

130 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

2
DVD

EVREN

KASIM 2007 » 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-11 | ISSN 1301-2134



USTALARA SAYGI KUŞAĞI

STRANGLEHOLD

TAM SÜRÜM OYUN DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY İLK BAKIŞ BORDERLANDS > EMPIRE: TOTAL WAR > WARHAMMER ONLINE > SPLINTER CELL: CONVICTION YAKIN PLAN STARCRAFT II İNCELEME ET: QUAKE WARS > COH: OPPOSING FRONTS > TIMESHIFT > THE ORANGE BOX > PES 2008 > HALO 3 DOSYA KONUSU OYUN REKLAMLARI > YASAKLI OYUNLAR
DİĞER KISA KISA > OFİSTE BU AY > İŞGAL > HAYALET > BAHADIR BARUTER RÖPORTAJI > ALTIGEN > MÜEBBET MUHABBET



Görecekleriniz bu kadar değil!



Bizi izleyin...

0800 211 50 13
www.minton.com.tr



minton
It's all in Minton

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)Fırat Akyıldız firat@level.com.tr**EDİTÖR**Elif Akça elif@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cem@level.com.trBurak Akmenek akmenek@level.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**Zeynep Bilməz zeynep@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**Ali Aksöz aaksöz@level.com.trAli Güngör agungor@level.com.trAlp Burak Beder abb@level.com.trCenk Durmazel cenkerdem@level.com.trDeha Uzbaş deha@level.com.trDoruk Akyıldız doruk@level.com.trElif Namlı Rigvanoğlu elifn@level.com.trErcan Üçüncü ercan@level.com.trErdem Uyanık erdemcenk@level.com.trFurkan Faruk Akıncı faruk@level.com.trHasan Başaran hbasaran@level.com.trKivanç Güldürür kivanc@level.com.trKorcan Meydan gocanabi@level.com.trLegoe Odaburda lodaburda@level.com.trMeriç Erbay meric@level.com.trMerve Elma merve@level.com.trÖmür İklim Demir omur@level.com.trRecep Baltaş recep@level.com.trSami Eyidilli sami@level.com.trŞefik Akkoç rocko@level.com.trTuna Şentuna tsentuna@level.com.trTunc Dindar turbo@level.com.trÜmit Öncel umit@level.com.tr

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

İzmir Temsilcisi: 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

Başkan Yardımcısı: Funda Baykal

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Zuhail Söylemez, zsolemez@doganburda.com

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

Yeliz Koyun, ykoyun@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 17, 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

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:
 Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

Pazar hər il her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

Sevgili günlük...



1 Ekim: Bugün yeni LEVEL'in ilk çalışmalarına başladık. Sayfa planı, yeni bölümler, yeni departmanlar, yeni arkadaşlar, eski arkadaşlar... Birçok şey yeni dergide; birçok şey de eski... Çok güzel bir harman bu. Her şey iyi giidiyor şimdilik. Yazar ve editör arkadaşlarına yazlarını dağıttım; yazıları zamanında teslim etmezlerse ne olacağını az çok kestirebiliyorlar ama temkinli olmak gereklidir. Biraz uykum var ama birkən dakika kestirsem kendime gelirim.

8 Ekim: Yazilar gelmeye başladı... Birçoğu tamamlandı hatta; tashihen geçiriyoruz gelen yazıları. Elif, Faruk, Şefik... Hepsi deli gibi çalışıyor. Warhammer Online'da (s29) eksik görsel varmış; "Yerine ne koyacağız" diye sordular biraz önce bana. Tuna'ya sormalarını söyledim. Kafam çok dağınık... Her parçası farklı bir yerde... Bu tip detayları depolamak istemiyorum o yüzden. Derginin bitmesine çok var daha... Of... O kadar da çok değilmiş. Faruk "Oyun Reklamları"nı (s40) yolladı biraz önce. Çok güzel konu... Çok uğraştık. "Yasaklı Oyunları" da (s82) yollayacak 15'ine kadar; umarım geciktirmez.

14 Ekim: Gitgide daha çok yoğunlaşıyoruz. Cehennem gibi ortalık... Herkes farklı bir yere savruluyor ama kimse ofis sınırlarını aşamıyor; çok iş var... Bugün İşgal (s114) ve Hayalet (s116) için yeni tasarımlar uyguladık. Zeynep çok güzel iş çıkarttı. Yazıyla birlikte sayfanın arkaplanını tasarlayan Gorcan da... Ali arıyor; Kültür & Sanat bölümünde The Fountainhead (s112) yazmak istiyor mu. Buna çok sevindim; Kültür & Sanat'ta yazı eksigimiz vardı çünkü.

16 Ekim: Bahadır Baruter'i aradım, görsel istemek için. Röportaj (s108) sayfasını tasarıyoruduk ama görsel akılmdan çıkmış. Nasıl olduysa... Önceden mail'le yollamış ama mail ulaşmamış bana. Bu ara bir sorun var mail'lerde... Telefonumun şari bittiği için ulaşamamış bana; sağ olsun, Ali Bey çözüdüğün sorunu. LEVEL Ligi (s14) için de fotoğraf eksigimiz var. Defalarca söyledim Şefo'ya, "Şu fotoğrafları çekelim" diye; çekmedi hala. Tembel herif... Cenk'i aradım biraz önce... Ondan da fotoğraf isteyecektim, Müebbet Muhabbet (s138) içinden; Erdem çıktı telefona. İyi mi... "Ha Cenk, ha Erdem" dedim ben de, ona sordum elinde Cenk'le çekilmiş bir fotoğrafın olup olmadığını; "Ha abi, biz de tam çıkyorduk simdi... Bodrum'a gidiyoruz!" dedi, "Peki" dedim ben de. Cenk'in evindelermiş...

21 Ekim: Derginin son günleri... Çok yoğunuz... Ne yoğunluğu... Canımız çķıyor. Neyse... Normal bir süreç bu. Alışkin olduğumuz bir süreç en azından. Sorun yok, panik yok... Ah, kahretsin! Ofiste Bu Ay'ı (s89) çizmedim hala... Bir de Editörden (s3)... Son ana bırakıyorum her zaman. Zeynep'le çalışıyoruz. Ben, Elif, Şefik... Faruk? Bir arkadaşıyla buluşacakmış; "Gideyim mi?" diye sordu bana utana sikila, boşluklu... "Sorun değil" dedim... Gece gelecek tekrar. Ama neye yarar... Dergi bitmiş olur geceye. Ah Faruk, ah...

23 Ekim: Dergi (#130) bitti. Çok yorulduk ama çok güzel oldu. Gerçekte çok güzel... Tatil mi yapsak... Ağrı'ya mı gitsek... Haydi günlük; sen de gel bize...

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



© 2002 adidas. All rights reserved. The "adidas" logo and the "adidas" brandmark are registered trademarks of The adidas Group.

adidasbasketball.com



Basketbol
KARDESLIKTIR

IMPOSSIBLE IS NOTHING

adidas



TS Tracy McGrady Edition
TEAM SIGNATURE



adidas

Her Kahraman Bir Takım,
Her Takım Bir Kahraman Gerektir.

[Handwritten signature]

Inspire Is Nothing



İyi oyuncu sayı yapar, mükemmel oyuncu maçı kazandırır. İkişini birbirinden ayıran; ne zaman kahraman olacağını, ne zaman kahraman yapacağını bilmekdir. Team Signature Lightspeed, adidas'tan, bugüne kadar üretilmiş en hafif basketbol ayakkabısı. Kardeşliğin zaferine ihtiyacın var. Kazandırabilir misin? adidasbasketball.com

LEVEL

OKUR

ÖZEL

SPYTEST

*Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'dan siz değerli okurlarına
“ünlü” olma şansı... Detaylı bilgi ve katılım için: www.level.com.tr



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style

MSI, Windows Vista® Home Premium Ürününü Önerir.

Dünyanın İlk OVERCLOCK olabilen Dizüstü Bilgisayarı – GX600

%20'ye Kadar Performans Artışı

GX600 Extreme Edition

- Intel® Centrino™ Dual Band Network Adapter
 - Intel® Dual Band Wireless-AC 7265 (2.4 GHz IEEE 802.11n 300 Mbps / 5GHz IEEE 802.11ac 867 Mbps)
 - Intel® 650PM Express Chipset
 - Intel® Yenilikçi Kablosuz-N (Intel® Wireless WiFi Link 4965AGN)
 - Original Windows Vista® Home Premium
 - 15.4" MSI Amusing Crystal Edition (AC15) (1680x1050)
 - MSI'nin Yeni Turbo Drive Engine (TDE) Teknolojisi
 - Yeni E-SATA Destekli
 - Dual Metal Kaplı İnce İkinci Hızlı Hareketi Çıkarın
 - HDMI (High Definition Multimedia Interface) Çıkış
 - Dijital Analog 5.1 Kanal Kulaklık Çıkış
 - DVD Super Multi / HD-DVD



- Degisik test konularinda farkli sonuclar alinabilir

www.msi.com.tr

Core™2 Duo
Inside™

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

TAM SÜRÜM



Bu ay sizlere güzel bir hediye sunmak istedik ve henüz geçtiğimiz sene piyasaya çıkmış ve başarılı yapımlardan biri olan Dreamfall: The Longest Journey'nin tam sürümünü vermeye karar verdik. Oyun basından, oyunculardan ve elbette ki bizden tam not alan Dreamfall'da; okuldan ayrılmış babasının yanına sıçanmış ve kendisini dövüş sanatlarına adamış olan Zoe adındaki genç bir kızı kontrol ediyoruz. Kahramanım, kendisini diğerlerinden farklı kıalan bir özelliğe sahip: Halüsinasyon görmek. Maceramız da Zoe'nin bir halüsinasyon görmesiyle başlıyor: Küçük bir kız, kendisinden yardım isteyip April Ryan'ı bulması gerektiğini söylüyor. Bakalım bu küçük kiza yardım edebilecek miyiz?

Minimum Sistem: P4 1.6 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 6 GB Sabit Disk

Önerilen Sistem: P4 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

Tam Çözüm: LEVEL DVD/Extra/Dreamfall/Dreamfall - The Longest Journey.doc

STARCRAFT II

YAKIN PLAN: 36

2008'in ikinci yarısı piyasaya çıkması beklenen StarCraft II hakkında bilmek istediğiniz her şey bu sayfalarda...



PES 2008

İNCELEME: 70 | DEMO: LEVEL DVD

PES 2008 ilk duyurulduğunda gözlerimizin önünden PES6'nın başında geçirdiğimiz günlerimiz - gecelerimiz geçişi ve büyük bir heyecana kapılmıştık. Ama...

LEVEL DVD

DEMOLAR

Clive Barker's Jericho

Happy Melodies

Oshiro

Pro Evolution Soccer 2008

Stranglehold

Unreal Tournament 3

Venice Mystery

FULL OYUNLAR

A Tribute to the Rolling Boulder

Bear Go Home

Ben Jordan 6: Scourge of the Sea People

Sea People

Benny Hinn

Drift City

Micro Yum Yum 2

Quiver

Robocop 2D 3

Tanks Territory

Xiq

VIDEOLAR

A Vampyre Story



TIMESHIFT

İNCELEME: 56

Zamanı yavaşlatmak, zamanı durdurmak ve hatta zamanda yolculuk yapmak... Gerçek hayatı bunları yapabilmek şu an mümkün değil fakat TimeShift size şimdiden bu imkanı tanıyor.

DRIFT CITY

TAM SÜRÜM: LEVEL DVD



- Army of Two [YÇ]
- Assassin's Creed
- Beautiful Katamar [YÇ]
- Boulder Dash: Rocks!
- Clive Barker's Jericho [YÇ]
- Dementium: The Ward [YÇ]
- Devil May Cry 4 [YÇ]
- FIFA 08
- Final Fantasy XI: Wings of the Goddess [YÇ]
- Goddess [YÇ]
- Geometry Wars: Galaxies
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots [YÇ]
- Patriots [YÇ]
- NecroVisioN
- Need for Speed ProStreet [YÇ]
- Pirates of the Caribbean Online

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

İNCELEME: 58

1998 yılında, laboratuarda çalışırken yapılan bir hata sonucu oraya çıkan uzaylılar yillardır bizi esir ediyor. Bu dopdolu pakette Gordon Freeman'la maceramıza devam ederken aynı zamanda Portal ve Team Fortress 2 ile de farklı tatlar yakalıyoruz.



LEVEL 130

3 Editörden

10 Editörün Gizli Hayatı

14 LEVEL Ligi

16 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

18 Borderlands

20 They

22 Empire: Total War

24 F.E.A.R.: Perseus Mandate

26 Gothic 4

27 RPB

28 Warhammer Online: Age of Reckoning

30 Mercenaries 2: World in Flames

32 Command & Conquer 3: Kane's Wrath

33 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

35 Electronic Arts Atina Lansmanı

YAKIN PLAN

36 StarCraft II

DOSYA KONUSU

40 Oyun Reklamları

Bu ay DVD'de yer verdığımız tam sürüm oyunlardan biri olan Drift City, internet üzerinden online olarak oynayabileceğiniz ve arabanızla şehrin caddelerinde dilediğinizce hız yapabileceğiniz bir oyun. Peki, bunu nasıl yapacaksınız? Hemen açıklayıym: Drift City'yi bilgisayarınıza kurduktan sonra oyunun internet sitesi drift.iji.com'a girip üye olmalı, adresinde sanal bir ehliyet düzenlemeli ve bir araba seçmeliisiniz. Bu işlemleri tamamlandıktan sonra artık oyuna giriş yapabilir ve alacağınız görevlerle çizgi film tadında tasarlanmış olan şehrin caddelerinde yeni bir maceraya atılabilirsiniz.

- Project Gotham Racing 4 [YÇ]
- Sherlock Holmes versus Arsene Lupin
- Soul Calibur IV
- Supreme Commander: Forged Alliance
- The Chosen: Well of Souls
- The Golden Compass
- The Sims 2: Castaway
- Tomb Raider Anniversary
- Tony Hawk's Proving Ground [YÇ]
- White Knight Story

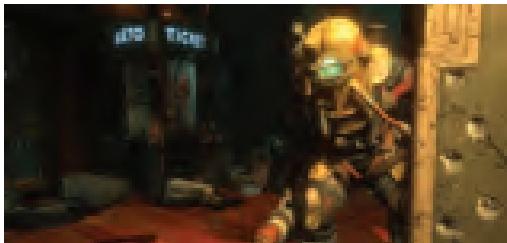
EKSTRALAR

Dreamfall: The Longest Journey
(Tam Çözüm)

BIOSHOCK REHBERİ

REHBER: 100

Piyasaya bomba gibi düşen BioShock'un geçen ay yayınladığımız tam çözüm rehberi, bu ay ikinci bölümyle son buluyor.



82 Yasaklı Oyunlar

PC İNCELEME

- 44** Stranglehold
- 48** Enemy Territory: Quake Wars
- 52** Company of Heroes: Opposing Fronts
- 54** HoMaM V: Tribes of the East
- 56** TimeShift
- 58** Half-Life 2: The Orange Box
- 60** The Settlers: Rise of an Empire
- 62** Empire Earth III
- 63** Spider-Man: Friend or Foe
- 64** Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
- 65** FIFA 08

KONSOL USTASI

- 66** Tokyo Game Show 07 Özel
- 68** Oyun Tarifi

KONSOL İNCELEME

- 70** PES 2008
- 73** Syphon Filter: Dark Mirror
- 74** Juiced 2: Hot Import Nights
- 76** Super Paper Mario
- 76** Ratatouille
- 77** Pursuit Force: Extreme Justice



GOTHIC 4

İLK BAKIŞ: 26

Bu ay sizler için Gothic 4'ün yapımcılarından Jochen Hamma ile küçük bir söyleşi yaptı. Bakalım Hamma, bize neler söylemiş...

Command & Conquer 3: Kane's Wrath
(Wallpaper Paketi)
Escape from Paradise City (Wallpaper Paketi)

Halo 3 (Wallpaper Paketi)
Rock Band (Wallpaper Paketi)
Tarr Chronicles (Wallpaper Paketi)
Retro Oyun Reklamları

MODLAR

C&C 3 / Global Operation
Half-Life 2 / Dragonball: Source
Half-Life 2 / Infiltration

EKRAN GÖRÜNTÜLERİ

LEVEL Ligi ve LEVEL PAF Ligi fotoğrafları

YAMALAR

Age of Empires III v1.04
Blazing Angels 2: Secret Missions v1.02
Enemy Territory: Quake Wars v1.1
The Settlers: Rise of an Empire v1.1
World in Conflict v1.001

SÜRÜCÜLER

ATI Driver v7.10
NVIDIA Driver v163.71

YASAKLI OYUNLAR

DOSYA: 82

Bugüne kadar hangi oyunlar, hangi ülkelerde, hangi sebeplerden dolayı yasaklandı? Ülkelerin oyunları yasaklama konusunda izledikleri politikalar nelerdi? Peki, hangi oyunlar piyasaya çıkabilecek sansüre maruz kaldı? Oyunlar, sadece şiddet ve cinsellik içerdikleri zaman mı yasaklanıyor? Yoksa, dini konular da işin içine dahil mi? Bu ay hazırladığımız Yasaklı Oyunlar Dosyası, tüm bu sorulara ve daha fazlasına cevap veriyor.



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

İNCELEME: 52

"2007 yılının en iyi strateji oyunu" olmaya aday olarak nitelendirebileceğimiz COH: Opposing Fronts ile kafa patlatmanız gereken saatler sizleri bekliyor.

HP TOUCHSMART IQ 770 PC

DONANIM: 96

Dokunmatik ekran ve sık tasarımıyla dergiye geldiği anda etrafını sardığımız Hp Touchsmart IQ 770 PC'nin tüm özellikleri...

128 Timeless

129 Ejderhanın İni

131 POSTA

136 NEXT LEVEL

138 MÜEBBET MUHABBET



EMPIRE: TOTAL WAR

İLK BAKIŞ: 22

Yapımcılar, Empire: Total War'ın detay seviyesi yüksek ve kontrol sistemi kullanıcı bir oyun olacağını vaat ediyorlar.



STRANGLEHOLD

İNCELEME: 44 **DEMO: LEVEL DVD**

Henüz alıp oynayamamış olan oyuncular için LEVEL DVD'de oynamabilir demosuna ve dergide incelemeden yer verdirdiğimiz Stranglehold'un sanat yönetmenliğini yapan John Woo'yu tanıtmayanız var mı bilmiyorum ama bu oyunu oynadıktan sonra bunun pek bir önemi kalmayacak. Zira hepiniz bir John Woo fanatığı olacak; onun yönetmenliğini yaptığı filmleri ve katkıda bulunduğu oyunları arayıp taramaya başlayacaksınız. Sizlere naçizane tavsiyem, önce Tuna'nın 44. sayfadaki Stranglehold incelemesini okuyup havaya girmeniz, sonra da oyunun demosunu oynayarak başka bir dünyaya geçiş yapmanız.

1 Ofiste en çok tükettiğiniz yiyecek / içecek maddesi nedir? Ve neden?

2 Siz de oyun oynayıp para kazanıyorsunuz ha...



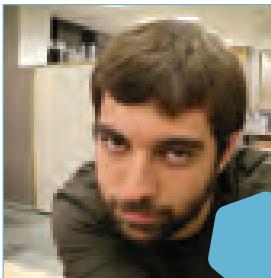
Elif Akça

Çikolata ve kahve... Tüm gün boyunca yemek yemediğim zamanlarda, üç öğün çikolata yiyeip kahve içebilen bir yapıya sahibim. Ancak bu iki keyif verici maddeyi çok tükettiğim zaman The Fly'daki karakter gibi aklı almad derecede hiperaktif bir hale geliyorum ve ofistekiler benden yaka silikyorlar.

"Evet, ayen öyle. Büttün gün farklı farklı 180 oyun oynuyorum ve ay sonunda maaşımı takır takır alıyorum. Hayatında böyle kolay, böylesi keyifli bir meslek görmedim ben" gibi bir cevap veriyorum bu ön yargıyla karşılaşınca; inadına kıskandırıyorum bu insanları.

Bize ulaşın

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



Şefik Akkoç

Sadece ofiste değil, hayatı sürdürdüğüm her türlü ortamda en çok tükettiğim içecek koladır. Zaten LEVEL PAF Ligi kapsamında "ağma halkası kırma" oyununu da benim tükettiğim kolaların kutuları sayesinde düzenledik. Ofiste karmımı doyurmak içinse Elif'in masasında barınan ve yürütülmeli kolay olan abur cuburları kullanıyorum.

1700'lü yıllarda beri süregelen bir söylemdir bu. İnanan olur mu bilmiyorum ama olaya bu şekilde yaklaştırmışım hiç. Hatta uzun bir süre, aldığım ücretin neye karşılık geldiğini bile sorguladımda ama yaş ilerledi, ihtiyaçlar arttı ve işin içine maddiyat girdi. Asıl "Gönülden çalışıyorum" diyenlere inanmayın; külliyen yalan!



Cem Şancı

Sabahleyin, kendime daha gelememişken findıklı kahve sayesinde bütün vücudum canlanır, zihnim açılır. Bugün ne hınlıklar, ne yaramazlıklar yapayım; ortalığı nasıl birbirine katayım; nasıl infil dalgaları yaratayım?" diye düşünürken bana yardımcı olur findıklı kahven.

Bu konuda vicdan azabı duyduğumu itiraf ediyorum. Son aldığım Porsche, pek çok insanın gözüne battı ancak sonuçta ben de bu işe emek veriyor, gecimi gündüzüme katarak hayatımı bu iş uğruna feda ediyorum. Her gece Playboy güzelleriyle alem yapıyorsam bu da benim hakkımdır, değil mi canım kardeşim?



Tuna Şentuna

Benim yaşam kaynağım Capri Sun'dır. Ancak bu içecek artık üretilmediği için kendi imkanlarımla Capri Sun yapmaya çalışıyorum ofiste. Hoş, çabalayı, malzemelerimden çalarak mahveden Elif yüzünden uzun süredir üretim yapamıyorum. Yeter artık yemeşenleri yahu!

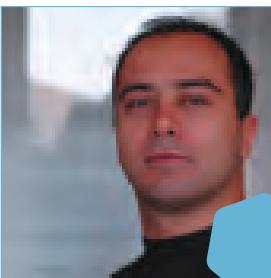
Hepsi yalan! Ayrıca bu şekilde para kazansam bile bu konu sadece beni ilgilendirir. Medyanın bu derli hayatıma karışması çok saçma! Hey, kameraman! Kapat o aleti!



Furkan Faruk Akıncı

Aynı 15'ine kadar çay - bisküvi ikilisi ile gayet seviyeli bir ilişki sürdürürken, o tarihten itibaren fotosentez ile yaşamaya başladım. Bir anda istahim kesildi; çalışmaya abur cubur katık edemiyorum artık.

Oyunla sadece iki şey yapılır arkadaşım: 1) Oyunu oynarsın, eğlenirsin. 2) Oyunu oynatırsın, para kazanırsın. Artık, oyun oynamayı bırakmış gibiyim; sadece incelemeceğim oyunları oynadım. Para, oyun oynayarak değil, yazı yazarak kazanlıyorum. Bir daha bu söylemle gelen olursa onu ıslak odunla kovalayacağım; yeter yahu!



Burak Akmeneke

Ofiste ne mi yiyorum? Beni yerleştirdikleri küçük oda-dan çıkmama izin vermedikleri için odada ne bulursam onu yiyorum. Ekran kartı olur, işlemci olur, sabit disk olur.. Fotoğraf makinesini de yiyecektim ama onu Elif ve Şefik gelip aldı. Geri getirse de yemeğime devam etsem...

Haydi, biz oyun oynayarak para kazanıyoruz. Oyun oynarken çaba sarf ediyoruz, yoruluyoruz. Peki, uyuyarak para kazananlara ne demeli? Uykuya ilgili deneylere gönüllü olarak kobay olan ve bu şekilde para kazanan insanlar var, siz gidin de onlara çemkirin!

LEVEL Ödülleri

Altın



Bir inceleme sayfasında bu ödüle denk gelirseniz işi gücü bırakın ve derhal incelelen oyuna dalın; aksi takdirde çok şey kaçırsınız.

Gümüş



"Yok ya, bu oyuna 10 vermeyelim" diye-rek puanını kırdığımız oyunlar gümüş madalya ile ödüllendiriliyor.

Bronz



Son basamağı kapacak kadar kaliteli olan oyunlar, tarafımızdan bronz mada-lyaya layık görülmüyor.

BİR BAKIŞTA 129. SAYI

PUAN

96

World in Conflict> Son yıllarda yükseliş geçen RTS türü, bu oyuna zirve yaptı belki de. Faruk'un bayila oynadığı World in Conflict, neredeyse kusursuz bir yapım.

95

BioShock> BioShock'u, PC versiyonunun incelemesinde de yere göze siğdırılamamıştı zaten. Ancak oyunu koltuğuna karşısına kurulup konsolda oynamak bize çok daha büyük bir keyif verdi.

93

Medieval II: Total War Kingdoms> Oynarken her an Orta Çağ atmosferini soluduguımız Medieval II, Kingdoms eklenimi ile desteklenmişti. Üstelik Kingdoms, bir ek paket için beklenenin çok üzerinde, doyurucu bir içeriye sahipti.

78

Medal of Honor: Airborne> Electronic Arts'ın "marka pazارlama" çalışmalarını kapsamında piyasaya sunduğu Airborne, içerdiği garip hatalar nedeniyle oyuncuların tepkilerini çekmişti.

75

Madden NFL 08> Kuralları kolay kolay değiştirmeyen bir spor için yapılan her yeni oyun, bir öncekini geride bırakabilemk için çok daha fazla yeniliğe ihtiyaç duyar. Ancak EA, -nedense- bu konuda bizimle aynı fikirde değil.

Geçen Ay

Geçen ay Alone in the Dark, Empire Earth III ve Crysis gibi önemli oyunları mercek altına aldı; World in Conflict gibi sağlam bir oyunu inceledik; LEVEL Ligi ve LEVEL PAF Ligi mücadeleleri ile neşemize neşet kattık (Organizasyonla ilgili bilgileri bu sayıda okuyacaksınız.) ve çok çalıştık, çok çalıştık, çok çalıştık...



Your potential. Our passion.[®]

Microsoft



İlk vuran siz olun!

 Games for Windows[®] 'un en gelişmiş silahına sahip olun — Microsoft[®] SideWinder[™] Mouse — dünyanın ilk LCD ekrana sahip oyun faresi

- **Hızlı erişim tuşu** — Tek tuşla sevdığınız oyunlara anında ulaşın

- **LCD ekran** — DPI ayarını, makroları ve fazlasını LCD ekranдан takip edin

- **Kişiselleştirilebilir** — Ayarlanabilir ağırlıklar, değiştirilebilir tabanlar, programlanabilir tuşlar ve fazlası

ACİLİŞ HAFTASI

BU AY: PRO EVOLUTION SOCCER 6

LEVEL Ligi, Kasım ayı itibarıyle yeni sezona "Merhaba" dedi. Uzun zamandır Gunesli'deki HMT Binası'nda hazırlıklarını sürdürün ve her türlü oyun platformu uyumlu hale gelmek için büyük çaba sarf eden LEVEL çalışanları, LEVEL Ligi'nin ilk haftasında, Pro Evolution Soccer 6 müsabakaları ile karşı karşıya geldi. Yaklaşık üç saat süren ve gerilimli geçen müsabakaların ardından tribünleri dolduran onlarca taraftar sahaya bozuk para yağırdı. Sahaya atılan ve Furat'ın başına isabet ederek seken bozuk paralarдан birini toplamaya çalışırken suçüstü yakalanan; isimlerinin Cenk (34) ve Erdem (33) olduğu tespit edilen iki kişi polise teslim edildi.

Yeni sezonda LEVEL PAF Ligi de başlamış oldu. İçecek kutularının kapaklarını rakiplerinden önce kırınak birbirleriyle kırın kıranına mücadele eden LEVEL çalışanları, günün bitiminde soluğu Reyna'da aldılar.

İşte detaylar...

OYUNCULAR



Fırat

Hayatını PES serisine adamış, önüne gelen her rakibe çimleri yedirmiş ve PES hakkında hiçbir şey bilmemesine rağmen kendisiyle oynamaya şerefine ulaşmak isteyen genç dimağları 15-0'lık skorlarla evine göndermiş olan yıldız futbolcu.

Özel Hareketi Dar alanda kısa paslaşmalar

Favori Takımı Barcelona

En Sevdiği Oyuncu Samuel Eto



Faruk

Furkan'la birlikte ileri ucun "etkili ikilisi" ni oluşturulan Faruk, turnuvanın iddialı isimlerinden biri ancak ilk turda eşleştiği Elif'in yeneceğinden eminmiş gibi gözüke de içindeki korku gözlerine yansıyor.

Özel Hareketi Abana

Favori Takımı Manchester United

En Sevdiği Oyuncu Cristiano Ronaldo



Elif

LEVEL Ligi'nin yeni yıldızı... Her maç galibiyet parolasıyla hazırlanan Elif'in, alabileceği muhtemel mağlubiyetlerden sonra nasıl bir tavır sergileyeceği merak konusu.

Özel Hareketi Rakibin kafasına Sixaxis'i geçirme ve Sixaxis'ın "hareket algılama" özelliği ile rakibi sağa sola savurma

Favori Takımı Brezilya

En Sevdiği Oyuncu Kaka



Şefik

Bugüne kadar oynadığı 143 maçta rakip fileleri 57 kez havalandıran Şefik'in gol sorunu çözüm bulup bulmadığını ancak oynanacak maçların sonunda öğreneceğiz.

Özel Hareketi Kendisini yere atma

Favori Takımı Chelsea

En Sevdiği Oyuncu Joe Cole



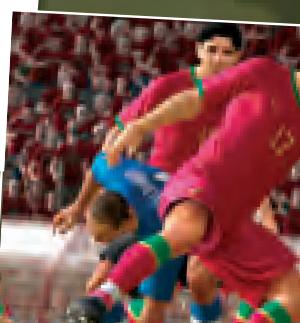
LEVEL Ligi'nin ilk haftasında oynanan maçlar, noter huzurunda yapılan kura çekimiyle belirlendi. Şanslı elleriyle kura çekimini gerçekleştiren benderiz, ilk turda Frat ile eşleşmenin vermiş olduğu üzüntüyle ayrıldım salondan. Bu tören için özel olarak hazırlımlı olan kavanozumuzu tutan Elif Hanım kızımız ise organizasyonun havasına fazla girmiş gibi görüyordu. Kuralar çekildiğine göre artık maçara gelebiliriz!

**LEGOEL MAÇA YETİŞEMEYİNCE
ZEYNEP 3-0 HÜKMEN GALİP SAYILDI**



Ligin ilk ayında Ercan ve Ömür karşı karşıya geldi. Maç öncesi PES hakkında hiçbir şey bilmediğini belirtilen Ömür, maçın ilk dakikalarda yediği gollerle 2-0 geriye düştü. O andan itibaren maçın havası tamamıyla değişti ve Ercan maçı kazanmakta çok Ömür'ün şeref sayısını bulması için uğraş vermeye başladı. Sonunda iki taraf da amacına ulaştı ve maçı 2-1 Ercan kazandı.

Saha Kenarı: Elif, bir maç oynanırken / izlenirken televizyonun önünden değil de maçı izleyenlerin arkasından geçen ilk Türk kızı olarak tarihe geçti.



FARUK İLE ELİF ARASINDA OYNANAN MAÇA

KÜFÜRLÜ TEZAHÜRATLAR DAMGA VURDU



İşte büyük final! Turnuvanın favorisi Fırat ve sürpriz ismi Ercan, maç öncesinde kendilerinden emin bir şekilde poz veriyorlar. Milli marşın okunmasının ardından başlayan maç Fırat 1-0 kazandı ve hak ettiği şampiyonluğa ulaştı. 1-0'lık skora aldanmayın sakın; acele-mız olduğu için maç süresini bes dakika olarak ayarlamıştık. Aksi halde çok daha gollü ve farklı bir skorla karşılaşabilirdik. Tebrikler Fırat! Tebrikler Türkiye! (Neden Türkiye?!) Saha Kenarı: Maç sonrasında yapılan doping kontrolünde Faruk Akıncı'nın yüksek miktarda Calcium Sandoz aldığı tespit edildi ancak final maçında Faruk değil, Ercan oynadığından Faruk'a herhangi bir yaptırım uygulanmadı.

GÜNÜN GALİBİ

JIMMY FIRAT HASSELBAINK

10 PUAÑ

Fırat'ı yenmeye o kadar çok yaklaşmıştım ki... Belki de şampiyon olacaktım ama Fırat bir kez daha kazanmayı bildi ve LEVEL Ligi'nin ilk haftasını lider olarak tamamladı. Ben de bunun üzerine LEVEL PAF Ligi'ne konsentre oldum ve istedimini aldım.



