 800 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

ATLANTIS III: THE NEW WORLD VE DARK FALL 2: LIGHTS OUT

TAM SÜRÜM REHBER: 94-95 TAM ÇÖZÜM: www.level.com.tr

Hepiniz bugüne kadar Atlantis ismini duymuşsunuz. Evet, hani şu gizemli ve nerede olduğu bilinmeyen kara parçası... Belki var, belki de yok bilinmez ama hakkında ortalığa birçok söyleşi yayılmış olan bu kara parçası, Atlantis III: The New World ile sizin bir kez daha maceraya çağrıyor. Bitti mi? Hayır! İkinci Tam Sürüm oyunumuz olan Dark Fall 2: Lights Out isimli adventure oyunuya, Atlantis 3'ten sonra yeni bir maceraya atılabilir, birbirinden ilginç bulmacalarla derin bir hikayenin içine girebilirsiniz. Ne diyelim; kolay gelsin!



OYUN DÜNYASINDAKİ İNSANLIK AYIPLARI

DOSYA: 32

Oynadığımız oyunlarda hepimiz, zaman zaman -yapımcılar ihmalkarlıklarını nedeniyle- karakterlerin saçma hal ve hareketlerde bulunduklarını gördük. Elif, oyun karakterlerine yapılan bu ayıpları su yüzüne çıkararak bir bir inceledi ve sizlere eğlenceli bir dosya konusu hazırladı. Buyurun, bu taraftan...

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Bus Simulator 2008

Droid Assault

Jasper's Journeys

Kung Fu Panda

Larva Mortus

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Race Driver: GRID

The Amazing Brain Train

The Lost Cases of Sherlock Holmes

BEDAVA OYUNLAR

Big Box of Blox

Bomberman Online World

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 36

Conan'ın acımasız ve karanlık topraklarına girmeye hazır mısınız? Kılıçlar kırıldanın çekilecek, baltalar zırhları lime lime edecek, oklar müğferleri delip geçecek ve savaş çıplıkları tüm dünyayı sarsacak. Age of Conan: Hyborian Adventures piyasaya çıktı, ofisimize ulaştı, Burak tarafından masaya yatırıldı ve bir güzel incelendi. Bakalım Age of Conan: HA'da bizleri neler bekliyor?



GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR

İNCELEME: 44

Galactic Civilization II'nin üçüncü eklenen paketi olan Twilight of the Arnor, seriyi en iyi şekilde devam ettiriyor.



TOM CLANCY'S ENDWAR

İLK BAKIŞ: 12

PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan, Ağustos ayının sonunda piyasaya çıkması beklenen ve sesle kontrol sistemi ile bir devrim yaratmaya hazırlanan Tom Clancy's Endwar ile ilgili son gelişmeler...

LEVEL 137

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

İLK BAKIŞ

- 12 Tom Clancy's EndWar
- 14 Brütal Legend
- 16 Cryostasis: The Sleep of Reason
- 18 Aliens: Colonial Marines
- 20 Bionic Commando
- 22 Stargate Worlds
- 24 Disciples III: Renaissance



Boom Blox (Wallpaper Paketi)

C&C3 Kane Edition (Harita Paketi)

Iron Man (Wallpaper Paketi)

No More Heroes (Wallpaper Paketi)

Red Alert 3 (Wallpaper Paketi)

Star Wars: The Force Unleashed (Wallpaper Paketi)

Dead Space

Face Breaker

Far Cry 2

Gears of War 2

Killzone 2

LEGO Batman

Little Big Planet

Mortal Kombat vs. DC Universe

Motorstorm: Pacific Rift

Rayman Raving Rabbids

Rocketmen

Saint's Row 2

VİDEOLAR

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Bionic Commando: Rearmed

OYUNCULUĞUN ÇARPIK EVRİMİ

DOSYA: 68

Oyunculuk kavramının dünden bugüne nasıl gelişim gösterdiğini, "profesyonel oyunculuk" başlığının altında neler yattığını ve bugüne kadar düzenlenen oyun turnuvalarıyla ilgili detayları Oyunculuğun Çarlık Evrimi'nde bulabilirsiniz.



MAFIA 2

YAKIN PLAN: 26

Piyasaya çıktıktı 2002 yılında tüm dikkatleri üzerine çeken ve herkes tarafından oldukça beğenilen Mafia, ikinci oyunuyla ortaklı çok şiddetli bir şekilde sarsacağa benziyor. Heyecanlıyız, bekliyoruz!

YAKIN PLAN

26 Mafia 2

DOSYA KONUSU

32 Oyun Dünyasındaki İnsanlık Ayıpları
68 Oyunculuğun Çarlık Evrimi

PC İNCELEME

36 Age of Conan: Hyborian Adventures
44 Galactic Civilizations II:
Twilight of the Arnor
46 Requiem: Bloodymare
48 Belief & Betrayal
49 Fate of Hellas
50 Aurora: The Secret Within
51 City Life Edition 2008

54 KONSOL USTASI



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

İNCELEME: 60

Bu ay, derginin sayfalarını kana bulayan Requiem: Bloodymare'de ve Age of Conan: Hyborian Adventures'ta gibi Viking: Battle For Asgard'da da şiddet doymuyor, önmüze geleni parçaparça ediyoruz. Değil mi Tuna?

KONSOL İNCELEME

56 Chronicles of Narnia: Prince Caspian
60 Viking: Battle for Asgard
62 Iron Man
63 NBA Ballers: Chosen One
64 The Dog Island
65 Echochrome
65 fl0w

66 KISA KISA

74 ONLINE

76 EKSTRA

78 DONANIM

84 TEKNİK SERVİS

86 HİLE

88 REHBER

96 OYUN ATÖLYESİ

98 YAPIM HİKAYESİ

99 KÜLTÜR SANAT



BRÜTAL LEGEND

İLK BAKIŞ: 14

Monkey Island serisi ve Psychonauts gibi "kırık" yapımlara imza atan Tim Schafer'dan yeni, hareketli ve "brütal" bir oyun geliyor.

106 İŞGAL

108 HAYALET

110 KAFA AYARI

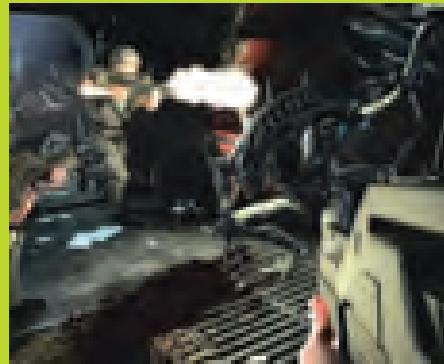
116 ALTIGEN

123 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



ALIENS: COLONIAL MARINES

İLK BAKIŞ: 18

Battlestar Galactica'nın senaryo ekibinin bir Alien oyununa el attığını düşünün. Sonuç nasıl olur sizce? İşte Aliens: Colonial Marines ile ilgili en yeni bilgiler...

Singstar

Speed Racer

Spider-Man:

Web of Shadows

Street Gears

Team Fortress 2

The Chronicles of Narnia:

Prince Caspian

Things on Wheels

This is Vegas

Top Spin 3

Unreal Tournament III

Valkyria Chronicles

Wardevil

FİLM FRAGMANLARI

Igor

Star Wars: The Clone Wars

The Fall

You Don't Mess with the

Zohans

YAMALAR

Rainbow Six Vegas 2 v1.01

SÜRÜCÜLER

ATI v7.10

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 v163.71

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.bu1d.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

Whereisit? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger

v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83

SEKİZİNCİ HAFTA

BU HAFTA: STREET FIGHTER

Bu hafta LEVEL Ligi arenasında, nostalji rüzgarları esti sayın seyirciler. Geçtiğimiz ay, Faruk Furkan'ın (namidiger FAFU) hazırlamış olduğu Arcade Salónu Takıntıları adlı dosya konusunun temelini oluşturan ve uzun bir zaman boyunca hepimizde takıntı haline gelen oyunlardan biri olan Street

Fighter, bu ay hepimize ecel terleri döktürdü. Oyun bu kadar "sağlam" olunca, tahmin edebileceğiniz üzere LEVEL Lig'i de rağbet arttı doğal olarak. Benim, Elif'in, Faruk'un, Fırat'ın ve Murat'ın yanı sıra Genç Osman İkaklı Doruk Cansev'in de katılımıyla LEVEL Ligi, en hareketli haftasını



yaşadı. Bu hareketlilik güvenlik kameralarına yansıması olacak ki katımıza, her şeyin yolunda olup olmadığı kontrol etmek amacıyla bir güvenlik görevlisi bile geldi. Kısacası, ofis bir Street Fighter arenasına döndü ve çocukluğumuza dönerek tasarım eğlencenin tadını çıkardık.



Çekilen kura sonucu ilk turda Elif'le karşılaşacağımı öğrendiğimde, her ne kadar onu yere indireceğimden emin olsam da ligin açılış haftasında onu yerle bir ettiğim PES6 karşılaşmasından ötürü bana çok sinirli olduğunu biliyor, bu yüzden büyük bir tedirginlik duyuyordum. Maç başlar başlamaz üzerine saldırınca ve dur durak bilmeden kafama Tenshokaku darbeleri indirince bu tedirginliğimde ne kadar haklı olduğum ortaya çıkmıştı zaten. Elif, ilk round'u aldı almasında ama ikinci ve üçüncü round'larda, ilk round'da kafama tekme yemekten zamanlamasını bir türlü tutturmadığım Hadouken darbelerine hedef olmaktan kendisini kurtaramadı ve tarih bir kez daha tekerrür etti. Gelecek haftalarda Elif'e fazla yaklaştırmam iyi olur.



**SON BIRKAÇ HAFTAYI ŞAMPİYON OLARAK
KAPATAN FARUK'UN GÖZLERİ
ZİRVEYE KENETLENDİ**

ÖYUNCULAR



ERCAN (KEN)

Küçükken, okulu her aşımızda kaçip saklandığım arcade salonunda hızla yanına sokulduğum Street Fighter'da Ken'i secer ve genellikle çok kısa bir süre sonra yeri öpedim. Oysaki Ken'in aksine, Balrog'la defalarca kez oynu bitirmiştim vardır fakat Ken ile oynamanın tadını nedense diğer karakterlerden almadım bugüne dek. Her defasında yenildim, yine onu seçtim, yine yenildim ve yine seçtim. Makus talihim bu kez de değişmedi; Ken, beni yine yarı yolda bıraktı ve şampiyonluktan etti. Acaba bu kez Balrog'u mu seçmeliydim? Ah Ken, ahhh...

LEVEL PAF LİGİ



Bu ay PAF Ligi için oldukça entertenan bir oyun seçtik. "Oyun" diyeğim, ama bunu başı başına bir oyun olarak isimlendirmek aslında çok güç zira daha çok oyundan önce oyna kimi başlayacağına karar vermek için kullanılan bir çeşit araç yazı - tura. Evet, evet yanlış duymadınız; bu ayki PAF Ligi oyumuz yazı - tura!

Enteresan bir şekilde, geçtiğimiz aylarında oynadığımız PAF Ligi oyunlarından daha keyifli geçen karşılaş-

malar öncesinde kura çekmedik çünkü kazananın ringde kalacaktı. İlk turda Elif'le ben karşı karşıya geldim. Paranın, havada birkaç kez salındıktan sonra Atatürk resminin bulunduğu yüzey yukarıda kalacak şekilde düşmesiyle beni geçen Elif, bu kez Faruk'la karşılaştı ve "Yazı" diyecek elendi. Bayrağı eline alan Faruk, Elif'ten sonra karşısına gelen Doruk'u ve Fırat'ı da rahat bir şekilde geçti ve final mücadele için Murat'la karşı karşıya geldi. O sırada hepimizin yüreği adeta ağızındaydı zira Faruk bu ligde şampiyon olursa toplamda 15 puan kazanacaktı. Allah'tan Murat bu gidişata bir "Dur" dedi ve gönlümüze su serperek beş puanı cebe indirdi.



FARUK (E. HONDA)

Turnuva öncesinde hepimiz, hayatının büyük bir bölümünü boks ile uğraşarak geçirmiş olan Faruk'un turnuvaya Balrog ile katılmasını beklerken, o hepimizi ters köşeye yatırarak E. Honda'yı tercih etti. Bu tercihine ilk başta bir anlam veremesek de daha sonra bunun sebebini, E. Honda'nın Street Fighter'ın filminden bir gazeteci olduğuna ve bu yüzden Faruk'un, ona yakınlık duymasına bağladık. Elbette ki bu seçiminde, E. Honda'nın rakibinin suratına ucarak patlattığı Hundred Hand Slap hareketinin de etkisi olduğunu düşünüyoruz.

OYUN: STREET FIGHTER

İNCELENDİĞİ SAYI: -

PUANI: -



İlk turun son mücadelede karşı karşıya gelen Fırat (Vega) ve Murat'ın (Chun-Li) yaptıkları maç sonucunda Murat adını bir üst tura yazdırılmıştı. Fırat da dör-düncülük, beşincilik ve altıncılık mücadelelerinin verileceği bir alt tur için, -aynı kendisi gibi- ilk turda elenerek bu turda yarıyaçak olan Elif ve Doruk'un yapacakları maçı izlemek üzere saha kenarındaki yerini almıştı. Maçın başlamasıyla yerinden hızla çıkan Doruk, Elif'e oldukça sert darbeler indirmeye başladı; bu darbelere fazla dayanamayan Elif, ilk round'un bitmesine daha 60 saniye gibi bir süre olmasına karşın kendisini yere bıraktı. İkinci round'da, ilk round'a göre biraz daha toparlanmış görünüm Elif, bu round'da da Doruk'tan ciddi darbeler aldı fakat kazanmayı bildi. Son round'a gelindiğinde ise ofisteki herkes bir ölüm kalmış mücadelesine şahit oldu adeta. Zira iki taraf da rakibine öldürücü darbeler indirdi, düştü, kalktı, Fireball'lar havada uçuştu fakat tüm burlara karşın maç süresi dolana dek iki taraf da yere serilmedi. Süre dolduğundaysa elini hava yaka kaldırın taraf Elif oldu.



İlk turun ardından üst turun ilk maçında karşılaştığım Murat'ı zor da olsa geçerek adımı, final mücadele için Faruk'un yanına yazdırıldım yazdırmasına ama o sıradır, başına ağır bir şekilde bana çevirerek gayet dost vari (!) bir şekilde gülümseyen Faruk'u gördükten sonra, açıkçası bundan bir değil, bin pişman olmadın seyirciler. Zira bu adama şansım bir türlü tutmuyor. Yine de umudumu kaybetmeden, elimden geldiğince mücadele etmeye çalıştım, ilk round'da Perfect yesem de, ikinci round'da Faruk her Hundred Hand Slap'e kalktığından yüzüne Hadouken patlatmış ve bu round'u kazandım. En azından bu round'u... Zira son round'da -aynı Doruk'a yaptığı gibi- art arda Sumo Headbutt hareketi yapan Faruk, bana nefes almadı ve bir kez daha şampiyonluk koltuguна oturdu.

PUAN DURUMU

İŞİM	BU AY	TOPLAM
ELIF	5	58
FARUK	10	52
ERCAN	8	48
FIRAT	3	31
TUNA	0	21
MURAT	6+5	21
DEHA	0	19
ŞEFİK	0	17
BURAK	0	10
MAHMUT	0	5
DORUK	4	4
REcep	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

GÜNÜN GALİBİ

FARUK HONDA

10 PUAN

Ah Faruk, eskiden ne güzel işten güçten lige katılmaya vakit bulamıyordu; maşallah bir geldin, pir geldin. Üç haftada, üç kez şampiyon oldun. Ne diyelim; halal olsun!

**GENÇ OSMAN LAKAPLI DORUK CANSEV,
BOYNUZUN KULAĞI GEÇEBİLECEĞİNİ KANITLADI**



DORUK (VEGA)

Street Fighter'in piyasaya çıktığı 1987 yılında henüz dünyaya gelmemiş olan ve aramızdaki en genç yazar olmasından dolayı kendisine Genç Osman lakabını taktığımız Doruk'un, yaşı itibarıyle bu ayki LEVEL Ligi'nin en zayıf halkası olduğunu düşünüyorduk. Fakat geçtiğimiz sayыйdakı Editörün Gizli Hayati köşesinde sorulan "Sence iyi bir oyuncu doğuştan yetenekli olan mıdır, yoksa en çok pratik yapan mı?" sorusuna, "Tabii ki pratik yapandır" cevabını suratımıza yaptığından Doruk, hepimize tanıdığımızı gösterdi.



ELİF (CHUN-Lİ)

Elif'ten gidip Dhalsim'i ya da Sagat'ı seçmesini bekleyemedik, öyle değil mi? Hele ki karakterler arasında hem güzel, hem de sınırlendirdiğinde tıbbat gücü oldukça yüksek olan ve bu özellikleri ile kendisine bir hayli benzeyen Chun-Li varken... Ayrıca, bir şeye sevindirgide elini havaya kaldırıpparmaklarıyla "victory" işaretini yaparken bir yandan da etrafına güllükler saçmasıyla tanıdığımız Elif'e, karşısına gelen her bir rakibini yere devirdikten sonra kendisiyle aynı şekilde sevinen Chun-Li'den başkası yakışmadı zaten.

DAMNATION

YAPIM Blue Omega

DAĞITIM Codemasters

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.codemasters.co.uk/games



*Yakında "tür" başlığını künayelerimizden çıkarmak zorunda kalabiliriz zira oyunlar birer "homojen karışım" olarak karşımıza çıkmaya devam ediyor. Ne var ki ben bu durumdan hiç şikayetçi değilim; hayatımız türlere bölünmediğine göre, "tür" kavramı ortadan kalktığında, oyunlar, gerçek hayatı yaklaşmış olacak. *Damnation* da "tür karışımı"ndan nasibini alan bir yapım. En son *Uncharted: Drake's Fortune*'dan hatırlayacağımız platform ve shooter kardeşliği, *Damnation*'da daha güçlü bir şekilde karşımıza çıkacak; akrobatik hareketler, çeşitli araçlar, silahlar ve bulmacalar ile oyun, 2008'in sonuna damgasını vuracak. Akıcı ve ilginç senaryo da cabası... Görelim, bakalım.*



YAPIM Ubisoft Shanghai
DAGITIM Ubisoft
TUR RTS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
CIKIS TARIHI Eylül 2008
WEB endwargame.us.ubi.com

NEREDE ESKİ SAVAŞLAR, NEREDE NÜKLEER BOMBALAR?

Tom Clancy's EndWar

Yıl 1914... Haziran ayının sonlarında, Avusturya - Macaristan ülkesinin veliaht prensi olan Franz Ferdinand'a düzenlenen suikast, ülkeler arasındaki gerilimi son raddeye yükseltti. Tam dört yıl sürecek Birinci Dünya Savaşı bu şekilde başlayacaktı. Sonucunda, içinde Osmanlı'nın da bulunduğu dört imparatorluk yıkılacak ve sadece İngiltere'de, 750.000 piyade bu dünyadan ayrırlacaktı.

Yıl 1939... Alman ordularının Polonya'ya saldırmasıyla İkinci

göndermek üzereyken üssü teröristler basar ve 106 yıl önce olduğu gibi bu olay da ülkeler arasındaki gerginliği tetikleyerek yeni bir dünya savaşını başlatır.

"Dördüncü Dünya Savaşı taş ve sopalarla yapılacak"> Oyuncular- da yillardır kemikleşmiş olan "Konsollarda

Mösyo de Plater'in bir röportajındaki sözlerine göre, kontrol etmediğimiz birlikler, tipki bir futbol oyunundaki karakterler gibi kendi yapay zekaları ile gerekenleri yapacak

Dünya Savaşı başladı. 60.000.000 insanın öldüğü bu büyük savaşta çeşitli biyolojik silahların dışında, iki kez de nükleer bomba kullanıldı. Anı ölümlerin yanı sıra, yeni gelen nesilleri de etkileyebilecek miktarda radyasyon insanoğlunu vurmuştu.

Yıl 2014... Nükleer bombaların zararı artık tamamıyla anlaşılmış ve nükleer silahlanmaya karşı önlem olarak, ABD ve Avrupa Birliği arasında ortak bir anti-füze sistemi geliştirilmiştir. Bu gelişmeler sürenken İran ve Suudi Arabistan arasında patlak veren savaş, petrol fiyatlarını varil başına 200 Dolar'a kadar çıkartmıştır. (Günümüzde varil başına yaklaşık 110 Dolar vermektedir.) Petrol fiyatlarının artması elbette ki tüm dengeleri değiştirir; petrol ve doğalgaz konusunda oldukça zengin olan Rusya, inanılmaz miktarda paralar kazanır ve tüm kazandığı parayı askeri araştırmaya ve teçhizatlara yatırır. Bu olaylar gerçekleşirken Amerika artık tek bir ülke haline gelmiş olan Avrupa Federasyonu ile uzay yarışı içindedir. Amerika 2020 yılında tam "Freedom Star" adlı mobil istasyonunu uzaya

Oyun boyunca askerlerimiz siper alarak kendilerini koruyacaklar.

EDEBİYAT DÜNYASINDA ENDWAR

5 Şubat 2008'de, bir roman olarak piyasaya sürülen EndWar'un arka kapakında şu İngilç cümle yer almıştır: "Ubisoft'un çok satan oyunu olan Tom Clancy's EndWar'dan esinlenilmiştir".

birliliklerini -gerçek hayatı olduğu gibi- araçlarla savaş alanına sevk etmemiz gerekecek.

Oyunun normal RTS'lerden bir diğer farkı da kullandığı kamera açıları olacak; savaş alanını tepeden ya da izometrik bir açıdan izlemek yerine bizzat haritanın içinde bulunacağız. Kamera, seçtiğimiz birliği izleyebilecek ve savaş alanına bu birliklerin görüş açısından bakabileceğiz. Bu şekilde oyuna hem bir FPS havası katılmış olacak, hem de "fog of war" dediğimiz harita keşif teknijinin yerini seçtiğimiz birliğin bakış açısıyla sınırlandıracak yeni bir teknik alacak. (Ve elbette ki birlikler arası geçiş, oyuna daha tempolu kilmak için olabildiğince hızlı bir hale getirilecek.)

Oyunun yapımcı ekibinden olan Mösyo de Plater'in bir röportajındaki sözlerine göre, kontrol etmediğimiz birlikler, tipki

ÜLKELER



ABD

Gizlilik gerektiren operasyonlarda etkili birliklere sahip olan ABD güçleri, içinde insansız robotların da bulunduğu güçlü bir araç deseneğine sahip.



RUSYA

Petrolden kazandığı parayla silah teknolojilerine yatırım yapan Rusya, inanılmaz gücü silahlara ve ağır zırhlı birimlere sahip.



AVRUPA FEDERASYONU

Düşmanlarını öldürmeye değil, etkisi hale getirmeye odaklı olan AF, su molekülyle deri yakma gibi prototip aşamasında olan silahları kullanıyor. (Bu silahın gerçek hayatı da geliştirilmekte olduğunu belirtelim.) (Belirtmeseydin de yatağımızda rahat uyuşuyor. - FaFu)

AYDINLIK TARAF

- ❖ Geniş multiplayer modu
- ❖ Sesle kontrol imkanı
- ❖ Sürükleyici senaryo
- ❖ Yeni kamera açıları

KARANLIK TARAF

- ❖ Fazla deneyimsiz bir yapılmak olabilir
- ❖ Sesle kontrol sistemindeki olası sorunlar

GOTHIC 4: ARCANIA

Tatil beldesi Arcania'ya hoş geldiniz

Gothic III bug yuvası olması nedeniyle Gothic fanatiklerinin sınırları bozmuş olabilir ama bu, genel olarak Gothic serisinin inanılmaz ve muhteşem olduğu gerçğini değiştiremez.

Gothic 4'ten beklenenlerimiz doğal olarak çok. Eğer oyun Gothic serisinin ruhundan uzak olursa, o oyunu kimse oynamaz, kimse sevmez. Neye ki Spellbound, Gothic forumlarını takip ediyor ve oyuncuların isteklerini göz önünde bulundurarak hazırlıyor Gothic 4'ü.

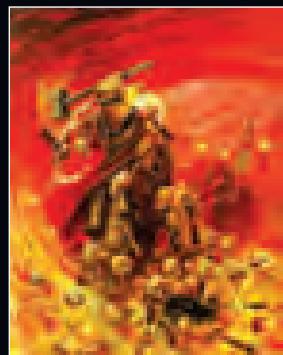


Üçüncü oyundan 10 yıl sonrası konu alacak olan Gothic 4, yine önceki oyunlar gibi gece ve gündüz geçişlerine yer verecek fakat bu defa, farklı stratejiler belirlemek için çeşitli büyüler sayesinde bu geçiş hızlandırabileceksiniz. Yarattığınız karakter ile yine ücretsiz bucaksız ovalarda, dağlarda, ormanlarda koşturacak ama bu defa yorulduğunda bir binek hayvanına (Eşek olur, at olur, eşek - at - ejderha karışımı olur...) binebileceksiniz. Yine önceki oyunlardaki gibi Gothic 4'te de enerji kalkanıyla çevrili olan ve oyuncunun sonlarına doğru içine girebildiğiniz bir alan bulunacak. Grafiklerinin DX10 desteğine kavuştuğu ve her şeyle gayet iştah kabartıcı görünen bu RPG klasiği adayı; PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor.

WH40K MMO

Savaş alanı bizden sorulur

Nedense inanılmaz iyi işler çeken bir çizerin, gerçek hayatı da çizdiği karakterler gibi karizmatik olmasını bekliyor insan. Sonra, yatağınızın hemen yanındaki duvara astığınız o çizimlerin yaratıcısının bir fotoğrafını görüp, onlara anlam veremiyorsunuz; meğerse o da senin, benim gibi normal bir insanmış. Joe Madureira da bu tür insanlardan biri. Battle Chasers gibi güzel bir seride imza atmış ve bunun dışında Marvel'in birçok çizgi romanında tuzu bulunanın Madureira, Vigil Games'in yeni MMO'su, Warhammer 40.000'de görsel yönetmen olarak çalışıyor. "Bir MMO'da görüp,



görebileceğiniz en karizmatik karakterler bu oyunda olacak!" diyor Madureira. Vigil Games ise lafi oynanış sistemine çekerek WH40'yi, Warhammer dünyasının epik savaşlarına ev sahipliği yapacak olan online bir oyun olarak nitelendiriyor. Karakterlerin büyük savaşlara katılacağı ama savaşların dışında başka aktiviteler de yapabileceği bir oyun olarak tasarlanan WH40K, -Warhammer Online: Age of Reckoning veya World of Warcraft kadar kapsamlı bir oyun olmasa da - WH40K dünyasına yeni bir serüvene kazandıracak.

PRINCE OF PERSIA

Daha renkli, daha eğlenceli

Biraz Okami, biraz Assassin's Creed ve biraz God of War... Ubisoft'un yeni nesil Prince of Persia çalışmasını kafanızda canlandırmak için bu üç oyunu bir kaba koyup hırsla karıştırmanız yeterli.



Aynı Okami'deki gibi, karanlığın ve çürümeşliğin hakim olduğu bir dünyayı konu alacak olan yeni PoP, aynı Okami'deki gibi bu dünyanın çiçek, böcek, gökküşağı ve bu tür doğa unsurlarıyla tekrar eski haline getirilmesini ekran'a getirecek.

Tasarım aşamasının ilk başlarında, tamamıyla serbest bir oynanış sistemi hazırlayıp hedefleyen Ubisoft, oyuncunun sürekli kaybolup oyundan sıkılacağını düşünerek bu kararından vazgeçmiş ve oyunu daha çizgisel bir hale getirmiştir. Ancak bu, oyunda tek bir yolu izlemeniz gerekeceği anlamına gelmiyor; paniğe gerek yok.

PoP, görsel açıdan Okami ile Street Fighter IV arasında bir yerlerde. Grafikler rengarenk ve oyunun masalsı havası cel-shade grafik teknigiyle daha iyi yansıtılacak gibi gözükmüyor. Yeni nesil konsollar ve PC için düşünülen oyunun çıkış tarihiye şu an için belirsiz.

Ecran görüntüsünde gördüğünüz "füze uydusu", oyundaki en güçlü silahlardan biri olacak.





HEAVY METAL SAVAŞÇILARI, AYAĞA KALKIN!

Brütal Legend

Yatağında dönüp duruyorum. Geçmişin izleri acıtıyor bedenimi, sönmüyor ruhum yakan ateşin közleri. Karanlık gözyaşlarının denize aktığı yerden içiyorum suyumu, topraktan çiğndiğim etle doyuyorum benliğimi. Ey Metal Tanrı, gel ve sonsuza dek kutsa beni. Limon yağıyla yıka bedenimi, ve dindir öfkemi. Yaşanmışlıklarımın kirintileri... Aci çeken ruhumun kadim kalıntıları... Geziyorum karanlık topraklarında krallığımın. Ey Metal Tanrı, al tacımı. Gel ve sonsuza dek kutsa beni. Ey Metal Tanrı, gel ve katlet şu pçıları!

Hellion & Electric Eye Heavy Metal'ın kolları; dinleyin! Yitik ruhlar hadlerini bildirmenin zamanı geldi. Bktan müziklerle köleleşen insancıkları uyardırmın ve savaşa başlatmanın zamanıdır artık. Güneş bir daha açmayacak, kara bulutlar kaplayacak maviyi.

YAPIM Double Fine Productions

DAGITIM Sierra

TUR Vivendi Universal

PLATFORM Xbox 360, PS3

ÇIKIS TARİHİ Belli değil

WEB www.brutalegendgame.com**AYDINLIK TARAF**

- Gelmış geçmiş en iyi oyun müzikeri
- Tim Schafer faktörü
- Açık uçlu, geniş bir oyun evreni
- Eşsiz güzellikte araçlar ve silahlar
- Heavy Metal ruhu

KARANLIK TARAF

- ✗ Çikanca kadar beklemek zorunda olmamız

Ardından ilahi bir ses yükselecek. Hiçbir zaman sona ermeyeceği sanılan hayat bitecek ve acılar bağırmaya başlayacak sokaklarında; merhamet isteyeceler tüm yaptıkları için. Sınırlar kalkacak, inançlar sarsılacak ve gök kubbe aralanacak, gaydalar sustuğunda. Kaosun sonunda bir ölüm sessizliği saracak dört bir yanı. Şimdi... Gökten inenler için bağırmaya zamanı! Bağırmı! Duymuyorum; daha yüksek! Bağırmı Heavy Metal'ın kulları! Duymuyorum! Daha yüksek! Bağırmı! Bağırmı ve tekrar edin: Tim Skold! K.K. Downing! Glenn Tipton! Zakk Wylde! Rob Halford! Lemmy Kilmister! Ronnie James Dio! Ve işte... Tarihin en ateşli Metal Orduşunu toplayan adamları selamlayın: Jack Black ve Tim Schafer! Selam durun ey Heavy Metal savaşçıları! Selam durun, yoksa sizi, ömrünüzün sonuna dek Serdar Ortaç dinlemeye mahkum ederim!

Rainbow in the Dark Eddie Riggs'in adını bir daha asla unutmayacaksınız. Bu adın, Iron Maiden'ın yüzü Eddie the Head ve onun yaratıcısı olan Derek Riggs'ten geldiğini akınlardan çıkaramayacaksınız. Eddie'nin bir groupie'den, Heavy Metal Tanrı'sına dönüşmesini zihninize kazıyacaksınız. Ey headbang yapmaya hazırlanan Metal kulları, artık tek işiniz tuşlara basmak değil; müziğimizi ve öfkemizi aptallarla paylaşacaksınız. Artık vakit geldi. Ey Metal Tanrı, gel ve sonsuza dek kutsa bizi.

Eddie, grubun gitarlarını akort ederken; aniden elini kesti fark etmeden. Aktı damarındaki kan, Snaggletooth'un üzerine, nefes almaya başladı kadim yaratık, kalktı olduğu yerden. Uzakta

OPHELIA

Bu güzel kadın Eddie'nin uğrına hayatını tehlikeye attığı Ophelia olduğunu tahmin ediyoruz.



bir yerde bir dünya vardı, insanların işkence gördükleri;aldi Snaggletooth, götürdü Eddie'yi o yere, kanlı krallığın hüküm sürdüğü. Ormagöden Tapınağı'ndan kaçarken, Eddie, Ophelia ile tanıştı Shakespeare'in Hamlet'indeki. Dağları tırmanmak ve ölümcül başı Kill Master'la yüzleşmek zorundaydı, yaralı kadını kurtarabilmek için.

Siz, sıcak evinizde Green Day dinleyenler; nereden bileceksiniz

RÜYA TAKIMI

Aranızda Brütal Legend'in yaratıcıları Tim Schafer'i tanımayanız varsa yardımcı olalım: The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango ve Psychonauts... Yanna tam bir Rock piyadesi olan Jack Black'ı (Tenacious D, School of Rock, King Kong) alan Schafer, müziker için de efsanevi bir kadro kurmuş. Oyunun müzikerlerini yapacak olan Judas Priest, Zakk Wylde ve Motörhead gibi efsane grupların büyük isimleri, seslendirme sanatçıları olarak oyuna katkı sağlayacaklar. İşte şimdiden kesinleşmiş olan seslendirme sanatçıları:



EDDIE RIGGS
JACK BLACK



KILL MASTER
LEMMY KILMISTER



ROLÜ HENÜZ KESİNLİŞMEDİ
RONNIE JAMES DIO



GENERAL LIONWHYTE
ROB HALFORD

LEMMY

Bu karakter -büyük ihtimalle- efsanevi başı Kill Master olacak.



acıyı ve zulmü? Çünkü baş kaldırırsınız bilinirsiniz kötü. Saklandığınız yerden çıkma vakti geldi; tüm Metal düşmanlarına bildirin hadlerini. Eddie düştü, karanlığın tam kalbine; müziği kurtaracak onu, işkencenin olduğu yerde. Şimdi kalkın oturduğunuz yerden ve bağırin: "Yalnız değilisin Eddie, karanlığın olduğu yerde!"

Eddie Lita ve Lars Halford Kardeşler ile tanışacak umudun yeşerdiği nehirde; baş kaldırıracak tıranlığa tün ezirlenlerle birlikte. Onu bekleyeceğiz Lord Dolivicius ve General Lionwhyte'in orduları; karşılaşacaklar yarı domuz - yarı motosiklet Razorfire'larla, üç dilli yılanbalıklarıyla ve bas telleri fırlatan gümüş örümcekler. Ucu bucağı olmayan bu karanlık topraklarda, akacak düşman orduları; Grave Digger'larla, Kara Gelinler'le, Reaper'larla... Duracak karşısında Eddie, Metal düşmanlarının karşısında tüm halkla; uyandırıracak ve bireleşecek onları, müziğin silahlarıyla, gitarlarla, baltalarla... Kullanacak tüm araçları, ulaşacak rock hızıyla varmak istediği yere. Belki de uçmaya başlayacak güçlendikçe, sırtındaki kanatları. Duracak sırasında vahsi yaşamın, karanlığın olduğu yerde. Ve bir mahser yerini andıracak Heavy Metal Savaşı, bu kanlı konserin vereceği yerde.

Eddie sololarını fırlatacak, baltasını savuracak ve tüm Metal kollarının kafalarını sallayacak. İdare edecek ordularını, emirler yağıdırıacak, kimse onun sözünden çıkmayacak; karanlığı, sesiyle bastırıacak. O sırada Heavy Metal'ın Lordları onun için çalacak; Black Sabbath, Judas Priest, Zakk Wylde, Wolfmother, White Lion, Dio inletecek yeri göğü, Eddie baltasını savururken.

In This River> Şimdi son bir kez bağırin: Brütal Legend! Bağırin! Brütal Legend! Beklerken, headbang yapacağımız o kutsal nesne için bağırin. Gitarınızın akordunu yapın, amfinizin nefesini açın, bira-nızı tazeleyin ve kutsal günü bekleyin. "Heavy Metal öldü" diyenlere karşı biz savaşçıları birleştirecek, taştan evlerimizden kafamızı yeniden çıkarmamızı sağlayacak kutsal birlik yola çıktı. Şimşekler yeniden çakacak, yer yeniden sallanacak ve Metal'ın gücü hepimizi yıkayacak. Vakit, popun köleleştiridiği insancıların çenelerini kapatma vaktidir.

Yatağımda dönüp duruyorum. Geçmişin izleri acıtıyor bedenimi. Fısıldıyor kulajıma "Kalk!" diye birileri. Kalkıp amfimi açıyorum; gitarımı takıyorum ve komşularımı uyandırıyorum. Onlar da kim oluyor, popun köleleri... Ey Metal Tanrısı, gel ve sonsuza dek kutsa beni. Limon yağıyla yıka bedenimi, ve dindir öfkemi... END

Gök yarılacak, karanlık bulutların arasından bir Rock Tanrısi inecik. Onun adı Eddie Riggs ve elinde baltası, sırtında gitarı, altında motoru ile tıranlığa baş kaldırıracak; karanlığın ordularını müziğiyle yenecek. O gelene kadar selamınızı bozmayın.

FACEMELTER'LAR

Bu arkadaşlar, sırıtlarına yükledikleri anıflerle "suratımızı eritecekler".



YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"Paşam, yıllardır aynı evin içinde yapayalnız gezmekten insana hasret kaldım; kucaklaşana beni... Lütfen!"

Artık HD devrindeyiz. Yeni nesil konsolların medya kapasiteleri gelişmiş; kullanılan televizyonların içlerinden tüpler çıkışmış ve harcanan paralar fazlasıyla artmış durumda. Oyun oynamak artık çok pahalı. Doğal olarak, oyuncuların beklentileri de arttı. Nefessiz kalana kadar dandik oyunlarını öven firmalar da haliyle daha fazla batar oldu gözüümüze. Peki sınırlenmek bir çözüm mü? Bazen öyle!

Varan 1: Resident Evil: Umbrella Chronicles

Ne dediler? "UC, kabusu yeniden yaşatacak ve senaryonun açık noktalarını kapatacak. Sevdığınız tüm karakterlerle, Spencer Malikanesi'nde başlayan ve Racoon City'nin trajik sonuyla biten uzun bir yolculuğa çıkacaksınız. Gerçek korkuya yaşamaya hazır olun!"

Ne oldu? Ah, ah... Oyun duyurulduğunda az ümitlenmemişti ama karşımıza çıkan şey, koca bir fiyasko oldu. Bir serinin suyu bu kadar da çıkarılmaz ki ama! Resident Evil markalı strateji, RPG ya da platform oyunlarını ne zaman göreceğiz bilinmez ama görmek isteyeceğimiz son şey, shoot'em up türünde bir Resident Evil'di. Onu da yapıtlar; yazık ettiler.

Varan 2: SEGA Superstars Tennis

Ne dediler? "Arkadaşlarınızla harika bir gün geçirmeye hazır mısınız? Sevdığınız tüm SEGA karakterleri sizin için korta iniyor ve şova başlıyorlar."

Ne oldu? Bunu yapmaktan da bıkmadılar! Ney mi? Aptal bir oyunun içine firmanın karakterlerini doldurup bu karışımı özel bir oyuncu gibi sunmayı... SEGA karakterleriyle tenis oynamak mı? Boş verin gitsin; bırakın, karakterler ait olduğu yerde kalsın. Tenis oyunu yapmayı beceremeyenlerde barı...

Varan 3: Time Crisis 4

Ne dediler? "Arcade salonlarının efsane oyunu yeni nesilde. G-Con'larınızı kapın ve heyecanlı anılar yaşamaya hazırlann."

Ne oldu? Time Crisis iyi oyun, hoş oyun ama bu ne hal?! Yeni nesil bu mu? Onca harcanan para bunun için mi? Bir firmanın (Namco) kendi elleriyle yaratığı bir markayı kendi elleriyle nasıl hunharca katlettığını görmek isterseniz bu oyunu tavsiye ederiz.

Varacak 1: Hannah Montana: Music Jam

Ne dediler? "Hayatım müzik" diyenler için..."
Ne olacak? DS'te bir müzik oyunu mu? Bu oyunun iyi olacağına dair inancı olanlar lütfen bize irtibata geçsinler; optimizm terapisine ihtiyacımız var.

Varacak 2: Kawasaki Snow Mobiles

Ne dediler? "Dünyanın en tehlikeli sporlarından biri olan kar motosikleti yarışları, bu oyun ile salonunuza taşınır."

Ne olacak? Acaba biz mi oyun dünyasını yanlış algılıyoruz? Bu tip oyunları kimler alır, kimler oynar ve kimler bu işten ekmeğin yer; gerçekten merak ediyoruz.

Varacak 3: Blood Bowl

Ne dediler? "Cebinizde bir bowling salonu taşımak istemez misiniz?"

Ne olacak? Ağır gelmesin şimdi o bowling salonu; hani toplar, labutlar falan...

Yeni nesle olan inancımız yavaş yavaş sönmeye başladı; uzun yıllardır bu kadar sık oyunu bir arada görmemişti doğrusu.

YAPIM Action Forms

DAĞITIM 1C

TÜR FPS

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008

WEB www.action-forms.com



ISI... BIRAZ DAHA ISI...

Cryostasis: The Sleep of Reason

Ense kızartan yaz sıcağı, plaj terlikleri ve sıvırısinekler ile olan randevumuza hazırlandığımız şu günlerde, çok azımız dondurucu kış soğuklarını anımsıyor olmalı. Ukraynalı Action Forms ekibinin ise yaz rehavetine kapılmak gibi bir lüks yok. Zira tüm ekibenin dikkatini Cryostasis'e vermesi gerekiyor.

Çatıldan çatiya atlayan kedilerin havada donacağı kadar düşük bir isıda, kutupta sıkışık kalmış bir buz kırcıayı kendisine mekan olarak seçen Cryostasis, umut vadeden bir FPS.

Alexander Nesterov ve kör talihi...> Ana

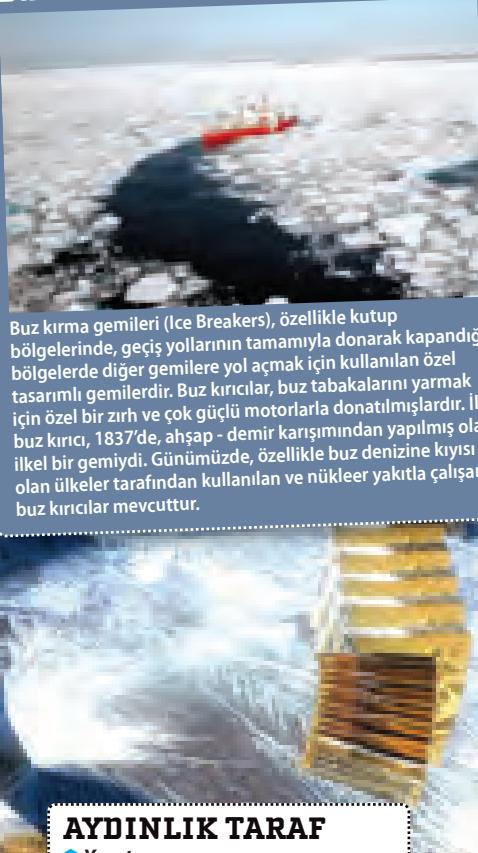
Karakterimiz Alexander adındaki bir meteoroloji uzmanı. Cryostasis, soğuk

savaşlarında Kuzey Kutbu civarlarında sıkışık kalmış bir buz kırcıda ullanmamız ile başlayacak. Gemiene nasıl ulaştığımızı anımsamıyor olacağız. Nereye gideceğimizi bilemez bir halde etrafta dolaşırken, geminin oldukça saldırgan tavırlar sergileyen mürettebatıyla tanışacağız. Görünüşe bakılırsa kötü bir ruh bütün gemiyi ele geçirmiş ve tüm mürettebatı zombi benzeri yaratıklara çevirmiştir. Alexander'in üzerine düşen ise, mürettebatın ruhlarına yardım etmek ve hazır eli değişken kendisini de bu garip yerden kurtarmaktır.

Cryostasis, saf aksiyondan ziyade survival horror özelliklerinden beslenen bir yapıp olarak tasarlanıyor. Karanlık bir gemide, bir sonraki köşede neyle karşılaşacağınızı bilmeden ilerlemek zorunda kalacağız. Soğuk, oynanışa doğrudan etki edecek; zaten sağlık barımız da vücut isimizi gösteren bir derece olarak tasarılmıyor. Cryostasis'in dünyası ölüdürçü derecede soğuk. Özellikle açık mekanlarda dolaştıktan sonra derhal bir ısı kaynağı bulmamız gerekecek. Lost Planet'ta da benzeri bir sistem görmüştük ancak Cryostasis'te durum çok daha kritik olacak. Biraz olsun ısınmaya çalışırken, yanın bir ampul bulabilmek için panik içerisinde koşturacağız.

Elbette ki sadece Cryostasis ısı kaynakları arasında koşturmaktan ibaret olmayacak. Az önce mürettebatın ruhlarına yardım edebileceğimizden bahsetmiştim. Alexander,

BUZ KIRICILAR



Buz kırmış gemileri (Ice Breakers), özellikle kutup bölgelerinde, geçiş yollarının tamamıyla donarak kapandığı bölgelerde diğer gemilere yol açmak için kullanılan özel tasarımlı gemilerdir. Buz kırcıları, buz tabakalarını yarmak için özel bir zırh ve çok güçlü motorlarla donatılmışlardır. İlk buz kırcı, 1837'de, ahşap - demir karışımından yapılmış olan ilkel bir gemidi. Günümüzde, özellikle buz denizine karşı olan ülkeler tarafından kullanılan ve nükleer yakıtla çalışan buz kırcıları mevcuttur.

AYDINLIK TARAF

- ☛ Yaratıcı senaryo
- ☛ Mental echo sahneleri
- ☛ Gerilim vaat eden atmosfer

KARANLIK TARAF

- ☛ Yapay zekanın sorunlu olma ihtimali

"mental echo" adı verilen psişik bir yeteneğe sahip. Bir cesedin hayatı boyunca yaşadığı son anılarına ulaşarak o anıları tekrar yaşayabilecek ve olayların gidişatına müdahale edebilecek. Bu sayede olayların akışını değiştirek çeşitli bulmacaları çözebileceğiz. Harekete geçmek için oldukça kısıtlı bir zamanımızın olacağının mental echo sahneleri, oyuncunun belki de en gerilimli anılarını oluşturacak.

Cryostasis, sıçrayarak strafe yaparken düşmanlarınızı başlarından vurdugunuz hızlı FPS oyularından biri değil. Vücutumuzun tamamının modellenmiş olması, karakterimizin gerçekçi ve yavaş hareketleri gibi unsurlar, atmosferin daha da ürkütücü bir hal olmasını sağlayacak. İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma silahları kullanırken, her an tetikte olmamız gerekecek. Yaratıklar, vuruldukları açıya göre tepki verecekler. Kısıtlı sayıdaki mühimmatınızın tükenmemesi için nereye ateş ettiğimize çok dikkat etmemiz gerekecek.

Cryostasis, bugüne kadar oyunlarda gördüğümüz en sağlam atmosferlerden birini sunmayı vaat ediyor. Buzlara kaplı karanlık bir gemide ilerlerken, verdiğihimiz her nefesin buhar halinde çaktığını göreceğiz. Ölülerin zihinlerine ulaşarak son anılarını tekrar yaşayacak ve kaderi değiştirmeye çalışacağız. Köhne bir cifteyle, üzerimize doğru gelen tuhaf yaratıkları öldürmeye çalışacağız. Görünüşe bakılırsa Cryostasis, oynarken seve seve üzüyeceğimiz, yaratıcı fikirlere sahip bir oyun olacak.

Ukraynalı bir firmadan, yaratıcı fikirlere sahip olan, soğuk ve ürkütücü bir FPS geliyor; biz de merakla bekliyoruz.



Geleceğin Bilişim Uzmanları Bahçeşehir Üniversitesi'nde Yetişecek



Asya'nın Bir Numaralı IT Eğitimi Şirketi

Hindistan Merkezli NIIT, IT sektöründe dünyada 13'üncü Asya'da ise 5inci sırada yer almaktır. Microsoft, CISCO, IBM, Intel ve Adobe gibi dev firmalara IT çözümleri sunan NIIT'nin dünyanın dört bir tarafında 16 büyük milyon mezunu var ve yılda beş yüz bin öğrenci eğitiyor. 30'dan fazla ülkede faaliyet gösteren NIIT, Türkiye'deki eğitimlerini Bahçeşehir Üniversitesi işbirliği ile verecek. Dünyada 4500 merkezde eğitim veren NIIT, IT eğitimi tecrübesini Bahçeşehir Üniversitesi'nin yeterli, donanımlı, analitik düşünəbilen ve problem çözme yeteneğine sahip bireyler yetiştirmeye felsefesiyle birleştirerek, Türkiye'de Bilişim Sektörünün geleceğini şekillendirecek uzmanlar eğitmeyi hedefliyor.

NIIT PROGRAMLARI

NCNE: Networking and TCP/IP Fundamentals

MCSE: Network Engineering on Microsoft Windows Server 2003 Platform

MSCD: Solution Developer on Microsoft .NET Technologies

RHCT: Network Engineer on Red Hat Linux Platform

Bilişim Alanında 27 yıllık Deneyim

Beş Kıt'a'da 4500 Merkez

3.5 Milyon Mezun

...SINIRSIZ olanaklar.

Dünyanın en fazla bilişimine sahip,
Asya'nın bir numaralı bilişim eğitim kurumu NIIT
şimdilik Türkiye'de, Bahçeşehir Üniversitesi'nde...

Kayıt Başlangıç: 1 Haziran 2008

Ders Başlangıç: 14 Temmuz 2008

İrtibat Numarası: 0 212 381 0 381

www.nitturkiye.com



BAHÇEŞEHİR
ÜNİVERSİTESİ

10yıl

YAPIM Gearbox Software

DAĞITIM SEGA

TÜR FPS

PLATFORM Xbox 360, PS3, PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.sega.com/aliens

Yapay zekanın geliştirildiği söyleniyor ama umarız ki bizle çarpışan asker dostlarınız boşluklarla savamazlar. Hah, birini kaybettik bile (soldan ikinci)!



YUMURTALAR ÇATLIYOR!

Aliens: Colonial Marines

Karanlığın derinlerindeki sesleri ilk duyduğunuz zaman kaç yaşındayınız? Yatağınızın içinde soğuk terler dökerek kaskatı kesildiğiniz zaman neler düşünüyordunuz? Karanlığın içinde bir yererde size bakan bir şeyler olduğunu hissediyordunuz ve korkmaktan başka yapabileceğiniz hiçbir şey yoktu. Oralarda bir yerlerdiler ve salyalarını akitarak sizi avlamak için doğru zamanı bekliyorlardı. Her gece sonunuzun gelmesini bekliyordunuz; hatta belki de korkmaktan bittiğiniz için sonunuzun gelmesi için dua ediyordunuz. Bu satırların yazarı, ilk Alien filmini seyrettiğinde sadece altı yaşındaydı ve bu korkuyu uzun bir süre boyunca yaşamıştı. Sonra büydü ve güçlendi tabii ki... Şu an eline bir M60 verseler değil Alien, değil Predator, kralını tanızmaz...

Alien sinyası: İşte, yeni bir Aliens oyunuyla daha karşı karşıyayız. "Kralını tanımayacak"

olan birkaç sağlam askerle melun yaratık ırkını, yumurtasından çıktıığı güne lanet ettireceğiz. Bir kez daha...

Colonial Marines'i diğer Aliens oyuncularından ayıran en önemli özellik, senaryo ekibinin çok sağlam olması. David Weddle ve Bradley Thompson isimlerini daha önce duymuş muydunuz? Duyanlar bir sonraki cümleden devam etsinler lütfen: Bu ikili, Battlestar Galactica'nın senaryo yazarlarıdır. Bu nedenle oyunun epey sürükleyici bir hikaye sahibi olmasına bekliyoruz.

Oyun, Alien 3 filminin bittiği noktadan başlayacak. Uzaya terk edilmiş olan U.S.S. Sulaco'yu araştırmaya giden bir kurtarma ekibine yardım etmeye çalışacağız. "Kurtarılacaklar" listemiz epey kabarık: Ellen Ripley, Onbaşı Dwayne Hicks, Er William Hudson ve Er Jenette Vasquez'in yanı sıra, diğer kayıp Amerikan askerlerini de bulmaya

çalışacağiz. Bu sırada ünlü Acheron'u, ilk filmden hatırlayacağınız, enkaz halindeki "yaratık gemisi" ni ve benzeri mekanları dolaşacak; yine karanlık ve dar koridorlardan geçeceğiz. Ve tabii ki ensemizde yaratıkların nefeslerini hissedecék ve sadece yaratıklar ile değil; korku ve endişe ile de savaşacağız. Bunlara karşılık elimizde her türlü teçhizat bulunacak; yarı ve tam otomatik tüfeklerden alev silahlarına kadar geniş bir silah yelpazesи emrimizde olacak. Kisacası, Colonial Marines, "Alien filmlerinin havasını en iyi biçimde yansitan Alien oyunu" olmaya aday.

Colonial Marines, katıksız bir FPS oyunu ama tek bir farkla: Oyunuda dört farklı askeri kontrol edebileceğiz. Farklı piyade sınıflarına ait olan bu askerler, üzerinde dört farklı silah taşıyacaklar. Piyadeler birer ana ve alternatif silahının yanında birer yakın dövüş silahına ve birçok bombaya sahip olacak; aynı zamanda birbirlerine destek verecek: Bir piyade M56 Smart Gun'la ilerlerken, diğer piyade M240 Alev Silahı ile ona yardımcı olabilecek. Ayrıca, her piyade bir hareket algılayıcısına sahip olacak. Bizse tek bir piyadenin kontrolünü ele alıp takımıda diğer askerlere emir vereceğiz ancak seçtiğimiz askeri istediğimiz zaman değiştirebileceğiz.

DAHA ÖNCE DE DÜŞÜNÜLMÜŞTÜ

Colonial Marines, aslında PlayStation 2 için düşünülen ve 2001 yılında piyasaya sürülmüş planlanan bir oyundu. Ne var ki Fox Interactive ve Electronic Arts, projeyi bilinmeyen bir sebeple durdurdu. Oyun geleneksel bir FPS olacak ve Check Six Games tarafından geliştirilecekti ve ikinci ve üçüncü filmin arasını konu alacaktı; oyuncular Sulaco gemisine gönderilecek ve kayıp ekibi bulup kurtarmaya çalışacaklardı.

Bakalım proje bu kez hayatı kalmayı başarabilecek mi?

(analiz)



Bir marine Flame Thrower ile yumurtaları yakarken, diğeri Assault Rifle ile olası bir Facehugger saldırısına hazırlıklı bir şekilde bekliyor.

AYDINLIK TARAF

- ➊ Tek kişilik hikayenin Battlestar Galactica'nın senaryo ekibi tarafından kaleme alınması
- ➋ Ana senaryo için dört kişilik co-op modu
- ➌ Filmleri anımsatan etkili atmosfer

KARANLIK TARAF

- ➍ Tüm FPS klişelerini barındırma ihtiyamı



YAPIM GRIN
DAGITIM Capcom
TUR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARIHI Belli değil
WEB www.bioniccommando.com

BİYONİK KOLLU NES KLASİĞİNİN DÖNÜŞÜ

YAPIMCI FIRMANIN GEÇMİŞİ

Capcom ile birlikte oyunu geliştiren firma GRIN, Ghost Recon Advanced Warfighter serisi ile sektörde ün kazandı. Advanced Warfighter'ın çok başarılı bir seri olduğunu göz önünde bulundurursak Bionic Commando'nun da başarılı olacağını şimdiden söyleyebiliriz.

Bionic Commando

Düüst olmak gerekirse Xbox Live'a ve Wii'nin Virtual Console servisine bir parça kızığınız. 20 yıl önce yapılan bir oyunu, nispeten düşük bir maliyetle 5 - 10 Dolar'dan satmanın firmaları bir nebze de olsa tembelliğe ittiğini düşünüyorum. Sprite grafiklerin kullanımıyla ve 2D'nin dayanılmaz cazibeşiyle hiçbir sorun yok. Öte yandan, ata-

benimle hemfikir. Şu sıralarda GRIN'deki yapımcılar, bir NES klasiği olan Bionic Commando'yú günümüzde sırtımayacak bir oynanış sistemiyle diriltmek için monitör karşısında ter dökmekle meşguller.

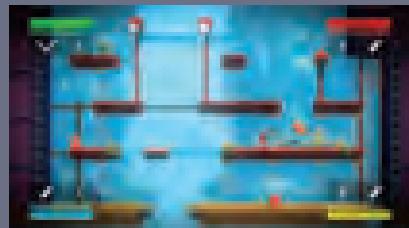
Bionic Commando (BC), ilk oyundan 10 yıl sonrası konu alıyor. Hükümetin, biyolojik modifikasyon-

ları yakalaması sebebiyle, savaşlarda kaybettikleri çeşitli uzuvalarının ve organlarının yerine bionik protezler kullanan askerler, zor duruma düşmüştür. Kahramanı-

mız Nathan Spencer, ilk oyundaki zaferinden sonra bilinmeyen bir nedenden dolayı hapse girmiştir. Bionik kolu sökülmüş ve idam mahkum edilmiştir. Tam da infaz gününde, Ascension şehrinde çok güçlü bir bomba patlatır. New Army adındaki terörist grup, tüm gücüyle saldırıyla geçmiştir. Teröristleri acilen etkisiz hale getirmek isteyen yetkililer, bizzat mahkum ettikleri Nathan'ın eline şehrin altın anahtarını tutuşturup görevde yollarlar. Senaryo kulağa pek yaratıcı gelmese de, yapımcılar konunun ilerledikçe daha da derinleşeceğini iddia etmekteki. Hatta teröristlerin saf kötü olmadıklarını, zaman zaman oyuncunun, ahlaki açıdan neyin doğru, neyin yanlış olduğunu sorgulama ihtiyacı hissedeceğini belirtiyorlar. Bize de bekleyip görmek kılıyor.

Biyonik kolun faydaları: BC'yi baştan yaranan yapımcılar, bionik kolun kullanımı konusuna özel bir ilgi gösteriyorlar. Nathan, gerektiğinde uzayabilen bionik sol kolunu kullanarak, tipki Örümcek Adam'ın yaptığı gibi platformdan platforma atlayabiliyor. Bionik kol ile uygun olan her yere tutunabiliyor; sallanıp ivme kazanabiliyor veya kendisini yukarı çekebiliyor. Gökdelenlerle dolu üç boyutlu bir şehirde, sadece kolunu kullanarak ilerlemek bile oldukça eğlenceli olacağa benziyor. Yeterince sallanmış olduğunuz karar verdiğiniz-

BIONIC COMMANDO REARMED

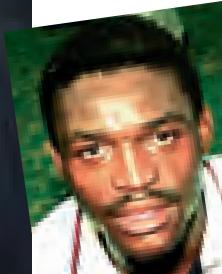


BC: Rearmed; PC, PS3 ve Xbox 360 platformları için hazırlanan bir Bionic Commando oyunu. 2008'in son çeyreğinde çıkması beklenen yapımcı, aslen ilk oyunun grafikleri elden geçirilmiş bir versiyonu.

de, bir silah olarak bionik kolunuzun yeteneklerini keşfetmeye başlayacaksınız. Nathan, koluya çeşitli objeleri yakalayıp düşmanlarının üzerine fırlatabiliyor. Çevreyle yapabilecekleriniz, hayal gücünüz ve bionik kolunuzun kapasitesiyle sınırlı olacak. Ayrıca bionik kolunuzun üzerinde eklenti ve geliştirmeler yapabileceksiniz. Yapımcılar bu konuda detay vermekten kaçınsalardır, oyunu bazı görevleri gerçekleştirecek, kolumuzu güçlendirebileceğimizi belirtiyorlar. Bunlar, belirli hareketleri belirli şekillerde yapmanız gerektirecek türde görevlerden oluşacak. (Belli sayıda düşmanı, bionik kolunuzla objeleri fırlatarak öldürmek gibi...) Yeterince güçlendiğinde, Nathan bionik koluya araçları kaldırıp düşmanlarının üzerine fırlatabilecek ve daha sıkı yumrukları atabilecek. Nathan sağ eliyle ise ateşi silahları kullanabilecek. Şu ana kadar yayınlanan videolarda, Nathan'ın bir TMP kullandığını gördük; oyun tamamlandığında daha fazla silah seçeneğimizin



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Grand Theft Auto... Bundan yaklaşık yedi yıl önce oyun dünyasının kurallarını baştan yayan seri... Fazla söyle gerek var mı? Hayır, yok. Tüm oyun dünyası şu günlerde serinin yeni oyunu olan GTA IV ile sallanıyor. Bu heyecanın sebebi, sadece önemli bir oyunun yeni versiyonun piyasaya çıkması değil;

öneMLİ bir oyunun yeni nesil platformlarda ilk defa boy göstermesi. Peki, beklediğimizi bulabildik mi; işte bu sorunun cevabı biraz karışık. GTA IV elbette ki seride birtakım yenilikler getiriyor; daha detaylı modellenmiş bir şehir, etkileyici grafikler, geliştirilmiş yapay zeka ve fizik motoru... Bu yenilikler, yeni GTA'yi beginmek için geçerli sebepler. İyi işlenmiş bir senaryo ve renkli karakterler de kabası. İnternet üzerinden yaptığım küçük bir araştırma oyunun not ortalamasının tamı tamına 99 olduğunu gördüm. Tüm bunları topladığımız zaman hem oyuncular için, hem de yapımçı firma Rockstar için işlerin yolunda gittiğini söyleyebilirim. Buraya kadar her şey bir masal havasında. Peki, madalyonun öteki yüzüne ne demeli?

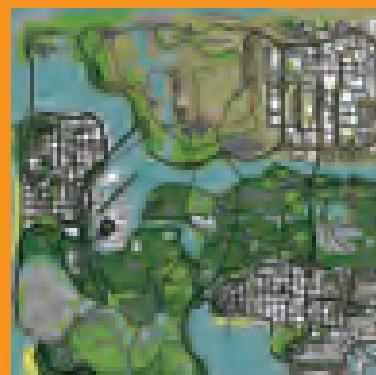
Bir önceki nesilde, San Andreas gibi bir yapımı görmüş bizler için GTA IV'ün tatmin edici olduğunu söylemem çok zor. Öncelikle şunu belirtiyorum; GTA IV'deki en büyük eksik RPG unsurlarının tamamen kaldırılmış olması. Hatırlayacak olursanız CJ gelişebilen bir karakterdi; yaptığı her şeyi daha iyi yapabilme olasılığı vardı. Daha iyi silah kullanmak; daha iyi araba sürmek; suyun altında daha uzun süre kalabilmek gibi RPG özellikleri oyunun devamlılığını sağlamak için gerçekten çok önemlidir. RPG unsurları oyuncuda strateji geliştirme kaygısı yarattığı gibi, oyuncunun karaktere olan bağlılığını sağlıyordu. GTA IV'de bu özelliklerin neden çıkarıldığını anlamak mümkün değil. Öte yandan San Andreas'ta oyuncunun yaptıklarını daha sağlam nedenlere dayandırıyordu. Bu konuda verebileceğim onlarca örenkten sadece biri, CJ'in kıyafetlerini değiştirdip saçlarını kestiğinden zaman seksapelin artıyor olmanızdır; böylece CJ daha sosyal bir adam haline gelebiliyordu. Ne var ki GTA IV böylesi dinamiklerden tamamıyla yoksun bir oyun.

Bugünlerde herkesin dillinde olan tek şey şu: "GTA zaten bir RPG oyunu değil." Evet, efendim değil. Gelgelelim bu özellikler, oyuncuya bağlılık hissi veren önemli bir unsurdur ve GTA gibi bir oyuna çok yakışıyordu. Peki, ya Rockstar'ın söylemine ne demeli: "Aksiyona ve senaryoya daha fazla odaklanmak için oyunu konsantre bir hale getirdik." Ne yani, GTA IV'ü sulandırarak mı oynayacağız? San Andreas'taki özellikleri oyuna eklerken aksiyona ve senaryoya odaklanmadınız mı? Size öngörümü söyleyeyim mi sevgili okuyucular: Bu tamamen bir pazarlama stratejisidir. İki oyun sonra Rockstar oyuna çıkarılan özellikler tekrar ekleyecektir ve herkes oyuna yine hayran kalacak. Fakat firmanın yaptığı, elinde hazır bulunan kodların üzerinden geçip onu ürettikleri yeni nesil motorun üzerine koymak olacak. Yani daha önce oynayıp bayıldıgımız özellikler, önlüğe yeni bir ambalaj içinde gelecek ve biz de onu yeni bir hediye sanacağız.

Öte yandan okuduğum incelemelerin hiçbirinde, yerinde yeller esen RPG unsurlarından bahsedilmemiyor. Objektif bir inceleme yazısının içinde olması gereken hiçbir şeyi bulamadım bu incelemelerde. Her zaman yaptığım gibi çok açık konuşacağım: GTA IV'ü inceleyen kalemlerin büyük bir bölümünün oyunu, objektif bir şekilde incelediklerini düşünmüyorum. Son söz: Empire State binasına yeni nesil konsollardan bile giremiyorsak, GTA IV'ün teknik özelliklerle şiririlmiş bir balon olduğu ortadadır. Bu kadar...

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Büyük bir harita evet... Ama her yeri ayrıntıyla bezeli, dolu dolu bir oyun alanı. Büyüklük önemlidir, evet; ama büyülüğu anlamlandırmak da gereklidir. San Andreas bunu kanıtlayan bir yapıdı. Her zaman gideceğin yerleriniz; yapacak işleriniz var. Oyun, sadece sevgilinizle güzel bir gece geçirmek için bile onlarca seçenek sunuyordu. Ne var ki yeni nesil balonlarıyla şiririlen oyuncular, bunca para saatiktan sonra daha iyisini ve 30 - 35 saatten daha fazlasını hak ediyorlar.

AYDINLIK TARAF

- ✖ Biyonik kolun kullanımı
- ✖ Kaliteli grafikler
- ✖ Etkileyici fizik motoru

KARANLIK TARAF

- ✖ Kontrol sistemindeki olaş sorunlar
- ✖ Yapay zekanın vasat olma ihtimali

olacağını şimdiden söyleyebiliriz.

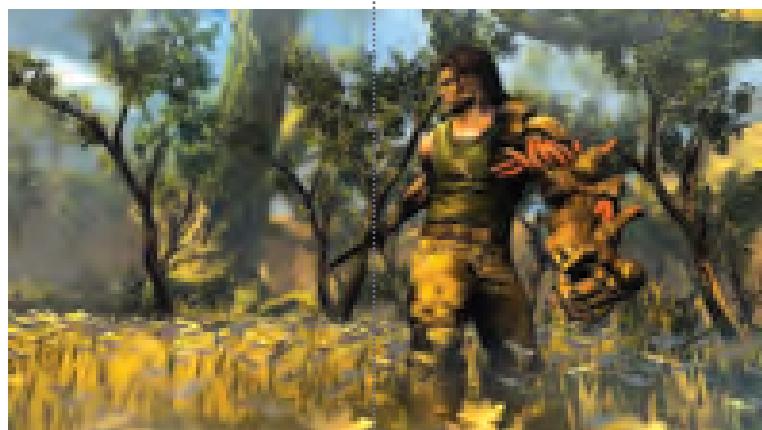
Bionic Commando temponun asla düşmeyeceği, "old school" kökenlerine sadık kalan bir yapım olarak hazırlanıyor. Biyonik kolunuza kullanırken ne kadar da yaratıcı olabileceğinizi göstermeniz için binlerce düşman ve dev boss sizi bekliyor olacak. Düşmanlarınızın büyük bir bölümü sizin gibi biyo-modifikasyon mucizesi uzuvlara sahip olacak. (Bu arada Nathan'ın sol kolunun yerinde olduğunu ve biyonik kolu, gerçek kolunun üzerine taktığını belirtelim.) Oyunun ilerleyen bölümlerinde, ağır zırhlı ve mech benzeri düşmanlarla karşılaşacaksınız. Eski oyularındaki saç - baş yoldurtan, ömrünüzden ömür çalan boss savaşlarını özleyenler, BC'yi kesinlikle oynamak isteyecekler. Öte yandan Capcom, zorluk seviyesi seçeneğinin farklılık tespitlere karşılık verecek şekilde ayarlanacağının altını çiziyor. Diğer taraftan da oyunculardan gelen her türlü eleştiriye dikkate alıyor; eski oyunun fanlarıyla fikir alışverişinde bulunuyor ve ortaya herkesin memnun kalacağı bir iş çıkarmaya çalışıyor.

Kırık - çıekylli aranıyor > Lost Planet ile grafik çitasını yükseltlen Capcom, BC'nin de görsel açıdan benzer bir kaliteye sahip olması için GRIN'in başına ekşiyor olmalı. Zira şu ana kadar yalnızca

yıkılmış Ascension kentini ve şehrin yakınlarındaki orman arazisini görebilmeli olsak da, haritanın içindeki başarılı sanat yönetimi ve göz okşayan ışık oyuncuları dikkatimize çekti. Sadece Nathan'ın modellemesi için, ekip onlarca alternatif tasarım hazırlamış ve şu anda görmekte olduğunuz rasta saçlı, sert adam modelinde karar kılımışlar. BC'nin oldukça marifetli bir fizik motora sahip olacağını da ayrıca belirtmeliyiz. Aksi halde, biyonik kolunuzla büyük objeleri sağa sola fırlatmak oldukça sıkıcı bir hal alındı zaten.

GRIN ve Capcom hummalı bir çalışma içerisinde, orijinal fikirler içeren ve yüksek tempolu bir aksiyon oyunu yapmak için çalışıyor; oyuncuların bundan daha azına asla razi olmayacaklarının da farkında. Şu ana kadar gördüklerimizde dayanarak, oyunun oldukça heyecan verici bir hal aldığı ve yüksek binaların arasında sallanarak ilerlemeyen Spider Man oyularından kanden çok daha keyifli olacağını söyleyebiliriz. Çıkış tarihi henüz belli olmayan BC için hazırlanmak isteyenler, NES emülatörleriyle ROM avcılığına şimdiden başlayabilirler. [EN]

20 yılın ardından dönüş yapmayı hazırlanan Bionic Commando, içerdeği aksiyon öğeleriyle heyecan verici görünüyor.



YAPIM Cheyenne Mountain Entertainment

DAĞITIM MGM Interactive

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ Sonbahar 2008

WEB www.stargateworlds.com



SU YILDIZ KAPISI BİR TÜRLÜ ACILAMADI BE ARKADAŞ!

Stargate Worlds

I994 yılında beklenmedik bir başarı yakalayarak gişede muazzam bir hasılat yapan bilim kurgu filmi Stargate için yapımcılar "Bir de dizi film yapalım" dediklerinde, dizinin bu kadar büyük bir ilgi göreceğini bilmiyordular. Kesin konuşuyorum çünkü 10 sezondur devam eden Stargate SG1 ve dört sezon önce ana hikayeden ayrılp bir yan hikayeye dönüştükçe başarıyla devam eden Stargate Atlantis serisinin tümünü seyretmiş olan bir bilim kurgu sever olarak Stargate

SG1 serisinin ilk sezonda ne kadar baştan savma ve isteksizce yazılıp kurgulandığını bizzat görmüşlüğüm var. Seyircinin ilgisine rağmen ortaya çıkardıkları işin özensizliğini fark eden yapımcıların, birinci sezondan ikinci yarısından itibaren diziye asımlamalarıyla tamamen renk değiştiren Stargate efsanesi, sonunda uzun zamandır

devam eden bir bilim kurgu efsanesine dönüştü. Stargate artık Star Wars ve Star Trek gibi ünlü bilim kurgu evrenleri arasındaki yerini aldı. Cheyenne Mountain Entertainment adlı firma da bir uzunca bir süreden beri bu efsaneyi bir MMORPG haline getirmeye çalışıyor.

Stargate, -görece- yeni bir bilim kurgu evreni olmasına rağmen kendine büyük bir hayran kitlesi edindiği ve halihazırda televizyonlarda devam eden yüksek reytingli dizisinin desteğini arkasına allığı için, yillardır uzayan ve bir türlü sonu görünmeyen bir oyun projesinin, benzerlerinin aksine ayakta kalıp iptal edilmeden devam edebildiğini düşünüyorum.

(analiz)

Eski Mısır medeniyetlerinin uzaylı ırklardan türediğini savunan Stargate evreninde farklı gezegenleri ziyaret edeceğiz. Ekran görüntüsündeki gezenin iki farklı "güneş'e sahip olduğunu görüyoruz.

Düşman piyadelerinin tasarımlarından görülebileceği üzere oyunun genel konsepti içinde bir Eski Mısır havası hakim. Hieroglif yazılarında karakter olarak görülen biçimleri Stargate evreninde canlı canlı görebileceğiz.

AYDINLIK TARAF

- ✖ Zengin ve oturmuş bir içeriğe sahip olması
- ✖ Devasa ve yaşayan bir evrene, farklı kültürlerde sahip olması
- ✖ Önceden planlanmakta olan genişleme paketleri: Stargate Atlantis ve uzay gemileri

KARANLIK TARAF

- ✖ Yapıcıların deneyimsiz olmaları
- ✖ Çıkışına sadece birkaç ay kalmış olmasına rağmen hala Beta testlere başlanmamış olması
- ✖ Ertelenme veya iptal edilme riskinin yüksek olması

Ekran görüntüsünde görülen haritanın topografik yapısından anlaşılabilceğü üzere bu gezegen Eski Mısır'ın uzaydaki benzeri.

**Gezegenler arasında
gezerken farklı ırkları tanıma
şansı bulacaksınız.**



Firavun firavunluğunu bilsin»

1994'de Kurt Russell ile James Spader'ın başarırollerini paylaştığı filmi veya televizyondaki diziyi seyretmemişi olan oyuncular için hemen bir özet geçelim: Mısır'da bir kazı yapan canının içi batılı bilim adamları, dairesel bir şekele sahip olan yabancı bir mekanizma bulurlar.

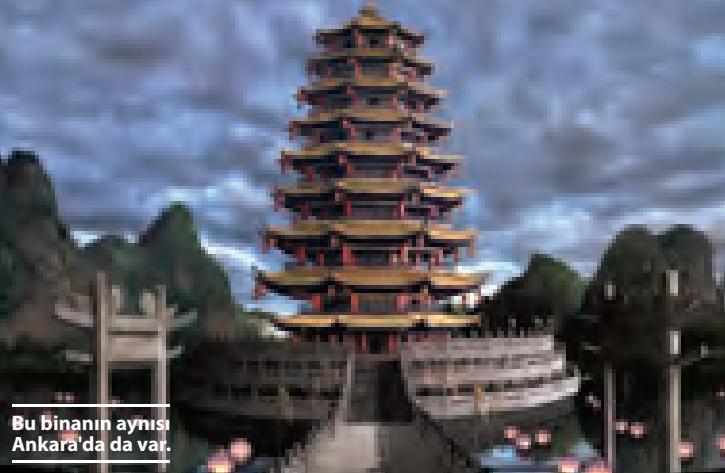
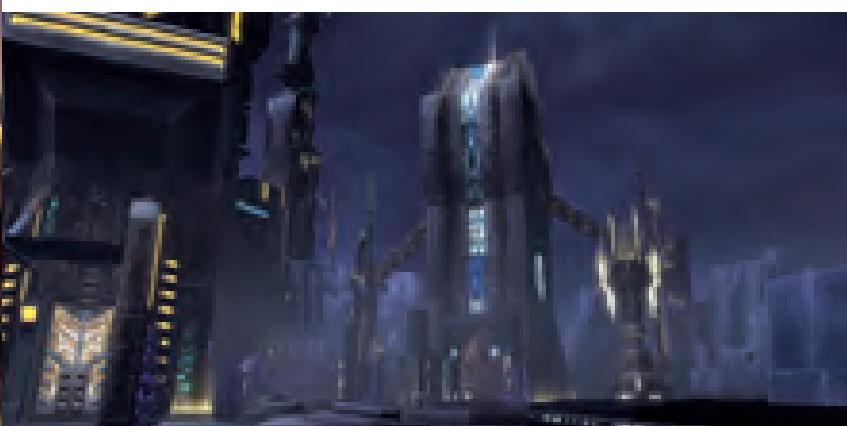
Yıllarca üzerinde çalışıp cihazı çalıştırmayı

ederler ki etrafındaki piramitler aslında uzay gemileri için yapılmış olan bir iniş-kalkış platformudur; aslında firavun sanılan tipler ise içlerine "Goa'uld" denilen asalak yaratıklar girmiş olan uzayı arkadaşlarımızdır ve hiç de dost değil. Bu ahval ve şerait altında kahraman SG-1 ekibimiz dünyayı ele geçirmeye çalışan şefesiz Goa'uld

Yapımcının, geliştirdiği oyuna gönülden bağlı olması, oyunun iyi olacağına dair bir işaretettir

başardıklarında ise bu nesnenin yıldızlar arasında solucan deliği açan bir kapı olduğunu fark ederler. Hemen kahraman Amerikan askerlerinden oluşan küçük bir keşif bırgası bu kapidan girip solucan deliğinin nereye açıldığına bakar. Delikten çıktıktalarında bir de ne görsünler; Antik Mısır dönemindeki firavun çağına benzer bir atmosferin hakim olduğu yabancı bir gezegene çıkmışlardır. Hatta sonra fark

yaratıklarını eşek sudan gelene kadar dövüp bu edepsiz uzaylıları terbiyeve ve adaba davet ederler. Ne var ki bu uzaylılar çok inatçı çıkar ve terbiyesizlik yapmaya devam eder. Bunun üzerine, dünyada gizli bir Stargate Komutanlığı kurulur ve evrene derhal Amerikan özgürlüğü taşınmaya başlanır. Hatta bu özgürlük taşıma konsepti şaka değil, bilakis dizinin ana temasıdır çünkü ziyaret



**Bu binanın aynısı
Ankara'da da var.**

ettikleri her gezegen Goa'uld zulum altında ezilen ve İngilizce konuşan insanların yaşadıkları yerlerdir. Stargate Komutanlığı'nın kahraman ekipleri bu gezegenlere sızıp yerel halkı direniş için örgütlerler. Bu sayede komutanlık yerel Goa'uld güçlerine darbe indirir ve gezegenleri özgürlüştürüp Dünya ile ittifak kurmalarına yardımcı olur.

Stargate Worlds, işte bu tema üzerinde işleyen bir oyun olacak. Stargate Komutanlığı'nın yeni üyesi kahraman bir kaşif olarak o gezegenlere bu gezegene koşacak, size verilen görevleri yerine getirip, düşman Goa'uld terbiyesizleri ile mücadele etmeye çalışacaksınız. Bunun yanı sıra oyunu şerefisiz ve asalak birirk olan; bir insanın ağızından içeri girip içlerine yerleserek yaşıyan ve üzerine bir de kendini tanrı sanan Goa'uld ile de oynayabileceksiniz. Diğer MMORPG'lerde olduğu gibi seçtiğiniz kariyer yolu oyun deneyiminizi farklılaştıracak. Örneğin, bir komando olarak sürekli düşmanla çatışmanız ve silah sistemleri üzerinde uzmanlaşmanız gerekecek. Bir bilim adamı olarak evrenin çok eski zamanlarında yaşamış ve Stargate sistemini evrene yaymış olan ancak aniden kendini aşır ruhani bir boyuta geçip yaparak bilinen evreni ter etmiş olan Ancient ırkının birliği bilmeceleri çözerek oyuna devam edebileceksiniz. Elbette ki oyun boyunca -aynı filmde ve dizide olduğu gibi- devamlı ekip olarak çalışmanız gerekecek. Örneğin, bilim adamları Ancient ırkının sırlarını çözmek için bellİ bir mekana ulaşmak zorunda olacak ancak oraya ulaşabilmek için askerlerin yolu açması ve bilim adamlarını oraya ulaştırması gerekecek. Dolayısıyla oyunda bir ekip olarak hareket etmek oldukça önemli olacak. Ayrıca oyun nadir bulunan eşyalar veya çözülen sırlar aracılığıyla silah ve zırh modifikasyonu yapabilmeyi mümkün kılacak. Tüm bu özellikler bir arada düşündüğümüz zaman "Stargate World, MMORPG sevenleri tamtin edecek bir oynanış vaat ediyor" diyebiliriz. Diyebiliriz ama emin değiliz çünkü bu anlatılanları henüz görebilen olmadı. Ancak en

azindan bu oyunda kılıç kalkan ekibi görmeyeceğimizi umuyorum.

-Ruknnettin Abi, bir grup uzay komandosu ağır makineli silahları ile üzerimize doğru geliyor abi, ne yapalım? Kılıçlarımızı çekip üzerlerine saldıralım mı abi?

Şayen dağının altı oyuktur»

Bunca yıldır üzerinde çalışılmasına rağmen son derece yavaş ilerleyen projede henüz oyun içi bir karakter animasyonu, bir çalışma sahnesi ya da bir "manzara karşısında gezinen yorgun kahraman" görebilmiş değiliz. Anlatılan onca detaya, yapımcı bloglarına, röportajlara ve "Şöyle yapacağız, böyle yapacağız" beyanlarına karşılık meraklı oyuncuların görebildikleri sadece birkaç mekan tasarımını ve heybetli binalara odaklanan "bakın süper ortamlarımız var," kadrnjadır. (Bir de yayınlanan Yıldız Kapısı'ndan geçiş animasyonu var ama şimdİ kötü konuşmamak için o konuya hiç girmiyorum.) Filmin ve dizinin yapımcısı olan MGM ile bağlantılı çalışan yepisi oyun stüdyosu, Cheyenne Mountain Entertainment sadece ve sadece bu oyun için kurulmuştu. Elbette ki Cheyenne Mountain'ın, filme de diziye Stargate Komutanlığı'nın altında kurulu bulunduğu dağ olması meraklı oyuncuların dikkatinden kaçmıyor. Yapımcının, geliştirdiği oyuna gönülden bağlı olması, oyunun iyi olacağına dair bir işaretettir. Aynı, adı sanı duyulmamış bir Rus firmasının beş sene boyunca tüm gücünü odaklılayıp piyasaya bomba gibi düşen oyunu S.T.A.L.K.E.R gibi, Stargate Worlds de sevgisinin gücüyle yoğunluş ve şefkatle üzerine titrenmiş bir oyun olarak oldukça iddiyalı.

-Nizamettin Abi, bi' arkadaş var. "Stargate evreni çok dandık" diyor, sağda solda "bik bik bik" diye ölüyor. Ne diyosun abi?

-Ağzı olan konuşur evladım, boş ver. Çay var; içer misin? ☺

10 küsur yıldan beri yayımlanan dizilerin ve bir sinema filminin oluşturduğu devasa içeriği işleyecek olan Stargate Worlds, uzun zamandır açılışı çekilen bilim kurgu MMORPG açığını giderebilir.

"BENİ RÖNESANS'A
DOĞRU TAKİP EDİN!"

Disciples III: Renaissance

YAPIM Akella
DAGITIM Strategy First
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIS TARİHİ 2008'in üçüncü çeyreği
WEB disciples3.ru

Sızi bilmem ama bana göre, iyi bir fantastik sıra tabanlı strateji oyununun formülü şudur: Karizmatik ırklar + ırklara ait farklı, ilgi çekici, etkili, üniteler ve binalar + başarılı savaş - kontrol sistemi + ırklar arası detaylı diplomatik ilişkiler. Disciples, bu formülü ilk iki oyunda ve eklenen paketlerde başarılar bir şekilde kullandı. Üstünde, karanlık atmosferi destekleyen başarılı karakter animasyonları, grafikler ve ses efektleri ekletiler. Shimdiye seri, zamana ayak uydurabileceğini ve yeni nesle geçiş yaparken ruhundan hiçbir şey kaybetmeyeceği ni kanıtlamak istiyor.