Baştan sona çıkışme içinde geçen maçın 85. dakikasında attığım golle Fırat'ın karşısında 1-0 öne geçtim ama santradan aldığı topu bir türlü bırakmayan Fırat maçı 1-1'e getirdi ve PES kuralları gereğince ikinci bir maç yapmak zorunda kaldı. Rövanş niteliği taşıyan bu maçta Fırat'ın attığı her şut gol olunca sahadan 3-1 mağlup ayrıldım.

Saha Kenarı: Faruk'un "Furkan" tarafı, Yayın Yönetmeni'ne yaptığı bu hareket sonrasında kovuldu.

PUAN DURUMU

İŞİM	BÜYÜK AY	TOPLAM
Fırat	10	10
Şefik	9	9
Ercan	8	8
Zeynep	6	6
Elif	5	5
Ömür	3	3
LegoeL	2	2
Faruk	1	1

LEVEL PAF LİGİ

Yeni sezonda oynamaya başlanan ve LEVEL Ligi ile aynı dönemde düzenlenen LEVEL PAF Ligi'nde nostaljik bir oyuna yer verdik. Öğle saatlerinde içlerini boşalttıktı ve akşamda kadar sakladığımız kutular sayesinde organize ettigimiz "açma halkası kırma" mücadeleşini, Faruk'u mağlup eden ben kazandım. Maç sonrasında ortaya istenmeyen görüntüler çıktı. Bu çirkin görüntüler LEVEL DVD'sinde bulabilirsiniz. Bu arada, LEVEL PAF Ligi'nin en sevimli pozunu Faruk & Elif ikilisi verdi.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

YAPIM Kojima Productions

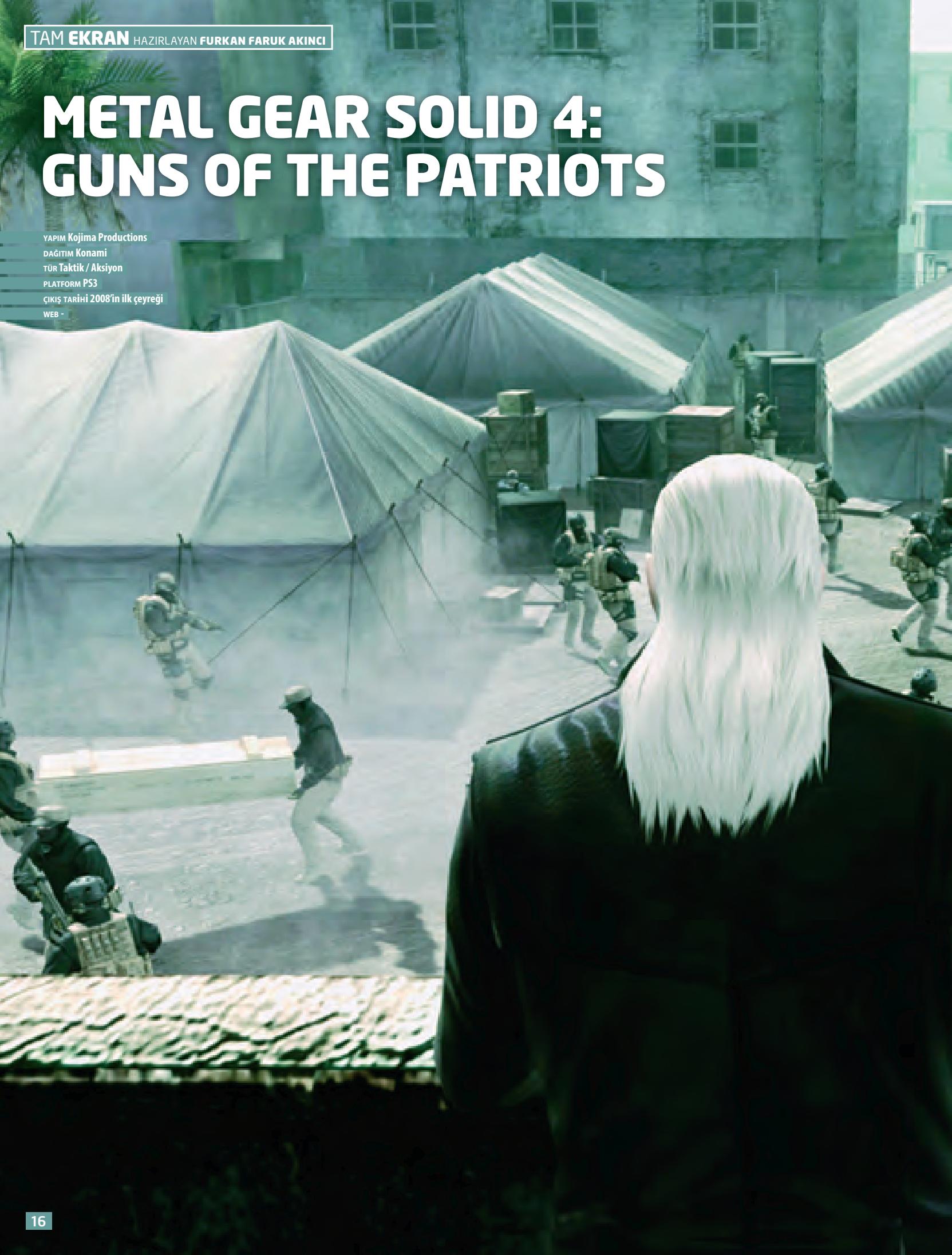
DAGITIM Konami

TUR Taktik / Aksyon

PLATFORM PS3

CIKIS TARIHI 2008'in ilk ceyreği

WEB -





Revolver Ocelot, artık tüm bedenini Liquid'in karanlık zihnine bırakmış, birkaç hamle ile kontrol edebildiği askerleri izliyor. Bu savaşta bir neden aramak artık çok anlamsız. Söylenebilecek her şey söylendi artık. İlk kardeş kanının döküldüğü yerde, tarihin başlangıcından beri savaşın hiç eksik olmadığı bir coğrafyada edilecek son dans. Kim bilir? Belki de Solid de buralarda bir yerde kardeşini gözlüyor. Yine kimselere görünmeden, yine bir hayalet gibi... Ancak hatırlaması gereken bir şey var: Orta Doğu'da bütün iklimler sert geçer.



HAYATTA KALMAK ÇOK MU ZOR?

Borderlands

Mad Max ne güzel filmdi yahu! Gerçi güzeldi güzel olmasına ama karşımı geçip bana film hakkında detaylı sorular soranız size söyleyebileceğim çok fazla şey yok. Bunun nedeni filmi izlediğim dönemde henüz şurumun tam anımlıyla olmuşmamış olmasındır. Hafızamı zorlasam neler hatırlayabilirim... Mel Gibson vardi; hani şu *Braveheart*'taki uzun saçlı adam... Filmin sonunda ölmüş müdüydü, ne? Toz toprak içinde yol alan garip araçlar, ellerinde birbirlerinden farklı silahlar

YAPIM Gearbox Software

DAGITIM 2K Games

TÜR FPS/RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARİHİ 2008 Sonbahar

WEB www.borderlandsthegame.com

bulunduran insanlar... Doğru filmi hatırlıyorum, değil mi? Başka... Bu kadar herhalde; daha fazlasını hatırlamıyorum. Filmi birilerinden bulup yeniden izlemem gerekiyor çünkü bir kez daha izlemek ve daha fazlasını hatırlamak istiyorum. Borderlands hakkında açıklanan ilk bilgiler ve yayınlanan ilk ekran görüntüleri filmi yeniden izleme isteği uyandırıcı içimde. Oyun ile film arasında birçok benzerlik olduğuna eminim. Bildiklerimi anlatmaya başlasam iyi olacak...

Mad Max gibi Borderlands de bilim kurgu türünde. Araçların üzerinde elleri silahlı insanlar ve her anı aksiyon dolu bir koşturmaca... Borderlands'in üzerinde biraktığı ilk izlenim bu. Biraz da Gearbox Software'in hazırlayıp adresime gönderdiği metni inceleyeyim: Yazlıklarına göre oyunun bilim kurgu olduğu konusunda haklıyım. FPS türünü temel alan oyunda araçların oynanışındaki payı büyük. Hem tek başına, hem de grup olarak düşmanlara karşı savaşabileceğimiz. Grup olmak için en fazla üç kişiye daha ihtiyacımız olacak ve bu insanları internet üzerinden bulacakmısız. Biraz da RPG türünün etkileri hissediliyormuş oyunda. Başka...

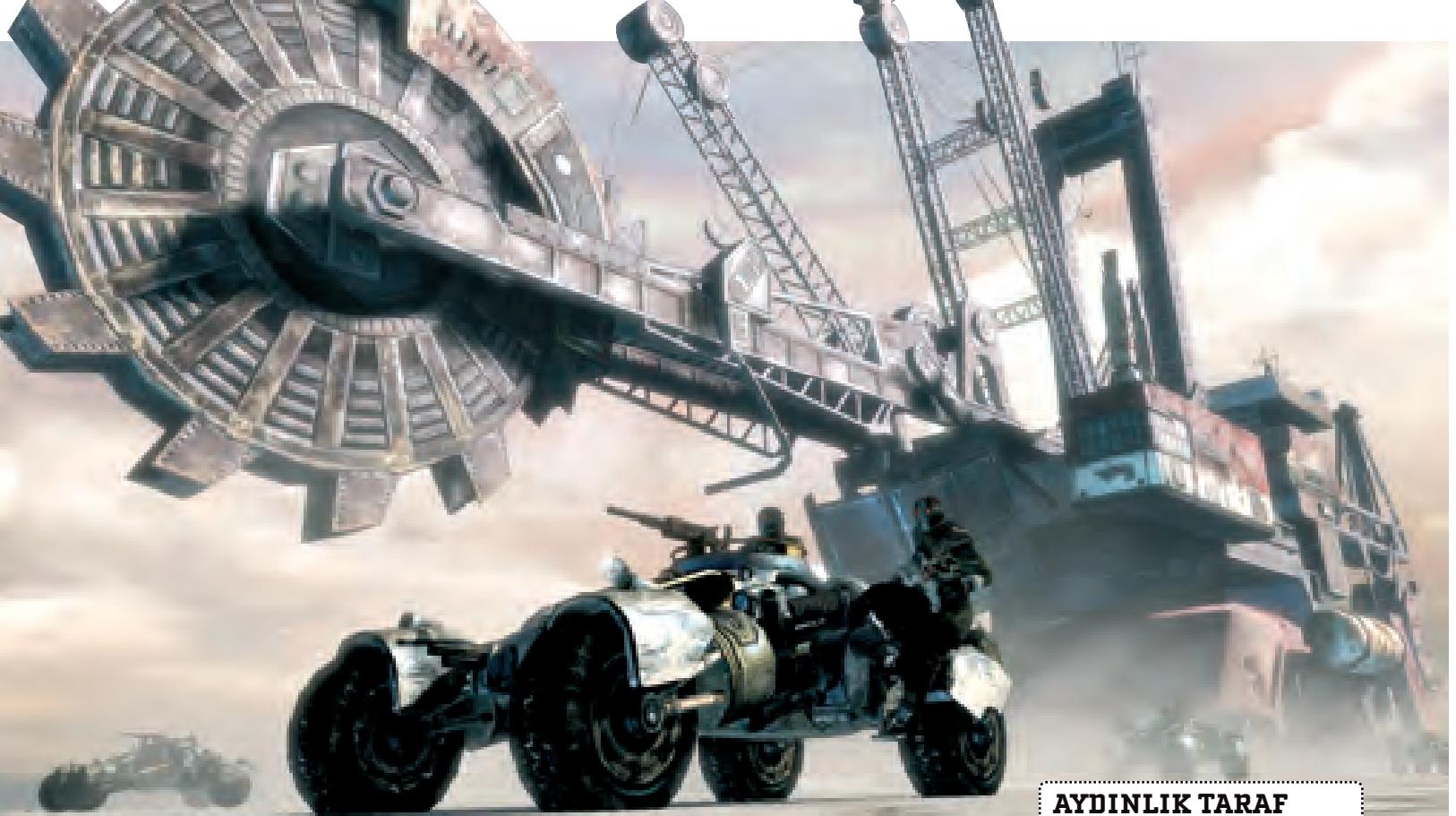
GEARBOX SOFTWARE'IN DİĞER OYUNLARI

- # Half-Life: Opposing Force
- # Half-Life: Counter-Strike
- # Tony Hawk's Pro Skater 3
- # James Bond 007: NightFire
- # Halo: Combat Evolved
- # Brothers in Arms: Hell's Highway

Hava ayaz mı ayaz? Oyunumuz Pandora gezegeninin yakınlarındaki Borderlands adlı, ürkütücü ve bir o kadar da tehlikeli bir bölgede geçiyor; kuralların olmadığı ve haydutların (ya da siz onlara nasıl hitap etmek isterken) kol gezdiği bir bölgede... Kolonilerin yaşam mücadelesi verdiği ve birçok kez birbiriley savaştığı bir ortam var. İçin içinde bir de uzaylılar girerse tam bir kaos olur herhalde. Büylesine karışık bir ortamda birçoğum düşman ve durum ile karşılaşmamız muhtemel. Tek başımıza savaşarak hayatı kalabılımız mı? Belki de... Ama yanımıza birkaç savaşçı alarak dört kişilik bir ekip oluşturursak ve birlikte hareket edersek daha iyi olmaz mı? İşte buna varım! Ben bir, Fırat iki, Faruk ya da Furkan üç, Elif de arabayı kullanır, dört. Hepimize yer var mı acaba?

Borderlands'te tek başımıza veya ekip olarak birçok çatışma gireceğiz. Elbette bu çatışmalar alacağımız görevler doğrultusunda şekillenecek. Görevler boyunca bize en çok lazım olacak olan şey -silahlarınızın dışında- altımıza cekeceğimiz araçlar. Dayanıklı ve donanımlı bir araçla çatışmalarda ayakta kalmak ve düşmanlarla baş etmek çok daha kolay olacaktır; en azından tahminim bu yönde. Üzerinde bulunduğuuz gezegenin uçsuz bucaksız topraklarında yürüyerek yol almak çok mantıksız zaten. Aracımıza atlayıp hızla ilerlerken de tehlikenin nereden ve nasıl geleceğini kestirmek güç olacaktır. Eğer oyunu bir ekip halinde oynamaya karar verirsek şoför





koltuğu dışındaki koltukları işgal edenler ellerindeki silahlarla çevreyi süzebilir ve arkadaşlarını tehlikelere karşı koruyabilirler. İşte oyunu tek başımıza oynamamamız için bir neden daha!

Games Convention 07 yazında Borderlands'i atlamış ve açıkçası bundan biraz pişmanlık duymuşum. Bu paragrafta kadar anlattığım bilgiler, Gearbox Software'ın fuarda gerçekleştirdiği sunumun bir derlemesi idi. Şimdi araştırmamı derinleştiriyorum ve size daha fazla bilgi aktarmak için ter dökmeye başlıyorum.

Benim cici silahım > Oyunda birkaç detay ön plana çıkarıyor; bunların başında da silah mevzusu geliyor. Borderlands'in silah yelpazesi, silahları saymamızı zorlaştıracak kadar geniş olacak. FPS türündeki birçok oyunda, yapımcılar iki-üç özel silaha konsantr oluduklarından bir süre sonra hipnotize olur ve elimizdekinin ne olduğunu unutuyoruz. X oyunduda etrafı darmadağın eden güçlü bir silaha, Y oyunduda ise objeleri hareket ettirmemizi sağlayan ilginç bir silaha tav olduk. Borderlands'te ise birkaç silaha odaklanmayaçak, ne kadar çok farklı silah kullandığımıza şaşıracağız. (Söz veriyorum, kimse şimdjmasa da ben şaşıracağım!) Hatta belki de bir kez kullandığımız bir silahlı ikinci kez buluşmayacağız. Paragraf boyunca kurdugüm cümlelere baktığında bir şeyi fark ettim: Yapımcıların gazına gelip biraz saçmamış olabilirim! Acaba onlar mı abartıyor, yoksa ben mi ileri gittim? Bu sorunun cevabını öğrenmek için koskoca bir yıl var öbüümüzde.

Şöyle bir bakıldığında Mad Max kadar Halo'yu da anımsatıyor Borderlands. Halo'da; araçlara binip ilerlemek, aracın herhangi bir koltuğuna oturup ateş için pozisyon almak ve elimdeki silahla çevreye dehşet saçmak yapmadığım iş değil ancak bu özellikler Halo'nun birer parçasıyken, Borderlands'ın temelini oluşturan öğeler. Madalyonun diğer yüzünde ise RPG türü var: Araç ve silah kullanımı sıradan birer

özellik olarak değil, canlandıracığımız karakteri geliştiren birer aksiyon olarak konumlandırılıyor. Senaryo doğrultusunda ilerlerken alacağımız görevlerde ortaya koyacağımız performans karakterimizin gelişimine katkı sağlayacak. Prosedür gereği her hamlemediz tecrübe kazanacak, zamanı geldiğinde seviye atlayacak; bu sayede aracımızı geliştirecek, yeni araçlar alacak ve kullanabileceğimiz ekipman sayısını artıracağız. Farklı silahlar, zırhlar ve... Daha fazla uzatmayalım en iyisi; bu prosedürü yıllardır görüyor ve uyguluyoruz zaten. Vur, kir, parçala, tecrübe kazan, farklı silahlar kullan, güçlen, güçlü düşmanlarla çarpış, daha güçlü düşmanlarla çarpış, onları da yen, daha fazla güçlen, daha fazla güçlen, daha fazla güçlen ve dünyayı ele geçir!

Bu arada, oyunun RPG tarafi için Diablo benzetmesi yapılıyor ve ben de bu görüşe katılıyorum. Zaten oyunun geneli için de Mad Max benzetmesi yapılıyor ve bu fikre de yazının başında iştirak etmiştim.

Son düzüğe girdim artık; elimde size aktardığım bilgilerin ve birkaç ekran görüntüsünün dışında pek bir şey yok ancak sadece bu veriler ışığında bile Borderlands'in eğlenceli bir oyun olacağını söyleyebilirim. Gearbox Software'ın diğer birkaç oyununu sol sayfada ki kareli not defterime yazdım zaten. Özellikle Brothers in Arms gibi bir oyunu hazırlayarak beni kendine hayran bırakan bu firmayı, yeni oyunu Borderlands'te de başarılı olacağını tahmin ediyor ve kuponda yer alan bu maça "1" yazıyorum. Bakalım bir sonraki maç neymiş... ☺

Binbir çeşit silah, her anı heye-canla dolu olan bir aksiyon, FPS ve RPG türünün birleştiği bir oyun... Kuracık sürüyle klişe cümlem var ancak beklemeyi tercih ediyorum.

AYDINLIK TARAF

- ❖ Geniş silah yelpazesi
- ❖ Eğlenceli oynanış
- ❖ Atmosfer basıncı

KARANLIK TARAF

- ✖ Bahsi geçen silah çeşitliliğini kaldırılamayabiliriz
- ✖ Oyunun PC versiyonu, konsol versiyonları kadar etkileyici olmamayıbilir

ÖTE YANDAN



Gearbox Software'ın üzerinde çalıştığı bir diğer oyun da Aliens. PlayStation 3 ve Xbox 360 için hazırlanan oyunun ismi henüz netleşmemiş değil ama canımdan çok sevdigim bu arkadaşımla karşı karşıya gelmek için sabırsızlanıyorum. Oyunun ne zaman çıkacağı da helli değilmiş yahu! Bir tek ismi mi var yani elimizde?!





They

Su anda bu yazımı gerçekten okuyor musunuz? Yoksa aslında şu anda gerçekleştirdiğiniz eylem, geçmişinizde kalmış olan basit bir kare mi? Belki de Altıncı His isimli filmde olduğu gibi yaşadığını zanneden bir hayaletsiniz ve elinizde bu dergiyi dahi tutmuyorsunuz aslında. Ya da kişilik bölünmesi yaşıyorsunuz; bugün bu dergiyi okuduğunuzu yarın hatırlamayacaksınız.

Sürekli bir paranoidlık, sürekli bir gizem hali sevgili okurlar. Filmler ve diziler bizim meraklanmaya ve paranoidlaşmaya olan eğilimlerimiz ile besleniyor. "Şu karşısında duran masa da masa değil mi yanıt?" gibi çıkışlar yerini "Belki de masa aslında bir iletişim aracıdır; üstündeki vazo da alıcısdır" gibi kafayı yeme emarelerine bırakıyor. "Hiçbir şey göründüğü gibi değildir" lafının daha önce çok duyduk ama bu felsefeyi "fark etmez" felsefeli "X" nesli dehni benimseyince olayın ne kadar ciddi bir boyuta ulaştığını gözlemlemek zor oluyor. Aslında bu felsefeyi bu denli yaygınlaşmış olmasının olumlu bir tarafı da var: En azından sorgulamaya alışarak beynimizin körelmesini engelliyor; her şyeden şüphe duyarak olayları olduğu gibi kabullenmemeyi öğreniyoruz. Fakat "Popülerlikte tavan yaptı"



diye bu akımı sorgulamaktan kaçmamalıyız. Belki de bizi şüpheye düşürmenin, sürekli kafamızı meşgul etmenin arkasında geçen daha büyük dolaplar vardır. Paranoyaklılığın paranoidlığının paranoidlığı...

Ne yapımıtı belli, ne de dağıtmıcısı... Çıkış tarihi 2009 olarak açıklanmış ama bu tarihin de bir kesinliği yok. Ortada sadece IMC / Metropolis'in (Bir yapımcı ve bir dağıtımçı firma bir araya gelmiş.) yaptığı açıklamalar, bir trailer ve GC 07'den edinilen izlenimler var. Yani her şey gizemli, her şey muallaka.

AYDINLIK TARAF

- ✓ FPS'leri bir adım ileriye taşıma çabası
- ✓ Eğlenceli silah "upgrade" sistemi
- ✓ Senaryoya önem verilmesi

KARANLIK TARAF

- ✗ Sözde kalması olası vaatler
- ✗ Bulmacaların sıkıcı bir hale gelme olasılığı
- ✗ Oynamış sisteminde fazla yenilik içermemesi

Zaten oyunun adı da garip; They, yani "Onlar"... Onlar da kim? Şöyle açıklayayım: 2018 yılında, İngiltere bir saldırıyla uğruyor. Saldırı, robotlar tarafından gerçekleştirilmiş ancak bu işin arkasında bir terör örgütünün olduğu varsayılyor ancak iş, herkesin kafasında kurduğundan farklı cereyan ediyor: Robotların arkasından terörist falan çıkmıyor. Peki, ne mi çıktı? Ruh mu desem, cin mi desem, uzayı mı desem, hayalet mi desem? Ben en iyisi "Onlar" diyerek işin içinden sıyrılmış oluyorum.

Biraz gerçeklere tutunmak istersek bunun için de elimizde yeterli miktarda bilgi mevcut. Mesela IMC / Metropolis, oyun için dışarıdan bir grafik motoru temin etmek yerine kendi başlarını büiñtından kalkmak istemişler ve NextNitrous adındaki yeni nesil grafik motoru üzerinde çalışmaya başlamışlar. Özellikle, motorun sahip olduğu efektler, Hollywood filmlerindeki efektleri aratmayacak gibi görünüyor. Grafik motoru dışında heyecan yaratabilecek bir başka konu da oyundaki silah sistemi. They'de, diğer FPS'lerde olduğu gibi onlarda silah aynı anda taşıyabilen bir karaktere sahip değiliz. Karakterimiz, efendi efendi sadece birkaç silah taşıyabiliyor ve gereksinimlerine göre bu silahlara modifiye

"ÖLDÜRMEMEYE KIYAMADIM"



Bu görüntü, 2001 yapımı olan Final Fantasy: The Spirits Within adlı filme ait. İlgincir ki They'de sorun çkaran robotları asıl kontrol eden Phantomlar ile bu filmdeler neredeyse aynı gibi.

Asıl değişim istedigim nokta başka: Böyle bir şeye ("şey", Phantom'dan daha uygun bir kelime) saldırılmalı mıyız, yoksa onun tarafına mı geçmeli miyiz? İnsan da hayranlık uyandıran bu "şey"i elindeki "acız" silahlara yok etmeye çalışan karakterimizin acaba oyunda "Onlar"ın tarafına geçme şansı olabilecek mi? Eğer They: senaryosyla, bulmacalarıyla ve felsefesiyle ön plana çıkmak isteyen bir oyuna "Onlar"ın tarafına geçmenin mümkün olması gereklidir. Siz ne dersiniz?

edip cins cins silahlar yaratıyor. Bu şekilde bulduğunuz duruma göre özel silahlara sahip olabiliyorsunuz. Yaratılan silahların internet üzerinde satışa sunulabilmesi de güzel bir özellik.

Dünyayı istila etmek için çabalayan uzaylılar, etrafta koşturulan robotlar vs.. Bunların hepsi, FPS oyunlarında daha önce karşılaştığımız şeyler. Ancak bu sefer bizlere vaat edilen yaratıklarla ve robotlarla sınırlı değiliz; They'de önlüğe geleni öldürmekten ziyade ortada neyin döndüğünü anlamaya odaklanacağız. 2009'a kadar heyecanımızı kaybetmezsek tabii ki... ☺

Gizemli bir senaryo, yeni bir grafik motoru ve senaryonun etkisini artırabilecek öğeler... Ama ben oyunun sloganı vasıtasiyla temkinli olmanızı önermek durumundayım: "Hiçbir şey göründüğü gibi değildir."

1 KAVANOZ NUTTİ! ASLA YETMEZ!



YENİ!



**BOL
FINDIKLI**



**Fındık ötesi, kakao delisi,
ekmek üstü çılgın lezzet!**





YELKENLER BİÇİLECEK!

Empire: Total War

Total War formülü kendini defalarca kanıtladı. Strateji hastaları için şifa; tur bazlı, büyük ölçüde stratejik kararlar ile gerçek zamanlı meydan savaşlarının başarılı bir şekilde harmanlanmasında saklı. Total War serisi, dünyada, büyük savaşların ve değişimlerin yaşandığı karakterize dönemleri ayrı oyunlarla işledi ve hayranlar her oyundan sonra daha fazlasını istediler. Aslında türün sevenleri sadece stratejik öğeler aramıyorlar bir strateji oyundan; tarihsel gerçekçiğe de önem verilmesini, hatta oynadıkları oyundan neredeyse bir simülasyon olmasını istiyorlar.

Creative Assembly de gerçekçi ama çok eğlenceli oyunlar yapmayı becererek hitap ettiği kitleyi her oyunda memnun etmeyi başarıyor. Japon derebeylerinden Orta Çağ

YAPIM Creative Assembly

DAĞITIM SEGA

TÜRK Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008

WEB www.totalwar.com

krallıklarına kadar mızrağın, kılıçın, ok ve yayın hakimiyetinde olan bir çok dönemde geçti. Şimdi ise daha barutlu bir döneme doğru yelken açıyoruz...

1700'lerden 1800'lere kadar uzanan bu devir, sanayileşen devletlerin sömürge imparatorluklarına dönüşme çığı. Fabrikalar tüfek ve cepheye üretiyor, askerler toplanıp gemilere yükleniyor ve daha fazla demir, kömür ve bu maddelerle yapılacak olan silahları satmak için pazarları fethetmeye gidiyor. Emperyalizm, stratejiseverlerin yabancı oldukları bir olgu değil. Ancak Türk oyuncuları ilgilendiren, kolonici ve sömürücü bir imparatorluk olmayan, İpek ve Baharat Yolları'ndaki ticaretten gelir sağlayan Osmanlı'nın oyunda nasıl yer alacağı.

Bugüne kadarki Total War oyunları içinde her yönden en iddialı ve en büyüğü Empire: Total War. İngiltere, Amerika, İsviçre, Hollanda, Polonya - Litvanya, Rusya, Prusya, Venedik, İspanya, Fransa ve Osmanlı İmparatorluğu oynanabilir taraflar. Bu tarafların yayıldığı alan ise neredeyse dünyanın tamamı: Avrupa, Kuzey ve Güney Amerika, Kuzey Afrika, Orta Asya, Hindistan ve Endonezya...

Siz ne yapacaksınız?> Creative Assembly, yeni oyuna hem fizik, hem de grafik kalitesini ileriye taşıyor; Empire: Total War'un az sayıdaki ekran görüntüsü gerçekten de istah uyandırıcı. Özellikle deniz savaşları... Dev gibi kalyonlar, dalgaları aşan pruvalar ve rüzgarla şişen yelkenler... Her şey çok güzel görünüyor.

Yeni Total War oyununun öncelikle göre çok farklı olacağı kesin; deniz savaşları seride tazelik katacak. Hem de fazlasıyla detaylı savaşlar... Bir slotun içine bir bölgük asker ya da bir gemi sıkacak, bu sayede geniş orduumuza hükümetmemiz kolaylaşacak. Deniz savaşları, büyük oranda denizin ve rüzgarın durumuna bağlı olduğundan şartları değerlendirip en iyi manevraları, en isabetli atışları yapmaya çalışacağız. Düşman gemilerini batırmaya çalışmaktan öte yelkenlerini hedef alarak

AYDINLIK TARAF

- ☛ Yeni bir oyun motoru
- ☛ Yepyeni grafikler
- ☛ Meydan savaşlarında kullanılan "ragdoll" fizik modellemesi
- ☛ Detaylı deniz savaşları, bordalama
- ☛ Geliştirilmiş diplomasi (yapay) zekası
- ☛ "Toplu asker üretimi" emri verme olanağı
- ☛ Devasa harita, fazla sayıda taraf

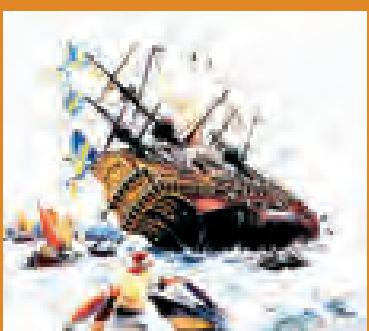
KARANLIK TARAF

- ✖ Dolu dolu bir tarihi dönemde, eşsiz olayların tamamına aynı derecede önem vermek çok zor. Oyuncular geri planda kalan veya oyuna yeterince yansıtılmayan tarihi olaylardan mutlaka yakinacaklardır

yavaştılabilecek, güvertede tayfalarla zayıat vererek bordalama avantaj sağlayabileceğiz. Gemi bordalayıp kılıç kılıç, tüfek tüfeye gerçekleşecek olan deniz çarpışmalarını izlemek ve ele geçirdiğimiz gemiyi donanmamıza

ZAMANIN KARANLIK YÜZÜ

Tüm dünya için çalkantılı bir dönem 1700'ler ile 1800'ler arasında geçen zaman. Bir dünya savaşının provası sayılabilen Yedi Yıl Savaşları bu dönemde yaşanacak; Rus Çarı Deli Petro, Ülkesini, Avrupai devrimlerle dünyanın büyük sanayi devletlerinden biri haline getirecek; İsviçre Kralı Carls, parlayıp sönenecek; Amerikan Bağımsızlık Savaşı'nda Amerikalılar, Fransızlar ve İngilizler çarpışacak; yenilmez Napolenyon fethे çekacak ve bu fetihler doğuda, Mısır Seraskeri Cezzar Ahmed Paşa kumandasındaki Nizam-i Cedid askeri tarafından Akka Kale'sinde desantsı bir savunma ile durdurulacak.





katmak keyifli olacağa benziyor. Belki de pek çok Türk oyuncu deniz savaşlarının cazibesine kapılıp Osmanlı'yı denizasıri yayılan, ticaret yapan bir ülke haline getirecek. Gerçi İngiltere gibi donanma gücüne dayalı ülkeler varken bu hiç kolay değil ancak kolay olan ne yapılımaya değer ki?

Hindistan... Zenginlik kaynağı>

"Bu kadar tarih dersi yeter" demek yersiz çünkü her yeni Total War oyununun en güzel yanı keşfetmemiz için açtığı yeni dönemler ve coğrafyalardır. Bu geniş haritada -oynanabilir devletlerin dışında- tonla irili ufaklı taraf mevcut. Özellikle, Kanuni döneminde, Hint deniz ticaret yollarının ele geçirilememiş olması, Hindistan'ın zenginliklerinin battılı işgalcilerle karşı savunmasız kalmasına sebep olmuştu; Hindistan'daki Babür Devleti de oyundaki büyük devletler arasında yer alıyor, oynanabilir

bir şekilde olmasa da. Kuruluş aşamasında Afganistan'ı da kapsayan bu güçlü devlet, Türk liderlere ve Taj Mahal gibi bir Dünya Harikası'na sahip. Babür, ileriki dönemde gücünü kaybedip İngilizler'in hakimiyetine gidiyor ve Osmanlı'nın elindeki ticaret yolları da karlılığını kaybediyor.

Büyük imparatorluklar, dış düşmanlara ilaveten devamlı isyanlarla ve ayrılıklarla da uğraşmak zorunda. Cumhuriyete yönelik hem teknolojik gelişim, hem iyi diplomatik ilişkiler, hem de isyanları kolay yatırıma açısından faydalı. Ancak ekonomik ve siyaset olarak güdü olmayan, ordusuyla bunu koruyamayan bir ülke, memnuniyetsız azınlıklar tarafından parçalanmaya mahkumdur elbette. Büylesine zor bir dönemde insanları ortak bir din değil, ekonomik çıkarlar bir arada tutar. Empire: Total War, bu seçim hakkını bize tanıyor ve 1700 ile 1800'lü yılları son derece

gerçekçi bir şekilde yansıtıyor; Total War'u bu yüzden seviyoruz zaten.

Stratejik bakış> Oyunun ana haritasında eskiye göre hem daha fazla detaya yer verilmiş, hem de oynanış sistemi daha rahat bir hale getirilmiş. Her bölgede tek tek asker yetiştirmekle uğraşmak yerine emirler tek bir noktada toplanıyor, ana harita kanalıyla uygun ve gerçekçi şekilde emir dağılımı gerçekleşiyor. Ayrıca bölgelerdeki binalar yine ana haritadan görülebiliyor ve gereklisi imar emirleri verilebiliyor. Savaş haritasında ise orduların pozisyonları, arazi özellikleri büyük bir tutarlılıkla ve detayla oyuna yansıtılıyor.

Suikast ve casusluk olmadan olmaz elbette. Bu iki özellik haritada ayrı birer ikon olmaktadır çıkarılmış. Büyük bir haritada, var olan ordularla ilaveten casus ve suikastçileri, diplomatları hareket ettirmek oldukça yorucuydı gerçekten

de. "Diplomat" demişken: Önceki Total War oyunlarındaki eksikslikler düzeltilmeye çalışılmış. Özellikle diplomatik zekanın askeri hareketlerimize verdiği tepkiler kopuk ve yetersiz kalyordu. Söylenenlere göre oyunun gidişatına çok daha hakim olan, hızlı algılanan bir yapay zeka sistemi geliştirilmiş.

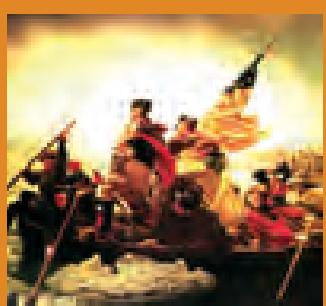
Gaydaların, davulların, trampetlerin, tüfek seslerinin, düen top güllelerinin arasında kafamızda canlanan manzaralar belli; heyecanla ve istahla bekliyoruz! ☺

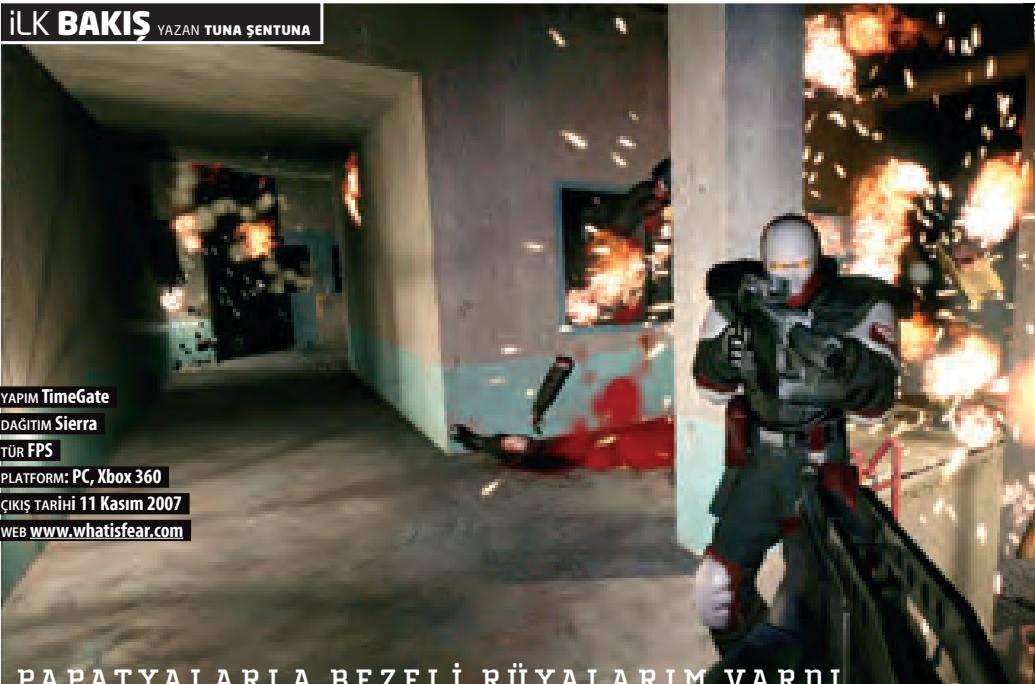
Çok daha büyük, çok daha detaylı ve çok daha rahat kontrol edilebilir bir oyun geliyor. Oyunun; detaylı deniz savaşları kadar empirelizmin yükseliş döneminde dünyada yaşanan olayları ele alıyor olması da ilgi çekici.



DENİZLER ÜSTÜNDE 20.000 FERSAH

Empire: Total War, deniz savaşlarının bu denli önemli bir yer tuttuğu ve Barbaros Hayrettin Paşa'nın, Turgut Reis'in, Kılıç Ali'nın, Piyale Paşa'nın ve daha nicelerinin çağlarının geride kaldığı, Türk Denizcililiği'nin geride kaldığı bir çağın anlatıldığı ilk Total War oyunu, belki de ilk oyun Empire: Total War. Bu zor konuya hakim olabilecek tek isim, tek marka Total War olsa gerek.





YAPIM TimeGate
DAĞITIM Sierra
TÜR FPS
PLATFORM: PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 11 Kasım 2007
WEB www.whatisfear.com

PAPATYALARLA BEZELİ RÜYALARIM VARDI

F.E.A.R. Perseus Mandate

Artık nasıl korktuysem; kolumnun altında PC kasası, sırtında monitör, evden bir kaçışım vardı ki sormayın. Aklımın başıma geldiği yer ise Kızılıy meydanı oldu. Neden bilgisayar kasası benimleydi ve neden monitörüm artık sırtında değildi... Bunları kendime sorduğum sırada, meydanın ortasında kan ter içinde kalmamın sebebini hatırlayıverdim: Beni takip eden bir kız ve beni sevmeyen onlarca adam vardı. Karanlık, benimle mücadele ediyordu ve her şey çok ama çok sevimsizdi. Tüm bunlara rağmen yine de savaşmam gerektini düşünüyorum. Alma'nın lanetinden kurtulmalydım; kırmızı elbiselerini ona dar etmeliydim. Evet; bunların hepsini yapmamışdım, derken gördüğüm halüsinsiyonun etkisiyle sandalyeden yavaşça yere yuvarlandım.

Gözlerimi açtığında ekranda F.E.A.R.'ı gördüm. İsim tanıdictı ama yanında yabancı bir ek vardı: "Perseus Mandate". Hemen araştırmaya başladım; meğer çok gizli bilgiler



iceren birtakım dosyaların adımyış Perseus Mandate. İlk F.E.A.R.'da her şey çökerken bir başka grup bu dosyaların peşindeymiş. Şimdi çok sınırlendim işte; bu tip sinsi oyunların gereksiz olduğunu düşünüyorum!

Extraction Point'ı hatırladığınızı varsayıarak devam etmek istiyorum yazıma. Bir önceki F.E.A.R.'ın (Neden o kadar çok nokta var?) eklientisi Extraction Point pek başarılı bir yapıp değildi; sıkıcıydı, bunaltıcıydı ve yenilikten uzaktı. Peki Perseus Mandate nasıl olacaksınız? Evet, bu bir soru ama cevabı çoktan verilmiş bir soru gibi



İŞİM KARMAŞASI



Hukuki işlerden çok anlamam. Avukat olsaydım süreklilik için çıraklırdım; bundan eminim. Yine de yasalara ve hukuk kurallarına saygım sonsuz. Peki sizce Monolith ve TimeGate de benim kadar kuralara saygılı mı?

Ortada söyle ilginç bir durum var ki F.E.A.R.'ın yapımcısı Monolith, F.E.A.R. evreninin ve karakterlerinin kullanım haklarına sahipken oyunun isim hakkı Sierra'da kalmış durumda. Örneğin; Monolith, yeni oyununda Alma'yı kullanabilecek ama aynı Alma (Gönül alma hesabab!) Hahaha! Tamam, iğrençim! - FFA TimeGate'in F.E.A.R.'ında da yer alacak. Ne kadar garip, değil mi? Luke Skywalker'ı hem Star Wars'ta, hem de Star Wars'la alakası olmayan başka bir filmde görmek gibi bir şey bu.

AYDINLIK TARAF

- ✓ F.E.A.R.'ın atmosferi korunuyor
- ✓ Yeni silahlar ve yeni multiplayer bölümleri ilgi çekici

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyun süresi muhtemelen kısa olacak
- ✗ Bölüm tasarımları tekdüze olursa çok kızacağım!

gözüküyor. GC 2007'de demosu yayımlanan ve basın tarafından çırılıca oynanan yeni eklienti paketi, oldukça güzel yorumlar aldı. İşte bu nedenle ümitli; bu nedenle heyecanlıymı bu yeni ek paket için.

F.E.A.R.'ın yapımcısı Monolith artık başka bir proje üstünde uğraşıyor ve F.E.A.R.'ın tüm hakları Sierra'ya kalmış durumda. Yine de -şimdilik- TimeGate gayet iyi bir iş çıkarmış gibi gözüküyor. Zira F.E.A.R.'ın atmosferini ve akıllı yapay zeka sistemini koruyan ve geliştiren firma, oynanışa birkaç da yenilik eklemiş. Hayır, yeni bölümlerden bahsetmemi; yeni düşmanlar, yeni silahlar ve F.E.A.R.'ın senaryosuyla paralel olarak ilerleyen yepyeni bir hikaye var karşımızda. Kırmızı başlıklı kızımız Alma da bizipler olacak üstelik. (Lane olasası) Yeni düşmanlarımız arasında Nightcrawler adında çevik ve zırhlı birlikler; mutasyona uğramış garip yaratıklar da bulunuyor. Kimi duvarlarında gezip üstüneze atılıyor; kim duvarlarını, kolonların arkasına saklanıp bir açınızı yakalamaya çalışıyor.

F.E.A.R.'ın muhteşem görselliğe sahip patlamalarını hatırlıyorum sizin de değil mi? İşte artık bu patlamaları, istediğiniz zaman, yeni silahınız olan bomba-atar ile gözler önüne serebileceksiniz. Lightning gun'la ise düşmanlarınızı "şok" a uğratabanızdan emin olabilirsiniz. (İste yaratıcılıkta sınır tanımayan bir kelime oyunu dahi!) Düşmanlarınıza bolca voltaj yükleyebileceğiniz bu silah, zırh mırh dinlemeksiz onları pişirip ardından parçalara ayırbiliyor.

Orjinal F.E.A.R.'a ihtiyaç duymadan tek başına çalışabilen Perseus Mandate, bir aksılık olmasa, bu ay içinde piyasada olacak. F.E.A.R.'ın üstünden çok zaman geçmiş olabilir ancak yarattığı etkiyi tamamıyla üstünden attığınızı söyleyemezsiniz. Korksanız da, çekinseniz de bu heyecanı bir kez daha yaşamak istedığınızı biliyorum. ☺

PC platformunda gelmiş geçmiş en iyi FPS'lerden biri sayılan ve sunduğu korku öğeleriyle türündeki diğer oyunlardan kolayca sıyrılan F.E.A.R.'ın ikinci eklienti paketi... İlk oyunun senaryosuyla paralel olan hikayesi ve yenilikleriyle, F.E.A.R.'ın korku dolu koridorlarına bir kez daha adım atacağız.



3D mercury



SİVİ SOĞUTMA SİSTEMİ



HAVA LEDE SU AKIŞ GÖSTERGEŞİ



HAVA LEDE SU GÖSTERGEŞİ



HAVA AKIMI İÇİN ÖZEL TASARIM



KOLAY SİVİ DOLASIM KAPAKÇILARI



DAHA İYİ HAVA AKIŞI İÇİN 12cm İKİ FAN



TERMAL ÇÖZÜMLER

Özellikler

Model	GT-PW10AAB	GT-PW10AAB
Renk	Siyah	Siyah
Kasa Tipi	Makrolütf	Makrolütf
Beyaz Renk	200 x 450 x 400 (mm H x W x D)	Alüminyum
Ön Muhafazası	Alüminyum	Ön - Alüminyum Arka Paneli - 10 mm Alüminyum
Arka Paneli	Ön - Alüminyum	Arka - 10 mm Alüminyum
Öne Muhafazası	Alüminyum	10 mm Alüminyum
Ağırlığı	22 kg	
S.E.P. Maks. Yarım Küre	4	
S.E.P. Maks. Küre	2	
S.E.P. Maks. Yarım Küre (75)	6	
Gümüşhane Trenesi	7	
Aksenkeli	GT-PW10AAB / AAB / Mavi / KTA	
Ön Fan	1x 120 mm Siyah Fan (Mavi LED)'li, 2x 120 mm Siyah Fan	
Arka Fan	1x 120 mm Siyah Fan (Mavi LED)'li	
Gümüşhane Parçaları	1x 120x 1, 1x 120x 1, 1x 120x 1	

GIGABYTE Cases
not just a case!

VEGA

GIGABYTE TÜRKİYE DISTIBUTORU

VEGA BİLGİSAYAR DIS. LTD. ŞTİ.
Büyükdere Cad. Çinarlı Apt.No: 77 Meclisihisarı / İSTANBUL

Tel: 0 (212) 266 92 00 (pbx) Fax: 0 (212) 272 67 39 sales@vega.com.tr www.vega.com.tr



BÜTÜN DÜNYAYA ADIM ATTIGINIZDA ÇIKIS COK UZAKTA KALACAK.

Gothic 4: Genesis

Bildiğiniz gibi, Gothic serisinden elini eten çeken Piranha Bytes, yakın bir geçmişte bayrağı -Desperados ve Airline Tycoon gibi oyunların arasındaki- Spellbound'a devretmişti. Şimdi de 20'ye yakın oyun hazırlayan Spellbound'in Gothic gibi bir oyunun altından kalkması muhtemel. İşte bu devasa oyunun yapımçısıyla, yani Jochen Hamma ile bir söyleşi gerçekleştirdik. Heyecan yüzünden okunan Hamma'nın neler anlattığını merak ediyorsanız okumaya devam edin.

Öncelikle JoWood ile yaptığınız anlaşmadan dolayı sizi kutlamak istiyoruz. Peki sizce neden JoWood, Spellbound'ı yapımı olarak seçti?

JoWood, Avrupa'da ve Almanya'da faaliyet gösteren bir firmaya anlaşma istiyor, hatta RPG oyunlarında uzman ve sadece PC'ye değil, diğer platformlarda oyular hazırlamış olan bir firma arıyordu; bu özellikler Spellbound'da toplandığı için de bizi seçtiler.

Peki daha önce Gothic üçlemesini oynamış mıydınız? Gothic'i genel olarak nasıl buluyorsunuz ve sizi en çok etkileyen, belki de G4'e ilham kaynağı olan Gothic oyunu hangisi?

Üçlemeyi oynadım elbette. Özellikle güçlü atmosferi ve mükemmel müzikleriyle çok başarılı bir seri. Beni en çok Gothic 2 etkilemiştir ama bu demek değil ki diğer Gothic oyunlarını beğenmedim. Her Gothic oyununun kendine göre artıları ve eksileri vardı fakat seri dahilinde en az ekşiye sahip olan oyun Gothic 2'ydı. G4 ise sadece bir oyun değil, üç oyunun en iyi yönlerini bir araya getiriyor. Tabii ki bu karışma birçok yenilik de ekleyeceğiz.

Gothic 4'ün açığa çıkmasının üzerinden çok fazla zaman geçmedi ama senaryo hakkında bir şeyler belirmiştir. Bu konuda bizi biraz bilgilendir misiniz?

Bu konuda hummalı bir şekilde çalışıyoruz ancak şimdilik yalnızca bazı detaylar belirlenmiş durumda. Fakat size şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki diğer Gothic oyunlarına paralel bir hikaye geliştiriyoruz. Bölümler ise yine önceki Gothic oyunlarında olduğu gibi geniş, uçsuz bucaksız dört mekanlardan ancak önceki Gothic oyunlarından farklı olarak daha büyük şehirlerden oluşuyor ve daha fazla sayıda zindan içeriyor.

Söylediklerinizden yola çıkararak şöyle bir soru sormak istiyoruz: Büyük bir dünyayı ve yeni nesil grafikleri mi, yoksa güçlü bir atmosferi ve iyi bir senaryoyu mu tercih edersiniz? Ve sizce Gothic'in eksik yönleri nelerdi?

Aslına bakarsanız ikisi de değil; bizim için önemli olan oynanış sistemi. Atmosfer ve senaryo elbette Gothic'in dünyasında çok önemli

JOCHEN HAMMA KİMDİR?
18 yıl önce oyun sektörüne adım atan ve RPG oyunlarıyla ilgilenen Hamma, 1995 yılında Spellbound ile orta bir çalışmaya girmiş ve yalnızca birkaç ay sonra soluğu Spellbound'da oyun tasarımcısı olarak almıştır. Karriyerinde hızla yükselen projeye yönetici olarak Hamma, Gothic projesi için çok heyecanlı olduğunu her fırsatta beli etmektedir.

bir rol oynuyor ama bana kalırsa bunlar tek başlarına oyuncuya başından sonuna dek oyunda tutmaya yetmez. Amacımız, senaryonun kalitesini ve atmosferi sekteye uğratmadan oynanış sistemini geliştirmek. Eksik yönler konusunda ise... Aslında her oyuncu, seride farklı bir eksik nokta bulmuştur ama özellikle Gothic 3 teknik açıdan çok problemliydi. Hatırlarsanız, oyun yama olmadan hiçbir şekilde oynamamıştı. Bu yüzden dövüş sisteminde ve arabirimde büyük değişiklikler yapmayı düşünüyoruz.

Oyunda en çok sevilen sınıflardan biri Mage, yani Büyücü'ydü. Yeni oyunda büyümeye sistemi nasıl işleyecek?

Büyü sistemi, serinin her versiyonunda değişkenlik gösterdi. Gothic 4'te de büyümeye sisteme yenilikler getirmeye düşündürüyor fakat bu yenilikler eski sisteme alışkin olan Gothic oyuncularını rahatsız etmeyecek.

Seriye getireceğiniz yenilikler arasında hayvanlar, birer binek olarak kullanmak bulunuyor mu?

Eğer önceki Spellbound oyunlarını oynadıysanız bazı oyunlarınızda hayvanların birer binek olarak kullanıldığını görmüşünüzdür. Gothic'in geniş dünyasında da binek hayvanlarına yer var asla bakarsanız. Yani, evet; bu Özelliği oyuna eklemeyi düşünüyoruz.

Oyunun 2008'de piyasaya çıkma olasılığı var mı?

Bu konu hakkında yorum yapmak için henüz çok erken.

Verdiğiniz bilgiler için çok teşekkür ediyoruz. Gothic serisini en iyi şekilde devam ettireceğinize inanıyoruz. İyi çalışmalar ve iyi şanslar... ☺



WARHAMMER 40K: SOULSTORM Bu evren daha nereye kadar genişleyecek yahu?

Diğer W40K oyunlarına ihtiyaç duymaksızın çalışacak olan Soulstorm, yine RTS türünde ve yine W40K'nın tüm özelliklerini taşıyor. Paket ayrıca; Dark Eldar'ın bulunduğu iki yeni ırk, bolca yeni harita, eski ırklar içi birçok yeni ünite ve geliştirilmiş bir "yıldız sistemini ele geçirme" modu içeriyor. 2008'in bahar aylarında PC için piyasaya çıkışması beklenen Soulstorm'dan önce diğer W40K oyunlarını oynamanızı şiddetle tavsiye ediyoruz.



SAINTS ROW 2

Hep birlikte bu şehrin altın üstüne getireceğiz

Saints Row 2 konusunda yapımcılar büyük konuşuyorlar; Saints Row 2'nin oyuncuların bir oyunda ne kadar özgür olabileceklerinin en iyi kanıtı olacağının vurgulanırken multiplayer anlamında da türünün ilk örneği olacağının iddiası var. "Bu denli iddialı konuşmaya gerek var mıydı?" diye düşünürken yapımcıların diğer açıklamaları gözükmeye çarpıyor: "Tek kişilik oyunu online olarak ya da bir arkadaşınızla tek makinede oynayabileceksiniz!" Bu bayağı güzel bir haber ama oyuncunun devrim yaratacak olan multiplayer özelliği bu değil; Saints Row 2'nin devasa oyuna alanında yüzlerce oyuncu birbirinin peşinden koşacak ve şehri ele geçirmeye çalışacak. Bu sistem işler mi, işlerse nasıl işler; hiçbir fikrimiz yok. Oyunun çıkış tarihi de belirsiz.



DEAD SPACE

„Merhaba dünyalı; biz dost değiliz“

Uçsuz bucaksız evrende, insanlar o gezegen sizin, bu yıldız sistemi bizim gezdikleri sıralarda, bir uzay gemisi teknisini olan Isaac Clarke, bir maden gemisine iniş yapar. Teknik sorunlar yüzünden olduğu yere çakılıp kalan bu gemiyi tek başına nasıl tamir edeceğini düşünürken Clarke'in ilgisini çeken bir şey olur: Gemi fazlaıyla sessizdir. Neler olduğunu anlamak için ağır adımlarla geminin içinde ilerlemeye başlayan Clarke, tüm gemi çalışanlarının katıldıktan sonra görünce neye uğradığını şaşırır. Artık geri dönmem için de çok geçti; gemiye hakim olan sessizlik, tekrar eden garip seslerle çoktan bozulmuştur. Clarke, nasıl bir belaya bulastığını birkaç dakika içinde anlar zira korkunç yaratıklar Clarke'in peşine düşmüştür.



RPG PATLAMASI

RPB

Ilk başta; bu ismin geçici bir isim olmasını diliyorum. RPB nedir arkadaşlar? RPG'den bozma, kisaltmayış gibi davranışın ama aslında kısalmış olmayan, bir RPG oyuna yakışmayan garip bir isim! Beğenmedim; beğenmeyeceğim ve bu konuda hiçbir şekilde geri adım atmayı düşünmüyorum!

İşin arkasında Piranha Bytes olmasayı bu oyuncunun üzerinde durmazdım fakat Gothic gibi bir şaheseri dünyaya kazandırdıkları için onlara saygı duymak durumundayım. Gothic'in Spellbound'a bırakılmışından sonra Deep Silver ile RPB projesine başlayan Piranha Bytes, aynı Gothic'te olduğu gibi fantastik bir kurgu, onlara çok yaratıcı ve bolca büyümeye ile karşımıza çıkmaya hazırlıyor. Oyunu böyle açıklayınca hiçbir özelliği yokmuş gibi duyuyuyor elbette, değil mi? Ama Piranha Bytes'a güvenmeliyiz zira oyuna öylesine güzel

bir hikaye entegre etmeye çalışıyor ki büyük ihtimalle senaryoya hayran kalacağız. Hatta oyundaki karakterlerden, oynanış

sisteminden, bölümlerden ve benzer birçok öğeden önce sağlam bir arka plan hazırlamışlar. Bu da oyunda mükemmel bir "qu est" sistemine tanık olacağımızın bir belgesi. RPB dünyasındaki her görev, ana hikayedede bir yer tutacak ve hiçbir görevi boşuna tamamlamayacağız. Görevleri tamamladıkça görev alanları ve NPC'lerde (RPB'hakkında) bazı değişiklikler yaşanacak; RPB dünyası zamanla farklılaşacak. Ancak RPB'den, Gothic'teki gibi geniş, içinde özgürce dolaşabileceğiniz bir dünya beklemek yanlış olacaktır.

Piranha Bytes bu defa daha küçük bir alan-

YAPIM Piranha Bytes

DAĞITIM Deep Silver

TÜR RPG

PLATFORM: PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009

WEB -

AYDINLIK TARAF

- ✖ Gothic'in yaratıcılarının işin içinde olmaları
- ✖ Sağlam bir senaryo örgüsü
- ✖ Hikayeyi şekillendirecek olan bir dolu görev

KARANLIK TARAF

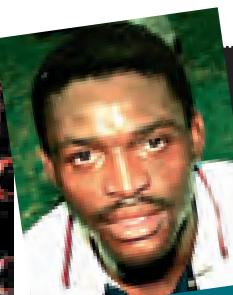
- ✖ Hikaye gereğinden fazla çizgisel olabilir
- ✖ Gothic'le aynı tarza grafikler görebiliriz
- ✖ RPB nasıl bir isimdir yahu?!

da, daha fazla detayın peşinde.

Her şey konu ya da senaryo ile bitseydi bahsettiğimiz yapım bir kitap olurdu herhalde. Piranha Bytes da bunun farkında ve bu yüzden oynanış sisteminde de etkili olmayı hedefliyor. Karakterlerin özellikleri ve oyuncuların yetenekleriyle ortak olarak işleyecek olan savaş sistemi, oyuncuların çeşitli kombolar yapmalarına ve hatta bu komboların giydikleri zırhlarla, alındıkları yeni silahlarla değiştmesine olanak tanıyacak. Büyücü olmak isteyen arkadaşlarımız ise büyülerini çeşitli büyülü taşlardan temin edecekler; 15. ya da herhangi bir seviyeye ulaşınca Firestorm büyüsü otomatik olarak kitaplara eklenmeyecek. "Armut piş, ağızma dü" kuralı burada geçerli kılacak.

Alışığınız türdeki tuhaf yaratıkların, dev solucanların, kanatlı ucubelerin ve mutasyona uğramış olan insanların kafalarımızı bedenlerimizden ayırmak isteyeceği RPB için uzun bir süre beklememiz gerekiyor. Henüz birkaç aydır bu oyunun üzerinde çalışan Piranha Bytes, Gothic'in müziklerinin bestecisi Kai Rosenkrantz'dan birkaç parça almış bile. 2009'a kadar oyunun isminin de değişmesi ümidiyle; gözünüz RPB'de olsun.

RPB için bir tahminde bulunmak için çok erken ama Piranha Bytes'in, Gothic'te ne denli iyi bir iş ortaya çıkardığını gördükten sonra RPB'nin boş bir oyun olmayacağına rahatlıkla söyleyebiliriz.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Öncelikle herkese "Merhaba" demek istiyorum.

Dünyanın bir ucundan sizlere ulaşan biri olarak şunu belirtmeliyim ki yollarımızın kesişmesi gerçekten çok garip ve bir o kadar da heyecan verici. Ben Legoe Odaburda; futbol hayatı çok şansız bir şekilde bitirmek zorunda kaldığımdan bu yana oyun sektörünün içinde çeşitli görevlerde çalışmaktayım ve arkadaşlarımdan gidişatını hiç mi hiç iyi görmüyorum. Öyle ki rafalar sürekli birbirinin aynısı olan oyuncular doldurmaktı son birkaç yıldır. Örneğin, piyasaya en çok parayı kazandıran futbol oyunlarını ele alalım: Yıllarca FIFA'yı "en kaliteli futbol oyunu" diye oynayıp durduk. PES serisi popülerlik kazanıktan sonra ise FIFA'nın tüm ipliği pazara çıktı adeta. Her maçta 20 tane gol atmak nasıl mümkün olabilirdi ki zaten? Hep aynı ofans varyasyonları ile aynı goller attığımız bir oyun nasıl iyi olabilirdi? Ama daha iyi bir alternatif olmadığı için futbol aşıklarını yıllarca FIFA ile gidermeye çalıştı oyuncular.

PES serisi ise popülerlik kazanmaya başladığından beri hep çok sevilen ve takdir edilen bir oyun oldu. Ama ben onu da bir türlü sevemedim çünkü sahanın içinde olsmakamba bir duyudur. Bu yüzden eski bir futbolcu olarak ben, ne FIFA'da ne de PES'te bu tadi yakalayabildim. İki oyunda da kendimi sahanın içerisinde terleyen bir futbolcudan çok, bir teknik direktör gibi hissediyorum ve bu durum bana hiç mi hiç "eğlenceli" gelmiyor. Pas vermek / almak, ölü toplarda defansın arasında süzülmek, kafaya çökmek asla bir tuşa basmak kadar kolay olmamalı. Bu hissiyatı veremeyen bir futbol oyunuyla da benim işim olmaz açıkçası. Zaten "futbol oyunları sevdam" Sensible Soccer döneminin kapanmasıyla bitmişti çünkü o yıllarda bir futbol oyununun nasıl olması gereği hakkında hiçbir fikrim yoktu. Kisacısı, bence, piyasadaki iki popüler futbol oyunu da yutturmacadır, futbol oynamanın zevkini veremeyen hilkat garibesi yazılmışlardır. Rooney gerçek haline çok benzıyor diye bir oyunu satın alacak değilim, kimse kusura bakmasın. Gelecek ay görüşmek üzere; ben hali sahaya gidiyorum.

Legoe Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR

Şimdiden, öncelikle mavi formalı rakibin sol eline bakalım: Bu pozisyonda, mavi formalı futbolcunun eli, rakibinin formasına adeta "Arkadaşım sen top oynaması, futbol oynaması! Ayrıca, yumuşatıcıyı biraz az kullan; forma dayanırmaz zira!" der gibi yapmış. Böyle top oynamaz; bu kadar açık faul yapılmazı! Eski ve iyi bir futbolcu olarak söyleyebilirim ki PES 2008'den aldığı bu ekran görüntüsü, PES 2008'in -serinin önceki oyunları gibi- yine saçma bir oyun olduğunu gösteriyor. Sen tut "Oyunu daha gerçekçi yapacağım" diye forma çekmemi oyna ekle! Cık, cık, cık... Futbol bu değil sayı okurlar! Elinde gamepad; futbol oynadığını, futbolun o kendine has keyfini yakaladığını zanneden tüm oyuncular çok büyük bir yanlışlığı içindeler. Koşmak, pas atmak ve en önemli terlemek... Burnu büyük Konami bunları da oyuna aktarsın da göreyim! Öyle "forma çekme"yi oyuna eklemekle olmuyor bu işler. Zaten bir yandan "fair play" diye yirتın, öte yandan bu iğrenç hareketi oyuna eklemek biraz ikiyüzülük olmuyor mu? Kisacısı, benim gibi futbolu bilen herkes biraz mantıklı düşündüğü zaman Konami'nin bu şımarıklığının ardındaki gerçekleri çok rahat görebilir. Ah, zamanında ne hızlı koşardım; kimse beni yakalayamaz, formamı tutamazdı! Ah, ah!

Not: Güney Afrikalı Serbest Yazarımız Legoe Odaburda'nın yazıları çeviri olarak yayınlanmaktadır. Kendisi, kadromuzdaki tek yabancı uyruku yardımır.





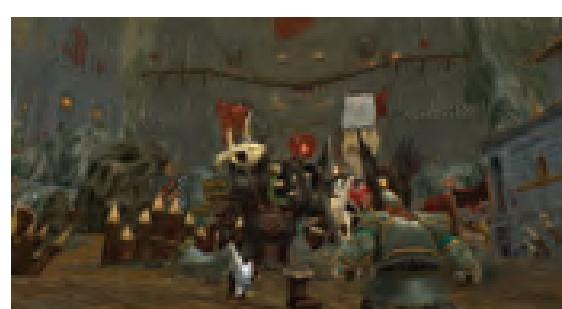
SOSYAL HAYATA ELVEDA, WARHAMMER'A MERHABA!

Warhammer Online: Age of Reckoning

Hayır efendim; Warhammer, bir Dawn of War değildir. Age of Reckoning de değildir. Warhammer başka bir şeydir. İngilizlerin 'beş çayı'ndan sonraki en büyük tutkusudur ve yeni neslin düşüncelerinin aksine bilgisayarlarda değil; masada, yerde, sokak ortasında (yok canım) oynanır. Warhammer, aynı FRP gibi bir masaüstü oyunudur ve çok ama çok eğlencelidir.