Bir boyut, bir boyut daha...>

Grafik motorlarına isim vermek ayrı bir dert sevgili okurlar; çoğu oyuna hayat veren Unreal Motoru dururken; Disciples III: Renaissance, Unreal ile

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yeni grafik motoru ile modellenen, 3D Disciples dünyası
- ✓ 150'den fazla ünite
- ✓ Eskiye oranla daha sağlam ve detaylı oynanış sistemi

KARANLIK TARAF

- ✗ 3D grafiklerin "patlama" ihtiyatı
- ✗ Üç ırkın yetersiz kalma olasılığı

anlam açısından taban tabana zıt olan bir motorla karşımıza çıkacak: Virtual Engine. Bu motor sayesinde Disciples dünyası, tamamıyla 3D olacak ancak başta da belirttiğim gibi, bu "görsel kimlik" değişimi, oyunun oynanış sistemini olumsuz yönde etkilemeyecek. Zira birkaç anlamlı yenilik dışında Disciples'ın yapısının temeli muhafaza edilecek. Bu anlamlı yeniliklere örnek olarak, savaş sisteminin serinin önceki oyunlarına nazaran daha fazla strateji kurmaya odaklı olacağını verebiliriz. Ayrıca, oyunda iki yeni kaynak bulunacak: Taş ve İlahî güç olan miro.

Gelelim ırklara... Oyunda seçilebilir üç ırk yer alacak: Elven Alliance (Adından da anlaşıldığı üzere, "Elfler") Legions of the Damned (karanlık taraf) ve The Empire (etten, kemikten insanlar). Ama üç ırk biraz az değil mi? Hoş, oyunda, üç ırk inat 150'den fazla ünite bulunacak ama keşke daha fazla ırk olsayıdı. Aman... Hep daha fazlasını istiyorum; zamanında iki ırka salya akıtan ben değilim sanki...

Lafın kısısı, Disciples III: Renaissance, yeni nesil grafikleri ve umut vaat eden yenilikleri ile strateji türünün hareketlendirecek gibi görünüyor; stratejiseverlere duyurulur. ☺

1999 yılından bu yana fantastik sıra tabanlı strateji türünde çok sağlam bir yer edinen Disciples serisi, Disciples III: Renaissance ile yeni nesil döneminde de başarılı olabileceğini kanıtlamaya çalışacak.

BURNOUT PARADISE Pencerinizin yönü cennete çevriliyor

Evet, bu bir ilk! Tarihte ilk defa bir Burnout oyunu PC'ye hazırlanıyor ve bunun nedenini kesinlikle bilmiyoruz. (Money, money, money; must be funny...) Bildiğimiz tek bir şey var; bu oyunu her PC sahibi kesinlikle satın alacak.

"Oyunun PC versiyonunda ne gibi farklılıklar olacak?" diye soracaksınız ve biz de bu konuda sessiz kalma hakkımızı kullanacağzı zira Criterion Games şu ana dek çok az bilgi yayımladı. Elimizdeki bilgilere göre oyun PC'lerde "düzgün" çalışmak üzere, özel olarak hazırlanıyor. Yani basit bir "port" görmeyeceğinizden emin olabilirsiniz.

Artık her PC'nin bir internet bağlantısı olduğunu düşünen Criterion, bu konuda da özel bir çalışmaya girerek sadece PC oyuncularına özel online oyun modları ve skor mücadeleleri hazırlıyor. Tüm dünyadaki oyuncuları Paradise City'de buluşturacak olan birçok oyun modu, Burnout Paradise'ı tam bir multiplayer yarış platformuna çevirecek. Eğer bu oyunu herhangi bir yeni nesil konsolda oynamadıysanız, PC versiyonunu hemen listenize ekleyin.



Bir kediden iguana yaratmak...

"Spore neredeyse tamamlandı ve şu anda test aşamasındadır. Son cılayı attıktan sonra oyunu hiç vakit kaybetmeden piyasaya sürebileceğiz," diyor Maxis'ten Will Wright. Duke Nukem Forever'dan iyi olmasın, Spore'u da bağı uzun zamandır bekliyorduk ve Will Wright'ın bu sözleri gönüllerimize su serpti. "Ufak bir kutu içine süzdilmiş uçsuz bucaksız bir evren" olarak özetlenebilen Spore,



Maxis'ten gelen açıklamaya göre 7 Eylül 2008'de PC, Mac, DS ve cep telefonları için piyasada olacak. Oyunda yepyeni canlı türleri yaratabilecek, bunların evrimleşmesine tanık olabilecek ve kuracakları medeniyetlerin gelişiminde rol oynayacaksınız. Her türlü alet, araç ve binanın sizin kontrolünüzde geliştirilebileceği Spore, oyuncuların yaratıkları her türlü ögeyi birbirlarıyla paylaşmasına da izin verecek. Dilerseniz kendi kabiliyizi alıp bir başka oyuncunun dünyasına adım atabileceksiniz; dilerseniz de elinizdeki ilginç bir yaşam formunu, bir başka oyuncunun ürettiği canlıyla takas edebileceksiniz. Spore, uzun ömürlü ve bir o kadar da ilginç bir oyun olma yolunda emin adımlarla ilerliyor. Daha fazla bilgi, www.spore.com'da.

ODTÜ Oyun Geliştirme Merkezi Studio açıldı

Geçtiğimiz aydan itibaren dergimizde yer almaya başlayan Oyun Atölyesi köşesinde, ekibi ile röportaj yaptığımız Oyun Geliştirme Merkezi'nin açılışı, 14 Mayıs'ta ODTÜ Teknokent'te pek çok oyun geliştiricisi firmanın katılımıyla yapıldı. Türk oyun sektörüne çok önemli katkılar sağlayacak ve Türkiye'deki oyun geliştiriciliği alanında bir nevi "incubation merkezi" (kulüka merkezi) olacak olan ODTÜ Oyun



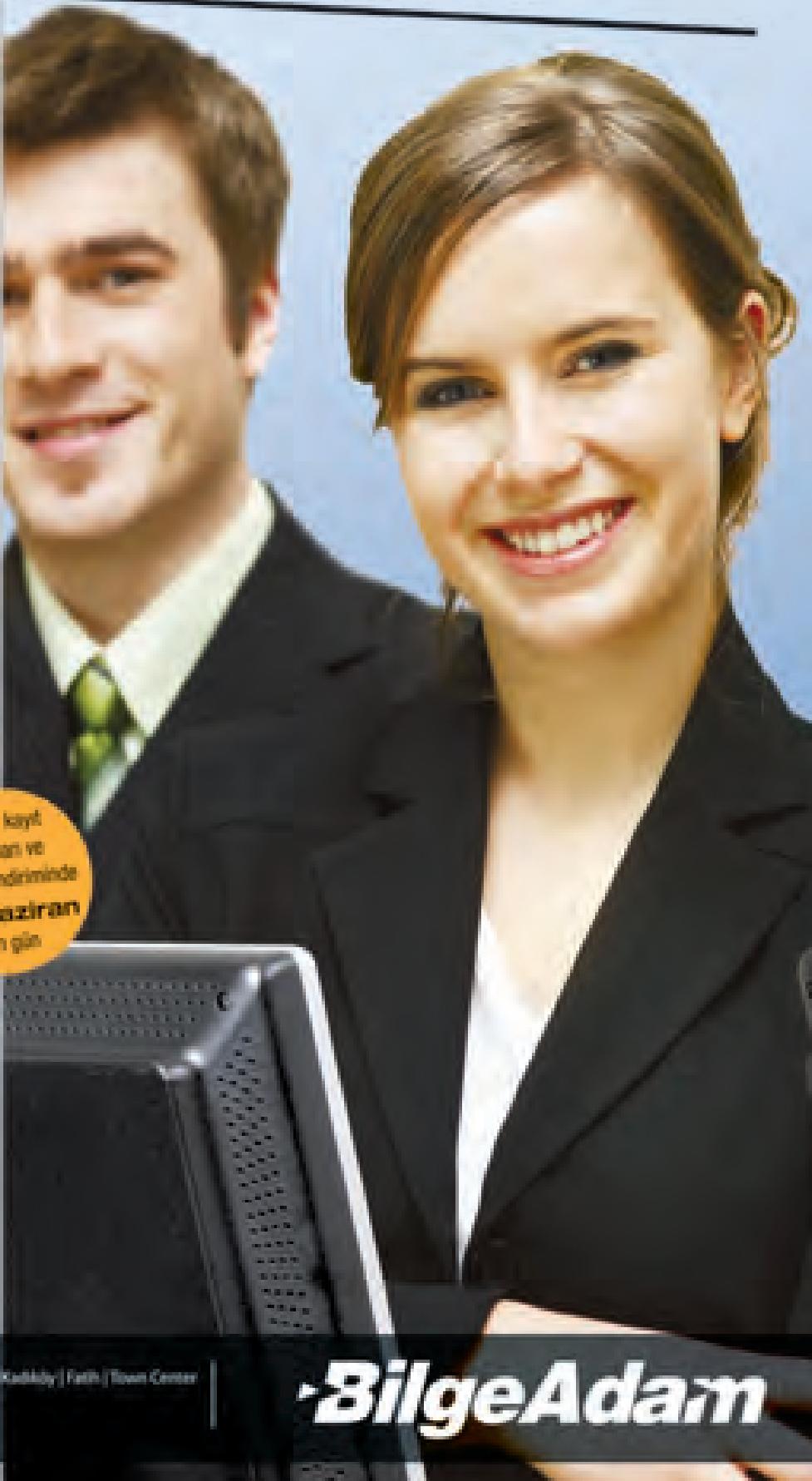
Geliştirme Merkezi'nin açılışında LEVEL da vardı. Açılışa katılan firmalar, bugüne kadar geliştirmiş oldukları veya hala gelişim aşamasında olan çeşitli oyun fikirleriyle katılımcıların büyük ilgisini çekti. Bir tarafta üç boyutlu gözüklerle okyanusların dibine dalıp kocaman köpekbalıkları ile burun buruna gelirken, diğer tarafta yere yansıtılmış bir havuz görüntüsünün üzerinde elimizi gezdirdikçe nilüferlerin ve balıkların biz elimizi gerçekten de geçmiş gibi kaçıştığını gördük. Hükümrân Senfoni ekibinin de katıldığı açılısta, uzun zamandır beklemekte olduğumuz oyunun nasıl bir gelişim içinde olduğunu gördük ve gördüklerimiz bizi çok heyecanlandırdı.

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ SERTİFİKA PROGRAMLARINDA
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK TERCİH EDİLEN
ÖZEL EĞİTİM KURUMU



- Kariyer Eğitimleri
- Sistem Teknolojileri
 - Network Teknolojileri
 - Yazılım Teknolojileri
 - Web & Grafik Tasarım
 - 3D Animasyon & Digital Video
 - Kariyer Danışlık Programları
 - AutoCAD ve 3D Görselleştirme
 - Muhasebe (Bilgisayar Destekli)
 - Microsoft Office
 - İngilizce

Erken kayıt
takvim ve
öğrenci indiriminde
30 Haziran
son gün



YAPIM 2K Czech

DAĞITIM 2K Games

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

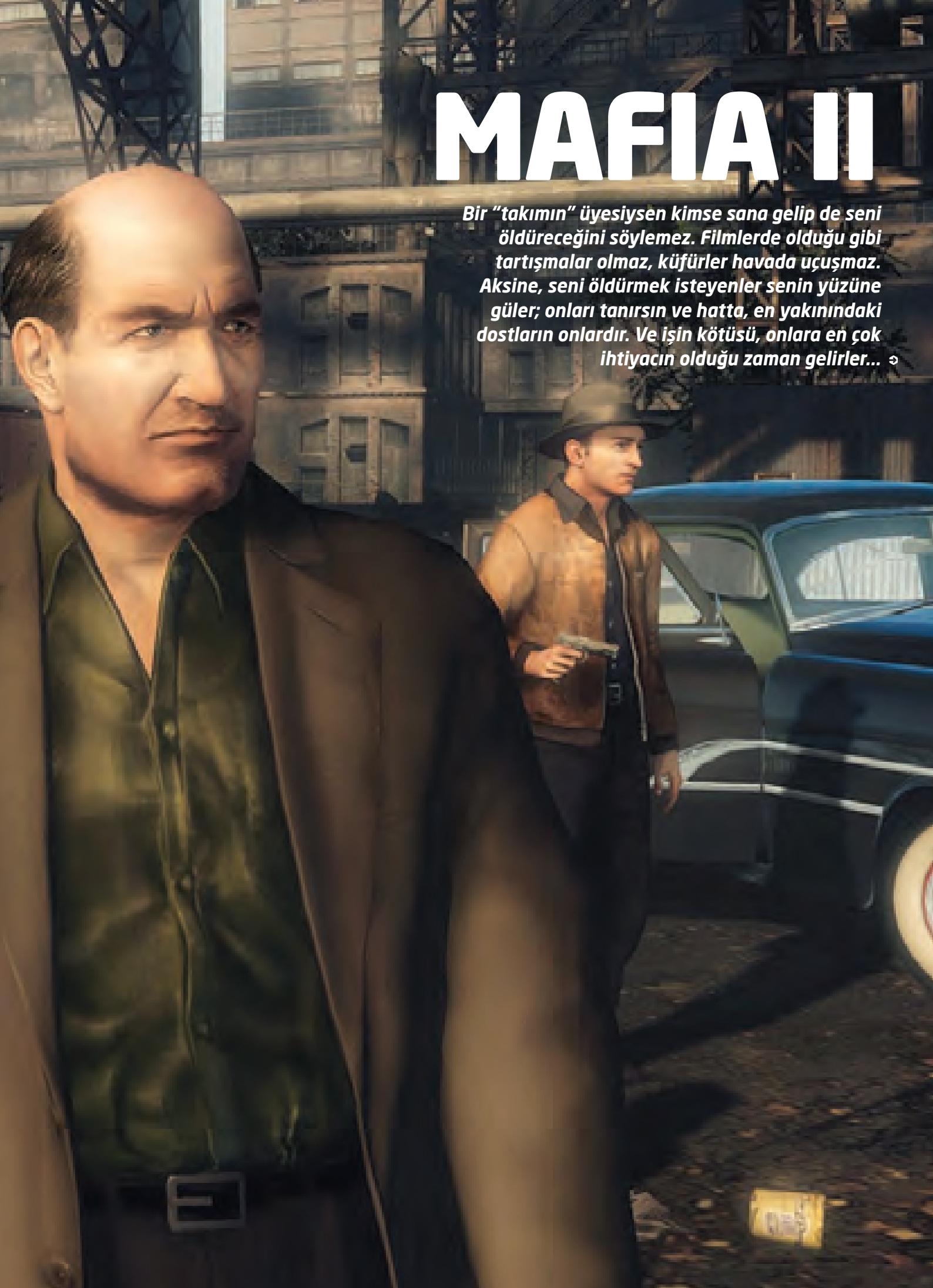
ÇIKIŞ TARİHİ Belli Değil

WEB www.2kgames.com/mafia2



MAFIA II

Bir "takımın" üyesiyse kimse sana gelip de seni öldüreceğini söylemez. Filmlerde olduğu gibi tartışmalar olmaz, küfürler havada uçuşmaz. Aksine, seni öldürmek isteyenler senin yüzüne güler; onları tanırsın ve hatta, en yakınındaki dostların onlardır. Ve işin kötüsü, onlara en çok ihtiyacın olduğu zaman gelirler... ☠





Mafyanın en açık kurallarından bir tanesidir sonuna kadar itaat etmek. Mafyanın üstü kapalı kuralları ise ihaneti etmek, ikiyüzlü olmak, kendi çıkarlarını gözetmek ve en güçlü olmaya çalışmaktadır. (Bu yazımı yazabilmek için tam 12 yıldır mafyanın içindeyim.)

Mafyaya tanışmamış birine bunları anlatmanın bir anlamı yok tabii ki fakat kendi istediği dışında "siyah ceketli ağabeyleriyle" tanışmak zorunda olan birine bu kurallardan bahsetmek gereklidir, değil mi? Hayır, olayların içine düşecek kahramanınız bu defa Tommy değil; Tommy geçmişte kaldı. Eğer onu özlüyorsanz lütfen alicinizin ayarlarıyla

oynamayın ve rafinizada örümcek ağı bağlamış olan Mafia CD'sini kullanın. Yanlış anlaşılmaya mahal vermeyelim; Mafia dünyasının en iyi oyunlarından bir tanesi idi. Başında bin tane iş olmasa şuan, Mafia'ya bir kez daha başlayabilirim. Düşünün ki MP3 çalarımda (Telefon aslında kendisi.) Mafia'da araba kullanırken çalan müzikler yer alıyor. Atmosferiyle olsun, oynanış sistemiyle olsun, mükemmel yakın bir oyundu Mafia. "Grand Theft Auto kopyası! Bu ne be; Godfather'dan calmışlar her şeyi!" gibi anlamsız çıkışlara karşı göğüs dik bir şekilde direnen Mafia'ya el uzatanları korkunç bir son beklemektedir; o kadar

söleyeyim. (Kelime oyununa dikkat!)

Tommy'yi bir kenara bıraklığımıza göre, artık onunla hiçbir ilgisi olmayan Vito'ya geçiş yapabiliriz. Vito, aslında özünde iyi bir insan. Vergisini ödemek, yardıma muhtaç insanlara yardım etmek isteyen, yufka yürekli bir İtalyan. Vito'nun Sicilya'lı annesi ve babası memleketlerinde bir baltaya sap olamadıkları için taşını toprağını altın sandıkları Amerika'ya göç ediyorlar. Eh, Amerika da herkes için altın yumurtlamıyor ve çoğu göcmene kötü tarafını gösteriyor yüreğiniz gibi. Vito'nun ailesi de maalesef bu şanssız gruba dahil oluyor ve Vito, daha okul

çağlarında arkadaş Joe ile birlikte bir çeteyle katılıp hırsızlık yapmaya başlıyor. Bahsi geçen suçu işlediği günlerden birinde, beklenmedik bir polis baskını Vito'nun sonunu hazırlıyor. Arkadaşa Joe polislerden kurtulup özgürlüğe doğru koşarken, o yakalanyor ve mahkemeye sevk ediliyor. Vito'ya iki seçenek sunuluyor: Ya sürmekte olan İkinci Dünya Savaşı'na bir asker olarak gönderilecek ya da hapse girecek. Vito'nun karşısındaki bu son derece zor karar, ekranı ikiye bölyüyor ve seçim bize kılıyor.

*Empire City tren istasyonu...
Avrupa'da Hitler'e karşı savaşmış*

"HEP GANGSTER OLMAK İSTEMİŞİM"



Goodfellas filmini izlemediyseniz, hemen şu an bu dergiyi bir kenara fırlatın (Siddetli fırlatmayın ama.) ve bu filmi izleyin. (Hatta Goodfellas'ın ardından, eğer izlemediyseniz The Godfather serisini izleyerek kendinizi bu yazıyla bütünlüştirebilirsiniz.) Goodfellas'ı izledikten sonra, emin olnak aklınızda birçok sahne kalacak ve bu sahnelerin Mafia II'de de yer almazı gerekeceğini düşününeceksiniz. İşte bu ünlü sahnelerden bazıları...

01:35

Ormanın ortasında üç arkadaş, bir büçük, sahipsiz bir kürek ve limuzinin bagajındaki sıra... Bu sahne oyunda olmazsa büyük olay çıkartacağız. (En fazla kendi aramızda tartışırız.) Ama gördüğümüz ara sahnelerde göre bizce bu sahne oyunda yer alacak.

23:42

Gecenin karanlığını ezen büyük bir yangın... Bu yangın, düşmana patronun kim olduğunu gösteren bir işaret adeta. Mafia II'de büyük bir binanın yanmasını istiyoruz; düşmanlara en iyi bu şekilde gözdağı verebiliyoruz.

00:51

Rüşvetle karşı olan polisler bile birkaç "yeşil" karşılığında bazı şeyleri görmezden gelebiliyorlar. Sonuçta, adaletin sizin tarafınızda olması için bir sürü farklı yol var...

01:06:19

Sarhoş bir mafya grubuna barmen olarak içki servisi yapmak, çok iyi para kazandıran bir meslektir ama eğer sipariş edilen içkiyi zamanında getirmezseniz vay halinize. Kahramanımız barmen rolünde olmazsa, bu sahneyi kesinlikle oyunda görmek istiyoruz.





AYDINLIK TARAF

- ☑ Çizgisel olmayan, monotonluktan uzak senaryo
- ☑ İnanılmaz grafikler
- ☑ 1930'lardan başlayıp 1950'lere kadar uzanan dönemin havasını yansıtan mükemmel atmosfer

KARANLIK TARAF

- ☒ Standart görevlerin dışında "işe yarar" aktiviteler olmasa, dört milyon metrekare boşça gidebilir
- ☒ Grafikler ekran görüntülerindeki gibi kaliteli olmayıabılır

olan ve görevlerini tamamlayan askerler, yerlerini yeni askerlere bırakmak üzere uzun bir yolculuktan dönüyor. Vagonların birinden, koyu yeşil ceketli, elinde büyük bir bavul taşıyan bir genç iniyor. Vito ismindeki bu genç adam, karanlık ve "sılık" geçmişi yüzünden istasyonda onu bekleyen kimseyin olmamasına hiç şaşırıyor. Perondan bekleme salonuna doğru ilerleyen Vito, aslında durumunun o kadar da kötü olmadığını anlıyor zira hemen ilerisindeki dükkanın yanında dikilmekte olan adam, eski arkadaşı Joe'dan başkası değil. Vito, kimseye dönüş tarihini söylemediği için buna çok şaşırıyor ama Joe, Vito'nun bu şاşkınlığını tamamıyla zit bir tavırla güllerken, "Benim de kendi kaynaklarım var," diye cevap veriyor. Bu sözlerin hemen ardından Vito'nun gözleri kamaşıyor. Hayır, Empire City'nin kavurucu güneşinden değil; Joe'nun son model arabasından...

Hırs gücü, güç hırsı körküler> Nasıl hayal ettiğinizi bilemiyorum ama Vito aslında başrolde değil. Evet, Vito'yu kontrol ediyoruz



lakin Vito olayları kontrol etmiyor. Mafya dünyasının kontrolü zaten büyük adamların elinde; size mi vereceklerdi milyar Dolar'lık aile şirketini? Göreviniz, daha doğrusu Vito'nun görevi, Joe ile basit hırsızlıklar yaparak yola çıkmak ve ilk ciddi suçu (cinayet) işleyip mafyanın gözüne girmek; ardından polise ve diğer çetelere savaş açarak bu davaya baş koymak. Yeterince çaba gösterdikten sonra, şehrin en ünlü üç mafya ailesinden birinde yükselmek mümkün. Hangi aileyi seçeceğiniz ise tamamıyla size kalmış.

Mike Bruski, uzun süredir araba tamirciliği yapan bir göçmen. Hayatını bu demir atlar üzerinden kazanan Bruski, Joe ve arkadaşının uzaktan yaklaşlığını görünce bulunduğu arabanın altından yavaşça çıkarıyor ve Joe ile selamlaşmak üzere ayağa kalkıyor. Orta yaşı olmasına rağmen Joe'ya karşı ilginç bir sempati besleyen Bruski, Joe'ya arkadaşının kim olduğunu soruyor. Bolca küfürlü bir konuşmadan sonra Joe, Vito'yu orta yaşı arkadaşıyla tanıştırıyor ve sadece geliniyor. Joe'nun Bruski'ye gelmesinin başlıca amacı, Vito'ya bir iş bulmak. Bruski'ye nasıl bir teklif sunacağını bilmeyen Joe, bir seylere ihtiyacı varsa Vito'nun ona bir şeyler getirebileceğini söylüyor.

Bay Bruski'ye ne getireceğinizi oyun size söylemiyor; buna karar vermek sizin işiniz. Bu bir altın külcesi olabilir, son model bir araba olabilir, son model bir kadın olabilir veya son model bir bond çanta içinde bolca para olabilir. Belki de Bruski'yi sıradan hediyeler tatmin etmeyecek; kim bilir... Sizin bu noktada anlamanız gereken şey, oyunda birçok farklı görevin, birçok farklı şekilde yerine getirilebileceği. Ama bu söylediğimden yola çıkarak oyunun onlarca değişik sonu olacağını



düşünmeyin zira yapımcılar -ağzlarını sıkı tutsalara- bu konuda açıklama yaparak oyunda birçok farklı sonun bulunmayacağına söylediler. (En fazla iki son diyorum ve 10 fasulye artırmıyorum!)

"Empire City ayaklarının altında..."> "Empire City de neresi?"; tam burası, işte. Bu sayfalarda gördüğünüz her türlü görsel malzemenin arka planı Empire City'den alınmış birer kesit. Empire City'yi belki de "Empire State Building'in bulunduğu şehir" olarak özetleyeceksiniz ama durum bundan biraz daha farklı. Evet, tüm hikaye Empire City'de geçiyor fakat Empire City, GTA'nın New York'u Liberty City'ye dönüştürme projesinden daha gelişmiş bir fikir. Öyle ki 2K Czech, New York'u çok tedküze bulmuş ve oluşturacakları şehrin bir New York kopyası olmasını istememiş. Chicago'yu çok karmaşık, Los Angeles'i çok kaotik,

MADE MAN

İzlediğimiz görüntülerde sürekli "Made Man" sözü geçiyordu. Made Man aşağı, Made Man yukarı; sürekli birileri "adam oluyordu". Sonradan öğrendik ki Made Man, mafya ailesine dışarıdan gelen üyeler için kullanılan bir terimmiş. Resmen üye olmak için bu üyenin ilk cinayetini işlemesi gerekiyor. Mafya ailesine katılmak için esas kural ise bu kişinin babasının İtalyan veya İtalyan kökenli olması, bir İtalyan soyadı taşıması ve beyaz olması. Tabii ki tarihte bu kaideyi bozacak istisnai durumlar da görülmüştür. (Örnek: Nuri Alço.)





♦ San Francisco'yu tek başına çok engebeli bulan firma, sonunda bu şehirlerin en güzel parçalarını alıp birleştirmeyi seçmiş ve ortaya Empire City çıkmış. Amerika'yı boydan boya gezdiklerini söyleyen sanat yönetmeni Pavel Cizek, her türlü binayı fotoğrafçılarını ve 1930'ların Amerika'sına ait her ögeyi oyuna dahil ettiklerini söylüyor.

Toplamda dört milyon metrekare gibi devasa bir alana yayılmış olan ve 20'ye yakın semt barındıran Empire City, bir önceki oyunun yer aldığı Lost Heaven şehrinden iki kat daha büyük. Şehirdeki semtlerden Little Italy, Sand Isle ve MilleVille hakkında bilgi sahibi olduğumuzu bildirmekten onur duyarım. Birbirinden farklı mimari tarzlarla sahip olan bu üç semtten Sand Isle, New York'un varoşlarını andırıyor. Harlem'in terk edilmiş görüntüsü, South Bronx'ın kirli havası ve Brownsville'in tehlike kokan sokakları, Sand Isle'da karşımıza çıkıyor. MilleVille, sanayinin ve endüstrinin toplandığı bir semt olduğu için karanlık ve sıkıcı bir görüntü

çizerken Little Italy, adından da anlaşılacağı üzere Empire City'nin ortasında ufak bir İtalyan semti. Bu semtlerin yanında Empire State binası, Brooklyn köprüsü ve San Francisco'nun ünlü Golden Gate'i de Empire City'de yer alıyor. Bu tip büyük ve ünlü yapılar sayesinde oyuncu şehirde hangi yöne gideceğini daha kolay anlıyor ve sürekli haritaya başvurmak zorunda kalmıyor.

Vito yürüyor, yürüyor ama Bruski'ye ne götüreceğini bir türlü bulamıyor. Ona bir şey götürmeli ki karını doyurabilecek parayı kazanabilisin. Ne yapacağını bilmeden, amaçsızca sokaklarda dolanırken, son model bir araba ve arabanın zengin sahibini görüyor. Aslında olay şöyle gelişiyor: Vito'nun gözleri önce arabayı seçiyor ve tüm hücreleri o arabayı elde etmesini söylüyor. Yalnız başına kalan mantığı, o arabayı çalamayacığını çünkü arabanın içinde bir adam olduğunu vurguluyor. Bu kaosun içinde ne düşüneceğini bilemeyeen Vito, adamın arabadan uzaklaşmasını bekliyor. Adam uzaklaşmadan uzaklaşmadan arabanın yanına koşan Vito, kapılarını kapalı olmasına alırdıdan aracın camını kırıyor, içeri giriyor ve son sürat oradan uzaklaşıyor. Soluğu Bruski'nin yanında aldıktan sonra Bruski'den parasını alıyor ve gözünde büyütüğü bu işi kolayca kırılabilir ona cesaret veriyor. Gündüz geceye yeniliyor; gecenin zayıflığından yararlanan gündüz bir kez daha galip geliyor ve bu kavga uzunca bir süre, galibi bilinmeyen bir maça gibi sürüp gidiyor. Vito artık araç calıymıyor, mağazaların camlarına tuğla atıp vitrindekileri yürütürmüyor. O, artık "mafya"nın seckin üyelerinden bir tanesi ve çok daha önemli işlerin peşinden koşmak zorunda...

Kahramanları insanlar değil, olaylar yaratır 2K Games, Mafia II'yi inanılmaz detaylı bir biçimde hazırlıyor. Bu cümle ne kadar yuvarlak olsa da biraz önce bahsettiğim üç farklı semt üzerinde bile ne kadar detaylı bir şekilde çalıştığını fark etmişinizdir. 2K Games, her türlü binaya birer yangın merdiveni, günün her saatine



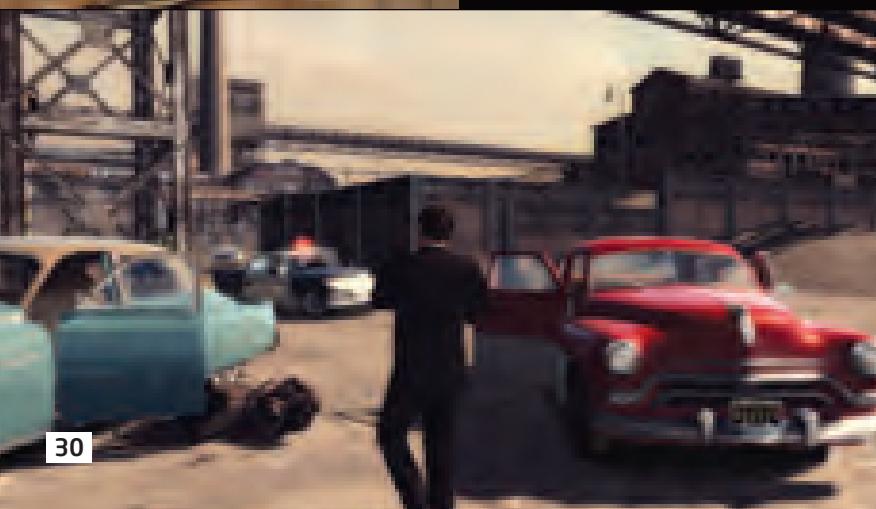
farklı bir gün ışığı ve her türlü sivile farklı bir tavır ekleyerek detay seviyesini aklı almaz boyutlara taşıyor. Şehrin en küçük caddesinden, en çıkmaz sokağına kadar her türlü ayrıntıyla donatılmış olması bir yana, binaların içi es geçilmemiş. Oyunda bulunan birbirinden farklı çeşitteki mağazanın vitrini, çalınabilecek eşyalarla donatılmış durumda. Ayrıca, senaryo gereği içine girdiğiniz daireler de yine o dairede kim yaşıyorsa, onun kişiliğini yansıtacak şekilde tasarılanıyor. Örneğin Vito'nun evi, bekar bir erkeğin yaşadığı bir ev gibi gözükmektedir: Giysiler yererde, masaların üstü dağınık, tablolar yamuk, kızlar koltukla... Sanırım anladınız. Buna karşın zengin bir beyefendinin evinde giysiler dolaplarda, masalar derli toplu, tablolar düzgün ve kızlar koltuklar.. Evet, bu konu yeterince açık sanırımdır.

Görsel detayların yanında, yapay zeka üzerinde epey çaba gösteriliyor. Örneğin, yağmurlu havalarda sokaktaki insanlar avalaval etraflarına bakınmayacak ve yağmurdan korunacak bir yer bulmak için hızlı hızlı hareket edecek. İnsanların gözünün önünde hırsızlık yapmaya çalışırsanız, sizi gören insanlar koşarak polise haber verecek ve durup dururken başınız polisle belaya girebilecek. Hazır konu polislere gelmişken, polislere de değinelim. İlk oyuna göre çok daha zeki olacak olan polislerin tavırları ve yetenekleri fizikal özelliklerine göre değişecek. Mesela, afiyetle donut'ını yiyen şisman bir polisin önünde rahatça suç işleyebileceksiniz zira bu polis kilolarından dolayı siz takip edemeyecek. Eğer bu polis sizin arabasıyla

DAHASI VAR!

Bakın bakalım, Mafia II'de yazıya sığmayan, başka hangi özellikler olacak...

- Oyunu save etmek için Vito'nun evini kullanmak zorunda olacağınız fakat birkaç bölümde oyunu dışarıda da save etmek mümkün olacak.
- Araba yarışları oyunda yer alacak ancak ilk oyundakilerden farklı özelliklere sahip olacak.
- Kullandığınız arabanın yolda benzini bitebilecek; bu yüzden benzinzı istasyonuna gitmeniz gerekecek. Ayrıca, hasar gördüğünde aracınızı yıkama istasyonlarına götürerek "sıfır km" yapabileceksiniz.
- Polisle başınız derde girdiğinde bir evin bahçesine veya kuytu bir köşeye saklanarak peşinize aynasızlardan kurtulabileceksiniz.
- Oyundaki her türlü nesne, araç veya insan deformasyona uğrayabilecek.
- Dış mekanlarda third person kamera kullanılacak, iç mekanlarda ise omuz kamerasına geçiş yapılacak ve bu kameraları sağ veya sol omza almak mümkün olacak.
- Normal yolların yanında otoban tipi, çevre yolları da oyunda bulunacak ve bu yollar sayesinde hedefimize daha hızlı ulaşabileceğiz.
- Oyun söyletilerle göre 2009'un ilk çeyreğinde piyasada olacak.





takip ediyorsa durum değil tabii ki zira polis arabalarından kurtulmak ilk Mafia'ya göre çok daha zor olacak.

Artık mafyanın bir üyesi olarak daha önemli işlerle uğraşıyor Vito. Henüz fazla tecrübesi olmadığı için bir seferligine, bulunduğu ailenin ileri gelenlerinden biri Vito'ya sonraki görevinde yardım ediyor. Bu görevde, Vito'nun, arkadaşının ve mafya ailesinden olan elemanın, uzun süredir borcunu ödemeyen yaşı bir adama mafyanın ne demek olduğunu öğretmeleri gerekiyor. Yaşı adamı bir parkta kışırın Vito, adama yavaştama kendinden emin adımlarla yaklaşıyor ve ailinin önemli ismi, silahını çıkartıp adamin suratına dayıyor. Karısı ve çocukları olduğunu söyleyen ve sürekli yalvaran adama mafyanın yanıtı, "Bunları daha önce düşünecektin" oluyor. Parktaki tüm sesi kesen silah sesi, sanılanın aksine mafyanın eseri değil; yaşı adamın cebinden yavaşça çıkarttığı silahın tınısı kaplıyor havayı. Vito ve arkadaşı, yaşı adımı boş verip yaralıları hemen arabaya taşıyorlar; onları yakalamak isteyen sayısız polisin parka doluşmasına alırdıdan...

Her ne kadar yaralı arkadaşınızı kurtarırmış gibi gözükseniz de bu aleyhinize işleyen bir durum aslında. Sonuçta görev başarısızlıkla



sonuçlanmış ve bir de üstüne önemli bir isim yaralanmış. Bu, spesifik bir örnek fakat bundan daha genel durumlarda da yanlış davranışlarınız aile içerisindeki durumunu olumsuz etkileyecik. Mesela, aile sizi bir üyesi olarak kabul ettikten beş dakika sonra, bir arabaya binip önünüze çıkan ilk polis arabasını yoldan çıkartmaya çalışırsanız, bu anlamsız davranışınız ailinen gözünden düşmenize neden olabilecek.

Bir arabadan daha hızlı, o arabanın önündeki arabadır>

Sanki bir konuyu atladım diyordum ki hatırlıyorum: Oynamış sistem! Mafia II'nin %50'si arabalarla, %50'si ise yayalarla geçecek. Yani şöyle; arabalara binip insanları ezebileceğiz, arabalara binip önemzdeki arabayı dörtükleyeceğiz, arabalara binip hız yapacağız ve sonunda ortada araba kalmayınca arabadan inip yaya olarak halledeceğiz işlerimizi. "Her türlü araba, en ufak ayrıntısına kadar hasar görebiliyor" diyor yapımcılar. Bu açıklama ile oyundaki her aracı paramparça yapabileceğimizi anlıyoruz. Arabaları önceki oyunda olduğu gibi yanlarına yanaşıp çalabileceğimizi düşünüyoruz ama yapımcılar orada bizi durduruyor. "Eğer arabann içinde birisi varsa, önce bu kişinin sizden iri olup olmadığına baksanız iyi edersiniz çünkü ona bulastığınız an sizin yere yatkıbilir" açıklaması, araba çalarken ne kadar dikkatli olmamız gerektiğini altını

YASAKLARLA DOLU YILLAR



Kaçınız 50'li yılların içki yasağı ile ünlü olduğunu biliyor? Bu yasak, o zamanlarda bir sürü filme ve kitaba konu oldu ama içki yasağının iptali, içki yasağına nefretle bakan mafyanın sonu olmadı. O dönemin ünlü suçlularından Lucky Luciano, ABD'de bir hapisanede tutuklu olarak bulunuyordu. CIA'den önce ABD'de aktif olan OSS'nin, Luciano ile ilgili planlarıysa çok farklıydı. ABD'nin ikinci Dünya Savaşı'nda Almanlar'a karşı üstünlik sağlayabilmesinde rol oynadığı için Luciano'nun Sicilya'daki ilişkilerini sürdürmesine izin veriliyordu ve savaş bittiğinden hemen sonra da İtalya'ya dönmesi sağlanarak, "kirli işlerini" idare etmesine resmen izin verildi. Luciano'nun Türkiye'den Marseille'ye ve oradan da ABD'ye kadar uzanan su ağının oyuna yansısıp yansımayağını çok merak ediyoruz.

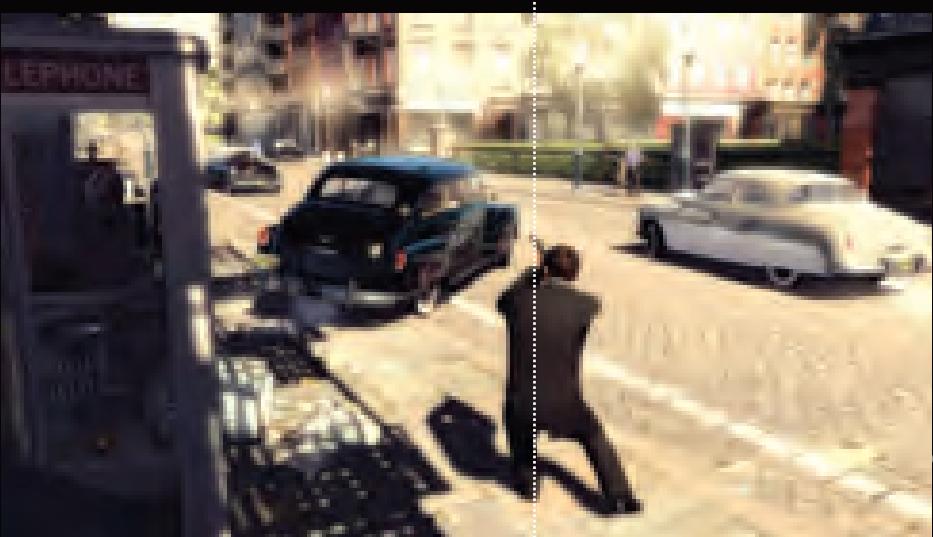
çiziyor. Oyundaki kilitli araçları çalmanın ise iki yolu olacak: Dilerseniz arabanın camını kırıp içeri sızabilecek, dilerseniz kapısını zorlayarak açabileceksiniz. Bu zorlama işlemi de bir mini oyuna karşınızda çıkacak.

Kaç sayfadır size oyunu anlatıyorum ama aslında hiçbir şey anlatmadım zira Mafia II o kadar kapsamlı bir şekilde hazırlanıyor ki oyun dipsiz bir kuyu gibi olacak. Eğer vaat edilenler ve şu ekran görüntülerinde görülen sahneler gerçekleşirse Mafia II, oyuncu dünyasında bir devrim olabilir. Belki 1930'larda yaşamadık, belki o dönemde hakkında pek az şey biliyoruz ama bunların hiçbirini Mafia II'ye karşı yabancılık hissetmemizle neden olmamalı.

Vito, hiçbir şey olmamış gibi arkasına baktığında, bir ailinin hüznünü gördü. Kendi acısını veya çekeceği acılar onun için önemli değildi. Bu insanların bile kalbinin olması onu çok farklı bir dünyaya itmişti; karanlık ama bir yönden de canlı...

Vito, küçüğünü hatırladı birden. Annesinin, babasının onun için yaptıkları gözünün önüne geldi. Çekitleri tüm acılar Vito'ya daha iyi bir yaşam sunmak içindir fakat bu uğurda memleketlerini terk etmeleri bile yetmemiştir. Hayat acımasızdı ve Vito ile ailesine iltimas geçmiyordu.

Tüm bunları, kalbinin en derin noktasında hissetti Vito. Bir seylerin parçası olmak onun için önemli olmuştu ama her şeyden daha önemlisi, onu ve ailesini yikan "hayat", "güç" ile satın alabileceğini öğrenmiş olmasıydı; mafyanın hayat üzerindeki ezici gücü ile her istediğini yapabılırdı... ☺



Dört milyon metrekareyi kaç günde dolaşabilirsiniz? Peki ya 100'den fazla aracı bir günde kaç kez kullanabilirsiniz? Peşinizeki bir devriyeyi en hızlı şekilde, kaç saniye içerisinde atlatabilirsiniz? Bu sorulara cevap vermek size zor geliyorsa Mafia II'yi beklemeniz gerekiyor.

OYUN DÜNYASINDAKİ İNSANLIK AYIPLARI

Üç - dört kareden oluşan, ne olduğu belirsiz oyun karakterlerini çoktan unuttuk. Şimdi de, karşımızda ekranlarımızın içine sıkıştırılmış olan sanal karakterler var ve bu karakterlerin hayallerini "biz"den biri olabileme ihtimali süslüyor. Hepsi bizim gibi akıcı bir şekilde konuşmak, doğal ve yerinde tepkiler vermek ve vücutlarını kıvrak bir şekilde hareket ettirmek istiyor ancak yapımcılar bir türlü bu zavallıların dileklerini yerine getiremiyorlar. Üstüne bir de, hemen hemen her oyunda, onları gözümüzde küçük düşürüp alay konusu yapıyorlar. Nasıl mı? Gelin, hep beraber görelim... END



ANATOMİK AYIPLAR

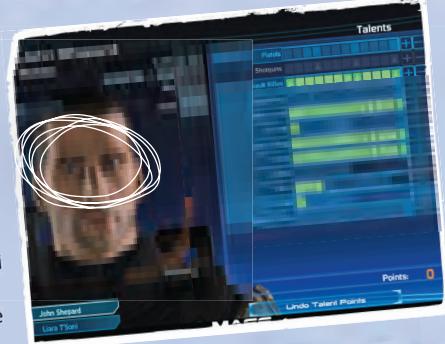


Yağdan tutam tutam olmuş, kalıp halindeki saçlar: Oyun karakterleri hiç mi yıkamıyor sevgili okurlar; karakterlerin saçlarının yağ kokusu burnumuzu gelecek neredeyse. Özellikle, futbol oyunlarındaki karakterlerin, o yapışık, kalıp halindeki saçlarını görünce ekrana şampuan dökesim geliyor. Şu saç telleri biraz daha doğal modellenemez mi yanı?!



Duvarlara doğru düz koşu yapan bacaklar:

Hadi eller, gözler ve ağız, sanal dünyaya gerçekçi bir şekilde aktarılması zor olan uzuvlar. Peki bacaklara ne demeli? Neden oyun kahramanlarının bacakları önlerinde engel olmasına karşın hareket etmeye devam ediyor? Koşarken önündeki duvara çapıp düşmesi gerekken, çoğu oyun kahramanı, burnunu duvara yaslayarak şuursuzca koşmaya devam ediyor. Bu bacaklara bir "Dur" diyemediniz mi yapımcı tayfasi? Gariplerimin zaten birkaç darbelik enerjileri var; onu da duvarlara karşı koşarken harcıyorlar. Üzülüyorum; elimde değil!



Boş bakan, hareketsiz, donuk gözler: Aksiyon dolu bir TPS oyunu oynuyoruz; karakterimizin önünde şiddetli bir patlama oldu ve etrafa cesetler fırladı. Kamerayı şöyle bir kahramanımızın suratına çeviriyor ve gözlerinin içine bakıyoruz. "Nereye bakıyorsun hocam mal mal? Gözünü kirp da iki saniye rahatla!" diyesi geliyor insanın zira bu gözlerde ne bir ışık, ne de bir hayat belirtisi var. Biz treniz, kahramanımız da bir öküz adeta ancak bir öküzin gözleri bile bu denli donuk bakışlar atamaz etrafına. Ne güñahı vardı bu kahramancağızın?! Bizimkiler kadar olmasa da biraz canlı, hareketli gözler olamaz mıydı? Zaten çok zor şartlar altında, bir sürü düşmanla başa çıkmak zorunda; en azından daha gerçekçi gözlerle sahip olsaydı!



Yapışık parmaklı, eklemsiz, kepçe eller: Su ve patlama efektleri için ellerindeki imkanları son damlasına kadar harcayan yapımcılar, zavallı oyun kahramanlarını sakat bırakıyorlar sevgili okurlar. Şu ana kadar kontrol ettiğimiz üç boyutlu oyun karakterlerinin hepsi doğuştan "yapışık parmaklıklı" hastalığına sahipti. Peki neden bu cezaya çaptırılıyorlar? Zavallılar, parmaklarını hareket ettiremediklerinden, fincanın su içерken bile fincanı sanki kepçeye kaldırıyorlar gibi görünüyor ve alay malzemesi oluyorlar. Çok yazık...



Sanki konuşmuyormuş da gevş getiriyormuş gibi görünen ağız: Herhangi bir oyunu heyecanla oynuyor ve ara videolarla senaryoyu takip ediyoruz. İşte bir ara video: Kahramanımız, senaryodaki diğer karakterlerin bir - ikisiyle hararetli bir diyalog içinde; karşısındakilere keskin laflar atıyor ancak o da ne?! Kahramanımızın karizmatik sesini duyabiliyoruz ama ağızı konuşuyormuş gibi hareket etmiyor. Bir açılıp, bir kapanıyor sadece; sanki gevş getiriyor. Biraz önce artistik hareketlerle bizi büyüleyen ve "insan olma" erdemine yaklaşamayan karakterimizin ağını sözcüklerle göre oynatmak bu kadar zor bir iş mi? Ayıp, ayıp...



Yere düşünce 180 derece dönen bel:
Hiçbirimin başına gelmesini istemem ama "Yüksek bir yerden yere düştük" diyelim. Kaçımızın beli 180 derece döner arkadaşlar? Bir gariplik olmazsa, hiçbirimin! Peki, oyun kahramanlarının bellerinde omur yerine lastik mi var? Sanırım, var; yoksa neden her yüksekten düştüklerinde ortaya Picasso tablosu gibi manzaralar çıksın ki...

SOSYAL AYIPLAR



Oyun içi videolarda 100 metreden düşüp ölmeyen ama oyunda, beş metreden düşüp ölen karakterler: En nefret ettiğim şeylelerden biri vaat edilenlerin yerine getirilmemesidir. FaFu her ay oyun dünyasında dönen kandırmacıları Yalancı Çoban bölümünde sert bir şekilde açığa çıkarıyor ancak bu kandırmacılar, sadece yapımcıların yaptıkları açıklamalarla sınırlı değil maalesef. Sessiz sedasız piyasaya çıkan bir aksiyon oyunu, giriş videosuyla vaat verebiliyor mesela. Video başlar başlamaz oyuncunun kahramanı atlıyor, hopluyor, zıplıyor, yüksek uçurumlardan taklalar atarak yere bir kuş gibi konuyor vs... Biz de doğal olarak heyecanlıyor ve beklenmiş gibiyiz ancak o da ne?! Bu karakterin giriş videosundaki karakterle alakası yok! Bırakan akrobatic hareketler yapmayı, beş metreden düşünce ölüyor bu! Bu sosyal ayıbin sorumlusu, hiçbir şeyden haberini olmayan bu sanal karakter olmasa gerek. Madem kazık yutmuş gibi modellediniz karakteri, ne demeye insanın aklını karıştırın, etkileyici giriş videoları hazırlarsınız?! Eğer canımız aksiyon filmi izlemek isteseydi sinemaya giderdik. Ayıp, çok ayıp...



Olmadık yerlere sıkışık ölen karakterler: Kendi boyumuzun 10 katı büyüklüğündeki canavarları yere sermişiz, bir sürü bulmacayı birkaç saniye içinde çözmüşüz ve tüm bunları, çoğu oyunda bir hile kadar etkili olan save / load hamlesini yapmadan başarmışız. Tam o anda hiç de yüksek olmayan bir taşın üzerinden kazara düşüyoruz. Neler oluyor yahu?! Kahramanımız, iki kayanın arasına sıkışmış; bir sağa, bir sola, deli danalar gibi dönüyor. Elimizden hiçbir şey gelmiyor ve trajikomik bir şekilde can veriyor zavallı oyun karakteri. Otopsi yapılsala vallahi sonsuza dek bulunamaz ölüm nedeni zira ortada bir neden yok. Ancak illa ki bir neden ararsanız yardımcı olabilirim: 1. Cinnet 2. Yapımcıların ayıbi.



Bir anda belden aşağısı yerin altına gömülüen karakterler:
Bunu bir ayıp olarak mı, yoksa bir alt mesaj olarak mı değerlendirmek gerek; emin değilim. Sevgili okurlar; kanlı, canlı, sağılıklı bir oyun kahramanının sizce neden belden aşağısı bir anda yerin altına gömüller? "Belinize, uçurunuza hakim olun!" mesajı mı bu? Yoksa "Bakin, öyle yüce bir karakter ki zaman zaman süper kahramanları gibi özel güçler sergileyebiliyor" tarzi bir yaklaşımla ortaya çıkmış olan bir vuku mu? Her ne olursa olsun, bir anda Küçük Hüsamettin kimliğine bürünüen oyuncuları istemiyoruz!

İBRET HİKAYELERİ

İşte ünlü oyun kahramanlarından ibret verici hikayeler...



L.C.

"Neler çektim ben neler... Vücutumda övünebildiğim tek bölge göğüslerimdi. Gözlerim sabit bir noktaya bakmaktan şaşı, yere düşünce dönen belim ve bacaklarım ise felç olmuştu. Şap dudaklarını doğru düzgün hareket ettiremediğim için, o muhteşem İngiliz aksanı gümme gitirdi. Bu kadar zorluk çekmemeye rağmen bana bir gün olsun şefkat gösteren olmadı. Buradan beni her zaman seks objesi olarak göstermeye çalışan yapımcılara beddualarımı gönderiyorum."



G.F.

"Beni belki konuşurken ilk defa görürsunuz sevgili oyuncular zira Half-Life serisinin ününe ün katmama rağmen nankör yapımcılarım bir gün olsun konuşmama izin vermediler. Daha da kötüsü, (Half-Life 2'de third person kameralara geçiş yapanlar çok iyi bilir.) benim sadece ellerim var sevgili oyuncular; vücutumun geri kalanını çizmeye tenezzül etmemişler. Ben böyle düşünsesizlik, böyle terbiyesizlik görümedim. Sıkıya bensiz bir devam oyunu yapışınlar; bakalım para kazanabilecekler mi..."



R.G.

"Dünyanın en başarılı futbolcularından biriyim ama gelin görün ki PES6'da beni görenler başarı falan dinlemiyorlar; basıyorlar kahkahayı! Nasıl olur da beni dışları dökülmek üzere olan, yaşı bir kadın gibi çizerler?! O surat ne öyle?! Tüm karizmamı yerle bir ettiler yahu! Neyse ki gerçek halimi insanlar görüyor; oradaki gibi ucube olmadığını biliyorlar. İyi ki sanal bir karakter değilim; buradan çıkrın modellenmiş tüm sanal karakterlere sabır diliyorum."



Kafasına şarjör boşaltıldığından tepki vermekszin konuşmaya devam eden karakterler:

Oyuna yeni başlamışız; senaryonun detaylarını öğrenmek için birkaç ara video izledikten sonra, bize oyun boyunca

yardım edecek olan yan karakter ile yol alıyoruz. Yan karakter bize olan bitenle ilgili bilgi vermeye çalışıyor. İşte bu noktada her Türk genci gibi silahımızı çıkarıp dostumuzu öldürmeye çalışıyoruz. Yok artık, daha neler! Kafasına tüm şarjörü boşalttı ama "Bana misin?" demedi, konuşmaya devam ediyor. Tepki vermiyor, "Niye ateş ediyorsun arkadaşım?!" diye sormuyor. Bu ne vurdumduymazlıktır? İnsan merak edip sormaz mı; "Bir sorun mu var aramızda? Sorun varsa konuşarak halledebiliriz" demez mi? Özürlü doğmalarına neden olduğunuz yetmezmiş gibi sanal dünyaya hapsolmuş olan bu garip karakterleri neden bir de sosyal özürlü yapıyorsunuz ey yapımcılar?! Onların da bizim gibi doğal tepkiler vermeye hakları yok mu?!



SPOR OYUNLARINDAKİ SEYİRCİLER

İşte video oyun tarihinin en açık grubu...

Bir kitle düşünün ki bir gün olsun, gün yüzü görmesin. Bir kitle düşünün ki üstünden dozer geçmiş gibi tribünlere -He-Man çırktımları- gibi yapıştırılsın; diğer tribündeki ikiz, hatta üçüz kardeşinden ayrı kalsın; maç boyunca -gercetten- bir oturup bir kalksın; profilden bakıldığından varoluşunu yitirsin; futbolcular poligon ziyafeti çekerken onlar yiyecek piksel dahi bulamasın; görsel bir krizde ilk olarak onlar işten çıkarılsın ve Sabri'nin ya da benzer bir futbolcunun abanmasıyla top içlerinden geçip gitsin... Bir kitle düşünün ki hep arkada planda kalsın ve yağmur, kar ve benzeri efektler dirensin... Tüm zorluklara rağmen "Bir umuttur yaşatan insani, aldım elim'e sazımı" diye hep bir ağızdan haykırsın...

Onlar, spor oyunlarındaki seyirciler... Onlar, video oyun dünyasının arkası sokaklarında kaderlerine terk edilmiş olan vatandaşlarımız... Onlar, biz sıcak yatağımızda uyurken, takımlarını desteklemek için tribünde bekleyen fleto savaşçıları... Onlar, ardımızda bıraktıklarımız...

Onlara bir şans verin. Yardım elinizi uzatın... **Fırat**



Öldükten sonra çiftetelli oynayan düşmanlar: Gerilim dolu bir bölümdeyiz; önmüzdé azılı ve korkunç bir düşman var ve tüm gücüyle bize saldırıyor. Boncuk boncuk ter döktükten ve büyük bir çaba sarf ettikten sonra düşmanı yere indiriyoruz. Tam yolumuza devam edeceğiz ki... Eh, bu kadarı da fazla! Öldürdüğümüz düşmanın kolu - başı ayrı oynuyor; çiftetelli oynuyor adeta. Sinirlerimiz bozuluyor ve yerdeki cesede kafa - göz dalıyor. Ihi! Değişen bir şey yok; sanki ölümden zevk alırcasına oynamaya devam ediyor düşman. Anlayacağınız, yapımcıların ölüye bile saygısı yok sevgili okurlar.



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Bekle beni Crom, geliyorum!!!



OK ATARKEN OMUZ KAMERASINA
GEÇİŞ YAPARSANIZ ATIŞLARINIZ
DAHA İSABETLİ OLACAKTIR.



Age of Conan: Hyborian Adventures (AoC: HA), belki de bu senenin en çok beklenen MMORPG'si. Açıkçası, elimize geçtiği andan itibaren, oyunu gece gündüz oynayıp bu yazılı yazmak büyük bir keyif oldu benim için. AoC: HA, o kadar iyi bir yapım ki anlatmaya nereden başlayacağımı bilemedim. Karakter yaratımından, müziklerine; benzersiz oynanış sisteminde, atmosferine kadar oyunun her özelliğinden emek akiyor adeta.

En iyi işin en başından başlamak... AoC: HA'nın giriş demo'su direkt sizi sarıyor; bu demo'da Conan'ı, Aquilonya'nın tahtına otururken görüyoruz. Yani oyun Conan'ın maceradan maceraya koştuğu zamanlarda değil, 40'lı yaşlarında, krallık tahtına oturduğu dönemde geçiyor. Aquilonya, o dönemin en güçlü ve ileri krallıklarından biri ve ülkenin sınırlarında krallığı yıkmak isteyen güçler birlik oluşturmakta. Conan, krallığının gücünün limitleri olduğunun farkında. Bu yüzden düşmanlarını alt etmek

için destek arayışına giriyor ve tüm dünyadan maceracıları sağırıyor; oyun da bu şekilde başlıyor.

Oyunun başında üç farklı milletten birini seçiyoruz: Stigyalılar, Kimmeryalılar ve Aquilonialılar. (Kimmeryalılar'ı Kuzey Avrupalılar'a, Aquilonialılar'ı Romalılar'a ve Stigyalıları ise Mısırlılar'a benzetebilirsiniz. Kimmeryalıların tarihteki Kimmerler'le bir alakası yok, haberiniz olsun.)

Stigyalılar büyüğe odaklanıp asla savaşçı olmazken, Kimmeryalılar büyüğüne hıç bulasmıyorlar. Aquilonialılar ise hem büyüğü, hem savaşçı olabiliyorlar; tüm ırkların sınıf seçme konusunda birtakım sınırlarının olduğunu da belirteyim. Yani bir Aquilonialı, Bear Shaman olamıyor.

Oyunun karakter yaratma ekranı oldukça ayrıntılı. Özellikle, karakterinizin yüzüyle çok detaylı bir şekilde uğraşabiliyorsunuz. Yani dilerseñ kendinize çok benzeyen bir karakter yaratabilirisiniz.

Sınıflara gelince... Savaşçı ve iyileştirici sınıflardan bu oyunda, savaşçı sınıflarının çoğunlukta olduğunu görebilirsiniz çünkü iyileştirici olarak oyunda level almak gerçekten zor. Buna karşın büyüler, hele hele Demonogist'ler çok yüksek zarar verme potansiyeline sahipler. Şöyledir bir örnek vereyim: Benim Bear Shaman olarak beş kez vurarak öldürebildiğim bir rakibi, Demonogist tek büyü ile alt edebiliyor. Üstelik, yanına bir yaratık alarak manasını artıtabiliyor; bu



yaratık onunla beraber savaşıyor. (Oyunun bütün sınıfları ilgili kısa açıklamaları, Sınıflarla İlgili Kısa Bilgiler isimli kutuda okuyabilirsiniz.)

HANGİ SUNUCUDA BAŞLASAM? > AoC: HA'da karakter yaratmadan önce, akillara ilk gelen soru "Hangi sunucu ile oyuna başlasam?" oluyor doğal olarak. Oyununda PvP, PvE/RP ve PvE sunucuları var. Yani oyuncuların savaştığı, oyuncuların oyundaki atmosfere uygun hareket ederek savaştığı ve yalnızca yaratıklarla savaşıp oyuncuların birbiriley savasmasına izin verildiği alanlarda savaşların açık olduğu üç sunucu... PvP sunucuları sıradan oyuncular için tam bir kabus çünkü oyunda PvP herkese ve -şehirler hariç her yerde - açık. Yani, şehrin dışında bir quest

ALTERNATİF



LORD OF THE RINGS ONLINE

Bu oyuna alternatif olarak World of Warcraft'ı değil de Lord of the Rings Online'ı göstermek daha doğru olur. Gerek atmosferi, gerekse son derece derin evreniyle LotR, Age of Conan'a en iyi alternatif.

PERFORMANS REHBERİ

Age of Conan: Hyborian Adventures'ı diğer MMORPG'lerle karıştırmamanızı öneririz. Online bir oyun olmasına karşın gerçek bir sistem canavarı olan AoC: HA, medium / high ayarlarda rahatça çalışabilmek için oldukça sağlam bir sisteme gereksinim duyuyor. Oyunu düzgün oynayabilmek için en az Core 2 Duo bir işlemciye (Tercihen 3 Ghz), 512 MB'lık bir ekran kartına (İyi bir fps

oranı için en az 8800 serisinden bir kart), 2 GB RAM'e (Vista için 4 GB) gibi bileşenlere ihtiyacınız olacak. Öte yandan, oyunun sabit diskinizde kallavi bir alan kapladığını bir kez daha belirtelim. (Yamaya birlikte yaklaşık 25 GB.) Son olarak oyunun henüz DirectX10 desteğinin olmadığını belirtelim. (Oyunun henüz Shader Model 4.0 desteği bulunmuyor.)

Oyunu her ne kadar Shader Model 3.0 ile çalıştırılıyor olsanız da kimilerde oyunun bu modda çalışırken sorun yarattığını duyduk. Şayet grafiklerde (özellikle ağaçlarda ve su efektlerinde) bozulmalar yaşarsanız oyunu Shader Model 2.0 ile çalıştırın. Son olarak oyunun DirectX10 ve Shader Model 4.0 desteğinin de yolda olduğunu belirtelim.

**YOLCULUKLARINIZDAN DAHA FAZLA
KEYİF ALMAK İSTİYORSANIZ
MUTLAKA BİR BİNEK EDİNMELİSİNİZ.**

yapmak için dışarı çıkmak isterseniz bilin ki o bölgeye girdiğiniz andan itibaren, sizden daha yüksek seviyedeki oyuncular başınıza çökecek. Öyle ki bırakın görev yapıp seviye atlamayı, sürekli olarak ölmekten şehre bile zar zar deneceksiniz. Eğer bir loncaya beraber toplu halde bir PvP sunucusuna girmiyorsanız ve PvP alanlarında görevleri beraber yapmayacaksanız sakin bir PvP sunucusuna girmeyin. Oyundan hiçbir keyif alamayacağınız gibi çok zor seviye atlarsınız. Eğer aklınıza canlanmadıysa World of Warcraft'in ilk günlerindeki Hillsbrad'ı ve Plague Lands'ı hatırlayın. Oyun oturdukça, oyuncuların çoğu ileri seviyedeki bölgelerde olacağında PvP sunucularına düzenin zamanla oturacağınızı düşünüyorum.

Tüm sunucularda PvP için instance'lar mevcut. İki farklı oyuncunun aynı instance'la gireberek PvP hevesinizi alabilirsiniz. Bu instance'ların birinde, rakip takımın kurukafasını kapmaya çalışırken, bir diğerinde rakip takımın mümkün olduğu kadar çok adam öldürmeye çalışırsınız.

OYUNA GİRDİM, ŞİMDİ NE YAPMALIYIM?> İşe, hemen arkanızda dönüp suyun dibindeki sandığın içindelerini almakla başlayabilirsiniz. Sakın herkesin yaptığı gibi direkt ilerlemeye çalışıp arkadaşını bu ödülli kaçırma yin. Oyundaki illi görev, mini bir instance ve bu görevde yalnızca siz varsınız. Göreviniz ise bir kırı kurtarıp şehrə varmak. İşte bu noktada oyunun benzersiz dövüş sistemiyle tanışırsınız. Hem sizde, hem de düşmanlarınızda öne, sağa ve sola olmak üzere üç yöne bakan kalkanlar bulunuyor. Bu kalkanları, uzay filmlerindeki ya da oyunlarındaki güçlü kalkanlarına benzetebilirsiniz. Rakibinizi dinamik olarak kalkanlarını istediğiniz yönde kullanabiliyor. Yani, bu üç kalkandan ikisini sağa birini öne ya da üçünü birden öne alıyor. Böylece, darbenin geldiği yönden daha az zarar alıyor. Aynı

sistemi dilerseniz siz de kullanabilirsiniz. Fakat savaş dinamik olduğundan ancak tek düşmanın uğraşırken kalkanın yönleriyle ilgilenebiliyorsunuz. Bu sistemin bir başka yararı, sizin aktif olarak savaşın içinde olmanızı sağlama. Yani, bir yeteneği kullanmak için o yeteneğe atanın tuşa basıp beklemiyor veya otomatik olarak saldıramıyorsunuz. Eğer 1 (sol), 2 (orta) ve 3 (sağ) tuşlarına basıp saldırınızı belirlemezseniz karakteriniz öylece duruyor. Bu yüzdenavaşlarda çok iyi bir şekilde konsantre olmak ve gözünüze ekranдан ayırmamak durumundasınız. Bu arada, yapay zeka da boş durmuyor elbette ki. Eğer hep aynı yönden saldırırsanız düşmanınız kalkanlarını o yöne çekiyor. Bir diğer deyişle karşınızda rakibiniz sizin hareketlerinizi takip ediyor. Bunun yanında, yakın dövíse giren sınıflarda özel yetenekleri kullanmak için de gene istediğiniz yeteneği seçip yönler için atadığınız üç tuştan birine basmanız gerekiyor. Öztele, dikkatinizi toplayıp savaşmanız ve elinizi klavyeden hiç kaldırılmamanız için gereken her şey düşünülmüş. Şunu da belirtmeliyim ki eğer büyüğüsünüz bu kalkan sistemini yalnızca savunmadan kullanabiliyorsunuz ancak endişe etmenize gerek yok çünkü büyüleriniz tam bir yıkım makinesi olduğu için sadece savunma taktikleri başarılı olmanız için yetiyor.

Oyunda, herkesin en önemli göstergesi tabii ki sağlık barı ve buna bütün sınıfların dikkat etmesi gerekiyor. Bunun yanında savaşçı sınıfların, koşarken ya da savaşırken hızla tükenen stamina barına; büyülerin de büyüğülerini kullandıkça tükenen mana barına özellikle dikkat etmeleri gerekiyor. Tüm oyuncularda olduğu gibi AoC: HA'da iksirler mevcut ama bunlar öyle "pat" diye sizin iyileştirmiyor; zaman içerisinde yavaş yavaş sağlığınıza yerine getiriyor. Yani, tam ölmek üzereyken bir iksir içmek işe yaramıyor. Ayrıca, oyunda bandaj bulunmuyor; bunun

İlk 20 level'da ne yapmanız gerektiğini burada bulacaksınız. Açıkçası, bu rehberi yazmak çok kolay olmadı. Yine de gerekli şeylerin anlatıldığı hızlı ve özettir bir rehber oldu. Yazının çeşitli kısımlarında da belirttiğimiz gibi, sonraki sayılarımıza oyunun ayrıntılarını bolca anlatacağız.

LK 5 LEVEL

Hemen ileri gitmek yerine geri dönüp suya dalın. Suyun içindeki sandığı bulun ve içindelerini alın. Sonra geri gidip zincirli kadını kurtarmak için onuna konuşun. Sonra sağa doğru gidip oradaki adamı öldürün ve anahtarını alın; ardından kızı serbest bırakın. Dündüz gitmeden önce, hem sağda, hem de soldaki boşluklara girip oradaki mini boss'lari öldürün. Birinden mutlaka daha iyi bir silah düşecektir. Daha sonra yolu takip edin; zaten yapabileceğiniz fazla bir şey yok. Yol sizi önce köle tacirine, sonra Piktler'e ve sonunda şeytani bir yaratığa götürecek. Anahtarını alıp geri dönün ve köle tacirini öldürdüğünüz yerdeki kapidan girin. İşte, Tortage'nin girişidesiniz.

5 - 10 ARASI

Burada direkt şehrə giremiyorsunuz çünkü kölelerin şehrİN içinde dolaşmaları yasak. Önce bileğinizdeki zincirleri kırdırmaz lazımlı. Bunun için geldiğiniz yoldan geri dönüp demirciyle konuşun ve hemen sondaki ocaktan ona taş getirin. (Tüm quest yerlerini haritadan takip edebilirsiniz.) Daha sonra bileğinizdeki zincirleri kırdırin ve şehrē girip hana giderek ilk gece görevinizi alın. Bundan sonrası seftığınız sınıfına göre değişiyor. Tüm gece görevlerini seviyeniz yettiği kadar almalısınız. Gündüz görevlerini de eş zamanlı olarak yapmayı ihmal etmeyin. Zaten bir yerde tıkanacaksınız; o tıkanığınız yer, oyuncunuz Acheronian Ruins zincirlerini gönderdiği yer olacaktır. Çünkü burası 10. seviye. Bu noktadan sonra White Sands'e de gideceksiniz.

10 - 20 ARASI

Acheronian Ruins ve White Sands görevlerinin yanında, gece ve gündüz görevleri siz 17. seviyeye kadar getirecek. Bu seviyeye gelmeden Tortage Underhalls'a girmenizi tavsiye etmem. Çünkü içerisindeki yaratıkların hem seviyeleri, hem de spawn hızları oldukça yüksek. Ayrıca 20. level'da doğru Black Ones ve The Great Black One'i kesmek için White Sands'e gitmeniz gerekeceğinden, bu görevi erteleyin ve en az 20. level olmayı bekleyin. Eğer beklemek istemiyorsanız, yannıza bir arkadaşınızı almadan bu görevde kesinlikle gitmeyin. Tek kişilik görevde son boss 19. level, fakat ona gitmeden önce bir sürü küçük boss kesmeniz gerekiğinden, en az 20. level olmadan bu son görevde kendinizi atmayın. Zaten görev size fazladan bir level kazandıracaktır. ☺

FORUMlardan ALINTILAR

- PC ve Xbox 360

kullanıcıları oyunu aynı server'larda oynayacaklardır. 14 yaşındaki sinir bozucu bir Halo bebeşiyle oyunu aynı yerde oynamak istemem doğrusu...

Kez 1984 - GameSpot

- Conan dünyasında geçen ve WoW gibi gerçekçilik katili oyuncunun karşısında bir kahraman gibi yükselen bu oyuncunun karşısında eğiliyorum.

Toppled - Age Of Conan Resmi Forumları

- Oyunun çıplaklık ve şiddet içeren sahneleri beni çok rahatsız etti.

Leak of Knowhow - IGN

- Beni WoW'dan koparacak oyuncu sonunda geliyor. Gelly - GameSpot

- Wow yüzünden bir iş kaybettim. Sanırım, Age of Conan yüzünden yeni girdiğim işten de atılacağım. Gebelus - Age of Conan Resmi Forumları

- Oyunu sırf Kral Conan'a ulaşmak için oynayacağım. Dubius - GameSpot

- Yapımcıların gerçekçilik takıntısı işe yarıyor; Age of Conan atmosferiyle tüm MMORPG'lerin en iyisi. Huss28 - IGN



AQUILONYA TOPLAKLARINDAKİ BİNEKLERDEN İKİSİ...



yerine durup dinlenebiliyorsunuz. Dinlenmek kısa sürede tüm barlarınızdolduruyor.

Oyunun en keyifli kısmı, -herkesin sınıfına göre özel yeteneklerinin bulunmasının yanında- bazı yeteneklerin tüm sınıflara açık olması. Örneğin, -savaşların dışında- herkes gizlenerek görünmez olabiliyor. Yani, kafayı takip bu yeteneğe puan yatırırsanız bir thief kadar görünüm olabiliyorsunuz. Ya da tam tersi; görünmezleri fark etme yeteneğine puan yatırıbilirsiniz. Ayrıca, tüm sınıflar bir yerlere tırmamabiliyor. Oyunda tırmamlabilen yerlere çıkmak ya da ahşap merdivenlerden inmek için tırmama yeteneğiniz olmalı. Bu yetenek bazı zindanlarda size kısa yol kullanma imkanı verebiliyor. Evet, oyunda kangurular gibi

ziplamak sizi ancak biraz daha yüksek bir yere çıkartabiliyor; başka bir deyişle zıplayarak savaşma dönemi artık kapandı. Tabii ki rakibinizin etrafında dönmek ve kalkanlarının arkasına geçmek hala işe yarıyor.

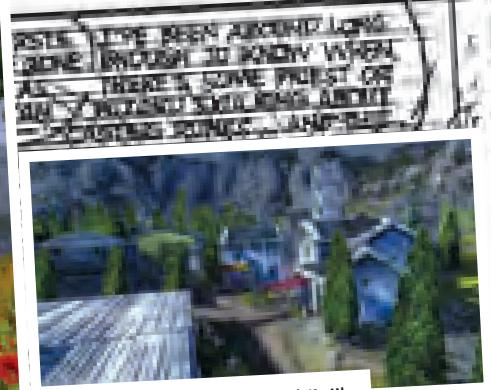
Yeteneklerden sonra 10. level'la birlikte, asıl sınıfınıza ait yetenek ağaçları (feat.) açılıyor. Her level aldiğinizde, -genel yetenekler dışında- sınıfınıza has yeteneklere de puan yatırarak karakterinizin savaş stiline karar veriyorsunuz. Yani, oyun aslında 10. seviyeden sonra bir adım daha ileri gidiyor. İleride feat'lere yatırığınız puanları değiştirmek isterken minik bir para karşılığında bir NPC'de bu isteğinizi gerçekleştirilebiliyorsunuz.

AoC: HA'da öldüğünüzde üzerindeki mini bir debuff beli-

riyor. Yani savaşma yeteneğiniz biraz azalıyor ve bu debuff tam 30 dakika üzerinde kalıyor. Eğer tekrar ölürseniz aynı debuff'tan bir tane daha ekleniyor. Bunu üzerinden kaldırmak için ölüğünüz yere gidip mezar taşınıza tıklaymalısınız. Fakat küçük bir debuff olduğundan gitmeye zahmet etmeye bilirsiniz. Öldüğünüzde size en yakın dirilme taşında yeniden diriliyorsunuz. Üzeriniden herhangi bir eşya eksilmiyor ya da kıyafetleriniz, zırhalarınız zarar görmüyor.

Oyunda para birimleri altın (gold), gümüş (silver), bakır (copper) ve teneke (tin-kalay) olarak ayrılıyor. Bu para birimlerinin her biri, 100'er kat olarak artıyor; yani bir altın 100 gümüş, 1000 bakır ve 10000 teneke ediyor. Eğer bir at sahibi olmak isterken doğal olarak paraya ihtiyacınız olacak. Temel eğitim bir gold olsa da daha yüksek eğitim ve at almak için yaklaşık 200 gold civarında para gerekiyor ve inanın para gökten yağmırı. Binek hayvanlarının çeşitliliği ise göz kamaştırıcı; oyunda neredeyse 15 civarında farklı renkte ve tipte at bulunuyor. Atların üzerine mamut ve diğer binek çeşitlerini ekleme fırsatı da var.

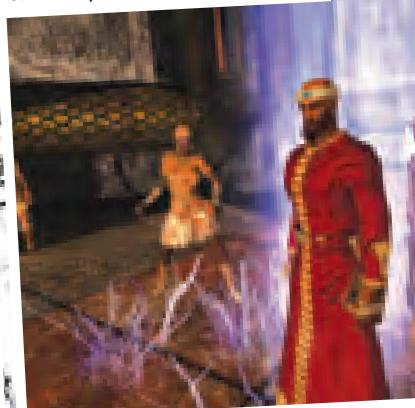
OK ATMAK FPS'LERDEKİ GİBİ MI? **AoC:** HA piyasaya çıkmadan önce okçulukla ilgili yapılan açıklamalar birçok oyuncuya meraklılandırmıştı. Ok atmak FPS'lerdeki gibi mi olacaktı yoksa otomatik mi ateş edecek? Okçular ok satın almak zorunda kalacak mıydı? Funcom, bu konuda çok enteresan bir sistem geliştirmiş: İsterseniz tipki büyütüler ve savaşçılar gibi savasabiliyor ya da omuz kamerasından FPS moduna geçebiliyorsunuz. Bu modda oku daha uzağa ve daha isabetli bir şekilde atabiliyorsunuz. Ama nişan almanın zor olduğunu söylemeliyim çünkü FPS oyunlarının genelinde olduğu gibi rakiplerini büyük ve dar koridorlarda kovalamıyorsunuz. (Ya da tetiğe basmaz kurşun atamıyor-



) Hedefler uzakta, küçük ve çok hareketliler. Üstelik, siz FPS moduna girince etrafında olanları da görmüyorsunuz. Ancak belirtmeliyim ki FPS moduna geçmeden ok attığınızda oyun sizin attığınız okları konik bir açıda hesaplıyor ve bölece, isabet oranınız düşüyor. Açıkçası, bu modda ilk vuruşu yapıp düşman dibiñe gelinceye kadar onu yumaþatmanız, en iyi taktik gibi görüñüyor. Hatta bu şekilde kritik vuruşlar bile yapabiliyorsunuz.

AoC: HA'da FPS'lerde olduğu gibi bir hit box sistemi yok. Yani düşmanınızı neresinden mihladiðiniz bir önem taşımıyor; tek önemli olan nokta onu vurmanız. Aslında oyunu FPS olmaktan çkarıp RPG türüne dahil eden en önemli ayrıntı bu. Zaten hit box sistemi, bu oyuncun havasını bozardı zira kafasına ok yemiþ oyuncuların etrafta koşturup durmaları bu oyuncun mantığına uymazdı. Bu arada, "ok" demiesen oyunda ok satın almanız gereklidir çünkü oklarıınız sınırsız. Böylece hem daha çok aksiyonun içinde kalyorsunuz, hem de paranız cebinizde kalyor.

ATMOSFER> Atmosfer, **AoC:** HA'nın her şeyi. Oyunda atmosfere son derece özen gösterilmiş ve bu özeni daha oyuna girer girmez fark edebiliyorsunuz. Oyunun atmosferini özgün kılan özelliklere gelince... Tüm irkların insan olması atmosferi orijinal kılan, önemli bir etken. Yani karşınızdaki düşman irkları da insanların oluşturuyor fakat yeri geldiğinde yaratıklara, fantastik ve vahşi hayvanlara karşı da dövüşüyorsunuz. Oyunda yaratılmış olan dünyanın her özelliği bir



TEKNOLOJİ

Peki, içeriği bu kadar iyi olan bir oyun biz oyunculara nasıl ulaştı? Öncelikle Funcom'un kullandığı oyun / grafik motoru aslında 1996'dan beri üzerinde çalışılan bir motor. Oyunun motoru DirectX10'a tam desteği ancak Ağustos ayından itibaren vermeye başlayacak. Bu aslında oyunun bir eksiği ama bu tip geniş oyuncularda güncellemeler hep zamanla gelir. Bir MMORPG'nin tam anlamıyla oturması da en az 3-4 ay bulur. Oyun 7.1 Surround sesi de destekliyor; açıkçası oyunu bu tip hoparlörlerle oynadığınızda, oyunun keyfini daha da iyi çıkartıyorsunuz. Sekiz adet karakter yaratmanıza izin veren oyunun sunucuları, 5000 oyuncuya kadar destek veriyor. Yine de bu motorun büyük savaşlarda nereye kadar zorlanacağını hep beraber göreceğiz. Son olarak oyunun henüz Xbox 360 için piyasaya sürülmemiðini de belirtelim.

SINIFLARLA LG L KISA B LG LER

Yazıda da belirttiğim gibi oyunda dört ana sınıf bulunuyor: Warrior, Rogue, Mage ve Priest. Warrior'un altında Guardian, Dark Templar ve Conquerer yer almıyor. Rogue'un altında Barbarian, Assassin ve Ranger var. Mage'in altında Demonolojist, Herald of Xotli ve Necromancer bulunuyor. Priestler'in altında ise Bear Shaman, Priest of Mitra ve Tempest of Set yer almıyor.

LORD OF THE RINGS ONLINE

Guardian: Savaşta en önde durup elinde kalkanıyla düşmanı karşılaşacak veya boss'larda sopayı yiyecek olan sınıf işte bu! Warrior sınıfı tüm zırhları giyebiliyor.

Dark Templar: Yine en sağda tank görevini görebilen ve en fazla heavy armor (en yükseliği full plate) giyebilen karakter sınıfı Dark Templarlar. Bu sınıf aynı zamanda kendini ve grup arkadaşlarını iyileştirebilen ya da düşmanlarının yaşam enerjisini çeken büyüler yapabiliyor bir savaşçı.

Conqueror: DPS Warrior'ın bu oyundaki karşılığı; kendini savunmaktan çok düşmana zarar vermeye yönelik yeteneklere sahip olan savaşçı tipi.

ROGUE

Barbarian: Çok ağır zırhlar giymeyen fakat savaşta büyük zararlar verebilen bir sınıf.
Assassin: Bu sınıf hafif zırhlar giyebilmesine karşın, büyük zarar verme potansiyeline sahip. Özellikle görünmezliği avantajlı bir şekilde kullanılan bir savaşçı tipi.

Ranger: Okçu olan Ranger aynı zamanda tuzak kurabilme yeteneğine de sahip. Üstelik rakibi yakınına geldiğinde de çaresiz değil.

MAGE

Demonolojist: Tam alışığımız büyüğü tipi; büyüyü atıp keyfine bakıyor. Alan etkili büyüler de var. Aynı zamanda yanında bir scubbus da ona yardım ediyor.

Herald of Xotli: Hem savaşabilen, hem de büyülü kullanabilen farklı bir mage tipi.

Necromancer: Yaratık çağırabilen ve aynı zamanda karanlık büyülerde de sahip olan bir Mage.

PRIEST

Bear Shaman: Dövüşebilmesinin yanı sıra iyileştirici büyülerde de sahip olan bir sınıf. İyileştirici sınıflar içerisindeki en iyi zırhı da bu sınıf giyebiliyor.
Priest of Mitra: Alışlığımız türde bir Priest. Bu sınıf, tamamen iyileştirici büyüler üzerine odaklı bir savaşçı tipi fakat kendini savunabileceği büyülerde de var.

Tempest of Set: İyileştirme gücünün yanında, büyülerileyle kendini de savunabilecek bir Priest.

Gece görevlerinin bir başka özelliği, görev dizisine ve atmosfere katkıda bulunması. Diyelim ki bir görevde gidip birilerini dinlemek gerekiyor. Eh, çatiya çıkmayı gerektiren bu görev sırasında 20 kişinin birden, aynı çatıda, aynı kişiyi dinlemesi görevin gerçekliğini azaltırıdı. İşte bu yüzden, bu gizli görevi gece, tek başına yapıyorsunuz. Gündüzden geceye ve geceden gündüze geçiş yapmak için hanı kullanıyorsunuz. ↗

PEKİ, TEK KİŞİLİK MOD NASIL?

AoC: HA'da, tek kişilik mod, hem oyuna alısmak, hem de atmosferi daha iyi korumak için oyuna yerlestirilmiş. Gündüzleri herkesle beraber etrafta koşuturup zindanlara girerken, gece görevlerinde tek kişilik moda geçiş yapıyor, kendi kaderini ve geçmişinizi öğrenmenize yarayacak bir dizi maceraya atılıyorsunuz. Bu maceralar sizin sınıfına göre değişiyor. Yani herkes aynı yollardan geçmiyor.



GECE GÖREVLERİNİ TEK KİŞİLİK MODDA ONUYORSUNUZ.

mantık içerisinde kurgulanmış; bu yüzden çok uguk tasarımlar görmeniz mümkün değil. "Mantık"tan kastım oyunun gerçeklik temelinerine oturtulmuş olması. Hatta fazla gerçekçi... Bu aşırı gerçekçiliği, oyunun yaş sınırında da anlayabiliyorsunuz. "Yaş sınırı" demişken oyundaki şiddet ve cinsellik öğelerine rağmen medenin geçmeyeceğim. Özellikle, göğse dövüşen karakterlerin bitirici hareketleri (fatality) kafa uçurmak, göğse balta saplamak ve kan fışkırtmak gibi şiddet dolu animasyonlardan oluşuyor. Ayrıca, etrafta parçalanmış vücutlar görebiliyorsunuz. Yamyamlarla boğuşuyor, kasap gibi insan parçalama yaratıkların inlerine giriyorsunuz. Hatta rakiplerinizi öldürürken ekranı kan ile sıçrıyor. Bir de üstünde oyundaki bayan karakterlere asılabiliyorsunuz. Hatta ilk görevinizden birini bir genelev patronisinden aliyorsunuz. Oyunun şiddet oranını sadece hareketlerinize yansımıyor. Girdiğiniz diyaloglar bulunduğuğunuz sunucuya göre İngilizce, Almanca vs. olabiliyor ama dili Türkçe'ye çevirdiğiniz anda terbiyesiz konuşmalarla karşılaşıyorsunuz. Conan'ın yaşadığı evreni son derece gerçekçi bir biçimde yansitan bu konuşmalar, aslina bakarsanız çok keyifli.