Önce, Games Workshop'ın distribütörlüğünü yapan bir mağaza bulmalısınız. Türkiye'de böyle bir yer kaldı mı, hiçbir fikrim yok ama eskiden Oversoul adında şahane bir mekan vardı. Şimdi bu mekan kapalı ama ruhu halen kalbimde yaşıyor. Her neyse; bu mağazalardan birine adım atar atmadan alışverişe başlamalısınız. Büyük ihtimalle raflarında sıra sıra kutular, üstünde "Warhammer" yazan renkli renkli paketler göreceksiniz. Kafanızda da şu soru olmuş olacak: "Acaba hangi ırkı seçmeliyim?" High Elfler ne kadar asıl duruyor, değil mi? Chaos da bir o kadar karanlık ve güclü... Yoksa, Dark Elf mi olmalısınız? Empire? Dwarf... Eninde sonunda seçiminizi yapacaksınız. Ordunuzu kurmak için asgari sayıdaki askeri aldıktan sonra siz bir sürpriz karşılaşacak; kutuların içinde gri renkli, birtakım ufak adamlar bulacaksınız. Bu

ufak adamların hiçbirini renkli değil ve neredeyse hepsi, sonrasında attıracak olan plastik parçalarla bağlı. İşte bu noktada Warhammer'ın gerçek olayını, ordunuzu kendi zevkinize göre kişiselleştirebildiğini keşfedeceksiniz. Yani o ufak, gri renkli okçuya

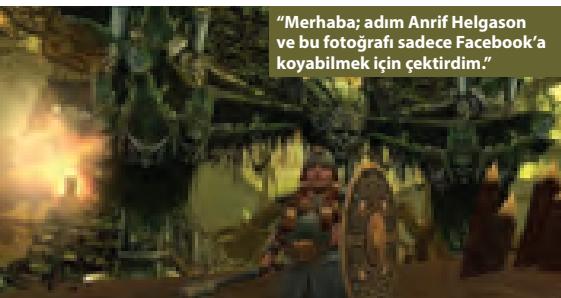


AYDINLIK TARAF

- ✖ **Kötüyle iyiye karşı karşıya getiren oyun sistemi**
- ✖ **Warhammer dünyasına sadık kalınması**
- ✖ **İlgî çekici sınıflar**

KARANLIK TARAF

- ✖ **WoW'a çok benzerse orijinalliğini yitirebilir**
- ✖ **Görevler tekdüze ve çizgisel olacağa benziyor**



"Merhaba; adım Anrif Helgasón ve bu fotoğrafı sadece Facebook'a koyabilmek için çektiğim."



sınıfımızı seçeceğiz. Ardından karakterimizi süsleyeceğiz ve sonra ver elini Wastelands... Dünyayı yıkma sürüklemeye meraklı tarafın Chaos, düzeni sağlamakta çalışan tarafına Order olduğu iki takımın mücadeleşini konu alacak olan WAR, şu anki haliyle biraz World of Warcraft, biraz Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar ve hatta ucundan da Battlefield esintileri taşıyor. Sakın yanlış anlamayın, durum sadece esinlenmekten ibaret. Ortada taklit yok; WAR tamamıyla orijinal bir oyun ve arkasındaki sağlam Warhammer temasıyla da mükemmel bir atmosfer sunacağını şimdiden rahatlıca söyleyebiliriz.

Uzun süredir Beta aşamasında olan oyunun eksileri ve artıları bir bir ortaya çıkmaya başladı. Yapımcılar, oyunculardan gelen eleştirileri öylesine dikkate alıyorlar ki sırf bu eleştiriler doğrultusunda gelişme sağlayabilmek için oyun 2008'e kadar ertelendi. Bence bir oyunun ertelenmesi, yapıp aşamasının gidişatına göre iyi bir yöne çekilebi-

HIGH ELFLER, DARK ELFLER'E KARŞI



Bir level daha... Lütfen...> Tam bir aile babası edasıyla yaklaştım konuya ama bu demek değil ki Age of Reckoning oynarken gecelerimi gündüzlerime karıştırmayacağım. Yine, sosyal hayatı bir kenara bırakıp garip yaratıkların peşinde koşturun, Warhammer'ın çorak topraklarındaki bir kod dizisine dönüseceğim.

Önceki sayılarımızda birkaç kez dejindigimiz Warhammer Online: Age of Reckoning (WAR) hakkında herhalde az çok bilgiye sahipsinizdir. Oyunda, üçerli takımlara ayrılmış, toplamda altı adet taraftan (Empire - High Elf - Dwarf / Chaos - Dark Elf - Greenskins) bir tanesine katılacağınız

Kitap günleri düzenleyip "Doğaya dost olalı" çağrıları yapan High Elfler ile vahşi ve acımasız olan Dark Elfler'in savaşı WAR'da sürüyor. Sahip olduğum Dark Elf ordusunun (Her bir askeri tek tek ellerim boyadım.) High Elfleri her durumda ezeceğini söyleyebilirim ama yine de WAR'daki High Elf sınıfı olan Swordmaster'dan da korkmuyor değilim. Swordmasterlar adlarından da anlaşılağı über kılıç kullanmadı çok ustalar ama savunmada pek başarılı değil. Dark Elfler'in açıklanan tek sınıfı olan Witch Elf, üstine -neredeyse- hiçbir şey giymemesiyle ve Rogue varı hareketleriyle dikkat çekiyor. Hızlı ve zehirli saldırılarda rakiplerini sersemleten Witch Elfler sadece bayanlar arasından seçilicek. Yani, adınız Ahmet ise "Boobz_X" adında bir karakter yaratmayınız ve diğer oyuncuların duygularıyla oynamayınız. (Ya da açın; ortalık karışın.)





"Bu havalı ışık hüymesinin sadece etrafı aydınlattığını ve başka hiçbir işe yaramadığını kimseye söylemeyeceğim."

lir. Elimizdeki WAR örneğinde, oyunun ertelenmesi kesinlikle WAR'ın yararına işliyor. Bu konudaki endişelerinizi bir kenara bırakınızı düşünerek devam ediyorum. Hazır takımlardan bahsetmişken sınıflara da degeinelim. Order'in üyesi olan Dwarflar Ironbreaker sınıfıyla defansa ağırlık veriyorlar. Buna mukabil Hammerer adındaki sınıf, savaştıkça güçleniyor ve savaş sırasında Runepriestler'in şifacılığıyla ayakta duruyor. Dwarflar'ın son sınıfı Engineerlar ise kesinlikle başa bela olacak gibi gözüküyor. Kendi silahlarını kendileri üretebilen ve uzak mesafelerden türlü türlü pislikler yapabilen Engineerlar, üretikleri silahları diğer arkadaşlarına da verebiliyorlar. Empire'in sınıflarında daha önceki alışık olduğumuz sınıflar. Yakın dönüş için yaratılmış ve bir hayli güçlü olan Knight of the Blazing Sun adeta bir Paladin. Van Helsing'in bir kopyası

sayılabilecek Witch Hunter ise Ranger'la Engineer'in bir karışımı gibi. Witch Hunter, savunma anlamında pek başarılı değil ama yanına yaklaşılmadığı takdirde uzaktan yaptığı hamlelerle düşmanını hayatı küstürebiliyor. Bright Wizard, bir sürü yıkım büyüsüyle birlikte gelerek ortalığı karıştırıyor. Warrior Priest de kendini savunurken takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor. Diğer yandan Chaos, Chosen sınıfını tank olarak kullanacak, Marauder'ın savaş sırasında şekil değiştirmeyle Druid havasını yakalayacak, Magus ile Warlock gibi davranış düşmanını çok sayıda sinir bozucu büyüğyle yavaş yavaş öldürerek ve Zealotlar'yla arkadaşlarına yardım edecek. Orclar ve Goblinler'den oluşan Greenskins ırkının sınıflarından Black Orc yine tank görevini alıyor. Orc Choppa da bir hayli Black Orc'a benzese de Berserker görevini alarak savaştıkça ve zarar aldıktça daha güçlü bir hale



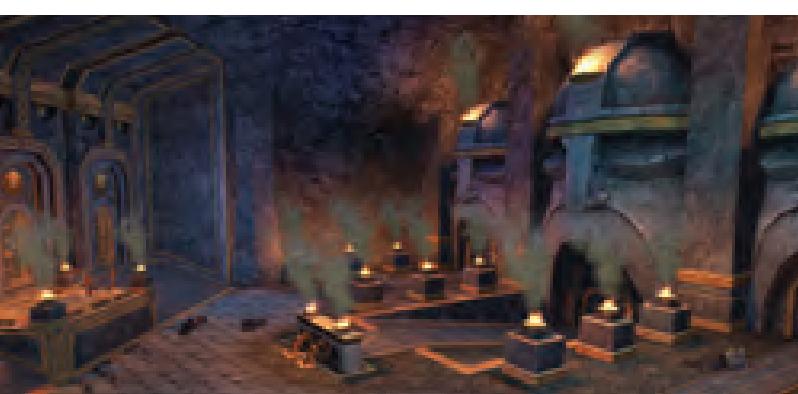
geliyor. Eğer WoW'da Hunter sınıfını seviyorsanız bu oyunda sizin adınız Goblin Squig Herder olmalı. Oku ve ufak ama tehlikeli yaratıklarıyla tam bir destek sınıfı olan Squig Herder, teke tek mücadelede rakibin aklını karıştıracak bir sürü harekete ve özelliğe sahip. Yeşil derili ırkın son sınıfı olan Goblin Shaman da bir Shaman ne yapıyorsa onu yapıyor: Gerektiğinde şifa veriyor, gerekteğinde saldırıyor.

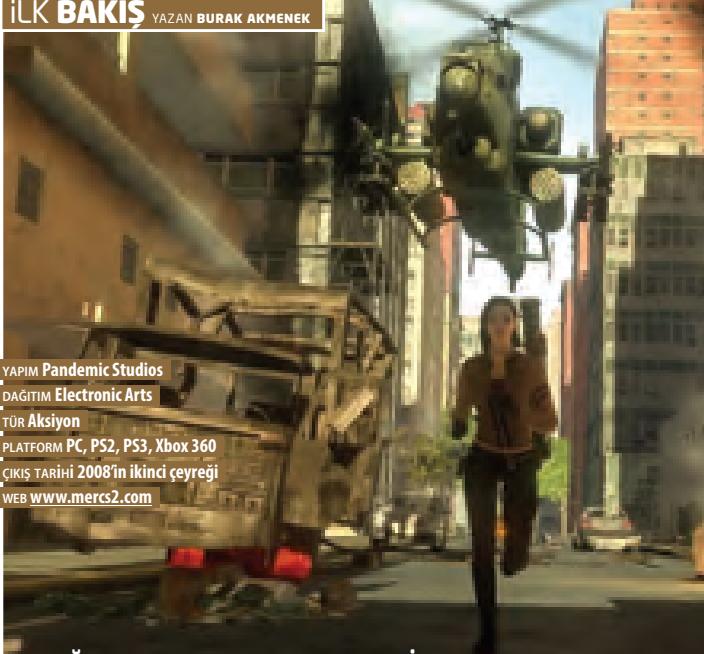
Oyunlar başlasın!: "Bana sorarsanız bu oyundan WoW'dan hiçbir farkı yok" yorumu bir anlıgına kulağa doğru gelebilir. Ne var ki durum bambaşka; WAR'un, yine Mythic'in yapımı olan Dark Age of Camelot'la birlikte gelen "Dünyalar Savaşı" konsepti, bu oyunda da birebir olarak uygulanıyor. Oyunda, Order ve Chaos arasında geçen dört farklı karşılaşma biçimleri bulunuyor. Bu karşılaşmaların hepsi iki tarafın oyuncularını karşı karşıya getirmek için tasarlanmıştır. Aşina olduğumuz "sokak kavgaları"nın yanında, çeşitli görev noktalarını ele geçirmek için hazırlanmış, görev tabanlı karşılaşmalarımız bulunuyor. Örneğin, bir köprüyü Dwarf ekibi olarak ele geçirmeye çalışırken karşı taraftan Greenskins saldırısı olacak ve köprüyü ele geçiren taraf ödüllerle evine dönecek. Bir başka karşılaşma türüse biraz önce bahsettiğimiz görev tabanlı karşılaşmaların geliştirilmiş hali. Bir senaryoya göre hareket edilen ve 40'a yakın oyuncunun karşı karşıya geldiği bu karşılaşmalarda bir "instance" açılıyor

ve eğer yeterli oyuncu yoksa da bu oyuncuların yerine NPC'lerle kapatılıyor. Beta'da yer alan senaryo karşılaşmalarının bir tanesinde Marsh Temple'in tepesindeki Mourkain Artifact'i için Order ve Chaos meydan savaş veriyor. Bir Ziggurat'ın tepesinde olan eşyayı ele geçirgen ve elinde tutmayı başaran takım puan kazanıyor, diğer takımsa eşyayı tutan oyuncuya devirip eşyayı ele geçirmeye çalışıyor. Yani, eşya kimin elinde fazla kalırsa o takım daha fazla puan alarak senaryo karşılaşmasını da kazanıyor. Dördüncü ve son karşılaşma tipi de tahmin edebileceğiniz gibi rakip takımın başkentini ele geçirme görevinden oluşuyor. Ancak tabii ki bu görev arkadaşınızı toparlayıp "Haydi cene giyiyoruz; bu şehir ya bizimdir ya da kara toprağın" diyecek soyunmuyoruz. Önce, o şehrde ulaşmak için birtakım görevleri bitiriyoruz ve ancak bu görevler tamamlandıktan sonra büyük savaşa geçiliyor. Başkent kuşatmaları da tüm sunucudaki oyuncuları karşı karşıya getirmiyor. En fazla 72 kişinin savaştığı büyükçe sayılabilen bir Battleground oluyor ve şehir yavaş yavaş kazanılmaya çalışılıyor. Şehir düştükten sonra da şehrin orijinal sahibi olan takım, şehri geri almak için hemen karşı saldırırıya geçiyor ve bu böyle sürüp gidiyor.

Aynı WoW gibi sizi yine bulunduğunuz yerden alıp başka diyaloglara götürecek olan WAR çok yakında piyasada. Elinizdeki tüm online oyunlardan önce hevesinizi almanızı ve WAR'u beklemenizi şiddetle tavsiye ediyorum çünkü bu oyundan boş çıkmayacağ! ☺

Mythic'in, Dark Age of Camelot'tan sonraki en büyük online oyun projesi Warhammer Online, ücretsiz bucaksız Warhammer evreninde Order ve Chaos taraflarının savaşını konu alıyor. Şu sıralar kendinizi kaptıracak bir MMORPG ariyorsanız WAR'u mutlaka beklemelisiniz.





YAPIM Pandemic Studios
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS2, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği
WEB www.mercs2.com

DAĞITACAK TAM 64 KİLOMETREKARE

Mercenaries 2: World in Flames

2 2005'te tanışıp etrafı beraberce dağıtmaya keyfini yaşadığımız Mattias Nelso ile bu kez, Venezuela'nın altını üstüne getirmeye gidiyoruz. İlk oyunda başrolde olan nükleer füze; Kuzy Kore, Güney Kore, Çin, Amerika ve Rus Mafyası arasında futbol topu görevini görürken yeni oyunda başrol oyuncumuz değişecek. Bu defa hem intikam, hem de güç kazanmak için savaşacağız.

Daha fazla oyuncak> Yeni oyuncunun en önemli yenilikleri, daha geniş savaş alanlarına ve yepyeni silahlara sahip olmamız. Oyunda savaş helikopterinden bisiklet, tanktan hıcumботa kadar 130 değişik araç kullanabileceğiz. 130 çok iddialı bir rakam. Bu kadar aracı nereden bulacağımızı açıkça biz de merak ediyoruz.

Kural tanımayan ve dini, imanı para olan bir ki-

ralık asker olarak içinde bulunduğuumuz hikaye de dört dörtlük hani. Kontrol ettigimiz karakter, motorcu kıyafetleri içerisinde, vücudunda sürüsüle dövme olan, eski bir İsviç arktik komandosu olan Mattias Nelso ve Venezuela'da popüler bir politikacı olan Ramone Solano, bizi kaçırılan generallerinden birini kurtarmamız için kiralıyor. Biz de gidip etrafı dağıtarak görevimizi yerine getiriyoruz. Teslimatı yaptıktan sonra ise Ramone, ödemeyi para yerine üstümüze kurşun sıkarak tamamlıyor. İşte, bu andan itibaren olay kişiselleşiyor. Bu kez kendi takımıımızı kurup güç toplamak ve Ramone'nin canına okumak için çalışiamo başlıyoruz. Büyük patrona ulaşmadan önce tam olarak 40 adet ufak tefek rakibi ortadan kaldırırmamız gerekiyor. "Fark etmez, elimize silah cebimize para verildikten sonra neresi olsa yikanız" deyip işimize odaklanıyoruz. İşte, bu noktada oyuncunun en eğlenceli kısmı başlıyor.

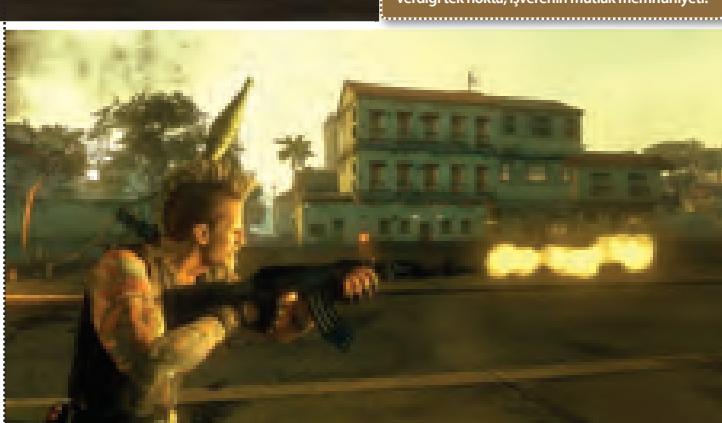
Kimi, kime düşürsek?> Bu kez Venezuela ordusu, Birleşmiş Milletler, Çin, Rastafarian korsanları, Universal Petroleum şirketi ve PLAV (Venezuela Halkının Kurtuluş Ordusu) arasında, çıkarımızı peşinden koşuyoruz. Ancak kimseyi düşman edinmememiz gereki için saldırlarımız sırasında çok dengeli ve dikkatli olmamız gerekiyor.



GERÇEK HAYATTAKİ PARALI ASKERLER



Aslında, "özel güvenlik şirketi" adı altında kurulan bu paralı asker yuvaları, "Ne kadar risk, o kadar para" kuralına iyi birer örnek. Genelde, eski tim üyeleri ve tecrübeli askerlerden kurulu bu şirketler, ücretini ödeyen herkesi profesyonel yöntemlerle koruyor. Bunun yanında, dünyanın birçok bölgesinde en kirli işleri yap兰anlar da yine bu adamlar. Ayrıca, özel bir ordu kurmak isteyen herkese- genellikle- herhangi bir etik kurala bağlı kalmadan hizmet veriyorlar. Bu kurumların önem verdiği tek nokta, işverenin mutlak menemnisiyeti.



AYDINLIK TARAF

- 8x8 kilometrekarelük oyun alanı
- Çok sayıda silah ve araç seçenekleri
- Yıkalabilebil binalar

KARANLIK TARAF

- PC için "konsoldan uyarlanmış" gibi durabilir
- Grafikler ilkel görünüyor
- Tekdüze bir oyuna sahip olabilir

Yapımcılar, 8x8 kilometrekarelük bir alanda bulunan her şeyi yakup yakabileceğimizin garantisini veriyorlar. Oyunun demosunda helikoptere atlayan Mattias, önce çelik ve betondan yapılmış olan kocaman bir köprüyü füze atesyle yerle bir ediyor. Daha sonra bir petrol platformunu son birinasına kadar yıkıyor. Bu iki devasa yıkımdan sonra da bir kamyoneti, helikopterin vincile kalındırıp sallayarak önce hız veriyor; -tipki bir tahterevalli gibi- kamyoneti aşağı bırakırken füzelerle vuruyor ve kamyonet, yere doğru bir ates topu gibi düşerek tarifi imkansız olan bir yıkım yaratıyor. Tüm bu hareketleri ve daha fazlasını görevlerden bağımsız olarak, keyfinize göre yapabiliyoruz. Yani, her şey yaraticılığımızla sınırlanmamış durumda.

Önceki oyunda olduğu gibi third-person kamera açısından oynanan devam oyumuza, bu

defa arkadaşlarınızla beraber savaşabileceğimiz bir kooperatif moda da sahip olacak. Özellikle bu modda, PC'nin konsollarara göre daha avantajlı olacağı tartışılmaz bir gerçek.

Oyun içerisinde kafamızda göre takılabiliceğimiz vaat eden her oyun, ister istemez aklımıza Oblivion'ı getiriyor. Bakalım Mercenaries 2, vaatlerinin ne kadarını yerine getirebilecek... ☺

Daha çok silah, daha çok düşman, daha çok para ve ortalığı dağıtmak için daha çok sebep... Eh, bundan iyisi can sağlığı; konuya ilgili tek korkumuz oyuncun çıkış tarihini tutturamaması.





| Casper Neo

5

Casper, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.

Casper'dan sık bir hareket Yeni Casper Neo

Casper'in yeni masaüstü serisi **Casper Neo**,
siyah ışılaklı piyano kasasıyla şıklığı,
teknolojiyle yüksek performansı bir arada sunuyor!
Teknoloji dünyasının yeni yıldızı **Casper Neo** ile tanışın,
hayatınıza yeni bir boyut kazandırın!

İLK BAKIŞ

YAZAN ALİ GÜNGÖR



YAPIM EA Games
DAGITIM Electronic Arts
TÜRK RTS
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB www.commandandconquer.com

TACITUS'UN GİZEMİ ORTAYA ÇIKIYOR

Command & Conquer 3: Kane's Wrath

Command & Conquer 3'ü bitirmeyenler için oyunun tadını kaçırmak istemiyorum ancak sormadan da edemiyorum: NOD kardeşlerim, oyun çıkar çıkmaz bitirmeyen birinin aramızda işi olabilir mi? Kane'in yükselişini görmeyi arzulamıyor muyuz? İşte, ihtiyacımız olan tek şey, bu görev paketi. Geçmiş savaşların karanlık yönleri ve bugünün savaşına kaldığımız yerden devam etme imkani... Yeni silahlar ve müttetifikler de cabası!

EA, -C&C hayranlarının yoğun isteği üzerine- bu görev paketinde 20 yıldan uzanan bir zaman diliminden üç parça sunuyor. Bu bölümün

birincisinde, C&C2 Firestorm zamanında, o oyunda anlatılmayan ve C&C3 başladığında muallaka kalan kısımları oynuyor, bu noktaların iç yüzlerini öğreniyoruz. İkinci bölümde, C&C3 senaryosu esnasında perde arkasında kalan mücadeleyi yaşıyoruz. Savaşın üçüncü bölümünde ise C&C3 tamamlandıktan ve Kane'in yükselişini anlatmadan bırakıktan sonra neler olduğunu görüyoruz.

Yepyeni bir mod Command & Conquer efsanesinde eksik kalan kısımları öğrenmek güzel ancak elbette ki bu yeterli değil. Benim gibi sıralı görevlerden sıkılanlar için süper bir yenilik var pakette: Bir dünya haritasının üzerinde ünitelerimi bölgelen bölgeye aktarıp kaynakları ele geçiriyor, alışkin olduğumuz şekilde, RTS haritasında savıyoruz. İşte, bu sayede, bu görev paketi ile seri yeni bir soluk kazanabilen ve oynanış süresi kayda değer ölçüde uzayabilir.

Bir görev paketinden bekleneceği üzere hem GDI, hem NOD için yeni üniteler emriizmizde. Bu ünitelerden en önemlisi GDI'ın üsse dönmeye, cephane ve yakıt yüklemeye ihtiyaç duymayan saldırıcı helikopteri, Hammerhead Gunship. Üstüne üstlük bu ünitenin içine piyade kayobayıyor, içini sniper ile doldurup düşman piyadelerini hızla haritadan silebiliyor ve farklı piyadeler ile amaca özel bir araç elde edebiliyorsunuz. "Taş, kağıt, makas" döngüsü mevzu bahis kisası. Ayrıca NOD'un, Reckoner zırhlı personel taşıyıcısı da Hammerhead Gunship ile benzer bir iş görüyor; taşıyıcıyı açtığınız zaman bir korugan haline getiriyor ve içinden dışarıya zehir, füze ve mermi

AYDINLIK TARAF

- Global Conquest modu oyuna renk katacak.
- C&C dünyası ve daha fazlası
- Yeni üniteler ve multiplayer haritaları

KARANLIK TARAF

- Scrin ırkı hakkında pek bilgi yok; oyunun bu bölümünü zayıf kalabılır



Zırhlı personel taşıyıcı Reckoner, kuruşlu korugana dönüşmeden, içindeki piyade dışarıya ateş edemiyor.

Hammerhead Gunship'ler ikmal yapmaya ihtiyaç duymuyor ve içine koyduğunuz piyadeler atış gücü sağlıyor.



ÖLÜM MAKİNELERİ

Oyundaki tarafların, farklı metotlar kullanan alt fraksiyonları bulunuyor. Mesela; GDI'da Jumpjet'ler ile etrafına uçup ölüm yağıdır Zone Trooper'ları, Sonik el bombaları ve füzeler donatılmış olan Zone Raider versiyonu var. Her taraf için üç fraksiyon mevcut; bu da toplamda dokuz alt fraksiyon ediyor. Bence bu tatminkar bir sayı.



yağıyor. Bu gruplardan birini düşman üssüne daldırıp açarsanız işiniz çok kolaylaşır.

Dune 2 kokusu alıyorum GDI'nın Sonic tankları, insana Dune 2 zamanını hatırlatıyor. Bu tankları, düşmanları bir arada yakaladığınızda kullandığınız zaman istediğiniz başarıyı elde edebiliyorsunuz. Önceki ünitelerde değişiklikler var: NOD'un Ghost Team'leri artık bombardıman da çağırabiliyor. NOD'un Stealth Artillery'si de iştah kabartıyor; Stealth Artillery sayesinde görünmeden ve uzun menzilden düşman üssünü bombarayı topuklayabiliyoruz. NOD'da karizmatik üniteler bitmiyor; CABAL kalıntıları Awakened One'lar, bir kolda makineli tüfek, diğer elde EMP taşıyan sayborglar...

Yeni üniteler kadar önceden var olan ünitelerde yapılan değişiklikler de taktik seçeneklerini coğaltacak ve yeni alternatifler sunacak şekilde... Ghost Team'ler; görünmezlik, uçama, C4 ile bina úurma ve piyade katliamına ek olarak artık topçu atış desteği için pozisyon belirleme gibi bir özelliğe sahip.

Kısacası, Kane'in Gazabı, C&C serisine yakışır bir ekleni paketi olacak gibi... EA gibi bir isminden de bunu beklememizden daha doğal bir şey olamaz herhalde. ☺

Kane's Wrath, nostaljisevenler için Kane ağırlıklı çok iyi bir görev paketi olacağa benzıyor. Yeni üniteler ve haritalar da multiplayer oyuncular için vazgeçilmez olacaktır.





YAPIM Ubisoft Entertainment
DAGITIM Ubisoft Entertainment
TUR Taktik / Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
CIKIS TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB splintercell.us.ubi.com/conviction

COK DAHA HIZLI. COK DAHA DETAYLI VE COK DAHA PASAKLI.

SAM FISHER, ZEKİ DEMİRKUBUZ'A KARŞI



Bugüne dek Sam Fisher kimlerle karşı karşıya kalmadı ki... Teröristlerle, kendisine karşı olanlarla, kendisiyle, seçimleriyle... Ama hiç bir zaman bu kadar zor bir durumda kalmamıştı. Kimden mi bahsediyoruz? Masumiyet, İtiraf, Kader gibi filmlerle tanıdığımız ustaya yönetmen Zeki Demirkubuz; Conviction'da berdu bir görüntü čizen Fisher'ın en büyük rakibi olacağa benzeyor. Eğer yeni oyunda Fisher'ın başına bir hal gelirse ve Fisher'ı kimin canlandıracak konusunda bir kriz çıkarırsa Zeki Demirkubuz'ın bu görevi seve üstleneceğinden eminiz. Ayaklı denk al Fisher; yedek kulübesi bu kez çok sağlam!

Splinter Cell: Conviction

Kendisi ile tanışmamızın üstünden yalnızca beş yıl geçmem olmasına rağmen Sam Fisher'ın gelmiş olduğu nokta takdire şayan. Yıldan yıla, oyundan oyuna değişen Splinter Cell serisi, sonunda köklü bir değişikliğe uğrayarak karşımıza çıkmaya hazırlıyor. Yaklaşık bir yıl önce oynadığımız Double Agent ile bu değişikliğin ilk sinyallerini veren Ubisoft, bizlere yine sürükleyici bir oyunla ekranın başına çivilemeye kararlı gibi...

Adettendir, konudan bahsetmek gerekir:



AYDINLIK TARAF

- ✖ Yepyeni bir Sam Fisher geliyor
- ✖ Yeni fizik modellemesi / hesaplamaları
- ✖ Seriye yeni bir soluk getirebilir

BKARANLIK TARAF

- ✖ Serideki köklü yenilik Fisher hayranlarını rahatsız edebilir
- ✖ PC versiyonu için sistem gereklimleri yüksek olabilir

Son macerasından bu yana -tam iki yıldır- Malta'da saklanmakta olan Fisher; bir gün, bir grup paralı asker tarafından öldürülmeye çalışılır. Bunun üzerine pilini pırtıtıp toplayıp kaçak olarak Amerikan topraklarına ayak basar ve kendisi için "öldürme emri"ni veren kişiyi aramaya başlar. Fisher'ın büyük bir komplonun bir parçası olduğunu anlaması uzun sürmez. Tabii ki bizim de öyle...

Boya değil, vallahi kendi saçım! Yeni oyunda bir ajan değil, bir kaçak olduğumuz için, serinin önceki oyunlarındaki "gölgede saklan - doğru zamanı bekle - diğer gölgeye geç" şeklindeki oynanış sistemi, yerini farklı ve aslında oyunlarda görmeye alışkin olduğumuz bir oynanış sistemine bırakıyor: Artık -gerekirse- etrafı toza, dumanla katmak veya birkaç düşmanın aynı anda kışımaktan kaçınmayacağız. Ancak ne olursa olsun, bir kaçak olduğumuzu unutmamız ve her an tetikte olmamız gerekecek. Bu noktada kalabalık ortamlar bize yardımcı olacak. Nasıl mı? Bakınız: Bir bölümde, bir internet sunucusuna izinsiz girmek için Washington'ın merkezine geliyoruz. Binaya tek başımıza yaklaşmamız mümkün değil çünkü hem televizyonlarda, hem de polislerin ellerindeki raporlarda resimiz var. Bu yüzden o orada bulunan bir grup eylemcinin arasına karışıyoruz. Binaya

yaklaşırken -polislerin dikkatlerini çekmeden- birisine sataşarak grupta bir kargaşa yaratıyor ve polislerin eylemcilere odaklanmalarını sağlıyor. Ardından binaya doğru ilerliyoruz. Böylelikle bu kalabalık grup bizim için bir kamuflaj görevi görmüş oluyor. Ve sonrası... Binanın yanında geldiğimizde görürüz ki kapıda bir güvenlik görevlisi bulunmakta. Hemen onun yanına gidiyor ve bizi fark ettiğim an yavaş yavaş geri dönmeye başlıyoruz. Görevli ufak adımlarla bizi takip ediyor (neden acaba?). Tam bize bir şey diyecekken... BAM! Anı bir manevra ile görevlinin yüzüne şamarı indiriyor! Ardından, cesedi bir yere saklarken binaya giriyor ve işimizi hallediyoruz fakat bu sefer de çıkışta bir sorun yaşıyoruz: Polisler, binanın etrafında toplanmışlar. Neyse ki ilerde bir sosisli sandviç arabası var; arabanın benzin deposuna ateş etmemizle ortalığın mahser alanına dönmesi bir oluyor ve herkes sağa sola kaçışmaya başlıyor. Biz de ardımızda dahi bakmadan gitmemiz gereken yere doğru koşmaya başlıyoruz. Kaçısan onlarca insan... Tam bir kaos ortamı... Polislerin işi çok zor.

Her şey dövüş için! Conviction'da -oynanış sistemini direkt etkileyen- önemli gelişmelerden biri, çevre etkileşiminin azami boyutlara ulaşmış olması. Etkileşime girebileceğimiz her türlü nesne enince ayrıntısına



kadar tasarlanmış / modellemiş durumda. Bu sayede bir nesneyi yerden alırken Sam Fisher nesnenin türüne göre farklı tepkiler verecek. Yani her nesnenin ağırlığı, büyülüklüğü ve yerçekimine uyguladığı kuvvet hesaplanacak. Doğal olarak; düşmanlarımıza karşı kullanacağımız nesneleri bu kriterleri göz önüne alarak seçmemiz gerekecek. Masalar, banklar, tezgahlar, sandalyeler, çöp konteynırları... Her şeyi ama her şeyi kendimizi savunmak ya da düşmanlarımıza saldırmak amacıyla kullanabileceğiz.

Splinter Cell: Conviction'ın beklenileri karşılayacak bir yapıp olacağının hiç şüphemiz yok. Elimize daha fazla bilgi geçtiğinde sizler haberdar edeceğiz.

Oyunun en dikkat çekici özelliği, Sam Fisher'ın yeni hali ve bunun oyuna olan etkisi. Fisher yalnızca yeni görünümüyle değil; yepyeni bir oyuna karşımıza çıkmayı hazırlanıyor.

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising



Yapım: Codemasters
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: Belli değil

HABER FAZLASI

Uzun zamandır beklenen Operation Flashpoint 2'nin ismi belli oldu: Dragon Rising. Taktik anlayışı ve yapay zekası tamamıyla yenilenen oyunda fizik modellemesi için özel olarak çalışıyor.

Soulcalibur IV



Yapım: Namco Bandai
Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: Belli değil

Efsanevi dövüş oyunu Soulcalibur'un son versiyonundan etkileyici bir ekran görüntüsü... Kaçılmasız olarak geliştirilen grafikler, akıcı animasyonlar ve yeni karakterler... Ve belki de daha fazlası...

Resident Evil: The Umbrella Chronicles



Yapım: Capcom
Platform: Wii
Çıkış Tarihi: 30 Kasım 2007

Umbrell Corporation'ın çöküşünün ardından her şey bu oyunda... Resident Evil serisindeki tanık tüm mekanları ziyaret edeceğimiz The Umbrella Chronicles, FPS unsurları taşıyor.

MİLLİLER PES BAŞINDA

Pro Evolution Soccer 2008'in piyasaya çıkışını en az biz oyuncular kadar oyun meraklısı futbolcular da bekliyordu. Oyun, piyasaya çıkmadan önce ofisimize uğradığı gibi Moldova ve Yunanistan maçları için kamp yapan Türk Milli Takımı oyuncularına da uğradı. Moldova maçında alınan beraberlik sonrasında moralleri bozulan futbolcular, PES 2008 oynayarak stres atmayı başlattılar. PES 2008'in yeni nesle geçişyle birçok futbolcunun yüzü oyuna birbir olarak aktarıldı. Oyunu deneme fırsatı bulan Volkan Demirel ve Mehmet Aurelio da PES 2008'in keyfini sürmenin yanı sıra kendilerini canlandırma fırsatı buldukları.

Oyunun Milli Takım kampından önce bize de uğradığını söylemişik. Bizi fazlaşıyla şaşırtan (?) PES 2008larındaki görüşlerimizi merak ediyorsanız 70. sayfada yer alan incelemeyi okuyabilirsiniz.



YILDIZLAR DA HİLE YAPAR

Sadece futbolcular değil, basketbolcular da oyunlarında bir hayli ilgililer. Ancak hangi sporcuların deli gibi oyun oynadıklarını öğrenmemiz için ilginç olayların yaşanması gerekiyor herhalde; aynı bu haberde olduğu gibi...

Ekim ayının ortalarında oyun sitelerine düşen bir haber bizi fazlasıyla şaşırttı ve akabinde güldürdü; NBA takımlarından Washington Wizards'ta forma giyen yıldız oyuncu Gilbert Arenas, Xbox 360'ın son bombası olan Halo 3'ü satın almış ve internet üzerinden oynamaya başlamış. Seviye atlama konusunda sabırsız davranan Arenas, ikinci bir hesap açarak kendisine avantaj sağlama çalışırken bu yaptığına fark edileceğini ve haber olacağını tahmin etmemiştir herhalde. Olay, önce Bungie'nin sitesinde, daha sonra ise Washington Post'ta haber olarak yer aldı. Valla hiç yakışırmadık Arenas; ÇOCUK MUSUN BE OĞLUM!



LONG LIVE ROCK 'N ROLL!



Psychonauts, değeri bilinmemiş ve yetip gitmiş olan klasiklerden biridir; hatta bazı dost sohbetlerinde, "değeri bilmeyen oyunlar" konusu gündeme geldiğinde, ismi başta sayılan oyunlardandır. Hem Psychonauts'ın, hem de Grim Fandango'nun yapımcısı olan Tim Schafer, şu sıralar yepyeni bir proje üzerinde çalışıyor.

İlk olarak; Schafer'in bir párçası olduğu Double Fine Productions'ın resmi forumlarında bahsi geçen, daha sonra firma tarafından var olduğu onaylanan Brutal Legend, -büyük ihtimale- yine eğlenmeye doyamayacağımız türden bir oyun olacak. Oyunlarındaki tek önemli haber Schafer'in varlığı da değil; The School of Rock filminden hatırlayabileceğiniz Jack Black, projenin bir parçası. Alın size, bu oyunu merak etmek için bir neden daha!

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"Cok gerçekçi terliyorum ama gerçekçi bakamıyorum! Ya da... YOKSA... ALLAH'IM! KÖR MÜ OLDUM YOKSA?!"

Bundan böyle dilinin kemiği olmayan, işkembe-i kübradan bol bol sallayan yapımcılar pabuç kadar dillerini toplasınlar bir zahmet. Yıllarca şistik, şişirildik; kalbimiz yağı bağıladı, af edersiniz, öküz kalbi gibi oldu. Öyle anlamsızca bakma bu satırlara ey sevgili okur; biliyoruz ki sen de oyun firmalarının gazıyla yıllarca şişirilmiş mağdurlardan birisin!

Bundan sonra ayağınızı denk alın ey geliştiriciler; aksi halde apartman arasına asılmış çamaşır gibi sergileriz siz burada!

Varan 1: Medal of Honor: Airborne

Ne dediler? Görevlere bir nakliye uçağından atlayıp, savaş alanının istedığınız bir noktasına inerek başlayacağınız. Bu yenilik, savaşın ve görevlerin gidişatını yönlendirdirinizi sağlayacak. **Ne oldu?** Gerçekten gökyüzünden süzülen askerimiz masum bir cıvcıv gibi inebiliyor du savaştan. Gelin görün ki EA alelade bir FPS'nin içine sadece bir parça çesni karıştırılmış; gerisi bildiğiniz MoH.

Varan 2: NBA 2K8

Ne dediler? "Yeni neslin tüm gücü arkamızda!" **Ne oldu?** Belli canım; o yüzden karakterler üzerindeki efskar basmış akşamcılar gibi bakıyorlar çevrelerine, değil mi?

Varan 3: The Sims 2: Bon Voyage

Ne dediler? "Tatile havasını sonuna kadar solumanız için..." **Ne oldu?** Bizim soluduğumuz tek şey "gereksizlik". Oyun güzel ve akıl dolu olsa tamam ama Bon Voyage'ı oynadıktan sonra "Hay tatile de gitmeyiverselerdi güdüük Sim'ler" demekten alamıyoruz kendimizi.

Önümüzdeki birkaç ay için şişirilmeye devam ediyoruz:

Varacak 1: Need for Speed: ProStreet

Ne dediler? "Sokak yarışlarında en üst seviye... Süper gerçekçi grafikler, öyle böyle değil vs." **Ne olacak?** Bu oyun aynı içeğin (!) laçıverdi olacak sevgili okurlar; hiç kafanızı yormayın.

Varacak 2: Bee Movie Game

Ne dediler? "Oyunumuz en az film kadar şirin ve heyecanlı olacak." **Ne olacak?** Bugüne kadar film oyunları ne olduysa buna da o olacak; Oregon çöplüğünde yetip gitmek örneğin...

Varacak 3: Sacred 2: Fallen Angel

Ne dediler? "Fallen Angel, epik bir hikayeyi destansı bir anlatımla birlestirecek." **Ne olacak?** İlk oyunun bug'lari da destansıydı gerçekten! Yine birçok şeyi aynı anda yapmaya çalışıp, hiçbir şeyi tam anlamıyla yapamayacaksınız sizin programcılar...

...demişti dersiniz.



EA ATINA LANSMANI

Uykulu gözlerle bindiğim uşakta yeni tanıtışim iki arkadaş ile muhabbet etmeye başlamıştım ki muhabbetin ortasında Atina'ya varıverdim. Varmaz olaydı; tam bir büyük saat pasaport gişesinde beklettiler bizi. Gişeden geçtikten sonra zaten bacaklarım tutmuyordu; bu da yetmezmiş gibi bir şokla daha karşılastık. Biri bize oyun oynuyordu; burası İzmir'di ve sadece tabelalardaki yazılar değişmişti. Yaşadığımız ardışık şokları

atlatmaya fırsatımız olmadan kendimizi otelde bulduk. Organizasyonun başlamasına sadece yarım saat kala EA'ın bu oteli neden seçtiğini kavramaya çalıştık çünkü otel inanılmaz derecede lüksü ve bizim de dahil olduğumuz oyuncu tayfası, kılıçıyla - kıyafetyle böyle bir otelde eğreti duruyordu. Yaşadığımız tüm karmaşaları bir kenara bırakıp umutlarımıza odaklındık.

CRYYSIS > Yıldızların ilgiye ihtiyacı yoktur

Ben burnu havada bir editörüm artıktı. Kendimi çok yükseklerde görüyorum çünkü coğunuza önce Crysis oynaması şansına eriştim; mutluyum, gururluyum ama hala tatmin olmuş değilim.

Cünkü bana bu zevk yetmedi; oyunu elinde istiyorum. Günün 20 saat boyunca Crysis oynamak istiyorum. Daha önce böylesine "gerçek" bir oyuna karşılaşmadığımı sanıyorum. Crysis ile geçirdiğim çeyrek saat boyunca sahilde dolastım, bir - iki tavuğa "küş" dedim, ormanın içerisinde kayboldum, kalp atışım hızlandı için çok fazla adam öldürmeye girişmedim. Oyunun muhteşemliği ve gerçekçiliği dışında dikkatimi çeken

iki farklı nokta daha vardı. Birincisi, lansmanda Crysis'e hiç odaklanılmamışıydı. Hatta oyunun oynandığı köşe bile gözlerden irak, kuytu bir yerdeydi. Bütün ilginin neden Hellgate: London ve Warhammen Online'ın üzerinde olduğunu bir anlam veremedim. Hoş, Crysis'in ilgiye ve ala-kaya ihtiyacı yoktu bütün oyunların arasında o "Ben aşmışım!" diye bangır bangır bağırrıyordu.



Dikkatimi çeken ikinci nokta ise oyunun, lansmandaki bilgisayarlarında bile biraz teklemesiydı. Bu da sürekli sözü edilen optimizasyon konusunda tam verimin sağlanmadığını gözler önüne seriyordu. Ancak açıkça söyleyebilirim ki Crysis'i oynamak için baştan aşağı sistem yenilemek mantıksız ya da gereksiz bir hamle değil. Bu oyuna her şey değer!

ARMY OF TWO > Rambo ve Mac Gyver güçlerini birleştirdi

Biz çok alışılmış tek kahramanlı yapımlara; tek bir kahramanın büyük ordulara, hatta devletlere karşı koymasına... Anca eski Midnigh Resistance, Metal Slug, Final Fight gibi kültür oyunlarında yanımızda arkadaşımızla kafa kafaya verip birlikte bir şeyler başarımanın heyecanını yaşırdık. O eski tadi, yeni nesil grafiklerle ve oynanışındaki devrimsel yeniliklerle vermemi hedefleyen Army of Two, Crysis'ten sonra organizasyonun en

parlak ismiydi. Her bölümde, partnerinizle uygun stratejiyi güdüp beraberçe düşmanlarımızı alt etmek, tek kişi oynanan çoğu oyundan katbekat daha eğlenceli. Zaten konsol oyunu dediğin böyle olmalı; rahat bir kanepe ve dev ekran bir TV ile oyun oynaması imkanınız varsa bari bunu eş - dost ile de oynaması imkanınız olsun, öyle değil mi? Oyunu büyük bir hevesle bekliyoruz.



HELLGATE: LONDON > Kim kime, dum dum...

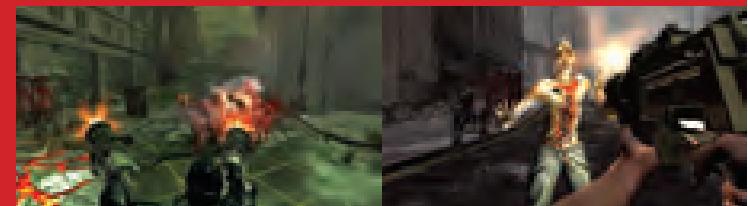
"Diablo'nun, Starcraft'ın ekipinden geliyor, müthiş yenilikler var, FPS ile RPG türleri hiç kaynaşmadığı kadar kaynaşacak, inanılmaz tarihi göndermeler var hikayedeye vs, vs..." Tüm bunları duyup da büyük bekłentiler içersine girmememiz çok zordu; haliyle bu bekłentilerimiz karşılaşması da...

Chris Clark isimli arkadaş, sunumuna karakterleri tanıtarak başladı. Oyundaki karakter sınıflarının (Guardian, Summoner, Engineer, Marksman, Evoker, Blademaster) FPS ve RPG kaynaşması adına özelliklerine göre belirli kategorilere ayırdığını da vurguladı. (Hoş,

bu gereksiz bir vurgulamayı çinkü şimdije kadar oynadığımız bütün oyunlarda karakter sınıfları zaten bu tip görevlere hizmet etmiştir.) Daha sonra teker teker karakterleri denemek üzere şovuna başladı. Yaklaşık 15 - 20 saniye sonra derin bir nefes aldı ve "Yok canım, dur, hemen karar verme Elif, sakin ol Elif!" diyerek aklımı başına toplamaya çalıştım. Çünkü gözlerimin önünde paytak

paytak koşan bir karakter, hiçbir şekilde karşılık vermeden ölmeyi bekleyen bir grup zombi ve kısa sürede level atlayan karakterin "The Sims kocan" yıldızlı bir animasyonu vardı. Daha sonra sergilenen bölümlerde ise değişen bir şey yoktu. Sürekli üzerinize doğru gelen ama size zarar veremeyen kalabalık düşman grupları, nereye nişan aldığı bile belli olmayan bir karakter, büyük bir kaos ve kimin eli, kimin cebinde dünyası...

Bu satırları okurken belki de bu oyunu oynamış olacaksınız ve hatta -büyük ihtimalle- Hellgate: London piyasaya çıkar çıkmaz yok satacak. Ancak şu bir gerçek ki böyle bir ilgiyi hak eden fakat göremeyen nice değerli oyun var; onları huzurlarınızda saygıyla anıyorum.



YAPIM Flagship Studios
DAĞITIM Namco Bandai
TÜRK RPG
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 31 Ekim
WEB www.hellgatelondon.com

StarCraft II

Uzayın derinliklerine ve sanal dünyaya hükmeden en büyük savaş

YAPIM Blizzard
DAĞITIM Blizzard
TÜRK STRATEJİ
PLATFORM PC, Mac
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'İN İKİNCİ YARISI
WEB www.starcraft2.com

AYDINLIK TARAF

- ◆ Dengeli oynanış
- ◆ Sağlam senaryo
- ◆ Heyecanlı online kapışmalar
- ◆ StarCraft ismi

KARANLIK TARAF

- ✖ Aşırı bir düşünme süreci
gerekirdiğinden bir noktadan
sonra yorucu olabilir

PETER LEE 08



Zaten Boxer'dan da böyle bir hareket beklenirdi: Boxer, rakibi YellOw'un, üssüne büyük bir saldırısı planladığını fark ettiğten sonra Siege Tank'larını YellOw'un üssünün saldırrıya açık olan bölgelere yerleştirerek bombardımanı başlatıyor. Siege Tank'ları koruması için birkaç Goliath'ın da çevrede bulunduğu rahatça gözlemlenebiliyor. YellOw ise agresif tavırlarıyla tanınan bir oyuncu fakat şimdilik bayağı soğukkanlı gözükmüyor. Acaba onun da mi bir planı var... Evet; şu anda Boxer'in üssüne bir Zergling güruru akın etmiş durumda ama Boxer'in Bunker savunmasına buna dayanacak gibi gözükmüyor. Yalnız, yine ters giden bir seyir var sanki; YellOw hala çok rahat. Zergling'ler ise bir bir dökülüyor. Ve evet; şimdi YellOw'un neden bu denli rahat davranışını anlıyoruz çünkü Hydralisk'ler ve Defiler'lar, Zergling'lere destek olmak için ağır ama kararlı bir şekilde üsse yaklaşıyor. Zerg üssüne göz attığımızda YellOw'un bu sürprizle yetinmediğini görüyoruz: Tam altı tane Ultralisk, Siege Tank'lara doğru ilerliyor. Artık konuşmak için erken değil; Boxer bu maçı kaybedecek gibi gözükmüyor. Siege Tank'lar YellOw'un üssüne hentüz yeteri kadar hasar veremedi ve Goliath'lar, Ultralisk'leri durdurabilecek kadar kalabalık değiller. Belki Siege Tank'ları yeniden hareket ettirirse Boxer'in bir şansı olabilir ama Boxer'in yüz ifadesinde hiçbir deşişiklik yok. Adeta saatler süren bir satranç maçı gibi... İki taraf da taşlarını çok iyi oynuyor. Ama Boxer'in taşları artık işe yaramayacak; büyük bir Zerg orduyu, üssünü darmadağın ediyor. Fakat... Bu mümkün değil! Maçın başından beri ortalıkta fazla gözükmemeyen ve sinek gibi avlanan Battlecruiser'lardan tam altı tanesi Siege Tank'ların hemen üstünde belirdi ve Ultralisk'lere yoğun bir şekilde ateş etmeye başladı. Ultralisk'ler birer birer dökülürken Firebat ve büyük bir Marine birliğinin de Terran üssüsünü savunmak üzere haritanın aşağısına ilerlediğini görüyoruz. İşte Boxer ve işte yine ona yakışacak ilginç bir oyun tarzı... Battlecruiser'ları durdurmak için YellOw'un bir savunma sistemi yok; birkaç dakika sonra üssü tamamıyla yok olmuş olacak. Ve 2-2'lik maçı 3-2'ye getirerek Boxer, ezeli rakibine karşı bir galibiyet daha elde ediyor!"

Lim Yo-Hwan ya da takma ismiyle Boxer, StarCraft turnuvalarının en iyi oyucusu olarak gösterilen bir yetenek. StarCraft ise üstünden yıllar geçmesine rağmen hiçbir şekilde eskimeyen bir klasik. Kore'de yer alan birkaç ulusal kanal, sadece StarCraft'a ve StarCraft turnuvalarına ayrılmış

durumda. StarCraft'ın turnuvaları hala -World Cyber Games gibi- birçok büyük organizasyonda oyuncuları bir araya getiriyor ve StarCraft, 1997'den bu yana hala konuşuluyor...

Bu denli büyük, bu denli eğlenceli ve bu denli popüler bir ismin yola devam etmemesi mümkün değil zaten. İlk olarak Ağustos 2006'da söylentileri ortaya çıkan, Ocak 2007'de sıcak bir dedikodu dönünen ve Mayıs ayında Blizzard tarafından resmi olarak duyurulan StarCraft II hızla gelişiyor, hızla genişliyor. Yeni bilgiler ve demo izlenimlerimizle, StarCraft II'yi masaya yatırıdık; cil yavrusu gibi dağılan Zerglingler'i ve peşlerinden koşuturan Marine'leri kimse yakalamadı. Gittiler valla...

Protoss egemenliği> Öncelikle bir Protoss High Templar'ına sorduk; neden Protoss? "Beynini yakarım! Düzgün sorular sor! Yine de cevap vereceğim: Biz Aiur'un çocuklarıyız, biz Khas'ın öğrencileriyiz, biz enerjinin nasıl kullanılması gerektiğini en iyi bileniz, evreni bütün olarak görüp olması gerekeni uygulaya-

nız. Yıllar önce Xel'Naga'yı tanı girdük ama onların asıl amaçlarını öğrendiğimizde biz onlardan çok daha üstün bir ırk olmuştu bile. Yavaş ve etkili bir şekilde sınırlarımızı genişlettik. Ele geçirmemişimiz bir gezenin kalmamıştı neredeyse; gücümüz herkese kanlıydırdı. Dinliyor musun; beynini yok ederim! Terranlar gezegenlerimize indiler ve ardından Zerg belasıyla karşılaşaklı. O iğrenç yaratıklar su anda bile gözlerimin önünde çöp gibi yeteneklerimle onları görevliyor! Ayni senin düşüncelerini okuyabildiğim gibi... Buraya odaklan, o sarına değil! İşte biz yüzden biz Protoss'uze protoss her şeye egemen olacak; her zaman we hic acımadan... Beynin benim olacak; benden kaçamazsin!"

Bir Protoss'a soru sormak hatayı zaten. Neysse, biz StarCraft II'deki Protosslar'a söyle bir bakalım: Protosslar yine Gateway'leri kullanarak ünite ve bina üretiyor, ünite sınırını yükseltmek için yine Pylon'lar dikiyor, teknoloji ağacında ilerlemek için Cybernetics Core inşa ediyor. Protosslar'ın güzel özelliklerinden biri ise Probe'larının binaları dikmek için sadece bir "işinlanma noktası" açması. Yani Terranlar veya Zergler ile oynarken olduğu gibi işçilerimiz bina yapmak için kendilerini heder etmiyorlar bir köşede. Cybernetics Core, hem hava ünitelerinin zırh ve silahlarını geliştirmek, hem de Twilight Council'in inşa edilmesine izin veriyor. Twilight Council'ı savaş alanına koymuşsun anda Immortal'lar ve High Templar'lar da sahneye çıkarıyor. Bu bina aynı zamanda Dark Templar'ların, Dark Obelisk'lerinin kullanılabilmesine de olanak tanıyor. Bitmedi; Twilight Council sayesinde Zealot'lar "Zealot Charge" ➤



RAYNOR'IN MACERASI

Jim Raynor... Kendisi tüm görevlerde sizinle olacak. Yayımlanan bir demo'da, Raynor'ın, Hyperion uzay gemisinde arkadaşlarıyla konuşduğuna sahit oluyoruz. Bu noktada diyaloglara müdahale ederek sinematiği yönlendirebiliyoruz. Raynor'ı istedigimiz kişiyle konuşurduktan sonra yıldız haritasına doğru ilerleyerek bir sonraki hedefimizi belirliyoruz. Demo'dan bir kesit: Protoss'ların ellerindeki önemli bir nesne için Jotun gezegenine bir saldırısı düzenleyen ve kısa süre ile savunma bir savunma sonra nesne ele geçiriliyor; ardından Xel'Naga'nın bu işte parmağının olduğu, nesnenin insanlığı tehdit ettiği gerçeği ortaya çıkıyor.



YAKIN PLAN



yeteneğini kazanıyor ve düşmanı gördüklerinde ağır ağır ilerlemek yerine bir anda depara kalkıyor. (Zealot'ların ağır kaldırlığını kimse iddia edemeyecek artık.) Hem kara, hem de hava birimlerine karşı etkili olan Stalker'ların "Blink", yani "kısa mesafede işinlanabilme" Özelliği de yine Twilight Council'de araştırılıyor. Twilight Council'in son işleviye Immortal'ların kalkanlarını geliştirebilmesi. Anlayacağınız üzere, bu devirde, Twilight Council'a sahip olmayana kız yok, galibiyet yok, hiçbir şey yok.

Büyük güç, büyük yüküm getirir > Protoss mevzusunu böylece kapatacak değilim; diyelim ki Twilight Council'i savaş alanına getirdiniz ve Templar Archives yoluna giderek High Templar'ları savaşın tam ortasına attınız. High Templar'lar dökülmüşen diye Psi-Storm özelliğle onlara "alan etkili" bir enerji saldırısı verebilir ve Khaydarin Amulet ile enerji rezervlerini yükseltebilirsiniz. Bir de Dark ve High Templar'lar aynı anda savaş alanında olursa seyreyleşen şenliği. Zira bu iki karakter birleşerek

-bir ev kurup toplumun en temel taşı olan aileyi oluşturduklarında- Twilight Arcon'lar da yaşam bulacak demektir (aşklarının meyvesi). Demo'da gördüğüm kadaryla, Twilight Arcon'lar düşmanların enerjilerini çalabiliyor fakat bir Zerg orduyu üstlerine çullanınca yapacakları fazla bir şey kalmıyor. Bu yüzden onları biraz arkada planda tutmak mantıklı bir hareket olacaktır.

"Twilight Arcon beni bozar; bana makine



BATTLE.NET TARİHÇESİ

1997 yılında gözlerini dünyaya açan sevimli mi sevimli, şeker mi şeker bir Blizzard servisidir Battle.net. Aman da aman, valahlı sıkıcağım yanaklımlı! O denli kullanıcı dostu, o denli güzel bir online oyun açıdır ki ni para ister, ne de durup dururken kapanıp insanı sıktırı sokaç, ilk olarak Diablo'nun online olarak bedava oynanmasına olanak tanrıyan ve bizzat çığlıklar atarak dahil olduğum bu sistem, StarCraft'ın piyasaya çıkışmasıyla gerçek bir 'sanal dünya'ya dönüştürdü. StarCraft'tan sonra Warcraft II: Online Edition, Diablo II ve Warcraft III de Battle.net'e yer almış, Blizzard, Battle.net için "Dünyanın en geniş online oyun sağlayacısı" yorumunu yapmış ve milyonlarca oyuncusuyla bu sanal gerçekliğe Xbox Live dahı hala yaklaşamamıştır.



OYUN YAPIMCISI DİYE BİLİYORDUK...



Blizzard'ın başkanı ve Blizzard'ı kuran isimlerden biri Michael Morhaime... Eğer sağıdaki sima size tanık gelmiyorsa Southpark'ın Make Love, Not Warcraft ismini bölümünü izleyin. World of Warcraft'ı tıye alan bu bölümde Michael Morhaime da yer alıyordu. Şu sırалarda kendisini StarCraft II'ye adamış olan Morhaime, diğer yandan hala WoW ile ilgileniyor ve büyük ihtimalle içinde bulunduğu yoğunluk nedeniyle infilak etmek üzere. Morhaime'ın 1990'da UCLA'dan (University of California, Los Angeles) mezun olmuş olması belki sizin için şartsız bir bilgi değil ama DICE'nın düzenlediği Celebrity Poker Tournament'ta ikinci olmasının ilginizi çekebilir. Evet; Morhaime sıkı bir poker oyuncusu ve hatta World Series of Professionals turnuvasında, Bioware'ın yöneticilerinden Ray Muzyka ile 45 dakikalık sıkı mücadelenin ardından masadan yenilerek kalktı. Ben de onun boş zamanlarında Protoss ünitelerinin skeçlerini yaptığı düşünüyordum fakat gerçekten çok farklıymış.

lazım, makine!" diyerek çıkışınız Blizzard'ın sizi de anlayışla karşılaşacağını ve size bazı seçenekler sunacağınızı söyleyebilirim. Mesela; Templar Archives teknolojisini es gereken Pylonlarınızın yakınına bir Stargate kondurabilirsiniz; böylece Stargate, size mekanize kara ve hava kuvvetlerinin yolunu açacak. Phase Prism adı verilen enerji dolu üniteler Pylon'ların olmadığı yerlerde Pylon görevi görebiliyor ve Protoss ünitelerini savaş alanında herhangi bir yere işnayabiliyor. Stargate sayesinde kurabileceğiniz Robotics Facility'den çıkan bir diğer ünite de Observer'lar. Gizli saklı, karda yürüüp izini belli etmeyen Observer'lar düşman üssünü görünür hale getirmek için biçilmiş kaftan. Yalnız, Observer üretmek için Null Circuit adında bir başka tesis kurmanız gerekiyor. Null Circuit'in, Observer'ların yanı sıra size sunduğu en güzel birim Colossus. Devasa robotlardan oluşan bu birimler, iki adet lazer silahıyla çevresinde ne var, ne yok acımadan yok ediyor. Salın üç tanesini Terran üssüne; bakın bakalım sağlam bir şey kılıyor mu?

Protoss mevzusunun biraz uzadığını farkındayım ama ne yapamım, adamlar teknoloji konusunda alımı başlarını gitmişler; her taraflarından üretilebilir, inşa edilebilir bir şeyler yapıyor. Protoss, Phoenix adındaki hızlı ve aynı anda birçok yöne saldırabilen hava ünitesinin yanı sıra Warp Ray adında, kesintisiz bir lazer ışımıyla düşmanlarına saldıran iki ölümcül saldırıcı ünitesine daha sahip. Ve en güzeli sona sakladım: Mothership! Bu öylesine güçlü bir ünite ki bu ünitede dahil olan İki-Üç geminin nasıl bir yıkıma neden olacağını tahayül edemiyorum. Üç farklı işlevi olan Mothership, gerektiğinde Planet Cracker gücüyle aynı Independence Day'deki uzay gemisi gibi çevresindeki binalara büyük hasarlar veriyor, Cloak ile hasar almakta olan Protoss ünitelerini veya binalarını görmez kılıyor veya Time Bomb ile menzilli silahları bir süreliğine kilitliyor. Böyle sine kullanışlı bir alete "Mothership" denilmez de ne denir?

İnsanlık öldü mü? > "Şansımızı bu defa bir Zerg'in üzerinde deneylelim" dedik ve onlardan birine sorduk; neden Zerg? "Krvvvççrraa-aaaaaaaaah" cevabı bizi pek tatmin etmedi ve tercumanımız Zergler'in düşüncelerini bizlere aktardı: "Öncelikle bu Zerg, içine hapsedildiği

kafesten memnun olmadığını ve buradan kurtulur kurtulmaz ikimizi de vahşice parçalaraya ayıracığını belirtiyor. Zergler'in Xel'Naga tarafından geliştirildiğini, Xel'Naga'nın tanırları olduğunu, Overmind adında bir varlığa bağlı olduklarını ve şu anda Overmind'in nerede olduğumuzu bildiğini vurguluyor. Yaklaşık 180 tane Zergling'in hızla buraya yaklaşmakta olduğunu ve acı çekerek Zerg besini haline geleceğimi... Hocam, ben gidiyorum!!!

ÇOK SENELER GEÇTİ AMA SEN DEĞİŞMEDİN

Hatırlarsınız, bir zamanlar Dune II ile Warcraft arasında bir savaş vardı. Savaşın kimin kazandığını söylemek zor fakat aradan geçen yıllar Blizzard'ın RTS türünde ne denli başarılı olduğunu kanıtladı.



WARCRAFT II

Tek kişilik bir oyun olarak hazırlanan fakat Battle.net'in popüler olmasıyla bu sisteme taşınan bir şaheseri.



STARCRAFT

Tek kişilik modu hem hikaye, hem de oynanış açısından çok iyiidi; buna bir de Battle.net ile online oyun desteği eklenince StarCraft ölümsüz oldu.



WARCRAFT III

StarCraft'ın veya önceki Warcraft'ın aksine RPG öğeleri de taşyan, kahramanların ön planda olduğu bir başka mükemmel RTS.



STARCRAFT II

İlk StarCraft'ın etkili formülünü bu oyunda da kulanacak olan Blizzard, dünyanın en iyi online RTS oyununu hazırlama çabasında.



Bu ne ya?!

Zergler ve Protosslar... Bu iki ırklı konuşmaya çalışmak gerçekten de büyük bir hataymış. İsterseniz biz Terranlar ile ilgilenelim. En azından onlar birer insan... Terranlar da yine ilk oyunda olduğu gibi istenildiği zaman yerlerinden kalkıp havalandanabilen binalara sahip. Command Center, Refinery, Supply Depot ve Barracks tanadığımız binalar. Yine maden toplama, bina inşa etme veya tamir gibi işleri SVC'ler hallediyor. Command Center, dilerken, Planetary Fortress'e dönüştük hem kendine, hem de Turret'lara mükemmel bir savunma sağlıyor. Barracks ürettiği sonra da gidebileceğiniz iki yol var: Ya Merc Haven inşa ettikten sonra Shadow Ops ile Ghost üretme yoluna gideceksiniz ya da Merc Haven'i geliştirmeden Reaver'lara yüklenecesiniz. Ghost üretme yolunda ilerlerseniz Shadow Ops'a bir Tech Lab ekleyerek Ghost birimlerine Nuke veya Drop Pod özellikleri kazandırılabilirsiniz. Nuke, adından da anlaşılabilceği gibi çok güçlü ve alan etkili bir



saldırı gerçekleştirmenize, Drop Pod ise savaş alanına çok hızlı bir şekilde Marine indirmenize olanak tanıyor. Eğer bu yolu (Ghost) seçmemeniz herhangi bir beklemeye süresiz olmaksızın üretilebilen Reaver'lara "Merhaba" diyebilirsiniz. Reaver'lar, savaş alanında istenilen yüksekliğe ulaşabilen ve sınır tanımayan güçlü piyadelerdi hatırlarsınız.