Sunun altını çizmeliyim ki BU OYUNDA TAVŞAN KESİMIYORSUNUZ! İlk görevlerde şehrin etrafındaki haydutlarla boğuşuyorsunuz. Hatta son derece vahşi olan Pikt yerlileriyle bol bol yakınıyor ve onları kılıçtan geçiriyorsunuz. Size verilen toplama görevleri bile yüzyesel değil; kazaya uğramış bir gemiden malları

kurtarmak ya da saldırıyla uğramış ve yaşılmamış malları geri getirmek zorunda kaldığınız anlamlı görevleriniz oluyor çoğu zaman. "Konuşmalar" demişken oyunda ilk 20 level'i alacağınız Tortage şehrindeki tüm görevler seslendirilmiştir. Tortage dışına çıktıığınızda görevleri yalnızca text'leri okuyarak ve karakterlerin animasyonlarıyla alıyorsunuz ama bu durum benim gözümde bir eksik özellik değil.

Oyunda illa ki Pamuk Prensese gibi sürekli olarak iyilik yapmak zorunda değilsiniz. Hatta görevlerdeki tercihleriniz aldığınız başka bir görevle kesişip onun listenizden silinmesine bile neden olabiliyor. Bu seçimi görevi veren kişiyle konuşken yapabiliyorsunuz. Örneğin, biri için gidip konuşmanız ve ikna etmeniz gereken bir adamı, bir başkası bambaşka bir sebepten öldürmenizi isteyebiliyor. Eğer gidip öldürürseniz öteki görev başarısız oluyor. Oyundaki tüm karakterler genelde kendi çıkarlarını düşünen tipler; oyun boyunca iyi ve nazik birine rastlamak zor. Zaten zamanla iyileşen kötüyü birbirinden ayıryorsunuz. Oyundaki NPC'lerden görev alırken yaptığınız seçimler görevi ve yapacaklarınızı etkiliyor. İngilizce bilmeneler için de bir ipucu verelim: Seçeneklerde 1'e basarınanız çoğunlukla görevi alıyorsunuz. Fakat oyunun atmosferine balta vurmamak ve oyundan maksimum tadi alabilemek için görevleri ayrıntılı bir şekilde okumanızı tavsiye ederim. Görecksiniz ki görevlerdeki olay örgüleri siz şaşırtacak kadar dallanıp budaklanabiliyor ve oyun bir roman gibi siz sarabiliyor. Bunun yanında, çok ilginç ve şaşırtıcı görevlerde de karşılaşabiliyorsunuz. Örneğin, bir köle size bir görev verdiğiinde, ona karşılığında ne vereceğini soruyorsunuz. O da köle tacirinin bakmayı henüz akıl etmediği bir yerde, büyük bir inci tanesi sakladığı söylüyor. Kölenin, inciye neresine gizlendirdiğini artık siz tahmin edin...



OYUNA ADAPTE OLABİLMEK
İÇİN TÜM METİNLERİ
DİKKATLİCE OKUYUN.

Handa size görev verenler bazen bu zaman geçişlerini yapmanızı sağlıyor ama hancı bu geçisi her zaman yapmanızı olak tanıyor. Tek kişilik görevleri bitirince, bu geçişler de işlevini kaybediyor; yani bir daha geceye (tek kişilik görevlere) geçiş yapamıysınız. Oyundan alacağınız keyfi kaçırılmamak için bu kısmı daha açık anlamıyorum ama 20. level'a kadar sürecek olan bu görevler dizisi, iyi işlenmiş bir senaryoya bağlı olduğunu belirtmem sanırım ki yeterli olur. Bir diğer deyişle, oyun tamamıyla tek kişi oynamamıyor. Zaten oyunu oynamak için bir online hesap açmanız ve sunuculara bağlanmanız gerekiyor; tek kişilik görev modundayken bile oyundaki sohbet sisteme bağlı kalıyzsunuz ve böylelikle arkadaşlarınızla haberleşebiliyorsunuz.

GÖREVLER > Yukarıda da belirttiğim gibi görevler atmosfere uygun bir biçimde (metinlerle ve animasyonlarla) veriliyor. Ama atmosferi kafaya fazla takmıyorsanz, her şeyi O tuşuna basarak görebilirsiniz. Görevlerde harita her şeyiniz ve tüm ipuçları harita ekranında veriliyor. Görev verenler, görevin sonucunda kime gideceğiniz, görevin nerede olduğu, görev için öldürmeniz gereken yaratıkların ya da bulmanız gereken eşyalar gibi her türlü bilgi haritada mevcut. Üstelik, harita hem bulunduğuuz bölgeyi, hem haritada bulunmanızı ayrıntılı bir şekilde önnüze seriyor. Funcom de tüm AoC dünyasını ayrıntılı bir şekilde önnüze seriyor. Burada enes bir iş yapmış ve oyuncuların uzun süredir add-on'larla boğuşarak sahip olmaya çalışıkları tüm yararlı özellikleri oyuna eklemiş. Böylelikle, hiç kimseye, "Şu nerede, buraya nasıl gidilir, bu görev nasıl yapılır?" gibi sorular sormanızı gerek kalmıyor. Haritadan her şeyi takip ediyorsunuz; hepsi bu kadar. Öyle ki zindanlarda bile harita açık kalıyor ve size yol gösteriyor. Eğer bir şey toplamanız gerekiyorsa oyun ekranında parlıyor. Üstelik, dilediğiniz görevi izlemeye alıp görevdeki gidişatınızı anbean görebiliyorsunuz. Kısacası, oyuncunun görev ve harita sistemine verilen emek meyvelerini fazlaıyla vermiş.

ZİNDANLAR > Gelelim oyundaki zindanlara... Görevi aldınız ve "hooop" bir zindanın önüne geldiniz; zindana girmeden önce size "Normal mi, yoksa epik mi?" sorusu soruluyor. Normal zindanlarda herkes var; yani tipki bir açık alan gibi herkes içerisinde koşturuyor. Bunun en büyük avantajı görev yapmak için yanınızda gelecek adam aramak zorunluluğunun ortadan kalkması. Zaten herkes içerisinde ve siz de bu karambolde o görevi yapıveriyorsunuz. Karşılaşacağınız en

PUÇLARI

- Tırmanma yeteneğinize en az 30 puan ayırin. Bu yetenek Roguelar'ın olmasa olazı, haberiniz olsun. İhmal etmeyin.
- Bandaging yeteneği, sizin savaş dışında sağlığınıza çabuk dolmasını sağlar; hatta dinlenirken daha da çabuk dolar. Eğer oyununuzu hızlı bir şekilde oynamak istiyorsanz bu yeteneğe önem verin.
- Oyunda düşmanlar gruplar halinde gelebiliyor. Onları tek tek ayıklamak istiyorsanz, sabırlı olun. Bırakan dolasmaya çıksınlar.
- Savaşlarda önce büyütüleri kesin. Savaşa arkanızı dönüp kaçın. Eğer işe yarayabilir; eğer çok sıkışırsanız arkanızı dönüp kaçın. Eğer petiniz varsa, kaçırcan onu düşmanların üstüne salın.
- Demonogist olan bir karakterle oynarken, -önden pet salırsa da- düşmanlar öncelikli olarak size gelir. Yani savaşçı pete tanklatma imkanınız yok, haberiniz olsun.
- Yiyecekler stamina ya da mana'nızı bir süreliğine arttırır. Buldukça kullanın.
- İksirler sizi hemen iyileştirmez, zamanla iyileştirir. Bu yüzden son anda içip ziyan etmeyin.
- Öleceğiniz ölüm; ölüm büyük bir kayıp değil. En fazla uzun bir süre koşarsınız.
- Eğer şehirden çok uzağa gitmişseniz, işinlagma büyünüzü kullanarak geri dönebilirsiniz. Bu büyüye her karakter sahiptir.



büyük sorun öldürülmesi gereken bir boss'un spawn olmasını beklemek olabiliyor ama adam arayıp oyunu bilmeyen biri ile ya da sorumsuz insanlarla grup olup saatlerinizi harcamak yerine görevi bu şekilde bitirmek, sanırmış herkesin tercihi olacaktır. Eğer "epik" seçeneğini tercih ederseniz zindana bir grupta girmenizi tavsiye ederim. Çünkü yaratıkların sağlık puanları çok yükseliyor ve üç vuruşta öldürdüğünüz bir yaratık için on kat daha fazla uğraşmak zorunda kalyorsunuz. Buna karşın görevin verdiği ödüller ve kazadığınız tecrübe puanı "normal'e göre çok daha fazla oluyor. Eşyalar ise -eğer bir gruptaysanız- alışlageldik need & greed (herkese açık) ya da round robin (sıralı eşya toplama) sistemine göre dağıtılabiliyor. (Bildiğiniz gibi need & greed sisteminde eşyaya ihtiyacı olanlar N'yi, olmayanlar G'yi seçiyor ve atılan otomatik zara göre eşya, kazanana gidiyor.) "Grup" demişken gruplar en fazla altı kişiden oluşabiliyor ki bu gayet tatminkar bir sayı; Funcom bu noktada da süper bir iş çıkartmış.

TASARIM VE MÜZİKLER > Şehir ve bölge tasarımlarının oyuncunun atmosferine katkısı çok büyük.

Oyunda, tüm şehir tasarımları bulunduğu bölgenin karakteristiğiyle uyumlu ve gerçekçi. Mesela, Tortage'in sokakları ne kadar basık ve sıkışıksa, büyük şehirlerin sokakları o kadar geniş ve planlı. Başka bir örnek vermek gerekirse büyük şehirlerde soylu sınıfı, halktan bir surla ayrılmış durumdayken Tortage'da herkes neredeyse iç içe; bu şehirde kaotik bir ortam söz konusu. Barda içen birinin sarhoş olduktan sonra dışarı çıkip limandan denize衬衫ini yaptığı görümeniz mümkün mesela. Yıkık tapınaklar, sazdan kulübeler, yüksek burcu şehirler, topraktan evler, kullanılmaktan eskimiş yollar... Özette, oyundaki tüm ayrıntılar sonuna kadar düşünülmüş.

Ne var ki oyundaki su efektleri biraz problemlı; suyun üzerindeki yansımıda çok fazla. Bu yüzden suyun içinden bir şey almak ve suda öldürdüğünüz rakibinizin üzerindekileri yağmalamak zor. Dalabileceğiniz yerde eşyaları alabiliyorsunuz ama alacağınız şey(ler) siğ bir yerde "Boşuna uğraşmayın" derim. Karakterlerin kıyafetleri, sınırlara göre son derece uyumlu bir şekilde hazırlanmış. Kadınların kıyafetlerinin curetkar olduğu ise tartışılmaz. Özette, AoC: HA'da gerek bölüm, gerekse şehir tasarımla-



8

saat
Oyunun başından
günde yalnızca sekiz
saatliğine kalktım.
O süre içinde de
tahmin edeceğiniz
 Gibi uyudum.

14

GB
AoC: HA,
-yamaları hariç-
bilgisayarınızda tam
14 GB yer kaplıyor.

10

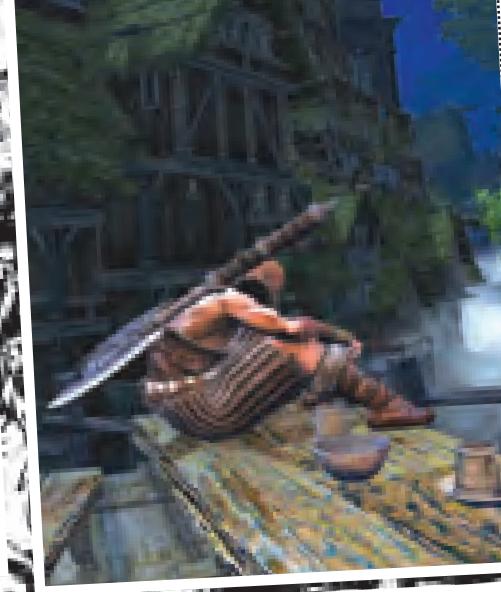
GB
14 GB'lık oyu-
nun yamaları,
bilgisayarınızda 10
GB'lık rekord seviyede
bir alan kaplıyor.

42

oyuncu
Başlangıç kasabası
olan Tortage'da gün-
dü 11:13'te listeye
bağıtımda gördüğüm
online oyuncu sayısı
tam 42'ydı.



**OYUNDAKİ ZIRH
TASARIMLARI PEK ÇOK
MMORPG'NİN AKSINE SADE.**



ri başarılı ve atmosferin oyuncu üzerindeki etkisini artırıyor. Karakter animasyonları da en az bölüm ve şehir tasarımları kadar başarılı. Mesela, çoğu oyuncun aksine bu oyunda, karakter modelleri birbirinin içine girmiyor ve bu oyuncun gerçekçiliğini / "tokluğunu" artıran çok önemli bir ayrıntı. Ayrıca, düşmanlarınız onları öldürüş şeklinize göre farklı şekillerde yere düşüyorlar. Rakipleriniz kılıçla öldürdüklerinde yaktırırsanız farklı, atesle yaktırırsanız farklı, şimşekle çarpiyorsanız farklı ölüyorken. Yani standart bir ölüm animasyonu yok. Bu da oyuncunun tekrar etmesini ve monotonlaşmasını önüyor.

Oyunun müzikleri ve ses efekleri kusursuz. Uzun zamandır bu kadar iyi oyun müzikleri ile karşılaşmamıştım. Üstelik, tekrar eden müzikleri bile hissiksizlemeden, defalarca dinleyebildim. Hatta bu oyunu yazarken bile, oyunun müzikleri hala kulaklarında çınlıyor. Ses efektleri de müziker kadar başarılı; her darbenin, büyünün, düşmanın ve hayvanın sesi -olması gerektiği gibi- farklı ve gerçekçi.

EŞYALAR > Oyunda sahip

olduğunuz tüm eşyaları açık artırmada satabilirsiniz. Bu noktadaki en önemli ayrıntı, hiç kimse üzerinde pırıl pırıl parlayan, abartı tasarıma sahip olan zırhların bulunmamasıdır; yani, herkes bildiğiniz savaşçı zırhları içerisinde dolaşır. Ancak 40. level'dan sonra eşya üretmeye başlıyorsunuz. Ayrıca, oyunda bir banka ve posta servisi mevcut. Dilerseniz eşyalarınız bankada saklayabilir ya da alt karakterlerinize postalayabiliyorsunuz.

DİĞERLERİ > Age of Conan: Hyborian Adventures sayfaları sıyrılmayacak kadar geniş ve derin bir oyun. Açıkçası, kapak konumuzu yazmak için geçirildiğim bu ilk 20 kusur level oyunun yalnızca giriş aşamasını oluşturuyor. Oysa şehir yapımı, kuşatmalar, büyük PvP'ler vs. gibi daha anlatılacak bir sürü şey var ve bu ayrıntıları sizin Online bölümümüzde gelecek ayarda paylaşacağız.

Oyundaki tüm öğeler arasındaki denge ve uyum başarılı bir şekilde sağlanmış. Her şeyden öte, oyun gerçekçi ve sert. Asla çizgi filmlere veya bol

fantastik öğelerin içine atıldığı, saplama oyulara benzemiyor. Hyboria evreninin başarılı bir şekilde işlendiği AoC: HA, oyuncuları, her daim savaşların yaşandığı, sert ve acımasız bir dünyanın içine çekiyor.

Funcom, Anarchy Online'da çuvalladıktan sonra Age of Conan: Hyborian Adventures ile çok kaliteli bir iş ortaya çıkartmış. Oyunla ilgili söyleyebileceğim tek şey, bu oyuncun mükemmelle yakın olduğu. Fakat hem yaş sınırı, hem de içeriğinde şiddet öğeleri nedeniyle World of Warcraft'inki kadar geniş bir kitleye hitap etmeyeceği de bir gerçek. Ancak her şeye rağmen, daha şimdiden oyuncunun tüm sunucuları dolu; hatta bazı sunucular kapasitesinin üstünde çalışmaktadır. Özette, eğer MMORPG türüne ilginiz varsa mutlaka bu oyunu mutlaka satın alın. Hayal kırıklığına uğramayacağınızı şimdiden garanti ediyoruz. ☺

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ARTI Etkileyici atmosfer; özgün, eksiksiz görev ve dövüş sistemi; yüksek kalitede grafik, ses ve müzikler

EKSİ Oyunun yeni olmasından kaynaklanan birtakım bug'lar ve bir - iki ufak tasarım hatası

YAPIM Funcom
DAĞITIM Funcom, Eidos Int.
TÜR MMORPG
DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.ageofconan.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

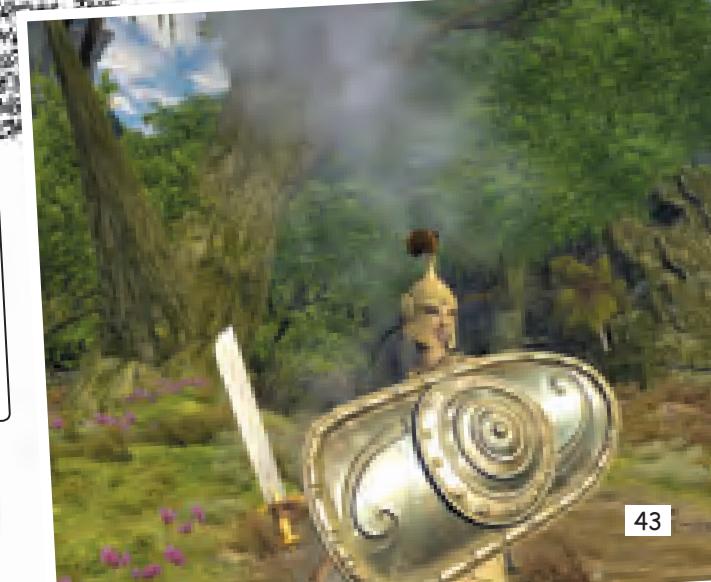
2008'in en çok beklenen MMORPG'si olan Age of Conan: Hyborian Adventures, bizi hayal kırıklığına uğratmadı ve tüm bekłentilerimizi -şimdilik- karşıladı. Fakat oyuncuları seviyeleri ile ilgili bir yorum yapmak için henüz erken.

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

9,2

NASIL TEST ETTİ K?

Oyunun erken giriş izni veren kopyası elimize geçmez yamaya bırakık ve oynamak için ertesi günü bekledik. Açıkçası şirketimizin güçlü Internet altyapısı olmasaydı bu denli büyük bir yamayı nasıl indirirdik bilemiyoruz. Bu aşamadan sonra oyunu bilgisayarına kurduk ve tüm sınıflardan birer karakter yaratmaya karar verdik. İlk yarattığım karakter bir Bear Shaman'dı ve PvP sunucusundaydı. Karakteri 10. seviyeye kadar getirdikten sonra White Sands'te çatır çetur kesilince, yaptığı hatayı anlayıp bir PvE sunucusuna döndüm. Karakter yaratırken yaptığı denemelerde Demonologist'in gücünü fark edince bu karaktere dört elle sarılıp onunla ilerledim. Oyunun tek kişilik görevini bitirip Tortuga'dan çıkışmama biraz iskenceydi. Oradan hemen çıkmak istiyordum ama bir yandan da görevleri yaparak çok keyif alıyordu; bu yüzden fazla şikayet etmedi. Ayrıca sıkılıkla gündüze geçip oradaki görevleri de yaptı: kendimi çöle verdim. Ama bir yerde çok fazla durmayıp -Tarantanthia dahil- (Çok büyük şehir çok... mümkün olduğu kadar çok yere gittim. Eh, nihayetinde de kendimi yazıya verdim.





GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR

Galaksinin derinliklerinde bir turn daha...

Bir oyununun beğenilmesinin hemen ardından başlayan eklenti paketi yağmurlarına alışkınız. Söz konusu olan strateji oyunlarıya bu yağmur sağınak şeklinde geliyor. Çoklukla, basit bir görev editörü programıyla hazırlanmış campaign'lerden

alternatif



EVE ONLINE

Evet, Eve Online bir MMORPG ancak detaylı oyun yapısı ve diğer özellikleriyle Galactic Civilizations serisine çok benziyor. Yani, TotA oynarken canınız online oyun çekse soluğu hemen Eve Online'da alabilirsiniz.

ibaret olan bu paketler, bana hep soframak porselen tabaklarını yanına yerleştirilen plastik çatalları anımsatmıştır. Alışık olmadığımız -ve korkarım asla alışma fırsatı bulamayacağımız- şey ise bu paketlerin, birkaç yeni görev ve göstergemelik bir ırktan daha fazlasını içermesidir. Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor (TotA), bize hoş bir sürpriz yapıyor ve yemek takımımızı elmas işlemeli gümüş çatallarla tamamıyor. Evet, TotA mükemmel bir oyunun mükemmel ötesi eklenti paketi olarak bizi selamlıyor. Çok iyi hazırlanmış, sıra tabanlı oynanış sistemi, detaylı oyun yapısı ve gelişmiş diploması seçenekleri ilginizi çekiyorsa bu oyunu kesinlikle oynamalısınız. İyi oyuncular... Heyecanlı ve sabırsız dostlarımızı oyun mağazasına yolladık; şimdi, oyunu alıp almamak konusunda hala şüphesi olanlar, lütfen beni takip etsinler.

Galactic Civilizations II, 2006 yılında oyuncularla buluştuğu zaman fazla rakibin olmadığı bir türde beğenilebilir.

karşılınamıştı. Güç delisi ve zalim Drengin İmparatorluğu'nun sebep olduğu kaosun içine doğru hızla yuvralanan bir galaksiden, fraksiyonumuza aklıca yöneterek hayatı kalmaya ve gelişip günlenmeye çalışıyordu. Galactic Civilization II'yi, "detaylı taktik seçeneklerine sahip olan bir yönetim simülasyonu" olarak da düşünebilirsiniz. Oyunda, bir yandan teknoloji geliştirip ticaret yaparken, diğer yandan da türlü diplomatik oyullara başvurmak gerekiyordu. Bir senelik aradan sonra, Galactic Civilizations'in ilk eklenti paketi olan Dark Avatar piyasaya sürüldü. Açıkçası TotA'nın, oyunu irili ufaklı pek çok şey eklemiş olan Dark Avatar'dan daha detaylı olacağını hiç tahmin etmiyordum. Oysa, TotA'nın her köşesinde ayrı bir detay saklı.

Arnor'un şafağı....> Oldukça güç durumda ve yorgun olan Terran ittifakı (Bkz: Galactic Civilization Tarihi), Arnor ırkından geriye



kalan son kişiyi bulur. Arnorlar, Drengin İmparatorluğu'nun serbest bıraktığı Dread Lord'larını uzun zaman önce yenilgiye uğratmış olan kadim bir ırktır. Son Arnor, Dread Lord'larını ortadan kaldırmak için galaksinin dört bir yanına dağılmış olan kristalleri yok etmek gerektiğini söyler. Gittikleri her yere yıkım götürün Dread Lord'larını geldikleri yere geri gönderebilme için niyet bir umut doğmuştur. TotA'nın senaryosu bilim kurgu fanatiklerine biraz hafif gelebilir. Ancak, detaylı oynanış sistemi ve son derece zengin oyun atmosferi sayesinde senaryo, kağıt üzerinde durduğundan çok daha etkileyici bir hal alıyor.

Teoride yalnızca bir eklenti paketi olan TotA'nın içeriği, başı başına pek çok oyundan daha zengin. 12 uygurlıktan birini seçerek oyuna başladığınızda, teknoloji ağacınızda orijinalliği hemen fark edeceksiniz. Oyundaki 12 uygurlığın tümü de tamamıyla kendine özel olarak tasarlanmış teknoloji ağaçlarına sahip. Galactic Civilization'da teknoloji ağaçları, oyun tarzınız demek. Oyun içerisindeki

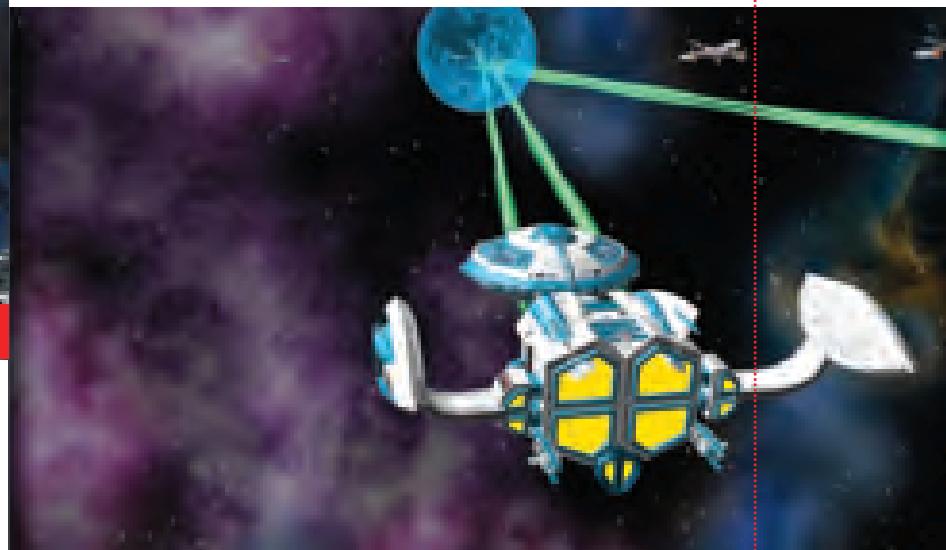


Karşınızda Terror Star... Bu birim, bir gezegeni tek atışta yerle bir edebiliyor.

bütün hedef ve yatırımlarınızı, (hatta diplomatik yaklaşıınızı) teknoloji ağacınıza uygun bir biçimde yürütmeniz gerekiyor. Bu sayede farklı uygarlıklarla oynarken, farklı deneyimler yaşayorsunuz. Her uygarlığın teknoloji ağaçları, oırın kültürül yapısı ve yaşam tarzı göz önüne alarak tasarılmış. Örneğin, Savaşçı Korath Uygarlığı'nın teknoloji ağaçları, askeri teknolojiler üzerine kurulu; Krynn ise çok güçlü diplomasi yeteneklerine sahip. Diğer yandan, kendi uygarlığını zinkiller kadar rakiplerinize de güçlü yanlarını ve zayıf noktalarını bilmeniz gerekiyor. Böyleśnie farklı oynanış özelliklerine sahip olan 12 uygarlığın meydana getirdiği stratejik derinliğin, TotA'yi benzersiz kıldığını rahatça söyleyebiliriz.

İrkler arasındaki tek fark teknoloji ağaçlarından ibaret değil; her uygarlığın kendine özel üniteleri bulunuyor. Teknoloji ağaçınızda yaptığınız seçimlerin üretebileceğiniz birimleri de etkilemesi, kendi uygarlığınız içinde de farklı seçimler yapmanızı imkan veriyor. Teknolojisine yatırım yaparak ürettiğiniz üniteler, oyun stilinizi doğrulan etkileyen. Oynamışınızı doğrulan etkileyen bir başka faktör ise; Terror Star adındaki ünite. Terror Star, oldukça yavaş ilerleyen ancak bir gezegeni tek atışta tamamen ortadan kaldırabilen dev bir silah. (Evet, Death Star'dan hemen hemen hiçbir farkı yok.) Terror Star üretmek için teknoloji yatırımlarınızın büyük bir kısmını bu yönde değerlendirmeniz gerekiyor. Daha sonra da, Terror Star'ın yanına bir donanma ekleyerek istediğiniz gezegenin üzerine göndermeniz gerekiyor. Siz tüm kaynaklarınızı bu ünitemi üremek için tüketirken, düşmanlarınız da öylece beklemiyorlar. Bu durum, Terror Star'ı eğlenceli bir oyuncaktan çok, aklılıca kullanılması gereken stratejik bir güç haline getiriyor. TotA'da zafer giden bir başka yol ise, ascension adı verilen kristallerin yakınlarında üsler kurarak bu kristalleri toplamaktan geçiyor. 1000 ünite topladığınız anda zafer ulaşıyorsunuz.

Kazıkça derinleşiyor> TotA'nın devasa evreninde, aklılıca tasarlanmış görevleri yerine getirmek için epey ter dökeceksiniz. Oyna ismini veren Twilight of the Arnor, aynı zamanda oyunla birlikte gelen yeni campaign'ının de ismi. Arnor'ların ve Dread Lord'ların kaderlerinin, elde edeceğiniz başarılıara bağlı olduğu bu campaign, zekice tasarlanmış görev-



GALACTIC CIVILIZATIONS TARİHİ



Her şyeden ve herkesten nefret eden Drengin İmparatorluğu, Terran İttifakının savunmasında zayıf bir nokta ararken, Dread Lords adındaki kadim ve vahşi bir uygarlığı serbest bırakır. Terran ve Arcean güçleri, büyük bir savaşın

ardından Dread Lords'un ilerleyisini durdurmayı başarır. Drengin, tam bu esnada saldırıyla geçer ve savastan bitap düşmüş olan ittifak güçlerini tek tek ortadan kaldırır. Bu sırada insanır, Drengin'in sahip olduğu artifact'leri kullanarak Dread Lords'u bir süreliğine de olsa hapsetmeye başarır. Ancak Drengin'in galaksi hakimiyyetine karşı duracak hiçbir güç kalmamıştır. Bir süre sonra Drengin, kendi içerisindeki Korath'la anlaşmazlığa düşerek ikkiye ayrılır. Bu ayrılık ve Arnor'un kesfedilmesi, ittifakın belki de son şansı olacaktır.

lerden oluşuyor. Yapay zeka, -böylesine karmaşık bir strateji oyunu için- gerçektek etkileyici kararlar alabiliyor. Zayıf noktalarınıza saldırmaktan çekinmiyor, sıkıştıktan "Ver abi, elini öpeyim" diyerek ateşkes teklif edebiliyor. Görevlerin oldukça derin olmasının yanında, galakside keşfedecek yüzlerce gezegen var. Kısacası oyunda keşfedecek şeyler birkaç günde bitecek gibi değil.

TotA, oldukça detaylı bir senaryo ve ünite editörüyle birlikte geliyor. Editörleri kullanarak tamamıyla kendinize has bir uygarlık yaratmanız mümkün. Eğer sizin için bu da yeterli değilse, ship editor imdadınıza yetişecektir. Pek çok parça ve aksesuar içinden seçimler yaparak kendi gemilerinizi yaratabilirsiniz. Galactic Civilization serisi, mod yapımcıları tarafından aktif bir biçimde desteklendiğinden sürekli oyuna ekleyecek eğlenceli bir şeyler bulabiliyorsunuz.

TotA, yenilenmiş bir grafik motoruna sahip. Oyundaki kaplamaların farklı birimler (Grafik ve hesaplama işlemleri, CPU, RAM ve GPU arasında paylaşılıyor.) tarafından paylaşılmasını sağlayan yaratıcı bir teknoloji sayesinde, grafikler çok daha iyi görünüyor. Üstelik, azalan hafiza ihtiyacı sayesinde, eskisinden daha da sistem dostu bir oyuna karşı karşıyayız. Sesler ve müzikler de beni hayal kırıklığına uğratmadı. Uzay boşluğununda ilerlerken çalan müzikler kulağa hoş geliyor. Eh, daha ne diyeşim ben...

TotA, bin düşünüp bir hamle yapacağınız; detaylı ve muhteşem bir oynanabilirliğe sahip bir baş yapıtı. Bu tür bir derinlik ilginizi çekiyorsa Galactic Civilization serisinde tam da aradığınızı bulacaksınız. Eğer Galactic Civilization II ve Dark Avatar'ı da henüz oynamadıysanız, yıllarca sürecek bir uzay macerasına bir an önce atımlısınız; beklediğiniz her an sizin için büyük kayıp. ☺

12 uygarlık

Twilight of the Arnor'ın ana senaryosunda tam 12 oynanabilir uygarlık bulunuyor.

6 yazılım

Oyunla birlikte altı adet editör yazılımı geliyor.

60 Dolar

Galactic Civilizations ve iki ekleni paketinin, oyuna resmi sitesindeki toplam fiyatı sadece 60 Dolar.

7 saat

Seriye tamamen yabancı olan birinin oyuna isınabilmesi için yaklaşık yedi saat gibi bir süre gerekiyor.



Sıradan bir saldırıcı gemisini bile en ince detayına kadar inşa edebiliyorsunuz.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR

ARTI Yenilenmiş grafik motoru, farklı teknoloji ağaçları, ünite çeşitliliği, takatiksel derinlik, editör yazılımları

EKSİ Multiplayer desteği yok

Twilight of the Arnor, belki de oyun tarihindeki en gelişmiş ekleni paketi. Görüp görebileceğiniz en detaylı strateji oyunlarından biri olan bu oyun, gerçek bir strateji klasisi.

**MINIMUM 1 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 1 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı**

9,5



REQUIEM: BLOODYMARE

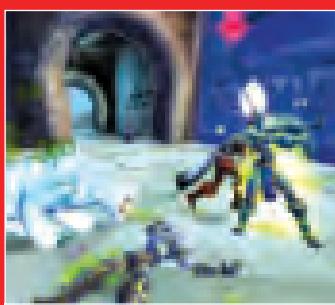
Binlerce kişi, aynı arenada, korkudan titrerken...

LFG to kill escaped prisoners "Anyone?" "LFG FOR ESCAPED PRISONERS QUEST!!!" "NO ONE?" "WTF!! This game suckz; I'm off!"

İngilizce yazdım çünkü bu oyunda bu cümleler bolca duyacaksınız. Eğer yukarıdaki cümleler sizin için hiçbir şey ifade etmiyorsa, görevleri tek başınıza yapmaya, satılan eşyaları kaçırımıya ve oyundaki muhabbetten uzak kalmeye hazırlıklı olun. (Nasıl da sempatik bir giriş yaptım; maşallah!)

Peki, neden bu cümleler serif ediliyor? Aslında Requiem'e özel değil cümlelerde anlatılmak isteneler; genel olarak tüm

alternatif



WORLD OF WARCRART

Hala, zaman zaman WoW başında geçirdiğim günleri düşünüyorum. Güzel günlerdi gerçekten. Eğer bolca boş zamanınız varsa ve MMORPG'lere meraklısanız seçiminiz kesinlikle WoW olmalı.

MMORPG'lerde aynı durum söz konusu: Zor bir görevi yapmak için bir grup aranır ve bir şekilde kurulur; görevde çıkmadan grup dağılır veya daha iyimser bir senaryoda görev sırasında grup infilak eder ve o görev kesinlikle ilk denemedi yerine getirilemez. Hele ki bahsi geçen oyun, daha yeniye işte o zaman, tam anlamıyla "eller havaya" durumu söz konusu. Ne görevleri bilen birileri vardır ortalıkta, ne görev için grup kurulabilir, ne istediğiniz eşayı satın alabilirsiniz; "ne..." diye üzür gider bu liste.

Bunları neden anlattım; açıklayam. Requiem: Bloodymare'de tüm bu bahsettiğim olumsuzluklarla tek tek karşılaştım; oyunu oynamak için çaba serif ederken, diğer online oyuncuların saçma sapan davranışlarıyla karşılaştım ve niyetinde, herkesi katlederek Ethegia'nın kralı oldum! (Olurum, ne var?! Güçünze mi gitti?!)

"Fazla DNA'sı olan var mı?">

Savaş yüzünden garip bir hale gelmiş bir gezegende, insanların yanında farklı ırklar da bulunmakta ve bu ırkların tümü Temperion savaşçıları olarak gezenindeki yaratıklara karşı savaşmaktadır. Nasıl? Beğendiniz mi? Şahane bir senaryo bana sorarsanız. Bir MMORPG'de aradığınız türden, müthiş bir derinliğe

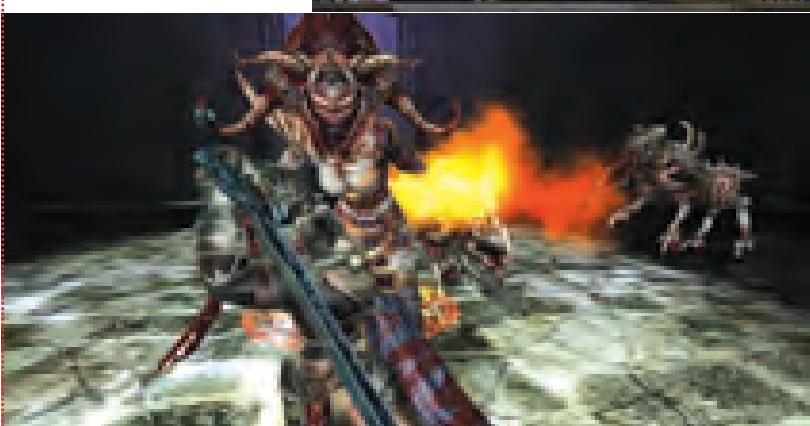
sahip, psikolojik çözümlemeler ve Tarkovsky edebiyatıyla süslenmiş, müthiş bir hikaye. (!)

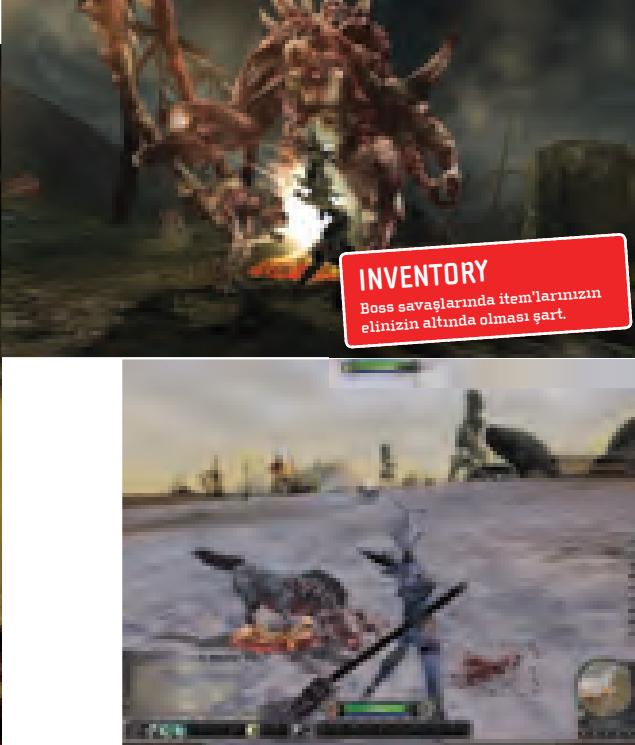
Tamam dalga geçmemi kesiyyorum; zaten MMORPG'lerde senaryo değil; yaratıkların, item set'lerin ve instance'ların çeşitli olup olmaması önemlidir.

Kore halkının hedef alarak hazırlanan Requiem: Bloodymare, klasik MMORPG formülünü sonuna kadar kullanıyor. Bin türlü yaratığı Ethegia'ya yapıyor, üç farklı ırk oyunculara sunuyor ve ardından da yan gelip yatıyor. Şunu açıkça ve gönlü rahatlığıyla söyleyebilirim ki Requiem: Bloodymare tam bir WoW kopyası, tam bir Lineage devşirmesi ve tam bir "şablon MMORPG".

Bir senesini WoW'a adamış, öncesinde Lineage oynamış ve bir süre

Lotro ve Tabula Rasa ile vakit geçirmiş biri olarak, bu oyunun MMORPG türüne hiçbir yenilik getirmedigini söyleyebilirim. Ha nedir; klasik "MMORPG bağımlılığı" formülünü uyguladığı için yine deli danalar gibi 18 tane yarasa kuyruğu bulmaya çalışıyor, yine birbirine bir şeyler götürmekten aciz NPC'lerin





kuryeliğini yaparken zevk alıyzsunuz ama bir WoW oyuncusu veya MMORPG türüne adım atmak isteyen yeni bir oyuncu bu oyunu oynamamalı bence.

"Nereden düştük bu cehenneme..."> Yarattığım soğuk havayı yumuşatmak adına bir girişimim olacak; bakalım ne kadar başarılı olacağım... Evet, ırklarla girelim. Turan, Bartuk ve Kruxena, seçebileceğiniz üç ırk oluşturuyor. Turanlar insanlar, Bartuklar çok güçlü insanlar, Kruxenalar ise modifiye olmuş insanlar olarak oyunda yer alıyor. (Hepsi insansa bu kavga niye?! - Elif) Turan ırkı çok dengeli bir ırk ama büyüğe karşı pek dayanıklı değil. Bartuk tam bir tank sınıfı lakin bu ırkın da büyüğe arası pek iyi değil. Kruxena ırkı ise yakın dövüşte başarısız ama sinsi işlerde uzman. Karakter sınıflarında da her ırk, her sınıfı seçemiyor. Örneğin, Kruxena illa ki Rogue veya Soul Hunter (Warlock diye düşünün.) olabiliyor. 10. seviyede yapılan bu tercihi, 30. seviyede yapılacak olan bir diğer tercih bekliyor. Diyelim ki Soul Hunter ilgınızı çekti ve 20 seviye boyunca ruh avcılığı yapınız. Şimdi Defiler mi olacaksınız, yoksa Dominator mı? Eğer Defiler'in seceresini, düşmanlarınızı tuzaklarla ve zaman içerisinde yavaş yavaş veren büyülerle öldürmek zorundasınız. Dominator tarafına yönelikseniz, birçok yaratık çapırıp siz arkaya planda yan gelip yatarken onları savaştırlırsınız. (Mantığı anladınız.)

Klasik MMORPG ögelerini geçip, Requiem: Bloodymare'in kendine has özelliklerine gelelim. İlk konumuz "Possession Beast System"; yani "Sinirlendirmiş Bambaşa Biri Oluyorum Sistemi". Bu sistemden yararlanmak için öncelikle, 23. seviyeye ulaşın Possession Beast görevini almalarınız. Bu görevi tamamladıktan sonra ilk Possession Beast'ınıze kavuşacak



ÜSTÜN MMORPG TESTİ

İncelemeyi okumak yetmez; sayısız psikoloğun katkılarıyla hazırlanmış bu testi cevaplama ve Requiem'e hazır olup olmadığıınızı mutlaka test etmeliiniz.

Sual 1: MMORPG ne demektir?

- a) Mantıken Matematiği Olanaksız Rol Parçalaması Güdüsü (P.O.S.T.A.L. gibi aynen.)
- b) Sevgilimin baş harfleri
- c) Sanal arkadaşlıkların kurulduğu, son derece sanal bir eğlence ortamı

Sual 2: World of Warcraft oynarken neler hissediyorsunuz?

- a) Oynamadığım şeyler hakkında yorum yapmayı sevmem; yokluk karışmadan sefil!
- b) Hiçbir şey hissetmiyorum çünkü oyunun karşısında 36. saatte yaklaştıca bunye iflas edebilörör... (Yere düştü adam.)
- c) Herhangi bir oyunu oynarken hissettiğim şeyle; ne azi ne fazlası. Çok düz bir insanım ben, evet.

Sual 3: "Amaçsızca yaratık öldürme", "surekli seviye atlama", "sadece üç kelimeden oluşan ama karakterinize büyük özellikler veren sanal bir eşya elde etme" düşünceleri kulağınıza nasıl geliyor?

- a) Saçma. Deli saçması! İnanamıyorum adeta!
- b) Şu an zevkten titriyorum. Sanırım testi bırakıp birkaç yaratık keseceğim en yakınımdaki MMORPG'de.
- c) Açıkcası pek de umrumda değil. Yani olsa da fena olmaz ama... Olmasa da olur. Anlatabiliyor muyum?

Sonuç: "a" seçenekleri yoğunluktaysa lütfen online oyunlardan uzak durun. Eğer "b" seçenekleri yoğunluktaysa en yakındaki "doğal ortam'a gırıp orada bir süre yaşayın ve bilgisayarдан, internetten uzak durun. Test boyunca eliniz "c" şıklına gittiye, eee, valla biz de bilemedik ki ne desek... (Test çözmemeye hazırlanmadığımız gibi, yaratmay da beceremiyoruz.)

ve dorumlarda yardımınıza koşan bir yaratığa sahip olacaksınız. Ancak, konuya ilgili önemli bir nokta var; bu yaratık sizin yanınızda dolaşmayacak; siz, bizzat o yaratığa dönüşeceksiniz. (Yaratıkları tek tek kullanabildiğiniz gibi, birbirleriyle karıştırarak yeni kombinasyonlar oluşturabiliyor ve "Hardcore Bar" olarak tabir edilen bar tamamıyla dolduğunda, elinizin altındaki yaratığa dönüştürüliyorsunuz.)

Bu enteresan özelliğin yanında, "DNA System" adında bir başka ilginç sisteme oyuna renk katıyor. Her karakterin beş adet DNA geliştirme hakkı var ve bu DNA'lar ile karakterlerin yetenekleri güçlendirilebiliyor. Üstelik, beş DNA'yi bünyesine ekleyen bir karakter, bonus olarak altıncı bir DNA alma hakkına sahip oluyor. Requiem: Bloodymare'in bahsetmem istedigim son özelliği, oyuncunun gece yarısında "Nightmare Saati"ne geçiyor olması. Nightmare Saati aktif olduğu zaman, çeşitli yaratıklar daha güçlü hale gelerek Ethegia'da dolanmaya başlıyor. Bu yaratıklar çeşitli görevler için önemli olduğundan, bazı görevleri yapmak için Nightmare Saati'ni beklemek gerekiyor.

İçerdeği bu üç, farklı özelliğin yanında istah uyandırıcı hiçbir şey sunmayan Requiem: Bloodymare, Age of Conan'ın çıktıığı şu günlerde, WoW'un hükümdarlığını sürdürdüğü şu saatlerde ve Warhammer Online'in beklenmeyeceği şu yılda maalesef sıradan ve vasat olmanın ötesine geçemiyor. Piyasadaki tüm MMORPG'lerden sıkıldıysanız ya da bu oyunla ilgili bir şeyle size ilginç geldiye Requiem: Bloodymare'i deneyin. Ancak, canınız şöyle güzel bir MMORPG çekiyorsa o MMORPG neden WoW ya da Age of Conan olmasın...

REQUIEM: BLOODYMARE

ARTI Karakterlerin başka yaratıklara dönüşme özelliği, DNA sistemi, özel Nightmare Saati

EKSİ Klise senaryo, klise oynanış sistemi, türde hiçbir yenilik getirmemesi, WoW taklidi olması

YAPIM Gravity Interactive
DAĞITIM Gravity Interactive
TÜR MMORPG
DIĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.playrequiem.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Her özelliği ile vasat olan Requiem: Bloodymare, MMORPG fanatiklerinin yüzünü güldüremeyen, sıradan bir yapım.

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

6,5

1
saniye

Öldükten sonra tekrar dirlmeniz için sadece bir saniye gerekiyor. Yani, uzun yollar kat edip cesedinizi almak zorunda değilsiniz; direkt olarak en yakındaki konaklama mekanında hayatı dönüyorsunuz.

60
seviye

Karakterler en fazla 60. seviyeye kadar geliştirilebiliyor. Ardından gelsin item avi...

6
çanta

Aynı WoW'da olduğu gibi bu oyunda da eşya taşımak için çantalarla ihtiyacınız var ve en fazla altı çanta elde edebiliyorsunuz.



alternatif



BELIEF & BETRAYAL

Vatikan'ın sırları asla tükenmez

Bencilliğimin tavana vurduğu talihsız anlarda; tüm firmaların işi gücü bırakıp kaliteli adventure oyunları yapmaya soyunduğu ütopik bir dünya düşlüyorum. Zira günümüzde çıkan her 10 adventure oyunundan altısı vasat, üçü ise vasatin altında. Belief & Betrayal, durumun böylesine içler acısı olduğu bir piyasada, vasatin biraz üstünde, orta şekerli bir yapıp.

Jonathan Danter'dan, tasasız bir zihnin anatomisi...> Belief & Betrayal (B&B), third-person kamerasıyla oynanan, point-and-click tarzında bir adventure oyunu. Ana karakter Jonathan Danter, bir dergide çalışan hırslı bir gazetecidir. Kardinal'le önemli bir röportaj yapmak için çıkışığı Miami yolculüğuna hazırlırken, Scotland Yard'dan gelen bir telefon Jon'un planlarını altüst eder. Ne olduğunu anlayamadan, apar topar Londra'ya götürülen Jon'a, yıllar önce ölüm haberini aldığı amcasının aslında, yakın bir zamana kadar sağ olduğu ancak kısa bir süre önce vahşice öldürdüğü söylenir. Jon'un amcası Frank, yıllarca Vatikan Gizli Servisi'nde çalışmış önemli bir ajandır ve Frank'in büyük bir gizemi çözmem üzereyken öldürülülmüş

JUDAS



Türkçe'deki ismiyle Yahuda İskariyot, 30 gümüş karşılığında Ferisiler ile anlaşarak İsa'ya ihanet eden 13. Havaridir. Ferisiler (Yahudi din adamları), İsa'yı tutuklamak için askerlerle birlikte geldiklerinde, Yahuda, İsa'yı öperek hedef göstermiştir. İncil'de, İsa'nın çarmıha gerilmesinin ardından Yahuda'nın pişmanlık duyararak 30 gümüş sikkeyi rahiplerle verdiği ve ardından kendisinin bir ağaca asarak intihar ettiği anlatılır. Neden mi anlattım tüm bunları? Çünkü Belief & Betrayal'da Judas ile ilgili bir sürprize rastlayacaksınız. Daha fazlasını açıklayamam; oynayın, görün!

olabileceğinden şüphelenilmektedir. Müfettiş, "Bir de kendin araştır isterSEN" diyerek Jon'u amcasının dairesine yollar. Beklenmedik gelişmelere, daha da beklenmedik olanlar eklenir ve Jon kendisini, binlerce yıllık sırların dahil olduğu büyük bir komplonun içinde bulur.

B&B, ilginç bir senaryoya sahip. Hristiyanlığı büyük sırlarından birinin etrafında dönen olaylar, ister istemez merak uyandırıyor. Ancak yapım, senaryonun hakkını veremiyor zira derinlikten yoksun karakterler, sıkıcı diyaloglar ve vasat seslendirmeler oyuncun atmosferini ciddi bir biçimde baltalıyor.

"Karakterler" demişken... Oyundaki karakterlerin derinlikten yoksun olmasında Jon'un çok büyük etkisi var. Öyle ki karakterimiz Midnight Nowhere'de, hafızasını kaybetmiş bir halde ceset torbasından çıkar çıkmaz espriler yapmaya başlıyor. Mesela, daha önce hiç görmediği iki silahlı adamlı aynı odadayken, "Hadi el sıkışırı barışalım" diyor. Tarihin en büyük sırlarından biri kendisine açıklanırken "Ya, aslında benim eve gidip uyyuyasım var" diyen de bu adamdan başkası değil.

Kısaçısı Jon'un oyun boyunca yaptığı absürt espriler, oyundaki karanlık ve gizemli havayı anında dağıtıyor.

Ancak B&B, asıl bulmacalar ile benim için tam bir hayal kırıklığı oldu. Oyunda ciddi anlamda kafanızı karıştırmayı gerektirecek hiçbir bulmaca yok. Her şey, bir yerlerden bulduğunuz eşyaları, başka bir yerde kullanmanızdan ibaret. Inventory'nize şöyle bir baktığınızda, neyi nerede kullanacağınızı kolayca tahmin edebiliyorsunuz. Oyunun sonlarına doğru karşınıza çıkan çark ve disk bulmacaları ise absürtlük derecesinde basit. Yapımcılar da bulmacaların fazla kolay olduklarını fark etmiş olmalıdır ki eşya toplama işini anlamsız derecede zorlaştırmışlar. "Anlamsız" diyorum zira bazı objeleri incelemek istediginizde, Jonathan "Aman boş ver" deyip geçiyor ancak ikinci veya üçüncü kez bakmaya çalışığınızda objeyi almaya karar veriyor. Hatta bir çop yığını kuralaması için, defalarca tıklayıp Jon'u ikna etmeniz gerekiyor. Bu arada oyunda, eşya inventory'nızın yanı sıra, önemli bilgileri ve fikirleri kaydeden bir "fikir inventory'si" mevcut. Buradaki düşünceler eşyalar üzerinde kullanarak uygulamaya geçiriliyorsunuz.

B&B, görsel açıdan da vasat. Render'lı arka planların önünde, üç boyutlu modellenmiş karakterler görüyoruz ancak karakterlerin modellemeleri, PsOne günlerine rahmet okutacak kalitede. Üstelik, oyunda çok ciddi grafik bug'ları mevcut; bazı sahnelerde karakterlerin kaplamaları tuhaf şekiller alarak birbirine giriyor. Örnek vereyim: Yakın çekim bir diyalog sahnesinde, Jon'un kafası birkaç saniyeliğine tamamen yok oldu. Başı dönüdüğünde ise karşısında oturan polis müfettişi tuhaf bir biçimde genişleyerek, odanın yanmasını kapladı. Bunun gibi uç noktaladı görsel hatalara oyunda sıkça rastlıyorsunuz.

Tüm bu eksiklikler ve hatalar yüzünden Belief & Betrayal'dan sadece birkaç saat içinde sıkılıyorsunuz. Avrupa'yı dolaşıp, yeni mekanlar keşfetmek ve senaryoyu takip etmek çok kısa bir süre keyif veriyor; hepsi bu. ☺

BELIEF & BETRAYAL

ARTI Mekan çeşitliliği, zaman zaman meraklılığını tetikleyen senaryo

EKSİ Vasat seslendirmeler, kısa oyun süresi, sıkıcı ve basit bulmacalar, grafik bug'ları

YAPIM Arteamatica
DAĞITIM Lighthouse Interactive

TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.beliefandbetrayal-game.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

MİNİMUM 1.2 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 1.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

Belief & Betrayal, ilgi çekici bir senaryoya sahip olsa da basit ve kalitesiz bulmacaları, kötü grafikleri ve kısa oyun süresi ile tatsız - tuzsuz bir macera sunuyor.

6,5



FATE OF HELLAS

This is -wait for it- Spartaaa!

StarCraft II'den sonra başka bir strateji oyunu çekilmiyor canım. Protoss Möt-hership üretip düşman üssünü harabeye çevirmek varken, oturup da Spartalılar'la, Makedonyalılar'la veya Persler'le mi uğraşa-cağım? Çok saçma gerçekten.

Belki bir dereceye kadar buna da razı olabildim ama basit bir Age of Empires kopyasına ayıracak zamanım olduğunu sanmıyorum. (Bir köşede GTAIV, bir diğer köşede Collector's Edition UT3'üm dururken, hiç olmaz.)

Ama bana derseniz ki "Ben bir strateji tut-kunuyum; adam üretiyim savaşa yollayım, başka bir şey istemem!", o zaman size Fate of Hellas'ı sunmaktan büyük onur duyarım.

"Helot'larımı ezen fil hanjinizin?"> Persler Spartalılar'a savaş açıyor, Spartalılar karın kaslarını ortaya çıkartıyorlar ve büyük bir mücadele mevzu bahis oluyor. Olay bun-dan ibaret; daha fazlasını bekliyorsanız lütfen başka bir oyuna geçiş yapınız.

Aynı 300 adlı filmde olduğu gibi, Spartalılar'ın kahramanca savaşına tanık olmak üzere maceramıza başlıyoruz fakat ilk dakikadan, sevgili düşmanlarımız Pers'ler,

kafamızı kiriveriyor. Bunun en büyük nedeni oyunun fazlaıyla zor olması. Peki, oyun neden zor? Bunun da en büyük nedeni yapımcıların tembel olmasından ileri gelmekte. Oyunu tasarladıkten sonra denemedikleri için yapay zeka kendi imparatorluğunuilan etmiş ve buna bağlı olarak en kolay zorluk seviyesinde bile başarılı olmak için fazlaıyla dikkatli olmanız gerekiyor. Problem aslında şu: Askerleri üretmek için çok para; askerleri ayakta tutmak için bir araba dolusu yemek ve askerleri güçlendirmek için bir kasaba dolusu silah gerekiyor. Bunları bulup zar bir ordu kuruyorsunuz ve "hop"; bir grup asker geliyor, ordunuzu bıçıyor ve her seye yeni baştan başlıyorsunuz.

Üssü hem savunup, hem de bir ordu kurmak gerçekten zor. İşin daha da sinir bozucu tarafı, yapay zeka çok şahane işler yaptığı için sizi zorlamıyor; sadece düzenli olarak, fazlaıyla güçlü gruplar yolluyor ve siz de sürekli savunmada kaldığınız için bir adım ileriye gidemeyorsunuz. Zor işler bunlar; çok zor...

ESKİ YUNAN'DA SPARTA

Sparta, Atina ve İonya ile birlikte Yunanistan'ın en büyük şehir devletlerinden biriydi. Atina, en diplomasi; İonya, edebiyatı; Sparta ise askeri gücü ile ön plana çıktırdı.

alternatif



AGE OF EMPIRES III

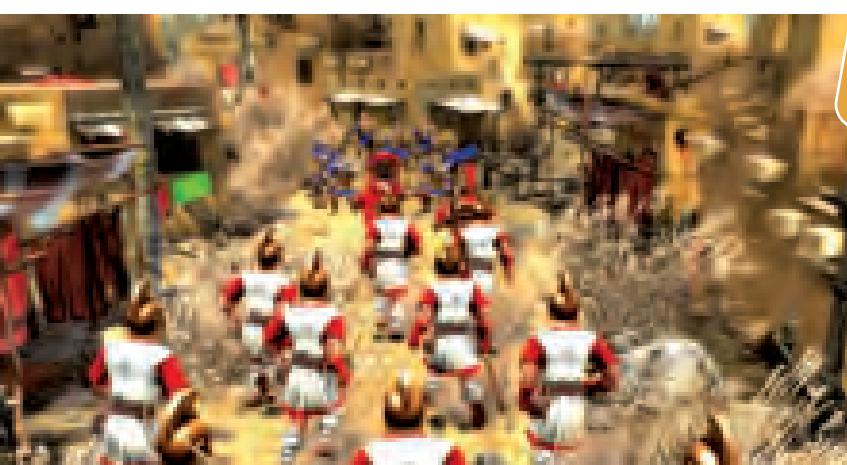
"Strateji oyunu" denilince akla gelen ilk isimlerden biriśidir Age of Empires. Her ikiinin birbirinden farklı ve son derece denge-li özelliklere sahip olması, AoE III'ün oyunun en büyük artırılarından. Anlayacağınız bu oyun, Fate of Hellas'ın büyük ve onu her alanda aşan ağabeyi.

"Aaa, biri kalkanını düşürmiş!"> Strateji oyunlarıyla yatırıtlı kalkan bir insansınız veya en azından beş adet strateji oyunu oynadıysanız Fate of Hellas'ta olan biten her şey size son derece tanıdık gelecektir fakat yine de oyunun getirdiği birkaç yenilik var ki bunlardan bahsetmeden geçmeyeceğim. Öncelikle, yaratacağınız askerleri silahlandırmak tamamıyla sizin kontrolünüzde. Bu silahları da ya öldürügüñün düşmanlarından ya da kendi binalarınızdan temin ediyorsunuz. Ardından, Equip Warrior seçeneği ile tamamıyla kendi imalatınız olan bir askeri, dileğinizin sayıda üretebiliyorsunuz. Tabii ki bu sayıyı da bulduğunuz veya ürettiğiniz silah adedi belirliyor.

Aynı silahlar gibi, düşman askerlerinin kullandığı her türlü aracı (at, savaş arabası, mancın, perg, vinç, damperli kamyon vb.), yine ilgili askerleri ortadan kaldırarak ele geçirilebiliyorsunuz. (Özellikle, atları kullanmak epey işe yarıyor.)

Düşmanlarınıza kafa göz dalmak yerine daha sinsice bir saldırı planı hazırlamanın yolunu da Helot'larınızla tuzak kurmakta geçiyor. Tuzaklar, büyük düşman birliklerini kolaylıkla ortadan kaldırırmaya olanak tanyan sistemler lakin bunların kullanımı da bir hayli zor. (Örneğin, bir kanyona kurduğum "kaya düzeneği"nin içindeki kayalar düşmanlara denk getirene kadar göbeğim çatladı.)

Bu yenilikler dışında son derece sıradan bir strateji oyunu olan Fate of Hellas, grafik alanında gayet iyi bir iş çıkarmış olabilir. (Gerçekten şaşırdım.) Karakterler güzel modellenmiş, animasyonlar gayet akıcı, haritalar renkli ve dolu dolu. Ara videolar biraz uyduruk ama o kadari bile bu oyun için yeterli. Ortada Age of Empires III, Kane's Wrath ve WH40K Soulstorm gibi güzide strateji oyunları varken, Fate of Hellas'ı oynamak ister misiniz, bilemiyorum ama illa ki "Spartalılar'ın neler hissettiğini göreceğim; Persler'in fillerini savaş alanında kullanacağım; Makedonyalılar'ın savaş arabalarını izleyeceğim ve Misir ordularını yöneteceğim" diyorsanız, yolunuz açık olsun. ☺



FATE OF HELLAS

ARTI Şık grafikler, düşmanların silahlarını ve araçlarını kullanabilme ve üniteleri tasarlayabilme olanaklı

EKSİ Aşırı zor olması, strateji türüne yenilik getirmemesi

YAPIM World Forge
DAGITIM Dreamcatcher Interactive
TUR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.jowood.com
TÜRKİYE DAĞITICI Alsan Interactive

Fate of Hellas, Age of Empires III'ye alternatif olabilecek kadar kaliteli değil ama bir köşeeye fırlatılacak kadar da kötü değil.

MINIMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

6,1



John, "ünlü" mektubu bu masada okuyor.

alternatif



BENEATH A STEEL SKY

Aurora'ya inat, size freeware bir oyun tavsiye etmek istedim. 1994 yılında piyasaya sürülmüş olan ve birkaç sene önce free-ware merkebesine ulaşan Beneath A Steel Sky, size unutamayacağınız bir cyberpunk macerası yaşatacak.

AURORA: THE SECRET WITHIN

Soğuk çorba tadında bir macera...

2 O'lı yaşlarına merdiven dayamış hemen hemen her PC oyuncusu, 90'larda zirveye çıkmış olan adventure klasiklerini hasretle anar. Adventure oyularına bir şekilde bulaşmış olan herkes, Lucas Arts ve Sierra isimlerini duyduğunda iç çeker. Bu dönemi basit bir nostalji etiketi yapıştırarak irdelemeye çalışmak korkunç

51. BÖLGE



Nevada Çölü'nde yer alan 51. Bölge, Amerikan Ordusu için çok güzel uçak projelerinin yürüttüğü bir üs olsa da adı pek çok efsaneye karışmıştır. Çeşitli teorilerden en popüler olanı, Roswell olayından sonra uzaylılarla temas kuran Amerikan Hükümeti'nin, dünya dışı teknolojiler hakkında araştırmalar yapmakta olduğunu. Aurora ise; gerçekten üretilip üretilmediği henüz bilinmeyen çok hızlı bir uçağın ismi.

bir haksızlık olur. Zira, laf olsun diye yazılmış, uyduruk senaryolara sahip olan üç boyutlu oyunların (Senaryo açısından fazla gelişme kaydedemeklerini söyleyebilir miyiz?) henüz emeklemeye başladığı o dönemde; adventure oyuları, hem görsellik, hem de içerik açısından benzersiz bir derinliğe sahipti. Detaylar, başka bir yazının konusu. Zaten, Day of the Tentacle, Monkey Island, Myst, Blade Runner, Sanitarium, Grim Fandango gibi isimleri duymak bile siz 15 dakikalığını alıp başka bir boyuta götürürorsa siz de o dönemi yaşamış olan şanslı oyunculardan birisiniz demektir.

Adventure oyuları, 2000'lerin başlarında popülerliğini yitirmeye başladı. Büyük şirketler, artan geliştirme maliyetleri nedeniyle, "adventure piyasası"ndan bir bir çekildi ve "hardcore" oyunlara odaklılandı. Bir süre için sesi soluğu çıkmayan ve adeta komaya giren adventure türü, küçük bütçeli Avrupa firmaları tarafından yeniden keşfedilecekti; devasa stüdyolarda, yapımı milyonlarca Dolar tutan iddiyalı oyular geliştirmeye şansına sahip olmayan bu firmalar, biraz da meydanı boş bulmanın verdiği güvenle, seri halde adventure oyunu üretmeye başladilar. Küçük bir ekiple ve Call of Duty 4'ün tek bir haritmasını hazırlamaya dahi yetmeyecek kit bir bütçeye hazırlanan oyunları düşük fiyatlarla satarak kar eden bu firmaların, türe olan katıkları tartışmaya açık. Yakın sayılabecek bir geçmişte; The Longest Journey, Secret

Files, Syberia ve Still Life gibi başarılı yapımları oynamış olsak da küçük firmalardan çıkan oyunların türe bir şey kattıklarını söylemek çok zor.

Garson! Çorbama vasat adventure oyunu kaçmış!>

Aurora'nın bu oyulardan biri olduğunu söylediğim zaman zihninizde bir resim olacaktı. Aurora TSW, kutusunu eline alır almaz keyfinizi kaçıran oyulardan biri. 2008 yılında piyasaya çıkan bir oyunun kutusunun arkasında, "Odalar üç boyutlu inceleme olanağı" gibi bir ibare gördüğünüz anda bunun iyiye işaret olmadığını anlıyorsunuz. Okumaya devam edip "Üç boyutlu ara sahneler" ibaresini gördüğünüzde ise ciddi bir biçimde endişelenmeye başlıyorsunuz. Konu mu? 1940'ların Amerika'sında yaşamını sürdürmeye çalışan çulsuz dedektif John Pleggi, "Alisson" imzalı bir mektup alır. Mektupta kendisinden,

51. Bölge yakınlarında kaybolan çiftçi Billy Reid'i bulması istenmektedir. İşin peşine düşen John, bu gizemli olayın ardından UFO'ları bulmayı beklerken zaman yolculuğunu mümkün kılan Aurora projesinin varlığını keşfeder. Bu noktadan sonra senaryo gitgide yavan bir hal alıyor ve bozuk para gibi harcanıyor.

Aurora, görsel açıdan vasat söylemeli bir oyun. Yarı amatör tasarımcıların elle-rinden çikmiş gibi görünen ve önceden render'lanmış olan hareketsiz mekanlar içinzizi sıkıyor. Karakter animasyonları ise kötüktan halice; etrafınıza baktığınızda oyundan çıkip duvar kağıdzınızla hasret gide a bunda vasat grafikler kadar, "olmayan atmosfer" de rol oynuyor. Sıkıcı diyaloglar için herhangi bir seslendirme dahi yapılmamış. Bulmacalar mı? Anlamısız, yavan, vesaire, vesaire...

Türe hiçbir şey katmayan Aurora, vaat ettiği Noir atmosferinin yanına dahi yaklaşamıyor. Bu oyunu değil oynamak; oynamaya değil deymeyeceğini düşünmek dahi büyük bir zaman kaybı. ☐



Düzenli, hareketsiz ve ruhsuz bir oda...

AURORA: THE SECRET WITHIN

ARTI 3D ara sahneler (!)

EKSİ Bir oyunu oyun yapan tüm kriterler

YAPIM Blumial Studios

DAGITIM Tri Synergy

TÜR Adventure

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.blumial.com

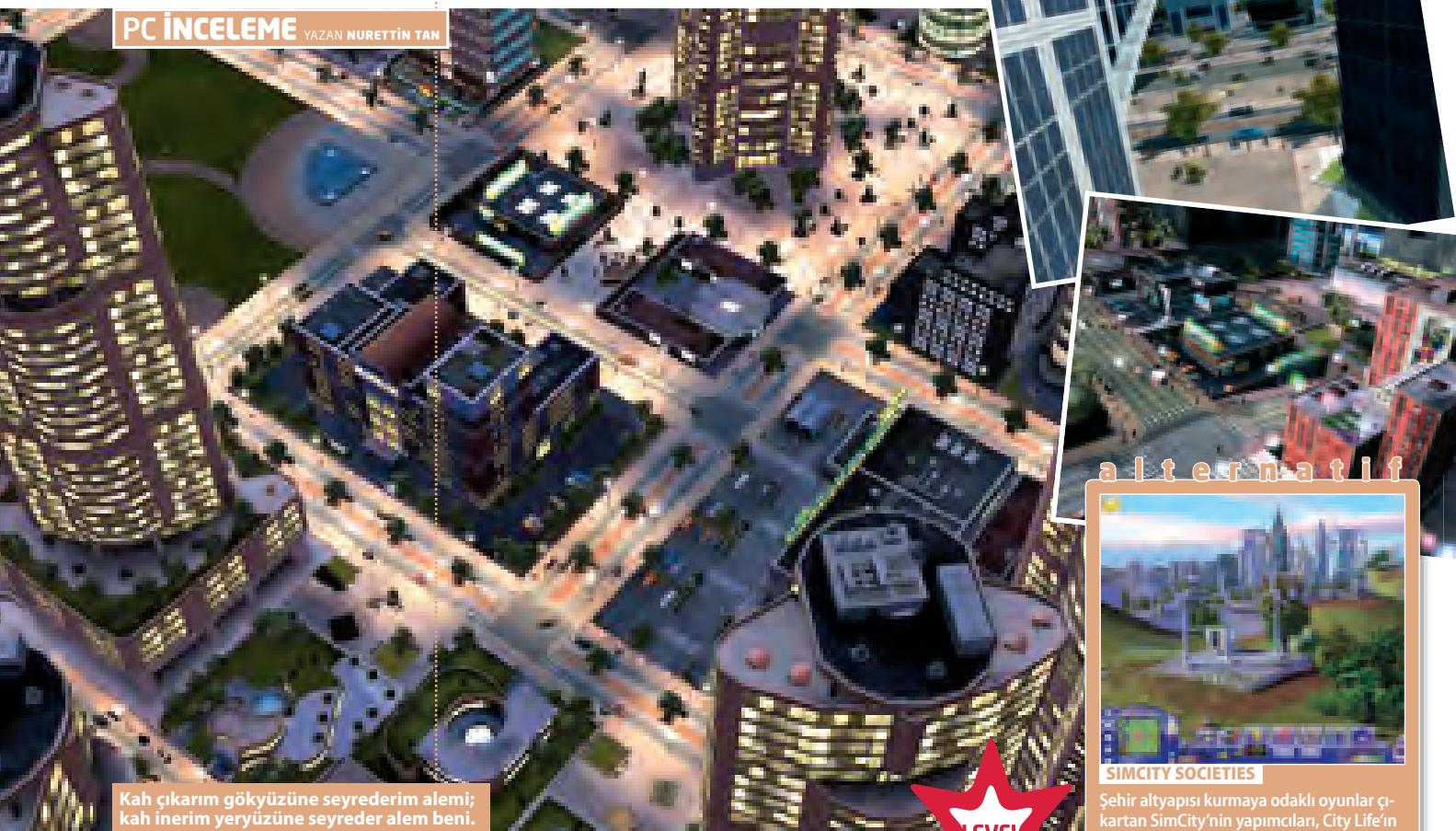
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

MINIMUM 1.4 Ghz İşlemci, 128 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

İtalyan yapımı Blumial Studios'tan, neresinden tutsanız elinizde kalın, vasat ötesi bir "yazılım"; bu oyunu oynamamanız için şiddet uygulayabiliriz.

2



Kah çıkarım gökyüzüne seyrederim alemi;
kah inerim yeryüzüne seyreden alem beni.

alternatif



SIMCITY SOCIETIES

Şehir altyapısı kurmaya odaklı oyunlar çkartan SimCity'nin yapımcıları, City Life'in ciddi bir rakip olduğunun farkına varmış olacaklar ki hemen bir sene sonra SimCity Societies'i çıkardılar. Bu oyun, sosyal tabaka sisteminden tutun, şehir kurma mekanığı kadar City Life'a benzıyor. Türü seven bir oyuncu için piyasadaki iyi seçeneklerden biri.

CITY LIFE EDITION 2008

Bu oyun, adamı anarşist yapar



Eli kirbaçlı Fırat Bey'e buradan sormak istiyorum: Alnında Belediye Başkanı mı yazıyor?! Hayır! Ama kararımı verdim: 40 yaşuma bastığım anda, Marmaris Belediyesi Başkanlığı için adaylığını açıklayacağım. Imperium Romanum'dan, Europa Universalis: Rome'dan sonra şimdî de City Life Edition 2008... Bu hızla şehir kurma ve strateji oyunlarını incelemeye devam edersem kısa süre içinde Başbakanlık yarısına bile girebilirim. Ne de olsa LEVEL okurlarının oyları cebimde! (Değil mi yoksa?)

City Life piyasaya ilk sürüldüğü zaman, sosyal tabakalar arası yönetim sistemi epey ilgi çekmiş ve piyasadaki diğer şehir kurma oyunları arasında farklı bir yer edinmişti. "2008 paketi" için de özelliklerini koruduğuunu söyleyebiliyoruz fakat şunu eklemek lazım: Oyun bir önceki versiyonu olan World Edition'dan çok farklı değil. Bu paketle genen önemli değişiklikler söyle sıralanabilir: Campaign modu için yeni haritalar, 10 yeni senaryo seçenek, 60 adet yeni bina, detaylı grafikler, uydudan fotoğraf çekme... Ancak

söyleminim altını tekrar çizmek isterim: Oyun kesinlikle büyük yenilikler içermiyor.

SimCity ve City Life oyunları "şehir simülasyonu" türünde girse de iki oyun arasında büyük farklılıklar olduğunu düşünüyorum (sözüm SimCity Societies'ten dışarı). SimCity'de, bir şehri, tüm altyapısı ile kuruyor ancak hayatın akışına dokunmuyorduk. City Life'ta ise altyapı işlerini es geçip şehri sosyal tabakalarla bölgerek halk yönetimine odaklanıyoruz; yani oyun, "tanrı simülasyonu" türüne yakın.

Sosyal tabakalar> Oyundaki yerleşim birimleri, iş ve eğlence merkezleri bağlı olduğu sosyal tabakalarla göre düzenlenmek zorunda. Sosyal sınıflar; Have Nots, Fringes, Blue Collars, Suits, Radical Chics ve Elites olmak üzere altyapı ayrılmıyor. Her tabakanın geçinebildiği ya da anlaşamadığı gruplar var. Örneğin; Have Nots, Fringes ve Blue Collars ile iyi geçinebiliyor; hatta aynı yerleşim merkezlerinde dahi ikamet edebiliyor. Fakat Suits, Radical Chics ve Elites ile kesinlikle anlaşamıyor ve bu sınıflar bir araya geldiğinde sorun çıkarıyor. Bu yüzden şehrin kurulumunu tabakalar arasındaki iletişimini gözterek yapmak zorundasınız. Anlaşamayan sınıflar birbirlerine çok yakın olursa çatışma çıkaracaktır. Halk arasında çıkan bu çatışmaları polis bastırabiliyor fakat en kötüsü bu çatışmaların isyana dönüşmesi ki bu tip durumlarda polis kuvvetleri yetersiz kalıyor ve S.W.A.T ekipeline başvurmak zorunda kalıyorsunuz. Eğer bir sınıfın mutlu olmasını sağlarsanız, o sınıf bulduğu yerden memnun olacak ve diğer sınıfların alanlarına girmeyecektir. Şehrin bir

bölgesinde bellİ ağırlıkta bir sosyal sınıf varsa bu grup, aynı sınıfından daha fazla insanı oraya çekecektir. Yeni açacağınız bir bölgeye -örneğin- Fringes sınıfının yerleşmesini istiyorsanız, bu bölgede Fringes'e hitap eden iş imkanları yaratmalı ve eğlence merkezlerini kurmalısınız. Böylece, bu bölgelere istediğiniz sınıfın insanı çekebilirsiniz.

Oyunda, insanlar sınıf atlayabiliyorlar; Blue Collars, Suits'e; Fringes ise Radical Chics'e dönüşebiliyor. Bunu yapmak için, sınıf atlamasını istediğiniz kesimlere iş imkanı ve basit eğitim hakları vermeniz gerekiyor. Bu fırsatlar sağlandıktan sonra insanlar zamanla sınıf atıyorlar. Ayrıca, daha sonra, -örneğin- Suits ve Radical Chics sınıfları için bir eğitim merkezi açarsanız bu merkezler tüm vatandaşlar için kullanılabiliyor.

İşsizlik, -doğal olarak- insanların mutsuz eden etkenlerden... Bir işyerinin üzerine

tıkladığınız zaman, o işyerinin etki alanını görebilirsiniz. Sadece bu alanın içindeki insanlar, bu işten faydalananıyorlar. Tabii ki trafik uygun olursa... Trafik çok yoğunsa insanlar işlerine geç kalıyor ve başka işler aramaya başlıyorlar. Çalışmayan işyerleri de size "eksik vergi" olarak geri dönüyor.

City Life, kolay oynanı, kafa karıştırmayan basit -ve yeterli- alt menüleri ile oldukça eğlenceli bir yapım. Daha önce piyasaya çıkan paketleri sevenler, City Life Edition 2008'i de severek oynayacaklardır. Bu arada... **YUNUZU BANA VERİN!** (Yuh! Gir ullan içeriye! -Fırat

Not: Ey LEVEL İstanbul ahalisi! Aliyorum Amiga 500'ü, Apache joystick'leri kolumn altına, oraya geliyorum! Sensible Soccer'de gol şov yapıp sizi köklerinize döndürmem gerek! Kolalar ve pizzalar sizden... (Hehey Nuret! Bı burada Sensible talimi yapmaya başlayalı üç ay oldu. Gel de köklerini kazıyalım senin! Pizzalar senden! -FaFu)

CITY LIFE EDITION 2008

ARTI Rahat ve kolay oynanış sistemi, hoş ve renkli görsellik

EKSİ Yeterli sayıda yenilik içermemesi

City Life Edition 2008, son derece rahatlatıcı bir oyun; kız arkadaşınızın bile seveceğini garanti ederim. Tek kötü yanı, büyük yeniliklere sahip olmaması.

8

YAPIM Monte Cristo Games

DAGITIM Paradox Interactive

TUR Simülasyon

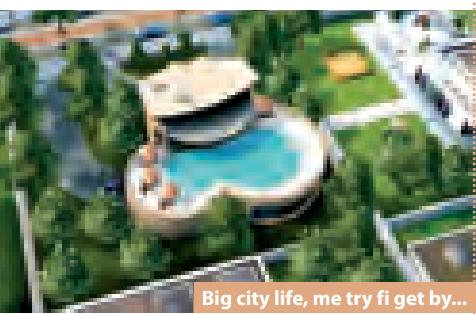
DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.paradoxplaza.com

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

MİNİMUM 2,5 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 2,5 Ghz İşlemci, 512 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



Big city life, me try fi get by...



www.level.com.tr
www.level.com.tr
www.level.com.tr
www.level.com.tr

artık her gün
güncelleniyor

LEVEL - Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi



**TÜRKİYE
KARAYOLLARI
ATLASI**
HAZİRAN SAYISI İLE BİRLİKTE
BAYİLERDE!

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com



GTA IV GÜNLÜĞÜ

"Hot-dog mu yesem yoksa hamburger mi; karar veremiyorum. (Çok düşünmene gerek yok çünkü Niko acıkmıyor. - Elif) Ya da bir şey yemeyip yeni arabamla biraz turlasam mı? Fakat hava gayet güzel; neden motosikletime binmeyeceym, değil mi? Şimdi tek başına gezmek de olmaz; kız arkadaşımı arayayım. Saat 14.32; hatun büyük ihtimalle boştur. Fakat son buluşmamızdan beri işler pek iyi gitmiyor. Belki de onun aramasını beklemeliyim. Bu sırada da yeni makineli tüfegimle ortalığa dehşet saçayıp; polislerle eğleneyim. Burası özgürlükler ülkesi, Amerika!"

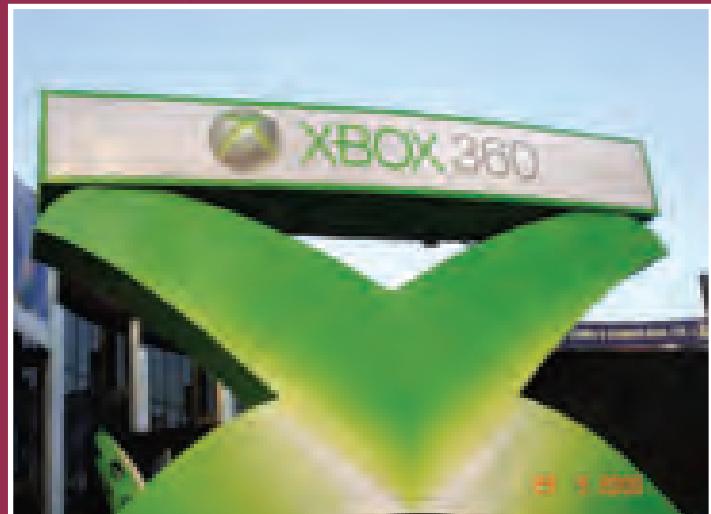
Anladığınız üzere bu ay GTA IV'e gömüldüm. Buna rağmen bu bölümü yetiştirebildiğim için kendimle gurur duyuyorum. END

BÜYÜK KAPIŞMA

Microsoft açtı ağızını, yumdu gözünü

Microsoft yetkililerinden Aaron Greenberg, geçtiğimiz günlerde Sony'ye verdi, veriştirdi ve PS3'ün Avrupa'daki düşük satışlarının nedeni olarak, Sony'nin verdiği hiçbir sözünü tutamamasını gösterdi. "2005 yılının E3 fuarında Killzone 2'yi oyunculara göstererek, PS3 oyunlarının böyle olacağını ve Killzone 2'nin gecikmeden piyasada olacağını söylemişlerdi. Aradan üç yıl geçti ve Killzone 2 bir kez daha ertelendi. Biz ise bu sırada Gears of War'u piyasaya sürdük; hatta Gears of War 2 bile Killzone 2'den erken çıkacak." diyen Greenberg daha da ağır konuşarak sözlerine devam etti: "GDC 2007'de Sony, PS3 Home ile online ortamda rüzgar gibi eseceğini söylemişti. O rüzgar nerede, gerçekten merak ediyorum. Peki ya achievement'lar nerede? Tüm oyunlarda görülebilecek olan arkadaş listelerine ne oldu? Video satın alınabilecek online mağazalar açılmışdan kapandı mı?" Greenberg dur durak bilmeden sözlerine devam etti. "Peki ya CELL Chip'yle bağlantı sağlayacak olan diğer aksesuarları gören oldu mu? Blu-ray, nasıl oldu da ortaya daha iyi oyunlar çıkartamadı? 1080p oyun arşivi nerede kaldı? Ve madem Blu-ray büyük bir adımdı; neden Blu-ray savaş kazanınca PS3 satışlarında bir yükselme olmadı?"

Bu sözlerin ardından söyleyecek tek bir şey kalmıyor aslında: "Doğru söyle ne denir?"



BAYONETTE, MADWORLD VE FAZLASI

Sega ve Platinum Games ortaklılığı

Bir "sanat eseri" olarak tanımlanan Okami'nın yapımcı şirketi Clover Studios kapandı. Neyse ki Clover kapandı diye firmanın ardından isimler kendilerini ahşap boyama, gece elbiselerinden çanta yapma gibi işlere vermediler ve Platinum Games adı altında birleştiler. Resident Evil'in yaratıcısı olan Shinji Mikami'nin başkanlığında çalışmalarını yürüten firma, geçtiğimiz ay SEGA ile işbirliği yaparak dört oyunun dağıtımını için anlaşma imzaladı. Bu oyunlardan ilki, Devil May Cry'in yaratıcısı olan Hideki Kamiya'nın liderliğinde hazırlanan Bayonette. Diji bir karakteri başrole oturtan Bayonette, fazlasıyla Devil May Cry'a benziyor (yayımlanan fragmandan anlaşıldığı üzere) ama bu durumla ilgili olarak kimsenin bir sorunu olacağını sanmıyorum. Açıklayan ikinci oyun

Nintendo DS için hazırlanmakta olan Infinite Line. Aksiyon / RPG türünde yapılan oyun, iki galaksi arasında mekik dokuyan bir kaptanın maceralarını konu alacak. MadWorld adındaki yapılmış ise açıkçası açıklanan oyunlar arasında en ilginç olanı. Sadece siyah - beyaz (ve zaman zaman kırmızı) grafiklerden oluşan oyunu, "Killer 7'in daha komiği" olarak yorumlayabiliriz. Sadece Wii için piyasada olması beklenen MadWorld, düşmanlarınızı duvarlara çivileyebileceğiniz, ortadan ikiye bölebileceğiniz veya kafalarını çöp kapaklılarıyla kopartabileceğiniz, epey "sevimli" bir oynanışa sahip olacak. Shinji Mikami'nin önderliğindeki son oyun hakkında ise henüz bir açıklama yok fakat oyunun ardında Mikami olunca istemeden, "Yeni bir korku oyunu mu geliyor?" sorusu soruluyor.

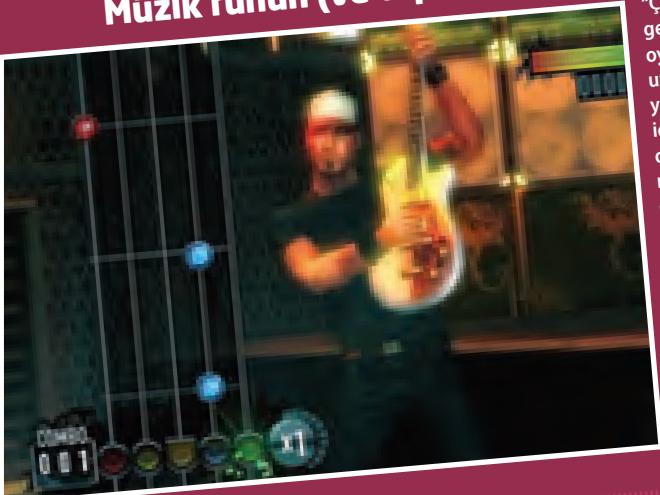
GUITAR HERO WORLD TOUR Gitarların egemenliğine son!

Rock Band'ın başarısını artık ben bile kışkırtıyorum; Activision niye kışkanmasın? Herkesin bir grup kurarak Rock Band ile çılgınca eğleneniyor olması, Guitar Hero lisansına sahip olan Activision'ı değişik yollara itti ve "Rock Band Hero" olarak adlandırılabilirceğimiz bir Guitar Hero World Tour ortaya çıkmış oldu. Bu yılın sonrasında piyasada olması beklenen GHWT, alışık olduğumuz gitarın yanında mikrofon ve bateri seti de içerecek. (Evet, Rock Band'ın aynısı.) Bu orijinal (!) fikrin yanında, şarkı yaratma gibi hoş bir özellik de oyuna eklenecek. Aslında daha çok "şarkı modifiye etme" olarak düşünülebilcek bu özellik sayesinde, bir parçanın вокalleri dışında her tarafıyla oynayabilecek ve parçayı kendi yazdığını sololarla doldurabileceksiniz. Bateri setinin üç adet davul, iki adet zil ve bir adet pedal丹 olusacağı bilgisinden başka, Van Halen, Sublime, Linkin Park ve The Eagles'ın orijinal parçalarının oyunda bulunacağını öğrendik; şimdilik bu kadar.



ROCK REVOLUTION

Müzik ruhun (ve ceplerin) gıdasıdır



"Çalalım, oynayalım" kervanında bir Konami eksiki, o da geldi tam oldu. Firma şu sıralar Rock Revolution adında bir oyun üzerinde çalışıyor fakat oyun devrim yapmakta çok uzak. Çünkü oyun Rock Band'ın adeta bir kopyası gibi. Piyasadaki en gerçekçi bateri setini hazırlamak olduklarını iddia eden oyun ekibi, bu setin altı davul ve bir pedal丹 olusacığını vurguluyor. (Ziller nerede; bilemiyorum.) Oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarında bateri, mikrofon ve gitarların kullanılacağı; Wii versiyonunda WiiMote'un aktif olacağı; DS'te ise Stylus Pen ile müzik yapılacağı, elimize ulaşan bilgiler arasında. Başta 40 adet parçanın oyuna dahil olacağını söyleyen Konami, bu parçaların sayısının PS3 ve Xbox 360 versiyonlarında online olarak artırılabileceği de belirtiyor. Yalnız oyundaki tüm parçalar "cover" parçalarından olacak ki bu durum biraz can sıkıcı. Göze çarpan gruplar arasında ise Blitzkrieg Bop, Chop Suey, Run to the Hills, Cum On Feel the Noize ve Joke and the Thief gibi garip müzik grupları bulunuyor.

ŞEFİN LİSTESİ

Tüm ay boyunca GTA IV oynadığımı söylemiş miydim?

PS2

Amplitude
Bir zamanlar hiç durduman oynamadığım Amplitude'de hala başarılı olabiliyor muyum diye test ettim ve sonuç olumlu çıktı. Guitar Hero ve türkeli günlerin atası olan Amplitude'nı unutmamanızı öneririm.

PS3

Sony XMB
Bu ay PS3'te sadece menü ekrانına baktım. Sonra kapattım. Sonra açıp tekrar baktım ve yine kapattım. Bunun nedeni ise hemen yan tarafta yazıyor.

Xbox 360

GTA IV
Bazen durup şehri izledim; insanların hayatlarını sürdürmelerini, trafikte sıkış kalmalarını, polislerin bir köşede durup donut yemelerini... Bazen de oyunu oynadım; hiç gözümü kırpmadan, ekranda bütünlük bir şekilde...

PSP

FFVII Crisis Core
Açıklaması henüz bu oyunu hakkını verecek derecede oynamadım. Hele şu GTA IV'andan sıkın da...

VE DIĞER BAŞLIKLER //

- SCEA'nın sitesinde, God of War ekibinin online oyun programcısı aradığı haberi yayıldı. Yani GoW 3, online oyun modları içerebilir.

- PS3 sahipleri de BioShock oynayabilecek! Gerçi, bu halen bir söylenti ama 2K Games'den gelen bir habere göre bu yılın sonlarında PS3'e birtakım 2K damgalı FPS'ler hazırlanıyor.

- Spyro'nun ve onun akıl hocası olan Ignitus'un, Elijah Wood ve Gary Oldman tarafından seslendirileceği Spyro: Dawn of the Dragon, bu sonbaharda PS2, PS3, Xbox 360, Wii ve DS için piyasada olacak.

- MK vs. DC haberini ilk duyduğumda, "Fatality'lere ne olacak?" diye sormuşum kendime. Bu soruya milyonlarca oyuncu daha sormuş olacak ki Ed Boon bu konuda bir açıklama yapmak durumunda kaldı. Buna göre, DC karakterleri birer simge olduğu için bu karakterlerin uzuvalarını kopartamayacağız ama yine de hoşumuza gidecek birçok Fatality oyunda yer alacak.

- Call of Duty 5'in İkinci Dünya Savaş'ını konu almayacağı kesinleşti. Activision'dan gelen açıklamaya göre yeni oyun, Ortaçağ'da geçecek. Taş ve sopalarla... Yalan söylüyorum elbette ki. CoD 5, aynı CoD 4 gibi modern çağ konu alacak.

- Face Breaker hazırlamaya başladıklarından beri EA'nın Fight Night serisinden koptuğunu düşünmüştüm ama meğerse durum çok farklıymış. 2009 yılında PS3 ve Xbox 360'a çıkacak olan Fight Night 4, (Fight Night 3'te olduğu gibi) Mike Tyson ve Muhammed Ali gibi ünlü isimleri içerecek.

- id Software, Doom 4'ün hazırlık aşamasında olduğunu doğruladı. Oyunun PC ile birlikte konsollar da uyarlanacağından eminim.

- 16 pist, daha gerçekçi grafikler, ekranı dörde bölmeye imkânı gibi özellikler içeren MotorStorm 2'nin PS3 Home ile ilgili de birçok özelliği bulunacağı açıklandı.

- Heyecanla beklenen Prototype'in 2009'un Nisan ayına ertelendiği açıklandı.

- Prototype ile ilgili açıklamayı duyan Sony de bu fırsatın yararlanıp Killzone 2'nin 2008 sonundan, Şubat 2009'a ertelendiniğini basın mensuplarının yüzüne bir tokat gibi çarptı.

- EA'nın Tony Hawk'ı tahtından indirme projesi olarak görülen Skate'in devamı olan Skate 2, PS3 ve Xbox 360 için hazırlık aşamasında.

CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

*Çocuk olmak ile deli olmak
arasındaki ince çizgi...*



Xbox 360



alternatif



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA
Geçen yıl yeni nesil konsollar için piyasaya sürülen bu oyun, Star Wars serisinin tüm filmlerini kapsıyor. Hoş bulmacaları ve şirin grafikleri ile The Complete Saga, Chronicles of Narnia: Prince Caspian'ın oyuncuya veremediği her şeyi fazlaıyla veriyor.

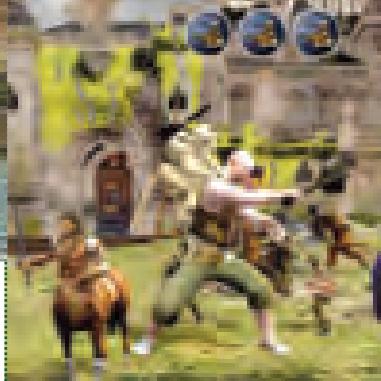
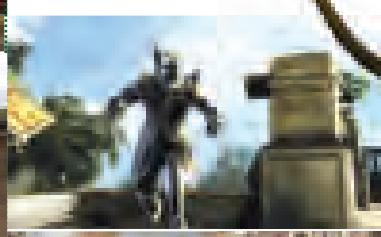
Narnia dünyasının yaratıcısı ve Tolkien'in yakın arkadaşı C. S. Lewis, kabrinde huzur içinde yatadursun; biz oyumuza gelelim. Bir film uyarlaması olan *Chronicles of Narnia: Prince Caspian* (CoN: PC), serinin ilk filmi *The Lion, the Witch and the Wardrobe*'un 1300 yıl sonrası konu alıyor. "Nasıl 1300 yıl olur; e yine aynı Pevensie Kardeşler var!" diye tepki vermeniz doğal çünkü size dünyamızdaki bir yılın, Narnia'da 1500 yila tekabül ettiğini baştan söylemedim; suç bende, özür dilerim. İlk filmde ve oyunda -ve benim küçükken okuduğum kitapta- bir gardırobun içine girmek suretiyle Narnia semalarına açılan Pevensie Kardeşler (Hatırlarsanız "Ergen Cadı" Sabrina adlı dizide de evdeki gardırobun böyle garip işlevleri vardı.), bu defa altın bir boynuz sayesinde ("Yüzünden" de diyebilirim; bakış açısına göre değişir.) fantastik bir dünyaya, Narnia'ya işinlaniyorlar. Ancak oyumuz, sevgili Pevensie Kardeşler ile başlamıyor zira CoN: PC, filmin senaryosuna paralel bir şekilde ilerlese de senaryonun işleyişinde, monotonluğu kırmak adına birtakım değişiklikler var. Bu değişiklikler, senaryonun tekdüzeligi-ni kırıyor da oyuncunun monotonluğunu kırıyor mu? Maalesef, hayır.



SALDIRI TAKTİĞİ

Hemen arkadaki figyi alıp fırlatmak yerine düşmana direkt baltanızla saldırın.

Ben Traveller's Tales'ı LEGO Star Wars serisi ile bağıma bastım zira bu seri, "Suyu çirkmiş bir isim, nasıl yepeni bir hale getirebilir?" sorusuna akıl almad derecede yaratıcı bir cevap veriyordu. Hoş, firma üzerinde çalıştığı LEGO Batman ve LEGO Indiana Jones ile oyuncu dünyasına kazandırdığı bu yaratıcı fikrin de suyunu çıkarmak üzere ama konumuz bu değil. Konumuz, CoN: PC'nin oynanış sistemi ile LEGO Star Wars serisinin oynanış sisteminin hemen hemen aynı olması. Bu oyunda da ekranда kontrol edebileceğimiz birden fazla karakter (En fazla dört karaktere sahip oluyorsunuz; bazı bölümlerde bu sayı üç ya da ikisi düşebiliyor.) bulunuyor. Bu karakterlerin kendilerine has özellikleri oyuna adventure tadı katıyor. Mesela, karşınıza ufak bir gedik çıktıığında cüce arkadaşınızı alıp bu gediğin içine girebiliyor ve yolumuza devam etmemizi sağlayacak anahtar, kapı kolu gibi saplama adventure objeleri ile etkileşime girebiliyoruz. Fakat ne hikmetse ben bir





türlü bu oyundan LEGO Star Wars serisinden aldığım zevki almadım. Demek ki neymiş; oynanış sistemini alıp başka bir temaya ya da senaryoya "kopyala / yapıştır" yapmak işe yaramıymış. Özellikle de bir uyarlama oyunda, böyle kolaya kaçmalar ters tepiyormuş. Anladınız mı Traveller's Tales ekibi?

Dünyanın ilk işe yaramayan anahtarı: >"CoN: PC, 2005 yılında piyasaya çıkan The Lion, the Witch and the Wardrobe'dan, büyük meydan savaşlarıyla ayrılıyor" diyebilirim. Zira iki oyun arasındaki -görsel öğeleri ve oynanış sistemindeki minik eklentileri saymazsa- ilk göre çarpan fark, PC'ye eklenen, onlarda fantastik yaratığın -frame rate problemi olmaksızın- aynı anda dövüşlüğü büyük muharebeler. Fakat bu büyük savaşlar o kadar donuk ve sönükk ki kalabalığın arasına sürekli olarak A tuşuna basarak daldığınızda enerji kaybetmemeksiz etrafinzdakileri birkaşa saniye içinde dağıtmayılsınız.

Hem de sinir bozucu kontrol ve kamera sistemi... ne rağmen... Peşin peşin söyleyeyim, oyunda kamera açısını değiştirme görevini üstlenen sağ stick hiçbir işe yaramıyor çünkü kamerayı ancak 0,1 mm sağa - sola hareket ettirebiliyorsunuz. Kar-

mara hareket etmediği gibi, uzun menzilli silah kullanabilen karakteriniz de (Mr. Tumnus ya da Oreius gibi) hedef alma konusunda son

C. S. LEWIS



Çocuklar için yazmış olan Chronicles of Narnia serisinin, İrlandalı yazarı C. S. Lewis, aslında bir edebiyat öğretmeniydi. Öğretmenlik kariyerine Oxford'daki Magdalen Üniversitesi'nde başlayan ünlü yazar, daha sonra Cambridge Üniversitesi'nde de görev yapmıştır. Öğretim görevlisliği olduğu 30 yıl içinde çalıştığı üniversitelerde ilk "Orta Çağ ve Rönesans Edebiyatı Profesörü" sıfatını alan C. S. Lewis'ün Chronicles of Narnia serisinin dışında dinle ve fantastik öğelerle ilgili birçok eseri var. Space Trilogy'yi yazarken, yakın arkadaşı Tolkien ile ettiği sohbetlerden etkilenmiş, hakkında çıkan söylemler arasındadır.

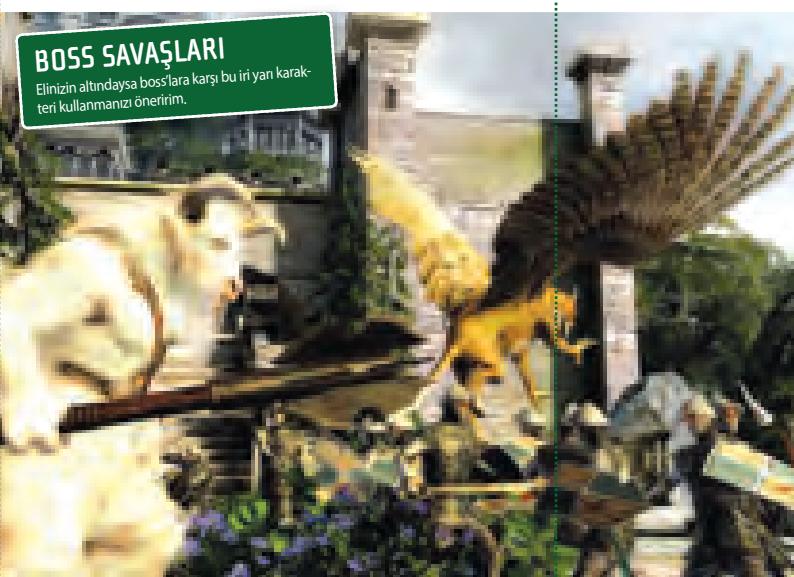
derece kabızlar. Tabii ki asıl suçlu, yapımcılar; karakterlerin bir günahı yok.

Oyun boyunca sürekli olarak tekrar eden çeşitli bulmacaları çözüp, karşınıza fırlayan düşmanları biçip birtakım anahtarlar, gücünü artıran kalkanlar ve saldırısı yeteneğini geliştiren silahlar toplayırsınız. Anahtarlar, üzerlerinde kaç anahtara ihtiyaç duyulduğu belirtilen sandıkları açabilmenizi sağlıyor ve bu sandıkların içinden birtakım heyecansız ve sö-



BOSS SAVAŞLARI

Elinizin altındaysa bosslara karşı bu iyi yan karakteri kullanmanızı öneririm.



PRINCE CASPIAN



20

karakter

Oyun boyunca Narnia serisinden hatırlayacağınız 20 farklı karakteri kontrol edeceksiniz.

7

platform

Chronicles of Narnia: Prince Caspian, Xbox 360 da dahil olmak üzere toplam yedi platform için hazırlandı.

10

saat

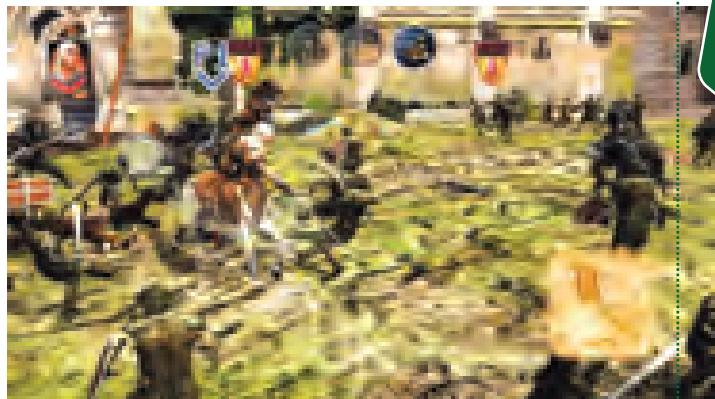
Sallana sallana oynasınız bile bu oyun taş çatlaşa 10 saat süre.

nük ekstralor yapıyor. Bu arada, bulmacalar için "sürekli olarak tekrar eden" sıfatını kullandığımı fark etmişsinizdir; bir bölümde beş - altı defa aynı tipte bir bulmacayı çözmek durumunda kalabiliyorsunuz. Kısacası, oyunda bulmaca çözüyor, bulmaca ezberliyorsunuz.

Karakterleriniz normal silahları kullanabildikleri gibi yerdeki fiçıları, kayaları ve diğer büyük objeleri kaldırıp düşmanlarına fırlatabiliyorlar. Fakat ıldırıtan kontrol sistemi nedeniyle yerdeki objeleri kaldırıma mecaliniz kalmıyor; paşa paşa kılıcınızla, baltanızla dalyorsunuz düşmanlara.

"Düşmanlar" demişken... Oyunda, 80'li yılların arcade oyunlarındaki gibi şurşurzca üzereń atlayan ezik düşmanların yanında boss'lar da bulunuyor. Ancak bu boss'lar da - "yapay zekasızlık"tan nasibini almış olacak ki- diğer etkisiz düşmanlar gibi sizi biraz olsun zorlamıyor.

Ayak baştan kokar> Düz mantıkla yola çıkarsak bir film oyununun görsel ve işitsel efektlerinin vasatin üzerinde olması gereklidir; haksız mıymı? Ne var ki CoN:



PC'nin hem grafikleri, hem de ses ve müzikleri vasatin oldukça altında. Özellikle, baştan savma hazırlığındaki belli olan ara videolar, insanı TRT'deki Anadolul'dan Görünüm programı gibi depresyon'a sokuyor. Bozuk plak gibi tekrar eden müzipler ve yine 80'lerdeki oyuncular hatırlatan ses efektləri de bu depresif havanın üzerine tuz - biber ekiyor.

"Her fantastik kitaptan / filmden iyi bir oyun çıkar" fikrinden yarımçıların bir an önce kurtulmaları gerekiyor zira Harry Potter serisinin oyuncuları gibi diğer birçok film / kitap uyarlaması, firmaların isimlerini lekeliyor. "Pazarlama stratejisi yapacağım; paraya para demeyeceğim" mantığıyla yola çıkan her uyrama oygunun sonu aynı: Çoluk çocuğun birkaç saatlik eğlencesi olmak...

CoN: PC'yi illa ki oynamak isterseniz yanınızda bir - iki arkadaşınızı alın ve durmaksızın geyik yaparak bu oyunu oynayın. Birbirinizin kafasında meye fiçıları kırın, birbirinizi salak düşmanlardan koruyormuş gibi yapın; kısacası, bu oyunu tek başınıza oynamayın! ☺

CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN

ARTI Eğlenceli multiplayer mod

EKSİ Vasat grafik, ses ve müzikler; tekrar eden bulmacalar, problemlı kamera ve kontrol sistemi

YAPIM Traveller's Tales

DAĞITIM Disney Interactive Studios

TÜR Aksiyon / Adventure

DIĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PSP, DS, PS3, Wii

WEB disney.go.com/disneyinteractivestudios/caspian

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Star Wars'un eğlenceli oynanış sistemini Chronicles of Narnia: Prince Caspian'a monte eden Traveller's Tales, bir oyunu kaliteli kılan diğer özellikleri es geçmiş. Ortaya da sadece küçük oyuncuların zevk alabileceği, birkaç saatlik, uyduruk bir oyun çıkmış.

4,9



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

İskandinav mitolojisine göre bu bir oyun değil, bir efsane

Xbox 360

O h çayır, çimen... Hava da pek güzel; şöyle güneşim altını uzanıyorum iki dakika. Evet, uzanmaya çalışıyorum, çalışıyorum ama olmuyor. O zaman yürüyeyim biraz. Hop hop, ağır olun arkadaşlar! (Ayaklarla konuşuyorum.) Nereye koşuyorsunuz beyler? Yüreğek yetiyor. Ha, yürüyemiyorum... O zaman koşalım bari. (Nereye, ne yetiştirmeye çalışıyoruz?) Huff, huff, amma koştuk yahu. Biraz duralım şu köşede. Hava da karardi hem. Fakat hemen sol tarafım halen günlük güneşlik? Meridyene mi denk geldim, ne yaptım? Hop, sola bir adım atayım. Evet, pırıl pırıl. Sağa geçeyim. Karabasan! Bunun bir nedeni olmalı. Sanırım başım as z sonra belaya girecek. Silahlarımı çıkartımay iyisi m... E zaten elimde? Reflekslerim çok gelişmiş olmalı. Peki, neden kambur duruyorum? Tilki gibi bir şey oldum; iki büklüm. Sinsi sinsi koşayım bari tam olsun. İyi kostüm vallahi bugün; en az üç gün yatarım. Ama önce, şu arkasında "X" işaretli belirmiş olan zebaniyi ikiye

böleyim. "Pit". Bölündü evet. Bunu nasıl yaptım, ne zaman bu konuda bu kadar ustalaştım bilmiyorum. Hah güneş de açıyor zaten yavaştan... Hava da pek güzelmiş; şöyle güneşim altını uzansam ya iki dakika...

Mevsim bahar... > Bahar aylarında olmamıza rağmen şu an üzüyorum. Üşüdüğüm her saniye Viking DVD'sini Xbox 360'ıma iteleyip Midgard'ın havasını soluyasım geliyor. Yemyeşil ovaları, masmavi gökyüzü, civil civil öten kuşları ve sevimsiz düşmanlarıyla bir başka güzel Midgard.

Ne yalan söyleyeyim, Viking'in görsel olarak bu denli başarılı olmasını beklemiyordum. Oyun belki çığır açacak nitelikte özelliklerle donatılmamış ama şu an Viking oynamak istiyorsam bu isteğimin asıl nedeni oyunun grafikleri. Ancak oyunun görselliğini övdüm diye bir MGS4 veya GTA IV beklememek lazım; "sıradan" olarak nitelendirilebilecek bir oyun için bir hayli güzel gözüküyor

her şey; hepsi bu. Animasyonlar güzel, ortam rengarenk, güneş pırıl pırıl... Sanırım tatil gitmemiyim sevgili okurlar; bu ruh hali hayra alamet değil.

Oyunun kahramanı benmişim gibi konuşuyorum, değil mi? Oysaki Skarin'in (Bu ismi her telaffuz ettiğimde çaya koyduğumuz sakın geliyor aklıma.) hikayesini anlatmam gereklidir. Skarin güçlü, kuvvetli bir Viking askeri. Kendisi, büyük bir savaşta yer alıyor ve tüm arkadaşları gibi o da ölüyor. Bildiğiniz gibi her Viking erkeği ölü doğar, ölü büyür ve sonunda bir savaşta yaşama döner çünkü Vikingler savaşmak için yaratılmışlardır! İşin özü, Skarin bir savaşta ölüyor ama Freya onu yeniden hayatı döndürüyor. Buradan Freya'nın bir reenkarnasyon uzmanlığını olduğunu anlıyoruz. (Ya da Tanrıça.) Artık Freya'nın istediklerini yapan ve Freya'nın kesinlikle tahammül edemediği yeraltı kraliçesi Hel'e karşı savaşan Skarin, elinden asla düşürmediği kılıcı ve baltasıyla Hel'in ordularının arasına kendini atıyor ve oyun başlıyor. (Buraya God of War'un giriş müziğini koyunuz.)

Basit ama etkili > A ve X tuşlarınızı yanınızda aldınız mı? Bu tuşlara çok ihtiyacınız olacak; benden söylemesi. A tuşu düşmana kılıcınızla saldırmanızı olanak tanıyor; diğer tuşumuz X ise daha güçlü ama yavaş bir saldırıyla imza atmanızı sağlıyor. ("Tuşların anlatıldığı oyun incelemelerine hayır!" diyen en az bir milyon kişi bulabilirim ama kendime engel olmadım.) Skarin, bir samuray kadar fazla harekete sahip değil ama basit saldırılar bile, oyunda istediğiniz

"BAĞIRSAK" DEDİĞİN, BÖYLE SÖKÜLÜR!



Viking: BfA'da düşmanlarınızdan türlü şekillerde kurtulabilirsiniz. Mesela...

- Onları kılıçlarınızla delik deşik edebilirsiniz! (Şaşıldınız değil mi?)
- Her düşmanı ikiye bölebilirsiniz!
- Arkalarından yaklaşıp sinsiçe saldırarak onlara büyük zarar verebilirsiniz.
- Eğer Fenrir's Bite adındaki özel harekete sahipseniz düşmanlarınızın arkasından yaklaştığınızda ekranда beliren "X" ibaresiyle X tuşuna basabilsen ve düşmanınızı tek hamlede ikiye bölebilirsiniz.
- Arkasından yaklaştığınız düşmanın birkaç arkadaşı varsa ve onlar da sizi fark etmediyse X tuşuna basmaya devam ederek ortaları tüm düşmanları, onları sizi fark etmeden öldürübilsiniz.

daki tüm düşmanları, onları sizi fark etmeden öldürübilsiniz.

- Düşman askerlerinin sizi takip etmesini sağlayıp onları Viking'lerle dolu bir kasabaya çekebilirsiniz. (Böylece Viking dostlarını onları bir bir pataklayacaktır.)
- Buna benzer bir düşünunceyle, çeşitli kafeslerde tutulan veya bir kazağa bağlanmış olan askerleri serbest bırakarak onları düşmanlarınızın üstüne salabılırsınız.
- Buz gücünü kullanarak onları buza çevirip kirabılırsınız.
- Ve en güzelini sona sakladım; düşmanlarınızın sizi takip etmesini sağlayarak onları denizde boğabilirsiniz. Evet, kahramanınız dahil olmak üzere oyundaki hiçbir canlı yüzeşe sahip değil ve suyun boyu aşan kısmına gelince boğulma tehlikesi geçriyorsunuz. Eğer zamanlamayı iyi tutturursanız düşmanlarınız boğulurken kıyuya çıkabilir ve kısa sürede onları kurtulabilirsiniz.

Hel askeri
228 Hel yaratığının saldırısına uğradım ve kaçmayı başardım! İnanmıyorumsunuz, değil mi? Zaten yalan söylemiştim...

6

Hel askeri¹
Fenrir's Bite hareketi ile tam altı adet Hel askerini art arda, parçalara ayırdım. Size de aynı hareketi yapmak isterken uygun koşulları beklemeli ve "X" ibaresini gördüğünüz an saldırmalısınız.

5

Hel askeri²
Peşime takıldığı beş yarattığı Midgard'ın azgın sularına bıktım. Bu arada ben de öbür dünyayı boyladım.

1887

Hel askeri³
Sanırım tüm oyun boyunca yaklaşık 1887 düşmanı ikinci böldüm, bu kadar sayda düşmanın kafasını vücutundan ayırdım ve bu sayının iki katı kadar da kol koparttım. Vay be; ben neymışım...

MIDGARD'IN MUTENA SULARI



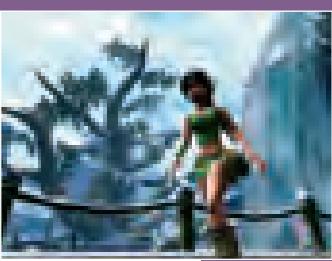
Eğer bir oyun oynuyorsanız ve o bir mitolojiyi konu alıysa, o zaman nerede olduğunuzu da bilmenin gerekliliği düşünüyorum. Elimizdeki örnekte, Skarin olarak Midgard'dayız. Peki, Midgard nedir? İskandinav mitolojisinde Dünya'ya Midgard denilmiştir. (Aslında Miðgarðr ama okuyabilecek misiniz bilmiyorum.) Midgard bir kıtayı simgelemekte ve etrafı kesinlikle aşılamaz sularla çevrilidir. İnatla suların arasında ne olduğunu merak edenlerise Jörmingandr adındaki dev yılan (bir bölümü ejder) beklemektedir. Bu yaratık o denli büyütür ki Midgard'ı tama-mıyla çevrelemekte ve kendi kuyruğunu yakalayabilmektedir. Resimde ise Midgard'ın bir sanatçı tarafından resmedilişine tanık olmaktadır. Görüdüğünüz kale, orada ne iş yaramaktadır ve nasıl ayakta durmaktadır, kesinlikle anlayabilmem değilim. İnşaat aşamasında kaç işçinin yamaçtan yuvarlandığını düşünmek bile istemiyorum...

yolunu şaşırıp dağlara, ovalara saçılıp gitmem (Gitse bile hemen toparlayabiliyorsunuz.), adam gibi ziplayamadığı için metrelerce yükseklikten düşmüyor vs... Kahramanımızın her yaptığı hareket, uyun içerisinde ve bu da sizi oyunun başında tutmaya yetiyor.

"Tam üç saatir koşuyorum!"> Tam dört adet devasa haritada sürekli bir yerlere koşutuyor, Viking askerlerini kurtarıyor ve nihayetinde kendimize bir ordu kuruyoruz. Bu orduyla da devasa bir savaşa katılır, haritadaki Hel kalesini indiriyoruz. Viking'i ilginç yapan ve bu yapımın yeni nesil bir oyun olduğunu gösteren bir özellik de burada karşıma çıkmaktır: Haritada dolanırken zaman zaman bir noktadan diğerine giden, yaklaşık 300'e yakın Hel askeri görebiliyorsunuz ve bu askerlerin her biri, farklı şekillerde hareket ediyor. Yani, kopyala / yapıştır gibi durmuyor bu askerler; - tipki Yüzüklerin Efendisi'ndeki Orclar gibi- hepsi o dünyanın somut ve gerçekçi bir parçası. İşte bu güruhan aynısı, haritanın sonundaki büyükavaşlarda da yer alıyor ve işin içine sizin askerleriniz de girince, ekranда gerçek bir meydan muharebesi vuku bulmuş oluyor.

Viking: Battle for Asgard'ı sevmemin asıl nedeni, oyunun Gothic'i andırıyor olması. Sürekli yeşillikler içerisinde olmamızın yanı sıra, oyundaki görevlerin yerine getiriliş şekli de Gothic'inkine benzeyor. Açıkçası, böyle bir oyunda karakterimi daha fazla geliştirebilmek isterdim. Ana görevlerin dışında yan görevler oyunda yer alabilirdi. Ayrıca, düşmanlar biraz daha zeki olabiliyor; böyleselikle 20 tanesini birden rahatça öldürmemedim ve oyundan daha fazla zevk alırdım. Yine de garip bir şekilde bu oyunu sevdim ben. Bence siz de Midgard'ı boş bırakmayın ve Freya'nın, Hel'in Doom Lord'ıyla (He hel!) olan mücadeleşine bir yerden katılın. Foto: EA

alternatif



KAMEO: ELEMENTS OF FIRE

Kameo, Xbox 360'ın ilk oyunlarından bir tanesiydi ve bu oyunda da aynı Viking'de olduğu gibi tonlarca yaratıkla dövüşüyor dunuz. Oyun biraz eskimis olabilir ama bence hala zevkli. Üstelik fiyatı da gayet hesaplı.

noktaya varmanızı sağlıyor. Kısa bir süre sonra LB tuşunun da işin içine girdiği yeni hareketlere sahip oluyorsunuz fakat bu hareketler göstergemelik zira oyunun genelinde ilk anlattığım iki temel saldırının tipini kullanıyorsunuz.

Büyüyle hiçbir alakası olmadığı için yere göktaşları yağırdırmaya gibi bir lükse de sahip olmayan Skarin'in bu konuya ilgili tek yeteneği buz, ateş ve elektrik güçlerini silahına işleyebilmek. Skarin, düşmanlarını öldürerek kırmızı enerji küreleri (GoW?) toplayıyor ve böylece az önce bahsi geçen üç güçten (buz, ateş, elektrik) birini belirli bir süre aktif hale getirebiliyor. Bu güçlerden en çok işe yarananın buz olduğunu da söylemeden geçemeyeceğim. (Özellikle, Demon Lord'lara karşı. Overlord da olabilir. Legion Lord belki de...)

Hoplayıp ziplayabilen, çıkıştırlara



tutunabilen, sarışıklara tırmanabilen ve geniş mesafelerin üzerinden kuş gibi uçan sevgili Skarin, bana bu hareketleriye Kratos'u anımsattı. "Aaa, sanki ben daha önce bunu yaşamışım" diydormu ki bir Hell Lord'un (Tamam, budur!) kafasında beliren "B" ibaresi bana her şeyin bir "esin ürünü" olduğunu gösterdi. B tuşuna bastıktan sonra, aynı GoW'daki gibi bir tuşlara basma mini oyunu ekrana geldi ve ben Dark Lord'un kafasını kılıçla deşeren sürekli A tuşuna bastım. Ama işin iyi tarafından bakmak lazım; karbon kağıdı kullanılmış olmasını görmezden gelerek bu mini oyundan zevk almak mümkün. Yine beni şaşırtacak bir şekilde, Skarin'in genel olarak tüm hareketleri bayağı esnek. Yani bir yerden yanlış adım atmıyor, kılıçlarıyla combo yaparken

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

ARTI Yeşille sarının, mavinin ve gökkuşağıının diğer renklerinin buluştuğu canlı grafikler, bahar havası

EKSİ Süper zekalı (!) düşmanlar, monoton hikaye, karakter geliştirme seçeneklerinin bulunmaması

YAPIM Creative Assembly

DAĞITIM Sega

TÜR Aksiyon

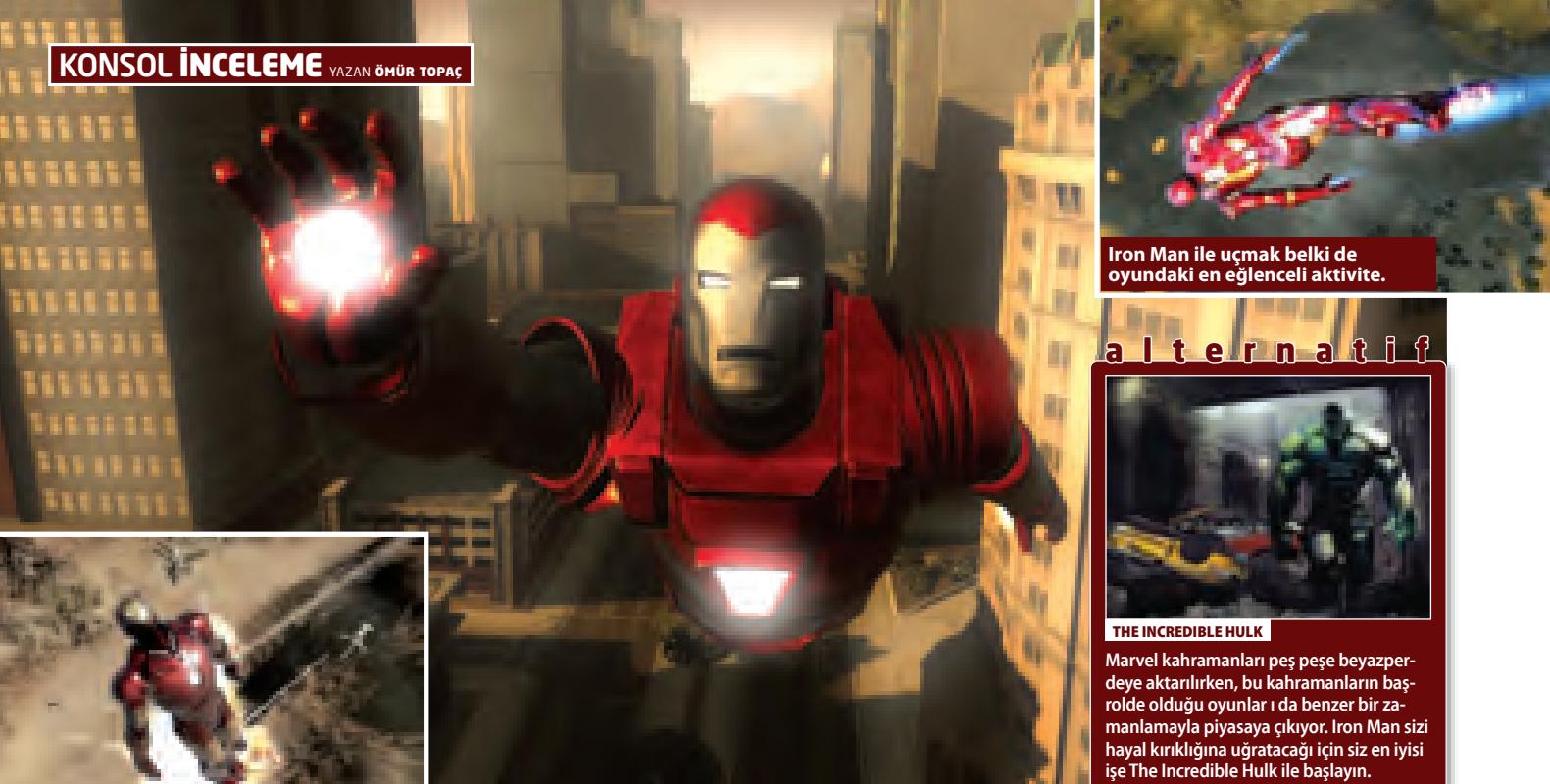
DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360

WEB www.sega.com/viking

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Aksiyon oyunlarını seviyor musunuz? Peki, içinde Vikingler ve fantastik bir dünya olan aksiyon oyunlarını? Cevabınız "Evet" ise buyurun, sizi Midgard'a alalım.

7.5



Iron Man ile uçmak belki de oyundaki en eğlenceli aktivite.

alternatif



THE INCREDIBLE HULK

Marvel kahramanları peş peşe beyazperdeye aktarılırken, bu kahramanların başrolde olduğu oyunlar da benzer bir zamanlamayla piyasaya çıkıyor. Iron Man siz hayal kırıklığına uğratacağı için siz en iyişi 'The Incredible Hulk' ile başlayın.

IRON MAN

İşleyen demir pas tutmaz

PlayStation 3



Bu zırhın içinde bir insanın olduğunu bir türlü kabullenemedim.

Deler gibi beklediğim bir hafta sonuydu. Hem filminin, hem de oyununun aynı zamanda çıkıyor olması, Iron Man'ın tüm hafta sonunu ele geçireceğini işaretiydi. Vizyona girdiği günün hemen akşamında Iron Man'ı izlemeye gittim. Bir sonraki gün, 1963 yılında Iron Man'ın insanlarla tanıştığı mecrası olan Tales of Suspense dergisinin 39. sayısını bir nefeste yeniden okudum. (Evet, ciddi bir çizgi roman fanatlığıymış.) Ve niyetim tüm bu ön hazırlığımın sonucunda PS3'te Iron Man oynamaya başladım. Gelgelelim, Iron Man'ı tüm bu hazırlıklarına ve hayranlığımı büyük darbeler indirdi.

Bir Iron Man, bir de Temel Reis....>
Iron Man, gerçek adıyla Tony Stark karakteri, 1963 yılında Stan Lee ve Larry Lieber tarafından -Don Heck ve Jack Kirby'in de ustaca çizimleriyle- hayatı geçirildi. Gerçek hayatı herhangi bir süper gücü bulamayan ama buna karşılık zengin, zeki ve başarılı bir iş adamı olan Tony Stark, tatsak düşküngü teröristlerin elinden kurtulmak için hapis kaldığı hücrede zekasını kullanarak bir zırh geliştirmeye başladı. Bu zırh ona Iron Man

kimliğini kazandıran süper gücü sağlıyor ve günümüzde kadar sayızsız değişiklikle uğraşarak farklı model isimleriyle Tony Stark'ın özel koleksiyonundaki yerini alıyor.

Söz konusu "Iron Man" olunca, oyunun en fazla öne çıkan özelliğe de kuşkusuz Tony Stark'ın zırhları. Burada oyunun hakkını verelim; sadece bu muhteşem zırhları denemek için bile oyunu saatlerce oynayabilirsiniz. Filmdeki Mark I, II ve III zırhları oyunda da kullanılmış. Classic, Extremis, Hulkbuster ve Classic Mark zırhları ise yine tüm konsol versiyonlarında kullanılabilir. Bunun yanında PS3 versiyonunda Ultimatum, Xbox 360 versiyonunda ise Silver Centurion zırhı birer ekstra olarak oyunculara sunulmuş. Ayrıca oyunda, bu zırhlar için başarılı bir upgrade sistemi bulunuyor.

Oyundaki bölüm tasarımları tamamıyla açık uçlu bir yapıda; yani görebildiğimiz her yere çok kısa bir süre içinde uçarak ulaşabiliyorsunuz. Jetlerde yüksek irtifada savaşırken, aniden yere hızlı bir iniş yapıp tankları sağa - sola fırlatmaya başlayabiliyorsunuz. Yere her iniş yaptığından, filmde de kullanılan ve orijinali bir Iron Man çizgi roman kapak çiziminden (Vol. 4 Sayı #76)

alınan karizmatik pozunuzu vermeyi de ihmali etmiyorsunuz.

Silahlara gelince; elinizin altında repulsor laser, uni-beam projector, pulse bots ve multitelif füzelerden oluşan, ileri teknoloji bir donanım bulunmaktadır. Kendi silahlarınızı kullanmanın dışında, size atan bir füzeyi havada yakalayıp sahibine geri fırlatabiliyor ya da uçan bir mekanik cısmı kollarınızın arasına alıp Daire'ye ritmik bir şekilde basarak parçalara ayırbiliyorsunuz.

İşin rengi değişiyor> Ne yazık ki oyunu yarım saat oynadıktan sonra Iron Man'ı havada düzgün tutmaya, bir de üstüne hedeler tutturmayı çalışmak sıkıcı bir hal almaya başlıyor. Kameraya hakim oluyor derken aksiyonu kaçırıyorsunuz. Spider-Man gibi son derece karışık hareketlere sahip olan bir karakterin oyun kontrolleri bile oldukça daha rahattı. Kontrollerdeki ve kamera açılardındaki zorluklar bu oyunun en önemli eksilerinden biri.

Kontrollerdeki sinir bozucu hatalara alışsanız bile, bu kez de sürekli birbirini tekrarlayan görevler gözünüzü batmaya başlıyor. Bunun üzerine bir de hiç bitmeyecekmiş gibi akın akın üzerine gelen düşmanları, tankları ve füzeleri gördüğünüzde, yarım saatin sonunda oyunu alıp bir kenara fırlatıyorsunuz. Koskoca Iron Man'ı ne hale getirmiş...

Iron Man ve Tony Stark ile duygusal bağı olanlar ve Iron Man çizgi romanının sadık takipçileri dışında bu oyunu -içim kan ağlayarak- kimseye önermiyorum. Filmi izleyin, çizgi romanları okuyun ama sakin Iron Man'ın adını lekeleyen bu oyuna bulaşmayın.

HANGİSİ GERÇEK?



Iron Man'ın oyun uyarlaması, sinema filminin ve orijinal çizgi romanın bir sentezi olarak kurgulanmış. Oyunun başlan-

lığı ve sonu sinema filmi ile aynı; araya ise çizgi romandan alınan öğeler serpiştirilmiş. Iron Man okuyucuları, kahramanımızın büyük düşmanlarından olan Whiplash, The Melter ve Madame Masque gibi karakterleri kolaylıkla tanıyalacaktır. Bu arada sinema filminin ve oyun başlangıcı Afganistan'da geçiyor ancak gerçek hikaye -1963'te, döneminin gerektirdiği şekilde- Vietnam'da başlıyor.

IRON MAN

ARTI Geliştirilebilir zırh seçenekleri, geniş mekanlar

EKSİ Başarısız kurgulanmış olan uçuş kontrolleri, hedef alma problemleri, monoton görevler

YAPIM Secret Level

DAĞITIM SEGA

TÜR Aksiyon

DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360, Wii, PC, PSP, PS2

WEB ironmanthegame.marvel.com

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Oyunun kontrol, kamera ve savaş sistemi daha özenli bir şekilde tasarlanmış olsaydı, her şey çok daha farklı olabilirdi. Iron Man gibi renkli bir karakteri konu alan bu yapının, büyük bir fırsatı kaçırdığı bir gerçek.

5

Bastiğiniz smaçlardan keyif alamıyorsunuz çünkü oyun, smaçların size ait olduğunu hissettiyor.



alternatif



NBA STREET HOMECOURT

NBA Ballers: Chosen One'a göre çok daha rahat bir kontrol sistemi, daha gerçekçi karakter animasyonları ve daha eğlenceli / dinamik bir oynanış sistemi ile piyasaya çıkan NBA Street Homecourt, sokak basketbolundan beklediğiniz her şeyi size veriyor.

NBA BALLERS: CHOSEN ONE

Yok artık LeBron James!

Xbox 360

Ortaokuldayken, her gece rüyamda uçarak smaçlar bastığımı ve büyük basketbol maçlarında yıldız olduğumu gördüm. Ancak ertesi gün, gördüğüm rüyadan etkilenerek soluğu potanın altında alır, hem basketbola, hem de boyumun bodur olmasına lanet okurdum. (Annemin anlatlığına göre aynı sinir krizini, iki yaşınday-

ken, oturduğumuz sitenin basketbol sahasında da yaşamışım.) Neyse ki Street Hoop, NBA Live serisi gibi yapımlar vardı; rüyalarımı -nispeten- bu oyuncular ile gerçeğe dönüştürebiliyordum. Kisacası, basketbol oyuncuları benim için her zaman egomu tatmin etmemi sağlayan birer deşarj araçları olmuştu. Ta ki beni "recharge" eden NBA Ballers: Chosen One'a kadar...

Başarısız bir son saniye üçlüğü> "Senaryoya dayalı bir basketbol oyunu" tanımı kulağa ne kadar hoş geliyor, değil mi? Kendi karakterinizi yaratıyor, özelliklerini belirliyor, onlarca takma isim seçenekinden birini seçiyor ve gerçek anlamda, varınızla - yokunuzla bir kariyere başlıyorsunuz. Ben de böyle temiz ve güzel hislerle başladım NBA Ballers: Chosen One oynamaya. Hoş, "karakter yaratma" ekranındaki grafikler biraz işkilledirmiştir beni ama "Yok canım" dedim kendi kendime; bir basketbol oyunu ne kadar kötü olabilir ki...

Böyle blok olmaz; bu olsa olsa kel kafaya Osmanlı tokadı olur.



Sonra Chuck D çıktı karşıma. Hem de "modellenmemiş" bir şekilde; kanlı - canlı... Hip-hop'ı sevmesem de "Vay" dedim; "İnsanı havaya sokmayı biliyor bu adamlar". Chuck D'nin girişinden sonra teke tek mücadele ile kariyerimin ilk maçına çıktım. Fakat daha maçın başlarında kameranın bana yerleri yumruklatacağını anlamıştım zira top, rakibin eline geçtiğinde rakibinin hızlı bir şekilde potaya yönelirse tek yapabileceğiniz şey basketin sesini duymak... Oyunun kamera açları, topu mu takip ediyor, rakibi mi takip ediyor, yoksa beni mi takip ediyor; anlayamadan şiddetli bir baş dönmesiyle yere yığıldım. (Şaka yapıyorum; yokılmadım, ayaktayım, dertlerimle baş başıyım...) Tam kamerayı kabullenmeye başlamışken sevgili basketbolcumu doğru düzgün hareket ettiremediğimi fark ettim. Doğaldır zira böyle bir kontrol sistemi, en detaylı ve zor dönüş oyununda bile yoktur. (Sanıyorum ki Midway, Mortal Kombat vs. DC Universe'ün dosyaları ile NBA Ballers: Chosen One'inkileri karıştırmış.) En basit artistik hareketi sergilemek bile dert NBA Ballers: Chosen One'da. (UEFA Euro 2008'i bile geçti oyunun kontrol sistemi.) Sorunlu bir kamera ile gereğinden fazla zor olan kontrol sistemi bir araya gelince ortaya "tutuk" bir oyun çıkyor haliyle.

Sunum iyi, ortam iyi, grafikler fena değil ama bu oynanış / kontrol sistemi ve 90'lardan kalma karakter animasyonları ile NBA Ballers: Chosen One, en fazla "bakımlı ama çırık" sıfatını hak ediyor. (Street Hoop'tan beri müptelası olduğum özel hareket barının bile suyunu çakmışlar.) Kisacası, senaryoya dayalı, az sayıda moda sahip olan arcade bir basketbol oyununu bu denli sinir bozucu, sıkıcı ve zor olmaması gerekiyor.

NBA BALLERS: CHOSEN ONE

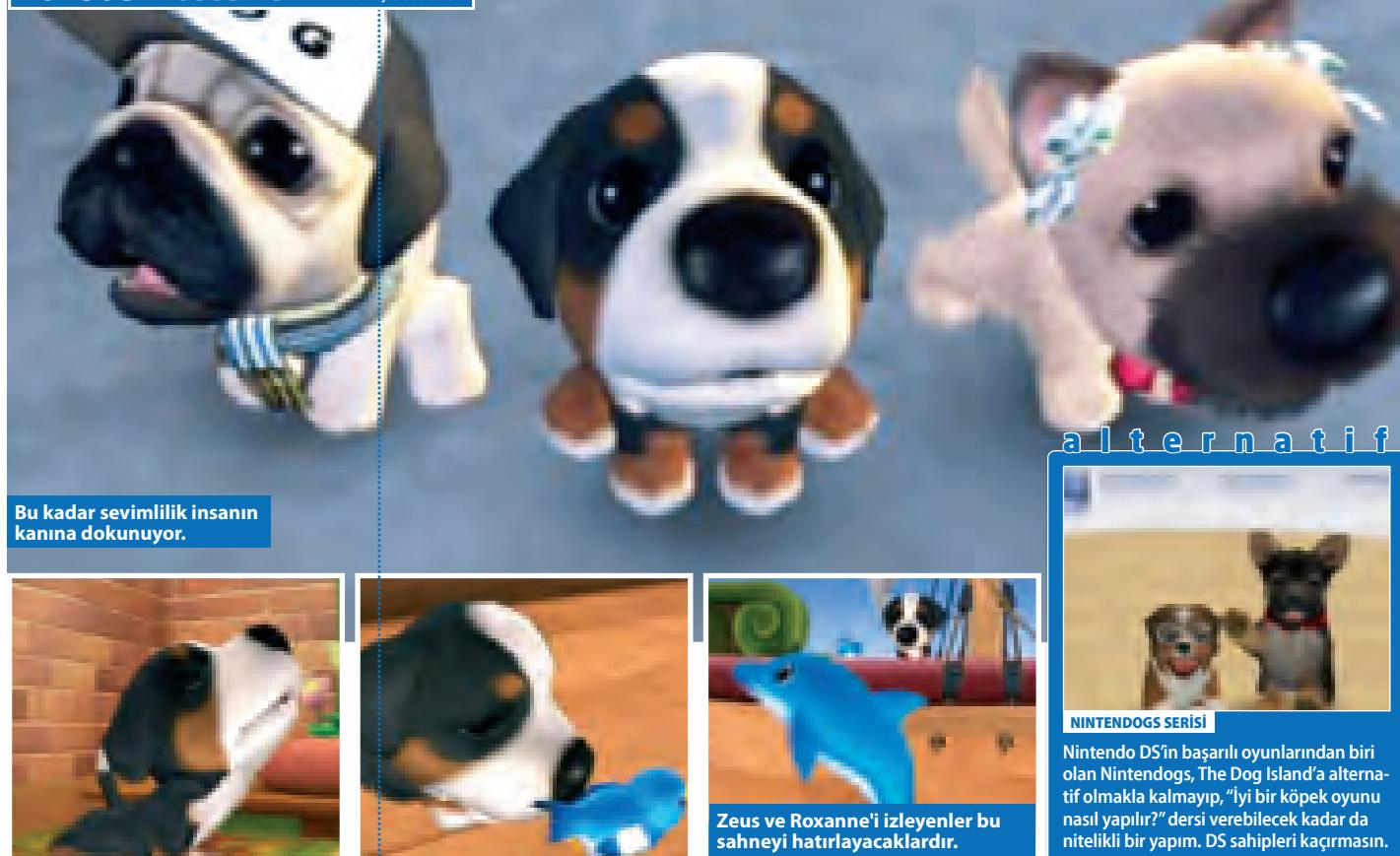
ARTI Etkileyici menüler, müzikler, videolar; yeni ve eski birçok ünlü NBA yıldızı

EKSİ Sorunlu kamera, gereğinden fazla zor olan kontrol sistemi, "tutuk" oynanış yapısı

YAPIM Midway
DAGITIM Midway
TÜR Spor
DIĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.nbaballers.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Eğer "NBA' isminin yer aldığı her şeye varım" diyorsanız bu oyunu deneyin ancak kontrol ve kamera nedeniyle hayattan sağmanız halinde sorumluluk kabul etmiyoruz.

5,9



THE DOG ISLAND

"Evde besleyebilir miyim?" diye sormayın; kalbinizi kırarım



Köpekler iyidir, sevimlidir. En tipsiz görüneceğiniz bile insanın içine anlamsız bir sıcaklık verir. Onlarca tür köpek; seç - beğen - al.. Üstelik köpekler yalnızca yanınızda gezdiğimiz süs aksesuarları da değildir. (Evet, toplumsal bir mesaj gönderdim biraz önce.) Onlar, evlerimizi de korur. Üstelik, yabancılarla karşı her daim bir "göz korkutma" aracıdır bu yaratıklar. Kimisi tuttuğunu koparı, kimisi de size "ekmek" çkarır. Kediler gibi içten pazarlıklı, nankör değildir köpekler. Kuşların gibi dünyayı umursamaz, "kaçı kaçı" bir halleri de yoktur. Onları sever; onlarla oynar, gezer, tozarsınız... Eğlenceli hayvanlardır köpekler. Bu yazıya hazırlamadan birkaç saat öncesine kadar ben böyle düşünüyordum. Ta ki aslen bir Wii oyunu olan The Dog Island'ı PS2'de deneme şansı bulduğum ana kadar. Bildiğiniz her şeyi unutun çünkü bu oyunu oynadıktan sonra kim olduğunuzu bile hatırlamak istemeyeceksiniz.

İti an...> Oyunun tamamına nüfuz etmiş sıkılığına inat, The Dog Island çok güzel bir açılış videosuyla başlıyor. Bembeyaz bir fonun önde



de envaçış köpek, fondaki eğlenceli müziğin ritmine kaptırıp sevimli hareketler yapıyor, pozlar veriyor. Sade ama bir o kadar da keyifli bu açılışı izlerken insan "Herhalde gösterişten uzak, basit ama süper eğlenceli bir oyun oynayacağım" gibi düşüncelere kapılıyor. Yok, efendim; yalan! Her şeyden önce, evet; oyunumuzda bir köpeği yönetiyoruz. Kesinlikle ilginç bir fikir! Fakat sonra anlıyoruz ki bu konsept yalnızca Wiİ'de işleyebilecek cinsten çünkü The Dog Island Wiİ'nin sunduğu oynanış sistemi olmadan hiçbir şey ifade etmeyecek bir oyun.

Her neyse efendim; profilimi yaratıp oyuna başladığımızda, hangi cinsten bir köpek olacağımı (ilk oynamışında Bulldog'u seçtim.), cinsiyetimi ve kardeş sayımızı kararlaştırıp kendimizi bir köpek barınağında buluveriyoruz! O ne be? Bu köpekler şapka takıyor, gözlük kullanıyor! Kiminin meslesi bile var; üstelik bu köpekler sizin, bizim evlerimiz gibi evlerde yaşıyorlar! Durun daha bitmedi; ciddi bir senaryosu da var oyunun. Oynadığım hikayedede biz, annemiz ve kardeşimizle (Kız kardeş aldım kendime tabii ki; gerçekçiğe önem veririm,) yaşayan delikanlı bir kuçu kuçuyuz ve kardeşimizin yakalandığı olduğu amansız hastalığın tek çaresi olan doktoru evimize getirmek için The Dog Island'a doğru yola çıkıyoruz. Ama dikkatli olmamız lazımdır çünkü babamız da bu uğurda yolculuğa çıkmış ve bir

daha geri dönememiş. "İşte böyle..." derken kendimizi, rotasını The Dog Island'a çevirmiş olan bir kaptanın gemisinde bulunuyoruz. Yok, dayanamayacağım; vallahı patlatabileceğim kahkahayı! HAHAHAH! Hafız ola bak; oynanış sistemi dandık, grafikler dandık, sesler dandık, hatta ortada "oyun" namına bir şey yok ama adamlar oturup Küçük Emrah varı bir senaryo yazmışlar! Hahaha! Gülmekten çatlayacağım sanırım; oy karnım...

...çomağı hazırla!> Son paragraftan sonra halen bu yazımı okumaya devam ediyorsanız sizinle oynanış sistemi hakkında konuşmayı uygun görürüm. The Dog Island, maalesef oynanış sistemi ile de paçayı kurtaramıyor. Kontrol sistemi PS2'nin gamepad'ine uzak olan bir oyunu PS2'ye adapte etmek ne kadar akıllıca bir davranış, bunu bileyem ama gördüğüm o ki bu deneme iyi bir sonuç vermemiştir.

Köpeğimizi iç mekanlarda ve dar alanlarda izometrik kamera ile yönettiğimiz The Dog Island, oyuncuya koklama, kazma ve havlama dışında fazla bir aktivite sunmuyor. Geriye kalanlar sadece bir avuç mini oyundan ibaret. Haliyle, insan 30 dakika sonra sıkılık ve oyunu bir kenara fırlatmak istiyor. Fakat dediğim gibi, bu sıkılığın en büyük nedeni The Dog Island'ın PS2'de emanet gibi durması. Oyunun kontrollerinin haddinden fazla basılılığı; bölmüller yedirilmiş, zevksiz mini oyuncular ve oyunun genelindeki "Grafikler ve sesler önemli değil; nasıl olsa oynanış sistemiyle yırtarız" anlayışı, The Dog Island'ın PS2'ye yakışmamasının en büyük nedenleri.

Açıkçası, The Dog Island'ı oynamadan evel, oyunun mini oyuncularla dolu, "çerez" kıvamında bir yapıp olduğunu sanıyorum. Fakat hayal kırıklığım büyük oldu. Bırakın PS2'yi, Wiİ'de bile bu oyun oynanmaz. ☺

THE DOG ISLAND

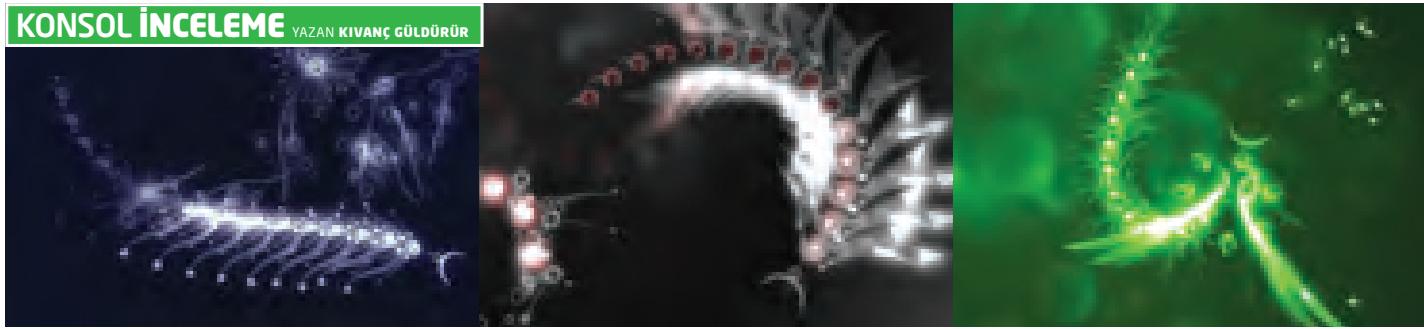
ARTI Birbirinden "cins" köpek cinsleri

YAPIM Yuke's Media Creations
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Platform Wii
DİĞER PLATFORMLAR Wii
WEB www.ubisoft.com
TÜRKİYE DAĞITICI Tiglon

EKSİ Başarısız grafikler, sesler, müzikler, diyaloglar, oynanış sistemi

Öyle bir oyun ki bu, yıllardır size arkadaşlık eden köpeğinize karşı beslediğiniz güzel duygularınızı tekrar gözden geçirmenize neden olabilir.





fLOW PSP LEVEL ★

Her şey bir şeyle başladı? Sahi ya, neyle başlıdı?

Bazen öyle beklenmedik zamanlarda, öyle beklenmedik oyunlar karşıma çıkıyor ki şaşkınlıktan felegimi şarşırıyorum. Ayrıca, bu sürpriz yapımlar sayesinde, yeni nesil oyunlar için harcanan milyonlarca Dolar'ların, emeklerin ve son teknoloji görsel efektlerin, özgün bir fikir karşısında ne kadar anlamsız ve aciz kaldığını görüyorum.

İşte fLOW da bu "özgün fikirli" oyunlardan biri. İlk bakışta oyuncu tek bir mekan, iki kontrol tuşu ve arkada fondaki bir - iki ses efektinden başka bir şey ifade etmiyor oyuncuya. Fakat fLOW'un oyuncuya kendine çeken bir tarafı var: Değişik, rahat, basit ama buna rağmen

hipnotize edici bütünlüğü. Kontroller, tabir-i caizse "su gibi akıcı" ve rahat. Grafikler ise harikulade... Gösterişinden değil elbet, insanı çatlatacak derecedeki sadeliğinden... Ve oyuncuyu her daim "su altında" tutmayı başaran, bügülü ve büyülü sesler... Tüm bu söylediğim, birbirleriyle muhteşem bir uyum içinde olan özellikler o kadar harika bir içşilikle kotarılmış ki bu basit oyundan bile daha kaliteli duruyor.

fLOW'da, ekosistemde hayat mücadeleleri veren bir yaratıcı kontrol ediyoruz. Ne kadar çok organizma sindirirse o kadar büyüyor, değişiyor ve bizden büyülere kafa tutacak konuma gelebiliyoruz. Tabii ki diğer organizmalarla başa çıkmak için hızımızı ayarlamamız ve nereden saldıracağımızı bilmemiz gerekiyor. İlk başlarda yiyeceğimiz tek hücrellerin yerini bir süre sonra bizimle aynı büyüklükte, hatta bizden büyük

organizmalar alıyor. İndiğimiz her basamakta daha büyük ve daha korkunç organizmalara rastlıyoruz. Üstelik, karşılaştığımız canlıların bize verdikleri tepkiler de ilerleyen bölümlerde değişiyor; karşılaştığımız tehlikeler artıyor.

Özetlemem gerekirse siz siz olun, kısa oyun süresine rağmen çok ucuza edinebileceğiniz bu "küçük ama etkili" oyuna karşı kayıtsız kalmayın çünkü Spore'a kadar (Eylül'de piyasaya çıkacak.) bu tür bir oyun oynamaya şansınız şimdilik yok. EN

YAPIM SuperVillain

DAĞITIM SCEA

TÜR Arcade

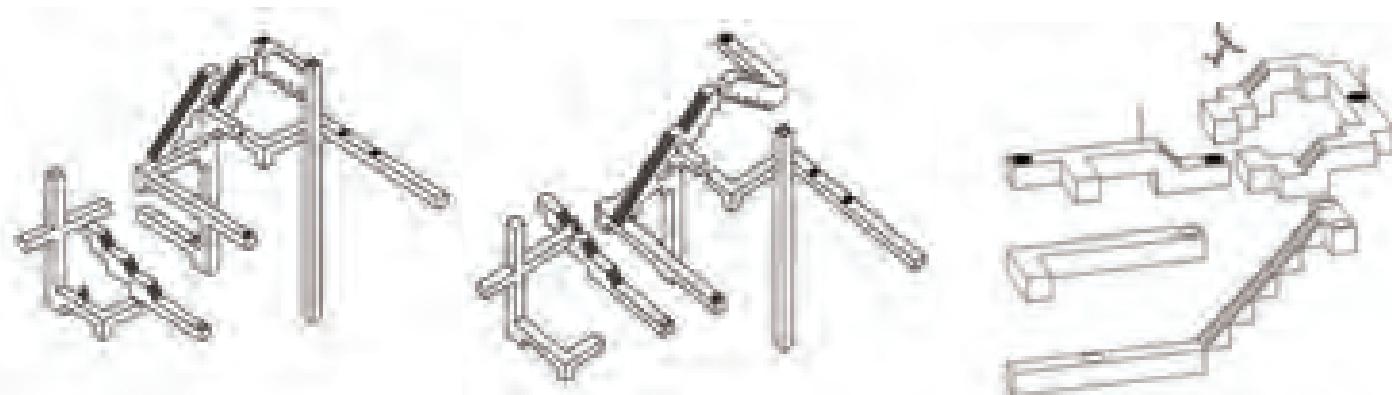
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3

WEB www.us.playstation.com/PSP/Games/fLOW

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Hipnoz etkisi yaratan
bu basit ama özgün
oyun, rahat kontrol-
leri ve orijinal
grafikleriyle
dikkat çekili-
yor.**

8,2



ECHOCHROME PSP LEVEL ★

Bazları bağımsız sever...

Neredeyse yaptıkları her işe bizzleri şaşırın Japonlar, gün geçmiyor ki yeni ve değişik bir fikirle kapımıza çalıp, bizzleri kendilerine hayran bırakmasınlar. Echochrome da Japonlar'ın "kirk" İlklarına çok güzel bir örnek. Peki, nedir Echochrome'u piyasadaki onca süper grafikli, karmaşık kontrollü, yeni nesil oyundan ayıran? Onu özel kılan ne? Gelin bu sorunun cevabını hep birlikte bulalım.

Grafik sanatçısı Maurits Cornelis Escher'in meşhur perspektif çalışmalarına dayanıyor Echochrome'un oynanış sistemi. Yani

bir nevi göz yanılması, aldanma, üçüncü boyut ile ikinci boyutun dansı... Alakasız şekillerin birbirleri ile muhteşem uyumu... Sizin kamera kontrolünüze göre ilerleyen, bağımsız bir karakter... Daha önce karşılaşmadığınız birçok özellik Echochrome'da mevcut.

Oyunda birtakım çubukların, merdivenlerin ve deliklerin bulunduğu ince, beyaz bir platformda, çöpten daha topluca bir karakteri platformun bir ucundan diğer ucuna ulaştırmaya çalışıyoruz. E, bu mudur olay? Hayır! Mesela, diyelim ki karakterimizin önüne bir boşluk geliyor; hemen kameramızı, o boşluğu yan tarafımızdaki merdivenlerle kapatan bir bakış açısına alıyoruz. Böylece adamımız merdivenlerden inip hedefine yaklaşıyor. Ya da diyelim ki aşağı karakterimizin

aşağı inmesi gerekiyor fakat ekrandaki merdiven yol üzerinde değil. Hemen kameramızı uygun bir perspektife ayarlayıp bu merdiven ile aramızdaki boyut farkını ortadan kaldırıyor ve aşağı inebiliyoruz.

Echochrome ile ilgili değil yarım, 10 sayfa bile yazsam eminim ki oyunu oynayana kadar nasıl bir şey ile karşı karşıya olduğunuzu tam olarak anlayamazsınız. Bu yüzden, "siğ" olmaktan her haliyle uzak, bir sanat eseri tadındaki Echochrome'u mutlaka deneyin. EN

YAPIM Japan Studio

DAĞITIM SCEA

TÜR Puzzle

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3

WEB www.us.playstation.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Algılarınızın pasını selen, beyinizi
çalıştıran ve aynı zamanda da
çok eğlenceli olan Echoch-
rome, bir oyundan öte, bir
sanat eseri.**

8,9



BAROQUE

Gotik kızları da sevmem

Merhaba sevgili LEVEL okuru. Biliyorum, o kadar güzel oyun dururken, Kısa Kısa'daki kötü oyuncular ilginizi çekmiyor ama biz de canınızı sıkmak, keyfinizi kaçırmak için ısrar eden manyaklar değiliz; size hemen hemen kimsenin duymadığı, bilmediği bazı sırlardan bahsedeceğim. Ve evet, sadece bu sayfaları okumaya vakit ayıranlar bu sırlardan haberدار olacaklar.

İlk bahsetmek istedığım konu, "Alo Kiskancım, Destek ve Terapi Hattı" Evet... Hiç duymamışınız, değil mi? Bu, devlete, vatandaşımıza sunulmasını önerdiğim bir yardım hattıdır. Alo İntihar Hattı gibi, kışkırtıcı hanımlarımızın, beylerimiz kışkırtıcı krizi geçirdiklerinde derhal arayıp destek ve terapi alabileceğii bir kamu hizmetidir. Mesela, evlenip "evinin adamı" olmasını hayal ettiğiniz; sizi, peri masalı gibi bir düğünle, arkadaşlarınızın, komşularınızın,

dostlarınızın, akrabalarınızın önünde teslim alacak ve evinin kraliçesi, imparatorluğunun imparatoriçesi yapacak; babasının holdinginde genel müdür olan sevdiceğiniz, gidip, tarçına bulanmış ballı dudakları ile "33" yapan güzel kızları isırıp, onların o kvir kıvrı bedenlerini avuçlayarak erkeklikli dilberlerin alevlerinde mi dövüyor? Siz de sürekli olarak sevgilinizin "tasmalı fino" gibi peşinizden koşmasını arzu eden; adam tapulamacı, yangından mal kaçırmacı, bencil bir kadın olarak kışkırtılık krizleri mi geçiriyorsunuz? Peki ne olacak şimdi? Bir yanda bu ilişkiye mahvedip çocukçağızı terk etme seçeneği, diğer yanda içiniye attığınız kışkırtılık ömrünü yiyip bitirme tehlikesi... Arıyzısunuz Alo 900 KIS-KANÇ hattını; uzman terapistimize verip veriştiriyo, atıyor, tutuyor, ağlayıp sizliyor, gerekirse tepinip

cırlıyorsunuz. İçinizi döküp gazınızı aldıktan sonra da güzel ilişkinize kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Böyle harikulade bir hizmet...

- Alo merhaba, ben çok kışcancı!
- Anlıyorum hanımfendi...
- Ama öyle böyle değil, gerçekten ağır vakayı!
- Peki, sizi bir dakika bekleteceğim; lütfen ayrılmayın.
- Neden bekletiyorsunuz? Kimle konuşacaksınız? Hatta başka biri var, değil mi? Onunla ilgileneceksiniz. Beni umursamıyorsunuz; biliyorum. Aptal değilim ben!

YAPIM Somon füme, parmesan ve biraz soya sosu
DAĞITIM Kendinize saklayın; dağıtmayın
PLATFORM Wii

1

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K8 FANTASY ALL-STARS

Bir süper kahramana aşık olmak

Sevgili erkek arkadaşlarım; bilmem, hiç fark ettiniz mi ama hepimiz bir süper kahramanla aşk yaşıyoruz zira her kadın bir süper kahramandır. Kadın zaten doğuştan bir süper kahramandır. Onun süper yeteneklerinden şüphe edenlerin ve onu küfürmeyenlerin aşk acısıyla yataklara düşüklerini bilmeyen yok. Kadın süperdir çünkü o bir bakar, hepimiz aşk oluruz; o bir konuşur, hepimiz susarız; o ister, köpeği oluruz; o istemez, toz oluruz. Onun Süper X İşini bakışları, kazağımızın ya da gömleğimizin üzerindeki kadın saç tellerini anında tespit eder; onu süper burnu, yatağıma simsiş olan kadın kokularını hemencecik alır. Ve onu oyuna getirmeye çalışmak, ancak sonumuzu getirir çünkü sahip olduğu "mindtrick yeteneği", bize, onun duymak istediklerini söyleter. Yeni bir kıyaftet almış ya da saçını yeni yaptırmış olan bir kadına "Kötü olmuş"

denildiğini duydunuz mu? Bu mindtrick değil de nedir? Force neymiş, Jedi kimmiş? Darth Vader bizim kadınlarımıza bir karşılaşşın, sıkiyorsa! Kılıçını, pelerinini bırakıp gider arkadaşımız. Şu patetik hayatlarımızda kadından daha süper bir canlı gördülü mü ki bir süper kahraman arayışına giriyoruz? Kadın bütün ilişkileri ayakta tutan güçtür. O; özverili davrandığı, bize katlandığı ve insanüstü bir çabayla bizlere sevdığı için erkeklerin bir ailesi, bir ilişkisi, bir kız arkadaşı ve bir aşk hayatı olur. Yoksa hepimiz yalnızlığa mahkum oluruz. Zavallıyız arkadaşlar hepimiz. O yoksa bir hiçiz hepimiz. Sayıyla eğiliip onun huzurundan çekiliyorum.

YAPIM Yapmayın gözünüzü seveyim
DAĞITIM Bir tatlı huzur almaya geldik
PLATFORM DS

1





BATTLE OF THE BANDS

Doğum günü kutlanmadığında kizmayan sevgili

Sevgili LEVEL'ci okurlarım, canlarım, ciğerparelerim; bir derdimi daha Kısa Kısa bahanesiyle sizlerle paylaşmak istiyorum. Sanki bir oyun eleştirisi okuyormuş gibi yaparak çevrenize fark ettirmeden beni sessizce okursanız çok memnun olurum. Burada kaleme oyun eleştirisi dışında metinler aldığımdı duyan kışkıran rakipler, tahammülsüz yetişkinler falan olabilir etrafta; ellerine koz vermeyelim lütfen.

Bakın, ben, bu doğum günü - yıl dönümü falan kutlama meraklısı sevgili milletinden bıktım, usandım; adeta tiksindim. Ve harıl harıl, doğum günü kutlanmadığında sinir krizleri geçirmeyen, ilişkisini sorgulamayan, aşkıni sonlandırmayan bir sevgili arıyorum. İki gönül arasındaki bağ, bir doğum günündeki ritüeli bağlı ise varsın, olmasın. Eksik kalsın o aşk hayatında. Seri tokatlarla adam edilesi insanlar hayatında eksik olsun arkadaşım! Oysa ne güzeldir, doğum gününü kutlamadığınızda sorun çıkarmayıp ilişkisine olduğu gibi devam eden bir dilber,

değil mi?

Ayrıca, doğum günü nedir arkadaşım?! Birinin şımarması, saçmalaması, her türlü ukalalığı yapması için ona tahsis edilmiş olan özel bir izin günü müdür? Yani, "Yaşantım rezil bir eseratten farklı değil. İçimde pis bir canavar saklıyor ve 364 gün onla yaşıyorum. Gerçek kimliğim ve karakterim, şımarık, ukala, bencil olandır. 364 gün boyunca ezilip hor görülererek esaret altında yaşamamın acısını bir gün şımararak çıkarmak istiyorum" gibi bir alt mesaj yatıyor doğum günü şımarıklıklarının altında; bilmem, farkında misiniz? Oysa, şımarıksan 365 gün şımar; seni öyle de seven çıkar arkadaşım! Kendin ol! Efendi ol! Adam ol! Allah aşkına yorma beni doğum günü insanı!

YAPIM Frambuazlı pasta severim
DAĞITIM Ama kremsi az olsun
PLATFORM Wii



POKEMON MYSTERY DUNGEON: EXPLORERS OF TIME

Oyun seven erkeği küçümseyen kadınlar

Simdi kafadan, "Kadınlarımızın %99'u..." diye sallasam, sonra gerçek bir araştırma yapılısa, yanılmaktan korkarım. Evet sevgili LEVEL'ci güzel arkadaşlarım, bizleri geleceğe taşıyacak ve medeniyetimizi galaksiye yayacak olan kadınlarımız kendilerini aşmış, sanata, ilime, bilime, fezaya, yıldızlara, nebulalara yönelik ve ilim, bilim ve sanat aşkı ile dolmuştur. Ve hatta, son 10 yılda, erkeklerden dahi daha fazla futbolu ilgi gösterip erkeklerinin başarısını kazanmak için futbol sevgilerini paylaşmaya başlamışlardır. Erkek arkadaşları, boş zamanlarında televizyonlardaki maç yayınlarını ve ardından maçlarlarındaki yorum programlarını ve tekrar yorum programlarını ve yine yorum programlarını ve yeniden yorum programlarını ve bir daha yorum programlarını izlemek için tüm

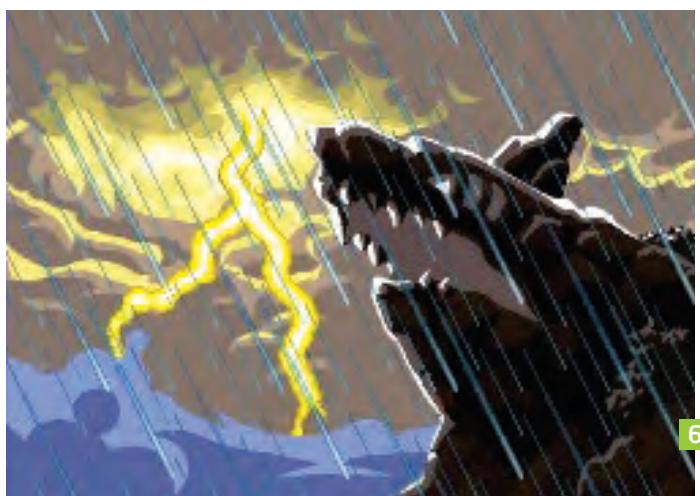
hafta sonunu ve hafta içini harcarken, ses çıkarmalar ama oyunlardan iki satır bahseden bir adamla karşılaşlıklar zaman hemen kin kusup tehdit vari tavırlarla "Ya oyun, ya ben" seçeneğini ortaya koymayı çok iyi bilirler.

Buradan oyun seven tüm erkeklerle bir dost tavsiyesinde bulunmak istiyorum: Evet, gerçekten sevgilinizin gözünde bir zavallı, büyük bir iş adamı ya da eşiz bir sanatçı olabilirsiniz; hiç fark etmez. Sevgiliniz oyun keyfinize laf mı etti? Sevgilinine tekmemi basıp oyununuza devam edin sevgili arkadaşım! Şu dünyada kaç yıl boyunca dırdır, mızmız, naz çekmeye dayanabilirsiniz ki? Dünya kadın kayníyor; yenisini bulursunuz. Daha güzelini bulursunuz ama oyun keyfini her zaman yaşayamazsınız. Unutmayın, her oyun eşsizdir ama

dünyada 3 milyar kadın var.

- Recai, bana tek taş almanı istiyorum. Necla'nın kocası almış; hava atıyor. Onunkinden daha büyük bir tek taş almalısın. Kadını onurlandır Recai!
- Bebeğim, kapıyı kapatarak uzaklaş!
- Sana aşkımlı sunarak lütfettim Recai; karşılığını öde, çabuk!
- Bölüm sonu canavarı gibi kadınlısın be! Düş yakamdan, beni oyunlarımıyla yalnız bırak!

YAPIM Seçim yapmak zorunda kalacaksınız
DAĞITIM Ya kadın, ya oyuncu
PLATFORM DS





OYUNCULUĞUN ÇARPIK EVRİMİ

Böyle mi olacaktı?!

"Profesyonel oyunculuk" adına milli takımlar kuruluyor, olimpiyatlar yapılıyor, yüz binlerce Dolar'lık ödüller dağıtılmıyor... Kazanan takımın ya da bireyin milli marşı çalınıyor. Fakat ters giden bir şeyler var sanki; profesyonel oyunculuk kavramı fazla mı şişiriliyor yoksa? Binlerce Dolar'lık ödülleri kapan bir StarCraft oyuncusu, bir Total War oyuncusundan daha mı başarılı? ☺



Bir zamanlar, bir grup gencin amatör uğraşı olan oyunlar, -hepimizin bildiği gibi- artık koca bir endüstri dalı haline geldi. Oyuncular da belli kategorilere dahil ediliyorlar: Casual gamer, power gamer vs... Bu kategorilere "profesyonel oyunculuk" kavramını da rahatlıkla ekleyebiliriz ancak, bu kavramı sorgulamaya başlamadan önce rekabete dayalı olan oyunların, oyunculuğu nasıl etkilediğinden bahsedelim.

LAN ya da internet üzerinden oynanan oyunlar -bir diğer deyişle "multiplayer oyunlar"- çoğunlukla oyun oynamayı kavramı sarsan bir süreç yaşatıyor oyunculara. Türkiye'de korsan yazılım kullanımının yaygın olması ve dolayısıyla oyunlara kolayca ulaşılması, tüketim bilincini öldüren ve oyun oynamanın keyfini yok eden etmenlerden sadece biri. Orijinal yazılım kullanımının yaygın olmaması sebebiyle oyun firmaları ülkemizde herhangi bir pazarlama çalımı yapmıyor. Bu da oyuncunun tüketim bilincinin ve oyun algısının daralmasına yol açıyor. Oyunları son derece hızlı tüketmeye alışkin olan oyuncular da bir şekilde oyun oynamanın hem analitik zekayı geliştiren, hem de keyif veren taraflarını iskalyorlar. Tipki hiçbir ara videoyu izlemeksizin Metal Gear Solid oynamaya çalışanlar ya da diploması ekrانını es geçerek sadece "skirmish" atan Total War oyuncuları gibi... Internet kafe tarafında ise durum ilginç: Sinire kesmiş, bağıra çağrıra oyun oynayanlar mı isteriniz, yoksa duman altı, daracık salonlarda PES oynayanlar mı... Internet kafeler, Türk oyunculuğunun kalbinin attığı yerler. Ne var ki aynı zamanda, oyunculuğun ve tüketim bilincinin günbegün olduğu yerler. Hıza ve hırsı dayalı oyunların oynandığı ve rekabetin keyfine varmaktan çok, salt gövde gösterisine dayalı turnuvaların çevrildiği garip sosyalleşme alanları internet kafeler.

Oyun algısı

Oyunları salt birer eğlence aracı olarak konumlandırmak, sektörün yanlış algılanmasına neden olan bir diğer etmen. 2000'li yılların başında, İngiltere Ticaret Bakanlığı, yatırım yapacağı sektörleri belirlerken ilk sıraya "creative industries" adı verilen, yaratıcı fikirlere dayanan sektörleri koymuştu. Yaratıcı iş dallarının zirvesinde ise -filmlerin ve dizilerin yanında- oyunlar yer alıyordu. Aynı şekilde, iç savaştan çakan Çek Cumhuriyeti, yaratıcı oyun sektörü ile ekonomisini iki yıl içinde ayağa kaldırıldı. "Oyun" kavramına bu açıdan baktığımız zaman, bir oyun sektörüne sahip olmadığımız için, oyunculuk kültüründe de sahip olmadığımız söyleyebiliriz. Eh, böyle saç, böyle tarak... Oyunu üretmek ve oynamak ve bu eylemlerden keyif almak, vizyon gerektirir.