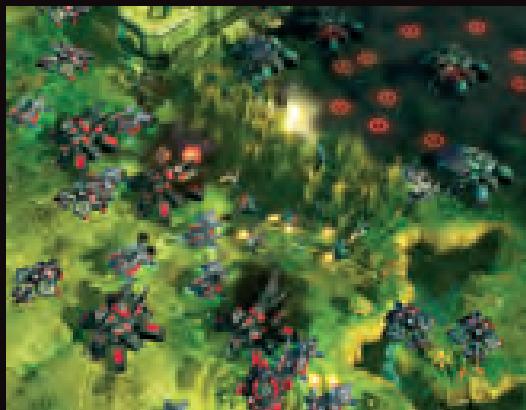
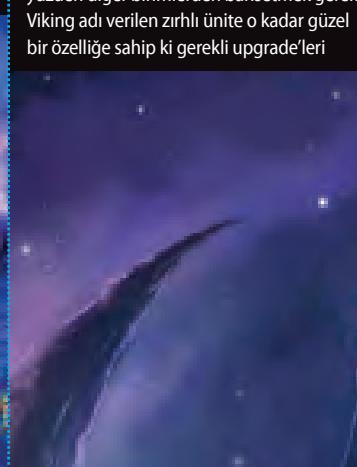
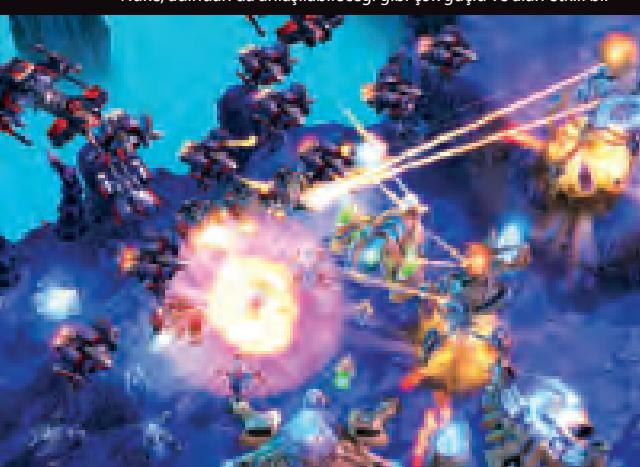
Yeterli piyade gücüne ulaştığınızı düşünüğünüz anda (hatta daha önce), Factory ile; Siege Tank, Viking, Thor, AH/G-24 Banshee, Cobra ve Banshee ünitelerini üretiyoruz. Siege Tank'ı zaten biliyorsunuz. Bu yüzden diğer birimlerden bahsetmek gerek. Viking adı verilen zırhlı ünite o kadar güzel bir özelliğe sahip ki gerekli upgrade'leri

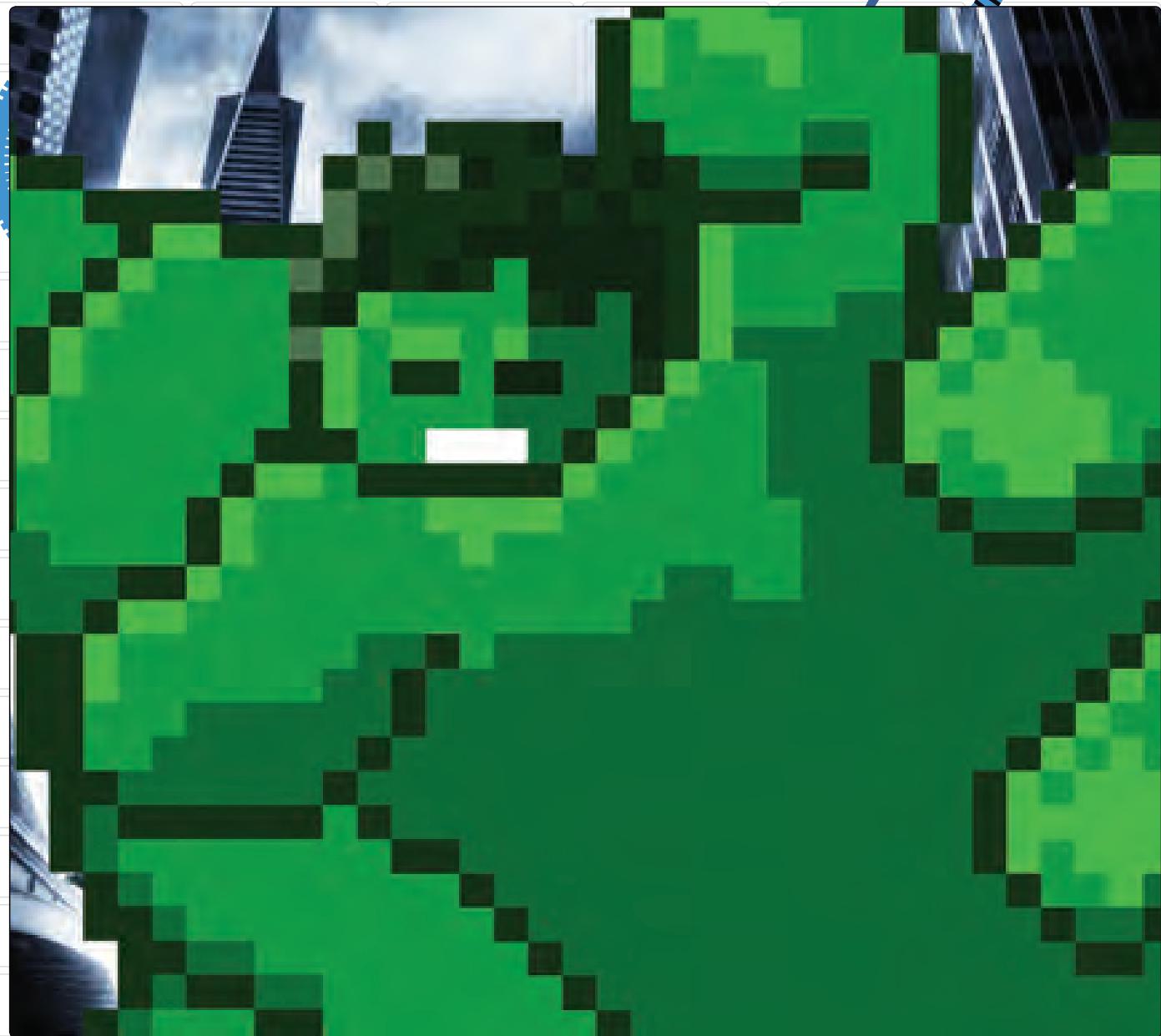
yaptıktan sonra istediğiniz zaman bir uçağa dönüştürülebilir. Hava birimlerine saldırma özelliği bulunmayan ünitelere karşı çok büyük bir üstünlük kazanan Viking'ler, havadaki kara birimlerine saldırmıyor ama karağa indiğinde gerçek birer ölüm makinesine dönüşüyor. Zırhları topçu atesine karşı dayanıklı değil yalnız; bu yüzden çok dikkatli olmak gerekiyor. Hava birimlerine karşı hiçbir şey yapamayan Banshee'ler ise karadaki düşmanları roket yağmuruna tutabiliyor. Çift Railgun'a sahip olan Cobra'lar düşman üssünü yerle bir etmek için mükemmel bir seçim ve Robotech dünyasından fırlımlı gibi duran Thor, Terranlar'ın Mecha gücünü savaş alanına taşıyor.

Sabahlamaya alışsanız iyidir Protosslar ve Terranlar ve bu ırkların oynanış sistemleri yavaş yavaş şekilleniyor. Zergler ise gizemlerini korumaya devam ediyor. Yakın bir gelecekte Zergler ise son halini alacak ve biz de bir güncellemeyle StarCraft II konusunu tekrar bu sayfalara taşıyacağiz.

Gördüklerimiz, duyduklarımız, anlatılanlar ve arkada planda kalanlar... Her şey ama her şey, StarCraft II'nin mükemmel bir oyun olacağına işaret. Çoktan kendimden geçmiş durumdayım ve galiba gidip StarCraft'ı yeniden yükleyeceğim. Tabii ki önce CD'sini bulmam lazım. (Eski oyunlar CD'lere basılırdı; tey teyl!) ☺

Bu klasikin yeni versiyonunu göz ardı etmek, dik-kate almamak ya da ona burun bükmek tarafımızdan büyük tepkiyle karşılaşacaktır; StarCraft II'nin mükemmel bir oyun olacağından şüpheniz olmasın.





OYUN REKLAMLARI

Reklam kavramını sadece televizyon ve yazılı basın üzerinden mi değerlendiriyorsunuz? Peki söz konusu "oyunlar" olduğu zaman ürün tanıtımının ne denli farklı şekillerde vücut bulabileceğini hiç düşündünüz mü? Ülkemizde malesef pek hissedilmeyen ancak yurtdışında akıl almadır bir alt kültür haline gelmiş olan "oyun reklamları" hakkında birkaç söz söyleyelim istedik...



Önce, genç zihinlerin parlak fikirleri olarak yerleştirildi; maddi kaygıların uzağında, "hoşça vakit geçirmek" adına toplanmış olan arkadaş gruplarının nesnesi olarak büyündüler yavaş yavaş. İlkel de olsa bir maceranın öznesi olmak, inisiatif kullanmak herkesin hoşuna gitmiş olacak ki onlar sayesinde, aynı gençler, üretikleri şeylerden okul harçlıklarını çıkarmaya başladılar. Bu noktadan sonrasına hesaplayabilenler ise girdikleri iddialarda Ferrari'lerini birer bahis malzemesi olarak kullanabilecek kadar zenginleştiler. İpin koptuğu yeri tam olarak kestirmek mümkün değil elbette. Ama derler ki zamanında kimsenin umursamadığı "fakir ama gururlu" oyular bugün koca Hollywood ile aşık atacak duruma gelmişler.

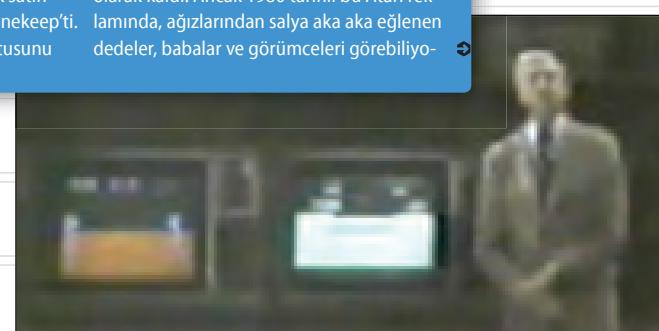
Televizyonun, hele ki reklam sektörünün içine düştüğünü zaman artık çok farklı gelişmeye başlar oluyalar. Eskiden sizin olan bazı unsurların, artık eskisi kadar "size ait olmadığını" anlamaya başlarınızın, 1970'ler itibarıyle durum tam olarak böyledi işte. Bir zamanlar çok az sayıda insanın bildiği, bir alt kültür satılan oyular, bugünlere kendi içlerinde bir kültür, kendilerine özgü bir gerçeklik yaratmış durumda. 1972 yılında Pong'un bir popüler kültür ikonuna dönüşmesiyle başlayan oyuların yayılma süreci, bu alt kültürün ana akım içine dahil olmasıyla günümüzde de tam gaz devam etmekte. Tamamıyla ilkel bir düzlem üzerinde siyah - beyaz renklerle oynadığınız Pong, iki dikdörtgen ve ortada gidip gelen bir kare ile şekil bulan tenis benzeri bir oyundu. İnsanlar belki de ilk defa ekranda olan bitene müdahale edebiliyorlardı. Bu durum haliyle

medyanın ilgisini çekti ve çeşitli gazetelerde haber oldu; medya - oyun ilişkisinin ilk meyvesi olarak yansısı satır aralarına. Ne var ki başka bir video oyununun medyada bu kadar geniş yer bulabilmesi için biraz daha zaman gerekiyordu. Tarih 1981'i gösterdiğinde ise bir başka fenomen vuracaktı gazete ve televizyonları: Pac-Man! Daha gelişmiş grafikler ve nispeten esnek bir oynanış ile video oyunlarının kitlelere yayılması kolaylaşmıştı Pac-Man ile. İşte bu şekilde başlıdı biricik, pamuklara sarmaya kıymadığımız ve hakkında kötü söz ettirmedigimiz oyunlarımızın bizden çıkış koca bir adam olmaya başlaması. Onlar artık evden çok uzakta, büyük büyük reklam kampanyaları ile herkese pazarlanmaya çalışan tüketim unsurları oldular. Ama biraz da buralara ugrasalar ya...

Bir sektör doğuyor "Reklam kampanyası" dediğimiz nane aslında sadece televizyon reklamı ya da gazete / dergi ilanı şeklinde vücut bulmuyor. Oyuncuya, oyunu daha satın almadan oyuncunun havasına sokmak, senaryoyu oyuncunun aklına yedirmek ve renk paletini dahi oyuncunun aklında yer edecek şekilde bir reklam unsuru olarak kullanmak, kampanyanın bütünü oluşturuyor. Yani işler gördüğünden biraz daha karmaşık. Gerçi biz ülkemizde bu kampanyaların çok çok az bir kısmını idrak edebiliyor olsak da en azından bir adet "Collector's Edition" oyun satın alıysanız ne demek istediğimi az çok anlayabiliyorsunuzdur. Benim ilk satın aldığım Collector's Edition oyun, Stonekeep'ti. Bir şeylerin iyi olduğunu oyunun kutusunu

elime geçirdiğim anda anlamıştım; kutunun kapağı görsel olarak muazzamdu ve kapağı baktığınız anda oyunun havasını yakalayıyordunuz. Üç boyutlu bir görsele sahip olan kapağı hareket ettirdiğiniz zaman kapaktaki karakterler de hareket etmeye başlıyor ve ön tarafındaki iskelet modeli adeta kapaktan fırlayacakmış gibi öne doğru çıkyordu. Paketin renk teması da yine aynı bütünlük içindeydi. Nasıl? Bir naylon parçasının içinde satılan oyulara benzemiyor, değil mi? İşte oyun reklamlarını da bu bütünlük içinde değerlendirmemiz gerekiyor.

Çılgınca eğlenen bir aileyi televizyon ekranlarına taşıyan 1980 tarihli Atari konsol reklamı (**LEVEL DVD/Extra/Retro Oyun Reklamları/Atari 1980.mov**) sayesinde, bugün, video oyunlarının planlanandan ne kadar farklı yerlerde olduğunu görüyoruz. İşin başlangıcı aslında ne kadar da masummuş, öyle değil mi? Video oyun kültürü, henüz emekleme dönemindeyken bir "aile eğlencesi" olarak pazarlanmaya çalışılmış. Ancak bir kırılma noktası olarak görevileceğimiz "E.T. oyuncunun tutaması"ndan sonra büyük darbe yiyen konsol sektörü, popülerleşmeye fırsat bulmadan tahtını PC oyunlarına kaptırmıştı. Şayet o dönem yaşanmasaydı, bugün video oyunları, sadece çay partilerinde oynanan elitist birer eğlence unsuru olarak kalacaktı. Ancak PC ve özellikle Doom sayesinde oyunlar, diğer eğlence sektörlerine göre daha "underground" bir kültürün parçası olarak kaldı. Ancak 1980 tarihli bu Atari reklamında, ağızlarından salya aka aka eğlenen dedeler, babalar ve görmeceleri görebiliyo-





►ruz, 1981'de ekranı düşen Activision'in Buz Hokeyi oyunu için çektiği reklam filmi (**LEVEL DVD/Extra/Retro Oyun Reklamları/Activision 1981.ram**) ise oldukça ilginç bir örnek olarak karşımıza çıkıyor: Oyunların insanın "hirs" duygusunu tetiklemesinin belki de ilk defa bir reklam teması olarak kullanılmış olması önemli bir tartışma konusuysa ancak aslolan "satın alma" duygusunun kısırtılmış olmasıydı; reklam filminde müşteri, oyun kartuşunu satıcının elinden almak için onu girtlaklıyordu. Ürün bilincini yavaş yavaş kullanıcının aklına yerleştirmeye başlayan ilk reklam olarak gözे çarpan film ise 1986 tarihli Atari 2600 reklamı. Bu reklamda sadece konsol veya oyun tanımına yer verilmiyor; joystick'lerin ergonomilerinden de bahsediliyor. Peki ya ilk "konsol savaşısı" na demeli? Şu sıralar Nintendo, Sony ve Microsoft firmalarının cihazları arasında yaşanan "market savaşısı", bundan 28 yıl önce Mattel ve Atari arasında yaşanmıştı. Hem de bir reklam filmi üzerinden... 1980 tarihli, ciddi bir havada geçen bu reklam filminde (**LEVEL DVD/Extra/Retro Oyun Reklamları/Mattel 1980.ram**) takım elbiseli bir birlaklı, Mattel Intellivision'ın Atari konsolundan üstünüklerini anlatıyordu.

90'ların başlarında kurumsal kimliklerle pazarlanmaya başlanan oyun konsolları, kullanıcılarla ürün bilincini yerleştirmek adına önemli işler başarmıştı. Yine bu döneme dair en dikkat çeken reklamlardan biri 1990 tarihli SNES televizyon reklamıdır (tinyurl.com/2nyngg). 80'lardan kalma "trash" korku filmi tadında bir arka plana sahip olan reklamda, gençler boş bir arazide toplanıyorlar. Akabinde içlerinden biri (Hatta bu karakteri Paul Rudd oynuyor.) öne çıkıp "ztöñk" efek-

tiyle bir kartuş takıyor cihaza ve hep birlikte sanal dünyanın keyfini çıkarıyorlar. Elbette şimdilik izlendiği zaman komik gelebilecek bir reklam bu ancak oyuncuların üzerinde beklenen etkiyi yaratlığı kesin. Yine bu reklamın içine gömülü oyunların arasında Legend of Zelda ve SimCity gibi oyunları görebiliyoruz. 1993 tarihli SNES Super Set için yayınlanan televizyon reklamında ise önceki reklamda yakalanan underground havanın yerinde yellerin estiğini görüyoruz (tinyurl.com/2p7ok3). Reklam daha çok yaşı geçkin oyuncular ve aileleri hedefler nitelikte. Öyle ki bir televizyon şovu tadında tasarılan bu reklamda bir sunucu ve şov kızları eşliğinde SNES ile beş farklı Mario oyunu tanıtılıyor. Ancak az sonra değineceğim imgesel reklamlara verebileceğim ilk örnek 1991 tarihli, Toys 'R Us için yaptırılan Super Nintendo reklamı olsa gerek (tinyurl.com/3bw5jk). Tematik ve deneyel bir çalışma olan bu reklamda gündelik hayatları piksellerle sürdürün genleri görebiliyoruz. Süt yerine piksel içen çocuk, kahvaltıda misir gevrek'i yerine piksel yiyen çocuk ve üzerine yorgan niyetine piksel örten çocuk gibi görüntülere yer verilen reklam yine 80'li yılların pastel renklerini taşımaktaydı.

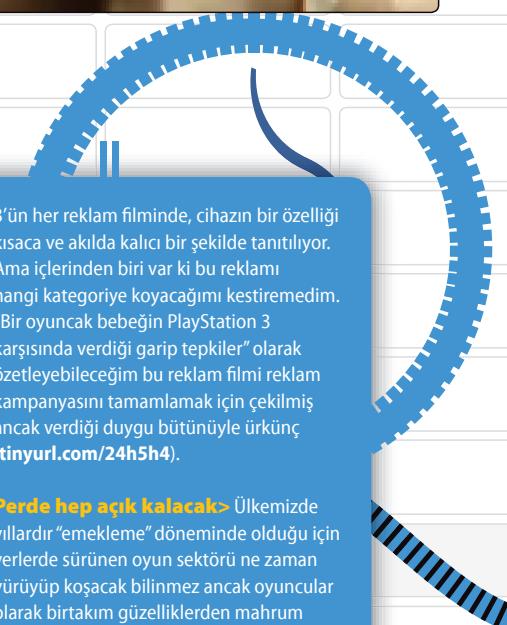
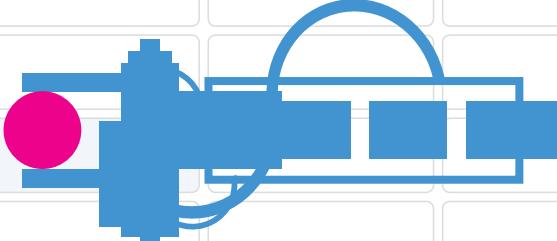
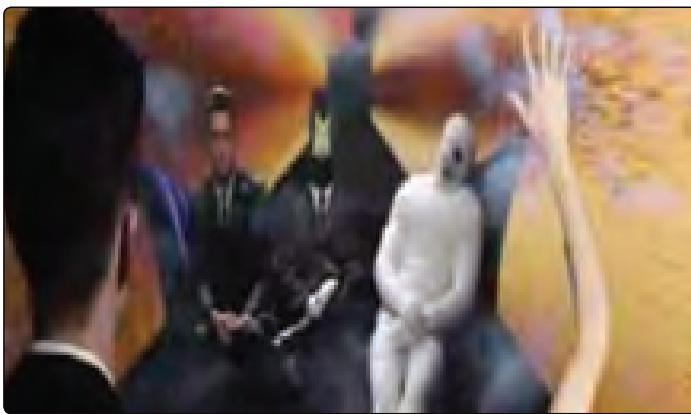
Bize de, bize de...> Ülkemizde henüz oyun sektörü olmuşmadı; haydi, daha hafif bir tarif ile "oturmadı" diyelim. Ancak 80'li yılların sonlarına doğru TRT'de bir reklam dolanıyordu: "Atarı! Şimdi sokaklar bomboş!" (tinyurl.com/yvb8l9) Yaşı elveren okuyucularımız mutlaka hatırlayacaklardır; reklam Türk yapımıydı ve bize özgü renkler taşıyordu. Evlerinde "gün" yaparken ellerinde joystickler ile oyun oynayan kadınlardan tutun; ber-

berde traş olan, kahvede çay içen adamların arkadaşları tarafından oyun oynamaya davet edilmelerine kadar, günümüzden bakınca "Bu ne kan uyuşmazlığıdır arkadaş?!" dedirten sahnelerde yer veren reklam, o yıllarda atılan tohumların günümüzde yeşeremediğinin bir kanıtı gibi adeta. Ne de olsa oyunlarla ilgili olarak ekranımızda yayınlanan ilk reklam çalışması olarak unutulup gitti Atari firması bu reklam filmi.

90'lı yılların ortalarına doğru, bir yandan "oyunlarda şiddet" tartışılmasına başlanmış, öte yandan oyun kavramı daha geniş kitlelere yayılıp tam bir popüler kültür ikonuna dönüşmüştü. Ancak o dönem konsolların kara yılı olduğu için, oyun kavramı bir "aile eğlencesi" olmaktan çok "genç meşalesi"ne dönüşmüştü. O yıllarda, televizyonlarda çok kısa süre görünüp kaybolan Blood reklamı, Type O Negative grubunun "Love You to Death" parçası ile yayınlanarak oldukça dikkat çekmişti (tinyurl.com/yvrm8o).

Bu tarihe kadar her şey normal gidiyordu; bir ürün piyasaya çıkıyor, tanıtımı elbette yazılı ve görsel basın üzerinden yapıliyordu. Ardından internet yaygınlaşmaya başladı; oyunlar için açılan siteler, oyun içinde oyun barındırırdı. Oyun festivalerindeki kartonetlerden tutun, oyun için bestelenen müziklere kadar her şey oyuncuya havaya sokmak, kendisini pazarlayan ürünün bir parçası gibi hissetmesini sağlamak içindi. Internet sitesi üzerinden yürütülen sanal reklam kampanyalarına ilginç bir örnek ise PlayStation 2 için piyasaya çıkan Forbidden Siren için düzenlenen kampanyayıdı. Oyunun resmi web sitesine girdiğiniz andan itibaren kendinizi senaryonun içinde buluyor, sitenin





İçindeki mini oyuncuları oynarken kendinizi çaktırmadan oyuna hazırlamış oluyor ve çıkış tarihi için gün sayarken buluyordunuz.

Silent Hill 2 için düzenlenen reklam kampanyası da oldukça dikkat çekiciydi. Sonuçta marka, Silent Hill'ı PSOne son dem勒erini yaşarken oyun dünyasını sallayan Silent Hill'ın PlayStation 2'de arzı endamı olabildiğince gösterişli olmalydı. Öyle de oldu.. Televizyon reklamları, dergi materyalleri, promosyon ürünleri derken tüm oyuncular kendilerini bir Silent Hill 2 çılgınlığının içinde buldular. Ben de o oyunculardan biriydim; oyunun Collector's Edition versiyonunu satın almış ve karşılaşduğum manzara karşısında adeta şoka uğramıştım. Oyunun kutusu tam altı kapaklıydı ve kutunun üzerine, James'in ölü karısından aldığı mektubun cümleleri kazınmıştı. İşte tam ve "bütün" bir reklam kampanyası; her ayrıntısı tam bir gurme işiydi Silent Hill 2 için yürütülen kampanyanın.

Konu PlayStation 2'den açılmışken David Lynch'in yaptığı reklam filmlerine deengeance geçmek olmaz. Yazının başında deindiğim "imegesel reklamlar"dan kastım bu tür reklam filmleri. Üründe ilgili somut hiçbir şey anlatmayan bu reklam filmleri, tamamıyla oyuncunun ufuklarını genişletmek için detaylandırılmış. Bildiğimiz değer yargılardır, fizik kurallarını ve toplumsal normları tersüyeden bu reklam filmleri yüzünden çoğu kişinin kafası karıştı ancak reklamı yapılan cihaz PlayStation 2 olunca bağlantı kurmak çok da zor değildi. Ancak elektronik bir cihaz olan PlayStation 2'nin tanıtımı için çekilen reklam filmleri oldukça riskli projelerdi; birtakım sivil toplum örgütleri tarafından tepkiyle karşılaşan bu reklam filmleri birçok bilinçaltı

gonderme ve grotesk öğe içeriyordu (tinyurl.com/26aplh). Oyun kavramının bir alt kültür olmaktan çıkip, kendi gerçekliğini yaratmasında bu ve buna benzer reklam filmlerinin katkısı oldukça büyük elbette.

Ve söz yeni nesilde....> Günümüzde geldiğimiz zaman, üç büyük konsol üreticisinin arasında yaşanan savaşın reklamlara da yansidiğini görebiliyoruz. Zira Sony, Microsoft ve Nintendo, reklam kampanyalarının birbirlerinden daha yaratıcı kılmak adına büyük bir rekabet içindeler. Ancak kanımcık Nintendo, diğer iki rakibinin biraz gerisinde kalmış durumda; Nintendo'nun konsol ve oyun reklamları -takip ettiğim kadriyla- hem yaratıcılıktan uzak, hem de oyun kavramının doğasına aykırı. Ancak hedeflenen kitleye doğru bir ışılıpla ulaşıldığı su götürmez bir gerçek. Eleştirdiğim konu, Resident Evil 4'ün parlak, iyi bir aydınlatmayıla donatılmış ve bembeyaz bir salonda sunumunun yapılmış olması. Ayrıca siz Resident Evil 4 oynarken içinde paşa çayınızı yapış size hiszet edecek; badem gözleriyle oynadığınız oyunu izleyecek bir hatun modelinin var olduğunu pek sanmıyorum. Resident Evil 4'ün Wii versiyonunun reklamı esyanın tabiatına aykırı kisası. Bu garabete karşılık, Xbox 360'ın yasaklanan reklamı gerçekten takdiri hak edecek kadar yaratıcıdır: Bir alışveriş merkezinde herkesin bir anda gaza gelip hayali silahlarla birbirileye savaştığı bu reklam filmini hala izlemediyiseniz mutlaka izleyin.

PlayStation 3 için yürütülen reklam kampanyası da oldukça başarılı ve çarpıcıydı; hem ürün tanıtımı, hem de içerdigi eğlence öğeleri ile yerinde işler ortaya çıkmış. PlayStation

3'ün her reklam filminde, cihazın bir özelliği kısaca ve akılda kalıcı bir şekilde tanıtılmıyor. Ama içlerinden biri var ki bu reklamı hangi kategoriye koymacağı kestiremedim. "Bir oyuncak bebeğin PlayStation 3 içerisinde verdiği garip tepkiler" olarak özetleyebileceğim bu reklam filmi reklam kampanyasını tamamlamak için çekilmiş ancak verdiği duyguya bütünüyle ürkünç (tinyurl.com/24h5h4).

Perde hep açık kalacak> Ülkemizde yıllardır "emekleme" döneminde olduğu için yerlerde sürünen oyun sektörü ne zaman yürüüp koşacak bilinmez ancak oyuncular olarak birtakım güzelliklerden mahrum kaldığımız bir gerçek. Amerika'yı baştan sona dolaşan PlayStation tırıları, tüm Avrupa'da 7/24 hizmet veren müsteri telefonları ve daha birçok güzellik ve kolaylık ülkemizde ne zaman görülecek acaba? Reklam kampanyalar ile süslenmiş olan ürünler ne zaman tadına vararak kullanmaya başlayabileceğiz? Bunun için oyuncu kitlesinin ürün bilincinin oturması, lisanslı yazılımının kullanılması ve önemli şirket yatırımlarının yapılması şart. Yoksa hisşirdan bir naylonun içinden çıkan yarısı hatalı DVD'ler ile oyun oynamak çok depresif bir durum. ☺

NOT

Sayfada yer verdigimiz görsellerin kalitelerinin kötü olmasının tek nedeni deindiğimiz birçok reklamın aşağı yukarı 20 yıllık bir geçmisi sahip olmasıdır. Bu bağlamda bu görsellerin daha iyilerini bulmak imkansızdı. Verdiğimiz link'leri tarayıcıınızın adres bölümümüne girek ya da LEVEL DVD'sine göz atarak videoları izleyebilirsiniz. Bilginize...





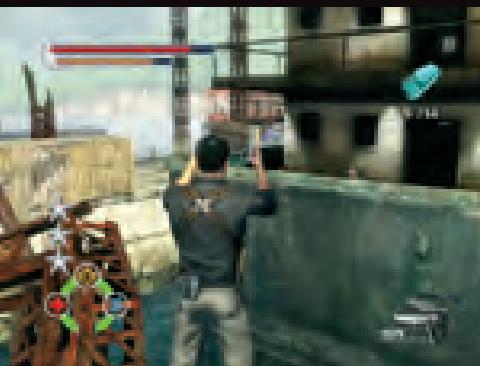
STRANGLEHOLD

Sadece Face/Off'u bir kez daha izlemek istemiştim...





Shotgun'ın alın, Barrage hareketini hayatı geçirin ve düşmanlarınızın çekenceği acıya şahit olun.



Her yönetmen kaprislidir, her yönetmen çekilmzedir ve her yönetmen çok ama çok ukuladır. Özellikle film yönetmenlerinin yanına yaklaşmadan önce çok dikkatli olmalısınız. Yanlarına yaklaşlığınıza anlayamayacak kadar meşgul ve vurdumduymaz olsalar da tedbirini elden bırakmamak lazım tabii ki.

Yönetmenlerin çığın, yaratıcı, zaman zaman deli ve her zaman "farklı" olduklarını da göz önünde bulundurmak gereklidir. Kendi tarzını bulmuş ve bu tarzı ispat etmiş bir yönetmen her zaman kendinden bahsettiğinde. Francis Ford Coppola'dır Godfather'ı ölümsüzleştiren; herkesin aklına kazıyan veya David Fincher'dır Fight Club gibi bir şaheseri ortaya çıkaran; filmi şuursuzca izleyen herkesi şoka uğratan. Bir Steven Spielberg'dır, bir Quentin Tarantino'dur unutulmaz sahneleri insanları hayatlarına yerlestiren...

Her yönetmenin kendine göre bir tarzı vardır sonuca; buna karışık bize düşmez. Luc Besson, Jean Reno'yu evlatlık edinmişse bunu tartışmamız. Alfred Hitchcock, insanları önce sessiz bir biçimde,

daha sonra bağıra çağırı gerilime sürüklüyor onu suçlayamayız. Akira Kurosawa, samuraylarla karşı beslediği hayranlığı art arda filmlerine döktüyse buna şaşırımayız. Pedro Almodovar'ın, "Kötü Eğitim" adlı filmindeki "ilginç" konu anlatımından dolayı onu sorulayamayız. Ya da John Woo'yu bir oyuna bulaştı diye tebrik edeme... Bir saniye, bir saniye! Niye tebrik edemiyor muşuz?! Ediyoruz; hem de büyük bir coşkuyla, büyük bir sevinçle tebrik ediyoruz onu. Face / Off'un ünlü yönetmeni John Woo bir oyuna bulaşır da biz oynamaz mıyız? Oyuna ne kadar katkısı oldu bilemiyorum fakat Stranglehold'a John Woo'nun elinin dejdiği apaçık ortada. Sevgili Woo'yu yerine davet ederken biz de bilgisayarlarımızın başında yerimizi alıyoruz. Aksiyon dolu bir macera, havada uçusan kurşunlar, kendini yerden yere atan insanlar, hepsi ve daha fazlası bu büyük yapımda! Slogan üstüne slogan! Başlıyoruz!