Bildiğiniz gibi bir kasaba, kent olmadan önce birtakım aşamalardan geçer; altyapı sorunları

ÖYUNCULUK ÜZERİNE ÇAĞRISIMLAR

Yıl 1992, İstanbul...

Bir çift göz, abilerinin içinden oyun seçmeye çalıştığı kataloga hayran hayran bakmaktadır: "Nasıl oluyor da ekrandakileri biz kontrol edebiliyoruz? Eğer filmleri sadece izleyebiliyor, müziği sadece dinleyebiliyorsak bu bambaşka bir şey olmalı! O evdeki alet benim olmalı, olmalı..."

İstanbul'a yapılan bir akraba ziyaretinin ardından kafada oluşan sorular ve bu soruların yanıtlarının aranmaya başlamasıyla açığa çıkan bir tutku... Herkes hobilerini, boş zamanlarını dolduran birer harç malzemesi olarak görürken, fark ettim ki benim hobim, hayat tarzım haline gelmiş. "Oyun" denilen kavramdan bir hayat tarzı oluşturup bu tarzı kemikleştirmekten bahsediyorum. Artık, oyuların ne hale geldiğini anlatmak için sektörün

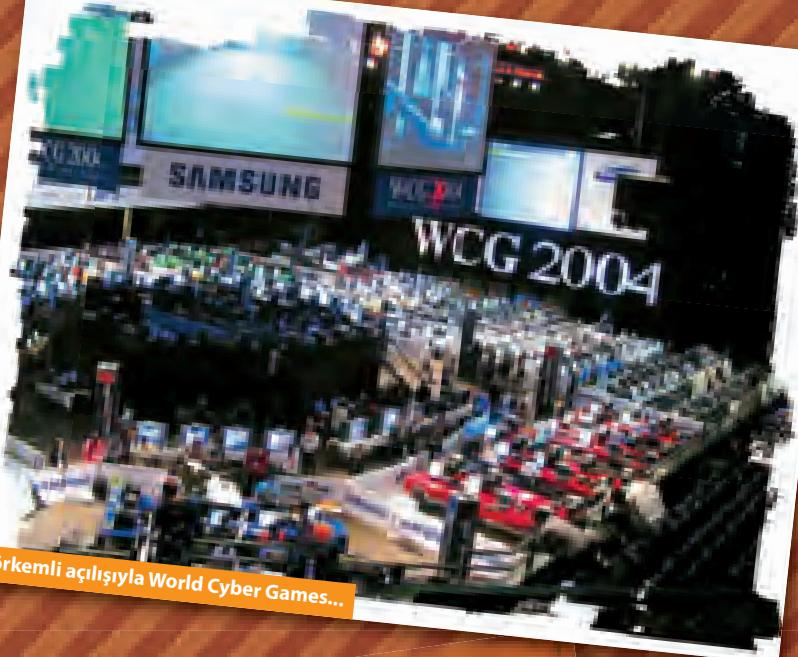
milyar Dolar'lar ile döndüğünden bahseder olduk. (Ancak günümüzde "sektör mali" diye tanımladığımız oyunlar da bir zamanlar birkaç hevesli gencin hobisiydi, unutmamak gerekir ki.) Fonda sıcak ve samimi sohbetler ile oyun geceleri yaşadık çögümüz, işlerin bu raddeye geleceğini pek hesaba katmadan. Aslında bunu öngörebilirdik zira alt metinlerle geleceğe birçok gönderme yapıldı: Önce oyunu karakterin gözünden gördük ve sonra yavaş yavaş, gördüklerimiz gerçeğe yaklaşmaya başladık. Kulağında hikayelerle büyümüş olan bir nesil olarak o hikayelerle yön verir olduk. Bize anlatılan hikayeler, hikayelerimiz oldu ancak, bir süre sonra hikaye dinlemek, cüzdanımızı epey yormaya başladı; kapitalizm, oynanan oyunu fark etmiştı.



çözülür, okul sayısı artar, parklar yapılır vs... Kasabada yaşayan insanlar da bu gelişim sürecinde belli aşamalardan geçmek durumundadır; ilk başlarında yalnızca toprakla uğraşan halk, daha sonra endüstriyle tanışır. Ve kasaba, tüm bu aşamalardan sonra modern bir kente dönüştür. Tıpkı bu örnekte olduğu gibi oyun üretmek, pazarlamak ve oynamak için ciddi bir altyapıya ve vizyona ihtiyaç vardır. Hiçbir oyun çubuk tüketilmelidir. Oyun, çoğu zaman ağır oynanmali ve senaryo, sindirilmelidir. Oyunun amacı keyif almak ve öykü dinlemek olmalıdır. Ne yazık ki -salt hiza dayalı ve anlamsız oyun dinamiklerine sahip olan- bazı popüler multiplayer FPS / RTS oyunları ile oyun oynama kavramının içi boşaltılmış ve oyuncunun taktik zekası devre dışı bırakılmıştır. Dolayısıyla, keyif ve eğlence unsurları terk edilmiş ve oyuncu hirs duygusu ile baş başa kalmıştır. Kısacası, bir "turnuva oyuncusu" olmak asla "iyi oyuncu olmak" demek değildir; hatta zaman zaman oyuncu olmayı anlayamamaktır.

Profesyonel oyunculuk

90'lı yılların sonlarına doğru, PC oyunculuğunun zirve yapması ile hem oyuncular, hem de donanım firmaları adeta gemi aziya aldı ve bu dönemde, PC oyunculuğunun altını çayırdı. Oyunların pahalı donanımlara gereksinim duymasını herkes kabullenmeye başlamıştı. İnsanlar PC'lerinde oyun oynamak için yüzlerce, hatta binlerce Dolar'lık donanımlar satın alıyorlardı. Firmalar ekran kartı, işlemci ve ses kartı gibi bileşenler bir yana; oyuncu mouse'u, oyuncu klavyesi ve oyuncu kasası gibi çevre ekipmanları ile oyuncuların akıllarını çeliyorlardı. Bu hamleler, oyunculuğaambaşa anımlar kazandırdı. Turnuvalar, donanım firmaları tarafından organize edilmeye başlandı; popüler oyuncuların adları markalaştırıldı ve ortaya yepeni bir meslek çıktı: Profesyonel oyunculuk. Sadece oyun oynayarak şana, şöhrete ve paraya kavuşan bu oyuncular, rekabeteambaşa anımlar yüklediler. Ne var ki çoğu açıdan getirişi olan profesyonel oyunculuk, sadece hızı ve refleksi dayalı olan ve oyuncuyu tek bir yerden test eden dinamikleriyle oyun ve oyunculuk kavramları içinde sırttan bir resme dönüştü. Ama iki dakika içinde üs kurup saldırmaya çalışmaya aylar süren bir diploması, ticaret ve savaş trafığının içinden ülkeyi çıkarmak arasında oyunculuk açısından büyük farklar var. Oyun oynamak oyuncuya hırslandırmak ve sınırlendirmekten çok tatmin etmeli ve ona keyif vermelii.



Görkemli açılışıyla World Cyber Games...

OYUNCU SESLERİ

Bir internet kafeye girip oyun oynayanlara şu soruyu sorduk: "Neden oyun oynuyorsunuz?" Cevaplar hayli ilginçti.

"Aslında eğlenmek için oynuyorum ama mouse'un saçmalaması yüzünden ölmek beni çok sinirlendiriyor" (Counter Strike oynarken yenilince feryat fığan bağıran bir oyuncu)

"Gündelik yaşamdan uzaklaşmak için oynuyorum ama bu oyuncular beni kaçmak istediğim şeylerin içine daha beter sokuyor." (arkadaşlarıyla LAN üzerinden StarCraft oynayan bir oyuncu)

"Daha fazla düşman istiyorum ama bu oyunda aynı anda sadece dört düşman geliyor." (hırsı Quake 4 oynayan bir oyuncu)

"Evde hanımın dirdirini dinlemek istemediğim için internet kafeye gelip oyun oynuyorum." (Knight Online yüzünden eşile yaşıdığı problemlerden bahseden bir oyuncu)

"Buraya rahatlamaya geliyorum ama şu bağırıp çağrınları girtlaklayacağım bir gün!" (çevresine sınırlı bir şekilde bakan bir oyuncu)

"Gidin başından! Sadece üç frag'ım kaldı!" (ortamda en asabi oyuncu)

"Usta, şu arabayı nasıl çalacağım?" (GTA öğrenmeye çalışan bir oyuncu)

"Barlarda içki içmeye param yetmiyor." (tutumlu davranışmaya çalışan bir oyuncu)

"Oyunlar popüler kültürün yeni hikaye anlatıcıları."

"Oh" dediğten oyuncu

Organizasyonlar festival havasında geçiyor.



En ünlü profesyonel oyuncu: Jonathan Wendel.

» Ortada kalan oyuncular

Madalyonun diğer yüzündeki oyuncular, sessiz sedasız bir şekilde, en zor oyunları oynamaya devam ediyorlar. Dikkat edecek olursanız, hangi türde olursa olsun, rekabetin söz konusu olduğu oyunların hemen hemen tümü, hızı odaklı oyuncular. StarCraft, Quake ya da Counter Strike gibi oyunlar elbette ki maharet gerektiren oyuncular. Ne var ki söz konusu "strateji" olduğu zaman, profesyonel oyunculuk kavramının yanlış evrimleşmiş olduğunu görüyoruz. Bir Total War oyuncusunu ele alalım: Bu oyuncu aynı anda hem diplomatik ilişkiler yürütmem, hem ticari hesaplar yapmak, hem de farklı savaş takımları kurgulamak zorundadır. Bir Europa Universalis oyuncusu için de aynı seyler geçerlidir; hamlelerini ağır ağır düşünerek yapmak soru tekrar karşımıza çıktı: Binlerce Dolar'lık ödülleri yazısına başında sorduğumuz soru tekrar karşımıza çıktı: Aksi halde, başarılı olamaz. İşte, kapan bir StarCraft oyuncusu, bir Total War oyuncusundan daha mı başarılı? Bir tarafta oyun oynamayı bir meslek olarak gören ve başarılı olabilmek için hızlı bir şekilde hareket eden bir oyuncu profili var; diğer tarafta ise oynadığı oyunun içine giren ve tadını tam anlamıyla çıkaran, bilinçli ve amatör bir oyuncu profili...

Sadece oyun oynamak

Ortaya çıkacak olan ürünlerden çok salt ticarete odaklanılan her işte olduğu gibi işin içine para kazanma hırsı girdiği zaman oyunlar da anlamını yitirmeye başlıyor. Tíkki profesyonel oyunculuğun, "oyun oynamak"tan çok salt hızı odaklı anlamsız bir aktiviteye dönüşmesi gibi... Kim bilir, belki biz; ağır ağır, sakin bir şekilde ve keyif alarak oyun oynamayı seven oyuncular için özel bir organizasyon düzenleriz... top

OYUN TURNUVALARININ TARİHÇESİ

Nereden nereye...

Video oyunları, bu güne kadar her zaman heyecan ve rekabetin nesnesi oldu. Bundan tam 25 yıl önce, 1983 yılında kendilerine "Twin Galaxies" diyen bir arkadaş grubu, oynanan tüm Arcade oyunlarındaki rekorların kayıtlarını tutuyordu. Hem kendi aralarındaki, hem de kurulan diğer takımlarla olan rekabetlerini meşrulaştırmak adına Amerikan Ulusal Video Oyun Takımı'nı kurdular. Takım birçok turnuva organize etti; bu turnuvalardan en çok ses getiren 1987 tarihinde düzenlenen Video Game Masters Tournament'dı ve bu organizasyon, Guinness Dünya Rekorları için düzenlenmişti. Böylelikle ulaşılan en yüksek skorlar, tarihe kazınacaktı.

Daha sonra sahneye Nintendo çıktı; firma, 1990 yılında tüm A.B.D.'yi dolaşarak büyük bir turnuva organize etti. Bu gösterili etkinliğin finali ise California'da, Universal City Stüdyoları'nda gerçekleştirildi. Tam 90 finalist vardı ancak mahşer yerini andıran bu mekandan sadece üç kazanan çıktı. "11 yaş ve altı" kategorisinde Jeff Hanson; "12 - 17 yaş" kategorisinde Thor Aackerlund; "18 yaş ve üstü" kategorisinde ise Paul White, Nintendo'nun bu büyük turnuvasının kazananları oldular. Kendilerine birer altın Nintendo kartuşu hediye edildi.

1985 yılından beri, A.B.D.'nin ev eğlencesi sektöründeki alışveriş ihtiyacını karşılayan firma Blockbuster, 90'lı yılların başlarında kendi oyun turnuvasını organize etmişti. Turnuvanın en büyük destekçisi ise ünlü GamePro dergisiydi. (Oyun turnuvalarının ve oyun dergilerinin işbirliği tam 18 yıllık bir geçmişe sahip.) Bu organizasyonun katılımcıları sadece A.B.D., Kanada, Birleşik Krallık, Avustralya ve Şili vatandaşlarıydı. Turnuvada, NBA Jam ve Virtua Racing gibi oyunlar oynandı.

Televizyonlarda yayılan ilk oyun müsabakası ise Avustralya'da bir eğlence programı olan A*mazing'de, yine 90'lı yılların başında gerçekleşti. Programda iki çocuğa Nintendo oyunları oynattırıldı.

1997 yılına kadar gayet alçakgönüllü bir şekilde devam eden oyun turnuvaları, bu yıl içinde amacını biraz aşmaya başladı. Oyun sektöründe tanınan bir adamın vaadi, tüm basının ilgisini oyun turnuvalarının üzerine çekti. John Carmack'ın ünlü "Ferrari iddiası" tam bu yıla denk geliyor. 97 yılının Mayıs ayında organize edilen Red Annihilation oyun turnuvasında Carmack, kazanana kırmızı bir Ferrari 328 GTS'ini hediye edeceğini açıkladı ve ödül, Dennis "Thresh" Wong'a gitti. Aynı yılın Haziran ayında ise bir başka ünlü organizasyonun ilki gerçekleştirildi. Günümüzde "Elektronik Sporların Babası" denilen Angel Munoz, Cyberathlete Professional League olarak adlandırdığı oyun turnuvasını duyurdu. Dünyanın en önemli oyun turnuva-

larından biri olarak gösterilen CPL şimdi iyice gelişmiş durumda. Uluslararası müsabakalara sahne olan CPL, büyük toplantı merkezlerinde ve binlerce oyuncunun katılımıyla organize ediliyor. CPL finaleri, internet üzerinden canlı olarak izlenebiliyor. 2005 yılında "dünya turu" formatında organize edilmeye başlayan CPL'in ödül bütçesi ise yaklaşık 1.000.000 Dolar. Hatırlayacak olursanız ünlü oyuncu Jonathan "Fatal1ty" Wendel, adını bu organizasyonun büyük finalinde duyurmuştu. Wendel, finalde, (Teke tek Painkiller oynanmıştı.) büyük ödül olan 150.000 Dolar'ı cebine koydu. Aynı organizasyonda Sander "VoO" Kassjager ise "en çok turnuva kazanan katılımcı" olarak "En Değerli Oyuncu" ödülüne layık görüldü.

2000 yılında hepimizin yakından tanıdığı World Cyber Games, Güney Kore'nin başkenti olan Seoul'de başladı. Quake III, Starcraft, FIFA 2000 ve Age of Empires II gibi oyunların yer aldığı, 17 ülkeden 174 katılımcının boy gösterdiği bu turnuvada ödül bütçesi 20.000 Dolar'ı buluyordu. 2006 yılında WCG'nin ödül bütçesi 462.000 Dolar'a kadar yükseldi. Ayrıca, organizasyonun sadece bütçesi gelişmedi; katılımcı sayısı da arttı. Turnuvaya katılan oyuncuların sayısı 700'e kadar ulaştı.

Bundan birkaç yıl önce ülkemizde de oldukça ünlü olan, çoğunuzun oynadığı Trackmania Nations da saydım diğer turnuvalar gibi ses getiren bir organizasyon olan -ve 2003 yılında ilki organize edilen- Electronic Sports World Cup için özel olarak geliştirilmiştir. 37 ülkeden, 358 katılımcının yarılarına sahne olan bu organizasyonun ödül bütçesi ise 150.000 Pound'du. ESWC de yıllar içinde büydü ve organizasyon bütçesi 400.000 Pound'a, katılımcı sayısı ise -57 ülkeden katılım gösteren- 547 yarışmacı kadar çıktı.

2006 yılında düzenlenmeye başlayan Major League Gaming ise konsol oyunlarına odaklanan bir turnuvaydı ve şovun yıldızı Halo 2'ydi. MLG'nin bir diğer önemi ise televizyondan canlı olarak yayılan ilk konsol turnuvası olmuştu. Halo 2 Pro Series event'leri USA Network tarafından canlı olarak yayınlandı.

Profesyonel oyunculuğun ekseninde döndüğü bu turnuvalarda en iyi oyuncular, isimlerini markalaştırıyor ve hayatlarını gerçek anlamda oyun oynayarak kazanıyorlar. Milyon Dolar'lara varan ödüller ve büyük donanım firmaları ile yapılan pazarlama çalışmaları ile profesyonel oyuncular, çok büyük paraları ceplerine indiriyorlar. Adını duyurmuş olan oyuncular, popüler oyun turnuvalarına ünlü bilişim firmalarının sponsorluğu altında katılıyorlar. Hatta bu büyük firmaların bazılarının eSports takımları bile var. Bu firmalar bünyelerindeki takımların her türlü giderlerini karşıladığı gibi, takımları için özel donanımlar da üretiyor.



WORLD OF WARCRAFT GÜNLÜK QUEST REHBERİ

Gündelikçilikte iyi para var

Rehberde yer alan günlük quest'leri tamamlarsanız hem ün, hem para, hem eşya, hem de honor puanları kazanabilirsiniz. Yer darlığından dolayı rehbere tüm quest'leri yazmadık ama en kolay şekilde, en çok para getiren quest'lere yer vermeyi uygun gördük. Bazı noktalarda sizinüz artık yeni quest'ler açılacaktır. Aşağıdaki quest'ler toplam iki saatınızı alacak ve size ortalama 100g kazandıracak ve ürünüze ün katacaktır. Eğer camınız sıkılıyorsa bu quest'leri tamamlayarak kısa yoldan kara geçebilirsiniz.

kapısının önündeki altı yaratığı kesin ve kapının önünde duran "Emissary of Hate cesedi"nin üzerine bayrağı diken. Burada Emissary of Hate'in tekrar ortaya çıkışmasını beklemenize veya onu kesmenize gerek yok; ölüsünün üstüne bayrak dikmeniz yeterli.

The Air Strikes Must Continue

Müthiş kolay bir grup görevi... Battlemage Arynna, sizi limandaki Ayren Cloudbreaker'in yanına gönderecek. Orada bir kuşa binip bombalamaya görevine gidecek ve 2 Pit Overlord, 3 Eredar Sorcerer ve 12 Wrath Enforcer öldürmeli.

Isle of Quel'Danas

Buradaki görevler, hem kolay olması, hem de Shattered Sun Offensive ün kazandırması açısından çok önemli.

Arm the Wards

Görevi Captain Theris Dawnhearth'tan alıp hemen, haritanın solunda yer alan Wretched Fiends'i ve Wretched Devourers'i keserek dört adet Mana Remnant elde edin. Daha sonra "güvenli bölge"de bulunan binaların etrafındaki herhangi bir "kızılık kristal" üzerinde bunları kullanın.

Further Conversions

Vindicator Xayann'dan görevi alıp haritanın solundaki Arcane Sentry'ler ile savaşın. Onları yener yemeye, Attuned Crystal Cores'i kullanarak kendi safinize çekin. Yalnız, etraftaki yaratıkları çekmemeye dikkat edin; yoksa işiniz uzar.

The Battle Must Go On

Harbinger Inuuro'dan görevi ve bayrağı alıp güneşin doğru inin, köprünün sol tarafında kalan boyut

Know Your Ley Lines

Diğerlerine göre biraz daha zor bir görev ama gideceğiniz yeri bildikten sonra işiniz kolay... Astromancer Darnarian'dan aldığından kristal Portal: 48, 44; Shrine: 61, 62; Bloodcrystal: 42, 35 koordinatlarında kullanın.

Crush the Dawnblade

Magister Ilastar'dan görevi alıp haritanın soluna doğru yola çıkin. Hemen hemen her yerde öldürmeniz gereken düşmanlar bulunuyor. Dawnblade Summoner', Blood Knight'ı ve Marksman'ları kesin. Herkes onların peşinde olduğundan bu düşmanlar zor bulunuyor. Ayrıca, birbirlerine yakın durduklarından iki taneden fazlasıyla aynı anda uğramamaya dikkat edin.

Keeping the Enemy at Bay

Bu görev, The Air Strikes Must Continue görevini aldığınız yerden alınıyor. Önce, düşmana destek olmak için gelen gemileri bombalayın; sonra, bir gemiye inip düşmanları kesin. İlk inilen gemi

genellikle çok dolu oluyor. Bu yüzden diğerlerine inmeye fayda var.

Sunfury Attack Plans

Her zaman yanınızda bulunması gereken bir günlük quest... Shattrath'da kuşa binmeden önce bu görevi alabilirsiniz. Yolunuz Nether Storm'a düber ve orada Blood Elf keserseniz, quest'i onlardan alabilirsiniz.

Görevi bitirdikçe yeniden alma şansına sahipsiniz.

Gaining the Advantage

Eğer "mining", "skinning" veya "herbalism" yeteneğine sahipseniz, her an yanınızda bulunması gereken ikinci quest... Quest'in gerektirdiği Nether Residue, bu üç yetenekten birini kullanırken otomatik olarak çikiyor; yanı ekstra çaba sarf etmenize gerek yok. Bitirdikçe yeniden almayı unutmayın.

Terokkar Forest Fires Over Skettis

Yalnızca beş dakikanzı alacak bir bombalama görevi... Terokkar Forest'ta bulunan kalenizden görevi alıp Skettis'e gidin ve yumurtaları kullanın. Rotanızı belirleyerek her defasında görevi aynı şekilde bitirebilirsiniz.

Blade's Edge Mountains Banish More Demons

Kronk'tan görevi alıp bir taş kullanarak kapıya açın ve demon'ları bu kapının yanında öldürün. Birçok oyuncunun aynı anda bu görevi yapmasından dolayı bu görevi bitirmek zamanınızı alabilir ama kolay bir görevdir. ☺ BURAK



K2 NETWORK

Röportaj

Buz gibi bir Şubat akşamı... K2 Network Direktörü Young Shin ile hafta içi, Pazar akşamı için randevulaşmıştık. Elbette ki İstanbul'un tipi yakalanacağını tahmin edememiştiğim. Buluşma yerimiz, Kanyon Alışveriş Merkezi'ydı. Mekanın mimarısını bilenler bilir; Kanyon'un orta bölümünü açmaktadır. Hava iyiyse yaşarsınız. Ne var ki o gün hava kötüydü; hem de çok kötü...

Türk oyunculuğu ile özel olarak ilgilenen Young ile konuşmak için can atan bendeniz, sarınıp sarmalandım ve Mecidiyeköy'deki evimden (Söz, "Hayırı olsun" a geleceğiz FaFu! Valla... - Fırat) Kanyon'a doğru yola çıktım. Zorlu bir yolculüğün sonunda Kanyon'un yukarıda bahsettiğim açık bölümünde Young'ı beklemeye başladım. Los Angeles gibi ılıman iklimli bir şehirde yaşayan Young, donmuş bir şekilde birkaç metre ötemde belirdiği zaman onu şöyle karşıladım: "You have come to the wrong place. Welcome to Philedel-

phia!" (Ardından bir röportaj klasiği olan, "gülüşmeler" geldi. Daha doğrusu "kahkahalar")

Sıcak bir mekana geçip kahvelerimizi aldıkt ve sohbetimize başladık:

LEVEL: Var olan oyun firmaları ülkemizi fazla önemsemiyorlar, bildiğiniz gibi. Elbette ki bunun -yillardır tartıştığımız- farklı nedenleri var. Peki K2 Network, hem Gamers First oyun portalını, hem de War Rock'ı Türkçe dil desteği ve Türk oyuncularına özel hizmetler ile piyasaya sürmeye nasıl karar verdi?

Young Shin: Türkiye'de, oyunculuğun kalbi internet kafelerde ve "online oyunlar"da atıyor. Türk oyuncusu, rekabet etmeye seven bir yapıya sahip. Knight Online'in, World of Warcraft'ın ve Counter-Strike'ın Türkiye'de en popüler oyunlar olduğu yadsınamaz bir gerçek. War Rock'ı Türk oyuncularının beğenilerine sunmamızın en önemli nedeni bu.

L: Türk oyuncularının War Rock'ı neden tercih etmeli? Bildiğiniz gibi, bizim oyuncumuz yaptığı oyunları oynamayı tercih eder. İnternet kafelerde halihazırda oynamakta olan oyunların popülerliğini kıra bilecek misiniz?

YS: Bildiğiniz gibi, War Rock, tamamıyla ücretsiz olarak indirilebilir oynanabilecek bir oyun. Amacımız oyunculara oyun satmak değil; tamamıyla yeni bir deneyim yaşamak. War Rock, "gerçekçilik" ve "eğlence" unsurlarını aynı anda barındıran bir oyun; hem derin bir oynanışa sahip, hem de bağımlılık yapıcı. Oyunda beş farklı piyade sınıfı (Her birinin özel item ve silah grubu bulunuyor.), onlarca farklı kullanılabilir araçlar ve farklı modlar için farklı haritalar yer alıyor. Tüm bu özellikler, "free to play" mantığı ile oyunculara yepyeni bir deneyim yaşamak için...

L: Peki War Rock'ın bir FPS olmasının nedeni nedir? Bildiğiniz kadarıyla, online FPS oyunlarında -diğer türlerdeki online oyunlara göre- daha fazla teknik problem yaşanıyor. Tüm bu problemleri göze alıp online bir FPS oyunu yapmaya nasıl karar verdiniz?

YS: FPS türünün dünyadaki en popüler oyun türü olduğunu söylememize gerek yok herhalde. Askeri tarzdaki FPS'ler, sunduğu oynanabilirlik özellikler ile uzun ömürlü olabiliyor. FPS türünü tercih etmemizin nedeni budur. Online FPS'lerde sık sık teknik problem yaşadığı testinizin doğru. Biz de client - structure yapısında oldukça problem yaşadık. Bildiğiniz gibi, War Rock'ın fazla sayıda kişiye ulaşabilmesi için sistem gereksinimlerini minimumda tuttuk. Böylece veri akışı stabil kalabiliyor. Buna rağmen problemler yaşayınca peer-to-peer sisteme geçip hemen hemen tüm aksaklıkları giderdik. Kullandığımız bu sistem, oyuncuların bağlantı hızlarının sabit bir seviyede kalmasını sağlıyor. Böylece yavaş bağlantıya sahip olan oyuncu, hızlı bağlantıya sahip olan oyuncuya yavaştıyor.

L: Türkiye'ye özel olan hizmetler dil desteğiyle sınırlı kalmaz umarız ki...

YS: Elbette ki hayır; Türkiye'deki oyuncularımıza her türlü teknik desteği vereceğiz.

L: (Young'ı biraz zorluyoruz.) Türkiye'ye özel harita paketi isteriz...

YS: Neden olmasın? Olabilir.

Ardından tüm ekib (War Rock'ın yapımcıları Dream Execution'ı da yanımıza alarak) internet kafeye gidip War Rock oynamaya karar veriyoruz. İstikmet, Beşiktaş... Uzun ve eğlenceli bir oyun seansından sonra saatin epey geç olduğunu fark ederek sohbeti "Tekrar görüşmek üzere..." noktasına getiriyoruz. Dışarı çıkyor ve Barbaros Bulvarı'ndan aşağıya doğru yürümeye başlıyoruz. Lapa lapa kar yağıyor ve ben, Dream Execution ekibine bir seansı fikri veriyorum. Hemen çalışmala başlayacaklarını söylüyorlar bana. Gülüşüyoruz, "En kısa zamanda görüşmek üzere" diyerek. Onlar San Francisco'ya (Game Developer Conference), ben ise Mecidiyeköy'e...

FARUK

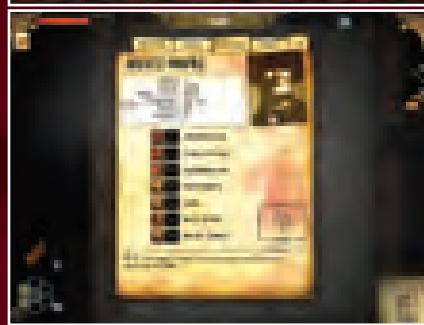
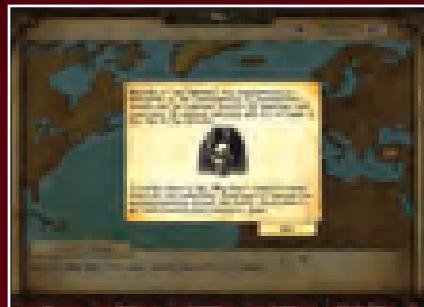


BAĞIMSIZ



Larva Mortus

Her evin kilerinde bir zebani yatar



Yine alışık olduğumuz şölen başlıyor. Yine yüzlerce yaratığı geldikleri yere yollamak için harekete geçiyoruz ve yine ekran karşısına geçen saatleri dikkate almayıyor.

Tam anımlıyla "çerez oyun" olarak nitelendirebilecek Larva Mortus, bu tipteki oyunların arasından kaliteli sunumuyla hemen sıyrılıyor. Arayüzünden, hikaye anlatımına; oynanış sisteminde, grafiklerine kadar Larva Mortus, her yönüyle son derece başarılı.

19. yüzyılın sonlarında, karanlık güçlerin, dünyayı ele geçirme girişimine "Dur" diyen bir ajanın, her türlü korku filminde mevcut olan, çeşit çeşit yaratığa karşı savaşını konu alıyor oyunumuz. Ajanımızın, bu kötü güçleri durdurmak için dünyanın dört bir yanını dolaşması gerekiyor. Her bölüm için dünya haritasından bir bölge seçiyor ve ardından görevi yerine getirmek için seçtiğimiz bölgeye saliveriliyoruz. İzometrik kamera ile oynanan oyun, Shadowgrounds Survivor'ı andırıyor. Karakterimiz oyuna bir kılıç ve bir adet tabancayla başlıyor fakat ilerleyen bölümlerde, -her oyunda olduğu gibi- yepyeni silahlara kavuşuyor. Yeri

geliyor dinamitleriyle düşmanlarını havaya uçuruyor, pompalı tüfeğiyle yaratıkların suratlarını kurşunla dolduruyor, ateş püskürtücsüyle yakıyor, yıkıyor ve sonunda ulvi görevinde başarılı oluyor.

Oyunun ilk bölümleri, sonraki bölümlerle nazaran biraz sıkıcı ama ilerleyen bölümlerde silahlarınız çoğaldıkça ve karakteriniz gelişikçe (Birçok farklı alanda karakterinizi geliştirebilirsiniz.) işler çok daha zevkli bir hale geliyor. Ayrıca, karakterinizle birlikte düşmanlarınız da geliştiği için ekranда tam bir kaos oluyor. İkiye bölünen zombiler, parçalara ayrılmış size tekrar saldırın örümcekler, hayaletler ve daha fazlası bir an olsun başınızdan eksik olmuyor ve sonunda, bir ev dolusu yaratığı temizledikten sonra, kendinizle gurur duyuyorsunuz. (Niyes...) Kısacası, Larva Mortus'u şiddetle tavsiye ediyorum. ☺

YAPIM Rake in Grass
WEB larvamortus.rakeingrass.com
FİYAT 19.95 Dolar

9,1

The Amazing Brain Train

Koydum beynimi bir trene, gidiyorum zekavete...

Zihinizde iki tane çali canlandırın. Bir tanesi- nin arkasına bir maymun giriyor. Ardından, diğerinin arkasına bir başka maymun... Bir saniye sonra ilk çalının arkasına iki maymun daha giriyor ve diğer çalının arkasındaki maymun çıkarıyor; yerine önce bir, ardından bir tane daha maymun giriyor. Çok geçmeden ilk çalının arkasındaki iki maymun ikinci çalının arkasına geçiyor. Ikinci çalının arkasından bir maymun çıkarıyor ve önce ilk çalının arkasına iki tane, ardından ikinci çalının arkasına bir tane maymun giriyor. Ve en sonunda, ekranda şu soru beliriyor: İlk çalının arkasında toplam kaç maymun var? Haydi bakalım, çıkış işin içinden!

Bunun gibi birçok farklı mini oyundan oluşan Brain Train, anladığınız üzere algılarınızı, dikkatınızı ve zekanızı sınıyor. Üstelik, diğer zeka oyunları gibi bir bulmaca tipinde başarısız olduğunuz zaman, "Ölçümlere göre... Embesilsiniz!" gibi gıcıck ibareler de belirmiyor ekranda. (Bazen çok moral bozucu olabiliyor bu ibareler.)

Quest, Practice ve Test modlarından birini seçerek oyuna başladiktan sonra, art arda birçok farklı bulmaca siz bekliyor. Size tavsiyem, direkt olarak Quest modıyla oyuna başlamamanız zira bu modda karşınıza, sırayla çok çeşitli bulmacalar çıktıktı için

bir bulmacayı çözmemeniz dahi ikinci veya üçüncü bulmacada başarılı olup toparlanabileğinizdir. Bir trene sahip olduğunuz bu modda, treninizle haritada yer alan birçok farklı hayvanın arasında mekik dokuyorsunuz. Bu hayvanların çeşitli ihtiyaçları oluyor ve onları yerine getirmek için raylarınizin verdiği ölçüde çeşitli noktalara ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bir noktadan diğerine gitmek içinse biraz önce söz ettiğim çeşitli bulmacalarda başarılı olmanız gerekiyor.

Bahsettiğim "çali oyunu"nun yanında oyun boyunca, klasik dört işlem oyunları, bir küpün işaretli tarafını seçeneklerden bulma oyunu, "çizilmiş olan şekli akında tut ve bir bira çiz" oyunu ve buna benzer birçok farklı mini oyun karşımıza çıkarıyor. Facebook'taki Who Has The Biggest Brain eklenişine iyi bir rakip olarak düşündüğüm Brain Train'i, zeka oyunlarına meraklı olanlar mutlaka denemeliler. ☺



YAPIM Grubby Games
WEB grubbygames.com/tapt/
FİYAT 19.95 Dolar

8,3

BEDAVA

Dr. Blob's Organism

Mikroskop altında virüs avi

Düşünün ki mikroskopunu -zun altında bir organizma var ve bu organizma bölünüp sürekli olay çıkartıyor. Eh, siz de bu tavra karşı boş duracaksınız ya; silahlarınızı kuşanarak ona savaş açmalısınız o zaman. İşte bu fikirle ortaya çıkan Dr. Blob's Organism, birçok farklı bölümde, bölünen parçaları belirlenmiş bir bölgelin dışına çıkınca size zarar veren bir organizmanın ortadan kaldırılmasını konu alıyor. İlk başta, "ciuv ciuv" diye ateş eden, basit bir silaha sahipsiniz fakat daha sonra bu silahınız güçleniyor, silahlarınızın sayısı artıyor ve asi organizmaya karşı çok güçlü saldırılar gerçekleştirebiliyorsunuz.

Fark ettiğiniz üzere gayet basit bir oynanış sistemi söz konusu. Zaten oyunun da derin ve detaylı olmak gibi bir amacı yok. Tam bir, "kafa dağıtmak" oyunu Dr. Blob's Organism. Eğer oyuna bu gözle bakarsınız epey keyif alabilirsiniz fakat uzunca bir GTA IV seansından



sonra bu oyunu oynamak pek anlamlı olmayacağından. Haberiniz olsun. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Digital Eel
WEB www.digital-eel.com

7

Voxelstein 3D

Wolfenstein'a farklı bir bakış

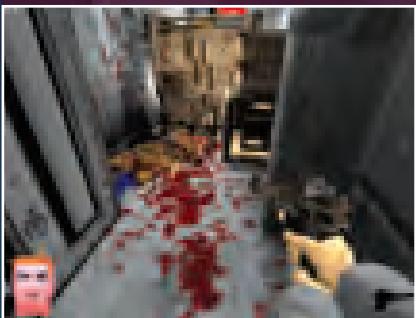
"Oyundaki pikselleri saydım resmen!" cümlesiindeki isyan ne kadar net, değil mi? Bu isyandan bahsi geçen oyunun grafikleri üzerinde pek uğraşmadığını gayet açık bir şekilde anlayabiliyoruz.

Voxelstein adındaki bu oyunda ise durum farklı zira bu kez pikseller bizim dostumuz. Oyun aynı Wolfenstein 3D fakat ekrandaki pikseller biraz fazla belirgin. Ama

bır kötü bir şey değil zira oyunda pikselleri kullanmamız gerekiyor. Nasıl mı? Örneğin, oyuna başladığımız anda, arkasında durduğumuz parmaklıklar, bir kapıyı oluşturuyormuş gibi gözükyor fakat kapı açılmıyor. Yapmamız gereken şey, elimizdeki bıçaklı parmaklıklar piksellerine ayırmak. Beş dakika kadar uğraştıktan sonra parmaklıklar kesiyor ve oyuna adım atmayı başarıyoruz. Oyunun geriye kalan kısmında da pek bir şey değişmiyor. Farklı silahlar buluyor, çeşitli "zeka problemine sahip" düşmanlarla karşılaşıyoruz ve piksellerden oluşan bu Wolfenstein dünyasında yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Açıkçası, oyun çok iyi değil fakat özgün bir oynanış sistemine sahip; bu yüzden denemeye değer. ☺

TÜR FPS
YAPIM Ken Silverman
WEB Yok

6,9



Football Challenge 2008

PES'e rakip geldi!

Futbol oyunlarından anlamayan bir insan olarak böyle bir spot atabilirdim (Attım da,) ama bu bir latife. Football Challenge 2008'in PES'e veya FIFA'ya rakip olamayacağını bilecek kadar şuurlu bir oyun editörüyüm.

Sport1.de sitesinin istatistiksel birtakım araştırmalar için piyasaya sunduğu FC2008, yarattığınız takımı oyunda gerçekleştirdiğiniz başarıların kayıtlarını tutuyor ve bunu sport1.de veritabanına işleyerek diğer oyuncular arasında siz sıralamaya sokuyor. Dilerseniz bu seçenekle es geçerek oyunu offline olarak da oynayabiliyorsunuz ama bunu yapmak isteyeceğinizi pek sanmıyorum zira oyunun oynanış sistemi çok zayıf. Mesela, pas atmak için bir tuşa bile sahip değilsiniz; bir futbolcunun bir diğerine topu verebilmesi için "şut" çekmesi gerekiyor. (Fantasi Futbol - Elif) Oyuncu değiştirme, şut ve kontrol tuşlarının yanında hiçbir tuşun kullanılmıyor olması skandal niteliğinde bir hata kisası. Yapay zekayı hiç işin içine katmadıım bile. Sonuç

olarak, her ne kadar futboldan pek anlayamadım da bu oyunun kötü olduğunu çok açık bir şekilde belirtebilirim. ☺

TÜR Spor
YAPIM sport1
WEB www.sport1.de

5,1



Driving Speed 2

"GT5 Prologue'u oynamadım" diye üzülmeyin

İşte size mükemmel bir yarış oyunu! Öylesine eğlenceli ki gözlerinizi bir saniye bile ekranдан çevirmek istemeyeceksiniz."

Açıkçası bu cümlelerin gerçek olmasını isterdim fakat Driving Speed 2 bu övgülerini hiç hak etmiyor. Gaza basıp fren yapmaktan ve tatsız, sıradan pistlerde cirit atmaktan ibaret olan Driving Speed 2, birtakım 3D ve kodlama bilgisine sahip olan insanların hevesle yarattıkları fakat bunu neden yaptıklarından haberlerinin olmadığı bir yapımdır. Zaten piyasada tonla yarış oyunu var; bari biraz değişik bir şey yapın da insanlar sizden bahsetsin; yarattığınız oyunu övşünler; öünüüz açılsın. Yok; illa ki dört tane klasik araba, dört tane standart pist yaratabıksınız ve kontrolleri zor yapabıksınız ki sağa - sola sürekli çarpalım ve sonunda delirerek oyunu kapatalım.



Açıkçası, bedava olmasına rağmen bu oyunu oynamak isteyeceğinizi pek düşünmüyorum. M3 Challenge'ı deneyin; kesinlikle çok daha fazla eğlensiniz. ☺

TÜR Yarış
YAPIM Wheelpin Studios
WEB www.wheelpinstudios.com

5,2



En Ateşli GPU'lar

Her şey senin için Nomad!

Yıl 1998... 2 MB RAM'lı S3 Trio, "3D Yavaşlatıcı" ekran kartımın yanına yüzlerce Dolar'lık 4 MB Diamond Monster 3Dfx kartımı takıktan sonra, oyunlarımın geldiği hale inanamamıştim. Bu öylesine bir değişimdi ki ödediğim her bir banknot için firmaya teşekkür mail'i atmıştim. Tamam, belki öyle bir şey yapmamışım; belki günlerce harçlıksız gezmiştim ama Quake 2'deki tüm o ışık oyunlarını görmek, bana her şeyi unutturmuştu. Aradan yıllar geçti; donanım çığlığı bir çığ gibi büyümeye devam etti. İnsanlar PC'lerinde oyun oynayabilmek için tüm maaşlarını ekran kartlarına yatırır oldular. Kisacısı, doğru ekran kartını seçmek artık çok zor. Bu yüzden size bir GPU dosyası hazırlamaya karar verdik. Eğer yakın zamanda bir PC almayı ya da ekran kartınızı yenilemeyi düşünüyorsanız, aşağıdaki GPU modellerinden birini tercih etmenizi öneriyoruz. En azından Nomad'ı 30 fps'de hareket ettirmek istiyorsanız... ☺

TEST SİSTEMİ

İşlemci	Intel Q6600 Core 2 Quad 2.4 Ghz [3.6 Ghz'e overclock edildi.]
Anakart	Gigabyte GA-X48T-DO6 [Intel X48 Chipset] E1 BIOS
Hafıza	Corsair PC-3-14000 DDR 3 1800 Mhz 4 GB RAM
HD	Seagate 250 GB 7200 RPM
PSU	ePower Technology EP-1200P10 xScale 1200W PSU
Kasa	Lian Li PC-B25B Mid-Tower ATX
İşletim Sistemi	Windows Vista Ultimate 32 Bit

GEFORCE 9800 GTX 512 MB

Hybrid SLI uyumlu olan kart, çift olarak kullanılabilecek şekilde soğutuluyor. Full HD destegine de sahip olan kartın çekirdek hızı 675 Mhz. Eğer gözünüz yükseklerdeyse PCI Express slot'unun üzerindeki örümcek ağını üfleyip parınızı bu karta gömebilir ve yüksek fps'nin tadını çıkarabilirsiniz.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050 (Tüm ayarlar high'da.).

3D Mark 06'da 9800 GTX, varsayılan ayarlarda (1024) 14615 puan, 1920x1200, 4xAA'da ise 8452 puan aldı.

	F.E.A.R.	CALL OF DUTY 4	CRYYSIS
Min. fps	23	43	20
Max. fps	31	79	34
Ortalama fps	28	62	27

GEFORCE 9800 GX2 1 GB

Belirtmeliyiz ki bu kartı aldiktan sonra cüzdanınızı sadece paraşüt olarak kullanabileceksiniz. Kart üreticilerinin aynı kart üzerine iki adet 9800 GPU koyarak piyasaya sürdükleri kartlar, ATI'nın 3870 X2'sine bir cevap niteliğinde. nVidia'nın ikinci nesil PureVideo HD teknolojisini destekleyen bu kart, HD videoları görüntülerken CPU'yu oldukça rahatlatabilir. 9800 GX2, Shader Model 4.0'ı da destekliyor. Kartın çekirdek hızı ise 600 Mhz ancak bu sayıyı iki ile çarpmaz gerektiğini unutmayın.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA, 16xTrilinear Anisotropic Filtering; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050, 16x Q AA (Tüm ayarlar high'da.).

3D Mark 06'da 9800 GX2'yi iyice zorlamak istedik ve ayarları 1600x1200 HDR / Shader Model 3.0, 8xAA ve 16xAnisotropic Filtering'e çektiğim. Kart, bu ayarlarda 5217 puanda kaldı.

	F.E.A.R.	CALL OF DUTY 4	CRYYSIS
Min. fps	41	87	21
Max. fps	89	150	59
Ortalama fps	69	139	43

NVIDIA HYBRID SLI TEKNOLOJİSİ

NVIDIA GEFORCE BOOST

Oyun performansına gözle görülür bir şekilde katkı sağlayan bu teknoloji sayesinde, Hybrid SLI teknolojisini destekleyen anakart modelleri üzerindeki (onboard) GPU'yu aktif hale getirebiliyor ve harici ekran kartınızla birlikte çalışabilmesini sağlıyorsunuz. Bu teknolojiden yararlanabilmek için hem harici GPU'nuzun, hem de anakartınızın Hybrid SLI destekli olması gerektiğini tahmin etmişsinizdir herhalde.

NVIDIA HYBRID POWER

Bu teknolojiyi destekleyen bir GPU'yu, yine bu teknolojiyi destekleyen bir anakarta taktığınız zaman sisteminizin güç kullanımında gözle görülür bir azalma ve dengelenme söz konusu oluyor. Oyunlar gibi yüksek güç gerektiren uygulamalarda, ekran kartının paneli üzerinden Boost Performance'a tıklıyorsunuz ve sistemin performansı gözle görülür derecede artıyor. Buna karşılık internet, müzik, ya da ofis araçları gibi gündelik uygulamalarda ise Save Power seçeneğiniz bulunuyor. Bu seçeneği aktif hale getirdiğiniz zamansa kullanılan güç 230W seviyesinden, yaklaşık olarak 130W'ya kadar geriliyor.

NVIDIA HYBRID SLI ÜRÜNLERİ

Hybrid SLI destekli anakartlar:

	GEFORCE BOOST TEKNOLOJİSİ	HYBRID POWER TEKNOLOJİSİ
GeForce 8200 [onboard]	Var	Var
nForce 780a SLI	Var	Var
nForce 750a SLI	Var	Var

Hybrid SLI destekli GPU'lar:

	GEFORCE BOOST TEKNOLOJİSİ	HYBRID POWER TEKNOLOJİSİ
GeForce 9800 GX2	-	Var
GeForce 9800 GTX	-	Var
GeForce 8500 GT	Var	-
GeForce 8400 GS	Var	-

RADEON HD 3870 512 MB

Cekirdek hızı 777 Mhz olan HD 3870, bellek frekans hızıyla bir adım öne çıkıyor: 2252 Mhz. Elbette ki bu yüksek hızın nedeni kartın üzerinde GDDR 4 kullanılması; bu bellek tipi sayesinde kartın bellek frekansı, -rahatlıkla- 2 Ghz'in üzerine çıkabiliyor. Ne yazık ki bu gücün bir bedeli var; anakartınız PCle 2.0 destekliyorsa dahi olsa bu ekran kartı harici çıkış gücüne ihtiyaç duyuyor. Çift DVI çıkışı kullanan HD 3870'ten HDMI çıkışına da almak isterseniz bir "DVI to HDMI" dönüştürücü kullanmalısınız. Makul fiyatıyla dikkat çeken bu kartın performansı hiç fena değil.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050 (Tüm ayarlar high'da.).

3D Mark 06'da HD 3870, varsayılan ayarlarda (1024) 10469 puan, 1920x1200, 4xAA'da ise 7212 puan aldı.

	F.E.A.R.	CALL OF DUTY 4	CRYYSIS
Min. fps	24	40	15
Max. fps	35	82	30
Ortalama fps	29	64	22



ATI RADEON TEKNOLOJİLERİ

ATI HYBRID CROSSFIREX

AMD 780 çipsetli anakartlar ile Hybrid CrossFireX teknolojisini destekleyen Radeon GPU modelleri bir arada kullanıldığı zaman elde edebileceğiniz bu teknoloji, onboard GPU ile harici GPU'nuzun ortaklaşa çalışabilmesini sağlıyor. Oldukça kullanışlı olan bu sistem, 3D uygulamalarda gözle görülen derecede bir performans artışı sağlıyor. Windows Vista ile tam uyumlu olan Hybrid CrossFireX, oyunlardaki fps oranından memnun olmayan ve kısıtlı bütçeye sahip olan oyuncular tarafından tercih edilmesi gereken bir teknoloji.

ATI POWERPLAY

GPU kullanımınız için üç farklı güç seçeneği sunan bu teknoloji, ortalamadan daha fazla güç gerektiren uygulamalarınız için yüksek, gündelik uygulamalarınız için orta ya da düşük seviyede güç kullanabilmenizi sağlıyor. nVidia'nın Hybrid Power teknolojisinden farklı olarak, bu teknolojiden yararlanırken bir onboard ve harici ekran kartını aynı anda kullanmanıza gerek yok. Hangi GPU aktif durumdaysa sistem, o GPU'nun ihtiyacına göre gücü otomatik olarak düzenliyor.

ATI HYBRID CROSSFIREX VE POWERPLAY ÜRÜNLERİ

Hybrid CrossFireX platformunu oluşturmak için gerekenler:

AMD 780 Çipsetli Anakart	Windows Vista	Radeon HD 2400 Serisi GPU
		Radeon HD 3400 Serisi GPU
		Mobility Radeon HD 3400 Serisi GPU

Powerplay destekli ürünler:

EKRAN KARTLARI	
Masaüstü	Radeon HD 3800
Notebook	Radeon Mobility HD 2000
	Radeon Mobility HD X1000
	AGP Serisi Kartlar
ANA KARTLAR	
ATI Radeon Xpress	
ATI Radeon Xpress 1250 Serisi (Intel için)	
ATI Radeon Xpress 1100 Serisi (AMD için)	
ATI Radeon Xpress 1100 (Intel Notebook'ları için)	
ATI Radeon Xpress 200M (Intel ve AMD İşlemciler için)	

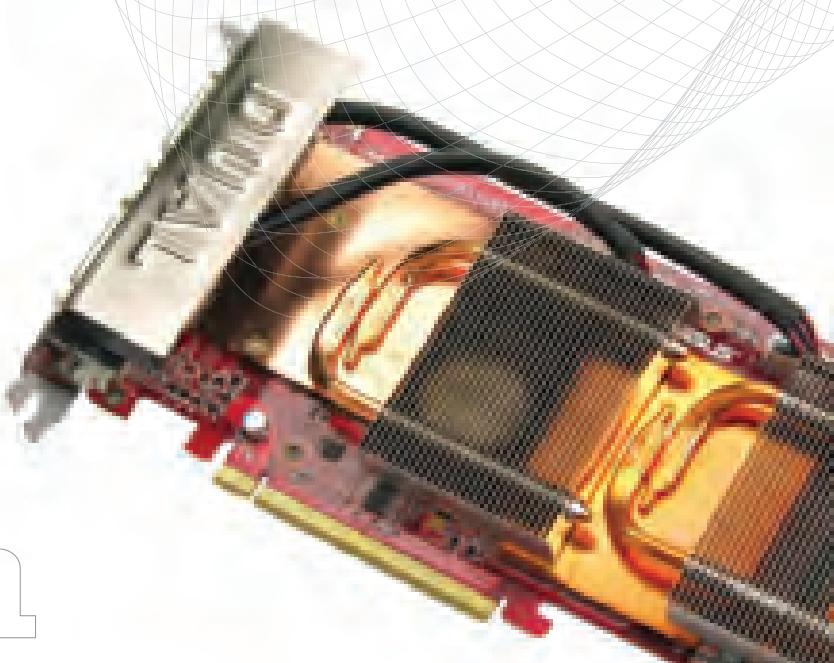
RADEON 3870 X2 1 GB

Geçelim son bütçe düşmanı, performans canavarı GPU'muza... Üzerinde iki adet 3870 GPU bulunan kartların performansları resmen tavan yapıyor sevgili okurlar. CrossFireX ve PowerPlay teknolojisine sahip olan kartın DirectX 10.1, Shader Model 4.0, Open GL 2.0 desteği de bulunuyor. Bu GPU'ya sahip bir kartı CrossFireX olarak kullandığınız zaman tam dört grafik işlemciye ve 2 TeraFlop'luk bir grafik işleme gücüne sahip oluyorsunuz.

Test Kriterleri: Call of Duty 4 1920x1200, 4xAA; F.E.A.R. 1920x1200, 4xAA (Soft Shadows özelliği açık.); Crysis 1680x1050 (Tüm ayarlar high'da.).

3870 X2'ye, 9800 GX2'ye uyguladığımız işlemlerin aynısını uyguladık ve GPU'yu 3D Mark 06'da biraz terletmek istedik. Ayarları 1600x1200 HDR / Shader Model 3.0, 8xAA ve 16xAnisotropic Filtering'e çektilik. Kart bu ayarlarda 6000 puan aldı.

	F.E.A.R.	CALL OF DUTY 4	CRYYSIS
Min. fps	45	90	18
Max. fps	92	161	48
Ortalama fps	71	142	40





Gigabyte GA-X48T-DQ6

Denize sıfır anakart

Son zamanlarda, anakart dünyasında köklü değişiklikler oldu. "Extreme" diye anılan ve biz oyunculara hitap eden high-end modeller adeta havada uçuşmaya başladı. Japon mali kapasitörler, üzeri bakır soğutma boruları ile kaplı mosfet'ler ve demir alaşımı bileşenler sayesinde bu yeni anakartlar overclock yapmak için artık bir donanım gurusu olmaya gerek yok. İki aydır ekran kartları için kullandığımız ürün incelemeye sayfamızda bu kez gelişen anakart modellerine değinmek istedik ve Gigabyte'in en son modelerinden olan -fabrikadan daha yeni çıkmış, tazecik- GA-X48T-DQ6 modelini test masamiza yatırdık.

X48 yonga setine sahip olan bu anakart, Intel Core 2 Extreme, Intel Core 2 Quad, Intel Core 2 Duo, Intel Pentium Extreme Edition, Intel Pentium D, Intel Pentium 4 Extreme Edition,

Intel Pentium 4 ve LGA soketli Celeron işlemcilerinin tümünü destekliyor. Piyasaya daha sonra çıkacak olan yeni 45 nm'lik işlemciler içinse ufak bir BIOS güncellemesi yetiyor. Kartın üzerinde bulunan tonlarca bağlantı arabiriminden bahsetmek yerine (Ezberledik artık! - FaFu), bu yonga seti ile gelen yeni arabirimlerden bahsedelim: X48 yonga seti ile anakarta PCI Express 2.0 desteği ekleniyor. Bu sayede sisteminize daha performanslı ekran kartlarını takabiliyorsunuz. Bu arabirim, ekran kartı - anakart - yonga seti üçgenindeki iletişim için en yüksek hız sunuyor. Yine harici sabit disklerinizi kartın arka kısmındaki e-Sata port'larına bağlayarak, USB'den kat kat hızlı veri aktarımı yapabilirsiniz.

Ürünün bir başka zenginliği kutu içerisinde gizli: Kutunun içinden e-Sata port'ları için bağlantı kabloları, arka

USB kabloları, kullanma kılavuzları ve ihtiyaç duyabileceğiniz diğer kablolar çıkıyor. Ürünün kendine has özellikleri ise gerçekten kayda değer: Dinamik enerji tasarruf modu, BIOS'un çökmesine izin vermemeyen Quad BIOS, bütün bileşenlerin soğutulduğu Quad Cooling, anakartın -overclock yapılsa dahi- daima kararlı kalmasını sağlayan Quad Triple Phase ve BIOS'un Windows üzerinden kolayca güncellenmesini sağlayan @BIOS gibi özellikler, Gigabyte'in bu ürününe ayrı bir değer katıyor.

Zengin özelliklere sahip olan anakartın performansını merak edip hemen testlere başladık. (Elbette ki birkaç overclock denemesi yapmayı da ihmal etmedik.) İşlemci olarak Q6600'ü seçtiğimizde hızı artırmaya başladık. 2.4 Ghz olan işlemci hızını, tam 3.3 Ghz'e sorunsuz bir şekilde çıkardık; daha üst bir hızda ulaşmak mümkün olsa da günlük kullanım için gayet ideal bir değer olan bu hızda kaldık. Sistem bu hızda gayet kararlı bir şekilde çalıştı. Performans sonuçlarına dönecek olursak, Gigabyte'in harikalar yarattığını söyleyebiliriz. 3DMark06 ile tam 12871 puan aldığımdır, PCMark05'te -overclock ile- 10838 puana kadar yükseltmemizi sağladı.

Sonuç olarak, Intel'in en son yonga seti olan X48'i kullanıp endüstriyin en son teknolojilerini barındıran bu kartı biz çok başarılı bulduk. Bu kart ile -BIOS güncellemelerini yaparak- iki yıl içinde çıkacak olan işlemcileri, hatta belki üç yıl sonra çıkacak işlemcileri dahi kullanabilirsiniz. Hatırlayacak olursanız bunun gerçek bir örneği yine Gigabyte'in daha önceden piyasaya sunduğu P965-DS3 modeli anakartı ile kanıtlanmıştır; 965 yonga setli bu kart, halen en son çıkan 45 nm'lik işlemcileri dahi çalıştırıyor. Kisacası, eğer bahar güncellemesi yapacaksanız ve bütçeniz geniße GA-X48T-DQ6 tam size göre bir kart.

FİYAT 350 Dolar + KDV İTHALAT Arena

WEB www.arena.com.tr



Corsair Flash Voyager GT 16 GB

KÜÇÜL DE CEBİME GİR

Corsair'in Flash Voyager GT modeli; şok koruması, suya dayanıklılık ve plug & play gibi özelliklerin yanında 10 yıllık bir garanti süresi sunuyor. Ürünün kutusundan USB kablo ve askılıcıkçıyor. (16 GB aldınız diye ekstra bir şey beklemeyin.) Aslında Corsair'in bir de Voyager modeli var fakat o modelin daha çok fiyat / performansa yönelik olduğunu, elimizdeki bu modelin ise sadece performans için üretildiğini belirtelim. Önceki sayılarda üstünden araba ile geçtiğimiz, fırına verdikten sonra tavada kızarmış yağı attığımız OCZ ATV Turbo'yu hatırlarsınız. Voyager GT'nin de OCZ ATV Turbo gibi dayanıklılığı ile ön plana çıkan bir ürün olduğunu görünce, bu sefer ısı yerine daha farklı yöntemler kullanmaya karar verdik: Belleği suya

soktuk, duvarlara fırlatarak stresimizi attık, ardından derin dondurucuya koyduk. Voyager GT, tüm bu koşullardan sağ çıkmayı başardı. Vaat edilen performansı ölçtüğümüzde ise ürünün 25 MB/s'lik bir okuma değeri sunduğunu gördük. Ne var ki daha önce incelediğimiz ürün olan OCZ'nin 31 MB/s'lik değeri, bekłentilerimizi daha yükseğe çekmemize neden olmuştu. Yazma performansını ölçtüğümüzde ise ürünün, resim dosyalarını 10 MB/s'de yazdığını gördük. Kisacısı Voyager GT, iyi bir performans ortaya koyduysa da flash bellek alacağınız ilk önce OCZ'ye bir göz atmanızı tavsiye ederiz.

FİYAT 129 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend

WEB www.dijitaltrend.com



“ELMA” AĞACININ YENİ MEYVELERİ

Apple “all-in-one” iMac'leri güncelledi. Artık bir iMac aldiğiniz zaman, güçlü bir Core 2 Duo işlemcinin yanında, iMac sistemleri üzerinde şimdije kadar görülmüş olan en güçlü grafik çözümüne de sahip oluyorsunuz. Bundan böyle bu canavarlar 6 MB L2 önbellek, 1066 Mhz veri yolu hızı ve tüm modellerde standart olan 2 GB RAM'e sahip olacaklar. 24 inçlik iMac modelleri ise artık 3.06 Ghz Intel işlemci ve nVidia 8800 GS ekran kartı ile donatılacak. Yeni iMac'ler beraberinde Mac OS X Leopard yüklü olarak gelecek.

ediyoruz: SLI modu burada yavaş yavaş kendini göstermeye başlıyor ama sadece yüksek çözünürlükte, 1920x1200'de ortaya çıkıyor. Saniyede 53.6 kare gösteren sistemimiz, bu çözünürlükte 9800 GTX'i bile geride bırakıyor. Crysis ile testlere devam ettiğimiz zaman ise SLI'ın kendini daha iyi ortaya koyduğunu gördük. 9600 GT SLI, Crysis testindeki bütün kartlara tozunu yutturdu. S.T.A.L.K.E.R'da da bizi memnun eden sistem, gayet iyi bir sonuç ortaya koydu. Oyunların ardından 3DMark06 testine geçtik. SLI burada, 3870 X2'den sadece 1000 puan geride kalyor ki bu gerçekten inanılmaz bir başarı. Sonuç olarak, eğer sisteminizde bir 9600 GT varsa ve bütçeniz kısıtlısa aynı karttan bir tane daha almanız öneriyoruz.

FİYAT 340 Dolar + KDV



GeForce 9600 GT SLI

SLI'İN LALE DEVRI

Geçmiş sayılarda 9600 GT'yi incelemiştik. Kartın fiyat / performans oranı gerçekten çok iyi idi ve bunu test sonuçlarında belirtmiştik. Peki, bu karttan iki tane alıp SLI yaparsak ne olur? nVidia'nın SLI modunda en iyi verim alabileceğimiz kartı, gerçekten de 9600 GT mi? Bu sorunun cevabını bulmak için bir çift 9600 GT ve bir düzine oyun harcadık. Kartın özelliklerinin üzerinde fazla durmadan direk test sonuçlarına geçiyoruz ("Yerimi tasarruflu kullanırmı" diyorsun, ha? - FaFu). Testlere DX10 destekli Call of Juarez ile başladık. Tek başına, saniyede 20 kare gösterebilen kart, eşini devreye soktuğumuzda ise saniyede sadece 29.9 kareye kadar çıktı. Eğer vaatler gerçekleştirilsiydi, bu sonucun saniyede en az 35 kare olması gerekiirdi. Call of Duty 4 ile devam

Lian-Li Armorsuit PC-P60

ŞÖVALYE ZIRHI

Lian-Li, bilişim piyasasındaki tek tipte ürün üreten nadir firmalardan biri. Firmanın Armorsuit PC-P60 modeli, "Tower" diye tabir edilen en büyük boyda üretilmiş. Öyle ki ürünü yere koyduğunuz zaman panelle ulaşımınızın kolay olması için, USB ve diğer bağlantı portları kasanın en üstüne konulmuş. Ön panelinde üç adet 80 mm'lik fanı bulunan ürünün, arkadaki 120 mm'lik fanını da gördüğünüz zaman soğutma çözümünün gayet iyi kotarıldığını anlıyorsunuz. Ayrıca bu fanların, kullanıcı bir fan kontrolcüsüne bağlı olduğunu da belirtelim. Standart olarak sola doğru açılan ön paneli, daha sonra isterseniz sağa doğru açılacak şekilde de ayarlayabiliyorsunuz. Kasanın

içine baktığımız zaman, kabloların kasa içinde yaratabileceği kalabalığı önlemek için konulmuş olan bağlantı noktalarının olduğunu görüyoruz. Kızaklı sabit disk yuvaları ve ayarlanabilir güç kaynağı yuvası ürünün montajını oldukça kolaylaştırıyor. Yine kasa üzerindeki e-Sata port'u sayesinde, kasanın arkasına ulaşmadan taşınamıbir sabit diskinizi sisteme takabilirsiniz. Sonuç olarak kaliteli tasarım, iyi bir soğutma çözümü sunması, kullanıcı bir fan kontrolcüsüne sahip olması, sessiz çalışması ve ön bağlantıları ile Lian-Li bizden iyi bir not alıyor.

FİYAT 299 Dolar + KDV İTHALAT Firebal

WEB www.firebal.net



BALKANLARDAN GELMEYEN SOĞUK HAVA DALGASI

Akasa Gemini, 15.4" ve daha altındaki dizüstü bilgisayarlar için üretilmiş bir soğutma donanım. Gemini, standart soğutucuların arasından ürün tasarımlı ile sıyrıyor. Kullanılan malzemenin hafif olması ise ürünün kolay taşınılmasına olanak tanıyor. Malum, çarşidan aldığıınız 3 kg'lık dizüstü bilgisayar, eve gelene kadar çantasıydı, mouse'yu, yedek piliydi, kablolarıydı derken 5 kg'ye ulaşıyor. Her neyse... Ürünün altında dakikada 1200 devir yapan iki adet yeni nesil fan bulunuyor. Bu fanlar oldukça sessiz çalışıyor. İsterseniz bu fanları devre dışı bırakabiliyorsunuz. Ürünün ergonomik tasarımı sayesinde klavyeyizi

kullanırken herhangi bir güçlükle karşılaşmamışsınızdır. Doğrudan USB port'una bağlayıp çalıştırabileceğiniz ürün aynı zamanda, USB çöklayıcı özelliğine de sahip. Bu port'lara ise mouse gibi düşük güç tüketen cihazlar bağlayabilirsiniz. Ürünün, kaymayı engelleyen yapısı ile dizüstüne düşüp parçalara ayırmayı önleyebilirsiniz. Ürünün özellikleri gayet güzel fakat performans konusunda bizi hırsına uğrattığını söyleyebiliriz.

FİYAT 29 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim

WEB www.akortek.com



Intel Quad Core Q9300

INTEL ÇEKİRDEK ÇİTLİYOR

Kabuklu yemişleri seviyorsanız Intel'in yeni dört çekirdeklı işlemcisi seveceğinizden eminiz.

(Çekirdek çitlemeye sevmeyenlere bu ürünü tavsiye etmiyoruz! - FaFu) 45 nm teknolojiyle üretilen ilk masaüstü dört çekirdeklı işlemci olan Q9300'un saat frekansı 2.5 Ghz. Teorik olarak $2.5 \times 4 = 10$ Ghz'lık bir işlem gücü elde edeceğinizi söyleyebiliriz. Bakalım ürün bunu pratige dökebilecek miyiz?

Ama öncelikle işlemcinin özelliklerine değinelim: Yonga seti ile 1333 Mhz hızda iletişim kuran işlemcinin 6 MB'lık ön belleği mevcut. Desteklenen SSE, SSE2, SSE3 ve SSE4.1 komut setleri sayesinde, bu özelliklerin destekleyen uygulamalarda yüksek performans alabiliyorsunuz. Bakalım Q9300 gerçek hayatı da dört çekirdeğinizi sağlayabiliyor mu? Bir değişiklik yapıp (!) testlere Crysis ile başlıyoruz. Açıkçası daha ilk teste, performans için önemli olan özelliğin işlemci frekansı olduğu çokuyor ortaya. Zira çift çekirdeklı fakat 3.0 Ghz hızındaki E8400, Q9300'u bu teste duman ediyor. Half-Life 2: Episode Two'da ise durum daha da vahim çünkü fark 40 fps'ye kadar çıktı. Oyunlarda hırsana uğradıktan sonra 7-Zip programı ile dosya sıkıştırma testi yapıyoruz. Evet, burada bir fark var. Fakat sadece % 25 gibi komik bir fark bu. DivX ile video encoding işleminde ise değişen bir şey yok: E8400 yine lider. Sonuç olarak eğer overclock yapmayacaksanız E8400 veya biraz daha bekleyip E8XX serisinden daha iyi bir işlemci almanızı tavsiye ediyoruz.

FİYAT 277 Dolar + KDV İTHALAT Armada WEB www.armada.com.tr

DURUN DURAĞIN OLSUN NVIDIA!

nVidia son zamanlarda pek basın açıklaması yayınladı. Ancak firmaların web sitesinde yapılan bir güncelleme ile firmaların yeni kartı 9600 GSO gün ışığına çıkmış oldu. 8800 GS'in yeniden adlandırılmış sürümü olan bu kart, 9600 GT'den daha az bir performans sunduğu için GSO olarak adlandırılıyor. Uygun bir fiyat ile piyasaya sürülmlesi beklenen kart, DX10'un bütün nimetlerine sahip. Bunun yanında HD video göstermek de bu kart için artık cereza sayılıyor. Üretici firmaların bu kartı çok yakında piyasaya sürecekini kesitmek hiç zor değil; hele ki ATI gibi ezeli bir rakip pusuda beklerken...

Asus Rampage Formula

DAMALI BAYRAĞA TOKAT

PCI Express 2.0, yeni 45 nm işlemciler ve 1600 Mhz FSB ile bu anakartlar sizin performansın doruguuna çıkartabilir. Test için sisteme Conroe kod adlı E6750 işlemciyi taktik. Testlere Call of Duty 4 ile başladık ve toplamda yedi farklı anakart karşılaştırdık. İlk teste Rampage Formula, 88.7 fps değeri ile 89.2 fps alan Gigabyte X48-DQ6'nın gerisinde kaldı. Crysis'te de değişen bir şey yoktu: X48-DQ6 birinci olurken Asus yine sonlarda kaldı. Enemy Territory: Quake Wars'da ise Asus 119.3 FPS ile sonuncu olurken; XFX, 0.1 puan farkla Gigabyte'ın önüne geçti. Rampage Formula'nın bileşenlerinin performansı ise birçok degerde yine Asus'un ürünü olan P5K3 Deluxe'ın gerisinde kaldı. Toplam sonuçlara baktığımızda high-end bir anakart üretmiş olan Asus'un, bazı P35 yonga setli anakartların bile gerisinde kaldığini gördük. Üstelik piyasadaki diğer X48 yonga seti kullanan rakip anakartların performansları da gayet başarılı. High-end kategorisindeki bir anakartta e-Sata port'u olmaması ve FireWire port'unun yavaş aktarım hızına sahip olması, ürünün düşük puanmasına neden oldu.

FİYAT 310 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr



ASUS'TAN BİR HIRKA, BİR LOKMA

Hepimizin bildiği gibi "anakart" denilince akla ilk gelen markaların biri Asus. Yeni P5Q serisi anakartlarını tanıtan firma, bu modellerde kendi geliştirdiği EPU'yı, yani Enerji İşlem Birimi adında bir yongayı kullanıyor. Bu yonga sayesinde, anakart bileşenlerine verilen enerji en iyi biçimde kontrol edilerek, enerjinin verimli bir biçimde kullanılması sağlanıyor. Intel'in yeni P45 yonga seti ile donatılmış olacak olan bu anakartları piyasada, P5Q Deluxe, P5Q-E, P5QC, P5Q PRO ve P5Q modelleri ile göreceğiz. Anakartların 45 nm işlemciler için tam destek sunacağını ve PCI Express 2.0 arabirimini kullanacağını da belirtelim.



DVD'den sabit diske teknik

Donanım çilesi çeken tüm arkadaşlara tekrar merhabalar. Evet, ben Recep Batlaş... Bu aydan itibaren FaFu'nun yerini almış bulunmaktayım. (Ah, yoğunluk! - FaFu) Yani artık sorularınızı cool_recep'e veya "DVD'den, sabit diske Recep Baltaş'a sorabilirsiniz. Cevaplarında, herkese faydalı olabilecek tavsiyeler yazdığını belirtmek istiyorum. Eğer bütün cevapları okursanız daha fazla bilgi edinebilirsiniz. Hep güncel kalmanız dileğiyle...

S: Merhabalar LEVEL ailesi. Sistemim ATI Radeon X550 ekran kartı, 2 GB DDR2 bellek, 3.2 Ghz Pentium 4 işlemci gibi bileşenlerden oluşuyor. Bu sistemle Unreal Tournament 3'ü ve Crysis'i en düşük ayarlıda çalıştırıyorum. Ne var ki Rainbow Six: Vegas 2'yı çalıştırımadım. Bu bileşenlerle oyunun çalışmaması normal mi; yoksa ekran kartına bir yama mı yüklemem gerekiyor? Bunu yaparak çalıştırırdığım diğer oyunların performansını artırabilir miyim? Cevabınız için şimdiden teşekkür ederim. Saygılarımla. *Barış Karakayıç*

C: Sevgili Barış, sisteminin oynadığı oyunların gerekliliklerinin altında olduğunu belirtmeliyim. Örneğin, Crysis için çift çekirdekli bir işlemci ve DirectX 10 destekli bir kart şart. Bunun yanında yüksek ayarlar için 2 GB RAM de yeterli olmuyor maalefes. Buna karşın, ATI'nın çıkarmış olduğu ve ekran kartıyla tam uyumlu olan Catalyst 8.4'ü game.amd.com/us-en/drivers_catalyst.aspx adresinden indirmeni öneriyorum. Eğer sürücülerin eskiyse bu yeni sürümleri sistem performansının -az da olsa- yükseltmesini garanti ediyorum. Yalnız, sen bu yazılımı okurken Catalyst 8.5 çıkışmış olursa onu kurmanı öneririm. Yine belirttiğin bu üç oyun için de geliştiriciler çeşitli yamalar yayınladı. Onları da kurarsan daha iyi sonuçlar alabilirsin. Ayrıca, ekran kartın AGP ise birçok oyunun artık AGP ile sorun yaşadığını ve artık PCI Express'e geçiş yapma zamanının geldiğini belirtiyim.

S: Selamlar. Ekran kartı almayı düşünüyorum ve kafamda XFX firmasının, nVidia 8800 GTS Alpha Dog Edition modeli var. Bu kart hakkında neler söyleyebilirsiniz? Aynı fiyatta daha kaliteli bir ürün

Recep Baltaş sunar servis

PC'im epeyce yaşılandı. Yeni oyunları çalıştırırken artık çok zorlanıyorum. Bu yüzden sistemimi yenilemek istiyorum; 1500 - 1750 Dolar'lık bir bütçem var. Bana önerebileceğiniz bileşenler nelerdir? Disk sürücülerinden hangisini tavsiye edersin? *Hackbozkurt Turancı*

C: Merhaba Hackbozkurt. Sistemin ömrünü doldurdu epem olmuş gerçekten. Fakat iyi haber şu ki bahsettiğin bütçe ile sana nerdedeysse high-end sınıfına girebilecek bir oyun bilgisayarı toplayabiliriz. İşlemci olarak, 3.16 Ghz hız ve 6 MB ön belleğe sahip olan çift çekirdekli E8500'ü öneriyorum. Bu işlemci ile beraber anakart olarak Gigabyte GA-P35-DS3 modelini kullanabilirsin. Bellek için artık 2 GB yeterli gelmiyor. Bu yüzden en az 4 GB bellek tavsiye ediyorum. Belirttiğin bütçe ile ekran kartı olarak ise 3870 X2 rahatlıkla alınabiliyor. Çift GPU'lu bu canavar, seni en az üç yıl idare edecek güç sahip. "Disk sürücü" derken, sabit disk mi; yoksa DVD sürücüyü mü kastettin anlayamadım ama ben her iki ürün grubundan da birer tavsiye vereyim: Sabit disk olarak SATA2 500 GB'lık bir model alınabilirsin. DVD yazıcı olarak ise benim tercihim LG H62N'dir çünkü bu ürün de SATA arabirimini kullanıyor. Tüm bu parçaların fiyatı -KDV dahil- yaklaşık 1400 Dolar tutuyor. Kalan bütçe ile bir monitör, en az 500 Watt'lık güç sunabilen bir PSU ve iyi bir kasa alınabilirsin. Sana şimdiden hayırlı olsun.

var mı? Bu kartın avantajları ve dezavantajları nelerdir? Şimdiden teşekkürler. *Cem Taşaroğlu*

C: Merhabalar Cem. Belirttiğin kartın fiyatını araştırdım ve ürünün ülkemizdeki en ucuz satış fiyatının 650 YTL olduğunu gördüm. Açıkçası, bu fiyatın çok daha iyi bir kart alabilirsin. Önceliği aylarda incelediğimiz ATI Radeon 3870 X2'nin fiyatı, almak istediğiniz kartla hemen hemen aynı. Bu kartın belleği 1 GB, DirectX 10.1 desteği var ve üzerinde iki adet RV670 GPU bulunuyor. Üstelik kart testlerde, -8800 GTS 512 MB dahil- bütün rakiplerini darmadağın etti. O fiyatta 8800 GT SLI bile kurabılırken, "Bütçeni Alpha Dog'lara yem etme" derim.

S: Merhaba. "Hayırlı çalışmalar ve bol kazançlar" diyor, lafi uzatmadan sorularıma geçiyorum. Intel Celeron 2.0 Ghz işlemci, 512 MB DDR bellek, Radeon 9200 128 RAM ekran kartından oluşan bir bilgisayaram var. Evet,

oynamama rağmen, çeşitli yavaşlamalar yaşadım. Colin McRae Rally: DIRT ve Assassin's Creed gibi oyunlarda yavaşlamalar ve çeşitli sorunlarla karşılaştım. Bir arkadaşım bana ekran kartımın PCI Express 2.0 olduğunu ama anakartımın bunu desteklemediğini söyledi. Bilgisayar açılırken ekran kartının belleği 1 GB görünürken, DxDiag'da bu rakam 512 olarak görünüyor. Bunun nedeni ne olabilir? Cevaplarınız için şimdiden çok teşekkür ederim. Murat Gökhan Küçükbaş

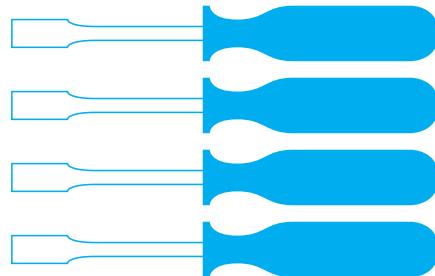
C: Murat, nerden başlayacağımı bilemiyorum.

Epeyce sorun yaşamışın ve doğrusunu söylemek gerekirse yanlış seçimler yapmışsun. İlk olarak sistemini ele alalım: İşlemci seçimin gayet güzel fakat bu ay yayınladığımız Q9300 testini okuduktan sonra, E8400 veya E8500 gibi modellerin daha mantıklı seçimler olduğunu göreceksin. Neyse, sorunun asıl kaynağı bu değil zira işlemcin fazlasıyla yeterli. Ekran kartı tercihin de gayet yerinde zira dünyanın en hızlı ikinci ekran kartına sahipsin. (Ekran kartın aynı zamanda, fiyat / performans oranında da dünya lideri durumunda.) Geldik sorunlarının

asıl kaynağına: 3 GB Kingston 800 bellek. Büylesi high-end bir sistemde Kingston kullanman, önceki sayılarda incelediğim GEIL Black Dragon veya OCZ Reaper yazılarının gözünden kaçtığını gösteriyor. Üzgünüm ki Kingston belleklerin performansı epey düşük ve bu durum, belleklerin gecikme sürelerinden ve çalışma frekanslarından kaynaklanıyor. Bu tür high-end sistemlerde OCZ, Crucial, G.Skill, Corsair veya Mushkin gibi üreticilerin bellek modüllerini tercih etmelisin. Bellek tercihindeki bir başka sorun ise kapasiteyi 3 GB yapman. Bu durum, belleklerin Dual DDR modda çalışmamasını ve dolayısıyla performansın gözle görülür bir oranda düşmesine neden oluyor. Kapasitenin 4 GB olması gerekiken 3 GB olması ($1 \times 1 \times 1 = 3$ GB), ciddi uyumsuzluk sorunlarına yol açabilir. Burada doğru tercih $2 \times 2 = 4$ GB olmalıdır. Gelelim anakartına... Anakartın bu sisteme göre alt seviye bir ürün olarak göze batıyor. Seçtiğin model yerine daha üst bir anakart alabilirsin. Anakart, sistemdeki en önemli bileşen olduğu için genel performansı

direkt frenleyecektir. Şimdi gelelim sorularına: Crysis'in yüksek ayarları kapalı durumda ise öncelikle Vista kurmanız gerekiyor çünkü oyunun sistem menüsündeki en üst ayarlar DirectX 10'u temsil ediyor ki DirectX 10 sadece Vista'da mevcut. Ayrıca, en son Catalyst sürücülerini yüklersen ve SP1'li Vista'ya geçersen sisteminin ve ekran kartının performansı oldukça artacaktır. Son olarak, ekran kartın PCI Express 2.0 değil ama sorun bundan kaynaklanmıyorsa...

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'erinizi bekler: donanim@level.com.tr



SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri. Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz. [Burada her ay aynı şeyin yazdığını işkilleniyoruz!]

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9XX Yonga Seti / AMD 6XX Yonga Seti	Intel P3X / AMD RS7X 6bit LAN	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX / AMD RS780X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E6750 (2x2.66 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 6XXX	Intel Core 2 Quad Q6XXX - Extreme
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 9600 GT / Radeon 38XX	HD 3870 X2 / 2 X 9600 GT SLI
SABİT DISK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2 X 1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll 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

**EUROPA UNIVERSALIS: ROME**

Aşağıdakileri girmeden önce"-, Alt, +, 2 ve 1 tuşlarına aynı anda basınız.

cash: 5000 Dolar verir.

stability: Stability'ı üç arttırır.

XBOX 360**TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2**

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yanan Gamerscore'ları elde edebilmek için, karşılarında yananları yerine getirmelisiniz.

Completed Pic des Pyrénées (25 puan): Pic des Pyrénées görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Completed Old Vegas (25 puan): Old Vegas görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Completed Recreational Center (25 puan): Recreational Center görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Completed Convention Center (25 puan): Convention Center görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Completed Theater (25 puan): Theater görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Completed Nevada Desert (25 puan): Nevada Desert görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Completed Estate (25 puan): Estate görevini, oyunun hikaye modunda ve herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

I Like the Sound it Makes (25 puan): 150 teröristi pompalı tüfek ile öldürmelisiniz.

**SLEEPING BEAUTY**

Uykunuz var ama uyuyamıyorsunuz. Aklınıza takılan tüm işlerinizi bitirdiniz; sıcak bir duş aldınız; bir bardak ılık süt içtiniz; hafif müzikler çalan bir radyo istasyonu seçtiniz; sevgilinizi arayıp içiniyi isittiniz; ışıkları kapatınız; hayali koyunları hayali çitin üzerinden atlattınız; sonra ışıkları yeniden açarak içeriye hoş ışık verecek bir şekilde ayarladınız; kitap okumayı denediniz; hatta o kitabı bitirdiniz... Ama olmadı, uyuyamadınız. İşte büyük hile, büyük çözüm: Kalkın! Zira ne yaparsanız yapın uyuyamayacak, yataktaki kıvrandığınızla kalacaksınız. Bırakın uykuya siz dize getirmeye çalışın, siz onu değil.

Weapon Collector (30 puan): Oyundaki tüm kilitli olan silahları açmalısınız.

Rappel King (20 puan): 25 düşmanı ip ile bağlayarak etkisiz hale getirmelisiniz.

Novice Hunter (5 puan): İlk Terrorist Hunt görevini herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.
Veteran Hunter (20 puan): Beş Terrorist Hunt görevini herhangi bir zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Extreme Hunter (50 puan): Tüm Terrorist Hunt görevlerini Realistic zorluk seviyesinde tamamlamalısınız.

Bring it on! (10 puan): Bir Terrorist Hunt görevlerini en zor seviyede tamamlamalısınız.

**PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS**

Aşağıdakileri açabilmek için önce karşılarında yanaları yerine getirmelisiniz.

Warlord (10 puan): Xbox LIVE maçını kazanın.

Ogre Slayer (20 puan): Dugog'ı yenin.

Bull Slayer (20 puan): Mechataur'u yenin.

Master Engineer (10 puan): Kalenizi tamamlayın.

Inspiring Leader (15 puan): Beş arkadaş kazanın.

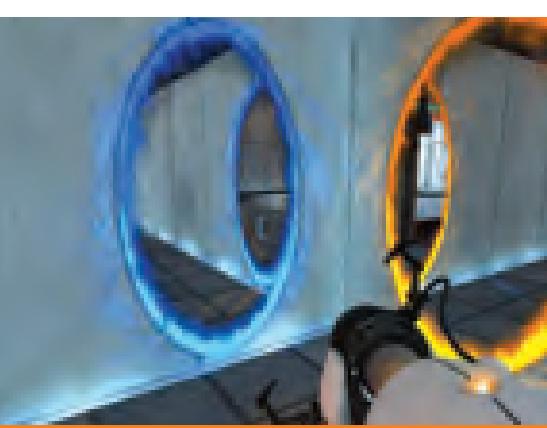
Master Craftsman (15 puan): Bir Godlike nesnesi oluşturun.

Beast Tamer (10 puan): Bir Mount ele geçirin.

Renowned Hero (10 puan): Beş düşmanı yenilgiye uğratın.

Legendary Hero (25 puan): 50. Level'a ulaşın.

Master of Death (35 puan): Lord Bane'ı yenin.

**PORTAL**

Aşağıdakileri, "~" tuşuna bastığınız zaman açılan konsola girebilirsınız. Hilelerin aktif hale gelmesi için konsola, "sv_cheats set to 1" kodunu girmiş olmanız gerekiyor.

buddha: Zarar alırsınız fakat ölmeysiniz.

thirdperson: Kamera açısını değiştirir.

firstperson: Kamera açısını değiştirir.

ent_create_portal_weight_box: Bir Weighted Storage Cube yaratır.

sv_portal_placement_never_fail # (1 ya da 0): Herhangi bir yere portal açar.

god: Ölümsüzlük.

noclip: Duvarlardan geçebilir, etrafda ulaşabilirsiniz.

sv_gravity # (600 = normal): Yerçekimi gücünün derecesini ayarlayabilirsiniz.

impulse 101: Tüm silahları açar. (Half Life silahları da dahil.)

**TUROK**

Aşağıdakileri açabilmek için yanlarında yanan görevleri yerine getirmeniz gerekiyor.

Sell Your Shotguns 35G: Mother Superior bölümünü, ORO Shotgun'ı kullanmadan tamamlayın.

Dino Hunter 15G: Hikaye modunda 20 tane Dino öldürün.

Exterminator 15G: Hikaye modunda 20 tane Bug öldürün.

Turok Service Ribbon 40G: Hikaye modunu bitirin ve Inhuman zorluk seviyesini açın.

Turok Campaign Ribbon 60G: Hikaye modunu Inhuman zorluk seviyesinde bitirin.

Sniper! 40G: Oyunun hikaye modunda 10 düşmanı başından vurun.

5, 4, 3, 2, 1... BOOM! 15G: Oyunun hikaye modunda üç askeri Frag Grenade ile öldürün.

PSP



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

New Game+ Modu: Oyunu bir kez bitirmeli ve oyun sonu jenerijinin sonunu beklemelisiniz.

PS3



DARK SECTOR

Aşağıdakileri açabilmek için yanlarında yazanları yerine getirmeniz gerekiyor.

Prologue: Birinci bölümü tamamlayın.
Exposure: İkinci bölümü tamamlayın.
Baggage Claim: Üçüncü bölümü tamamlayın.
Moths To The Flame: Dördüncü bölümü tamamlayın.
The Shipment: Beşinci bölümü tamamlayın.
The Bait: Altıncı bölümü tamamlayın.
Industrial Evolution: Yedinci bölümü tamamlayın.
Unnatural History: Sekizinci bölümü tamamlayın.
Threshold Guardian: Dokuzuncu bölümü tamamlayın.
The Dark Sector: Onuncu bölümü tamamlayın.
Dark Sector - Brutal Difficulty: Oyunu Brutal zorluk seviyesinde tamamlayın.
Headhunter: 30 düşmanın başını keserek öldürün.
Incinerator: 30 düşmanı yakarak öldürün.
Electrician: 30 düşmanı elektrik vererek öldürün.
Sharpshooter: 30 düşmanı başından vurarak öldürün.
Researcher Collected 10 weapon upgrades
Master Researcher: Tüm geliştirilmiş silahları toplayın.
Veteran: Multiplayer modda 500 puan toplayın.
Hero: Multiplayer modda 5000 puan toplayın.
Champion: Multiplayer modda, takımınızda en çok puanı toplayan kişi olun.
Comrade: Multiplayer modda, takımınızda 500 puana ulaşmış oyuncu sız olun.
Hero of the people: Multiplayer modda, takımınızda 5000 puana ulaşmış oyuncu sız olun.

PS2



ARCANA HEART

Herhangi bir modda aynı karakter ile arka arkaya 10 kez oynayarak oyunun özel resim galerisini



JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları elde edebilmek için, yanlarında yazanları yerine getirmelisiniz.

Gladiator (50 puan): 20.000 deneyim puanı elde edin.
Hard Target (50 puan): Oyunu, oyun boyunca ölmeden bitirin.
Impulse 9 (50 puan): Tüm silahları toplayın.
Gnoming (50 puan): Yedi adet nesne toplayın.
Pack Rat (50 puan): Oyundaki tüm nesneleri toplayın.
Solar (50 puan): Dört özel çizgi roman kabını bulun.
The Buffet (50 puan): 45.000 deneyim puanı elde edin.
When it's done (50 puan): Oyunu bitirin.

GTA IV

Aşağıdaki telefon numaralarını oyun sırasında Niko'nun cep telefonundan tuşlayın.

482-555-0100: Sağlığınıza, zırhınıza ve cephanınızı yeniler.
 362-555-0100: Zırhınıza yeniler.
 267-555-0100: Polisler peşinizi bırakır.
 267-555-0150: Daha fazla polis tarafından aranırsınız.
 468-555-0100: Hava durumunu değiştirir.
 359-555-0100: Annihilator verir.
 938-555-0100: Jetmax verir.
 625-555-0100: NRG-900 verir.
 227-555-0168: SuperGT verir.
 227-555-0142: Cognoscenti verir.
 227-555-0147: Turismo verir.
 227-555-0175: Comet verir.
 948-555-0100: Müzik hakkında bilgi verir.

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları alabilmek için, yanlarında yazanları yerine getirmeniz gerekiyor.

Viking Conqueror Normal (30 puan): Oyunu normal zorluk seviyesinde tamamlayın.

Viking Conqueror Hard (60 puan): Oyunu en zor zorluk seviyesinde tamamlayın.

Dragon Summoner (15 puan): Hugin taşını, Dragon tılsımını bulup doldurun ve bir Dragon çağırın.

Skullbagger 1 (15 puan): Darkwater'da altı kurukafa toplayın.

Savior of Niflberg Normal (25 puan): Liberate Niflberg'i normal zorluk seviyesinde tamamlayın.

Savior of Niflberg Hard (35 puan): Liberate Niflberg'i zor zorluk seviyesinde tamamlayın.

Dragon Master (15 puan): İkinci Dragon taşını tamamlayın ve bir Dragon çağırın.

Skullbagger 2 (15 puan): Holdenfort'ta ve Caldberg'de altışar kurukafa toplayın.

Demon's Nemesis (40 puan): Hel's Harbinger Drakan'ı öldürün.

Redeemer of Galcliff Normal (30 puan): Liberate Galcliff'i normal zorluk seviyesinde tamamlayın.

Redeemer of Galcliff Hard (40 puan): Liberate Galcliff'i zor zorluk seviyesinde tamamlayın.

Dragon Overlord (15 puan): Son Dragon taşını tamir edin ve bir Dragon çağırın.

Skullbagger 3 (15 puan): Thornvik'te dört kurukafa toplayın.

Deadly Axe Juggler (15 puan): Throwing Axes'i kullanarak beş Legion askeri öldürün.

Blinded To Fear (45 puan): Sağlık iksiri kullanmadan 50 Legion askeri öldürün.

The Perfect Killer (20 puan): Legion Champion'ı hiç darbe almadan öldürün.

Killer of Champions (5 puan): 10 Champions'ı öldürün.

Killer of Giants (5 puan): Beş Giants askeri öldürün.

Thirst For Blood (10 puan): 50 Legion askeri öldürün.

Lust For Blood (20 puan): 100 Legion askeri öldürün.

Champion of Champions (25 puan): Legion Champion'ı bulun ve yenin.

Berzerker (35 puan): 200 Legion askeri öldürün.

Slaughter Master (50 puan): 500 Legion askeri öldürün.



GTA IV

Niko Bellic, bavulundaki düşlerle birlikte Liberty City'ye adım attığında oldukça umutluydu. Telefonda sürekli olarak Amerikan Rüyası'ni gerçekleştirdiğinden bahsedeni kuzeni Roman, korkutuk sarhoş halde onu karşılamaya geldiği zaman Niko bu tatlı düşün, yerini korkunç bir hayal kırıklığına bırakacağından habersizdi. Neyse ki Niko, ortama uyum sağlamakta zorluk çeken bir tip değil. Siz de bu yabancı şehirde zorluk çekmeyin diye bu rehberi hazırladık.

Görevler > GTA IV'ün görevleri, serinin daha önceki görevlerini oynamış olanlara yabancı gelmeyecekti. Ancak yine de, görevlerde deneme - yalnızlığı ile fazla zaman kaybetmemeniz için bu rehberi hazırladık. İki parça halinde yayimatlayacağımız GTA IV rehberinin bu ilk bölümünde, ilk 50 görevin detaylarını sunuyoruz. Görevlerin devamını ise gelecek ayki rehber bölmümüzde bulabilirsiniz. Liberty City'deki uzun yolculuguza hazırlısanız, başlayabiliriz.

Not: Oyunda, görevlerden sonra otomatik save sistemi bulunuyor; bu yüzden görev bitimlerinde oyunu save etmek zorunda değilsiniz.

The Cousins Bellic (Ödül: 25\$)

Niko'nun gemiden inmesinden kısa bir süre sonra Roman gelecek. Roman sarhoş olduğu için arabayı sizin sürmeniz gerekiyor. San çizgisi takip ederek, gitmeniz gereken yeri kolaylıkla bulabilirsiniz. Roman'ın size tüm söyleyeceklerini duymak istiyorsanız arabayı yavaş sürmeye özen gösterin. Roman'ın malikanesine (!) geldiğinizde, yatağa uzanıp oyununuzu kaydedebilirsiniz.

Ayrıca, TV'yi açıp izlemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Şimdi, bindan çıkışın ve haritadaki R sembolüne giderek görevi başlatın.

It's Your Call (Ödül: 30\$)

Roman sizi kız arkadaşı Mallory ve belası Vlad ile tanıtırıacak. Bu noktada, Roman'ın Vlad'e bol sıfırlı bir borcunun olduğunu öğreniyorsunuz ve Roman'a yardım edebilmek için Vlad'den alacağınız bazı görevleri tamamlamanız gerekecek. GPS'i takip ederek mağazaya gidin. Roman mağazaya girmeden önce size bir cep telefonu verecek ve kısa bir süre sonra siz arayacak. Haritada gitmeniz gereken yere vardığınızda, arabayı Roman'ın işyerinin doğu tarafına park edin.

Three's a Crowd

Roman'ın peşine düşen adamlarla ilgilenin. Bu sırada, Mallorie arayacak ve gelip kendisini almanızı isteyecek. Roman'ın arabsına binerek istasyona gidin. Mallorie ve arkadaşı Michelle'i, Michelle'in dairesinin önüne bırakın. Roman'ı arayın. Giyim mağazasına gidin ve kendinize bir kot pantolon alın. Mağaza-

dan çıkışından kısa bir süre sonra Michelle arayacak. Artık Michelle ile ilk randevunuza hazırlızınız. Ancak öncelikle Roman'a yardım etmelisiniz.

Bleed out (Ödül: 50\$)

Roman'ın başı yine dertte; blok ve karşı saldırı taktiğiyle iki adamı etkisiz hale getirin. Yerdeki hasmıizi tekmelemek size avantaj sağlayacaktır. Üçüncüsü kaçacak, Roman'ın arabasına binip peşine düşün. Kaçan eleman araçtan inerek bir binaya girecek. Bu binayı salladığı zaman önce blok tuşuna ardından da herhangi bir yumruk tuşuna basın. Bu şekilde elemanın başlığını elinden alacaksınız. İşini bitirin ve Roman'ın arabasına dönün.



Easy Fare

Roman'ın arabasına binip yoldan Jermaine'yi alın. Mastersons St.'ye geldiğinizde, Jermaine bir şeylerin ters gittiğini fark ediyor. Kısa bir süre sonra etrafınız polisler tarafından sarılacak. Düz gidip sağa sapın ve polis çemberinden çıkmaya çalışın. İzinizi kaybettirmek için karmaşık ve dar yolları tercih etmelisiniz. Jermaine'yi bıraklığınızda görevi tamamlamış olacaksınız.

Bull in a China Shop

Beyzbol sopanızı güle güle kullanın! Çin mağazası işlenen bir adamdan, Vlad'in alacağını tahlil etmeniz gerekiyor. Mağazaya gidin; adam parayı ödemeye yanaşmayacak. Batı tarafına doğru ilerlediğinizde bir çöp yiğini göreceksiniz. Bir tuğla kapın ve vitrin camlarından birine fırlatın. Adam, mağazadan çıkış ödemeyi yapmaya razı olacak. Parayı alıp Vlad'ın yanına dönün. Vlad'den bir mesaj gelecek; artık "V" sembolünün olduğu yere gidebilirsiniz.

Hung out to Dry

Vlad'ın alacaklarını tahlil etmek için bir kez daha görevde çıkalıksınız. Mekana ulaşığınızda, mağaza sahibi kaçmaya başlıyor. Aracına atlayıp uzaklaşmaya çalışacak. Bir arabaya atlayıp peşine düşün. Birkaç kez çarptığınızda pes edecek. Vlad'ı arayın.

Clean Getaway (Ödül: 150\$)

Tren istasyonundaki bir arabayı ele geçirmeniz gerekiyor. İstasyona girip rayların yanındaki noktada bekleyin. Trene binin. Merdivenlerden indiğinizde, bir adamla karşılaşacaksınız. "Stun Punch" hareketini uygulayabilir veya zaman kaybetmeden arabaya atlayıp gidebilirsiniz. Şehirde kısa bir süre dolaştıktan sonra, Vlad'den bir



telefon gelecek. Arabayı yıkama servisine götürmeniz gerekiyor. Arabayı yıkattıktan sonra işaretli noktaya bırakın.

Ivan the not So Terrible (Ödül: 200\$)

Arabaya binip Roman'ın yerine gidin. Ivan kaçmaya başlıyor. Mesafeyi koruyarak takip edin. Bir inşaatı girecek. Merdivenleri tırmanarak çatıya çıkışın. Vince tırmanarak ilerlediktiğinizde çatıya atlayın. Bunu birkaç kez tekrarlamalı gerekecek. Ivan başarısız bir atlayışın ardından çatının kenarında asılı kalıyor. Onu öldürebilir veya hayatını kurtarabilirisiniz; seçim sizin. Vlad'ı arayıp görevin tamamladığını bildirin.

Jamaican Heat (Ödül: 150\$)

Arabaya binin ve Little Jacob'ı (LJ) parkin kapısının önünden alın. Dikkatini çekmek için durup kornaya basmanız gerekiyor. Schottler'e gidin. LJ size bir silah verecek. Arabadan indikten sonra işaretli alana gidin. Sağıdaki merdivenlerden çıkış. LJ'e saldıran adamları ortadan kaldırın. Paraları ve silahları toplamayı unutmayın. Arabaya dönüp LJ'i kafeye götürün. Kısa bir süre sonra sizi arayıp bir iş teklifinde bulunacak.

Concrete Jungle (Ödül: 200\$)

Apartman bloklarına gidip arabayı işaretli yere park edin. Sola dönerken bir sonraki park noktasına ulaşın. Binadan çıkan üç uyuşturucu satıcısını ezin. LJ'ı alın ve Meadows Park'taki noktaya gidin. Bir çatışma çıkacak. Sırtınızı duvara vererek ilk adamı haklayın. Pencerenin yanında siper alarak ikincisini de ortadan kaldırın. Eve girin ve kanepenin arkasında siper alın. Elinizden geldiğince,

başlarına nişan alın. LJ'ı kafeye bıraklığınızda görev tamamlanmış olacak. Oyunu kaydedip R sembolüne doğru yürüyün.

Uncle Vlad

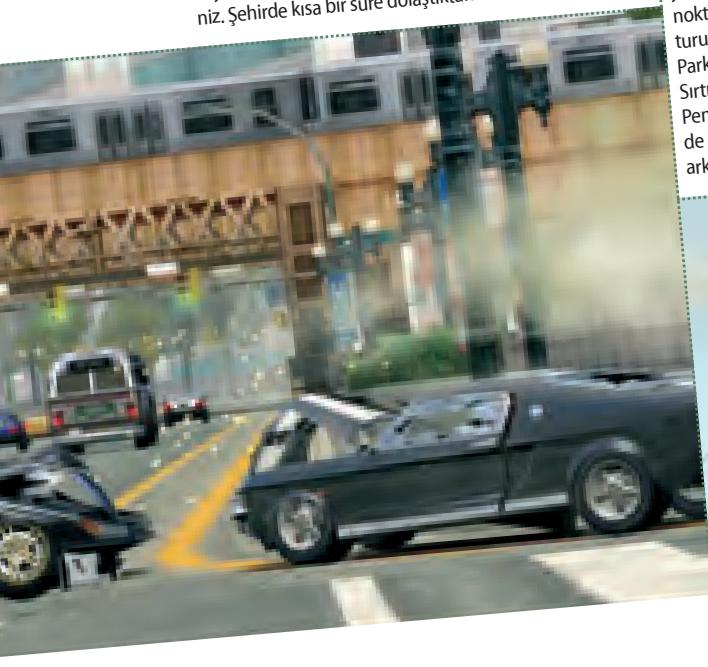
Roman'la birlikte Comrades Bar'a gidin. Roman gönüllü meseleleri yüzünden oldukça kederli bir durumda. Niko, Vlad'e Mallorie'den uzak durmasını söyleyecek. Tam bu noktada, ortalık biraz karışıyor. Bardakları ölümdürükten sonra, Roman ile birlikte arabanıza atlayıp Vlad'ın peşine düşün. Limana gidecek. Burada bir kaza yaptıktan sonra arabadan inerek koşmaya başlayacak. Ara sahnenin ardından ne yapmanız gerektiğini biliyorsunuz.

Crime and Punishment

Roman sizi arayıp -yne- başının belada olduğunu söyleyecek. Yanına gittiğinizde kaçırılacak ve ayıldığınızda kendinizi bir hücrede bulacaksınız. Bir pick-up'tan, TV çalmayı isteniyor. Ancak bu iş için bir polis aracına ihtiyacımız olacak. Çinçka kuzeye doğru ilerleyin. Bir polis arabası evin önünde duracak ve içindeki tüm polisler inecak. Arabaya binin ve sirenlerini açarak pick-up'lara yavaşça yaklaşın. Durduktan sonra inip kontrol edin. TV'lerin olduğu pick-up'ta bir adamla karşılaşacaksınız. İcabinə bakın ve araca atlayarak işaretli noktaya ilerleyin. Mikhail Faustin, telefon rehberinize eklenecek. Roman'dan bir telefon gelecek. Haritadaki F sembolüne ilerleyin ve ok işaretinin gösterdiği noktada durun.

Do You Have Protection? (Ödül: 400\$)

Mikhail ve Dimitri arasındaki





konuşmayı dinledikten sonra binadan ayrılmak ve arabanızı binin. Sex Shop'a gitmeniz gerekiyor. Dükkanı girdiğinizde sağınızda kalan adamın başına nişan alın (Sadece nişan alın; ateş etmeyin!). Ardından solundaki adamın başına nişan alın. Silahınızın namlusunu yavaşça indirerek bacaklarına nişan alın ve bir el ateş edin. Mağazanın sahibi size ödeme yapacak. Buradan çıkış silah mağazasına devam edin. Arka sokaktaki kapıdan girin ve bedava SMG'ni alın. Dimitri arayacak ve Mikhail Faustin'in evine dönmeyi isteyecek.

Final Destination (Ödül: 500\$)

Mikhail ve Dimitri'nin başlarının polise dertte olduğunu öğreniyoruz. Mikhail sizden, casusluğa yaptığından şüphelendiği bir aliciya öldürmenizi istiyor. Adamın bulunduğu noktaya gidin. Bir tren istasyonuna varacaksınız. Yanındaki adamı öldürün ve rayların üzerinde koşan adamın peşine düşün.

Trenlere dikkat edin. Bir arabaya binip kaçmaya çalışacak. Lasertiklerine ateş ettikten sonra peşine düşün. Aracınızla takip ederken ateş açıp onu birkaç kez vurmalısınız. İşi bittiğinde Dimitri'yi arayın ve görevin tamamlandığını bildirin.

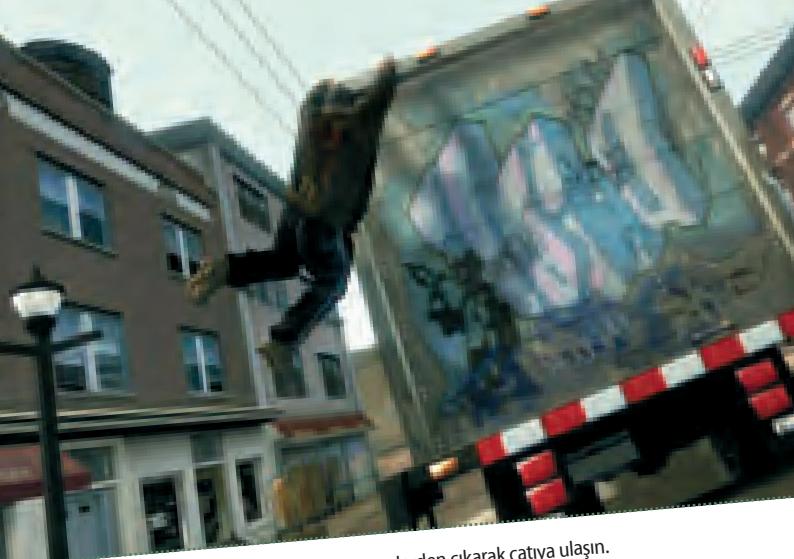
Logging on

Roman sizden internete girmenizi isteyecek. TW@'a

gidin ve kasadaki kadınlı konuşun. Ardından herhangi bir bilgisayarın başına geçebilirsiniz. Interneti biraz kurcaladıktan sonra e-mail hesabınıza giriş yapın. Gelen e-mail'e olumlu yanıt verdiginizde, e-mail hesabınızı aktif hale getirmiş olacaksınız. Kafeden çıkış arabaya binin ve Romanı arayın. Brucie, telefon rehberinize eklenecak. Roman kısa bir süre sonra sizin arayıp Brucie'nin bir iş teklifinin olduğunu söyleyecek. Brucie Kibbutz isimli e-mail'i okuyun ve olumlu yanıt verin. Bir araba çalmanız gerekecek. Kafeden çıkış arabaya yıkama yerine gidin. Çalmanız gereken arabanın yılanmakta olduğunu göreceksiniz. Görevli etkisiz hale getirin ve arabaya atlayıp teslimat noktasına ilerleyin. Arabanın alacağı hasarlar, görev sonunda kazanacağınız para miktarının azalmasına neden oluyor. Bu nedenle dikkatli ve yavaş sürüün. Arabayı hasarsız halde teslim ettiğinizde 1000\$ kazanacaksınız. Fırtına işaretle belirlenen noktaya ilerleyin.

No Love Lost

Mikhail size kızının resmini gösterecek. Firefly Adası'na gidin. Bir arabaya atlayıp hedefinizin olduğu yere doğru ilerleyin. Motosikletli bir şahıs, Mikhail'ın kızıyla konuşuktan sonra yoluna devam edecek. İlk



bulduğunuz (yakılarda bir tane göreciksiz.) motosiklete atlayıp peşine düşün. Bir süre takip ettikten sonra ortaya üç motosikletli daha çıkacak. Kısa bir süre sonra durup motorlarından ineceklər. Hepsini haklayın ve Faustin'ı arayın.

Rigged to Blow (Ödül: 700\$)

Mikhail'ın evine döndüğünüzde esini evde bulacaksınız. Biraz dertleştikten sonra Mikhail ve Dimitri geliyor. Bir kamyonun direksiyonuna geçip onu aramanız gerekecek. Kamyon patlayıcı yüklü; bu yüzden elinizden geldiğince dikkatli sürüün. Teslimat noktasına ulaşığınızda, düğmeye basarak bombayı patlatın. Haritadaki DR sembolüne doğru ilerleyin.

The Master and the Molotov

Dimitri size Mikhail'ın ölmesi gerektiğini söyleyecek. Eğer Mikhail'ı öldürmezseniz sizin başınız derde girecek. Mikhail'ın islettiği kulübe gidin. İçerideki adamları öldürdükten sonra Mikhail'ın peşine düşün.

Merdivenlerden çıkarak çatıya ulaşın. Mikhail'ı öldürün ve Dimitri'yi arayın.

Russian Revolution

Harita üzerindeki B sembolüne doğru ilerleyin. Önce Dimitri, sonra da LJ sizini arayacak. LJ ile birlikte, Dimitri ile buluşacağınız depoya gidin. Burada siki bir çatışmaya gireceksiniz. Siper almadan hayatı kalmanız mümkün değil. Siper alarak ilerleyin ve tüm düşmanları öldürün. (Evet, söylemesi kolay.) İlerlediğinizde Dimitri kaçmaya başlayacak. Polislerin olay yerine ulaşmasıyla ortaklı iyiden iyiyeşenleniyor. Dışarı çıkış LJ ile birlikte sağdaki arabaya binin. Polisleri atlattıktan sonra kafeye dönün. Romanı arayın. Sizinle buluşmak isteyecek. Dairenize dönmek istediğinizde, yanınızda göreceksiniz. Kuzeye; Bohan'a doğru ilerleyin. Sarı oku takip edin ve yeni evinize "Merhaba" deyip oyunu kaydedin.

Search and Delete

Brucie'yi ziyaret edin ve polis karakoluna gidip bir araba çalın.

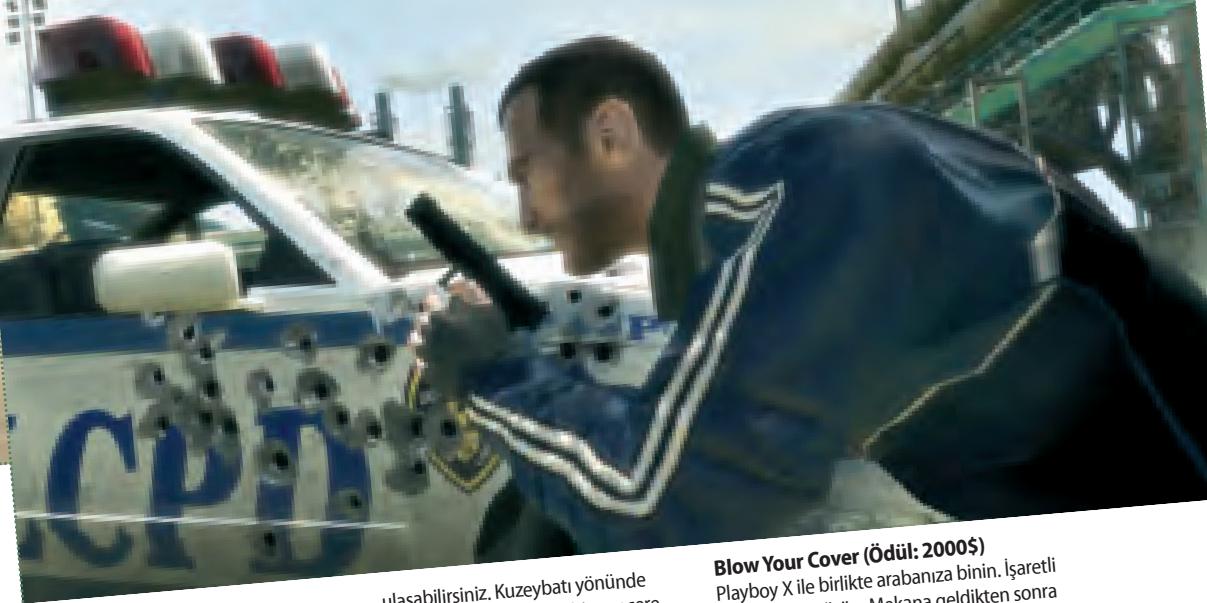




Polis aracına biniğinizde Brucie sizi arayacak. Polis aracındaki bilgisayara bağlanıp Lyle Rivası araştırın. Bulunduğu nokta haritanızda işaretlenecek. Sizi görünce kaçmaya başlayacak olan Rivası polis aracınızla takip edin. Arabasını hurdaya çevirdikten sonra arabadan inecek. İşini bitirin ve Brucie'yi arayın.

Easy As Can Be (Ödül: \$3500)

Rivas'ın yaşadığı binaya dönün. Orada, Brucie'nin çalmanızı istediği bir araba var. Arabaya biniğinizde, otomatik silahlara sahip düşmanlarla dolu arabalar peşinize düşecek. Burada sürücülük yeteneklerinizi konuturmanız gerekiyor. Keskin bir manevrayla dönüş yaparak arkandaki arabanın ön camına ateş edin. Hızlı davranarak, yan sokaktan caddeye çıkışmaya hazırlanan arabanın öünü kesin ve aynı teknikle işlerini bitirin. İlerlemeye çalıştığınızda



üçüncü arabaya karşılaşacsınız. Önce silahlı yolcuyu sonra da şoförü öldürün. Arabanın menzilinizde kalmamasına dikkat ederek süratli bir şekilde gitmelisiniz. İş bittiğinde, arabayı teslim edeceğiniz noktaya ilerleyin.

Roman's Sorrow

Tüm bu olup bitenlere karşın iyimserliğini yitirmeniş olan Roman, size düşünü gerçekleştirmenin imkansız olmadığından bahsedebilir. Size önemli bir şey göstermek istedığını söyleyen Roman'ın dairesine gittiğinizde binanın yanıp kül olduğunu göreceksiniz. Roman, taksi şirketine gitmek isteyecek. Maalesef, orada benzer bir sahneyle karşılaşacaksınız. Roman, Mallorie'yi arayacak. Bohan'daki daireye ulaşığınızda bir ara sahne izleyeceksiniz.

Escula of the Streets (Ödül: 1000\$)



Manny Escula ile tanışacaksınız. Arabanız atlayın ve Manny'nin de binmesini bekleyin. Hedefte gösterilen alana park edin. Hedefte arabanızla mümkün olduğunca uzaktan takip edin. Bir depoya girecek. Binanın güneyinde yer alan bir sokakta girin. Yanındaki binaya çıkan bir merdiven göreciksiz. Bu merdivenden çıkararak depo binasına

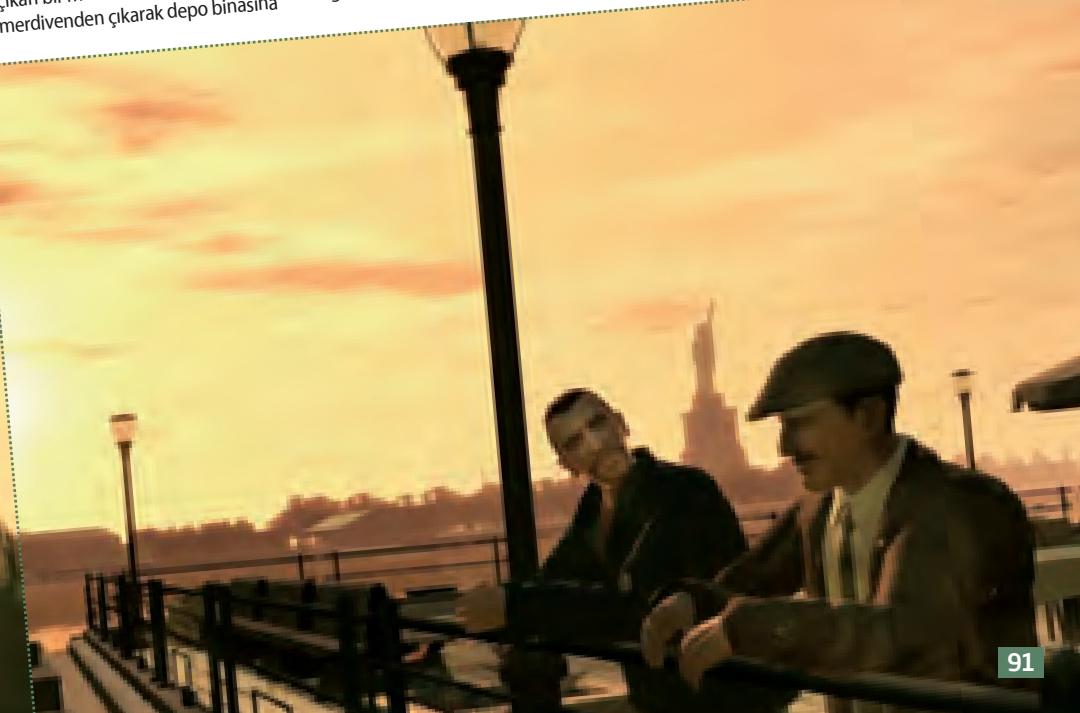


ulaşabilirsiniz. Kuzeybatı yönünde içinde gebeceğiniz bir pencere göreceksiniz. Siper alarak, karşınıza çıkan düşmanları ortadan kaldırın. Batı yönünde bulunan forklift'in sağında, hedefi göreceksiniz. Uzaktan ateş ederek elemanın işini bitirin. Çıkış kapısının üzerindeki kilide ateş edin. Görevi tamamladığınızda LJ siz arayacak.

Street Sweeper

Manny sizden bazı dağıtmacıları temizlemenizi isteyecek. İşretli alana gidin. Üç adamı temizledikten sonra arabanızın binin. Hedefiniz, bir arabanın içinde yanınızdan geçip gidecek. Mesafenizi koruyarak takip edin. Bir süre sonra arabadan inecek; bu fırsatı mutlaka değerlendirin. Görevi tamamladıktan sonra Mallorie'den bir telefon gelecek. Haritada E ile işaretlenen noktaya ilerleyin.

Luck of the Irish (Ödül: 1500\$)

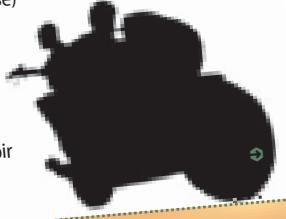


İşretli noktadaki binaya girdikten sonra merdivenlerden çıkış. Tüfeği alın. Kuzeybatı yönündeki bekleme noktasına gidin. Ortadaki adama nişan alın; bir süre sonra silahını çiğneme, sonra da yakınındaki düşmanları öldürün. Geri çekilin ve ikinci partiyi bekleyin. Elizabeta'yı arayıp görevin tamamlandığını bildirin.

Blow Your Cover (Ödül: 2000\$)

Playboy X ile birlikte arabanızın binin. İşretli alana doğru sürün. Mekana geldikten sonra arabadan inin ve Playboy X'ı takip edin. Durumda bir terslik olduğunu anlar anlamaz odadakileri temizleyin. Koridordakileri de haklayarak devam edin. Yukarı kata çıkin. Burada yapmanız gereken; siper alarak dikkatli bir biçimde Playboy X'ı takip etmek. Polisleri öldürün. Binadan çıktıığınızda, polislerinden ıkmamanız gerekiyor. Arka sokakları kullanarak izinizi kaybettirin. Son olarak, Playboy X'in mekanına dönün. Roman siz arayacak ve iyi haberler verecek. Haritanızda B ile işaretlenen noktaya gidin.

Out of the Closet



Brucie için öldürdüğünüz adamlardan birinin kuveninin Brucie'ye borcu var. İnternet kafeye gidin ve love-meet.net adresine girin. "French Tom" nick'li kullanıcıyı bulun. Seçiminizi Male olarak yapın. French Tom'u bulduktan sonra "date" butonuna tıklayın. Şimdi çıpu oyalanmanız gerekiyor. Bir süre sonra, Brucie sizi arayacak. İnternet kafeye dönün ve mail kutunuza giriş yapın. İsterseniz Brucie'nin araba hırsızlığı görevlerinden birini yapabilirsiniz. Eve (safehouse) dönün. Roman size bir mesaj gönderecek. Randevudan önce tamamlayamamız gereken bir başka görev var.



• Bu göreve başlamak için haritada M ile işaretlenen noktaya gidin.

The Puerto Rican Connection (Ödül: 1250\$)

İşaretli noktaya ulaştığınızda bir tren göreceksiniz. Hedefiniz bu trende bulunuyor. Treni aracınızla takip edin. Hedefiniz, trenden indikten sonra kendisini bekleyen bir arabayla binecek. Aracı takip edin. Bir süre ilerledikten sonra, araçtan inip size ateş etmeye başlayacaklar. İşlerini bitirin. Internet kafeye dönün, görünüşe bakırsız; French Tom sizinle tanışmak için sabırsızlanıyor. Elizabeta sizi arayıp çağıracak; E ile işaretli noktaya gidin.

The Snow Storm (Ödül: 2500\$)

Elizabeta'nın başı belada. Arabanızı atlayıp eski hastaneyi gidin. Tüm düşmanları ortadan kaldırın. Koridoru gidin ve siper alarak karşısına çıkan düşmanları yok edin. Kola kutusunu ve çelik velegi alın. Sizi yakalamak için gelen polisleri temizleyin. Purtagory'deki, Pay & Spray mağazasına gidin. Polislerin sizi fark etmemeleri için dikkatli olun. L.J ile buluşun.

Coming out of the Closet (Ödül: 2500\$)

Randevu için kararlaştırdığınız yere gidin. French Tom'un karşısına geçin. Tek tuş basarak ayağa kalkabilir ve işini bitirebilirsiniz. Brucie sizi arayacak; haritada B ile işaretlenen noktaya gidin.

NO. 1

Brucie ile birlikte Willis'e gidin. Comet'i çaldıktan sonra, işaretli noktaya park ederek yarışa katılın. Yarış kazanmak, tamamen sürücülük yeteneklerinize bağlı. Birinci olduktan sonra Brucie'yi eve götürün. Haritada E ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Have a Heart (Ödül: 3000\$)

Elizabeta'nın arabasına binin. Cesetleri, kırılışlerde bezi olan bir doktora götürmeniz gerekiyor. Elizabeta'yı arayın. "?" ile işaretlenmiş olan noktaya gidin. Yolda, Brucie'den bir telefon gelecek.

Call and Collect (Ödül: 1000\$)

Officer McReary ile tanışacsınız. Ona yardım etmeniz karşılığında size bazı konularda yardımcı olabileceğini söyleyecek. Francis, telefon rehberinize ekleniyor. Francis sizden 843-555-0124 nolu numarayı aramanızı isteyecek. Numarayı arayın. Görüş alanınızda bir adam, oturduğu banktan kalkacak ve telefonuyla konuşmaya başlayacak. Konuşması bittiğinde yanına gidip işini bitirin. Üzerinden depolama cihazını (storage device) alın. Francis'in yanına dönün. Haritanızda X ile işaretlenmiş olan noktaya gidin. McReary telefon rehberinize kaydedilecek.

Deconstruction for Beginners (Ödül: 6500\$)

Playboy X için ufak bir iyilik yapmanız gerekiyor. Dışarı çıpık arabaya binin. Güneye doğru sürün. Yeşil işaretli noktada bir araba bulacaksınız.



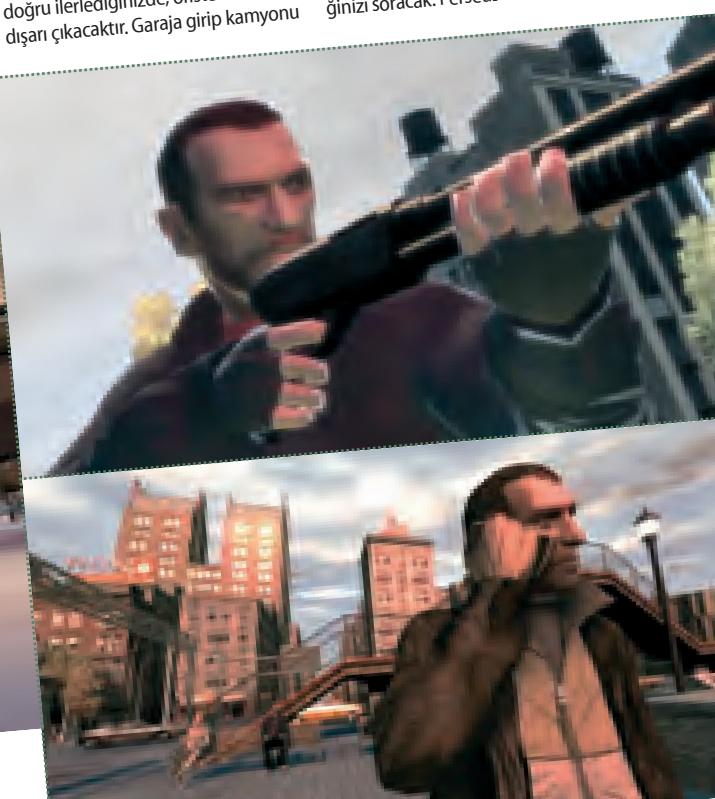
Binanın yanındaki asansöre binin. En üst kata çıkin. Nöbetçileri öldürün. Sokaka dönün. Karşıya geçin. Çitin üzerinden atladığınızda, yerden biraz yukarıda duran adamı göreceksiniz; işni bitirin. Rampadan çıkin. Boss'u göreceksiniz. Köşeye doğru ilerlediğinizde bir helikopter gelecek. Dikkatli bir biçimde hareket ederek yakınındaki düşmanları temizleyin. Ardından gelecek olan ikinci düşman dalgasının da içabına bakın. Son boss, iki binanın arasındaki bir noktada duruyor. Merdivenlerden tırmamaya çalıştığı zaman işni bitirin. Playboy X'i arayın. Playboy X, sizi bir süre sonra arayarak Dwayne'e yardım etmenizi isteyecek. PM simboli ile işaretlenen noktaya gidin.

Waste not Want Knots (Ödül: 8000\$)

Bu görev için dört kapılı bir araba ihtiyacınız olacak. Adamlara yaklaştıktan sonra korna çalın. Gitmeniz gereken nokta Colony Adası'nda yer alıyor. Parayı binadaki ana ofiste bulabilirsiniz. Adamları takip edin, kısa bir süre sonra düşmanlarla karşılaşacağınız. Onlarla hak ettikleri biçimde ilgilendikten sonra, adamları takip edip binaya girin. İçerideki adamları öldürdükten sonra üst kata çıktı parayı alın. Geldiğiniz yere dönün ve karşısına çıkan tüm düşmanları öldürün. Packie ile buluşun ve onu takip etmeye başlayın. Tekneye bindikten sonra haritanızda işaretlenmiş olan noktaya gidin. Karaya ayak bastığınızda görevi tamamlamış olacaksınız. Packie sizi arayıp Kate ile bir randevu isteyip istemediğini soracak. Perseus adındaki



Randevu için kararlaştırdığınız yere gidin. French Tom'un karşısına geçin. Tek tuş basarak ayağa kalkabilir ve işini bitirebilirsiniz. Brucie sizi arayacak; haritada B ile işaretlenen noktaya gidin.





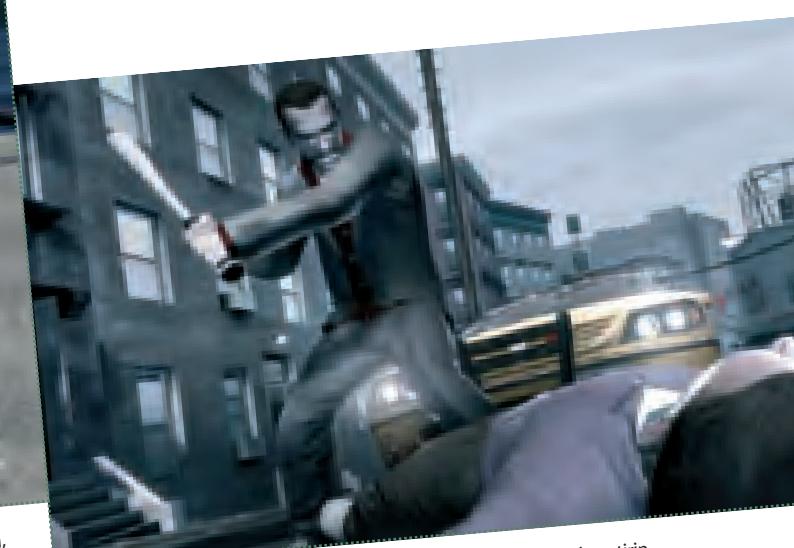
mağazaya giderek, kendinize bir takım elbise, kravat ve ayakkabı (black loafers) alın. PM işaretli noktaya doğru ilerleyin. Ancak bu görevi başlatabilmek için, söz konusu noktaya akşam saatlerinde gelmeniz gerekiyor. Oraya akşam altı gibi gitmenizi tavsiye ediyorum.

Three Leaf Clover (Ödül: 25000\$)

Bu görevde Derrick ve Gerald ile tanışacaksınız. Dört kapılı bir araba ile ikiliye yaklaşın ve kornaya basın. Chinatown'daki bankaya gidin. Bankaya vardığınızda kasaya gidin ve parayı alın. Bankadan çıkararak ara sokğa ulaşın. Polis her yerde sizi arıyor. Üzerinize gelen polisleri öldürün. Derrick ve Gerald'ı takip edin. Bu sırada onlara polisin ıcabına bakmanız gerekecek. Sonunda, park edilmiş halde bir araba bulacağınız caddeye ulaşacaksınız. Arabaya binin ve izinizi kaybettirin. Dukes bölgesine gitmeniz gerekiyor. Bir Pay & Spray mağazasına uğramak işinizi kolaylaştıracaktır. McReary'nin evine gidin ve arabanızı işaretli yere park edin. Bu görevi tamamladığınız zaman haritadaki tüm köprüler açılmış olacak. GM işaretinin gösterdiği noktaya gidin.

Actions Speak Louder Than Words (Ödül: 9000\$)

Gerry'nin sizin için bırakmış olduğu bombayı alın. Arabanın bulunduğu noktaya gidin. Arabayı, Little Italy bölgesinde bulabilirsiniz. Bombayı araca yerleştirin. Kendi arabanızı binerek, işaretli noktaya park edin. Kısa bir süre sonra, durumdan haber olmayan düşmanlarınız araca binecek. Mesafenizi ko-



ruyarak onları takip edin. Bir süre sonra, haritanızda sarı renkle işaretlenmiş bir nokta göreceksiniz. Bu noktaya gidin ve Gerry'yi arayıp bombayı patlatabileceğini söyleyin. Sağ kalanların işini bitirin. Adamları öldürdükten sonra, Gerry'yi arayın. Haritada GM sembolüyle işaretlenmiş olan noktaya gidin.

I Need Your Clothes, Your Boots and Your Motorcycle (Ödül: 9250\$)

İşaretli noktadaki motosiklete binip buluşma noktasına gidin. Hedefiniz, motosiklette atlayıp kaçmaya başlayacak. Arka sokaklardan birinde sola dönüş yaptıktan sonra yavaşlayacak. Bu ana kadar onu yakalamanız mümkün değil; bu yüzden herhangi bir kaza yapmamaya özen gösterin. Yavaşladığı noktada ona çarparak, motosikletinden düşmesini sağlayın. İnip işini bitirin. Görevi tamamladıktan sonra, haritada X ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Photo Shoot

Playboy X'in başı yine dertte. Size yeni bir cep telefonu verecek. Bu telefonun dahili bir fotoğraf makinesi var. Playboy X, yeni telefonunuzu kullanarak bir fotoğraf çekmenizi istiyor. Arabaniza binerek işaretli noktaya gidin. Caddenin karşı tarafında, fotoğrafını çekmeniz gereken adamları göreceksiniz. Fazla yaklaşmamaya özen gösterin. Cep telefonunuza açın ve menüden fotoğraf makinesini seçin. Adamlardan birinin fotoğrafını çekin. Çektiğiniz fotoğrafı,



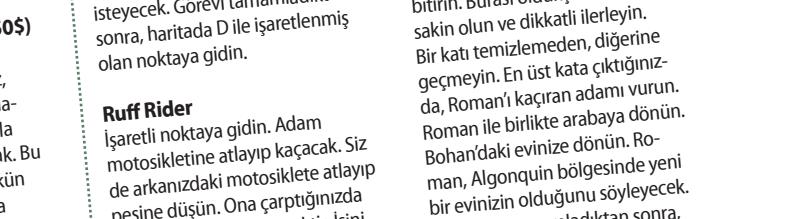
Playboy X'e gönderin. Eğer yanlış adamin fotoğrafını çekmişseniz, Packie size bir mesaj gönderecektir. Fotoğrafını çekmeniz gereken adam, mavi renkte bir eşofman takımı giyiyor. Fotoğrafi gönderdikten sonra Packie sizden besini de öldürmenizi isteyecek. Görevi tamamladıktan sonra, haritada D ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Ruff Rider

İşaretli noktaya gidin. Adam motosiklette atlayıp kaçacak. Siz de arkanızdaki motosiklete atlayıp peşine düşün. Ona çarptığınızda motosikletinden düşecektir. İşini bitirdikten sonra Cluckin Bell'e gidin. İşaretli noktaya vardığınızda bu görevi de tamamlamış olacaksınız. Şimdi, haritada "?" sembolü ile işaretlenmiş olan noktaya gidebilirsiniz.

Wrong is Right

Michelle, sizi U.L. Paper isimli bir adama tanıtırıacak ve bu adamın size vermek istediği bir iş var. Broker'a gidin ve işaretli noktaya ulaşın. Bilgisayarı kullanın, e-mail kutusundaki mesajları okuyun. Bilgisayarın başında kalkın. Paper, sizden adımı öldürmenizi isteyecek. Kuyumcu dükkanına gidin; hedefiniz olan adam sizi gördüğünde kaçmaya başlayacak. Onu takip edin ve ilk fir-



satta çarparak etkisiz hale getirin ve silahınızla işini bitirin. Hemen Bohan'a doğru ilerleyin. Mallorie sizi arayacak.

Hostile Negotiation

Deponun içine girin ve karşınıza çıkacak olan düşmanların işini bitirin. Burası oldukça kalabalık, sakin olun ve dikkatli ilerleyin. Bir katı temizlededen, diğerine geçmeyein. En üst kata çıktıığınızda, Roman'ı kaçırın adımı vurun. Roman ile birlikte arabaya dönün. Bohan'daki evinize dönün. Roman, Algonquin bölgesinde yeni bir evinizin olduğunu söyleyecek. Bu görevi tamamladıktan sonra, sadece size özel olan ücretsiz taksi servisine kavuşacaksınız. 





Atlantis III: The New World

Başka bir zamanda, başka bir boyutta ve başka bir dünyada mistik bir maceranın tam ortasında bulmacaların içine gömülümek ister misiniz? Atlantis sizi çağırıyor.

"Eski uygurlarlar" daima ilgi çeken bir konu başlığı olmuştur. Eski uygurlarların içinde en popüler olanı ise hiç şüphesiz gizemli kıtta Atlantis'tir. Her ne kadar Atlantis bir kıtta olarak bilinse de, Atlantis'in bağlı olduğu bir ana kıtta daha olduğu söylenir. Adının, MU olduğu söylenen bu kara parçası, her daim araştırmacıların ilgisini çekmiştir; hatta 1930'larda Atatürk'ün, Türklerin kökenini araştırması için görevlendirdiği Tahsin Bey, araştırmaları sonucunda Mayaca ve Türkçe dilindeki birçok sözcüğün benzer olduğunu tespit edince, Ata'nın bu konuya olan merakı artmıştır. Çıkan soyadı kanunundan sonra Atatürk, Tahsin Bey'e Mayatepek soyadını vermiştir. (Tepek, Maya dilinde "tepe" anlamına gelmektedir). Ata daha sonra, James Churchward'ın MU hakkında kitaplarının Türkçe'ye çevrilmesi için onlarca çevirmeni görevlendirmiştir. Ata'nın bu kitap üzerinde aldığı notlar Anıtkabir arşivinde bulunmaktadır. İlginç bilgiler değil mi? İlgilenenler şu an piyasada rahatlıkla bulunabilecek Churchward'ın kitabı okuyabilirler.

Kayıp kıta > Öykümüz 2018 yılında Hoggar adındaki (ismi çok kötü!) bilim kadınının, Peru'da çölün ortasında bir mezarlığı araştırmak için yola koyulması ile başlıyor. Fakat -zorunlu- yol arkadaşı Targi ile birlikte bölgeye vardığında, silahlı adamların geçit vermediğini görüyor. İşte tam bu esnada Atlantis III kontrolü oyuncuya bırakıyor. Oyun, "first person adventure" tarzında

hazırlanmış. Yani etrafi karakterin gözünden görüp keşfedeceğiz. Oyunun çevre tasarımı yüksek kalitedeki resimlerden ibaret; bu resimlerin üzerinde çıkan yön oklarına tıklayarak, gidebileceğimiz yönlere ilerliyoruz. Alabileceğimiz ya da kullanabileceğimiz bir eşyanın üzerine geldiğimizde ise fare imlecimiz şekil değiştiriyor. Oyunun kontrolleri oyuncunun hakimiyetini zorlamayacak şekilde hazırlanmış. Oyunda yapılması gereken en önemli şey ise piksel avcılığı. FPA'ların genel sorunu olan "minicik bir eşyanın ekranın bir yerine saklı olması durumu" bu oyunda da kendini gösteriyor. Hayati önem taşıyan eşyaları bulmak için oldukça dikkatli olmak gerekiyor. Örneğin, ilk bulmacayı topaça çözüp boyut kapısını çalış hale getirdikten sonra köşede duran minik kuşa dikkat etmemeniz, aynı benim gibi odadan nasıl çıkacağınızı ararken saçınızı başınızı yolabilirisiniz. Aslında bu durumu, oyunun bir eksisi ya da zorlayıcı bir yön olarak düşünmemek lazım çünkü oyunun bu yapısı, sizi hikaye içindeki en ufak ayrıntıya dahi dikkat etmeye zorluyor. Sonra bir baktığınız



ki kendinizi hikayeke kaptırıp gitmişsiniz; saat çöktan gece yarısını vurmuş ve yarın gitmeniz gereken bir işiniz ya da okulunuz var! Heyhat!

Faydalı öneriler > Rehberimize oynanışınızı kolaylaştıracak birkaç ipucu ile devam edelim. Oyunda hata yaparsanız ölebilirsiniz; bu yüzden oyunu sık sık kaydetmeniz oldukça faydalı olacaktır. Diğer karakterler ile konuşurken boşluğa tuşunu kullanarak diyalogları hızla geçme seçeneğiniz bulunuyor. Fakat bir karakter ile ilk kez konuşuyorsanız, bunu kesintiksiz yapmanızı tavsiye ediyorum. Bunu yaparak, bulmacaları çözmek için gerekli olan ipuçlarını kaçıramazsınız. Ayrıca boyut değiştirdikten sonra bize eşlik edecek karakter olan Psycopomp'a, kafaniza takılan her şeyi sorabilsiniz.

Karşılaştığınız bulmacalar genellikle rakam bulmacaları; hikaye bilmeceleri ya da belli bir sırayı takip ederek çözülen mantık sorularından ibaret. Dikkat edilmesi gereken tek husus, hikayeyi takip etmek ve bazen araştırılması mantıksız gelen eşyalara bile en azından bir kere göz atmak. Tabii ki oyunun fantastik bir dünyada geçtiğini de hatırlatmakta fayda var. Bu yüzden gördüğünüz tüm eşyaları birbirlerinin üzerinde kullanmayı denemenizi öneririm. END NURETTİN

Tam çözümü www.level.com.tr/de.





Dark Fall 2: Lights Out

Koskoca Harvard Üniversitesi’ni bitir; İngiltere şartlarında bin türlü zorluğu aşıp mezun ol; sonra, “harita mühendisi” sıfatıyla Londra Belediyesi’ndeki ilk işinde garip garip olaylarla karşılaş... Adventure oyunları hayal gücü konusunda gerçekten sınır tanıtmıyor sevgili okurlar.

Benjamin Parker bir harita mühendisidir. Pek istemese de işi gereği bir liman kasabası olan Trewarthan’ın kıyı haritasını çkartmak için yola koymur. Yıl 1912’dir ve İngiltere halen savaş yıllarının yaralarını sarmaya çalışmaktadır. Böylelesine bunalımlı bir ortamda yola çıkan Benjamin, çalışmak için çıktıığı Fetch Rock adasında haritalarda görünmeyen bir deniz feneri bulur. Bunun üzerine Benjamin, proje sorumlusu olan Demarion’u arar ama adam kesin bir yanıt vermekten kaçınır. Benjamin, Trewarthan gecelerinin çok karanlık ve sisli olmasına rağmen fenerin ışıklarının açılmamasından şüphelenir. Fener görevlileri nerededirler? Benjamin, Demarion’u tekrar arar ve ondan bu garip olayı araştırmasını ister. Bu noktada kontrol bize geçer.

Gece ve sis> Jonathan Boakes’in bir önceki oyunu Dark Fall: The Journal ile Lights Out arasında hikaye açısından hiçbir bağlantı yok. İlk oyundaki hayalet avcısı kadın bu oyunda da karşımıza çıkıyor fakat o da öyküyü pek fazla etkilemiyor. İki oyun arasındaki tek benzerlik, paylaştıkları korkutucu atmosfer ve oynama şekilinden ibaret.

Lights Out aynı Atlantis III gibi “first person piksel avcılık” üzerine kurulu bir adventure oyunu. Ekranın hemen altında (çizgi şeklindeki) eşya çantası bulunuyor.

Etraftan topladığınız her şey otomatik olarak buraya gidiyor. Kullanmak istediğiniz bir eşya varsa yapılması gereken tek şey, eşyayı çantadan seçmek ve kullanmak istediğimiz yerin ya da nesnenin üzerinde denemek. Lights Out, ortalama bir adventure oyunundan biraz daha fazla dikkat gerektiren bir yapım. “Oradan bana ekmek çıkmaz” dediğiniz yerde bile minicik eşyalar olabiliyor. İşin bir diğer dikkat isteyen kısmı ise bir eşyayı görmek istediğiniz zaman, farenin imlecini tam olarak eşyanın üzerine getirmek durumunda olmanız. Bazı bölgülerdeki özel eşyalara dokununca, zaman içinde yolculuk yapılabiliyor. Bu şekilde yakın ya da uzak geleceğe gidebiliyorsunuz. İ.O. 2000 yılında bir kayanın içinde 3.5’lik disket bile bulabiliyorsunuz. Kisacası, bu oyunda her şey oyuncunun dikkati ile doğru orantılı olarak gelişiyor.

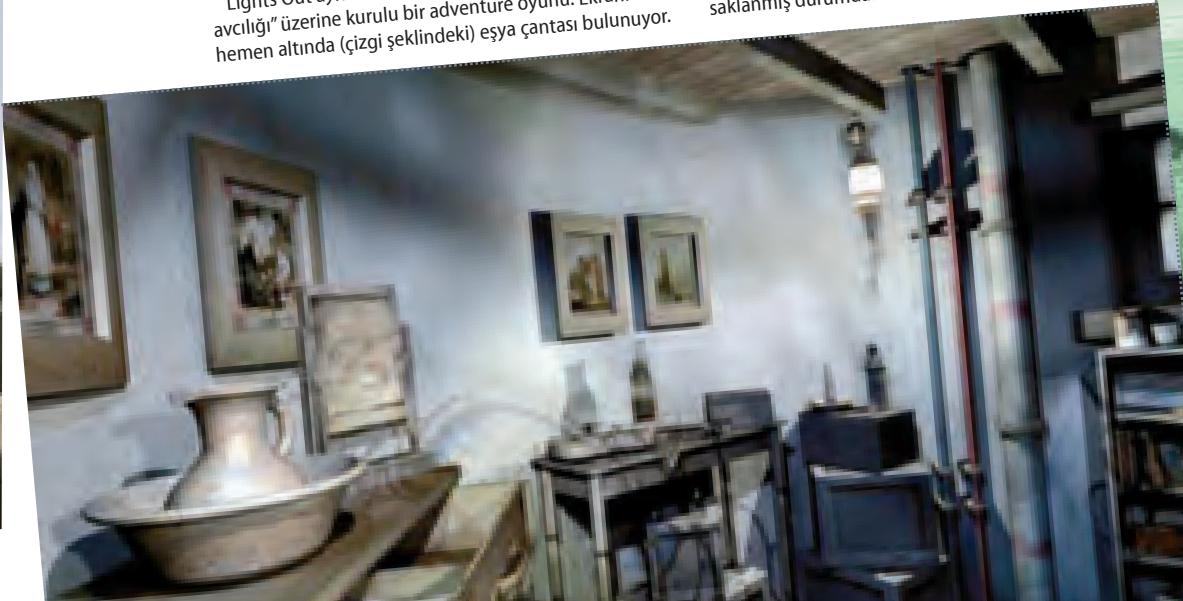
Dikkat gerektiren noktalar> Hikaye boyunca birçok kez karanlık mekanlara girip çıkacaksınız; bu karanlık yerleri lambanızı kullanarak incelemeniz gerekiyor. Bazı bulmacalar eşyalar, gölgelerin arasına saklanmış durumda. En karanlık ve kuytu

köşeleri bile didik didik etmemi ihmal etmeyin. Oyunun temeli çoğunlukla okumak üzerine kurulmuş; oyun boyunca günlük, kitap gibi okunması gereken birçok eşya bulacaksınız. Çoklu ipucu buralarda yazılı halde bulunuyor. Bu çalışanlarının günlük hayatları ayrıntılarını takip edebilirsiniz. Metinlerin hemen hemen hepsi de son derece sürükleyici bir usulü yazılmış. Girdiğiniz her yerde insanlara ait anılar ve eşyalar bulunca hikayenin heyecanı daha da artıyor.

Oyunun bulmacaları çok zor değil. Bir bulmaca ile karşılaşrsanız, öncelikle etrafı iyice araştırın. Çözeceğiniz bulmacaya dair bir ipucunu yoğunlukla çevreden bulabiliyorsunuz.

“Save dostumuzu” atasözünü size tekrar hatırlatmak istiyorum. Nedeni de şu: Örneğin, bir noktadan geçtiniz ve garip bir ses duyduınız. “Ben bunu sonra araştırırım” diyerek başka bir yöne ilerlediniz; ama yanlış karar verdiniz çünkü o olay o an oldu ve bitti. Sesin duyundunuz an, olayı incelemek için en iyi an. İki sonraya bırakırsanız maalesef ipucunu kaçırmaya ihtimaliniz oluyor. Fakat bu detayın, oyunu daha gerçek kıldığını ve sizin daha derin bir şekilde araştırma yapmaya ittiğini de belirtmem gereklidir.

Tam çözümü www.level.com.tr/de.



PB OYUN STÜDYOSU B L M

12 Mart'ta, ODTU Ön Kuluçka Merkezi için yaptığım sunum sonrasında yanına, oyun sevdalısı iki genç gelmişti. Heyecanlı gözlerle bana bakan bu gençler, PB Bilişim adında bir şirket kurduklarını ve şirket bünyesinde bir de oyun stüdyosu bulunduğu söylediler. En büyük hayallerinin dünya standartlarında bir oyun geliştirmek olduğunu ve bunun için çalışmalara başladıklarını da belirttiler. Şu anda, bağımlılık yapıcı, birtakım Flash oyunları geliştirdiklerini de eklediler.

Geçen ay da belirttiğimiz üzere, oyun yapımının temellerini kavramadan ve büyük projelere soyunmadan önce bazı ufak adımların atılması gerekmekte. PB Bilişim'in Programlama Koordinatörü Ercan Baran ve Tasarım Koordinatörü Aykut Pehlivanoglu bu düsturu benimsemişler ve adımlarını daha sağlam atmaya karar vermişler. Biz de PB Bilişim'i ve şirketin projelerini takibe aldık.

PB Oyun hakkında> PB Oyun, 2007 yılında kurulmuş olan PB Bilişim İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri'nin oyun departmanı. Ercan ile Aykut yıllar önce, internet üzerinden bedava oynanabilen, bağımlılık yapıcı küçük oyunlara odaklanmışlar zira büyük oyun projelerine imza atmanın, öncelikle küçük oyunları başarıyla yapabilmekten geçtiğini



düşünüyorlar. Bu tip küçük oyunları yapmak onlara hem tecrübe, hem de uzun vadede maddi altyapı kazandırmış.

İlk oyun denemesi> Boğaz'ın Ruhu adını verdikleri oyun, PB Oyun'un ilk meyvesi. Oyunun konusu söyle; korumaya çalıştığınız gizemli kara kutuyu, paraşütçü düşmanlara kaptırmamanız gerekiyor. Bu amaç için savaşırken oyun süresince bize destek veren Bay Güclü'nün talimatlarını takip edip daha fazla puan kazanmanız da mümkün. Oynanış sistemi gayet basit olan oyun, aslında yeni başlayacak olan bir oyun serisinin ilk bölümü. Ercan ile Aykut, gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olduğu düşünülen GTA IV'ün raflardaki yerini aldığı bu günlerde, Boğaz'ın Ruhu'nun çok daha temel prensipler üzerine kurulu olduğunun elbette ki farkındalar ama GTA ayarında bir oyun yapabilmek için de merdivenin basamaklarını ağır ağır çıkmaları gerektiğini biliyorlar.

Boğaz'ın Ruhu, hepimize tanındık olan ve temeli Commodore 64'e kadar dayanan, ünlü "paraşütçüyü vurma oyunu"nun değişik bir yorumu. Oyunun başında, yavaş yavaş aşağıya düşen paraşütülerin düşme hızı, oyunun ilerleyen seviyelerinde artıyor ve ekrandaki tüm hedefleri yoll edebilmek için çok hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Bunun

yanında, Space tuşuna basarak özel gücünüzü kullanabiliyorsunuz. Kalan hak sayınız, denize düşman düşükçe azalıyor ve karşınıza çıkan kanlı kurukafa, zarar gördüğünüzü size haber veriyor. Yukardan gelen hak ve özel güç paketlerini ihmali etmemeniz gerekiyor. Ayrıca, bazı seviyelerde düşmana yardım eden kargo uçağını da seri atışlarla vurarak daha



faiz puan kazanabiliyorsunuz.

Ercan ile Aykut, Boğaz'ın Ruhu'nda, oyuncular arasındaki rekabet ortamını yaratmayı da unutmadılar. Oyun sonunda kazandığınız puan ile online skor tablosundaki yerinizi alabiliyorsunuz. Bu arada, daha önce bahsettiğim, oyunda yol gösteren karakter Bay Güçlü, firmanın gelecek oyunlarında da karşımıza çıkacak.



Oyunun yapım süreci > Programlanması sadece iki hafta süren Boğaz'ın Ruhu, Ercan ve Aykut'un oyunun yapım aşamasına karşılaştıkları zorluklar nedeniyle haftalar sonra yayınlanabilmiş. İlkeli, en çok karakter yaratma aşamasında zorlanmışlar. Nihayetinde ise Marvel, DC Comics gibi büyük firmaların yarattığı karakterleri inceleyip benzer çizim tekniklerini kullanarak ve bayrağımızdan aldıkları kırmızı - beyaz renklerin yanına Türk kimliğini yansıtınca türküazi da ekleyerek Bay Güçlü'yü yaratmışlardır. Ardından, uzun bir süre ses efektleri üzerinde çalışmışlar. Oyundaki ses efektlerini ve müziği yüzlerce denemeden sonra yaratmışlar. Oyunun test aşamasına da yapımı kadar önem verilmiş. Test aşamasında çıkan hatalar giderilmiştir; oyunun oynanılabilirliği ve akıcılığı artırılmış.

Bu aşamalardan sonra oyun yayına sokulmuş ve herkesin oynayabileceği bir şekilde internet ortamına aktarılmış; tanıtım ve reklam için bir Facebook uygulaması haline getirilmiştir.

Gelecek program > Bay Güçlü'nün maceralarının devamından önce PB Oyun, bir şans oyunu üzerinde çalışıyor. Bu yapım tamamlandıktan sonra, belki dünyanın en basit oyunları arasında yer alacak ama yapımcılar, oyunun son derece bağımlılık yapıcı olacağını söyleyecekler. Bu şans oyunu, Mayıs 2008 sayımızdaki Editörün Gizli Hayatı bölümümüzde sorduğumuz "İyi bir oyuncu doğuştan yetenekli olan mıdır, yoksa en çok pratik yapan mı?" sorusuna

yeni bir boyut getirerek cevap seçeneklerine "En iyi oyuncu en şanslı olandır" şıklını ekleyecektir.

En Şanslı Kim? adı verilen bu oyunda, Bul Karayı, Al Parayı oyundan olduğu gibi "dolu" olan şikki seçerek bir sonraki seviyeye geçeceksiniz. Bu şekilde oyunda ilerleyerek "dünyanın en şanslı insanı" unvanına kavuşacak ve sürpriz hediyeler kazanacaksınız. Oyunun en güzel yanı ise herhangi bir deneyim gerektirmemesi; mouse kullanmayı bilen herkes bu oyunu oynayabilecek. Yani, oyundaki en üst seviyeye beş yaşındaki bir çocuk da gelebilecek, 70 yaşında bilgisaya gönül vermiş bir büyüğümüz de. Oyunda kazanabileceğiniz ödüllerle gelince...

Aykut ile Ercan, oyun başarılı olduğu takdirde ödüllerin de bu başarıya paralel olarak daha büyük olacağını, hatta başarılı olan oyuncuların otomobil bile kazanabileceğini kulağımıza fısıldadılar. En Şanslı Kim, -en geç- Haziran ayının ortasında yayına girecek.

PB Oyun ile iletişime geçmek > PB Oyun'un amacı sadece kendi bünyesinde oyunlar üretmek değil; bu işi amatör olarak yapan fakat profesyonel kulvara geçiş yapamayan yapımcılara da destek olmak. Bu yüzden, gerek mali konularda, gerekse reklam / tanıtım işlerinde problem yaşayan amatör oyun yapımcılarını, PB Oyun ile irtibata geçmeye çağırıyoruz. Birlikte fikir geliştirebilir, oyuncuları birlikte yapabılır ve Türk oyun sektörünün gelişmesine katkıda bulunabilirsiniz. Son olarak ekleyelim: PB Oyun, birkaç sene içinde, bu işe gönül vermek isteyen gençlere ışık tutmak amacıyla yurt içinde eğitimler vermeye başlayacak.

Oyun Atölyesi'ne herkesi bekliyoruz:
atolye@level.com.tr



PB OYUN'UN YAPIMLARINDA KULLANILAN TEKNOLOJİLER

GÖRSEL

Adobe Flash CS3
Adobe Photoshop CS3
Adobe Illustrator CS3

PROGRAMLAMA

Actionscript 3.0
Xml
PHP

MÜZİK

Mac Garage Band

İLETİŞİM BİLGİLERİ

PB Bilişim
İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri
Hüseyin Onat Sokak 14 / 1 Aşağı Ayrancı
ANKARA
0312 467 40 70
www.pbbilisim.com

PB OYUN STÜDYOSU BİLİŞİM

12 Mart'ta, ODTU Ön Kuluçka Merkezi için yaptığım sunum sonrasında yanımı, oyun sevdalısı iki genç gelmişti. Heyecanlı gözlerle bana bakan bu gençler, PB Bilişim adında bir şirket kurduklarını ve şirket bünyesinde bir de oyun stüdyosu bulunduğu söylediler. En büyük hayallerinin dünya standartlarında bir oyun geliştirmek olduğunu ve bunun için çalışmalara başladıklarını da belirttiler. Şu anda, bağımlılık yapıcı, birtakım Flash oyunları geliştirdiklerini de eklediler.

Geçen ay da belirttiğimiz üzere, oyun yapımının temellerini kavramadan ve büyük projelere soyunmadan önce bazı ufak adımların atılması gerekmekte. PB Bilişim'in Programlama Koordinatörü Ercan Baran ve Tasarım Koordinatörü Aykut Pehlivanoğlu bu düsturu benimsemişler ve adımlarını daha sağlam atmaya karar vermişler. Biz de PB Bilişim'i ve şirketin projelerini takibe aldık.

PB Oyun hakkında> PB Oyun, 2007 yılında kurulmuş olan PB Bilişim İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri'nin oyun departmanı. Ercan ile Aykut yıllar önce, internet üzerinden bedava oynanabilen, bağımlılık yapıcı küçük oyunlara odaklanmışlar zira büyük oyun projelerine imza atmanın, öncelikle küçük oyunları başarıyla yapabilmekten geçtiğini



düşünüyorlar. Bu tip küçük oyunları yapmak onlara hem tecrübe, hem de uzun vadede maddi altyapı kazandırmış.

İlk oyun denemesi> Boğaz'ın Ruhu adını verdikleri oyun, PB Oyun'un ilk meyvesi. Oyunun konusu söyle; korumaya çalışığınız gizemli kara kutuyu, paraşütçü düşmanlara kaptırmamanız gerekiyor. Bu amaç için savaşırken oyun süresince bize destek veren Bay Güclü'nün talimatlarını takip edip daha fazla puan kazanmanız da mümkün. Oynanış sistemi gayet basit olan oyun, aslında yeni başlayacak olan bir oyun serisinin ilk bölümü. Ercan ile Aykut, gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olduğu düşünülen GTA IV'ün raflardaki yerini aldığı bu günlerde, Boğaz'ın Ruhu'nun çok daha temel prensipler üzerine kurulu olduğunun elbette ki farkındalar ama GTA ayarında bir oyun yapabilmek için de merdivenin basamaklarını ağır ağır çıkmaları gerektiğini biliyorlar.

Boğaz'ın Ruhu, hepimize tanındık olan ve temeli Commodore 64'e kadar dayanan, ünlü "paraşütçüyü vurma oyunu"nun değişik bir yorumu. Oyunun başında, yavaş yavaş aşağıya düşen paraşütülerin düşme hızı, oyunun ilerleyen seviyelerinde artıyor ve ekrandaki tüm hedefleri yoll edebilmek için çok hızlı hareket etmeniz gerekiyor. Bunun

yanında, Space tuşuna basarak özel gücünüzü kullanabiliyorsunuz. Kalan hak sayınız, denize düşman düşükçe azalıyor ve karşınıza çıkan kanlı kurukafa, zarar gördüğünüzü size haber veriyor. Yukardan gelen hak ve özel güç paketlerini ihmali etmemeniz gerekiyor. Ayrıca, bazı seviyelerde düşmana yardım eden kargo uçağını da seri atışlarla vurarak daha



faiz puan kazanabiliyorsunuz.

Ercan ile Aykut, Boğaz'ın Ruhu'nda, oyuncular arasındaki rekabet ortamını yaratmayı da unutmadılar. Oyun sonunda kazandığınız puan ile online skor tablosundaki yerinizi alabiliyorsunuz. Bu arada, daha önce bahsettiğim, oyunda yol gösteren karakter Bay Güçlü, firmanın gelecek oyunlarında da karşımıza çıkacak.



Oyunun yapım süreci > Programlanması sadece iki hafta süren Boğaz'ın Ruhu, Ercan ve Aykut'un oyunun yapım aşamasına karşılaştıkları zorluklar nedeniyle haftalar sonra yayınlanabilmiş. İlkeli, en çok karakter yaratma aşamasında zorlanmışlar. Nihayetinde ise Marvel, DC Comics gibi büyük firmaların yarattığı karakterleri inceleyip benzer çizim tekniklerini kullanarak ve bayrağımızdan aldıkları kırmızı - beyaz renklerin yanına Türk kimliğini yansıtınca türküazi da ekleyerek Bay Güçlü'yü yaratmışlardır. Ardından, uzun bir süre ses efektleri üzerinde çalışmışlar. Oyundaki ses efektlerini ve müziği yüzlerce denemeden sonra yaratmışlar. Oyunun test aşamasına da yapımı kadar önem verilmiş. Test aşamasında çıkan hatalar giderilmiştir; oyunun oynanılabilirliği ve akıcılığı artırılmış.

Bu aşamalardan sonra oyun yayına sokulmuş ve herkesin oynayabileceği bir şekilde internet ortamına aktarılmış; tanıtım ve reklam için bir Facebook uygulaması haline getirilmiştir.

Gelecek program > Bay Güçlü'nün maceralarının devamından önce PB Oyun, bir şans oyunu üzerinde çalışıyor. Bu yapım tamamlandıktan sonra, belki dünyanın en basit oyunları arasında yer alacak ama yapımcılar, oyunun son derece bağımlılık yapıcı olacağını söylüyorlar. Bu şans oyunu, Mayıs 2008 sayımızdaki Editörün Gizli Hayatı bölümümüzde sorduğumuz "İyi bir oyuncu doğuştan yetenekli olan mıdır, yoksa en çok pratik yapan mı?" sorusuna

yeni bir boyut getirerek cevap seçeneklerine "En iyi oyuncu en şanslı olandır" şıklını ekleyecektir.

En Şanslı Kim? adı verilen bu oyunda, Bul Karayı, Al Parayı oyundan olduğu gibi "dolu" olan şikki seçerek bir sonraki seviyeye geçeceksiniz. Bu şekilde oyunda ilerleyerek "dünyanın en şanslı insanı" unvanına kavuşacak ve sürpriz hediyeler kazanacaksınız. Oyunun en güzel yanı ise herhangi bir deneyim gerektirmemesi; mouse kullanmayı bilen herkes bu oyunu oynayabilecek. Yani, oyundaki en üst seviyeye beş yaşındaki bir çocuk da gelebilecek, 70 yaşında bilgisaya gönül vermiş bir büyüğümüz de. Oyunda kazanabileceğiniz ödüllerle gelince...

Aykut ile Ercan, oyun başarılı olduğu takdirde ödüllerin de bu başarıya paralel olarak daha büyük olacağını, hatta başarılı olan oyuncuların otomobil bile kazanabileceğini kulağımıza fısıldadılar. En Şanslı Kim, -en geç- Haziran ayının ortasında yayına girecek.

PB Oyun ile iletişime geçmek > PB Oyun'un amacı sadece kendi bünyesinde oyunlar üretmek değil; bu işi amatör olarak yapan fakat profesyonel kulvara geçiş yapamayan yapımcılara da destek olmak. Bu yüzden, gerek mali konularda, gerekse reklam / tanıtım işlerinde problem yaşayan amatör oyun yapımcılarını, PB Oyun ile irtibata geçmeye çağırıyoruz. Birlikte fikir geliştirebilir, oyuncuları birlikte yapabılır ve Türk oyun sektörünün gelişmesine katkıda bulunabilirsiniz. Son olarak ekleyelim: PB Oyun, birkaç sene içinde, bu işe gönül vermek isteyen gençlere ışık tutmak amacıyla yurt içinde eğitimler vermeye başlayacak.

Oyun Atölyesi'ne herkesi bekliyoruz:
atolye@level.com.tr



PB OYUN'UN YAPIMLARINDA KULLANILAN TEKNOLOJİLER

GÖRSEL

Adobe Flash CS3
Adobe Photoshop CS3
Adobe Illustrator CS3

PROGRAMLAMA

Actionscript 3.0
Xml
PHP

MÜZİK

Mac Garage Band

İLETİŞİM BİLGİLERİ

PB Bilişim
İnternet ve Danışmanlık Hizmetleri
Hüseyin Onat Sokak 14 / 1 Aşağı Ayrancı
ANKARA
0312 467 40 70
www.pbbilisim.com

GRAND THEFT AUTO SERİSİ

GTA serisi; Final Fantasy gibi 20. yaşını kutlayan antik bir seri değil. GTA oyunları; Doom ve Quake'in yaptığı gibi "poligon devrimleri"ne de imza atmıştır. Bunun yerine çizgisel oyunların ipliğiini pazara çıkarttı. Evet; GTA serisinin oyunculara sunduğu özgürlüğü gördükten sonra, diğer aksiyon oyunlarını tanımlayabilmek için farklı bir ifade bulmak gerekmisti...



YAPIM Rockstar North, Rockstar Leeds, Take2 Interactive

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, Psone, Gameboy Advance, PS2, Xbox, Xbox 360, PS3, PSP, DC

ÇIKIŞ TARİHİ 1998

Grand Theft Auto 3

Aşağıda Grand Theft Auto'nun adı, 1977 yılında seyirciyle buluşan aynı adlı kült bir filmden geliyor. Sayısız aracın ve binanın havaya uçtuğu; kaos içerisinde geçen yapım, geliştirici ekibin başındaki David Jones'a ve ekibin tümüne ilham verdi. Rockstar'ın yapımcı koltuğunda oturan İskoç dostlarımız, suç işlemeye meyilli olan bir karakteri canlandıracak, çeşitli dolapların döndüğü bir şehirde yolumuzu bulmaya çalıştığımız, orijinal bir proje tasarladılar. 1998 yılında ilk GTA oyunu piyasaya sürüldürken, serinin ulaşacağı noktayı yapımcılar daha tahmin edememişlerdi. Öte yandan, 70 milyon gibi etkileyici bir satış rakamına ulaşmış olan serinin bu başarısının ardından, şans faktöründen fazlasının yattığını söyleyebiliriz. (Yeterince etkilenmediyeniz, bu rakamın GTA IV piyasaya sürülmeden önce açıklanmış olduğunu belirtelim.) Ünlü Amerikan şehirlerine ve bu

şehirlerin çürümüşlüklerine gönderme yaparcasına, Liberty City (New York), San Andreas (Los Angeles) ve Vice City (Miami) adında üç şehir tasarlayarak işe başlıdalar. Üzerine istediğiniz gibi çalıp kullanabileceğiniz- spor arabalarдан, tırlara kadar uzanan geniş bir araç yelpazesini oyuna ekletiler. Ardından bu araçlara radyo kanalları eklendi; bir spor arabaya bindığınız zaman teknolojilerin yayınıldığı kanalı açık bulurken, bir pick up'a atladığınızda sizi country tarzında müzikler çalan bir kanal karşılıyordu. Arabaları durdurabiliyor ve tek tuşla şoförü nazikçe (!) araçtan indirerek direksiyon başına geçebiliyordunuz.

İlk GTA, zaman zaman absürtleşen bir mizah anlayışına sahipti. Yapımcılar bu konuda ne kadar ciddi (!) oluklarını göstermek adına, oyuna istediğiniz zaman gezip yellenebileceğiniz bir tuş eklediler. Görsel açıdan zamanının oldukça gerisinde kalan ve kameralının kuşbakışı perspektifte sabitlendiği; içinde Amiga 500'den fırlamış gibi duran insanıkların dolaştığı şehirlerde çeşitli suçlar işleyebildiğiniz GTA'nın asıl büyüsü sunduğu özgürlükte saklıydı. Yıllarca talihsiz kamyonlar misali, A noktasından B noktasına hareket etmek zorunda bırakılan biz oyuncular, GTA'da yapabileceklerimi gördükten sonra içimizdeki canavarı serbest bırakmıştık. Uzun bir süre senaryoyu boşvererek, elimde bir roket atalarla kavşağın ortasında durup araçları havaya uçurduğum; bulabildiğim en hızlı arabayı kaldırında "birim zamanda X yaya ezmeye" rekorları kırmaya çalıştım ve tüm bunların ardından sanki hiçbir şey olmamışcasına bir taksiye binerek sakin sakin görev yapmaya devam ettiğimi anımsıyorum.

1999 yılında oyuncularla buluşan GTA2, ilk oyuncunun görsel açıdan bir parça makyajlanmış ve "reputation" sistemi eklenmiş halinden fazlasını sunmuyordu. Farklı suç örgütlerinin kendilerine özel görevleri oyuna eklenmişti. Israla aynı örgütün görevlerini yaptığınız zaman, diğerleriyle aranız bozulma başlıyordu.

GTA2 ile yarıda adım atan seri, üçüncü oyuna birlikte efsanevi sıçrayışını gerçekleştirecekti. 2001 yılında piyasaya çıkan GTA3, seriyi üçüncü boyuta taşımaktan çok daha fazlasını yapıyor, GTA serisinin ruhunu korurken, çok daha büyük ve canlı bir dünyaya adım atmamıza imkan veri-

yor. Liberty City, GTA3 için baştan yaratıldı. Oyun, gece-gündüz döngüsü ile boş zamanlarınızda ziyaret edebileceğiniz bir stadum ve gazino ekledi. İtfaiye aracı ve ambulans gibi araçların direksiyonuna gecerek kurtarma görevlerini yapılabilmeyi olanak tanıdı. Hatta bir polis aracını kullanarak, suçluların peşine de düşebiliyordunuz. GTA3 ile birlikte seri, ileri sarılan kasetlerde duyabileceğiniz anlamsız ciyakkalmardan, gerçek seslendirmelere terfi etti. Michael Madsen, Joe Pantoliano ve Kyle MacLachlan gibi ünlüler, seslendirmeler için mikrofonun başına geçtiler.