Belki özel, belki çok süpersin > "Billie, bir bayan ismi olamaz!" diye Facebook'ta grup açan kişiler sajına geçsin; geri kalanlara hayatlarına devam edebilirler. Güzel, öncelikle sizin Facebook'ta neden böyle bir aktiviteye giriştiğinizi sorgulayacağım; akabinde de "Billie'yi tanıyor musunuz da hemen böyle bir karar vardınız?" diye soracağım. Billie, unisex bir isim ve elimizdeki örnekte de görüldüğü üzere isim Uzak Doğu'dan kopup gelmiş olan güzel bir bayana verilmiş. Billie'nin bir de kızı var: Teko. James Wong'un kızı olan Billie ve torunu Teko bir talihsizlik sonucu kaçırlılar. James Wong biraz mafya vari bir karakter olduğu için hemen polise başvuruyor ama bir süre sonra mecbure Tequila'yla irtibata geçiyor. Olayı duyduğunda Tequila'nın suratının aldığı ifadeyi görmelisiniz arkadaşlar. Yani, yapım ekibi biraz daha uğraşmayış şaskin ve de endişeli bir ifade görebilirdik karakterimizin suratında ama Tequila'nın şarşırlığını ancak James Wong'dan yediği yumrukton sonra ve hikayenin devamını görünce anlıyoruz. Meğer, Tequila'nın Billie'yle bir ilişkisi olmuş! Nasıl? BBG evine gelen isimsiz mektuplardan daha heyecanlı değil mi? Eh, durum böyle olunca Tequila da bir saniye bile durmuyor ve hızla Billie'yi kaçırın Ruslar'ın peşine düşüyor. Zaten şu dünya bir Amerika'dan bir de Rusya'dan çıktı; çekmeye de devam ediyor gördüğünüz üzere.

Rusların peşinde koştururan Tequila, normal şartlarda Ruslar'ın işlettiği barlara, Ruslar'ın ilişkide olduğu insanların toplandığı yerbelerde veya direkt olarak Rusya'ya gitmelidir, değil mi? Tequila ➤

CHOW YUN-FAT

"DIM SUM" SATICILIĞINDAN TAKSİ ŞOFÖRLÜĞÜNE VE ARDINDAN ŞAN SÖHRETE...

Hong Kong'un Lamma adasında doğan Donald Chow Yun-Fat, elektrikin bile olmadığı bu ada 10 yaşına kadar tarlalarda çalışarak yaşıyordu ve ardından ailesiyle birlikte Kowloon'a göç etmiştir. Kowloon'da da 17 yaşına kadar okula devam etmiş, ardından ailesine yardım etmek için birçok farklı işte çalışıktan sonra gazetedeki bir ilan üzerinden stajyer olarak TVB'de stajyer - oyuncu olarak çalışmaya başlamıştır. Yakışıklı, eli yüzü düzgün bir insan olmasından dolayı kısa sürede sevilen bir karakter haline gelmiştir. 1986 yılında John Woo'nun yönettiği A Better Tomorrow adlı filminde başrolde oynayarak kendini dünyaya tanıtan Yun-Fat, Çin asılı olmasına rağmen dövüş sanatları ustası değildir; sessiz, sakin bir insandır. Ünlü oyuncu, Tequila'yi seslendirek Stranglehold'da bizlerle buluşuyor.



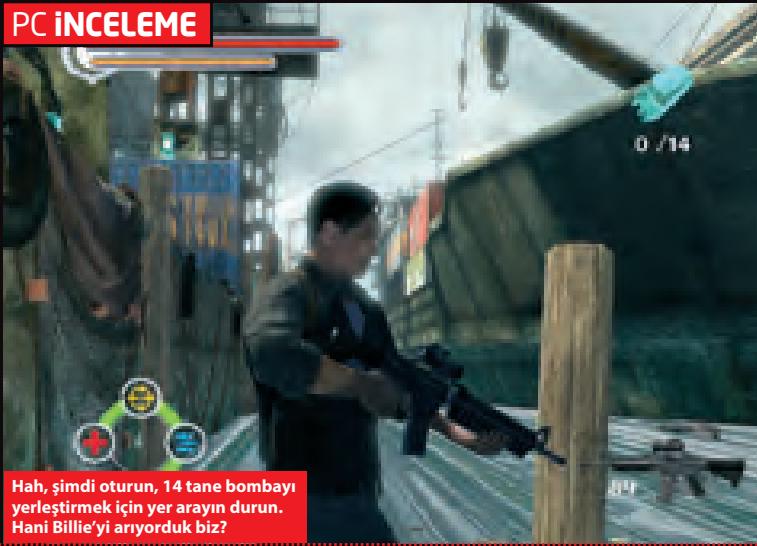
A J A N D A



118

Stranglehold'un ilk baktırımızı yaptıgımız sırada oyundan bir hayli uzaktık ama meğer ona ne kadar da yakın olmamız gerekiyormuş...

Açıkçası, oyunun iyi olacağını tahmin ettiyorduk ama şahsen grafiklerin ve çevre-karakter etkileşiminin bu denli etkileyici olacağını pek düşünmemiştik.



Hah, şimdi oturun, 14 tane bombayı yerleştirmek için yer arayın durun. Hanı Billie'yi aryorduk biz?



İtiraf ediyorum ki bu suda yüzmeye çalıştım. Ne var ki su, Tequila'nın bel hızmasını geçince Tequila daha fazla ilerlemek istemedi.



do böyle yapacak sanıyzınız ama Hong Kong sokaklarında başlayan kovalamacası, Karayıp Korsanları'ndan fırlamış gibi gözüken bir sahil kasabasına, oradan bir kiliseye, bir kumarhaneye ve helikopterin içinde bir gezintiye doğru uzayıp gidiyor. Kendinizi dev tankerleri batırmaya çalışırken bulununca, "Billie'ye ne oldu? Teko ne yapıyor? Biz kimi aryorduk?" sorularını sormaya başlıyorsunuz. Tam ortada büyük bir mantıksızlığın olduğunu fark edecekken üstünde 30 ile 50 arasında adam çullanıyor ve kurşunlardan kurtulmaya çalışırken tüm soru ve sorunlarınızı unutuyorsunuz. Hikayedeki bu "ilginçliği", yapımcıların oyunu uzatma ve monotonluğa kırmayı başlıyor; tipki Dreamcast'in ünlü oyunu Shenmue'da babanızın katilini fellik fellik ararken, her köşe başında karşımıza çıkan ve bağımlılık yaratın oynak makinelere gibi...

VİRÜS

AFERİN JOHN WOO, ÇOK GÜZEL YAPMIŞSIN, BRAVO! Film izlemeyelim bizi böyle oyun oynayalım. Yeteri kadar sıkılmamıştık zaten havada asılı duran adamların sağa sola ateş etmelerinden; biz de sıkılmış iki kurşun. Yavvv, bırak yaw! Max Payne yetmedi, bu da Superman gibi uçuyor sürekli! Ne sinirmiş bu arkadaş! Doyamadınız "vurdur - kırdı"ya! Bir de neymis efendim; her şey kırılıyormuş, çevredeki eşyalar parçalanıyormuş... Bak, bak, bak... Kimil zararlısı misin evladım sen? Neden kırıp döküyorsun; kendi evini de kırıp döküyor musun? Bir de roketatar olsaymış daha fazla zarar verecekti. Oğlumu, al silahi eline efendi gibi adam mı öldürecesin, kuş mu avlayacaksın, ne yapacaksan git yap! Sağ'a sola ateş etme! ASABIMI BOZMA! Ha, bir de sarı varil patlamasını takdir ediyorum; Rick Dangerous'tan beri aynı geyik... Off, sıkıldım! ■

alternatif



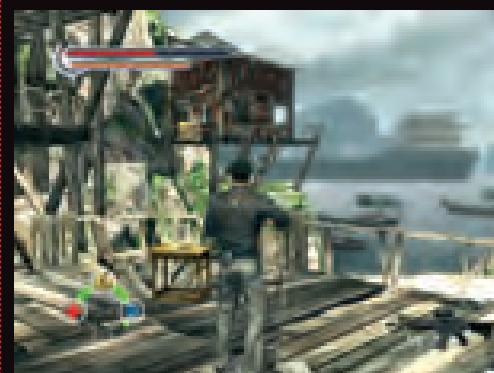
MAX PAYNE 2

Oyunun piyasaya çıkışının üzerinden epey zaman geçti ama hala açık Max Payne oynayan arkadaşlarınız var. Eğer Stranglehold'a hazırlık yapmak isterseniz ya da Max Payne'i oynamadıysanız bir yerlerden bulup oynayın. Max Payne'ı bir daha alternatif kutusunda görmenez çok zor!

12 dakikada 12 kilo verdim! Bizim için önemli olan insanları aramaya başladık bile değil mi? Elimizde fotoğraflar, zihnimizde anılar; bir sağa, bir sola koşturuyoruz. Bu konuda sıkıntınız varsa hemen o sıkıntıyı üstünden atın zira Stranglehold tamamıyla koşturmaca ve aksiyon üzerine kurulmuş bir oyun. Max Payne'düsunün; Payne'in kalışlığının John Woo'nun yönetmenliği ile giderildiğini düşünün ve çevredeki her şeyin (gerçekten her şeyin) parçalanabileğini hayal edin. İşte Stranglehold, işte eğlence! Bu oyunda bulmaca çözmek yok; bu oyunda kapıları açmak için anahtar aramak yok; bu oyunda cephe derdi yok ve bu oyunda bir saniye bile durmak yok.

Birçok konuda Max Payne'ě benzeyen

Stranglehold'un bu oyundan ayrılan en büyük özelliklerinden biri çevreyle etkileşimin çok daha gelişmiş olması. Az önce de bahsettiğim gibi Stranglehold dünyasında her türlü eşya, her türlü çevre öğesi parçalanıyor. Tabii ki objeler parçalandığında, bölümün yapısını bozabilecek unsurlara yine dokunamıyorsunuz. (Gerçi elimizde her daim bir roket atar olabilirseydi, buna da izin verilebilirdi.) Üstelik etrafı yıkıp dökmenin birçok faydası da var. Tamam, öünüze duran vazoyu veya yemyesiş, şimdilik olsa afiyetle yenebilecek karpuzu darmadağın etmek size bir fayda sağlamaz belki (belki vandalizm hayat görüşünüz ve her şeyi yok etmek hoşuna gidiyor) ama size elindeki makineliyle saydırın adamın tam üstünde işil işil parıldayan, kocaman bir tabelayı indirmek istememis misiniz? Sadece iki tane uyduruk ahşap kolona ayakta duran eğreti yapıyı, bu kolonları parçalayarak içindekilerle beraber yıkmak hoşunuza gitmez mi? Kisacısı Stranglehold'da etrafın parçalanabilmesi gerçekten oynanışa başarıyla yedirilmiş durumda. Bu olay kuşkusuz ki gerçekçiliği artırıyor ancak aynı zamanda sizin bir saniye bile rahat edemememen neden oluyor. Diyelim ki kendinize çok şahane, meşe ağacından bir masa buldunuz ve bunu devirip arkasına saklandınız. Sanmayın ki artık güvendesiniz. Üstünden yanın kurşunlar kısa sürede o masayı parçalayacak ve sizin kabak gibi açıktı kalmانıza neden olacaktır. Masayı kaybetmenin getirdiği endişeyle hemen bir kolonun arkasına saklandınız. Sonuçta kolon bu! Koskoca



binayı taşıyor; ona bir şey olmaz, değil mi? Olur efendim! Bu kolona sırtınızı yasladığınız an, düşmanlarınız bir anda orada olduğunuzu anlıyor ve üzerinize doğru kurşun yağdırılmaya başlıyorlar. Yavaş yavaş dökülmeye başlayan kolon en sonunda siz koruyamayacak kadar inceliyor ve oradan da sıvışmak zorunda kalyorsunuz. (Yalnız kolona sırtınızı yaslamayıp, yüzünüüzü verirseniz düşmanlar siz fark etmiyorlar. Evet, çok saçılı!) Örnekler coğaltılabılır fakat buna hiç gerek yok. En güzel oyunu oynayarak bunları göremeniz. Zaten Stranglehold ne olursa olsun oynanması gereken bir oyun. Saygıları. (Yazıyı şuracıkta kesiversem; Fırat da beni kesse...)

Sarı varillere dikkat! Doğal olarak, başınızda parçalara ayrılan bir tabure size zarar veremez belki ama bağıra bağıra üstünde düşmekte olan dev bir heykel için kesinlikle aynı şey geçerli değil. Oncelikli olarak, büyük objeleri ve özellikle varilleri çok iyi kullan-

STRANGLEHOLD

ARTı Her an her şeyi parçalayabilecek olanlığı, dinamik oynanış sistemi, gerçekçi grafikler, John Woo filmlerinin atmosferi

EKSİ Tequila Time'in kullanıldığı alanlar yetersiz, yapay zeka yetersiz; daha kötüsü, oyun süresi yetersiz

YAPIM Midway Games
DAGITIM Midway Games
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.strangleholdgame.com
TÜRKİYE DAGITICI -

Tıpkı bir aksiyon filmi havasında ilerleyen bir oyundan da ancak bu beklenirdi: Tonlarca düşman, milyonlarca kurşun ve sınırsız eğlence... Fazla üstünde durulmayacak birkaç probleme rağmen çok iyi bir oyun olmuş; John Woo'yu kucaklıyorum.

8

TEQUILA BOMBALARINI HAZIRLAYIN; AVA CIKIYORUZ!

HAYAT KURTARAN EKİPMANLAR...

HEALTH (SİHHİYE)

Sağlık paketlerini bulmadığınız yerde veya çatışmanın ortasında Tequila'nın özel sağlık gücünü hemen kullanın. Sağlığıınızın %25'ini gelecektir.

PRECISION AIM (KARTAL BAKIŞI)

Özellikle sniper'lara karşı gayet etkili olan bu özel hareket, Tequila'nın zamanı yavaşlatıp düşmanına zoom yapmasını ve net bir atış gerçekleştirmesini sağlıyor.

BARRAGE (YELKENLER FORA!)

Tequila'yı tam 20 saniye boyunca ölümsüz yapmaya ve cephanesinin hiç bitmemesini sağlamaya ne dersiniz? Barrage hareketi, özellikle Boss savaşlarında çok etkili.

SMART BOMB (360 DERECELİK KATLİAM)

Aynı Shoot'em Up'larda olduğu gibi Tequila da ekranındaki her şeyi tek bir hareketle temizleyebiliyor. Çevrenizi saran düşmanlardan tek hamlede kurtulmak için daha iyi bir seçenek yok.



malısınız. Kendini güvende sanarak size gözdağı vermeye çalışan bir düşman, hemen yanındaki sarı renkteki varılın patlamasıyla havaya uçsa sizce de dünya daha güzel bir yer olmaz mı? Çevreyle dostluğumuz sona erdiğini düşünüyorsanız yanlışsınız. Sıra geldi Tequila'nın ünlü zamanı yavaşlatma hareketi olan "Tequila Time"ı! Aslında ünleme falan gerek yok, biz bu hareketi bir sürü oyunda ve filmde görmüştük. Bu oyunda da Tequila ne zaman bir yerlere atlasa zaman yavaşıyor ve Tequila Time barnın izin verdiği ölçüde, yavaş çekimde düşmanlarınızı paralıyorsunuz. Zaman yavaşlayınca ekranındaki görüntü renksizleşiyor.

Tequila, yanına yaklaştığınızda parl parıldayan bölgeleri kullandığında da yine yavaş çekime geçiyor. Örneğin, bir tirabzan üzerinde koşarken, avizede salanınken, bir ipen aşağı kayarken... Bu tip yer ve hareketlerde zaman yavaşlıyor ve sanki bir filmin aksiyon sahnesinde rol alıya olmuşçasına düşmanlarınızı yavaş çekimde, bir bir haklıyorsunuz. Fikir olarak kulağa çok güzel geldiğine eminim fakat oynanış dinamikleri içinde bu tip alanların pek fazla kullanıldığını söylemeyeceğim.Çoğu zaman bir tirabzandan koşmak yerine kendinizi yerlere atarak yavaş çekime geçmek daha fazla işe yarır. Bu tip özel alanlar, seviyelere bölünüp çok daha etkili hareketler yapmak ve daha etkileyici görüntüler ortaya çıkartmak için kullanılabilirdi. Şu halıyla "artistlik amaçlı hareket sistemi" maalesef pek de işe yaranan bir sistem olmamış.

Tequila Barrage!> Bir diğer problem de yapay zeka konusunda karşımıza



Servis arabasının üstünde kaykaycılık oynarken ateş etmeye çalışmak... Kifayetsiz kaldığım nadir anlardan biri...

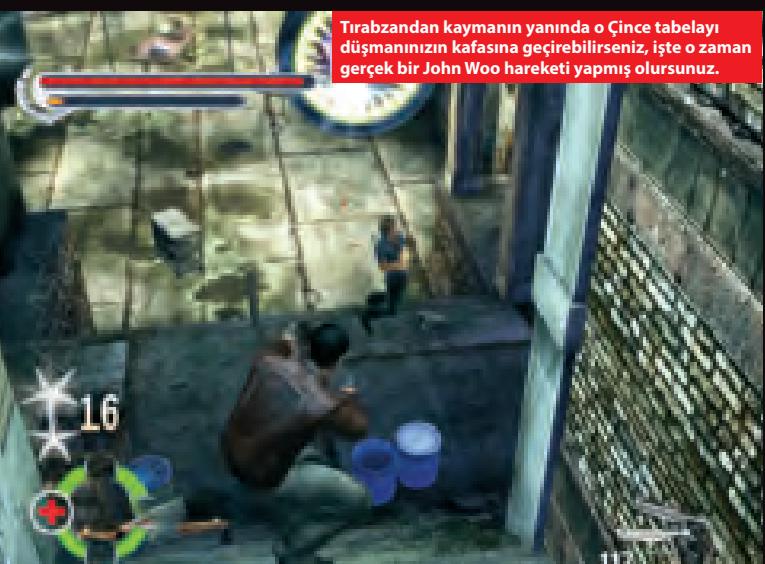
dikiliyor.Çoğu oyunda olduğu gibi burada da kötü adamlar ya vurulmak için bekliyorlar ya da üzerinize doğru "Once beni vur!" diye koşuyorlar. Kumarhanede geçen bölümde yukarıdan, sağdaki kapıdan, ön girişten bir dolu adam yağıyordu mekana. Peki, ben ne yapım? Bir barın arkasına geçtim, eğildim ve delikten kafasını uzatan herkesi tek tek vurdum. Bir kişi gelip de "Hocam ayıp olmuyor mu ama?! Geçmişsin, soteden ateş ediyorsun, ohoo..." dedi. Yapay zeka zayıf olunca, yapımcılar -haliyle- kolaya kaçıp zorluğu daha fazla düşman, etkisi daha fazla olan ateşli silahlarla yukarıya çekmeye çalışmışlar. Hatta zorluk, oyunun bir bölümünde öylesine hızla artıyor ki neye uğradığınızı şaşırıyorsunuz. Bir dakika önce ortalarına geçip "Aydın Havası" oynadığınız adamlar bir anda size göz açtırmamaya başlıyorlar. Boss savaşları da keza aynı şekilde hızlı bir zorluk artışına maruz kalmış. Mesela, Lok adındaki Boss'u öldürmek için kesinlikle özel güçlerinizi (en yakındaki bilgi kutusuna bakınız) kullanmanız ve hiçbir şekilde aşılda durmamanız gerekiyor. Aynı şekilde, Vlad adındaki insan yarmasını yemek için hem onun ateşinden kaçmayı çalışıyorsunuz, hem de dokunduğunuz anda parçalara ayrılmamanız neden olan tuzaklarla uğraşıyorsunuz. Oyunda en çok bu Boss savaşları yordu beni...

Oyunun süresi biraz kısa. Bu yüzden yapımcılar, multiplayer seçenekleriyle (Deathmatch ve Team Deathmatch) çeşitliliği sağlamakla çalışmışlar fakat ne yazık ki multiplayer seçenekleri çok başarısız. Bu oyunu özel yapan "zamanı yavaşlatma" özelliği multiplayer modda da kullanılamıyor ama zaman sizin için yavaşlarken düşmanlarınız da aynı hızda oynamaya devam ettiği için bu özelliğin hiçbir işlevi kalıyor.

Görsel açıdan -özellikle ara sahnelerde- çoğu oyuncunun eline su dökülmeyeceği Stranglehold, son ayların en iyi aksiyon oyunu. Oyun süresi kısa, yapay zeka hayal kırıklığı yaratıyor ama yine de çok başarılı bir oyun ortaya çıkarmış Midway Games. Bilgisayarınıza güveniyorsanız kesinlikle deneyin. John Woo'nun yönettiği başka bir oyun kolay kolay bulunmaz. ☺



Tirabzandan kaymanın yanında o Çince tabelayı düşmanınızın kafasına geçirilebilirseniz, işte o zaman gerçek bir John Woo hareketi yapmış olursunuz.





ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Ve Strogg bir kez daha dünyayı, insanoğluna zindan ediyor!



AIANDA

110

2006 yılında, Quake Wars'un geniş bir ön incelemesini yaptı. O dönemde, oyun ile ilgili id Software'ın yaptığı açıklamalar arasında yer alan birçok özellik, oyuncunun son versiyonunda büyük değişiklıklere uğramış. Yapımcılar da bir acayıp doğrusu.



113

Sadece üç sayı sonra, dergimizde bir kez daha yer alan Quake Wars, E3'te karşımıza çıkmıştı. Oynaması şansına eriştiğimiz demo versiyonu bize o zaman yetmemiştir. Şimdi ise gayet mutluyuz.



118

Quake Wars'ın dergimizdeki son durağı ise kısa bir ön inceleme yazısı olmuş. Yazındaki heyecan ve hevesin oyunu oynadıktan sonra kırılmadığını, aksine hemen hemen bütün beklenilerin karşılaşıldığını söyleyebiliriz.



Gerçekten zor zamanlar yaşıtmıştı bana, World of Warcraft. Öncelikle, ailemi aradan çıkartmak zorunda kalmıştim. Ardından arkadaşlarımlı... Daha sonra, tüm sosyal aktiviteleri ve hatta toptan düğünleri bir kenara bırakmam gerekmisti.

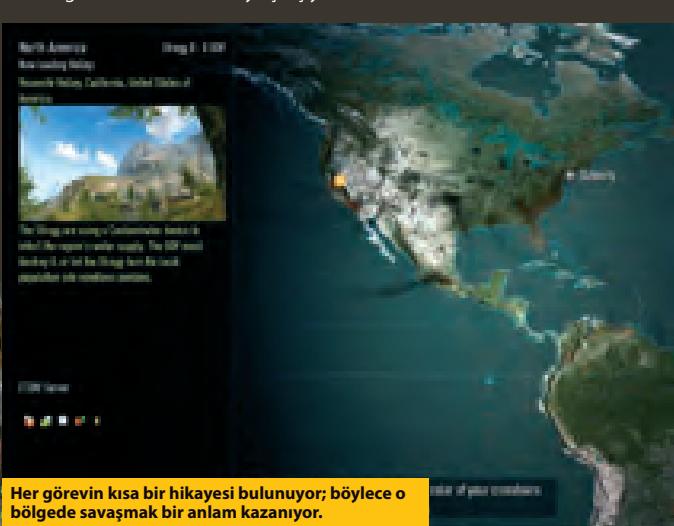
Azeroth, her anlayıla daha çekiciydi. Oradaki arkadaşlarım gün geçtikçe artıyor, orada yaşadığım amılarım zamanla gerçek hayattakileri solda sıfır bırakacak kadar heyecanlı olmaya başlıyordu. "O zindan senin, bu instance benim" derken seviye atlıyor ve seviye sınırına ulaştığında da "Daha iyi silahlar, daha iyi zırhlar, daha iyi set'ler!" diye bağıryordum. Yaz aylarındaydık. Artık otobüsün kalkmasına yarı saat kalmış, ben hala bir instance'in içinde arkadaşlarıma yarı yolda bırakmamak için debeleniyordum. Tatil güzel şeydir, değil mi? Peki ben neden hala WoW'daydım? Neden arkadaşlarına el sallayıp

oyundan çıkamıyordum? Bu soruların cevabı aslında çok basitti: WoW bir bağımlılıktı ve sizi esir ettiği süre boyunca aklınızı sağdece tek bir yerde takılmasına neden oluyordu. WoW maceram askere gitmemle birlikte son buldu ve ben de rahat bir nefes aldım; bir daha da MMORPG'lere bulaşmamaya ant içtim. Oysaki bir Team Fortress 2, bir Battlefield veya en yeni örneğin bir Quake Wars, WoW gibi mi? Paşa paşa giriyeorsun oyununa, maçını yapıyorsun, yetmediye bir maç daha yapıyorsun ve sonra ne işin varsa ona dönüyorsun. Kilometrelerce yol kat etmek, seviye atlayacağım diye kendini helak etmek, daha



güçlü silahlar bulmak için savaş alanında kendini madara etmek, saydığım bu oyunlarda yok; bu oyunları temiz temiz oynuyorsun ve sonra onlarla işin bitiyor. Oh be!

Medic... Mediiccccc!!!> Internet bağlantısı olmayan okurlarımıza uyarı: Bu oyunun tadını alabilmek için Internet bağlantısına sahip olmalısınız. Internet bağlantısı kotalı olan okurlarımız; endişelenmenize gerek yok. Bu oyun kota dostu! Evet; Enemy Territory: Quake Wars, Splash Damage ve id Software ortaklığinden doğan, oldukça eğlenceli bir online savaş oyunu. Team Fortress'in, Battlefield'in ve Unreal Tournament'un bir karışımı diyeBILECEĞİZ Quake Wars'ta tam 32 kişi (Ben oynarken en fazla 24 kişilik sunucular bulunuyordu). İki takıma ayrılarak karşılıklı savaşıyor ve verilen görevleri tamamlamaya çalışıyor.



Her görevin kısa bir hikayesi bulunuyor; böylece o bölgede savaşmak bir anlam kazanıyor.

SAVASA HÜKMEDENLER

TITAN

"Titan bulduğun kullan, Strogg gördün kaç!" demiş atalarımız. Titan'ı sevmemizin en büyük nedeni şahane bir zırha sahip olması. Alan etkili topçu atesileyle çoğu düşmanı ortadan kaldırabilen Titanlar sakin Strogg'un arac katılı oları savunma silahlarının yakınına sokmayı.

ANANSİ

Battlefield'in aksine, burada uçan araçları kullanmak çok daha kolay. Örneğin, GDF'in Anansı saldırısı helikopteri iyi kullanıldığı zaman savaş alanında rüzgar gibi esebilir. Fakat dikkatli oln; havada ters giden bir şeylerin olduğunu hissedilen Strogg, hemen kendin Tormentorlar'ını üzerimize yollayacaktır.

CYCLOPS

İçine girdiğiniz anda tüm dünyaya hükmdebileceğinizi düşündüğünüz Cyclops, savaş alanında hiçbir zaman bir dakikadan fazla sağı kalamıyor zira Cyclops'un ne kadar ölümcül olduğunu bilen rakip takım tüm güçlerini hemen Cyclops'u indirmek için kullanıyor.

DESECRATOR

Strogg'un yerden biraz yüksekte ilerleyen ilginç tankı Desecator, hem hızlı ilerliyor, hem de sahip olduğu zırh birkaç topçu atesini bir den kalırabilir. Piyadeye ve araçlara karşı oldukça etkili olan Desecator, doğal olarak rakip takım tarafından pek sevilmıyor.

çeken özellikleri ise radar kurarak düşmanları ortaya çıkarabilmesi ve bazı makineleri hack'leyip kendi safina geçirebilmesi. EMP bombalarıyla düşman araçlarını bir süreliğine kullanılamaz hale getirebilen bu keskin nişancı sizimiz, isterse düşmanın kılığına girerek aynı Team Fortress'taki Spy gibi düşmanlarını tek vuruşa veya arkadan bıçaklayarak öldürürebiliyor.

İnsanlara ölüm! Strogg sınıfı da aynı GDF gibi beş sınıfı ayrılmıyor. İsim olarak birbirlerinden ayrılsalar da Strogg ırkının sınıfları, GDF'in sınıfları ile hemen hemen aynı özelliklere sahip. Yani, Strogg sınıflarından Aggressor, Soldier'a; Techician, Medic'e; Constructor, Engineer'a; Oppressor, Field Ops'a ve Infiltrator da Covert Ops'a denk geliyor.

Strogglar uzayı oldukları için birtakım avantajları sahip. Tüm Strogg sınıfları, tüm silahlarda yaklaşma özelliğini kullanabiliyor ve cephaneye ihtiyaç duymuyor. Ancak cephaneye ihtiyaç duymuyor olmaları, sınırsız atış kabiliyetine sahip olmalarını gerektiriyor elbette. Parmağınızı mouse'un sol tuşunda basılı tuttuğunuz her saniye, silahınız biraz daha isınıyor ve sonunda kartuş değiştirmek zorunda kalıyorsunuz. Yine de GDF'in cephaneye sorunuyla karşılaşıldığında Stroggler'in silahlarının çok daha etkili ve kullanışlı olduğunu söyleyebiliriz.



Daha önceki Quake oyunlarından tanıdığımız Strogg ırkı bir kez daha dünyanın başına bela olmuş durumda. İnsanlığı koruyan kuvvetin adı GDF (Global Defense Force). Strogglar, dünyayı sömürmek için hareket ederken, GDF ise Strogglar'ı durdurma-ya çalışıyor. (İste oyunumuz, bu kadar kolay anlaşılabilecek bir senaryoya sahip.)

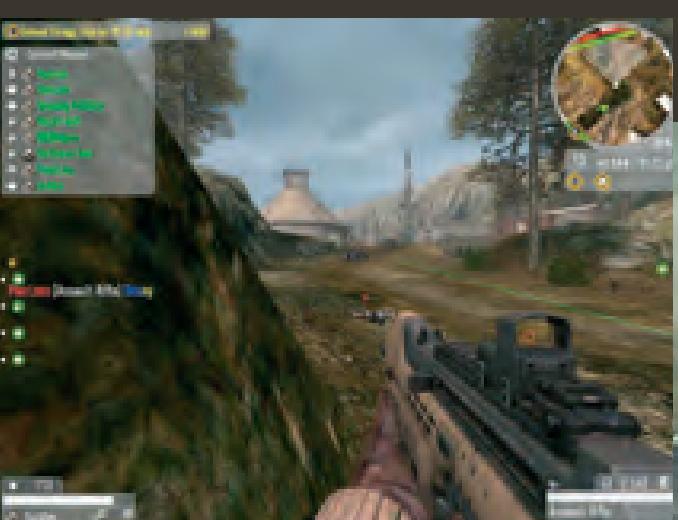
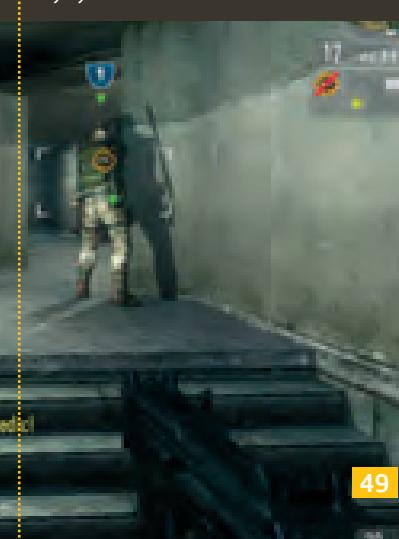
Şimdi, hemen kendimize bir profil yaratıyor, ping'i az ve yeni başlamış olan bir oyuna hızla giriyoruz. İşte, eğer işe -direkt olarak- online moduna girerek başlarsanız büyük ihtimalle hiçbir şey anlamadan ortalıkta koşturacak ve hatta takım arkadaşınızı vurarak rezil olacaksınız. Çünkü Quake Wars pek "öğretici" bir oyun değil ve size hiçbir şey anlatmadan, siz savaş alanının ortasına bırakıyor. Bu yüzden, oyunu gerçek oyunculara karşı oynamadan önce, yapay zeka karşı oynayın ve püf noktaları öğrenin. Fakat eğer, hayatınızı Battlefield ile geçirmişseniz veya Unreal Tournament'ın kitabını yazmışsanız bunu yapmanızı gerekliliğinizi fark ettiğinizde, oynamak her şeye rağmen insana bir şeyle katıyor.