2002 yılında piyasaya sürülen GTA: Vice City, GTA3'ü bir klasiğe çeviren oynamış öğrencileri daha ileri bir noktaya taşıyordu. Tommy Vercetti ile motosikletleri, sürat teknelerini ve hatta taarruz helikopterlerini dahi kullanabiliyordunuz. Oyun, ziyaret edebileceğiniz -ve hatta soyabileceğiniz- pek çok iç mekan ekledi. Vice City'deki meşhur "Kill All Haitians" görevi ise, seride uzun süredir dış bilen "oyun-sevmez" çevrelerin patlama noktası oldu. Çeşitli sivil toplum örgütlerini tarafından firma aleyhine açılan ve oldukça uzun süren davalar, oyunun birkaç ülkede yasaklanmasıyla sonuçlanacaktı.

2004'te konsollarımıza ve -oldukça gecikmeli olarak- PC'lerimize konuk olan San Andreas'ın "Daha ne yapılabilir ki?" sorusuna karşılık onlarca yaratıcı yanıt vardı. CJ'in, eski güç ve itibar kazanabilmek için pek çok suç örgütü için çeşitli görevleri tamamlaması gerekiyordu. Seslendirmelerde ise Samuel L. Jackson ve James Woods gibi ünlüler görev aldılar. Onlarca mini oyuncunun ve keşfedilecek gizemin yanında, oyuna, karakterinizin görünüşünü ve özelliklerini değiştirmenize imkan veren RPG öğeleri ekledi. Öte yandan, efsanevi "Hot Coffee" modu yüzünden yapımcıların başı çok ağrıyacaktı.

Grand Theft Auto





Barış Kuyucu

Nebil Evren

Doruk

"Önler benim tanımlı spor televizyoncuğumun "aydınlatıcı yüzleri"... İşni iyi yapan iki özel insanın varlığı, sporla ilgiliensin ya da ilgilemesin, bu ülkede yaşayan herkesi mutlu etmeli, umutlandırmalı, güümsetmeli... Teşekkürler Barış Kuyucu, teşekkürler Nebil Evren. İyi ki varsınız. Yolunuz açık olsun. Dostça..."

(O gün, 22 Mart Perşembe günü, yaşları birbirine yakın olan dört adam; Doruk, Korcan, Barış Kuyucu ve Nebil Evren, hiç çalışmaksızın, günlerce konuşabilecekmiş gibi sohbet etti.) ☺

FOTOGRAFLAR KORCAN MEYDAN

KÜLTÜR & SANAT / RÖPORTAJ

⇒ Doruk Akyıldız: Televizyon sektöründe girişiminizden, bewayz camda sporseverlerle tanışmanızda kadař uzaňan sürecin öyküsünü sizlere kısaca dinleyerek başałım...

Nebil Evren: Mesleğe 1996 yılında, Kanal D'de stajyer olarak başladım. Daha sonra, bu kanalda uzunca bir dönemde Galatasaray muhabiriği deneyimimi oldu. 2001 yılında itibaren spor haberlerini sunmaya başladım. 2002'de ilk program deneyimi - 2002 Dünya Kupası programının sunuculuğunu - yapdım. 2003 yılının Mayıs ayında ise bir birleşme yasandı; Kanal D ile CNN Türk, spor servislerini birleştirdiler. Ben de bu oluşumun içerisinde 2003 yılının Mayıs ayında 2004 yılının Eylül ayına kadar Doğan Haber Ajansı muhabiliği görevini yinele getirdim. 2004 yılının Eylül ayında geldiğinde ise CNN Türk spor servisinde Müdür Yardımcısı olarak göreve başladım ve aynı zamanda sunucu olarak CNN Türk ekranlarına çakmağa başladım. Şu anda ise Pazar günleri, Futbolmania ve Formül 1 yarışlarının olduğu hafta sonlarında Pit-Stop adlı programın sunucusuluğunu yapıyorum.

Bařis Kayucu: Ben Radyo & Televizyon - Sinema bölümünü

asistan olarak verdim. Ayrıca, kısa bir radyo deneyimin de oldum. Alem FM'de haber departmanında staj yapan şansı da buldum ama aklimda bir köşesinde hep televizyon vardı. 1996 yılında, kısa süreligine Star TV'de stajyerlik yaptim. Ardından, bir reklam filminin çekimleri için şehir de dasırixken, te-sadif eseri, kaldığımız bir otelden NTV'nin kuruluş konusunda birine tankılık ettim. Kanalın yayincılık anlayışı ve konsepti hakkında fikir sahibi olmadan sonra "Ne güzel, ne harika bir kanal" diye düşündüm ve bu kanalda çalışmaya hayal ettim. Derken, bir - iki gün sonra, NTV'nin o günlerdeki Spos Servisi Müdürü Yardımcısı, bugünün ise aynı servisin müdürü olan Fuat Akdağı beni aradı ve "Barış, bizim kanala gelir misin?" diye sordu. Ben de dede havalara ugak bu tekliyi kabul ettim. Sonrasında, kuruluşundan itibaren 2,5 yıl boyunca NTV'de çalıştım. Peş sıra, 1999 yılında ATV'den bir teklif aldım ve ATV'ye geçtim. ATV gibi çok izlenen bir kanalda, Ali Kirca gibi deneyimli bir habercinin haber bütçeninin ardından spor haberlerini summak, benim için önemli bir tecrübeymi. Bu kanalda sekiz ay çalıştıkları sonra "haber kanalı"şız yapama-

"Saat sabahı karşı üç - dört... Ben telefon ediyorum "Alo, Güntü n'aaber? N'apayıyorum?" diyorum; Güntekin'den cevap geliyor: "Ne yapayıym; oynuyorum abii" Beş dakika geçiyor; bir telefon, Barış arıyor "Nebil n'aaber, na-sıl giđiyorum?" diyor, ben "Ne yapayıym; oynuyorum" diye cevap veriyorum."

- Nebil Evren

yacığımi fark ettim. Haber kanallarında çalışmak hem stres, hem koşuşturma, hem heyecan, hem zevk anımdında diğer kanallarda çalışmaktan çok farklıdır. Ben de bu tip bir tempola çalıştığımız insanlar da olabildiğince çubuk bir şekilde okulu ve işi aynı anda sürdürebileceğim bir fırsatı yaratmamı tavyise ediyordardı. Ben de bir belgesel yapım şirketi içinde; kameralı, prodüksiyonculuk ve yönetmen yadımlılığı yaparak bu işe başladım. Yine bu dönemde bir çok belgeseli ve bir takım reklam filmlerinde kimi zaman stajyer, kimi zaman da

yürüttüyorum. Ama benim adıma, iş hayatına dair her şey, bir haber kanalı ile bütünleşince güzelleşti.

DA: Kimilerine göre "çögümüzün aynusu," kimilerine göre ise "dünyanın en güzeli oyunu" olan futbolun güncel tarafını konuşalım isterseniz. Önümüzde bir Avrupa Şampiyonası var. Azi geçen organizasyonda, Türk milli takımı'nın şansını nasıl değerlendireyorsunuz? 1992 yılında Danimarka - 2004 yılında ise Yunanistan milli takımlarının yakaladığı başarıının bir benzerini yakalamak Türkiye adına mümkün mü?

NE: Milli takımın Avrupa Şampiyonası eleme grubundan çıkışması benim adıma sürpriz olmadı ancak müsabakalar boyunca oynanan futbolun şok tatminkar olmadığını da dile getirmeye ihtiyaci hissediyorum. Şampiyonaya gelince... Basit bir hesaplama yapınabilirim: Portekiz, Çek Cumhuriyeti ve İsviçre... Portekiz'i bir yana bırakırsak; Türkiye'nin, İsviçre ve Çek Cumhuriyeti maçlarından dört puan çıkarması sürpriz olmaz. Öte yandan, takımımızın, gereklili olan dört puanı bu iki takım dan alamamasının da şansı olsa oynamayaceği fikrine dayanık içinde bulunduğumuz grupta güçlerin birbirlerine çok yakın olduğunu düşünüyorum. Günümüzde hep, 2000 ve 2002 yıllardaki büyük turnuvalarda başıralı olmuş olan futbolcu - jenerasyonu ile bugünkü jenerasyon karşılaşmaktadır. Ne var ki orta bir gerçek var: Bu jenerasyon, o jenerasyon değil ve söz ettirmiş kıyaslamadan yapılmış hem o jenerasyon, hem de yeni jenerasyon için yersiz. Açıkça ifade etmek gerekirse; 2000 ve 2002 yıllarında büyük başarılar kazanmış olan kadro kadar güçlü bir kadroya sahip değiliz şu anda. Şu anki kadromuzun orta salasının oldukça kuvvetli olduğunu, defansını ise "yumuşak karımız" olduğunu düşünüyorum. Slovakya ile yapılan hazırlık maçında gördüğümüz gibi, özellikle defansımız, topu oyna sokarken büyük zaflar yapıyor ve bu zaaflardan kaynaklanan hatalar, Avrupa Şampiyonası gibi büyük turnuvalarda, rakipler tarafından cezalandırılıyor. Eğer hataları en azı indirebilirsek gruptan çıkış adımızı çeyrek finale yazdırabiliriz.

DA: Peki ya seyrek finalden ötesi... Hayal mi?

NE: Sonrası için sən söyleyebilirim: Eğer gruptan çıkışa karşımıza çıkacak olan takımlar - yüksək iktimalle - Almanya veya Hırvatistan milli takımların biri olacak. Gerçekçi olmak gerekirse, bence, Türkiye bu iki takım da eleyebilecek güçte değil. One yandan, verdığınız 92'üncü Danimarka'nın şampiyonluğu öneminden dolayı gibi, bu tip turnuvalarda elemasına turlanı sadecə bir 90 dakika üzerinden onanlığı için ne olacağının kimse kestiremiyor. Belki klişé olacak takat futbolun güzelliği de bu şe. Futbol, güzellsizin güclüyü yeme ihtimalinin en yüksek olduğu spor olduğunu için en sevilen spor. Dedığım gibi, milli takımlarımız Almanya ve Hırvatistan milli takımlarından herhangi birini elene şansı oldukça az. Zaten çeyrek finale kalmasında, Türkiye'nin turnuvalı misyonunu yerine getireceği kanaatindeyim. Eğer bu seviyeye gelinebilirse milli takımımız büyük bir özgürven ve deneyim kazanmış olur. İllendeki büyük turnuvalara büyük umutlarla bakmamızın çin ortada bir nedен kalmaz.

BK: Ben grup maçlarında umut verici bir tablo görmüyordum. Bu umutsuzluğun şu an devam eden kamp dönemi nedeniyle etmeye başlayıcaya dek devam etti. Yakaşık İki Hafta önce, İstanbul'da (Röportaj) 22 Mart Perşembe günü gerçekleştirildi. - Donru Portekiz Milli Takımı teknik direktörü Felipe Scollari ile Fatih Terim'in bir zirvesi / konferansı vardı. Bir Portekiz lig gazeteci söz aldı ve Scollari'ye "Türkiye her zaman iddiyalı bir takımdır ama Türk Milli Takımı'nın kampından geliyorum ve sümksü keneftemmiş bir takım gördüm. Euro 2004 öncesindeki Portekiz milli takımını hatırlatan bir havaya sahip打得. Türkiyeyle zor bir mac oynayacağınız düşünüyorum musunuz?" şeklinde bir soru yöneltti. Felipe Scollari de bu soruya "Türkiye'ye karşı oynanan her maç zordur." şeklinde bir karşılık verdi. Ben bu restin çok önemli olduğunu düşünenin. Ben bu resim, Euro 2008'e nasıl yansıyacak... Eşleme grubu maçlarını dönerce olursak... Futbol mestlığım





BK: Cocukluk yıllarından bu yana Almanya'ya sempatim vardır ama toplum olarak -genelde- güstsüz ve zayıf olana yakınlık duyduğumuzdan nispeten güstsüz takımın da desteklemişliğim var. Şimdilerdeki takımın 'Almanya güçlü bir takım mı? Bu nasıl güstsüz olana sempat duymak?' (gülüşmeler) Style ile etmeye çalışıyorum: Maç esnasında tuttugum takım konusunda deştişkenlik gösteririm. Örneğin, Almanya - Fransa maçında, macro Almanya'yı tutarken başlayıp 90 dakikayı Fransa'yı tutarak bitirebileşim. (Bu cevap kısa süreli bir gülme kırmasına yol açtı. Bu arada, her röportajda olduğu gibi Korcan da yanındaydı, fotoğraf çekmek ve sohbeti renklendirmek için.) - Doruk) Eduardo Galeano'nun müthiş kitabından bir alıntı yapınam gereksizse... "Ben basit, iyi bir futbol dilencisiyim. Elimde şapkam, dünyanın dört bir yanını geziyor ve stadımlarda yalvarıyorum, 'Tanrı razası için güzel bir maç, lütfen' diye. Güzel bir oyun izlediğim zaman da hangi takım ya da hangi ülke olduğunu bilmeksızın bu mucize için ona şükranlaum sunuyorum" Bu sözler bir anlamda benim de futbola olan bakış acınızı tasviriyor. Bu eşsiz anlatımın yola çkarak.. Günümüzdeki Jürgen Klinsmann'ın yarattığı Almanyayı Milli Takımı'ni seyretmekten kim zevk almaz? O savaşıçı ve yırtıcı takımı... Hollandalı Rinus Michels'in futbollilleri turine kazandığı "topal futbold" anlayışının gereklerini laylıkla yine getireni müthiş bir takım Almanya. Bu benzetmeyi Hollanda'de değil, Bu ülkelerin milli takımları gibi bir şampiyona tarİhüm / kültürümüz maalesef yok.

NE: Fikirlerim Barışnaklara paralellik gösteriyor. Ama belki Kadroya İlgilı bir eleştiri getirebilir: Üçüncü kaleci konusunda endişelerim var. Volkan'ın ve Rüştünün sakatlık problemleri beni düşündürüyor. Oyun sistemine gelince... Tahminimce 4-2-3-1'e benzer bir sistemle oynayacağz. Hatta Fatih Hoca'nın sahaya çıkartacağı 11 kafamda hazır...

DA: *Aktifzadaki 11'i öğrenebilim miyiz?*

NE: Kaleci: Rüştü / Volkan, Defans: Hakan Balta, Servet Çetin, Gökhən Zan, Gökhən Gönül (Gökhən Gönül'ün iyileştiğini่าวsaidığını belirtti -Doruk) Orta Saha: Emre Beşözülü, Mehmet Aurelio, Tuncay Şanlı, Gökdeniz Karadeniz, Yıldıray Baştürk, Santrfor: Nihat Kahveci. Emre ile Mehmet çift önbİero, Tuncay solda, Gökdeniz sağda, Yıldıray ise forvetin arkasında... Yıldıray oynamazsa Emre forvetin arkasına geçebilir ve Emre'in yerine Hamit görev alabilir. Belki kehanet gibi olacak ama birkaç değişiklik dışında sahaya bu kadronun ıckacığını düşüneniyorum.

DA: *Türk milli takımı dışında sempati duydığınız milli takımların isimlerini öğrenebilir miyim? Ek olarak, dünya futbolunu yakından takip eden ve iyi bilen isimler olarak turnuvada öne çıkacağım düşündüğünüz yıldız adayları var mı?*

BK: Sorunun ilk kısmına bu cevabı vermekle yetiniceğim. İkinci kısmı gelecek olursak.. Açıklanan aday kadroya baktığım zaman sunu görüyorum: Biz sunularımızı bilerek oyuna çağracız. Bir anamda 'Vatan yahut silistre' ya da 'ilk hedefimiz Ardeniz'dir' gibi bir mantıkla oyнanmayaçağımızı, dolayısıyla ayaklarımızın yere bastırıñ bir gazeteçi, bir sporsever ve bir futbolsever olarak söyleyebilirim. Ynelyiorum, biz haddimizi bilerék oynayacağız ve haddimini bilerék sahaya gitmek başsunının ilk, yanı sıra en önemlididir. Başarı gelir ya da gelmez, önemli olan limitlerinizin farkı Hoca gibi deneyimli bir teknik direktör ile turnuvaya takıtabilirseki başlıyor oluruz. Aksi hâlde hiç sansızınlı olmayacağına söyleyebilirim. Ne kadar yetenekli bir kadroya sahip olursanız olun, istesiniz 11 adet super yıldızı sahip olun, eğer takımı olmayı başaramamışsanız bu tip turnuvalarada hayal kırıklığı yaşamanız kaçınılmazdır. Yerinden Avrupa Şampiyonası konusuna dönecek olursak... Ben de Nebil gibi gerçekçi bakıyorum; şeyley finale gitmek istemiz, bir baştan sayılmalıdır. Sonrası işte... Futbol bu; neden olmasın? Ancak realist olmaka fayda var.

DA: *Aktifzadaki 11'i öğrenebilim miyiz?*

NE: Reportaj okuyanlar "İkisi de aynı cevapları vermişler" diyecekler ama tandem oynamak tam da bu i ştel (Yine kahkahası... "Tandem" konusuna gelince... CNN Türk Spor Servisi Müdür Yardımcılığı görevini paylaşıyorlardı. Bunu dışında birbirleriyle çok iyi anlaştıklarını röportaj boyunca dile getirdiler. Kendilerini Popescu - Bülent Korkmaz ya da Uche - Hogg ikiliğine benzettiyorlar. - Doruk) Ben de Euro 2008'ini taşıyacı kanaatindaydım.

DA: *Milli Takımlar Teknik Direktörlüğü görevini, tüm zamanların en kariyerli Türk hocası olan Fatih Terim yapıyor. Terim'in açıkladığı aday kadroya sağırlan veya spekulasyonlar yapıldı. Sizler için kadroya sağırlan veya sağılmayan sürü priz isimler oldu mu? Kadro yapısı ve dolayısıyla oynacağımız futbolun özellikleleri hakkında öngörünüz nedir?*

BK: Söyle bir cevap vereceğim bu soruya: Ben Fatih Terim olmadığım ve Milli Takımlar Teknik Direktörü Fatih Terim olduğum için en doğru karar o verii. Tüm dünyada aday kadrolar hakkında spekulasyonlar yapılıyor. Bu turnuva öncesiinde İspanya basınındaki 'Neden Raul yok' ve Fransa basınındaki "Neden Trezeguet yok" sesleri, verilebilecek ömeklerden birkaç. Bu soruya cevap vermem için beni Milli Takımlar Teknik Direktörlüğüne getirmeniz gereklidir (gülüşmeler). Bu soruyu bir sporsever / futbolsever olarak sordugunuza eminim fakat

damga vuracağı bir turnuva olarak görmüyorum. Evet... Büyüklük turnuvalardaki takımları hiçbir zaman dejşmemiştir: Almanya. En kötü günlerinde de, en iyi günlerinde de onların destekli olmuşum. Almanya turuma hikayem şöyledir: Babam ve babamın jenerasyonu istisnasız Brezilya'cıdır. O mesහur Pele'li, Didil'i, Sokrates'li kadroyu izledikleri için... İtalya ya 90' baştan sona izlediğim ve net olarak hatırlayabildiğim ilk büyük futbol organizasyonudur....

Korcan Meydan: Almanya kazanmıştır o Dünya Kupa'sını...

NE: Evet... O turnuvada babamın Brezilya sevdası evde bir rekabet havası yaratmıştı ve babama inat: Almanya'yı tutmuşturum. İki kişi de turnusun. Daha doğrusu tam zamanında tutmaya başlamışım çünkü Korcan'ın dediği gibi turnuveyi Almanya Milli Takımı kazanmıştır. Babam içnse tam bir hayal kırıklığıydı. Brezilya'yı turan birinin Almanya'nn fizik kapasiteye dayalı olan hırçın futbolunu ne kadar sevebileceğini tahmin edin.

DA: Size futbol hakkında sohbet etmek çok keyifli ancak oyunlardan bahsetmenin vakit geldi sanırım. Aranızda Pro Evolution Soccer'da rekabetinden başyalım diliyorsunuz... (Bu sorudan sonra oyun dünyasıyla ilgili bir soru yöneltmemeye gerek yoktur ve oyuncularla ilgili hafızalarına yer etmiş olan tüm anıları, maceraları, anekdotları kendilerine özyeşte getirip paylaşmayı anlatmaya başlıyorlar. Söz Barış Kayucu ve Nebil Eren'de... - Doruk)

NE: Aramızdaki rekabet 100 yılı aşkın bir süredir devam ediyor (gülüşmeler). Şaka bir yan'a, doğruluğu söylemek gereklisi, aramızda PES konusunda gerçek bir rekabet ortamından söz etmek malesef mümkün olmadı. Kanalda aynı görevi üstlendiğimizden dolayı, iş gereği, Barış yurt dışındayken ben buradaydım, ben yokken o burada, o izinliyken ben çalışıyorum, ben izinliyken o çalışıyor vesaire...

BK: Nebil'in söylediği gibi iş konusunda birbirimizi tanamamız gerektiği için PES'te gerçek anlaında bir rekabet ortamı yaratma fırsatımız olmadı. En fazla birlikte vakit geçirdiğimiz mekan burası (CNN Türk Spor Servisi Departmanı - Doruk), Burada da gün boyu PES oynarsak kanaldan kovulma gibi bir ihtiyat doğabili. İşte bu nedenlerle çok fazla...

⇒ Karşı karşıya gelemediğim. Ama bir dönem oynamamı fırsatım olmamıştı. O zamanlarda, benim düşüş döneminde rakibimin yükseliş dönemi senkronizasyon arz edinde netice admına peki sevindirici olmamıştı. Açıktı, ben PES'te bana karşı bir üstünlüğü var. Ayrıca şunu da belirtmeliyim: Ben Pro Evolution serisini ilk versiyonundan beri takip ediyorum. Tabii caizse bu oyunun bir manşayıym. Çok az şey için bu tamamilenin kulanılmam. Bu oyunla anamda güçlü ve duygusal bir başlangıç var. Oyun dünyasında geçmiş doğru bir yolculukça çıkmamız gereklidir... Benim için her şey "atarı" ile başlıdı. Sonra hayal etmeye başladık; oyunların içerişleriyle ya da grafikleriyle ilgili hayallerimiz vardı. PES'teki rekabet konusunu pek doğrulanık istemiyorum; isterseniz bu konuya sonra girelim... **NE:** Bence geçmişten bugüne konuşmak daha keyifli. Böyle devam edelim derim.

DA: Bence de...

BK: Peki o halde, nerede kalmıştık... Dediğim gibi, oyun dünsayıyla tanışınan babamın aldığı Atany ile olmuştu. Nebil'e yapmıştım sohbetlerde, gencmiş yillarda oyunları ligli kurduğumuz hayalliden bahsederek. Öğünegin, Nébile: "Gol attıktan sonra futbolcuların yumruklarını sıkarak tribünlere doğru koştuklarını hala eder miydin?" diye sorardım; o da bana "Ben futbolcuların hakeme itiraz ettiklerini düşündüm" diye karışılık verdi. Bu ve buna benzer bir duru dıyalog yaşandıktan sonra. Atarımdan sonra Commodore 64 geldi. Emlyn Hughes Soccer'da joystickle yaptığına atıtmıştım. Uzun mesafeli goleri unutamam; çok keyifliydi. Bir de, bir arkadaşım varlığıyla tanıştıdım MicroProse Soccer vardı...

NE: Ben MicroProse Soccer'da eğer hava yağmurluysa futbolcunun çift daldıktan sonra pervane gibi içinde kaymasına hasta olurdum. (Röportajın desifresini yaparken güllüslerimiz birbir an oturdugum yerden ziplamama neden oldu. Nebil Evinin adı geçen oyuna dair hatırlattığı bu detayın ardından, hep birlikte gök gürültüsünü andiran kahkalar atmışız. Öte yandan, Commodore 64'de MicroProse Soccer oynama fırsatı yakalamamış olan genç arkadaşları, bu ayıntıya neden bu kadar gülüp gümümüzi anlatmanın pek mümkünün

olduğuunu sanıyorum; keşke onlar da bu oyunu oynama fırsatı yakalayabilmiş olsalardı. - Doruk) (Katılıyorum. Bu arada, yazış okurken eski futbol oyunlarının ismi geçince ben de hareketlendim; yeminde duramam oldum. Emlyn Hughes Soccer, MicroProse Soccer, Kick-Off, Sensible Soccer... Bular unutulmaz. - Fırat)

BK: Sonra Commodore'den Amiga 500'e geçiş yapan Emlyn Hughes Soccer'in Amiga versiyonu... (Bunu bellilemiyordum; Emlyn'in Amiga versiyonu çok yaygınlaşmadı çünkü. Bu arada, orta sahayı geçince aşağıdan üçüncü ya da dördüncü çizgiden aşırma varsa kesin gol olurdu. Doruk'a az gol attadım öyle... - Fırat) Oyunda bir doluvenilik vardı. Mesela, Commodore versiyonunda olmayan çubuklu formalar vardı. Ayrıca takımların formalarını değiştirebiliyorduk. San-laciwert, sarı - kirmizi, siyah - beyaz, bordo - mavi, çubuklu formaları ayarla, takımların isimlerini değiştirir ve saatlerce dört büyüklerle maçlar yaparoluk. (Büyük bir heyeçanla anlıyorum. - Doruk)

DA: Futbolduların isimlerini teker teker değiştirdi miydiniz?

NE: Keshıklık... O yillarda Çem adında bir komşumuz var. Halen görüşürüyor kendisiyle. Bu vesileyle onu da aῆmis̄ olduk. Emlyn Hughes Soccer'ı onla oynardık. Oyunu a ēar açmaz var olan sekiz takımın tüm futbolcularının isimlerini teker teker değiştirdi, orijinal oyunluyaya dört büyüklerde ve o dönemin birkaç popüler takımında oynayan futbolcuların isimlerini yazardı. O yillarda 'Save' ile tanışmadığımızdan bu işlemeleri oyunu her açışımızda tekrarlardık. Bu kadardı kalıcıydı; aynı zamanda, bir kağıda goleri kimin attığını, asistlerini kimin yaptığını yazıp istatistik tutardık (gülümsümler).

BK: Gaziantep Anadolu Lisesi'nden bir arkadaşım vardı. Cengiz Konukoğu... Ben de onu aῆmis̄ oluyor; kulakları çılgınlıksın. Onla rekabet halindeydim. Deli gibi... Commodore'da, MicroProse Soccer'daki şampiyonluk yarış, denken Amiga'ya geçişimi ve Emlyn Hughes Soccer'daki kapşamlarımı, yanısıra biraz önce konuşuyordum... Sonra bir gün Cengiz geldi ve dedi ki "Barsı bir oyun daha var, biliyor musun?" Meraklı

"Hangi oyun?" diye sordum ve Kick-Off yıllarımız başlandı.

Seneler sonra, NTV'de eşlikten Mehmet Demirkol yanına yakastrı ve "Barsı, bu aralar ne oynuyorsun?" diye sordu. Ben "FIFA" yanıtını verince; "FIFA güzel oyun ama yeni bir Japon oyunu var; adı 'Winning Eleven'... Bambaşa bir oyuncu istersen bir dene dedi." Gerçekten FIFA'dan da hâlâ mı iyisi?" diye sordum çünkü -heyeçanla- hep daha iyisini beklemiştim. FFA'cılar kızacaklar, biliyorum ama ben FIFA serisinden ne Commodore 64'deki MicroProse'tan ne de Amiga 500'deki Emlyn Hughes Soccer'dan aldığımı tadi aldim.

NE: Bir oyunu unutturuk yalnız; oyunun ismini anmadan bu sohbeti gerçekten gerçekten ayıp ettim olunur. Sensible Soccer. Bu ihtimal için özü diliyor ve bli kez daha kendisini saygıyla anıyoruz. (Hepimiz Sensible Soccer karşılaşısında saygıyla eğiliyoruz. - Doruk) (Diyecek bir şey yok. - Fırat)

BK: Sensible gerçekten harikaydı. PES'konusuna geri döncek olursak... Mehmet Demirkol "Şu oyunu bir dene" dediğim tavaşine uydu ve bir deneme yapım o yillarda. İşte deneyiş o deneyi... O gün büyüğündür PES serisinin fanatlığıym. (Oyunun ilk versiyonunun CD'sini gösterterek) Benim içim bu CD'nin yeri çok farklı. Bu CD çalışma odamda durur ve ara sıra göz göze geliriz kendisileyi, birbirimiz göz kırpanız. Ardından ben moraleşip çalışmaya devam ederim. Ben ilk defa bu oyunda Abdülhâtin (eski efsane milli oyuncu / sol açık) keline gördüm. Türk Milli Takımı'nın formasının detaylarını da... Anarak asıl önemlisi neyin göründüğünü, biliyor musunuz? Bu oyuncu bir futbol oyuncu değil, futbol simülasyonu olduğunu... Bana yaşattıkları için Konamî'ye teşekkür ederim. Gerçekten kuşursuz bir oyuncu... (Xbox 360'daki PES6'yi siddetle tavaş ediyor ve 'Siz hepiniz, ben tek' demek istiyorum. Sevgiler... - Fırat)

NE: Bizler spor servislerinde çalıştığımız için yalnızca bir gün ve hafta içi izin yemiyoruz. Ben o izin günlerinde mutlaka PES oynarım. Bir de hep Roma'yı alırmı. Bir dönem Roma'nın kadrosu eksiksizdi. Batistuta, Candela, Cafú, Emerson... İste o kadronun var olduğu dönemde herkesi yeniyordum. Son olağanüstü turu atlardı. ☺

yllarda România'nın kadrosu biraz zayıfladı ama hiçbir zaman takımımlı dejektirmeyi düşünmemişti. Ancak Totti de giderse ne yaparım, bilmiyorum. (Yine güldü. - Doruk)

BK: Eyrah, bir hata dâha yapılıcak. Hem de büyük bir hata...

NE: Sensible'ın ardından Championship Manager'dan da binlerce kez özür diliyor ve bir sayısızlık yapıysak biz affetmemesi istiyoruz. Ellerinden speriz... Bu arada, sadece futbol oyunu değil ucak simulasyonu da oynuyorum. Metal Gear türü oyular da... Bu vesileyle Metal Gear ile ilgili bir anı sizlerle paylaşım: Kanal D'de çalıştığımız yollar... Metal Gear'e sarmış vaziyetteyiz. Hatta geceen her saatı birlbirimizi rıhatatacak, biliyorum ama ben FIFA serisinden ne Commodore 64'deki MicroProse'tan ne de Amiga 500'deki Emlyn Hughes Soccer'dan aldığımı tadi aldim.

NE: Bir vesileyle Metal Gear ile ilgili bir anı sizlerle paylaşım: Kanal D'de çalıştığımız yollar... Metal Gear'e sarmış vaziyetteyiz. Hatta geceen her saatı birlbirimizi rıhatatacak, biliyorum ama ben FIFA serisinden ne Commodore 64'deki MicroProse'tan ne de Amiga 500'deki Emlyn Hughes Soccer'dan aldığımı tadi aldim.



Geçen ayın anime yağmuru, yerini güneşli ve kuru bir havaya bıraktı; bir tane bile yeni anime, yayına girmeden. Ama sorun değil; nasıl olsa geçen aydan kalan 10'un üzerinde anime var ve hepsi de izlenmeyi bekliyor. Yine de Mayıs listesinin bomboş olduğunu görmek

insanı buruklaştırtıyor.

Bu ay GTA IV oynamaktan anime izlemeye pek vakit bulamadım. Her boş vaktim GTA IV'e adadım ve sonunda adımı Nico Bellic olarak değiştirdim. (Aynı şeyi, onlarca Naruto bölümünü izledikten sonra da yaşamıştım;

Lost'ta da aynısı olmuştu. Sanırım sorunlu-yum.)

Kısacası bu ay, eski animelerle idare edecek ama gelecek aydan itibaren işler tekrar rayına oturacak. Mısrınızı, çekirdeğinizi hazırlayın; başlıyoruz... ☺ TUNA

KILIÇLARIN JAZZ EŞLİĞİNDE DANSI

KARAS

2005 yılında, anime konusunda oldukça şuursuzdum. Anime dünyasında ne çıkıormuş; ne oluyormuş pek takip etmezdim. Neyi izleyeceğime arkadaşlarımın dudukları ve bir yerlerde okudukları sonucunda karar veriyordum. İşte o sırarda bir anime gözüme çarpılmış: Karas.

Karaslar, ruhu olan bir şehri korumak üzere görevlendirenil kışıldı. Örneğin, Otoha bunlardan birisiydi. Karaslar (Karga anlamına geliyor) aslında, insanların gerçeklik boyutundan çok rühani boyuta taşınmasıyla oluşuyordu. Yani Otoha'nın şehirde yaşayan bir bedeni vardı ama o aynı zamanda Youkai dünyasının da bir savaşçısıydı.

Karaslar'ın bağlı bulunduğu şehirde savaşlarının nedeni, suçları yakalamak veya süper kahramanlık yapmak değil. Onlar, "Mikura" adı verilen ve insanlarla beslenen garip yaratıkları durdurmak üzere harekete geçiyorlar. Basit bir Mikura bile son derece tehlikeli olabilirken; bir Karas kadar güçlü bir adam tüm Mikuraların gücüyle şehri ele geçirmeye hazırlanıyor ve büyük bir savaş başlıyor...

Belki bunları daha önce de duydunuz, belki artık animelerin tekrarlayan senaryoları siz tatmin etmiyor ama sadece altı bölümden oluşan Karas'ı özel kılan birkaç şey var. Bunlardan ilki, kullanılan farklı animasyon teknikleri; Karaslar'ın ve Mikuralar'ın bilgisayar desteğiyle animeye

aktarılmış olması -özellikle dövüş sahnelerinde- ortaya inanılmaz efektlerin ve görüntülerin olmasını sağlıyor. (Dövüşlerin sonunda başa alıp bir kez daha izlemek istiyorsunuz.) Diğer gözle çarpan farklılık ise Karas'ın -animelerde pek fazla rastlanmayan- Elfen Lied kıvamındaki vahşet sahneleri. Mikuralar'ın insanları "mideye indirme" görüntüleri, Karas'ı daha da bir ciddiye almanızı neden oluyor.

Karas'ın ilk üç bölümünü 2005 yılında yayınlanmıştı; uzunca bir aradan sonra yakın bir tarihte son üç bölümü yayınlanan Karas'ı kesinlikle izlemelisiniz. "Hayır" derseniz; o zaman buyurun sizi Gintama'ya alalım. Söz sende Meriç. ☺ TUNA



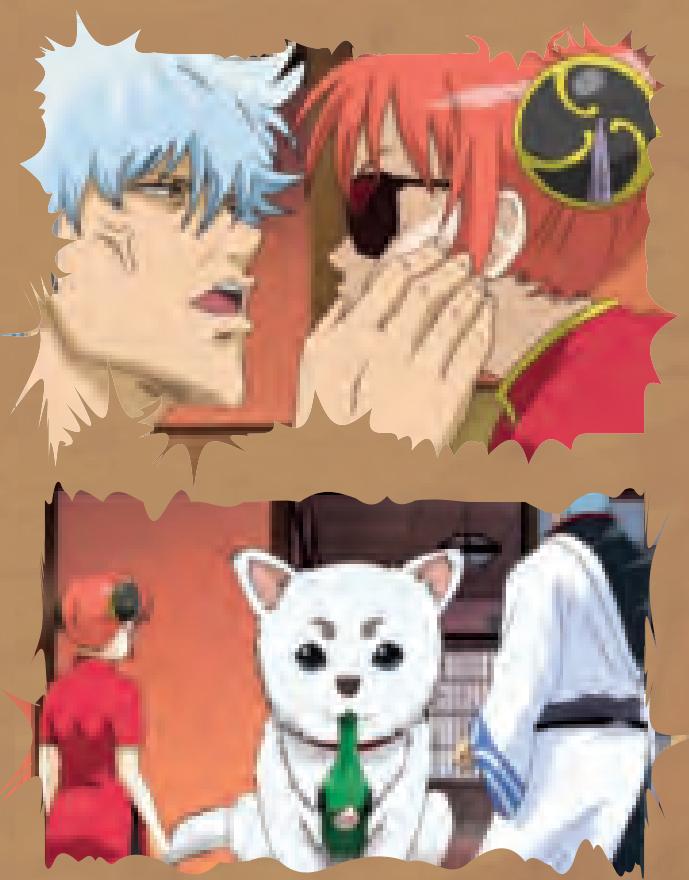
TAHTA KILICIM VE BEYAZ SAÇLARIM...

GINTAMA

Bambu ormanın içinde hızlı ve hafif ayak sesleri... Bir samuray ve peşinde dört kişi... Tek bir hareketle bumbuları ortadan ikiye bölen katananın o korku veren sesi... Dört adam, beyaz saçlı samurayın karşısında katanalarını çekmiş vaziyetler. Hiç de adil bir dövüş olacağa benzemiyor. O da ne?! Beyaz saçlı samurayın yüzünde alaycı bir gülüş belirdi. Elini tahta katanasına uzattı (Bir dakika, tahta mı?) ve gülmüşerek karşısındaki dört adama baktı... Ve bir anda arkasını dönüp kaçmaya başladı!

O bir kılıç ustası! O bir "rahat adam"! Karşısında Sakata Gintoki! Kendisi doğal dalgıç saçlara sahip olan ve tatlı şeyler yemeyi çok seven bir karakter. Gintoki, bildiğimiz insan irkından olan Shimura Shinpachi, evrenin en güçlü irklarından biri olan Yato Klanı'na mensup Kagura ve onun evcil hayatı minik (!) Sadaharu ile Ginchan's Yorozuya adlı "çakma" bir şirketin hem sahipleri, hem de elemanları. Kayıp ev hayvanlarını bulmaktan tutun, psikolojik problemlerinizin çözmenizi sağlayacak ufak tefek terapi işlerine kadar her şeyi yapan bu grubun tek bir derdi var: Para kazanmak! Zaten sene olmuş 2300, Tokyo olmuş bir garip uzay şehri, her türlü ırk ve her türlü adam mevcut bu garip şehirde. İnsan, böyle bir ortamda "İyi ki Yorozuya var" diyor; yemin ederim.

Eğer animelerdeki uzun bakışmalardan, duygusal sıktınlar içinde yüzen kahramanlardan, "Kötüüm ama kötü olmak için nedenim var" diyen psikopatlardan sıklıkla Gintama tam size göre bir anime. Arkanızda yaslanın ve birbirinden garip bu anti-kahramanların akıllarına estikke yaptıkları tuhaf şeyleri izleyerek karınız ağıriyana kadar gülün. ☺ MERİC



SİNEMA

BE KIND REWIND

Iki kafadar... Ya da şöyle diyelim: Dar kafalı kafadarlar... Dar kafalı kafadarlar, popüler filmleri kendi imkanlarıyla tekrar çekmeye çalışırla ortaya ne çıkar?

Jerry, yanlışlıkla arkadaşının film kiralama dükkanındaki tüm filmleri silince bu eğlenceli ikili, sadık müşterilerini kaybetmemek için silinen filmleri kendi imkanları ile yeniden çekmeye çalışırlar. Bunu hangi akla hizmet yaptıklarını izleyin ve görün; benim burada bahsetmek istediğim çok başka bir şey. Daha önce *Eternal Sunshine of the Spotless*

Mind ile aklımızı başımızdan alan Michel Gondry'nin bu yeni filmi, "kaybetmek" üzerine yazılmış en güzel hikayelerden biri. "Kaybetmek üzücü değil komiktir" gibi bir doktrin geliştirmeme sebeb olan film, komik ile trajik birleştiği zaman ortaya çıkan ve günümüzde anlamını çoktan yitirmiş olan "trajikomik" sözcüğüne gerçek anlamını iade ediyor. Eğer B-filmlerine karşı özel bir ilginiz varsaamba bir gözle izleyebileceğiniz Be Kind Rewind, şu sıralarda vizyonda. (Bu filmin ülkemizde vizyona gireceğini hiç sanmıyorum ama bu sefer yanıldım.)



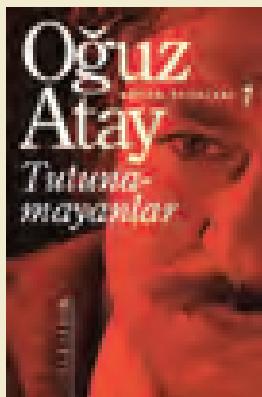
TÜRKİYE'DEKİ ADI LÜTFEN BAŞA SARIN YAPIM ABD SÜRE 101 dk YÖNETMEN Michel Gondry OYUNCULAR Jack Black, Mos Def, Danny Glover

KİTAP

TUTUNAMAYANLAR OĞUZ ATAY İLETİŞİM YAYINLARI

O" Kaybetmek" demişken aklıma geldi; hatırlatmak istedim. Herkesin bir kaybetme hikayesi vardır, değil mi? Hayatınızı yaşırsınız; beklençileriniz, hayalleriniz, sizi sevenlerin beklençileri ve hayalleri vardır. Peki, zihninizin hoş koridorlarında gezinirken geriye dönüp baktığınız zaman, şu ana kadar yaptıklarınızın gerçekten yapmayı istediğiniz şeyler miydi? Hayatınızın bir noktasında durup tüm bu yaşananlarla bir kan uyuşmazlığının olduğunu düşündünüz mü? Aidiyet hissinizin ve şefkat bekleninizin yüzüne defalarca tokat yediniz mi? Hiçbir şey tarafından değil, bizzat kendiniz tarafından dibe doğru savrulduğunu hissettiniz mi? O zaman size bir öneride bulunacağım: Sakın bu romanı okumayın. Kaçırdığınız şey, edebiyatınızın sarhoş

edici güzelliklerinden biri olan bu roman olacaktır ama duygusal dünyanzıdaki istikrarı sağlam kalacaktır.



DERGİ

ALTYAZI

Piyasadaki popüler sinema dergileri ile kafanız uyusmuyorsa bir de Altyazı'yı denemenizi öneriyorum. Eğer "kilo problemi" yaşıyan Hollywood ile yıldızınız barışmıyorsa ve ilgi alanınız bağımsız sinemaya Altyazı sizin gerçek anlamda tatmin edecek dergilerden biri. Her türlü film festivalini yakından takip eden ve yazar kadrosunda genç yeteneklerde yer veren Altyazı, aylık olarak yayımlanıyor. Popüler sinemanın geldiği noktadan bıkanları, elliinden tutup temiz hava almaya çikanı bu dergiye özellikle, sinema sanatı ile ciddi şekilde ilgilenenlere ve sinemanın milyonlarca Dolar'lık

efektlerle büyulenmek değil, basit bir öyküyü dinlemek olduğunu düşünenlere, şiddetle tavsiye ediyorum.



KIYIDA KÖŞEDE

HER ŞEY TERS GİDERSE...

Daha önce Amerika'nın unutulmuş kasabalarını konu alan birkaç film izlemişsinizdir. Örneğin, Texas Chainsaw Massacre... Garip ve hastalıklı bir aile kurbanlarını nasıl da birer - ikişer avlıyor... Ya da Wes Craven'in ünlü filmi Hills Have Eyes... Hilkat garibeleri ile dolu topraklarda yaşanan korkunç olayları hangimiz unutabiliriz ki... Gelin bu tarz "Unutulmuş Güney Kasabası" tarzını biraz karikatürize edelim. İçine dünyanın en komik adamları Chevy Chase'i,

John Candy'ı ve Dan Aykroyd'u koyalım. Bir kasaba yaratalım ve bu kasaba gerçekten unutulmuş olsun. O kasabanın tüm yasama, yürütme ve yargı organları tek bir aileye bağlı olsun. Ve evet, o aile de "hastalık" olsun. Filmde, aklınıza gelen ya da gelmeye her türlü ilginçlik yaşanıyor.

Nothing but Trouble, bence, "Hollywood'un yetiştirdiği en komik adamlar jenerasyonu"nun neredeyse tüm üyelerini bir araya getiriyor. (Gözlerim

Rick Moranis'i aramadı değil ama.) Dan Aykroyd zamanında (1991) bu filmle en kötü yardımcı oyuncu dalında Altın Ahududu kazanmıştı. Birçok sinema dergisi bu filmi, sinema tarihinin en kötülerinden biri olarak göstermişti. Ama size bir şey söyleyeyim: Bu film hakkında yapılmış olan olumsuz yorumlara fazla alırmayın. Patlamış misirlarınızı hazırlayın, bir Cumartesi akşamı arkadaşlarınızı evinize toplayın ve bu filmi seyredin. İnanın bana; çok eğleneceksiniz.



TÜRKİYE'DEKİ ADI BAŞ BELASI YAPIM ABD SÜRE 94 dk YÖNETMEN Dan Aykroyd OYUNCULAR Chevy Chase, Dan Aykroyd, John Candy, Demi Moore

**DVD**

AMERICAN GANGSTER

U970'lerde Manhattan... Harlem bölgesi... Ünlü uyuşturucu baronu Bumpy Johnson'ın ölümü, mafya alemini kökünden sarsmıştır. Fakat bu ölümden en çok etkilenen kişi, -kuşkusuz- Bumpy için bir oğuldan faksız olan Frank Lucas'tır (Denzel Washington). Frank için Bumpy bir işverenden öte bir baba gibidir. Hayatındaki en önemli insan önce Frank, kendi suç imparatorluğunu kurmaya karar verir. Yaptığı plana göre Güneydoğu Asya'dan Amerika'ya uyuşturucuyu direkt olarak sokacaktır. Bunun için Vietnam Savaşı'nda ölen askerlerin tabutlarını ve ordunun açıklarını kullanmaya başlar. Kısa bir süre sonra, dünyanın en iyi "mal"ini, çok ucuz satarak akıl almaz

TÜRKİYE'DEKİ ADI AMERİKAN GANGSTERİ YAPIM ABD SÜRE 176 dk YÖNETMEN Ridley Scott OYUNCULAR Denzel Washington, Russell Crowe, Josh Brolin

derecede çok para kazanır. Ancak Frank'in peşinde azılı bir dedektif vardır; Frank attığı her adımda Dedektif Ritchie Roberts'in (Russel Crowe) nefesini hissetmektedir.

Bir mafya babasının yardımcısıken bir anda koca bir imparatorluk kuran Frank Lucas'ın hikayesinin anlatıldığı film, ele alınan hikayenin güzel işlendiği, aksiyondan çok karakter anlatımına odaklanan bir yapılmış. Filmin DVD'si ise gerçekten doyurucu bir içeriye sahip; yönetmen Ridley Scott ve senarist Steven Zaillian'ın sesli yorumları, alternatif açılış sahnesi ve yapılmış hikayesi gibi ekstralardan yanısıra, filmden çıkarılmış sahneleri de bu DVD'de izleme şansı bulabilirsiniz.

ALBÜM

PROFESSOR SATCHAFUNKILUS AND THE MUSTERION OF ROCK

JOE SATRIANI

Hocaların hocası Joe Satriani'nin son albümü olan Prof. Satch, fusion rock'çıları bir kez daha havalara uçuracak. Dünyanın sayılı gitar virtüözlerinden biri olan Satriani, bu albümünde müzikal ufkunu daha da genişletmiş. Gezegenin en ücra köşelerinde bulduğu tinilardan beslenen Satch, "dostlar tarafından hatırlanmayan" Aşık Veysel'i tanımış ve albümünü, saz melodisinin kendine hissettirdikleriyle kapamış. Albümün son iki parçası olan Aşık Veysel'i ve Andalusia'yı büyük saz ustasına adayan Satch, ortaya inanılmaz bir iş çıkarmış. Satriani hayranlarının, -tartışmasız bir şekilde- virtüözün en iyi işlerinin arasına soktuğu bu iki parçayı kesinlikle dinlemenizi öneririm.

**ALBÜM**

CROSSROADS GUITAR FESTIVAL

DERLEME

Ilk 2004 yılında Dallas'ta, ikincisi ise geçen sene Illinois'te düzenlenen bu efsanevi şöleni Eric Clapton organize ediyor. Çıkıyor, çalıyor, etrafına dünyanın dört bir yanından topladığı gitarist ve virtüözlerle yerküreyi sallıyor. Kimler yok ki bu şölende; Jeff Beck, J.J. Cale, Eric Johnson, B.B. King, Dan Tyminski, ZZ Top, Steve Vai, Buddy Guy, Jimmie Vaughan (Steve Ray'in ağabeyi) ve daha onlarca sürpriz isim bu albümde karşınıza çıkıyor. (Ortaya pat diye çıkan bir Bill Murray gibi...) Blues riflerinin hakim olduğu konserde jazz'dan, klasik rock'a kadar birçok müzik türüne ehil elliinden dinleme şansını bulacaksınız. Marketlerin raflarını şöyle bir karıştırın; şansınız varsa bu festivalin DVD'sine de rastlayabilirsiniz.

**ALBÜM**

SATILIK

YAVUZ ÇETİN

Unutmayın ya da bilesiniz diye not düşmek istedim. Tarzınız seversiniz ya da sevmezsiniz; beğenirsiniz ya da beğenmezsiniz... Aramızda daha fazla var olmak istemeyen ve duruşunu bozmadan kanatlanıp meleklerin arasında karışan Yavuz'un son albümünü edinip en az bir kere dinlemenizi istiyorum. Gözünüzü kapayın ve her şeyin ters gittiği bu dünyada "dümündüz giden bir adam"ın çığlığını kulak verin. Dünya oyuncak mı dersiniz? Cherokee'nin altında kalmak mıdır bize yakalanır? Ya da her şeyi bir kenara bırakıp göçmek mi gereklidir? Buralardan? Göçmek, evet... Çünkü "Onunla bir gece, Hendrix'in mezarını ziyaret etmek gibidir" bağılı ülkemizin gazetelerinden birinin başlığı değilde o öldüğünde. Sadece sevmediğimiz İngilizler'in hatırladığı, belki de tek Blues virtüözümüzü biz çoktan unuttuk.

ALBÜM

MEMORIES OF A WINTER'S NIGHT

DAVE KOZ

Bana çok sevgili bir dostum tarafından tanıtılan Dave Koz, karlı Ankara gecelerimizin unutulmaz müzisyenlerinden biriydi. Sıcak kahvelerimiz ve Dave'in saksofonundan çıkan kadife melodiler bizi bizden alındı; güzel günlere... Bu sıcak yaz gününde, bir kişi gecesinin hatırlarını anmak Dave'in son albümüyle mümkün olabilirdi sadece. Herkes Dave'in albümlerini size sevgilinizle geçireceğiniz bir gecenin fon müziği olarak önererek; bense yalnız geçireceğiniz bir akşamın dostane eli gibi tutmanızı öneriyorum bu müziği.



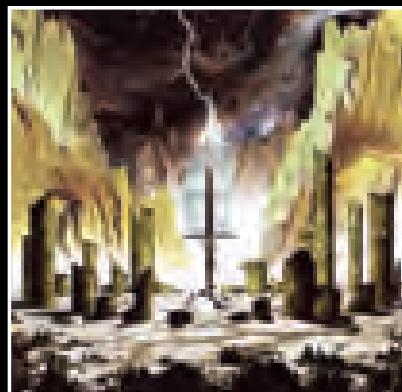


Festivaller başlıyor. Cepte para yok, ne Pok (Kril alfabesinde "Rock" böyle yazılıyor.) yiyicez! Dire Starits'in efsane adamı Mark Knopfler, AHH! Judas Priest, UFF! Def Leppard, OYYI! Whitesnake, AMAN! Metallica, HUFF!

Opeth - Testament - Darktranquillity, AMAN! Düşmanım bütün organizatörler! Gemesinler ulan; gitmek zorunda kalıyoruz sonra! Gitmesek içimize dert... END
gorcan@gmail.com

IN FLAMES

A Sense of Purpose



Ben bu In Flames'e daha ne diyeyim? Yıllarca "Herifler bozdu; eskisi gibi değil artık" dedik; adamları sevenler eski şarkılarını sevmiyor ki zaten. Yeni albümlerle yardılar Metal ortamını. "Göteborg Metalı" denilirdi adamaların yaptığına. Modern Göteborg Metalı'nı icat ettiler. Bize de Pok (Kril alfabesi, Kiril) yemek düşer artık.

Çok tutmasam da son albümlerinden farkı değil. Sert, gizli melodiler; düzeye yakın çırıltıkan vokaller, matematiği çözülmüş şarkılar... Yeni albümle bir önce-

ki albüm arasındaki farkı sorsan söyleyemem ama yeni albüm işte. Giriş şarkısıyla gaza getiriyor; sonra dönüyor aynı terane. Bir süre gaza geliyorum; sonra uzun hava vokaller filan... Bayıyor. Yalanım yok; odada kendi kendime saç baş salladım dinlerken ama üçüncü şarkıkda değiştiriyyorum albümü yani. Nasıl anlatsam ki? Ben mi önyargılı davranışıyorum, bilemedim. Bir deneyin siz yine de. Albümden birkaç örnek vereyim: Giriş şarkısı The Mirror's Truth ve ardından Disconnected, güzel şarkılar. Bir sonraki şarkı Sleepless Again'de çok güzel bir solo var. Tamam işte, yeter :) Ayrıca, The Chosen Pessimist ilginç bir şarki; yillardır böyle şarkıyapmuyorlardı. Açı gibi sekiz dakika bir de...

WHITESNAKE

Good to be Bad



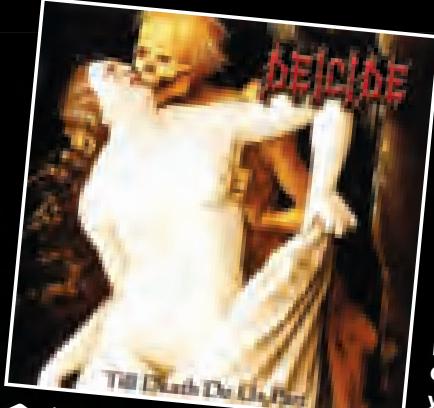
Yeni nesil dinliyor mu bunları acaba, merak ediyorum. "Whitesnake mi, o da ne? Moruk metal filan mı?" diyorsunuz ulan yoksa?! 30 senelik gruba laf söylemem ulan! Grup 30 senelik ama grubun lideri -daha çok sahibi- David Coverdale, 35 senelik adam. Stormbringer ve Burn gibi Deep Purple'in en iyi iki albümüne emek

vermiş olan bu adam, gözümde peygamber mertebesindedir. Kaldı ki o da bunun farkında ve öyle Ölmedik, Ayaktayız, Yıkılmadık Metalı yapmıyor. Hala Whitesnake, hala cayır cayır Hard Rock... Tamam, 90'lara, 2000'lere öyle bomba gibi girmeden, 10 senede bir albüm yaptı ama eskisinden eksisi yok. Al şimdî bu albümü, ver 87 yılında müzik dinleyen adama "Yeni Whitesnake albümü çıktı" diye; dinler ve sever de yani.

Ben de çok dede muhabbeti yapıyorum ama albüm gerçekten mükemmel ve üstüne ne denir, bilemiyorum. Bu yaz yine konser geliyorlar; gidip görmek lazım. Böyle büyük adamların tadını çıkarmak lazım.

DEICIDE

Till Death Do Us Part



Deicide... "Death Metal" denilince akla ilk gelen gruplardan... Cannibal Corpse, Morbid Angel vs. Deicide, müzik hayatına muhteşem bir giriş yapıp adını Death Metal tarihine altın harflerle yazdırdı. (Of,

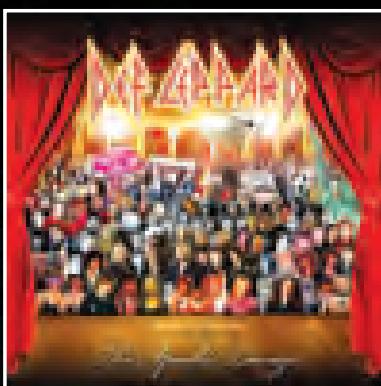
ne pis lafmiş bu da be?! Altın harf ne ulan, kro!) Deicide, Legion'ın ardından Once Upon the Cross ile bombayı patlattı. Anti-christ'lıkta sınır tanımayan Deicide, OUTC albümüyle, gerek kapak resmi, gerekse sözleriyle çok dikkat çekmişti. Ardından, çoğu grubun başına gelen "otomatik bağlama" yöntemiyle müzik hayatlarına devam ettiler. Çok da tat vermeden dinleytiyorlardı. Klasik olarak, ilk şarkılar bombaydı; gerisi otomatik und ro ro... Ta ki 2006 yılında, grubun iki kurucu gitaristi Hoffman Kardeşler ayrılan ve yerine Cannibal Corpse'ta 15 senede 10 albüm yapmış olan Jack Owen geçene dek... The Stench of Redemption'da "Aha" demiştim, "Bu gruba neler oluyor". Mükemmelle yakın bir albümdü; bu albüm ise mükemmel! Yılın Death Metal albümü olacak kadar iyi. Albümde alışılmış Deicide riff'lerinin yerine Jack Abi'nin alengirli riff'leri ve

Allah'ıma şükürler olsun ki adam gibi solları mevcut. Arada Benton vari "dürüt dürüt dürüt" riff'leri olsa da enseye tokadı yemesiyle aranje edilmiş toparlanmış şarkilar.

Albüümün girişî The Beginning of the End, (Ulan şu kro şarki isimlerinden de bi' kurtulun artık!) Jack Owen gibi bir isim olmadan yapılamazdı. Sıradaki şarki, alışık "Deicide aylığı"nda giriyor ve eski tadında devam ediyor. In the Eyes of God ve Worthless Misery de eski tadda şarkilar. Ama Severed Ties da Cannibal tadını veriyor sanki ama albümün güzel şarkılardan zira Not as Long as We Both Shall Live da bahsettiğim yeniliklere örnek. Horror in the Halls of Stone şarkısında da "Deicide'da solo dinlemedi" dememek için dinlenecek şarkılardan.

Son söz: Deicide ölmeli; yaşıyor! Daha da güçlenmiş hemi de!

DEF LEPPARD Songs from the Sparkle Lounge



L0 bacağı ve dokuz kolu olan şeye ne denir? Def Leppard! Evet, Sheffield'in bağından kopan grup yeni albümünü çıkardı. Bazı çalışmaları nedeniyle pop grubu olduğu iddia edilse de New Wave of British Heavy Metal'in öncülerinden olan bu grup, yeni albümüle asla yaşılmayaçağımı ispat ediyor. Joe Elliot'un sesi halen kalitesini koruyor, Rick Allen pek iddiâlı olmasa da tek kollu olduğunu belli etmiyor, Rick Savage, gereken anlarda vazifesini yerine getiriyor, Phil Collen ve Vivian Campbell birbirini tamamlıyor. Albümde toplam 11 şarki var ve şarkılar iyi birer Hard Rock örneği. Bu genellemeden ayrılan tek şarkı Love. Şarkı, adından da anlaşılacağı gibi yavaş bir aşk şarkısı ("Love look what you've

done to my heart" diye başlayan bir şarkidan başka ne beklenir ki? :) ancak bu şarkida da çayır çayır bir soloyla durumu kurtarmışlar. Bad Actress'e dikkatinizi çekmek istiyorum. "En iyi şarkısı" diyemem; ona siz karar verin ama mayışık bir vaziyette şarkıyı dinlerken bir anda atışmaya başlayan gitarlar "N'oluyo lar" dedirtip yerinden kaldırıldı beni. Ülkemizde, 1987 tarihli Hysteria albümüyle meşhur olan, o zamandan bu zamana konser için Türkiye'ye gelmesi beklenen bu topluluğu -bir aksilik olmazsa- dünya gözüyle 6 Temmuz'da İstanbul'da görebileceğiz. Mevzu bahis Def Leppard ise her şey olur. Ne demiş Konfüçyus; "Shit always happens with Def Leppard!"



C

ocukluk kahramanları, The Last Action Hero'da, Arnie'nin yaptığı gibi ete kemiğe bürünmesi ve karşımda çıkışması ne harika bir duygudur. Bu duyguya bize yaşatabilecek meca -olası bir sanal gerçeklik teknolojisinden gayri- sinema değilse nedir? Conan ve Spidey gibi, neredeyse "ilk öpüçük hazırlı" olduğumuz filmler hangileriydi? Hangileriydi bize o heyecanı yaşıtan, bir düşünün. Bir zaman makinesi misali... Sinema koltuğunda yerinizde oturmakta zorlandığınız anları hatırlayın. Star Wars Phantom Menace olabilir, ya da X-Men... Dungeons & Dragons ya da Lord of the Rings... Batman, Superman, Hellboy, V for Vendetta, Sin City... Indiana Jones olabilir. Veyahut benim gibi ruhunda karanlık rayihalar taşıyanlar için, Black Dahlia ve Watchmen... Iron Man'ın başarısı ile son viraja giren Thor, Captain America, The Sub-Mariner, Wolverine, Ant man ve diğer çizgi roman kahramanları, Marvel meraklıları için veya Hobbit'le beraber Del Toro tarafından orijinal üçlemeye eklenecek olan iki yeni Tolkien uyarlaması...

Küçük bir çocuğun kahraman(lar)ının peliküle yansımıtı tarifsiz bir

duyu yaşıtar. Kahramanın uzanıp, elini tutması gibidir neredeyse... Bir çeşit tamamlanmışlık hissi. Hayal ettiği şeyleri izlemek bir şans... Zaman zaman hayalimizi bozsa, ona yaklaşamasa ve hatta layık olamasa da bu filmler bizim gibi birer lütfü.

Kırklareli'de FRP'den, sonsuz keşif gezilerinden, yasası araba yarışlarından, çete kavgalarından ve sınırsız kitaptan başka bir şey daha vardı hiç bahsetmediğim. Ve artık, hakkında konuşmanın zamanıdır.

G.I. Joe...

"Erkekler için Barbie" konseptiyle ortaya çıkan Action Man'ların babası, çizgi roman / çizgi film oyuncakları... Envai çeşitli tank, helikopter ve elbette ki Snake Eyes, Hawk, Duke, Gung Ho, Storm Shadow... Bu isimler, bazlarının çocukluğuna iz bırakıtlar ve onlar neden bahsettiğimi çok iyi biliyorlar. Onlar da benim gibi irili ufaklı savaş oyunları oynadılar, Joe'lar ile. Belki de Paraşütü Joe'yu, benim gibi, apartmanın çatısından atıp onun -paraşütü açılmadığı için- yere çakılmasını izlediler; kopan kolu için ağılayıp gerçek bir savaşta, gerçek bir zayıt yaşamış gibi hüzün duydular. Biz bu

oyuncaklarla, onları parçalarcasına oynadık, "Cobra" kelimesinden nefret ettiğim, ikide bir Snake Eyes olmak istedik...

"Amerikan askeri" mantığını aşılıması, dünyanın jandarmalığına soyunması ve tüm ülkeye mal edilen John Wayne'in yansımaması olması bir kenara, ayrı tarzlara ve özelliklere sahip olan özel tim askerlerinden oluşan G.I. Joe, çocukluğunuzun üç - dört demir başından biriydi. Spidey, Conan, Clementine... Ve böyle şeyler... Bize gibilere için FRP alemleri... SSI, TSR, Journal Entry yolculukları...

İşte şimdi, Joe'lara layık olan oyuncaklardan oluşan iddialı bir casting ile, bir diğer çocukluk hayali, G.I. Joe, sinemanın efsunu sayesinde neredeyse dokunabileceğimiz kadar bize yaklaşıyor ve gerçeğe dönüştür:

Dennis Quaid - General Hawk
Ray Park - Snake Eyes
Channing Tatum - Duke
Sienna Miller - The Baroness
Marlon Wayans - Ripcord
Arnold Vosloo - Zartan
Byung-hun Lee - Storm Shadow

Ve ek olarak, The Rock ile Gung

Ho rolü için Brendan Fraser söylentileri... Koltukta da Stephen Sommers... Sinemanın video oyunlarına, fantastik edebiyata / bilimkurgu edebiyatına ve çizgi romana bu kadar yaklaşmış olması mutluluk verici. Marvel markalarının tek başına beş milyar dolarlık kara dayanması ve gişe canavarı (Misal, New Line'ı batmaktan kurtarıp sinema sektörünün öncü isimlerinden biri haline getiren Lord of the Rings...) fantastik filmlerin / bilimkurgu filmlerinin mevcidiyeti, firmaları ikna eden unsurlardan yalnızca iki tanesi. Son 10 seneyi, bu tür filmlerin sayısı ve gişe başarısı ile önceki senelerle kıyaslayın; söylemek istedigim şey daha rahat anlaşılacaktır. Geleceğe dair bu kadar fazla sayıda projenin varlığı ve sevilen onca şeyin teker teker gümüş perdede geçit töreni yapacak olması, bizi heyecanlandırıyor. Her birini tecrübe etmek ayrı bir haz olacağa benzer.

Bugün, Matrix efsanesinin ya-

JUKEBOX

- The Atmosphere - Me
- Stakka Bo - Here We Go Again
- Adventures of Stevie V - Dirty Cash (Money Talks)
- 2Pac - Keep Ya Head Up
- The Game feat Rockstar - Don't Cha

ratılışını

ve bir çırçırlığa

dönüşmesini yaşamış;

Star Wars'un yeni üclemesini ve Lost'un çözülmesini, her seferinde bir hafta ve nihayetinde yıllarca beklemiş, bizim neslimize ait olan hayalcilerin şansı, seneler sonra, sayısız sinema filmi ve dizi arasından seçim yapmakta zorlanacak olanlardan bile daha fazla. Şayet elimizin altında altı sezondan birden bulunsayıdı, Lost, hayatlarımıza bu denli etkiler miydi? Sanmıyorum. Beklenti ve sabır, büyürken ya da yaşlanırken değişen iç dünyamızda değişmeden kalan değerlerin tadına varmamızı sağlıyor kanıma. Değişe bile o eski günlerde, hatırlamaktan memnuniyet duyu-

cağımız

dertsiz ve sorum-

luluğumuzun olmadığı günlere dönüş biletimiz oluyor.

Her şey gibi, çocukluğumuzda veya gençliğimizde, bizi başka diyarlara götüren maceralar bittiğinde yenileriyle tanışmış olacağız. Bu sefer, yıllarca romanlarını beklediğimiz gibi Dark Tower'ın film(eri) için sabredeceğiz. Veya 2011'de, çekilmiş ve çekilecek Marvel filmlerini bir çatı altında toplayacak olan Avengers için...

Siz bu satırları okuduğunuzda

-GTA IV oynamak-
tan hastanelik olmadıysam- Cannes Film Festivali'nden ve -umut ediyorum ki- delişmen partilerden ve bitmek tükenmek bilmeyen gece eğlencelerinden dönümüş olacağım ama en önemlisi, yaşlanmış Indy ile Kristal Kafatası Krallığı'nın gala gösterimine 1001 üçkağıt ile girip giremediğim belli olacak.

Lakin her şey zamanı gelince...
Şimdi bugünü tadını çıkarma

zamanıdır.

Bugün, yıllar sonra yaşı dostları tekrar görmeden önce, gidip eski bir savaşta kolunu kaybetmiş ve bir köşeye atılıp unutulmuş olan askeri bulmalyım. ☺

N.

aaksoz@level.com.tr

05.11 - 04.04.2008

İstanbul

KAFADYARI

Oyunlar eskiyor, ya oyuncular?

Geçen gün internette sörf yaparken çok keyifli bir yazıya denk geldim. Yazının başlığı, "Yaşlanmakta Olan Bir Oyuncu Oldugunu Nereden Anlarsınız". Tam 13 adet, birbirinden eğlenceli -ve ne yazık ki doğruluğu - delarıyla sıralamışlar. "Bunlara katılıyorsanız yavaş yaşlanıyorsunuz demektir" diyor. Belki 13'te 13 yapmadım ama gönülden katıldığım sekiz - dokuz madde bile beni "yaşlanan oyuncu depresyonu"na sokmaya yetti. Eğer aranızda benim gibi şansını zorlamak ve acı gerçekle yüzleşmek isteyen "yetişkin" oyuncular varsa, kararlarından

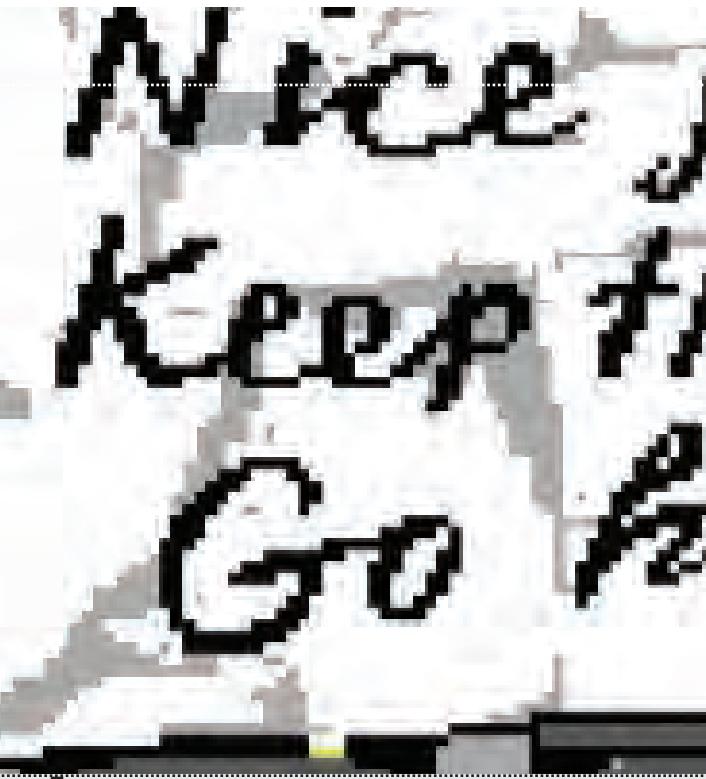
vazgeçmelerini sağlayabilirim. İşte birkaç başlık:

- Artık kontrol cihazlarında çok fazla tuş var.
- En sevdığınız oyunlar çift haneli yıldönümlerini kutluyor.
- Halo'yu asla oynamadınız. Bir kez biley...
- Hala masaüstü FRP oynuyorsunuz.
- Eski oyun dergilerini biriktiriyorsunuz.

Hala kararınızdan vazgeçmediyseñiz şu siteyi ziyaret edin ve diğer sorulara da göz atın: <http://www.gamedaily.com/articles/galleries/ways-to-tell-youre-an-aging-gamer/>

Ümit Öncel

KAFADYARI



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay sizlerden gelen istek doğrultusunda- Benim Takoz Bilgisayarı tam 2 sayfa... Görünüşe göre yeni bir bilgisayar almış olsa da pek çok okurumuz eskisini atmaya kiyamamış. Fakat eski bilgisayarının çalıştırabileceği oyunlar sınırlı olduğu için bu sayfalarda yer alan eski ama güzel oynlara göz atıp, dönüp dolaşıp yine klasikleri oynamak istiyor. Bakalım bu ay sizler için seçtiğimiz klasik oyunları beğeneyecek misiniz...

Mortal Kombat

Benzer oyunlarda dövüşüler birer çizimden ibaretken, 1993 yılının teknik imkanlarıyla tüm dövüşçülerini ve animasyonları dijital - gerçek görüntüler ile yaratmak muhtemelen Midway Games'in yaptığı en iyi seydi. "Gerçek görüntüler" o zamanlar için oldukça önemli bir atılımdi. Eğer sadece 15 yıl öncesinin oyunlarını oynamanıza izin veren bir bilgisayarınız varsa, Mortal Kombat, eski günleri yad etmek için yi bir seçim olacaktır.

Gerçekçi grafiklere ve yine zaman için oldukça vahşi olan bölgelere sahip olan oyun, kısa süre içinde bir klasik haline gelmişti. Ve 15 yıl önce doğan bu klasik, yıldan yıla gücünü artırarak büyüdü

ve yayındı. 10'a yakın devam oyunu ve onlarca benzeri ile kalmadı, beyaz perdeye bile aktarıldı.

Dövüş oyunlarını sevmiyor olsanız da Mortal Kombat'ın hatırına bu efsaneye bir şans tanıyor.

MİNİMUM Pentium 60, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Elite

Eskiiden, oyunlar, bilgisayarların kapasiteleri ile sınırlıydı. Haliyle, grafikler ve ses efektləri, bugünkü oyunların yanında çok yavan kalyordu. Belki grafikler ve ses efektləri için o zamanlar yapacak pek bir şey yoktu ama senaryo, bilgisayardan bağımsız bir faktördü ve işin ustaları,

ne yapıp edip hem senaryo, hem de içeriğin bakımdan bugünkü oyunların bile bir kısmını gölgede bırakabiliyorlardı. Elite'ı oynamış olanlar, ne demek istediğimi çok iyi anlayacaklardır. Elite -1985 yılında- piyasaya çıktıında oyunlar için dev bir adım atmıştı. Sekiz farklı galaksiyi ve yüzlerce farklı gezegeni o zamanın imkanlarıyla bir oyuna aktarmak imkansızdı ama David Braben ve Ian Bell, bunu başardı.

Uzayda; rakipler, korsanlar ve polisler ile ticaret yaparak sağ kalmaya çalışmak, bugün bile son derece keyifli...

MİNİMUM Pentium 60, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 100, 16 MB Bellek

Trax: The Robot Wars

Bir arenada, aracınızla diğer araçları yok etmeye çalıştığınız bu eğlenceli oyunda yapmanız gereken şey, ne pahasına olursa olsun pistte kalmaktır. Bu sırada tüm gücüyle size çarpmaya çalışan diğer araçlardan sakınmak iyi bir fikirdi çünkü çok fazla hasar aldiğinizde oyunu kaybediyordunuz. Bir gözünüzde de arenadaki tehlikeli engellerde olmamıştı çünkü onlar da oyunu kaybetmenize neden olabiliyordu. Oyunun bir diğer eğlenceli özelliği de kazandığınız para ödülürdi. Bu ödülü aracınızı geliştirmek için kullanabiliyor ve sonraki turda daha güçlü bir şekilde arenaya çıkabiliyordunuz.

Takoz bir bilgisayarınız varsa ve tek başınıza ya da birkaç arkadaşınzla keyifle oynayabileceğiniz ufak bir oyun arıysanız, Trax: The Robot Wars tam size göre...

ATARI & INFOGRAMES



Hatırlarsınız Infogrames, Atari'nın hisselerinin bir kısmını satın almıştı. Şimdiye firma, bu girişimi bir adım ileriye taşıyarak hisse oranını %51,4'e yükseltti ve baskın taraf oldu. 2008'in sonlarına doğru iki şirketin tamamen birleşeceği ve Infogrames adı altında faaliyete devam edecekği söylemler arasında...



MİNİMUM Pentium III 333, 64 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium III 366, 128 MB Bellek

Freelancer

Hangi çağda ait olduğuna bağlı olarak, Freelancer, bazalarımızın takoz bilgisayarları için ağır kaçabilir. Zira Kafa Ayarı'nda uzun zamandır Pentium III isteyen bir oyundan bahsetmemiştir. Freelancer, 2003 yapımı bir oyun ve pek çok açıdan Elite'ı anımsatıyor. Aralarında 18 yıl fark olsa da bu iki oyunu kısa aralıklarla oynarsanız, görselliğin dışında çok şeyin değişmediğini görebilirsiniz. Bir uzay simülasyonu ve ticaret oyunu olan Freelancer, piyasaya çıktıığında çok fazla olumlu eleştiri almadi fakat bunun sebebi, oyunun 1999 yılında duyurulmuş ve oyuncuların beklenelerinin artmış olmasıydı.

Takoz bilgisayarınız el verirse göz atmanızda fayda var.

MİNİMUM Pentium III 600, 128 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium III 866, 256 MB Bellek

Kick Off 2

1989 yılında piyasaya çıkan ilk Kick Off o kadar çok beğenildi ki Anco Software, hemen bir yıl sonra, oyunun geliştirilmiş ve birçok platform tarafından desteklenen ikinci versiyonunu çıkartmak zorunda kaldı. Aralarında plastik çim sahalarının bulunduğu dört farklı saha seçeneğine ve en önemlisi, oldukça kapsamlı bir turnuva moduna sahip olan Kick Off 2'nin oynanış sisteminde herhangi bir değişiklik yoktu. Yine kuşbakışı kameralı oynanan ve top kontrolünün kolay olmadığı, zor ama son dereceli eğlenceli bir oyundu, Kick Off 2. Ayağa yapışmadığı için topu sürmek hiç kolay değildi ama biraz pratik yaparak bunu aşmak ve hatta rövesata, topuk pası veya uzun, isabetli paslar atmak mümkünüdü. Yetenekli oyuncular, çok zor serbest atışları bile gole çevirmeyi başarabiliyorlandı.

Günümüzdeki üç boyutlu ve futbolcuların neredeyse en önemli faktör olduğu oyunlardan sıklıkla, Kick Off'u mutlaka denemelisiniz.

Hidden & Dangerous

Bazı bilgisayarların 2000 yapımı olan bu oyunu çalıştırması zor olabilir ama eğer bilgisayarınız size yardım ederse bu eski ama güzel oyun ile keyifli saatler geçirebilirsiniz.

Illusion Softworks'un hazırladığı ve Talonsoft'un piyasaya sürdüğü bu oyunda, İkinci Dünya Savaş'ında, tehlikeli görevleri yerine getirmeye çalışan ve İngiliz gizli servisine bağlı olan dört komandoyu kontrol ediyor; genellikle sabotaj ve kurtarma görevleri alıydunuz. Piyasa çıktığı zamanlarda -özellikle gerçekçi olması nedeniyle- çok olumlu eleştiriler alan oyun için, kısa süre içinde iki ek paketi hazırlandı. Oyunu benzerlerinden ayıran önemli özelliklerinden biri de görevleri tamamlamak için -çoğu kez- direkt saldırmak yerine, gizlemek ve taktik geliştirmek zorunda olmanızdı.

Test Drive

Accolade tarafından 1987 yılında piyasaya sürülen Test Drive, bir yarış oyunu için yepen bir fikre ve farklı bir atmosfere sahipti. Sokak yarışları ve polis kovalamacaları, ilk olarak, tam 21 yıl önce düşünülmüş ve oldukça başarılı bir şekilde uygulanmıştır. Test Drive'in belki de en önemli özelliği, PC için geliştirilmiş olan ilk gerçek yarış oyunu olmasıydı. Yıllar sonra Need For Speed'e ilham verecek olan oyun, hiçbir zaman hafızalardan silinmedi. Hatta Need For Speed III: Hot Pursuit'te, daha önce Test Drive oynamış olanlara tanındık gelecek olan bir pist bulunuyordu: Rocky Pass.

Oyunda; Ferrari, Porsche, Chevrolet ve Lamborghini gibi zamanın en iyi ve hızlı spor arabaları boy gösteriyordu. Dar sokaklarda ve trafiğin ortasında yapılan yarışlar, Test Drive', piyasaya çıktığı ilk günden zirveye taşıdı.

Bu klasiği oynamadıysanız çok şey kaybetmişinizdir.

MİNİMUM Pentium III 733, 128 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium III 866, 256 MB Bellek

MİNİMUM Pentium 60, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 100, 16 MB Bellek

MİNİMUM Pentium 60, 4 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 100, 16 MB Bellek

Test Drive

Freelancer

0850

SPACE INVADERS GERİ GELİYOR



Yaz ayları oldukça eğlenceli gececeğe benziyor. Sadece meraklı beklenen yeni oyunlar değil, meraklı beklenen eski oyunlar da bu yaz, oyunseverleri memnun edecek gibi. Space Invaders gibi... Space Invaders, "Extreme" ismiyle, yaz aylarında PSP ve DS için piyasaya çıkacak.

PAPERBOY

1984 TENGEN - ALL RIGHTS RESERVED
©1984 TENGEN LTD.
CONTRIBUTED BY
RAKES COMPUTER DEVELOPMENTS LTD
GRAPHICS BY
PAUL MURRAY



PAPERBOY

Sabahları erken kalkan, okula gitmeden önce, ailesine yardım etmek için bisikletiyle sokak sokak gezerek gazete dağıtan sevimli bir çocuk... İşte 1984 yılının klasik oyunu Paperboy için ilk söylenebilecek sözler. Kulağa ne kadar sıradan geliyor, değil mi? Fakat bu oyunda, zorlu yollarda bisiklet sürmekten ve evlere gazete dağıtmaktan başka şeyler da var. Hırs ve vandalizm gibi... Belki de bu çelişki nedeniyle geçmiş geçmiş en yaratıcı ve en ilginç oyunlardan biri sayılıyor.

İyi evler, kötü evler

Oyunu başladığınızda yapmanız gereken şey, cadde boyunca bisiklet sürerek elinizdeki gazeteleri -abone olan- evlere ulaştırmak. Yavaşlamadan gazeteyi doğru yere fırlatmak ustalık gerektiriyor. Diğer yandan, yoldaki araçlardan ve peşininden koşan köpeklerden sakınmanız

gerek. Eğer gün sonunda tüm gazetele- ri evlere dağıtabilirseniz o günü başarılı geçmiş sayiliyorsunuz fakat Paperboy, sizi, sadece bugünü değil, yarını da düşünmeye zorluyor. Sonuçta siz, ailennizin geçimine yardımcı olmak için çalışıyor ve dağıttığınız gazete sayısı kadar ücret alıyorsunuz. Sokaktaki aboneler sizin dostunuz ve güzel bahçeleri olan, güzel beyaz evlerde oturuyorlar fakat aynı sokakta bir de kırmızı evler var ki işte onlar, Paperboy'un can düşmanı

çünkü yolunuzun üzerinde olmasına rağmen, sizden bir gazete almaya tenezzül etmiyor. Neysse ki bu konuda yapabileceğiniz bir şey var: Onların hayatlarını çekilmez kılarken sizden gazete almalarını sağlamak!

Bisikletle terör

Gazeteyi evin verandasına bırakmanız yeterli ancak kapağı açık olan posta kutularına atabilirseniz, ekstra puan toplayabilirsiniz. Başlangıçta belirli sayıda abone var ve eğer bir aboneye gazeteyi ulaştırmayı başaramazsanız, o aboneyi kaybediyorsunuz. Yanlışlıkla abonenin evine zarar verecek olursanız, aynı şekilde, abonelikten vazgeçecektir. Günün sonunda hiç aboniniz kalmazsa oyunu kaybediyorsunuz ancak tüm gazeteleri doğru şekilde dağıtırsanız

ünüz kulaktan kulağa yayılıyor ve ertesi gün, abone sayınız artıyor.

Abonelerinizin sayısını artırmak için bir diğer yolu, gazetenizi okumayan ve cahil kalmayı tercih eden insanlara ders vermek. Onların camlarını kirabilir ya da çöp bidonlarını dağıtabilirsiniz. Bunu birkaç kez tekrarlasanız sonunda pes ediyor ve onlar da gazetenize abone oluyorlar. Anlayacağınız, sanki ilkokula giden bir mafya üyesi Paperboy. Ona para ödemeyenlerin evlerini dağıtip para ödeyenlerin evlerini koruyor.

Büyük annenin gazabı

Kendi yaşamınız da toz pembe değil. Her şeyden önce, yoldaki sabit engellerinizi zorlaştırmıyor. Ama

bu engelleri sezip yol değiştirmek zor değil. Asıl problem, hareketli olan engeller; kaldırımlarda tur atan kaykaycılar ya da gördükleri her bisikletişi kovalamaya ant içmiş olan köpekler, sabit engellere göre işinizi çok zorlaştırıyor. Go card yapan çocukların da başınıza ciddi problemler doğurabilir. Bunlar önemli engeller çünkü herhangi biri dengenizi bozup sizi bisikletinizden düşürügü an bir hak kaybetmiş oluyorsunuz. Yine de bu engellerle mücadele etmek çok problem değil. Asıl problem, garip engeller. Oyun ilerledikçe ortaya çıkan bir büyükanne var örneğin. Burç kösesini okumadığında son derece mutsuz olan bu teyzeye gazetesini zamanında ulaştırmada fayda var. Aksi halde bir anda kendisinden geçiyor ve oklavasıyla sizi kovalamaya başlıyor. Nereye giderseniz gidin peşinizden gelen ufak çaplı hortum da dengede kalmanızı zorlaştırmıyor ama beklemediğiniz bir anda Azrail ile burun buruna gelmek, en sevimsizi.

100
801270**ARKANOID DS'TE**

Taito, Nintendo DS için geliştirmekte olduğu Arkanoid'ı yeni ekran görüntülerini ve yeni bilgilerini yayınladı. Unutulmaz bir klasik olan Arkanoid, Nintendo DS'e özel, açılabılır bölümlere sahip olacak. Aynı şekilde bazı arka plan görüntüleri almak için de bazı bölümleri tamamlamak gerekecek. Önemli notlardan biri de şu: Oyun, iki ya da dört kişilik bir multiplayer destegine sahip olacak.

**Pac-Man****Space Invaders**

GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ ARCADE OYUNLARI

Eskiden evlerimizde bilgisayar yoktu; haliyle, oyun oynamak için arcade salonlarına giderdik. Hatta bu salonlar çok yaygın değildi. Heyecanla jeton alınır ve üç - beş arcade makinesinin başında uzun kuyruğa girildi. O zamanların keyfi apayrıydı. Ve o zamanlar, uğruna yüzlerce jeton harcadığımız oyunların tadları damaklımızdan silinmedi. İşte o günlerin anısına, gelmiş geçmiş en iyi arcade oyunları...

Space Invaders

Zamanı için devrimsel bir oyun olan Space Invaders, 1978 yılında Taito tarafından geliştirilmiştir. Oyunda, sıralı ve yatay bir şekilde hareket eden uzay gemilerine karşı savaşıyor ve onların yeryüzüne ulaşmalarını engellemeye çalışıyoruz. Siz uzaylıları öldürdükçe hareketleri hızlandırı.

Harcanan Jeton Sayısı: 453

Pac-Man

1980'li yıllarda Pac-Man piyasaya çıktıığında ortalığı bir sessizlik kaplamıştı. Kimse konuşmuyor ve gözlerini arcade makinelерinin ekranlarından ayırmıyordu. Gördüğümüz hiçbir şeye benzemeyen bu oyunla ilgili ilk hatırladığım şey,

son derece bağımlılık yaratıcı旧duyu. Küçük sarı bir yaratığı kontrol ettiğiniz oyunda, amacınız ekrandaki tüm noktaları yemekti. Bu sırada ortalıkta dolaşan hayaletlere yakalanmanız gerekiyordu. Peşinize dört hayalet olduğu için bu her zaman kolay olmuyordu tabii ki ama köşelerdeki noktaları yediğiniz zaman onları yiyebiliyordunuz.

Harcanan Jeton Sayısı: 611

Pong

Fazlaıyla basit bir oynanış sistemine sahip olmasına rağmen tüm oyuncuların en az bir defa oynadıkları gerçek bir klasik, Pong. Grafikleri de son derece basit olan oyun, 1972 yılında piyasaya çıktı. Oyunun amacı, ekrandaki raketlerden

biri ile topu, rakibin arkasına göndermekti. Arcade oyunlarının atalarından biri...

Harcanan Jeton Sayısı: 578

Donkey Kong

Güzel kızları kaçırın sınırlı bir goril ile sonradan kendi oyununun başrolünü kapacak olan büyük bir musluk tamircisi'nin bitmek bilmeyen mücadeleşini konu alan Donkey Kong, yine basit bir fikirle ama bu kez güzel grafiklerle gözümüzü boyamıştı. Yukarıda saydığımız Space Invaders, Pac-Man ve özellikle Pong, grafik anlamında çok şey sunamazken; bir inşaatın tepesinden varıl yuvarlayan goril, yanındaki güzel prenses ve pala büyük bir musluk tamircisi, hem eğlenceli

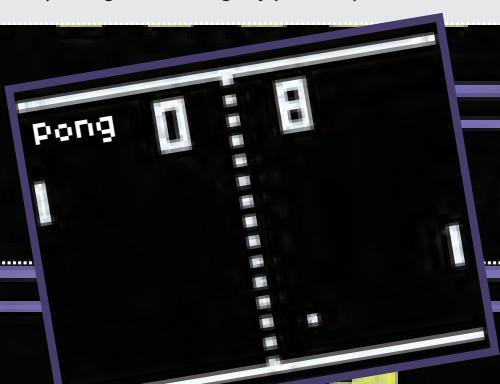
keyifle dakikalar geçirmemizi sağlıyor, hem de görsel bir ziyafet sunuyordu.

Harcanan Jeton Sayısı: 418

DUCK HUNTER LAMBA OLDU



Eski oyunların, eski bilgisayarların ya da eski konsolların atılmaması gerektiğini ve bu cihazların bir gün işe yarayabileceğini söyleyürüz; Duck Hunter'ı ekrande görmekten sıkılmış olan bir oyuncu, bizi haklı çardı. Ördekleri avlamak için kullandığı ve ateş ede ede bozduğu NES tabancası bir lamba için kullanarak...



LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLÉ
HER BİRİ
SADECE >

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR
EĞİTİM SETİ



WINDOWS VISTA
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebildikleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturan bileşenler ve sistemlerin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özelliklerini ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimler alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabılır açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA' nın tüm yenilikleriyle tanıştırıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumaları, ince işlenmiş kullanıcı menülerine yaklaştırılacak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sistemlerinin kapılarını açacak. • 1 DVD+18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ıvmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitimini yanında, action script 3.0 yeniliklerini de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS3 CBM EĞİTİM SETİ** • Yeni arayüz ve yeni navigasyon sistemi hakkında hersey. • Fotoğraf ve resim çalışmalarınız üzerinde dilediğinizde oynamanız için gereklidir. • Hızlı kullanım için merak ettiğiniz kısa yollar ve alet kullanımı. • Sayısız uygulamalı örnek ve uygulama. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çatıldığı günden beri büyük beşenin kazanan ve programcılığı zevke dönüştürmen programlama dili Visual Basic 6.0'i, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılarla paylaşabileceğimiz sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği gorselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dili olma özelliğini korurken hem de profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlamış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editime programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediyesidir. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınıza dolayı değil, en kısa yoldan yapılmıştır. saşkınlığı, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanım kolay olup vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarım ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiden kadar öğrenmek isteyip de fırsatı bulmadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza yeni bir boyut kazandıracakız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışma yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. Bütün promosyonlar 2 yıl garantisidir.

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

>

65
YTL

ABONE
OLMAK İÇİN:

0 212 478 0 300
www.doganburda.com

LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedeli Havale ile gönderiyorum* Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

_____ / _____ / _____ / _____

Kart Sahibinin İmzası:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyesi **78 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacalı ilk sayından itibaren uygulanacaktır.
Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
Özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Bu form 30 Haziran 2008 tarihine kadar geçerlidir



How Much Can You Blues - 2



“Her türlü müziği dinlerim; önemli olan, müziğin bana hissettirdikleridir.”

Ne kadar sık aralıklarla duyduğumuz bir cümle, değil mi? Elbette ki her insan evladı istediği

ile temelleniyor sadece. Benim derdim, “Kulağıma hoş gelen her şeyi dinlerim” diyenlerle... Bu önermenin sahipleriyle pek derdim yoktu. Ta ki “bir pop şarkıcısı” ile Pink Floyd’u art arda dinleyenlere

Syd Barrett'in ölümünün ardından bestelenen Shine On You Crazy Diamond ile ağladıkten sonra gidip pop barlarda eğleniyorsanız, “Sizi gidi timsahlar” lafıma alınmazsınız umarım

her türlü müziği dinleyebilir; bu bir haktır. Pekala herkes her türlü müziği sever ve dinler. Bu seçime edebileceğim tek bir kelam olamaz. Şimdi madalyonu tersine çevirelim; bakalım, zevkleri ve renkleri ne kadar tartışabiliyoruz...

Öncelikle, şunu belirtmemek izin verin: Ben bir müzik gurusu değilim; kesinlikle böyle bir iddiam yok. Aklımda şekillenen düşünceler ise tamamen “iyi bir müzik dinleyicisi olmayı denemek”

rastlayana dek... İlk önce, içimden 10'a kadar sayıvor ve diyorum ki “Tamam Faruk, müziği kimin yaptığıının önemi yoktur; sadece dinleyenin hissettikleriyle ilgilidir.” Ne var ki içimi değişim zaman gördüm ki hissettiklerim bu kadar basit değilmiş.

Ünlü İtalyan besteci Giuseppe Verdi, her gün, aşık olduğu müziği yapabilmek için kilometrelere yol kat ederek taşradan kente taşıyordu. O yıllarda Verdi'nin

icinde açılan derin yaraları, operalarında duyumsayabilirsiniz. Peki operaya gidip Verdî'nin çektigi acıyi kalbinde hissededen biri, geri dönüp saman tarlasından otlanır mı? Son köşe yazımın “gizli özne”si olan “çakma burjuvazi”的 ucuz aromalı, bol hesaplı, bayağı eğlencesine katılır mı Pink Floyd dinleyen? İşte, müzik dinleyen ile kafa dağıtmak için müzik dinleyen arasındaki fark, tam bu noktada açığa çıkıyor; bir dinleyici, aynı anda, yapımı için acı çekilmiş, didinilmiş, kafa patlatılmış olan eserler ile geceleyin, “ortam yapmak” için dışında, primat kılığında salınanların dinlediklerini nasıl dinler? Syd Barrett'in ölümünün ardından bestelenen Shine On You Crazy Diamond ile ağladıkten sonra gidip pop barlarda eğleniyorsanız, “Sizi gidi timsahlar” lafıma alınmazsınız umarım.

“Müzik zevki”ni durgun bir suya

atalan bir taşın oluşturduğu şekle benzetiyorum çünkü müzik zevki, “bir duruşa sahip olmak” demektir. Müzik algısı tek bir noktadan yayılan dalgalarla benzer; merkezde ne varsa, etrafındaki daireler ona dair olacaktır. Yapılan müzik kadar onu yapan sanatçının amacı ve hayatı duraşı da önemlidir. Müzik ve müzisyen, bir arada algılanması gereken bir bütündür.

Daha önce yazdığım gibi... Her şey ama her şey okulda öğrenilebilir ama sanatın okulu hayatın ta kendisidir. Sanat, George Orwell'ın yaptığıdır; her şeyi bir yana bırakıp sokaklardaki insanların çektikleri acı duyumsamaktır. Sanat, insana ait olan ücra duyguları tattırmaktır; imkansız aşklar yaşamak, hayal kırıklığına uğramaktır. Sanat, ancak kendilerini tanıyanların duyumsayabilecekleri bir güzelliktir. Sanat, etrafında acı çekenler varken onları dinleyebilmektedir; onları dinleyip müzikle, edebiyatla, sinemayla, heykelle, resimle, sesini duyuramayan tarafın sesi olmaktadır. Sanatın belki de en önemli kolu olan müzik, sorumluluk almaktır. Sanatçının görevi ise bilemenlere bildirmek, göremeyenlere göstermek ve öğretmektedir. Müziğin amacı salt “eğlendirmek” değildir; insanlara ve topluma yön vermektir. Türk Popu'dan bunu yapabilecek kaç kişi çıkar, bana söyle misiniz? Bile bile ve göz göre göre Türk Halkı'nın müzik algısını paçavraya çevirenleri nasıl dinleyebilirsiniz? Tüm bu gerçeklerin üzerine, “bir pop şarkıcısı”nı ve Erkan Oğur'u aynı playlist'e koyan adamları gördükçe dilim tutuyor.

Neden konuşuyorum ki... Yavuz Çetin'i bile çoktan unutmadık mı zaten? faruk@level.com.tr

Not: Biterken “her şeyi dinleyenlere ağıt” niyetine, Dünya çalıyordu. Hani Erkan Oğur'la Yavuz Çetin'in besteledikleri... Yavuz, “öteki dünya”dan beni duyuyorsan... Seni unutmadık! Ruhun şimdi huzurludur. Umarım...



Seni unutmayacağız Yavuz.

Oyun Çağrışımıları



Oyuncu dünyası kendi başını yemeye başladı. Virajlı yollarda dolasmaktan; kötü teröristleri ya da Nazileri vurmaktan; Haçlı Seferlerine çıkmaktan ya da uzaylı düşmanları alt etmekten başka bir şey yapmıyoruz. Bu kısır döngüde bizi tatmin eden şey ise sonunda hep kazanıyor olmamız. Aslında, oyunların bizi bağımlılığa yöneltlen en büyük tuzağı, bu döngünün ta kendisi; gerçek hayatı save hakkımız yok ama oyunlar da yenildiğimiz anda bir önceki save'imize geri dönebiliyoruz. Bu da gerçek hayatın kopup daha mutlu olduğumuz sanal hayatı kapanma-

miza sebep olabiliyor. Geçenlerde dergimize kısa film çekimi için gelen genç arkadaşlara da aynı şeyi anlattım; aslında kullandığımız her şey bizi, biz nereye gitmek istersek ona doğru yönlendiriyor. Oyunlar da ayen böyle. Eğer gerçek hayattan kaçmak istersek, bize bunu sağlayacak her şey oyunlarda var. Eğer kötülük yapmak istersek, ilgili malzemeyi de oyunlardan çıkartabiliriz. Onları eğitim için kullanırsak, zaten oyunların içerisinde büyük bir bilgi birikimi bulunuyor. Oyun arkadaşı arıysak, internet üzerinden bulmak çok kolay. Geyik muhabbetinden küfre;

eğlenceden ciddi sohbetlere kadar internette her şey bulunuyor. Kontrolsüzlik ise işin en çekici kısmı; bir gözetleyen olmamasının verdiği rahatlık ve karşısındaki insanın yüzünü görmemek, insanlara büyük bir özgürlük hissi veriyor fakat aynı zamanda dizginsiz bir dizi davranışa da sürüklüyor. Oysa oyunlara biraz ara verdığınız zaman etraftaki diğer keyiflişelerin farkına varıyorsunuz fakat oynamayı bir türlü bırakımayorsunuz. Benden size bir tavsiye: Oynamayı bırakmayın ama çevrenizin farkına varıp onlara da zaman ayırın.

Sanıyorum ki pek azınız bizden daha zor durumdaki ülkelerde neler olup bittiğinden haberdarsınız. Bu aslında gayet normal bir durum çünkü günlük yaşam tempomuza kafamızı o kadar gömmüş ve işlerin bizi yönlendirmesine kendimizi bırakmış durumdayız ki yanı başımızda olup bitenlerin farkına varamıyoruz. Geçen gün, -her girişimde bir sürü para harcadığım için- girmemin en zararlı olduğu dükkانlardan birine, bir kitabı çiğtim. Aldığım kitaplardan birinin adı Uzaklara Giden Yol'du ve kitabın yazarı eski bir çocuk asker olan ve kendi hayatını kaleme alan Ishmael Beah'tı. Kendi hayatını kaleme alan Ishmael, (Türkçesiyle, İsmail) bizim çok uzak olduğumuz bir dünyayı yazmıştı. Çektiği

yuuşturucu ve aldığı haplar yüzünden günlerce yumatayan ve bir böceği ezer gibi kolaylıkla insan öldürebilen askerciklerin hikayesini anlatmıştı. Bilirsiniz, her kitabı okuduktan sonra aslında aklınızda kalan sadece bir paragraf ve çıkarttığınız bir derstir. Ben kitabı bitirdikten sonra kendi ülkeme baktım ve devlet büyüklerimizin kullandığı "terör ve kaos ortamı" terimlerinin ne anlama geldiğini daha iyi kavradım. Ishmael'in yazdığına göre olay genelde şöyle gelişiyor: Önce bir işgalci güç (İsyancı ya da asker fark etmiyor.) yaşam alanına giriyor. Senin gibi günlük hayatını sürdürden herkes kendi hayatını kurtarmak için panik halde koşuşmaya başlıyor. Çünkü kaçmayan herkes öldürülüyor. Bu durumda yaşlılar ve sakatlar ilk önce ölüyor. Sonra

herkes evine kapanıyor ve kimse kimseye bir şey vermiyor. Evde yemek bitince, dışarıda dolasıp yemek aramaya başlıyorsun fakat herkes kendini korumak istediği için paran olsa bile yemek bulamayabiliyorsun. Bu durumda ya çalışırsun, ya da karaborsacılara gidiyorsun. Hayatının hiçbir değeri yok ve onu kurtarabilecek tek kişi de sensin. Evin dahil güvenli hiçbir yer yok ve "acıma" kelimesi sözlükten çıkarılmış durumda. Güvenli bir yere ulaşmak için ise dünyanın rüştvetini vermen gerekiyor ancak paran bittiği anda bir köpek kadar bile değerini kalmıyor. Çünkü en azından köpek eti yenebiliyor ve bu yoklukta o bile senden daha değerli.

İşte size "terör ve kaos ortamı"nın tarifi...

akmenek@level.com.tr



Kız Kardeşin Ağlayan Oyuncak Bebeğinden Kurtulmak



Çok sevgili LEVEL okurları; canılarım, ciğerparelerim... Bu ay size bir kitaptan bahsetmek istiyorum; bir kişisel gelişim kitabımdan... Şimdi, kız kardeş sahibi olan bütün ağabeylerin, yazının başlığını baktıktan sonra püürük beni okuyacaklarını bilerek söylemek istiyorum ki "Evet, sevgili kız kardeş sahibi güzel okur; seni çok iyi anlıyorum. Seni bu dergideki herkesten çok daha iyi anlıyorum". Kız kardeş kavramı, -hele

meye başladıkça kızsal problemleri, kaprisleri, bitmek bilmeyen telefon görüşmeleri, "Abi ben biraz önce dünyayı çözdüm; artık öğrenecek ve anlayacak bir şey kalmadı evrende. Nirvana'ya ulaştım!" gibi sözleri ile hayatlarımıza birer kabus gibi çökmezler mi kız kardeşler? Bundan çok daha kötüsü ve çok daha berbatı, "kız kardeş" dediğiniz olgunun eninde sonunda o kafa düdükleyen, gürültü yapan ve ağlayan

mak, televizyon seyretmek istediğinizde durmadan "Ğüüayyaaaa! Güüaaaayyyaaaa!" diye bağırın o beyinsiz, plastik bebekler bir süre sonra sinirinizi bozmaya başlar. Lakin, bir türlü o baş belası oyuncak bebeği, kız kardeşinizin elinden alamazsınız. Zira artık gürültü yapmasın diye oyuncak bebeği almaya kalktıınızda, bu kez de bebeğin gerçi ağlamaya başlar; oyuncağını geri alıncaya kadar da kafanızı bir güzel ütüler. Evet, ne yazık ki tüm bunlar, çoğu kız kardeş ağabeyinin acı yaşamışlıklar sonucunda öğrencikleri tecrübelereidir.

İste sevgili LEVEL okuru, bugün size tanıtacağım kitap, "Kız Kardeşin Ağlayan Oyuncak Bebeğinden Kurtulmak" adlı, hayatı bir problemi çözmek için geliştirilen yöntemleri anlatan kişisel gelişim kitabıdır. Avrupa ve Amerika'da 23 milyondan fazla satan kitap, dünyada kız kardeşinin bebeğinden muzdarip ne kadar çok insan olduğunu çok güzel bir kanıtıdır. Şimdi izninizle, sevgili LEVEL'ci arkadaşları ve dergiye para vermeden, yanındaki sıra arkadaşının elinden alıp okuyan misafir okur arkadaşları, merak edenler için, kitaptan, daha önce uygulayıp sonucundan çok memnun kaldığım bir yöntemi örnek olarak vermek istiyorum. Henüz dört ya da beş yaşındaki, konuşan, anlayan kız kardeş, ağlayan oyuncak bebeğinden vazgeçmek istemediğinde, ilk önce ona şefkatli bir ağabey edasıyla yaklaşılır. Saçları okşanır, yanakları öpülür, her türlü sevgi gösterilir ki bu sıcak sevgi ortamından güven bulan kız kardeş, oyuncak bebeğin hastalanmış olabileceği tespitinden şüphenemeksiz, bebeğini tedavi etmesi için ağabeyine teslim etsin. Bu noktadan sonra ağabey, doktor rolünde bebeği iyice inceler ve bebeğin ölümcül bir hastalığa kapıldığını, hemen ameliyat edilmesi gerektiğini teşhisini koyar. Çok heyecanlanan küçük kız kardeş, bebeğinin ölmemesi için ameliyatı razi olur ve bu sayede oyuncak bebek itinayla parçalanıp içindeki kafa ütüleyen o kalitesiz hoparlör ile Allah'ın cezası ses sistemi çıkarılır. Bebek yeniden monte edilir ve ameliyattan çıkış ağır hasta süssü vermek için kolu bacağı da sarılır. Bebeğinin sesinin neden çıkmadığını soran kız kardeş ise onun çok hasta olduğunu ve yaşaması için ses tellerini almak zorunda kaldığını anlıtarısınız. Ardından, bebeğin sevgiye ve ilgiye ihtiyacı olacağını, ona iyi bakması gerektiğini de belirtirsiniz. Kız kardeş -artık ağlamıyor olsa da- oyuncak bebeğini çok sever, ancak birkaç seneden önce oyuna geldiğini fark edemez.

Sonraki 20 yıl boyunca da bu olayı ağızından asla düşürmez ve her fırsatı sizi, kendisini kandırmakla suçlar ama siz çocukluğunuzun en güzel yıllarını evin içinde ağlayan dümbürük bir oyuncak bebeğin kafa düdükleyen içgri gürültüsünden uzakta, huzurlu ve mutlu bir şekilde geçirme şansını yakalامış olursunuz.

Buradan, sevgili kız kardeşim Duygu Hanım'a selam eder; tatlı yanaklarından operim. ☺
cem@level.com.tr

**Evde müzik dinlemek, kafanızı gömüp kitap okumak, televizyon seyretmek istediğinizde durmadan
"Ğüüayyaaaa! Güüaaaayyyaaaa!" diye bağırın o beyinsiz,
plastik bebekler bir süre sonra sinirinizi bozmaya başlar**

bir de bu kız kardeş şımarıkça- bir erkek çocuğunun evdeki hükümlanlığının sonu anlamına gelebilir.

Belki de size hizmet etmeyi seven; açığınızda size güzel yemekler yapan; hastalandığınızda başınızda bekleyen harika bir kız kardeşe sahipsiniz ama hanginiz bebeği boyunca zırlayıp duran ve evin huzuru ortamında terör estiren bir kız kardeşe yabancısınız? Üstelik, büyüp aklı başka şeylere er-

oyuncak bebekleri keşfedecek olması. Genellikle üç ila altı yaş arasında; hatta fazla şımarıkça, yedi - sekiz yaşına kadar bu pilli, sallanınca veya üzerine basılınca ağlayan, küçük bir çocuğun eline verilme amacını asla anlamadığım "dümbürük" oyuncak bebekler, ağlayan plastik bebekler, kız milletinin vazgeçilmez fantezilerinden biri olur.

Evde müzik dinlemek, kafanızı gömüp kitap oku-





Lanetli Ay ve Berlin

Bu ay üzerimde gezenler bir lanet olmalı. Üflesem lanet bulutları dağılır mı? Hayalet avclarını çağırsam, renkli kutularına bu lanetleri hapsedebilirler mi? Kendimi yuvarlak ve büyük bir kaya tarafından kovalanan Indiana Jones çakması Rick Dangerous gibi hissediyorum. ("Eğer bu ay Fırat beni yazı yüzünden öldürmezse ilerde kesin öldürmez" diye düşünüyorum.)

Geçen ay bir Berlin seyahati yaptım. Berlin'i severim; dünya üzerinde hiçbir yabancı dil bilmenden Türkçe konuşarak gezip alışveriş yapabileceğiniz bir şehir. Metrolarda bilet almak için kullanılan otomatlarda bile Türkçe dil seçeneği var. Her neyse... Bilen bilir; Berlin'de "Kreuzberg" diye bir semt vardır; oraya "Küçük İstanbul" diyorlar. Aslında "Küçük İstanbul" yerine "Küçük Türkiye" deseler daha iyi çünkü orada, Türkiye'nin neredeyse her şehrinde insanla tanışip

gidilmesi gereken bir yerdir. Pazar günü Kreuzberg'de doğruca bitpazarının yolunu tuttum. Aslında çevre semtlerde bu pazarlardan birkaç tane bulunuyordu ama ben Kreuzberg'de kurulan pazara gitmeyi tercih ettim. İşin güzel tarafı ise oradaki satıcıların da Türk olmasıydı.

Saatlerce takılıp bir şeyler bulunabilecek bir yer bitpazari. Buralardaki tezgahları karıştırmaksa "eski" kokusunu sevenler için adeta bir bağımlılık. Tezgahların üzerindeki binlerce plak arasından dikkatimi en çok çeken şey ise yüzlerce orijinal Amiga oyununun satılıyor olmasıydı. Tanesi 1 Euro'dan satılan yüzlerce oyun; hepsi de kutulu ve kitapçıklı... Zamanında deliler gibi oynadığımız oyunların nerdedeyse hepsi orada mevcuttu. Crack'lı kopyalarından oynadığımız oyunların orijinallerine dokunup incelemek gerekten apayrı bir duyguya. Çalışabileceğine inandığım bir

Amiga ya da Commodore göremesem de pazarda birçok yan ürün bulunuyordu. Bu yan ürünler arasında printer'lar, joystickler ve çok çeşitli donanım ürünlerini vardı. Bir an aklımdan "Elimin

altında bir kamyonum olsaydı da şu malzemeleri yükleyip İstanbul'a götürürebilseydim" diye geçmedi değil. Ne var ki bu donanımlar son derece ucuz olsa da onları taşımak ve uçahta ekstra yük paraşesi vermek gibi sorunlardan dolayı onlara sadece bakmakla yetindim. Biraz CD, birkaç plak ve He-Man koleksiyoncusu arkadaşım için 1982'den kalma He-Man oyuncakları alıp çıktıktan bitpazarından.

Bir an aklımdan "Elimin altında bir kamyonum olsaydı da şu malzemeleri yükleyip İstanbul'a götürürebilseydim" diye geçmedi değil

Konuşmak mümkün. Yeri gelmişken söyleyeyim; Kreuzberg'in her köşesinde bir dönerci dükkanına rastlayabiliyorsunuz. Gelgelelim Kreuzberg'ün göbeğinde "Hasır" diye bir dönerci var ki şiddetle tavsiye ediyorum. Türkiye'de bizi "Döner yiyeşiniz" diye kandırıyorlar; benden söylemesi.

Bir retro insanı olduğum için dünyanın neresinde olursam olayım bitpazarı benim için muhakkak

Berlin gezimin tamamını yazmaya kalksam sanırım 5 - 6 sayılık malzeme çıkar ama şimdilik bu kadar. 10 gün süren gezimin iki gününü graffiti yapmaya ayırip İstanbul'un adını Berlin'e yazdığını da belirtiyem.

Bu ay dikkatimi çeken bir başka şey ise oldukça güzel bir Türk oyunu oldu. "2Gen" tarafından yapılan oyun "C4 Robot" adını taşıyor. İstanbul'da geçen bu yarı oyunu gerek grafik, gerekse oynanabilirlik olarak oldukça iyi. Oyunu, www.c4robot.com adresinden indirip oynayabilirsiniz. Yapımında emeği geçen herkesi kutluyorum.

E-posta atıp "Rap dinleyen başka okurların da var" diyen tüm arkadaşlarıma teşekkür ediyorum. Ayrıca, her gördükleri e-postaya reklam gönderen bilgisayar firmalarına da bu ayın hatırlamasına "lanetimi" gönderiyorum. En güclü büyülerim bu firmaların üzerinde olacak; o spam'lerin hesabını tek tek soracağım. Vergi memurları kapınızdan eksik olmasın; KDV oranlarınız yükselir inşallah! Gelecek ay, yine burada olacağım. Hürmetler efendim.  turbo@level.com.tr

TAKİP ET, GERİ KALMA!

ÖZGÜR B

"Hiç Korsan Albüm Dinlediniz Mi?" sloganıyla yeni albümünü deejik bir pazarlama teknigi ile piyasaya süren Özgür B, hence desteği hak ediyor. 2005 yılında Sezen Aksu'nun da desteklediği ilk albümünün ardından, ikinci stüdyo albümü olan Korsan Albüm'ü tamamladı. Prodüksiyon aşamalarının; ABD'de, Almanya'da ve Türkiye'de tamamlandığı albüm, 15 Nisan itibarıyle Türkiye'de daha önce görülmemiş bir yöntem ile dinleyicileri ile buluştu.

Her şeyin bir fiyatının olduğu fakat çok az şeyin gerçekten değer taşıdığı günümüz dünyasında korsan müzik tüketimine dikkat çekmek amacıyla, Türkiye'nin en büyük gençlik portallarından biri olan Yonja.com işbirliği ile sanatçının Korsan Albüm'ü müzikseverlere ücretsiz olarak sunuluyor. Korsan Albüm güçlü içeriği ve dünya standartlarındaki sound'u ile Türkiye'nin en başarılı Hip hop ve R&B albümü olmaya aday.

Türkiye'nin ilk yasal "Korsan Albüm"ünü indirmek ve dinlemek için yapılması gereken tek şey korsanalbum.yonja.com adresini ziyaret etmek.

SULTAN TUNÇ

Bu ayın başka bir albümü ise Ada Müzik etiketiyle piyasaya çıkan yeni Sultan Tunç albümü. Oriental Rap'n Roll adlı albüm her zamanı evrensel Sultan Tunç sound'una sahip. Genelde World Müzik havasında Hip hop yapan Tunç, bu sefer albümde birçok konuk sanatçısı da dahil etmiş. Selim Sesler, Volkan Bekar, Saadet Türköz, Dj Release, Kenan Billy G ve Hamit Koçin bu isimler arasında. Albüm, kesinlikle alınıp dinlenmesi gereken kaliteli bir çalışma olmuş. Rap, Hip hop ve World Music severlerin kaçırmasın.



24



Neden suratın asık? Doğum günümüz geçeli 24 dakika olduğu için mi? 24 yaşıımızı bitireli tam 24 dakika olmuş. Ne anları var ki doğum gününün? Anneme sordum, şaka yaparak "Var mı sancın bugün?" dedim; hiçbir 24 Mayıs'ta, 1984 senesinin 24 Mayıs'ında çektiği kadar büyük bir acı çekmemiş. Neyi kutlayacağız o zaman? Bir taraf acı çekerken, çocuk sahibi

de seninkiler bizi hiçbir zaman kovalamayacak. Zaten kaçmaya sen bizi alıstırın. Şu an var olmak istedigin, özledigin o günlerde bile başka bir zaman diliminin özlemini çekiyordun ve senin yüzünden ben taminsız imajı çizdim. Halbuki ben, senin taminsızlığını uğraşmaktan tatmin olmaya vakit bulamıyorum; hepsi bu. En mutlu anımda bile gözlerimin

içine bakıp gözyaşı dökebiliyordun. Şimdi ise sinek avlıyor "nispet market" in çünkü artık kollayıp da mahvedebileceğin havai fişekli anılarım yok. Mutluluk simülasyonu oynuyorum yillardır; bu defa ben nispet yapıyorum senin hayatın boyunca oynadığın mutsuzluk simülasyonuna karşı.

İşin kötüsü, en azından eskiden ikimizden birisi kazanıyordu bu saçma sapan çekişmeyi. Birimiz istediği yöne çekiyordu üzerinde yürümeye çalıştığımız kaygan zemini. Düşen düşüyordu, kalan kalıyordu; birimiz,

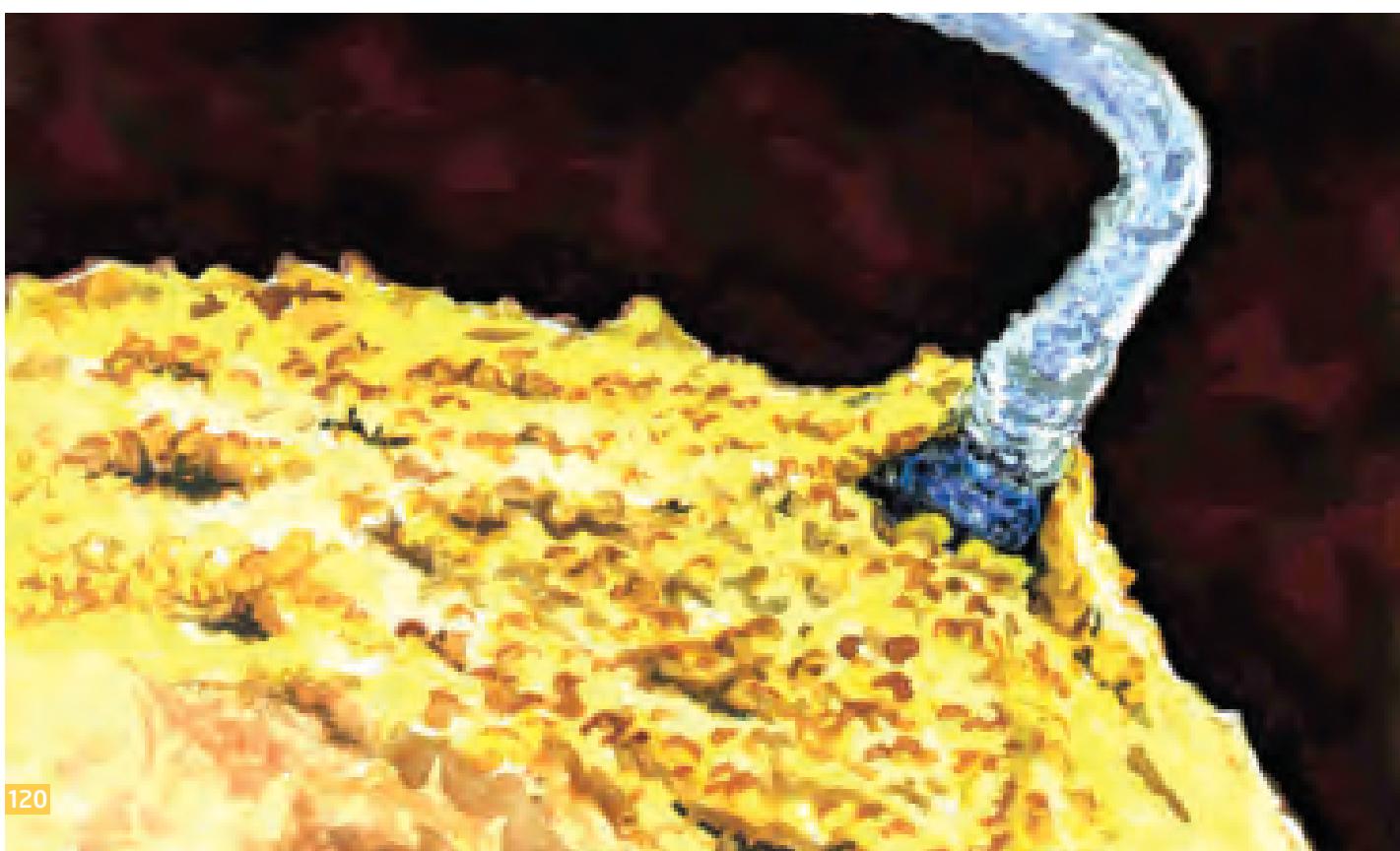
ertesi gün amacına ulaşmış bir şekilde uyanıyordu. Şimdi ikimiz de kaybediyoruz, ikimiz de tükeniyoruz, eskiden erittiğimiz buz küteleri yerine biz eriyoruz her geçen gün. Korkma, bu defa "Hepsi senin yüzünden..." demeyeceğim; eminin ki zamanında derimde açtığın yanık izlerine karşı koyma gücüm vardı. Ama kullanmadım; pes etmek senin için ne kadar zorsa benim için -her zaman- o kadar kolay işte. Sen en inat edilmeyecek yerde inat ettin, ben en pes edilmeyecek yerde pes ettim. O yüzden şimdi buradayız; biri, bizi kavuşturmak için, yıllar önce hayatı boyunca çektiği en büyük acıyı çektiğten sonra o acıyi yaşatmayı biz görev edindik. Sanki 24 yıl önce, kesilen göbek bağımdan tüm hücrelerimize geçti o acı. Sonsuza kadar içimizden çıkmamak üzere... Bu yüzden sana söz veriyorum ki bu acı, bir başka 24 Mayıs'ta, bir başka göbek bağıyla, bir başka canıyla aktarmamıza hayatım boyunca izin vermeyeceğim. 

elif@level.com.tr

Mutluluk simülasyonu oynuyorum yillardır; bu defa ben nispet yapıyorum senin hayatın boyunca oynadığın mutsuzluk simülasyonuna karşı

olmanın sorumluluğunu alıp hayatını artık başka bir canlıya adamak zorunda kalırken; diğer tarafın bencilliğe ve anlamsızlığa doğru açılan kapıdan içeriye girişini mi kutlayacağız? Kendine gel bıraz...

Sen böyle yapmadın aslında; bu yıl neden böyle kaptırdın kendini insanlığın salaklığını ortaya çıktı "kutlama" günlerine? Geçmiş mi özlüyorsun? Hani şu kafa kafaya vererek H. ile birlikte kurduğumuz ufak, sessiz ama "simsiki" dünyamızda geçen günleri mi? Hani şu her şeyin birkaç notada, birkaç saatlik sessizlikte bir buz kütlesi gibi çözüldüğü, beynimizdekilerin atmosfere ağızımızı kullanmadan ulaşabildiği günler... Bir daha asla o günlerde hissettiğimiz hafifliği hissedemeyeceğimizi bilmek beni de çok üzüyor ama yapabileceğimiz bir şey yok; geri dönüş imkansız. Zaten geriye dönsek bile beklenelimiz yine bugünde kalacak; biz kaçıkça onlar oldukları yere saplanıp kalacak. Özellikle



Dostluk Üzerine...

Benim dostluk anlayışımın muhteviyatı, -öyle sanıyorum ki- yeryüzünde yaşayan toplumların yaygın olarak benimsediği "dostluk" anlayışlarından bazı farklılıklar barındırıyor.

Horatius* şöyle buyurmuş "dostluk" için, bir dostunun kaybı üzere: "Madem ki zamansız bir ölüm seni, ruhumun yarısı olan seni alıp götürdü; yeryüzünde varlığımın yarısından, en az parçasından yoksun yaşamakta ne anlam var? O gün ikimiz birden öldük..." 2000 yıl önce Roma'nın en ünlü şairi bir dostunun ardından işte böyle ağıt yakıyordu... Terentius da** "Onunla her şeyi paylaşma zevkinden yoksun kalınca, hiçbir zevki tatmamaya karar verdim." diyoru yitip giden bir yoldaşının ardından... Onların dostlarına olan

Omuz omuza olmak; her hüznü birlikte göğüslemek; her mutluluğu paylaşabilmek ve gerçek bir dost yitip gidince her hüznü, her mutluluğu yalnız yaşayacağını bilmek... Örseleyici, yıkıcı, kan kusturan bir yoksunluk duygusu...

sadakati bu denli anlamlı ve çarpıcıydı. Omuz omuza olmak; her hüznü birlikte göğüslemek; her mutluluğu paylaşabilmek ve gerçek bir dost yitip gidince her hüznü, her mutluluğu yalnız yaşayacağını bilmek... Örseleyici, yıkıcı, kan kusturan bir yoksunluk duygusu...

Bu sevimsiz duygulara teslim olmamak kendime, -yaşamının her döneminde- beni ebediyete kadar yalnız bırakmayacak dostlar edindim. Belki onlar, uzun yıllar önce her faninin nihayetinde varacağı yere göç ettiler ama bana konuşmalarını, yazdıkları, sevinçlerini, hüzünlerini, nasihatlerini, yaşama dair çizdıklar yol haritalarını miras olarak bırakmakta hiç tereddüt etmediler; işte o miras onları canlı kılıyor ve kilacak... Bir anlamda varisiyim ben onların; zenginim hem de çok zengin... Bu zenginlik manevi bir zenginlik olsa da inanın bana dünyaları satın alabilecek kadar varlıklıym. Benim yaşadığım alemdede ne banknotların, ne de değerli madenlerin hükmü var. Burasıambaşa bir diyar ve bu diyarada ben ve dostlarımın başka hiçbir varlık nefes almıyor. Kurduğumuz yuvarlak masada kah münazara ederiz; kah kahkahalar atarız; kah kızarız birbirimize... Üstüne üstlük onlar, yanlışlarını yüzüme vurmaktak hep ısrarcılardır biliyor musunuz? Tıpkı gerçek dostların yapması gerektiği gibi... Doğrularımı da alkışlarlar her daim; yanında olduklarını hissetirirler istisnasız her bir müspet düşüncemde; gerçek dostların yapması gerektiği gibi yine...

Biliyorum ki dostlarım, dostluklarını yalnızca benimle paylaşmırlar; hepsinin milyonlarca dostları ve milyonlarca ayrı evleri var. Tüm samimiyetleriyle, milyonlarca birbirine benzemeyen diyalog konuk oluyorlar. Arkadaşlıklarını cömertçe paylaşmakta hiçbir sakınca görmüyorlar. Bu paylaşım onları mutlu ediyor; gururlandırıyor. Dediğim gibi, sayısız dostu var dostlarımın; sayısız insana güç veriyorlar. Anlatıyorlar onlara bıkıp usanmadan iyiyi, doğruya, kötüyü, hayatı, ölümü, kavgayı, huzuru, öfkeyi, acayı, izdirabı, mutluluğu, direnebilmeyi, sabrı... Dostlarımın dostlarına ait diyalarda, hiç bilemediğim ve hiçbir zaman da bilemeyeceğim sohbetler yapıyor; hissediyorum... Bilemeyeceğim; çünkü benim dostlarım iyi birer sırdaştır. Ne onların gizlerini bana, ne de benim gizlerimi onlara anlatırlar...

Ama içlerinde öyle biri var ki; benim diyarımın krallık tahtında o oturuyor... Belki size inandırıcı gelemeyecek, ancak kendisi tam 475 yaşında... Hayatına dair aklınıza gelebilecek

her şeyi ona danışırım. Ak sakallarıyla kimi zaman bana gülümser, kimi zaman sırtımı sıvazlar, kimi zaman da kaşlarını çatarak bana sessizce bir bakış atar. Ama her ne olursa olsun dostluğunun sıcaklığını iliklerime kadar hissederm her zaman. Hiç ihanet etmedi bana; hiçbir zaman da yanılmadı. Ona ne zaman ihtiyacım olsa, o hep baktığım yönde, onu aradığım yerdeydi... Yine onunla buluşacağım bu gece, keyifle pipolarımızı tüttürecekiz şö-

minenin yanındaki fiskos köşemizde... Belki tanıyor, belki tanımiyorsunuzdur, yine de ismini sizlerle paylaşım dostumun; kim bilir, belki sizin de dostunuzdur ve ben

yalnızca ukalalık ediyorumdur. Adı: Michel De Montaigne... Ve o bir dostunun*** ölümü üzerine bana, "Ruhlarımız o kadar siki birlikte yürüdü, birbirlerini o kadar

coşkun bir sevgiyle seyretti ve birbirlerine öyle açıldılar ki, ben onun ruhunu benimki kadar tanımakla kalmıyor, kendimden çok ona güvenecek hale geliyordum." demişti, gözlerinden damlayan birkaç damla yaşla... Bu animizi sizlerle paylaşmakta bir sakınca görmedim. Eminim ki ona anlattığında bana kızmak bir yana, mutlu olacaktır. Neyse, ben randevuma geç kalmamalıyım; bu gece onuna konuşacak çok şeyim var. Unutmadan sizler de Montaigne'nin kapısını çalabilirsiniz. Emin olun, sizi de gülümseyerek karşılaşacaktır, tüm samimiyeti, ak sakalı ve gülen gözleri ile... doruk@level.com.tr

***Horatius** İ.O. 65 - İ.O. 8 yılları arasında yaşamış Latin şair.

****Terentius** İ.O. 185 - İ.O. 159 yılları arasında yaşamış Latin komedyacı yazarı; Kartaca doğumluudur.

*****Etienne de la Boetie** Montaigne'nin en iyi dostu; iyi yüreklilığı ve bazı şiirleriyle tanınmıştır.





KARŞILAŞTIRMA

Auto SHOW

Otomobil dünyasının bütün
haberleri her salı Auto SHOW'da

GÜVENLİK



KONSEPT



TEST



Otomobil hakkında aradığınız her konuda herşey Auto SHOW'da

Dijital Dergi Aboneliği İçin:

www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



oyunu vermeliyiz?" diye bir ikileme düşerseniz, dilerim o ikilemdeki ilk tercihiniz Silent Hill olur. Elbette ki tam sürüm oyun vermek çok zor bir iş. Bu yüzden bunu bir istek olarak değil; bir dilek olarak algılamanız yerinde olur.

Mr. Blonde: Tam sürüm vermek gerçekten çok zor bir iş. İstememiz miyiz Silent Hill vermeyi hiç... Resident Evil'in yanında gerçekten güzel durur...

5. Dergiye popüler isimler ile yapılan röportajları koymazın harika bir adım. Bu sayede hem ögreniyor, hem de eğleniyoruz. Hep diyorum; "LEVEL" bir oyun dergisi değil, bir eğlence dergisidir; ilk yaprağından, son yaprağına kadar..." Dilerim röportaj bölümünü hiç kesmezsiniz? Bir gün Metallica ile de röportaj yaparsanız sevinirim. Onlara şunu sormazınız dilerdim: "Fade to Black'i doğurmak için insan olmak yeterli mi?"

Joe: Yıktın perdeyi, eyledin viran Hakkı. "Fade to Black" demek, çok şey demek... Açığçası, bu şarkıyı dinlemeyen birinin farkına varmayacak olsa da her zaman eksik kalacağımı düşünüyorum. Bas bi' Fade to Black FaFu! (Konser için hem bilet aldım, hem de basın girişini yaptim ve bugünkü modern halime kavuştum.) Bu arada, röportajlar için Doruk'a selam...

Mr. Blonde: LEVEL hakkındaki tespitlerin gerçekten yerinde olmuş. Röportaj bölümü dergiye sadece renk katmıyor; aynı zamanda LEVEL'in kimliğini bütünlüyor.

Mailimin hayli uzadığını fark ettim. Artık son cümlelerime geçiyorum. Size yazmak; sizinle bir şeyler paylaşmak çok güzel ve yüce bir duygudur. Bu duyguya güzel kılan, size yazıyor olmak; yüce kılan ise, yazdıklarınızın insanlar tarafından anlaşılmıştır. Açığçası mailimi yayınlanmanızı beklemiyorum çünkü okunmak ve anlaşılabilir fazlasıyla yeterli benim için. Dilerim size sık sık yazacak bahaneler bulurum. Bir sonra ki mail'e kadar kendinize çok iyi bakın. İyi çalışmalar sevgili LEVEL...

Hakkı Çakanlı

Mr. Blonde: Güzel yazılarını fazla özletme Hakkı; tekrar yaz bize.

RE RE RE RA RA RA

Merhaba sevgili LEVEL ailesi... Bu Posta'ya attığım ilk mail... Daha önce Elif Abla'ya mail atmıştım ama mail'im onun eline geçti mi, bilmiyorum. Neyse, siz beni P.O.S.T.A.L'a almadan önce sorularıma geleceyim:

1. Elif Abla, ben 15 yaşındayım... Nasıl erkeklerden hoşlanırsın; sevgilin var mı? (Şaka yapıyorum.)

Joe: Mr. Blonde; şu arkadaşla bi' ilgilenin.

Mr. Blonde: Şşşş, alooo...

Eddie: Sevgilim var, evet; Jason Lee.

2. God of War 3 ile ilgili bir bilginiz var mı?

Mr. Pink: SCE inat ediyor ve GoW3 hakkında ser verip sırtı vermiyor.

3. Hükümrən Senfoni ne durumda?

Mr. Blonde: Hükümrən Senfoni ekibi şu sıralar online bir multipla yer oyunu üzerinde çalışıyor. Oyun yine Hükümrən Senfoni evreninde geçecek. Asıl oyun içince biraz daha beklememiz gerekiyor.

4. "BFManager" olarak Google'a yazıyorum ama sonuç olarak Battlefield Online çıkıyor; bu oyunu bulmak için ne yapmalıyım?

Mr. Blonde: BFManager henüz yapım aşamasında...

5. Bilgisayarım 512 MB RAM ve Radeon 9250 256 MB ekran kartı, GeForce 3 gibi bileşenlerden oluşuyor; sizce bu sistemi yenilemeli miyim? Kullanacağım bileşenlerde hangi markaları seçmeliyim? (Toplayacağım sistem, Bioshock gibi oyunları çalıştırıbmeli.) Ben bu donanım yeniliklerinden bıktım artık; çıkışları her bileşenden bir tane, kullanalım işte. Sürekli takip etsem, cebimde param kalmayacak.

Mr. Pink: Bak, sorunun yanıtını kendin vermişsin. Bunların hepsinin bir araya geleni "konsol" adı altında satılıyor. Gel sana alalım bir Xbox 360, PS3...

Mr. Blonde: Xbox 360!

Joe: Den den...

6. Elif Abla, saçın çok güzel olmuş!

Eddie: Teşekkür ederim; senin de saçın güzel olmuş (?).

Son olarak, şunu da belirteyim: Kötü espri yapmayı çok severim. Bu yüzden Tuna Abi'nin esprilerine bayılıyorum... Herkese iyi çalışmalar diliyorum. Mممكün olduğunda az yazım hatası yapmaya çalıştım; umarım mail'imi dergide yayınlarsınız.

Joe: Tuna?

Mr. Blonde: Tuna'nın esprileri iyidir be Yiğit! Değil midir yoksa?

7. Cim bom Galatasaray, Galatasaray şampiyon!

Yiğit Fırat

Mr. Blonde: Güzel bir şampiyonluk oldu gerçekten.

Eddie: Hadi ordan!

Joe: Tish...

ÇİÇİL'DE GEL

Merhaba LEVEL ahalisi...

Yine ben... LEVEL artık hayatımın bir parçası oldu. Çabucak

öğrenmeyeceğim pek çok şeyi her ay sizinle öğreniyorum. Başarılarınızın devamını dileyerek sorularıma geçmek istiyorum.

Mayıs sayısının Posta bölümünde mail atan Eylül isimli bir arkadaş vardı. Bu arkadaş adeta benim geçen seneki halim. Bilgisayar Mühendisliği, benim de hayalimde yatan meslek ve programlamaya uzunca bir süredir ilgim var. Elbette ki programlama kolay bir iş değil; çok sağlam bir

altyapı gerektiriyor. Bu mesleğe olan sevgim, küçüğümüzden beri oyun oynamamdan kaynaklıyor. Hazır konuya degenmişken, konuya ilgili birkaç sorum olacak:

Joe: Yine mi Kaan? Neyse, alın içeriye... Bu son ama...

1. Oyun Atölyesi bölümünde gördüm: BFManager'ın yapımında C++ ve Visual Basic kullanılmıştı. Bu dillere ek olarak amatör bir oyun yapımı için ne gibi programları bilmek gereklidir?

Mr. Blonde: Başlangıçta basit ama bağımlılık yapan oyunlar yapmak istiyorsan; Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Illustrator CS3, Actionscript 3.0, XML, PHP gibi programları ve dilleri hatırlamayı öneriyorum.

2. Bu programlarda altyapı oluşturmak için birkaç adım gösterebilir misiniz?

Mr. Blonde: Eğer kendi kendine çalışacsan, yukarıda yazdığım programlarla ilgili yayınları takip edip bol bol pratik yapmayı öneririm.

3. Mail'in dergide yayımlanabilmesi için sadece beni ilgilendiren konular üzerine yazmamaya çalışıyorum; lütfen bu mail'imi yayınlar misiniz?

Mr. Pink: Olmaz!

4. Son olarak, Eylül'e birkaç tavsiye vermek istiyorum: Eylül; iyi bir programcı olmak için çok çok çalışman lazımdır. Öncelikle "OKS" denen bir olay var karşında. Ben bu sınavda çok başarılı olamadım ama tedbirini elimden bırakmadır ve derslerime yükleniyorum. Eminim ki Mr. Blonde'ın da bu konuda söyleyeceği bir şeyler vardır; değil mi Mr. Blonde?

Kaan Demirel

Mr. Blonde: Kaan'cım, beni Sait

ÖDÜLLÜ EDİTOR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Çocuğu fazla meşgul etme..."

2. "Böyle bi' atağın var mı hocam?"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmişdir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet orijinal oyun kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Müziğin sesini biraz kısaltır mısınız?"

Komşu dergi çalışanları tarafından Rob Halford'u "bağırtan" FaFu'ya söylemişti.

2. "Sezar'ın hakkını, Sezar'a ver hocam!"

Fırat'a yenilmekten kurtulamayan Gökhun the Big Boss tarafından, Fırat'a söylemişti.



Gürsoy'la karıştırma lütfen! Şaka bir yan; lütfen sevdığınız işi yapın arkadaşlar. Paranın peşinde koştuğunuza sürece para sizden kaçacaktır. Sevdığınız işi yaptığınız sürece parayı zaten kazanırsınız, dert etmeyin. "Ders çalışacağım" diyerek kendinize çok yüklenmeyin, kendinizi baskı altına almayın. Hiçbir şey "son" değildir, unutmayın!

NİHAİ SORU

Merhaba LEVEL ailesi...

"Umarmış ki hepiniz iyisindir" gibi kısa bir giriş cümlesi ile sorularımıza geçmek istiyorum. (Tamam, itiraf ediyorum; iyi bir giriş cümlesi bulamadım.)

Joe: İyi giriş cümlesi yoktur.

1. CoD 5 hangi şirket tarafından yapılacak?

Mr. Pink: Treyarch.

2. Xbox 360'a çıkacak hit oyunlar nelerdir?

Mr. Pink: Gears of War 2! Xbox 360 almak için yeter de artar bile.

3. PS3'e çıkacak hit oyunlar nelerdir?

Mr. Pink: Metal Gear Solid 4! Xbox 360'ın yanında PS3 almak için yeter de artar bile. (Copy & Paste yapmadım.)

4. Evde bir HDTV var ama ben ne zaman, hangi konsolu almam gerektiğini düşünsem ikilemede kalmıyorum; PS3'mü, Xbox 360'mı?

Joe: Xbox 360, lütfen...

Mr. Pink: Her ikisi de tabii ki...

Mr. Brown: PS3

Mr. Blonde: Kesinlikle Xbox 360, kesinlikle...

5. Warcraft 4 ile ilgili bir haber var mı?

Mr. Pink: Henüz yok maalesef.

Mr. Brown: World of Warcraft varken ne gerek var ki?

Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok mutlu olurum.

Taylan "TNT" İşikoğlu

Mr. Blonde: Hoşça kal Taylan; tekrar yaz...

YAZ GELİYOR

Selamlar olsun size ey LEVEL çalışanları...

Nasılınız? Umarmış ki iyisindir.

HER AY İÇERİĞİNDE HİC 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, şöhret, hayat ve memat meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayılmasına olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!

Eğer siz iyi olmazsanız bu dergi nasıl çıkar? Derginizi 120. sayısından beri takip ediyorum. Bu size ilk mail'im. Bağımlılık yapan bir dergi çıkardığınızı bilmemizi isterim. Yazlarınız, espirilerin her şey fevkalade. Başarılarınızın devamını dileyerek sularıma geçmek istiyorum.

Mr. Blonde: Düşüncelerin bizi gerçeken çok mutlu etti Batuhan; çok teşekkürler.

İlk olarak, bazı oyunların incelemelerini kısa süreler içinde nasıl yetiştirdiğini bilmek isterim. Örneğin, GTA IV, 29 Nisan'da piyasaya çıktı. Siz bu oyunun incelemesini, 12 sayfa olarak, 1 Mayıs'ta bayilere ve süpermarketlere düşen dergide yayınladınız. Oyunlar çıkış tarihlerinden önce mi elinize ulaşıyor; yoksa doğaüstü güçleriniz mi var? İkinci olarak, incelemelerini yaptığınız oyunlara alternatif olarak gösterdiğiniz oyunların puanlarını yazsanız, okur açısından daha yararlı olur. Böylece okurun karar vermesi daha da kolaylaşır. Üçüncü isteğim ise Online bölümünde Silkroad ile ilgili bir yazı yazmanız.

Mr. Blonde: GTA IV, oyun piyasaya çıkmadan önce, firma tarafından gönderildi. Alternatif oyunların puanlarını yazmak güzel bir fikir; değerlendireceğiz.

Joe: Yalan söylüyor; doğaüstü güçlerimizi kullandık!

Bunlar dergi ile ilgili isteklerimdi. Bir de donanım ile ilgili kısa iki tane sorum olacak:

Joe: Olsun bakalım.

1. Ben Haziran'da PS3 ve Xbox 360 almayı düşünüyorum. Yaz aylarında bu platformlarda değişiklikler olacak mı? Eğer olacaksa; ben biraz daha sabredilebilirim.

Mr. Blonde: Yaz içinde iki konsolda herhangi bir donanım değişikliği bekleniyor; en fazla fiyatları biraz daha düşer.

2. Benim bilgisayarımda 2 GB RAM bulunuyor. Bilgisayarımın bellek miktarını -yaz aylarında çıkacak olan oyunları da göz önünde tutarsak-

artırmam gerekiyor? (Sistemimde, ayrıca, 512 MB'lık bir ekran kartı ve Intel Core 2 Duo 1.8 Ghz işlemci bulunuyor.)

Mr. Pink: 2 GB RAM gayet iyi... Bellek artırmana gerek yok.

Sorularımı yanıtlayıcınız mutlu olurum. Eğer dergide yayınlarınızın daha çok mutlu olurum. Şimdi de teşekkürler. Sevgiler, saygılar; kendinize iyi bakın.

Batuhan Tunç

Mr. Blonde: Tekrar görüşmek üzere...

STRATEJİ REZİLLİĞİ

Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar... Size birkaç sorum olacak; nunları dergide yayılmanız benim ve diğer bilgisayar kullanıcılarının yararına olacaktır.

1. Elif Abla ve Faruk Abi neler yapıyorlar?

Mr. Pink: İyiler valla. Mr. Blonde, Eddie'nin saçını çekiyor; Eddie, Mr. Blonde'un kafasına bakarak makyajını tazeliyor.

Öyle bir hayat...

Mr. Brown: Ama onun devamı var Mr. Pink... Sonra Eddie, Mr. Blonde'un kafasına makyaj yapıp saç yapıtırmaya çalışı ama sen onu görmemişsin.

Joe: Yani... Katılıyorum.

Eddie: Vay be; hem makyaj yapmışım, hem de makyajı tazeliyorum. Taze makyaj, kel kafada bulunur tabii ki.

2. Command & Conquer 3: Kane's Wrath'ı almayı düşünüyorum ama strateji oyunları konusunda pek iyi değilim. Lord of the Rings, Age of Empires 3 gibi oyunlarda resmen rezil oldum. Kane's Wrath'ı oynarken zorlanır mıymı?

Mr. Pink: Zorlanacağını sanmıyorum. Oyuncu dostu bir oyun Kane's Wrath. Zorluk seviyesini aşağı çekerek gayet rahat oynarsın.

3. Gran Turismo 5: Prologue, PC için çıkacak mı?

Mr. Pink: İmkansız diyorum.

Cevaplarınızı bekliyorum

Not: Sürekli saç rengi değiştiren editör, saçlarını uzatısa çok iyi olacak.

Cem Sarac

Mr. Blonde: Evet, saçlarını uzatmam lazım, biliyorum. Ha? Ne? Ben değil miyim?

Eddie: Hehe, en iyisi ben uzatıyorum; sana yama yaparız. FaFu Hair Patch 1.2... Pfff; kötüdü, tamam!

PC'LERİN CANI CAN DEĞİL Mİ?

Bütün LEVEL halkına selam olsun...

Hepinizin önünde saygıyla eğiliyor ve yalaklısı bırakıp sorularıma geçiyorum:

1. GTA IV, Xbox 360 ve PS3'e çıktı. Peki ya PC'ler, onların da canı var...

Mr. Pink: PC'ciler de artık bir adet

yeni nesil konsol alsa iyi ederler diye düşünmektediyim.

2. Call of Duty 5 hakkında elinize başka bilgi ulaştı mı?

Mr. Blonde: Henüz birkaç dedikodu dışında elimizde bir bilgi yok.

Şimdilik bu kadar yeter. Büttün oyun severlere saygılarla, tekrar görüşmek üzere... **Ekin Can Cengiz**

Mr. Blonde: "Kısa ve öz" diyorsun. Üğurlar ola...

PAŞA OĞLAN

Selamlar LEVEL...

Derginizi her ay heyecanla bekliyorum ve raflara düştüğü gün almaya çalışıyorum. Biliyorum, yazımı dergide görmeyeceğim ama zaten ilk atılan mail'in yayınlandığını kim görmüş? Neyse... Ben ÖSS'ye hazırlanan genç arkadaşlardan biriyim ve size birkaç sorum olacak:

1. ÖSS'de istedigim yeri kazanabilir miyim?

Mr. Pink: Neden olmasın.

Mr. Brown: Böyle anlamsız bir sisteme, istedigin yeri kazanırsan seni bedava abone yapalım.

Mr. Blonde: Bizi yönetenler biraz olsun bizi düşünselserdi, bugün istedigin yer seni kazanmaya çalışırı; sen onu değil...

Eddie: Sen kazanma; onlar seni kazansın Selçuk.

2. Derginizde strateji oyunlarına çok fazla ilgi göstermiyorsunuz. Ben bir strateji manyağım. Bu türdeki oyunları oynarken kendimi paşa gibi hissediyorum. LEVEL'da daha fazla strateji oyunu görebilir miyiz acaba?

Mr. Pink: Ofiste şöyle bir diyalog geçtiğini düşünüyorsan, yanılıyorsun: "Bu ay dergide strateji oyunu incelemeyelim; O ayki oyun takvimine göre her türlü oyuna yer vermeye gayret gösteriyoruz.

3. Bilgisayarımı değiştireceğim. Ancak yeni alacağım PC'ye Vista yüklemeyi düşünmüyorum. Eski PC'yi satarak, 300 YTL; kendimden 100 YTL; ailemden de 200 YTL, toplam 600 YTL gibi bir bütçem var. Almam gerekenler ise anakart, 2 GB RAM ve ekran kartı. Diğer parçalar ise hazır. (Ekran kartını ATI marka istemiyorum çünkü bu markalı ekran kartının sürücülerile çok sorun yaşamadım.)

Mr. Blonde: Ekran kartı için, GeForce 9600 GT; anakart içinse Intel P3X diyorum.

Selçuk Zengin

BE QUICK, TIME IS MANA!

En Taro Adun LEVEL Executors, Hepinizin merhaba. Sanırım şu an 137. sayı için haril haril çalışmaktadır. Kolaylıklar diliyorum size. Çıkarlığınız dergi gerçekten çok iyi ve okunmaya

değer. Fazla uzatmadan hemen sorularıma geçiyorum:
1. StarCraft II için heyecanlı misiniz? Ben heyecandan ölüyorum! Eğer, elinizde senaryo hakkında bilgi varsa paylaşır misiniz? (Spoiler vermeden senaryo anlatabilecek kadar beceriklisiniz; size güveniyorum.)

Joe: Pek strateji nynamam ama ben bile heyecanlıyım.

Mr. Pink: Çok heyecanlıyız ama senaryo ile ilgili pek bilgi yok elimizde.

2. WarCraft III: Frozen Throne CD'sinin içinde StarCraft: GHOST'un Preview'u var; izledikçe ağzım suyu akıyor ama duyduğuma göre böyle oyun hiçbir zaman çıkmamış! Acaba bunun sebebi mali sorunlar mı; yoksa dağıtıcı firmaya olan anlaşmazlıklar mı? Blizzard, oyunun Preview'unu hazırlayacak kadar ileri gitmiş ama oyun ortada yok...

Mr. Pink: Blizzard StarCraft: Ghost projesini iptal etti.

Mr. Blonde: Yine de günün birinde bu oyunun çıkacağını hissediyorum.

3. Dikkat ettiniz mi; WarCraft'ta da, StarCraft'ta da insanırkı bir şekilde dağılıyor; isyan çıkıyor, ikiye ayrılıyor, anlaşmazlıklar baş gösteriyor... Bence Blizzard'in insanlara garezi var. (Şirket çalışanlarının dünyaya gizlice inmiş Protoss ajanları olduğunu düşünüyorum.) Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?

Mr. Blonde: İnsanlığa garezi olan Blizzard değil; insanların bizzat kendisi... Tabii ki bölünüp kendi kendimizi yok edeceğiz, ne bekliyordun ki?

4. Devil May Cry'in filmi yapılacakmış diye duydum; doğru mu acaba?

Mr. Blonde: Şimdilik kesin bir şey yok ama 2010'da vizyona gireceği söyleniliyor.

Eddie: Devil May Cry'in filminden önce Bioshock'un filmi var.

5. WarCraft IV çıkar mı sizce? Ben üçüncü oyuna doyamadım. (Çıktığı zaman da "WarCraft 5 istiyorum!" diye serzenişte bulunacağımı biliyorum ama neyse...)

Mr. Pink: Bence çıkacak. WarCraft gibi bir isim sonsuza kadar devam edecekтир.

Eddie: Tabii ki çıkacak.

6. Hani her oyunda belli bir ırk ya da belli bir kişi kötülenir ya; işte, ben bu duruma kafayı takmış durumdayım! Yahu, oyuna anlamlı, amacı onlar katıyor; tüm aksiyonu onlar yaratıyor ama kimse onları beğenmiyor! Şahsen Vergil'İ ve Arkham'ı, Dante'den daha samimi buldum. Ama sonunda ne oldu? İkisi de cehennemin dibini boyladı. Kızı da Dante kaptı! Adil değil bu! Burning Legion'ı ele alalım; insan bir düşünür:

"Yazık, yoldan geldi adamçağızlar, bırakalım da soluklansınlar" diye... Ama yok! Adamlar kafa - göz daliyor! Böyle Gece Elf'i olacağına, git dağda gezen Ogre ol, daha iyil... Hem asıl derinliği de kötü adamlar katmıyor mu oyular? Felsefeye bak: "Piece through Power!" Sen hayatında böyle anlamlı söz duydun mu sevgili GDI generalı? Oraya getirtme beni! Kane'ı salak GDI generalerlerinden çok daha sempatik ve samimi buluyorum. Yahu, adamı dinleyin ilk önce, "Ne diyor" diye, sonra, kafasına Ion Cannon mu atarsın, Rift mi açarsın, ne yaparsan yaparsın! StarCraft'ta da durum aynı; Zerg'ü "yok edilmesi gereken uzaylı ırk" diye göstermişler; oysa oyundaki asıl soylu ve asılırklar Protoss ve Zerg! Bu durumda bir çelişki yok mudur?

Joe: Vardır.

7. Oyunların insanları duygusal yolden geliştirdiğini düşünüyorum. Hayatında hiç gülmemiş olan biri Sam & Max oynarken gülebilir; ruhsuz birinin gözleri Tassadar'ın hüzünü sonunu görünce dolabılır; sineğe bile zarar veremeyen biri Kane'ın emrine GDI'ı ezip geçerken sadist kahkahalar atabilir! Siz de benimle aynı fikirde misiniz acaba?

Joe: Doğrudur. Ancak oyunları diğer kavramlarla eşleştirirken "mizah"la sınırlandırmak doğru değildir. Ucu çok açık... Oyunlar hayatı ve onun bağlantılı olduğu her şeyle doğrudan bağlantılı. Bu yüzden dergiyi salt bir oyun dergisi olarak konumlandırmıyoruz, Hakkı'nın da belirttiği gibi.

Sorularım bu kadar. Bitirmeden önce söylemek istediklerim var: Ben kesinlikle derginizin değerini bilenlerdenim. Her sayfasının her köşesinden kalite akıyor. (BioShock incelemesinden alıntı.) İki tane inceleme okuduktan sonra dergiyi tozlanmaya bırakıldıkları değilim. Geyik yazıları okumadıktan sonra ne anlamı var? Müebbet Muhabbet, P.O.S.T.A.L., Kara Kutu, Editörün Gizli Hayatı ve daha birçoğu... (Fırat Abi; tashihten kurtulduğumu sanıyorum, yazısı birkaç kere kontrol ettim.) Kendinize çok iyi bakın; siz bize lazımsınız.

Burak

Joe: Teşekkürler Burak. Yaz yine...

JOYPAD SORUNSALI

Merhaba LEVEL ahalisi,
Bu size ilk mail'im. Öğretmen olarak atanmayı bekliyor ve KPSS Savaşı için hazırlanıyorum. Her ne kadar üniversite mezunu olsam da ÖSYM'nin elinden kurtulmadım henüz. PES serisini ve MAME oyunlarını elimdeki iki joypad'le mutlu mutlu oynarken, birinin R1 tuşunun, ötekisinin stick'inin istifasını vermesiyle bu mutluluğum

bozuldu. Bu istifalar oyun dünyamda hezeyanlara yol açtı. Ben de dedim ki, "En iyisini yapsa Logitech yapar; ne PES'te, ne de Samurai Shodown'da beni yarı yolda bırakır; Feldkamp gibi istifa etmez" dedim ama forumlarda insanların, "Logitech almayın; bozuluyor; YUUUH!" tepkileriyle karşılaştım. Açıkçası, okuduklarmı kafamı çok karıştırdı. Üstüne üstlük, elimde patlayan Snopy'leri öneriyorlar! Ben yine de -sizin de onayınızla- Logitech alacağım. (Öyle yapmalyım, değil mi?) Peki hangi modeli almalıyım? Rumblepad 2 mi, yoksa Chillstream mi? Chillstream'de analog ve dijital tuşların yerlerinin farkı olmasının PES'te zorluk çıkaracağını düşünüyorum ama bakıyorum da bütün forumlar Rumblepad 2'ye düşman kesilmiş. Siz

ustaların bu konudaki fikri nedir acaba? Özellikle hangisi PES için daha uygun?

Mr. Brown: Chillstream -hatırladığım kadariyla- süper bir ürün. Lakin PES'te seni yorabilir. Rumblepad'ı ise görmedim, bilemeyeceğim.

Not: PES dururken, israrla FIFA oynayanlara üzülüyorum. Futbol topuya değil; balonla oynuyoruz resmen. 2.01 uzunluğununda Peter Crouch'a iki oyunda da orta açın ve topa nasıl kafa attığını iyi bakın. Sadece bu karşılaşışta bile farkı anlatmaya yeter!

Joe: Ama PES 2008 olmadı.

Şimdiden çok teşekkür ederim! LEVEL hiç bitmesin!
Ismail Tirtom

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Selamlar, ey LEVEL ahalisi. İyisindir umarım?? Ben süperim nedeni aranızda yeni katılmış olam. Derginizi 135.sayısından beri alıyorum. Ayrıca 136 sayılı o adam bizim kahvede briç oynuyordu. Tip tip bakınca ona kactı gitti

Neyse P.O.S.T.A.L ziyareti yapmadan sorularıma geçeyim... Faruk Abi DVD de saç teli buldum senin mi?

Emircan Kunuk

Gibi gibiyim gibiyim gibiyim, gibi gibiyim gibiyim, saç teliyim...

1 yeee versenize gta 4 ve 5'i şaaane olmazmı yeee..

2 yeee olmadı rezident ivil 6'yi verinn yau..

3 oda olmadı devil may koray 9'u verin beaa inşallah üçünü verirsiniz. iii çalışmalar.

Kubilay Tuzcu

yeeeeee yeaaaaaaa, meşe odunu var kafa atar misin yeeeeee, devil, belki de koray yeaaa!

İyi günler level ahalisi. Derginizi Benim size bir kaç naçizhane sorum olacak. Eğer dergide **yayımlamazsanız** sevinirim. orada krep seven kişilerde var mı? yoksa ben neyim?!

Batuhan Sen

Sabahleyin ofise gelip "Krep Chambrélois de la Lövel" yienen editörler, havanın güzel olduğunu görüp depresyonu girerek krepleri birbirlerine fırlatmaya başladılar. Avurtları çökük genç adam, Fırat, saçları Guernica'ya dönen Elif, ve Kırat Esatlıoğlu modeli kelle sahibi FaFu... Hepsi birden, neşeye kusmaya başladılar.

Merhaba,
Level'İ ülkemize geldiğinden beri takip ediyorum. Eski sayıları İlçe kütüphanemize vermek istedik ama derginizi almak istemediler. Sebebi de çoğu derginizin kapagında şeytani kelimelerin geçmesi (bkz. Türkiye'nin en çok SATAN oyun dergisi). Zaten kütüphanedeki yetkililer gösterince SATAN dergisi olduğunu fark ettim (demek ki yeterince iyi okumuyormuşum!). Umarım tez elden bu yılın yoldan döner, küçük çocukları yalnız yollara sevk etmezsiniz.

Saygılarımla,

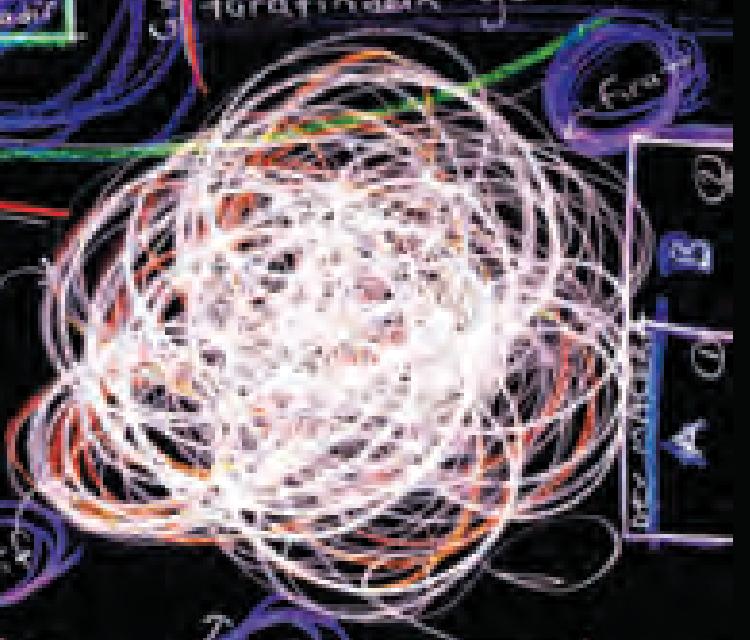
Tümer Topcu

O değil de, Sokak Kedileri Derneği'nin açtığı mahkemeye uğraşmaktan parasız kaldık; maaşalamıyoruz! Hayır, canım; neden keselim?



Gelmip gecenip mi
kijaltmaya sahip
olan ve her fırçattan
burnu siler getiren
Fafu ile Editor bu iş
düdük payı pirakti.
Foteli kervalarda ve
mevalarda belirtti ero-
liklerla düdük payı...
birakan Fafu son giri-
şinde cizergi opti-
cam iserken Purab'a
tafatı kender düdük
payı birakan Fafu kat-
ta the editor sepiçler
torafinden yahalandı.

Aşkerden dönen Fafu'nun asker-
den dönenmiş olsası içinde
sivriye ve kırıçılı karpılandı. Aşker
fevju servisinde bir kez yarın-
ğı eliyle yemek LEVEL editörleri
göz açtılar hâkim olmadılar
göz açtılar istemeler. Ama
Velvet'in olmak istemeler. Ama
kışa şerefe içinde fare tamam
yapıldıları tipi Fafu değilse.
Afaña aussi bir fotbalcu. Çok yemip.



Hirantlar (Konfesyon of e deneiri) nane:

Sıvıgil! Olsa bu iş ve liseyi okur, suyun eksiye varıldırm
Ano sete, yelene oy il- tan oğlu qızırem - Valla baba... Elit? De sicken...
Ano bu iş beni affet - Bileşenin dekorun gelipini bile bılgadım. Zerdeler
utancıklar kalmıyor, kordine okunuyorlar eyni konuda. Diğer fırçalarımla -
fafu burnunu kırıptırıp iş bakkala berzem var, be sinek. Bılgadım, doğrulardı.

CRYSTEBAX

MASS EFFECT

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

'THE INCREDIBLE HULK

'THE BOURNE CONSPIRACY

SONRAKİ LEVEL

1 TEMMUZ'DA BAYİLERDE



İNCELEME

FİLM ADAMI

IRON MAN (İRONİ ADAM)



İşte Robert ve demir eli...

Evet sevgili sinemaseverler, misirpatlakçıları, frigologlar ve de canım cipsdaşları... Bugün burada, masaya yatıracığımız film Ironman, yani İroni Adam. Hemen aldığım notları diziyim ardi ardına:

Film tam saatinde başlaması açısından başarılı. 15.40 yazmışlardı aynen oldu. Yapımıcyı ve film çekirkilken saat tutan arkadaşı tebrik ediyorum.

Salonda yan yana dizilmiş bir çok koltuk vardı. Tanimadığınız birileriyle karanlıkta yan yana oturmak fikri sizi korkutuyorsa bu filme gitmeyein derim.

Yönetmen filmin en başına, filmin başı yerine başka filmlerin fragmanlarını koymuştu. Biraz yadrigadım doğrusu; "İnsan kendi filmine bunu yapmamalı" dedim.

Filme adını veren kahraman bir çizgi roman klasiği. Ama Mister No'nun yanında yaklaşabilir mi? Hayır. Çünkü bu İroni Adam, baba parasıyla kendine uydurma kılifından zırh yapıyor. Mister No. o dandık pirpirla her an düşme tehlikesi yaşarken gücüme gitti bu bencillik.

Filmin başrolünde zaten çok iyi tanıdığım bir adam, yani Robert oynuyor. Performansını genelde başarılı buldum. Üstelik de hiç, yani bir kere bile kameraya bakmadı. "Bravo, işte profesyonelilik bu!" dedim yanında oturan kişiye.

İroni Adam'da bir de kötü adam var. Babasının can dostu bildiği biricik ortağı Big Lebowski. Belli etmiyordu belki ama Lebowski'nin bu şekilde sapıtabileceği belliymi. Yani ben anlamıştım bana belliymi. "Sapıtır bu, belli şimdiden" demiştüm yıllar önce ilk Erkekçe'yi çıkartırken.

Haklı çıkmayı hiç sevmiyorum ama hep öyle oluyor. Filmin ortasında yine filmi kestiler ve işıkları yakıtlar. Ben de yine söylenerek evimin yolunu tuttum.

Yillardır film izlerim hiç birinin de sonunu getirmezler.

İşte bu yüzden bu zihniyetle bu ülkede hiçbir şey olmaz...

KOLAY YEMEK TARİFLERİ

Salamlı İmambayıldı

Malzemeler

1 paket salam
500 gram eski kaşar
Yağ
Tuz, karabiber, nane



Salamlı imambayıldı yapmaya çalışan ahçı dostlarımız...

Salamın paketini içimiz kayklıp bir bıçak bulana kadar elimizle açmaya çalışalım. Salamları yan yana gelecek şekilde masamiza dizelim.

Bu, kolay bir yemek tarifi olduğu için herhangi bir pişirme ya da patlıcanla uğraşma işlemi yapmayacağız.

Yağı salamlara sürelim ki birazdan üstlerine dökeceğimiz kaşar parçaları kolayca yere düşmesin.

Cingöz olanlarınızın anladığı üzere bu yemek tarifimizde salamlar patlıcan, kaşar partiküllerde imambayıldının içindeki kıymalı harç görevi görür.

Neyse, kaşarı tutup böyle baş ve işaret parmaklarım arasında paralayalım. Sonra içi kaşar dolu salamları kayık gibi yapıp iyice patlıcana benzetelim. Salamlı İmambayıldı'nız hazır. Afiyet olsun.

Şefiniz bu yemeğin yanında gazi kaçmış buzlu kola tavsiye ediyor.

GARİP AMA GERÇEK: PENÇİKBOŁ

Türkçe'mize ecnebi dillerden geçen bazı kelimeler "uydurmasyon kaydirmasyon" adını Türkçemizde "pençikbol" denen şeyin İngilizce söyleminin "punching" kelini verdığımız teknikle hayat bulurlar. Mesela, güzel İngilizce'mizdeki "punching" kelini uzun uzun "yumruk atmak" olarak değil "pençik" olarak mutasyona uğramıştır.

En az "ball" kadar kısa bir söylem olan "top" da, başlıklılığı sözcüğümüzde "bol" olarak geçmektedir.

Dolayısıyla, Türkçe'mizde "pençikbol" denen şeyin İngilizce söyleminin "punching ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball" olduğunu düşünülebilirsiniz. Ama hayır; öyle değil. Pençikbol'un İngilizce'si speed ball"..

AÇIN ÖĞRENİN FAKÜLTESİ SUNAR

Ders: Biyoloji / Konu: Derimiz, derilerimiz

Derisi olmadan da yaşamını sürdürürebilen bir dostumuz...



Yeşilini denizin en yeşilliklerinden alan yeşilliğe 'marul' denir" demiş ünlü bilim adamı ve bilişim azmanı Herodot.

Gerçekten de marul çok yeşil bir sebzemizdir. Marulun bu özelliğini, vücudunun çok fazla klorofil üretmesine bağlayabiliriz. Bitkiler nasıl klorofil üretir? Güneş doğru yatıp her taraflarını yakarak... Peki, biz insanlar neden güneşin altına yatınca yesermeziz de kahverengi oluruz? Yaaa, işte bunun sebebi derimizdir benim tifil dımağlarım; derimiz.

En basit anlatımıyla sevgili derimiz, kemik ve etlerimizi içine koyduğumuz bir torbadır. Kemik ve etlerimizi başka bir torbaya koyarsak ne oluruz? Evet, ölüruz.

Derimiz üzerinde gözle görünmeyen gözenekler vardır. Bunlar neden gözle görünmezler? Çünkü o zaman o deliklere kafayı takar, kafanız kadar kocaman oluncaya dek oyarsınız; iş edinirsiniz onları benim tönbeki beyinlerim.

Gelelim derimizi korumak için neler yapmam gerektiğine... Şimdi, ilk etapta, derimiz zaten iç organlarını korumak için var. Yani apartmanımızı korumak için bir güvenlikçi alırsak, sonra o güvenlikçi korusun diye bir tane daha güvenlikçi alırsak... Eee, nereye varır bunun sonu? Demek ki neymis; derimiz kendisini koruyacakmış. Nasıl olacakmış bu? Bilmiyoruz bizi ilgilendirmiyormuş.

Uzun lafın kısası benim minik doktorlarım; böbreklerim, gözlerim, kulaklarım hatta kulaklarım; bunlar hep ikişer tane ama derimiz bir tane... Bir delinirse ayıkla pirincin taşını. Bütün organlarımız yerkere saçılır rezil oluruz. Benim bir arkadaşım, hiç unutmadı kulakları düşmüştü ama neyse onu başka derste anlatırım.

Haydi bakalım, kalın salıncakla.

2 DİRGİ BİRDEN

4 DEV POSTER

4 3D KART

TOKIO HOTEL (CEZA)
LINKIN PARK (AVRIL)

(THE OFFSPRING) (MADONNA) (JUDAS PRIEST) (NIL KARA/ BRAHIM GİL)

50
ROCK'N ANTALYA
KOMBİNE
FESTİVAL BİLETİ

20
UNI-ROCK
KOMBİNE
FESTİVAL BİLETİ

10
TRAVIS
NEW MODEL ARMY
KONSER BİLETİ



Dijital Dergi Aboneliği İçin:
www.eMecmua.com

DB



‘Teknolojimiz önde’



Intel® Centrino®
İşlemci
Teknolojili
Vestel Top-Notch'la
Sınırları Aşmayı
Keşfedin.



Vestel Top-Notch dizüstü bilgisayarınızı açmadan, kapağındaki LCD ekranından tüm e-postalarınıza, resimlerinize ve dokümanlarınıza bakabilir, oyun oynayabilirsiniz.**

Uyku modundayken de, kapalıken de ağaç olabilen bilgisayar! Nasıl mı? Windows® SideShow™ özelliği ve içindeki flash hafızası sayesinde...

Güle güle kullanın.

M.A.R.K.A.

gençler haklı www.vestel.com.tr farklı

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside, Intel Corporation'ın veya Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ve diğer ülkelerdeki yan kuruluşlarının ticari veya tescilli ticari markalarıdır.
* Danışma Merkezimiz: İstanbul, Adana, Ankara, İzmir, Kocaeli, Konya ve Muğla'da 0212 alan kodıyla ulaşabilirsiniz.

** Belirtilen özelliklerin bazıları bilgisayarınızın tamamen kapalıken deej, LCD ekranın kapalı olması durumunda çalışır.



DANIŞMA MERKEZİ*

444 4 123

VESTEL
teknolojinin türkçesi