Önce GDF bölümünü bakalım. Beş farklı GDF sınıfı bulunuyor: Soldier, Medic, Engineer, Field Ops ve Covert Ops. Soldier, dört farklı silah kullanabildiği gibi sağlık puanı olarak da gayet iyi bir sınıf. Adından da anlaşılacağı üzere tam bir savaşçı olan Soldier, aynı zamanda HE Charge ile objelerin patlatılması gereken görevlerde başarılı üstleniyor. Solider'ı diğer GDF sınıflarından farklı kılan ve Strogglar'dan üstün tutan bir özelliği de roket atar kullanabilme özelliği. Güdümlü füzelerle Strogglar'ın Hoglar'ını ve Icaruslar'ını tek atışla indirebilen Soldier, Cyclops gibi dev üniteleri de düzenli saldırlılar tek başına ortadan kaldırabileme kapasitesine sahip. (Genelde, Strogg takımı roketlerin uçuştuğu nu görünce hemen sizi bulup imha etmeye çalışıyor.) Bir takımın "olmaza olmaz" Medicler, özellikle üyeleri savunma görevlerinde çok işe yarıyorlar. Sahip oldukları sağlık paketleriyle tüm takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor ve Defibrillator'larla ölmeye yakın olan arkadaşlarını yeniden savasabilir hale getiriyorlar. (Oyunda ölügünüz zaman, C tuşuna basarak bir Medic'in sizi hayata döndürmesini isteyebilir veya Space tuşıyla en yakın spawn noktasından yeniden dirilmeyi seçebilirsiniz.) Medicler'in bir başka özelliği ise Strogglar'ın spawn noktalarını yok edebilmeleri. Eğer, Medic sim-



Armadillo'ları kullanmaktan çok makinelî bölümne oturup gelen gezeni vurmak daha eğlenceli.

fını seçerseniz ancak ve ancak kendinizi korumanız gerekiyinde silahınıza başvurun çünkü bu sınıfın asıl görevi yaralı olan takım arkadaşlarını iyileştirmek. Yani Medic ile etrafta Rambo gibi koştururursanız kimse sizi sevmez. Gelelim Engineer'a... Mühendis arkadaşlarımız inşa ve tamir etme görevlerinde bir hayli maharetli; aynı zamanda savunma silahları kurma ve mayın döşeme gibi işlerde de uzmanlar. Field Ops-tecrübelerime dayanarak söyleyebilirim ki- oyundaki en vasıfız sınıf. Tamam, arkadaşlarına cephaneye sağlaması çok güzel bir özellik ve hava desteği çağırarak istenilen bölgeyi bombardımana tutması çok hoş ama savaş alanında etkili olduğunu söyleyemeyeceğim. Buna mukabil, Covert Ops gerçek bir cevher. Bu sınıfın en dikkat



Savaş alanına aynı MoH: Airborne'da olduğu gibi paraşütle bırakıyoruz.



Helikopter kullanırken çoğu zaman roketlerin hedefi olacağınız. Bunlardan geçici bir süre kurtulmak için "1" tuşuna basarak yem fişeklerini salın.

Savaş sırasında tecrübe puanı kazanarak çeşitli ekstra özellikler kazanabiliyorsunuz.



Sevimli uzaylılarımız enteresan silahlarıyla da dikkat çekiyor. Örneğin, Strogglar roketatar kullanamıyor; onun yerine her türlü organizmaya ve mekanik alete karşı etkili olan şahane bir elektrik silahına sahip. Infiltratorlar duvarları aşmak için işinlənmə cihazları kullanabiliyor ve üstlerinde kamera bulunan ufak robotları canlı bomba olarak savaş alanına sürüp uzaktan patlatıyor. Strogglar'ın sahip olduğu araçlar da en son teknolojiyle donatılmış. Cyclops adını verdigimiz makine yarması, kocaman bir Mech ve plazma silahıyla ortalığı dehşet saçıyor. Cyclops'un ayaklandığını

gören GDF halkın her bir üyesi ise bir sonraki tur, roketatarları kuşanıp Cyclops'u indiriyor. GDF'in Husky adındaki hızlı ATV araçlarına karşılık olarak Strogglar'ın, Icarus isimli ve Jetpack benzeri olan araçları bulunuyor. Sirtına Icarus'u geçiren bir Strogg askeri, kendisine de zara verebilen ufak bombalar atabiliyor ve bu bombalar özellikle zırhlı araçlara bir hayli zarar verebiliyor.

İrkleri ve sınıfları tanıdık; şimdi hızlı bir şekilde oynanıştan bahsedeceğim. Ekran görüntülerinden ve duyuklarından tahmin edebileceğiniz gibi Quake Wars çoğunlukla açık alanlarda geçiyor. Her

bölümde birkaç görev alıyor ve takım halinde bu görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bu sırada karşı takım da aldığımız görevlerde başarısız olmamız için elinden geleni yapıyor. İçinde bulunduğu bölüm ve görev tipine göre sınıf seçmek çok önemli. Ancak yanlış bir seçim yaptığınız zaman hatalınızı telafi etme şansınız mevcut çüktü her yeniden canlanmanızda sınıf değiştirebilme şansınız oluyor. Tabii ki seçtiğiniz sınıfla beraber seçtiğiniz silah da çok önemli.

Az önce savaşların çoğunlukla açık alanlarda geçtiğini söyledim fakat zaman zaman koridorlarda ve tünelerde de koşturuyor olacağınız. Oyunun ilerleyisi siz kaplı ortamlara getirdiğinde elinizde bir roket atarın veya sniper'in olması çok mantıklı olmaz herhalde. Zaten Quake Wars'un eğlenceli olmasını sağlayan en önemli etken bu: Birkaç dakika önce Cyclops'un kafasına roket saldırırken bir bakıyorsunuz Cyclops'un ayağını sokamayacağı kadar dar bir alanda, pompalı tüfeklerle Counter-Strike havası yakalamışımız.

Oynadıkça zenginliğinin farkına varacağınız Quake Wars'un maalesef iki olumsuz özelliği mevcut. Birincisi, artık çoğu oyunda olan sesli konuşma desteğinin bu oyunda görülememesi. Belki bu yazımı okuduğunuz sırada bir yama bu soruna derman olmuş olabilir fakat şu an çoğu oyuncu bu dertten muzdarip. Bir diğer sıkıntı yaratılan konuya oyunun



BATTLEFIELD 2142

Electronic Arts'ın Battlefield 1942 ile yakaladığı başarıdan sonra piyasaya sunduğu -Battlefield heyecanını geleceğe taşıyan- Battlefield 2142, aynı Quake Wars gibi geniş arazilerde geçen, araçların savaş alanına hükmettiği zevkli bir online FPS.



grafikleri. Araç modellermeleri ve özellikle Strogg yapıları çok etkileyici ancak çoğu bölüm, geniş arazilerde yer aldığı için bu alanlar biraz detaysız kalmış ve nedense kaplamalarda da kısıntıya gidilmiş. Detaysız ve birbirini tekrarlayan kaplamalarla örtülü mekanlar çok daha iyi işlenebilirdi. Aslına bakarsanız oyun trafiği içerisinde ne gözünüz kaplama görür, ne de grafiklere dikkat ediyorsunuz ama bir oyun editörü olarak ben dikkat ettim ve kusurları bir bir not ettim; sonuçta objektif olmak benim görevim.

Team Fortress 2 ile Quake Wars arasında bir ileri, bir geri giden biri olarak şu an yeriniz bir endişe içindeyim; ya bu oyunlar beni o eski günlerde, WoW'a bağımlı olduğum günlere geri götürürse? Hayır, hayır! Bu oyunlar sosyal hayatı mahvedecek cinsten değil; onları korkmadan, endişelenmeden oynayabilirsiniz. ☺



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

ARTI Online savaş oyunlarının en iyi yönlerinin Quake'le birləşirilmesi, sınıfların dengeli olması

EKSİ Sesli konuşma desteğinin olmasızı, grafiklerin biraz özensiz olması, oynanışa alışmanın zorluğu

YAPIM Splash Damage / id Software
DAĞITIM Activision
TÜR Online FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.enemyterritory.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

Eve gelmişsiniz, yorgunluğunuza atmak istiyorsunuz. Yemeğinizi yedikten sonra bir film izleyeceksiniz ve o film başlayana kadar oylanmak istiyorsunuz. İşte, böyle durumlarda Quake Wars devreye giriyor ve dilediğinizce eğlennenmenizi sağlıyor.

MİNİMUM 2.8 GHZ İŞLEMCI, 512 MB BELLEK, 128 MB EKRAN KARTI ÖNERİLEN 3.2 GHZ İŞLEMCI 1 GB BELLEK, 256 MB EKRAN KARTI

8



©

Gerisi Hikaye...



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS



İngilizler sahaya hızla inerlerken Almanlar arkalarına bakmadan kaçıyorlar

İngilizler'in Cromwell tankları, Almanlar'ın Panther'laryla karşılaşıldığında oyuncak gibi kahyor.



alternatif



Company of Heroes'a birçok açıdan çok benzeyen World in Conflict, aynı CoH gibi, kaynak toplama üzerine değil, var olan birimlerin kullanımı üzerine kurulu olan bir oynanış sahip. Geçen sayımızda kapağımızı kaplayan ve şimdiden "klasikler" arasına girmiş olan bu strateji oyununu mutlaka denemelisiniz.

İkinci Dünya Savaşı olmasaydı oyun yapımcıları ne yapardı acaba?" diyerek yazımı son derece klasik bir giriş yapmak istedim bir an. Bir saniye sonra ise bundan vazgeçtim ama her şey için çok geçti artık. Parmaklarım bu satırları çöktün tuşlamıştı ve silme tuşum uykudaydı. Zaten bunlarla uğraşmak istemediğimin de farkındamdım çünkü çok daha önemli problemlerim vardı. Korumam gereken bir tepede, aksın akın gelen Panzer tanklarıyla karşı karşıyadım. Bu Panzer'leri hiç sevmemiğimi fark etmem çok zamanımı almadı. Çok şerefsizlerdi; etraflarından dolanıp arkalarından vurmak lazımdı onları. Ben de öyle yaptım ve bir teğmen olarak Cromwell Takımı'na emrettim: "Gidin kaldırın şunu oradan; göz zevkimi bozuyor!" Cromwell'ler (Güzel tanklarımış bunlar da; savaşın bitmesine yakın kaçracagım bir tane evime.) peşi sıra işaret ettiğim noktaya doğru ilerlemeye başladilar; peşlerinden birkaç takım piyade de yoldadım. Tam canımı sıkan Panzer'e yaklaşımlarlığı ki nereden geldiğini kestiremediğim bir uçak bomba yağıdılmaya başladı. "Hah, sen misin benim askerlerime ateş eden!?" dedim ve sapanımı alıp tepeden aşağıya doğru koşmaya başladım. Yaklaşık 12 metre koşmuşum ki ayağım takıldı ve paldır küldür tepeinin dibine kadar yuvarlandım. Aşağı vardığında tüm askerlerim bana kuşkuyla bakıyorlardı. "Siz işinize bakın!" diye göz dağı vermeye çalışıysam da büyük altından gülükleri gözümden kaçmadı. Şu düşman

uçağı iyiden iyiye canımı sıkırmaya başlamıştı artık. "Şunu indirmek için bir silah kurun şu köşeye!" diye çıkışım ve sapanımı da alıp usse geri döndüm. Bir de oturup savaşsa mydim orada?

Panzer Elite, İngilizler'e karşı>

Yukarıda yaşanan olaylardan çok önce, elime tutuşturulmuş olan CoH: Opposing Fronts DVD'sinin bir önceki oyuna ihtiyaç duymadan çalışabildiğini öğrenince o denli sevindim, o denli fazla kahkahı attım ki komşular eve gelip, "Komik bir şey varsa anlat da biz de gülelim!" dediler. Komşularımı hiçbir zaman anlayamamıştım zaten, bu yüzden konunun üzerinde fazla durmadım. Opposing Fronts bir genişleme paketiyydi; tek başına çalışma kapasitesine sahipti ve bir önceki CoH'un havasını ve kalitesini

korumuştu. Üstelik bu yorumu sadece oyunun kutusuna bakarak yapmıştım. (Valla bravo!

- FFA) Her neyse; lafı daha fazla uzatabacak değilim zira detайлara geçme vakti çoktan geldi.

Belirtmem gereken önemli noktalardan bir tanesi, Opposing Fronts'un CoH'u oynayıp oynamadığınızı algılayabilen bir oyun olması. Oyun, açılırken, daha önce tamamladığınız Tutorial'ları ve profil adınızı eklenen paketine aktarıyor. Eğer daha önce CoH'u oynamadıysanız size tavsiye: Kesinlikle tüm Tutorial görevlerini tamamlayın. Tam bu noktada aklınıza şu önemli soru gelmiş olabilir: Acaba CoH oynamadan Opposing Fronts oynanır mı? Bal gibi de oynanır arkadaşlar! Elbette ki önce CoH'u oynamanız daha iyi ama oynamamış olsanız da Opposing Fronts ile çok eğleneceğinizı rahatlıkla söyleyebilirim.

Şimdî sîrâ geldi yeni arkadaşımız Panzer

İngilizler'in Command Post'u -aynı StarCraft'taki Terranlar'ın yapıları gibi- istenildiği zaman bir kamyon'a dönüşüp hareket edebiliyor.





Elite ve İngilizler ile tanışmaya; yaklaşık altı - yedi bölümden (İtiraf ediyorum; kaç görev tamamladığımı hatırlamıyorum.) oluşan ilk campaign, Panzer Elite'ı konu alırken diğer campaign İngilizlerin İkinci Dünya Savaşı macerasının bir kısmına değiniyor.

Panzer Elite, yani Almanlar, hızlılar ve güçlüler. Savaşıkça tüm Alman Birlikleri seviye atıyor ve bu seviye puanlarını saldırıcı veya savunma güçlerini artırmak için kullanabiliyor. Piadeler, Panzershreck taşıyan anti-tank birimleri ve çeşitli şekillerde geliştirilebilen Panzergrenadier'lar olarak ikiye ayrılıyorlar. Tüm Panzer Elite birimleri, araçları tamir edebilme gibi hoş bir özellikle donatılmış durumda, Engineer gibi sadece mühendislikle uğraşan ekstra birimler ise rafa kaldırılmışlar. Panzer Elite'in bir diğer güzel özelliği bir dolu Half Track aracılık farklı işler görebilmesi. Örneğin; Infantry Half Track; hızlı, asker taşıyabilen ve bu askerleri araç hareket ederken saldırı amaçlı kullanabilen, kayip ve ren piyade takımlarındaki askerleri haritanın herhangi bir noktasında yenileyebilen sahan bir araç. Yine benzer işlevde Mortar Half Track ve AT Half Track gibi araçlar da Panzer Elite'in hızlı birimleri arasında. Zırhı çok hafif olan bu araçlar, tanklarla karşı karşıya geldiği zaman

"SANKİ YILDIRIM BENİM ÜSTÜME DÜŞTÜ"

İste grafik, iste ışıklardırma, iste patlama efekti ve iste CoH! Geçen sayıda MoH: Airborne'un grafikleri hakkında olumsuz konuşmuş olsamızın en önemli nedeni CoH gibi çit gibi yüksek oyuncuların varlığı. Tankların geçtiği her noktaya zarar vermesi, benzin dolu varyillerin patlaması, yağmur yağışı ve şimşek çıktıktı zaman renk paletinin ve ışıklardırmanın bir anda değişmesi... Oyunun görselliği o kadar güclü ki farenin tekerileyi sürekli bir ileri, bir geri zımpa yapıp durdur. Çok fazla sayıda grafik seçenekine sahip olduğu için çoğu ekran kartında problemsiz çalışıp Opposing Fronts'un grafikleri, 2x Anıtlarla açıldıgında ve tüm detayları "high'a getirildiğinde mükemmel ulaşıyor.



maalesef işlevlerini yitiriyor.

Opposing Fronts'ta "teknoloji ağaçları" konusunda da Almanlar bir adım önde. İlk oyunda da yer alan Command Point'ler sayesinde açılabilen ve savaş sırasında oldukça kullanışlı bir dolu güzel özellik sunan tam üç farklı teknoloji ağaçları bulunmaktadır. Bir bölümde bu teknoloji ağaçlarından sadece bir tanesine yöneltilmişsiniz. Bu nedenle, o bölümün amacına uygun bir teknoloji seçmeniz mantıklı olacaktır. Yani sürekli piyadelerle karşılaşacağınızı öngördüğünüz bir bölümde Anti-Tank teknolojisini açmayın.

"What's the story brother..." > Panzer Elite'in güçlü, atık, acımasız tavırına mukabil İngilizler savunma ve ihtiyatlı davranışa konularında dikkat çekiyorlar. Örneğin; İngiliz askerlerinin tümü düşman bölgelerine geçtiği anda daha yavaş yürümlerine rağmen 10 farklı savunma platformuna sahip. Eğer her türlü araca karşı çok uzun mesafelerden atışlar gerçekleştirebilin silahları çözülebilirseniz, düşmanı kolaylıkla yerle bir edebilirsiniz. İş saldırısı geldiğinde... İşte tam bu noktada İngilizler'in komando birlüklerine hayran kalacaksınız. Altışar kişiden oluşan takımlar halinde ilerleyen komandolar, etkili makineli silahlarla donatılmış olmalarının yanında kendilerini sis bombalarıyla gizleyebiliyor; binalara patlayıcılar yerleştirip büyük yapıları tek hareketle ortadan kaldırıyor ve yoldan buldukları silahları kullanarak akıl almaz derecede güçlü bir hal alıyorlar. Bir bölümde dört tane komando, dört tane de sıradan piyade timi karşısında Panzer Elite'in hiçbir kuvveti dayanamadı ve

sapır sapır döküldüler.

Opposing Fronts -yine ilk oyunda olduğu gibi- kaynak toplama, üs kurma gibi işlenlerden çok aksiyona ve elinizdeki birlikleri başarılı bir şekilde kullanmaya yönelik bir oynanış sunuyor. Seçtiğiniz millete göre de karşınıza neredeyseambaşa bir oyun çıkıyor. Panzer Elite ile oynarken, oyuna tanklar hükmediyor; İngilizler ile savaşırken genelde üs savunmasına önem veriyor ve düşman saldırısını piyadeleri kullanarak bastırmaya çalışıyorsunuz; Almanlar'ı seçtiğinizde ise birkaç piyade birliği, Panther tankları ve savunmaları iyi olan diğer tanklarla neredeyse yenilmel olabiliyorsunuz.

Piyasada heyecanla oynadığım çok az strateji oyunu olmasına rağmen, Opposing Fronts beni ekranı hapsetti. Bir de online arenaya bulaşırsanız bu oyundan kurtulmanız gerçekten çok zor. Opposing Fronts'u şiddetle tavsiye ediyor; düşmana şiddetle yanıt vermenizi öneriyor ve Relic'i bir kez daha kutluyorum! ☺

VİRÜS

Bak ya! Adam nasıl da moda girmiş; kendisini nasıl da Alman sanıyor! Bırak İkinci Dünya Savaşı'nı; ben bu grafiklerle kendimi anca geometri dersindeymişim gibi hissediyorum. Zira Üçgenler, sinüs, cosinüs, hipotenüs gibi şeylere takılıyordu insan; bir miğferin üstünde olması gereken geometrik şekiller değil bunlar. Kapağı yapmasını bilmişler; manken gibi koymuşlar adamları. İyi, güzel ama nerede o adam?! Ben onla oynamak istiyorum! OYUNUN İÇİNDE ONUN METİN ŞENTÜRK VERSİYONUyla OYNAMAK ZORUNDAYIM! Boş bakıyor bu, boooş; eline de ud verseydiniz barış! 3D grafiklerle oyun yapmak kolay değil mi; tıkır tıkır yaz anasını satayım! Kodu yolla; biz de burada paralize olmuş bir şekilde oynayalım. YEMEZLER! OTUR, SIFIR!■

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

ARTI Üç yeni campaign, tamamıyla farklı oynanabilir iki yeni taraf ve mükemmel grafikler

EKSİ Yapay zeka vasat, campaign bölümleri çok fazla strateji unsuru içermiyor

YAPIM Relic
DAĞITIM THQ
TÜRK Strateji
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.companyofheroesgame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

İlk oyundaki başarısını aynı şekilde devam ettiren Relic, orijinal CoH'daki oynanışı çeşitlendirerek ortaya oldukça güzel bir iş çıkartmış.

MINIMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

8

kez
hava operasyonu yapıldı. Né zaman mı? Tabii ki Market Place Operasyonu sırasında 1944'te 17 - 25 Eylül arasında Hollanda'ya havadan bırakılan bir tabur asker, Rhine nehrini ele geçirerek ittifak kuvvetlerine yol açmaya çalıştı.

18

km
yol katetildi.
Arnhem'daki nehre ele geçirmek üzere Gilder'larla Arnhem'ün üzerinde bırakılan piyadeler, hedeflerinden çok uzak bir noktaya düştüler; Arnhem'in 18 km açığına... Sadece ufak bir İngiliz birliği Arnhem'a varabildi.

25827

asker
Market Place operasyonunda can verdi. 8000 tanesini Alman, geriye kalanları müttifik kuvvetlerin oluşturduğu buncu insanın sadecə bir hafta içerisinde can vermesi gerçekten türler ürpertici.

22

saat
bu oyundan başında geçti. Hatta tatil günlerinde, sabah kalkar kalkmaz ilk işim bu oyundan başına oturmaktı ve zaman zaman yemek yemeye unuttum.

9

BenQ, İş Amaçlı Bilgi İşlem için orijinal Windows Vista® Business ürününü önerir.
BenQ, Kişisel Bilgi İşlem için orijinal Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.



Mavi-siyah ve mavi-grı tonlarının mükemmel uyumu



QEye 1.3 MegaPixel Webcam



Gizlenmiş led ışıkları



Tek tuşlu ve ışıklandırılmış sıradışı touchpad



2 adet 2 Watt Speaker + 1 adet 3 Watt Subwoofer ile bir dizüstünden beklenmeyecek ses performansı



UltraVivid teknolojisi sayesinde gerçeküstü renkler, kusursuz görüntüler



e-SATA çıkışıyla USB 2.0'a oranla 3 kat daha hızlı veri aktarımı



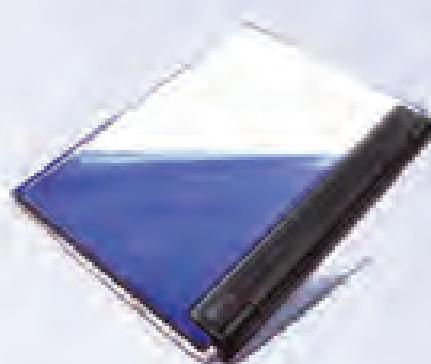
nVIDIA® GeForce® 8400MG yeni jenerasyon ekran kartı



Dünyanın en hızlı dizüstü LCD paneli: 8ms



HDMI yuvası ile kolayca ve kayıpsız 1080p HD görüntü aktarma yeteneği



Joybook R56



**1399\$
+KDV**

BenQ Joybook R56

Konforlu Garanti



BenQ | BenQ'da Hizmet

www.BenQ.com.tr

0216 459 2367 - 0216 459 BenQ

Düzeninizi kaparsa, danışın, kaputunu bantlayın,
Sıkıcı gecelerinizi en konforlu hale dönüştürün.

Multimedia dize geldi!

Sofistike Multimedia deneyimini R56 ile yaşayın...



Ostün Intel® Centrino® Duo işlemci teknoloji ile güçlendirilmiş Joybook R56



- Intel® Centrino® Duo İşlemci Teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo İşlemci T7300 (2GHz, 4MB cache, 800MHz FSB)
- Mobile Intel® PM965 Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless Network Connection (802.11a/g/n)
- Orijinal Windows® Vista Home Premium Türkçe İşleme Sistemi
- 2048MB DDR-II Bellek • 160GB SATA 5400rpm Harddisk • 15.4" 1280x800 Çözünürlüğe Sahip Geniş ve Parlak Ekrان • 8ms LCD Panel Hız ile Dünya'nın En Hizlı Dijital Ekran • 200nit Ekran Parlaklığı
- nVIDIA 8400M-G Ekran Kartı (128MB dahili bellek, TurboCache ile 895MB'a Kadar) • 8X SuperMulti DVD Yazıcı • 1.3 Mega Pixel Kamera • 4+1 Kart Okuyucu • 56K Modem • 10/100 Ethernet, 4 adet USB Yuvası, Fire-Wire (IEEE1394), Express Card, HDMI, VGA-out, e-SATA, Subwoofer, Bluetooth 2.0 EDR
- Pil Dahil 2.73kg Ağırlık.

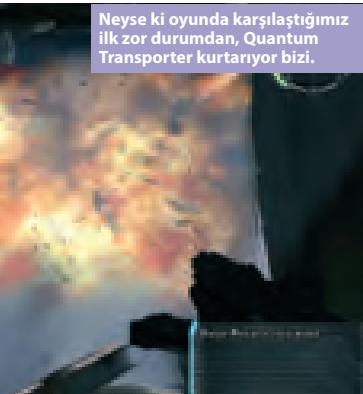
benQ
Enjoyment Matters



TIMESHIFT

"Zamansız mı geldim yoksa?"

Neyse ki oyunda karşılaştığımız ilk zor durumdan, Quantum Transporter kurtarıyor bizi.



Zamani geriye alabilir miyim? Yaptığım yüzlerce hatayı ve işlediğim binlerce günahı telafi etmek, onları tekrarlamamak için tek şansım bu mu; zamani geriye almak mı? Ama mümkün değil... Zamani yavaşlatmak, durdurmak, geriye almak... Asla gerçekleşmeyecek birer hayal hepsi. (Belki de gerçek-

lececektir; bu kadar emin olmamak lazım) - EA Maalesef iş yine dönüyor, dolaşır ve sanal dünyaya geliyor; gerçek olamayacak diğer tüm hayallerimde olduğu gibi... Bir hayalimi daha insan ürünü olan "gerçek dişi" bir karakterde canlandıır kendimi kandıracak; sonra da "Vay be! Nasıl da durdurdum zamanı!" deyip tatmin olacağım. Bu şekilde nereye kadar gidebilirim ki? En fazla oyuncuların sonunu görebilirim ama ben oyun bitirme özürlü biriyim. Yani bu yöntem ile işime yaramıyor. Saçmalmama mı başladım? Evet, evet, saçmalmaya başladım iyice. En iyi hemen TimeShift'i açıym ve zamanı geriye alayım; bu sayede sizin de sıktığım canınızı tekrar eski haline döndürebilirim.

Zamani geriye alabilir miyim? Yaptığım yüzlerce hatayı ve işlediğim binlerce günahı telafi etmek, onları tekrarlamamak için tek şansım bu mu; zamani geriye almak mı? Ama mümkün değil... Zamani yavaşlatmak, durdurmak, geriye almak... Asla gerçekleşmeyecek birer hayal hepsi. (Belki de gerçek-

tutam BioShock... Şimdi sıra geldi TimeShift'te. Üstelik bu sefer bir tutamdan çok daha fazla oynamam gerekiyor çünkü oyunu inceleyeceğim; hatta inceliyorum şu an. İlk olarak oyunun senaryosuna değineyim biraz. TimeShift'te emekli bir albay olan Michael Swift'ı kontrol ediyoruz. Kendisi, Birleşik Devletler Hükümeti tarafından yüzülin en büyük iki içadi olan Quantum Suit'i ve Quantum Transporter'i test etmek üzere seçiliyor. Bu iki icat sayesinde zamanı kontrol etmek ve zaman içinde yolculuk etmek mümkün. Her şey güllük gülistanlık giderken deneylerin yapıldığı laboratuvar maskeli adamların saldırısına uğruyor ve Michael da zamanı birazcık (1900 yılına kadar) geriye alarak yerinden uzaklaşıyor. (Buna uzaklaşmak denemez aslında ama neyse...) Daha sonra, geleceğe geri döndüğünde ise bambaşka bir dünya düzeniyle karşılaşıyor. Eh, bir film senaryosunu aratmayan bu kadar olay yaşamışken ortada neler döndüğünü öğrenmek Michael'in kaderi olmuştur artık. İşte bu noktada devreye girmemiz gerekiyor. Yoksa, bizi oyuna almayacaklar.

Time ve Shift > Tüm FPS oylarında ortak



101

TimeShift, adına yakışır bir şekilde yavaş yavaş, hiç acele etmeden piyasaya çıktı. Kısacası, oyuncun piyasaya çıkış tarihinde epey bir gecikme oldu. 2005 yılındaki 101. sayımızda, Haberler bölümümüzde 2005'in son çeyreğinde kavuşmayı umduğumuzu belirttiğimiz bu oyuna ancak şimdi kavuşabildik.

AJANDA

Zaman makinesi bulunmuş > Açıkçası, uzun süredir bir FPS oyunu oynamıyorum herhalde. En son -adam gibi- Call of Duty 2'yi oynamıştım. Sonra bir tutam Call of Juarez, bir

STÉPHANE MIROUX

Michel Gondry'nin filmi olan *Science of Sleep*'in ana karakteri Stéphane, bir zaman makinesi icat ediyor. Bu makine sayesinde zamanı bir saniyeliğine ileriye ve geriye alabiliyor. Tabii ki bunu kendi, komik yöntemiyle başarıyor. Siz de zamanı ileriye ve geriye almak isterseniz bu filmi izleyip işin püf noktalarını öğrenebilirsiniz.



PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

TimeShift'e bir alternatif bulmak için çok düşünüm ve sonunda Sands of Time'i hatırladım. Bu oyunu çok fazla oynadığım söylememez ama zamanı karşı kafa tutma konusunda TimeShift gibi Sands of Time da oldukça ilginç bir örnektir.

Yazının başında hayallerimden bahsetmiştim ya hanı; işte bu oyunda o belirttiğim hayallerim gerçek oluyor. Zamani yavaşlatabilirim, durdurabilirim ve geriye alabilirim. TimeShift'in temelini oluşturan ve oyunu diğer FPS'lerden farklı kılan en önemli özellik de bu zaten; zaman üzerinde hakimiyet kurabilmemiz. Bir de Saber Interactive'in kendi çıkarları için kullandığı ama oyuna eklenmediği bir "zamani ileriye alma" özelliği var. Oyuna bir demo çıktıları, çıkış tarihini ertelediler, ertelediler ve bir demo daha çıktıları. Çıkış tarihini öyle bir ileri attılar ki zamani ileriye alma konusunda tavan yaptılar ve niyetin bu ayın başında da oyunu piyasaya sürmeye başlıyorlar. Peki, zamani kontrol etme konusunda bize ne gibi imkanlar tanıdlar? Hemen açıklayayım.



Önce zamanı yavaşlattım...



...sonra da durdurdum.
Çok eğlenceli ya!



olan tuşlar (WASD dahil) TimeShift'te de geçerli ama zaman kontrolü için bu oyuna özel, üç tuş kombinasyonu daha var. Mesela, Shift + F sayesinde zamanı yavaşlatabiliyoruz. Aslında daha önce Max Payne, F.E.A.R. ve Stranglehold gibi oyunlarda da zamanı yavaşlatabiliyorduk ancak TimeShift'teki atmosfer ve bu özelliği kullanış biçimci biraz daha farklı geldi bana. Neden mi? Bilmiyorum, farklı geldi işte. Belki de diğer oyunlarda kullanılmayıp sadece TimeShift'te kullanılan efektlerdendir. Bir diğer zamanı kontrol etme kombinasyonu olan Shift + E ise en çok kullandığım tuşlar oldu. Bu kombinasyon sayesinde zamanı durduruyoruz ve o anda her şey donuyor, biz de istedigimiz gibi hareket edebiliyoruz. Ayrıca, zaman durmuşken düşmanları rahat rahat tarayabiliyoruz. O an kurşunlardan etkilenmemiş gibi gözüken düşmanlar, zaman normal akışına döndüğünde darmadağın oluyorlar. Zamanı yavaşlatmak yerine durdurmayı daha çok kullandığım için oyun biraz ağır ilerledi ama bundan şikayetçi değilim çünkü oyun çok eğlenceli! Son olarak Shift + C kombinasyonu da zamanı geriye almamızı sağlıyor. Yanlış bir adım, yanlış bir hamle, katlanamayacağımız sonuçlar doğuran durumlar... İşte bu noktada işimize yarıyor zamanı geriye almak. Daha önce denenmemiş ya da denenmişse de benim

MARTY MCFLY

"TimeShift" demişken, "zamanda yolculuk" demişken Back to the Future'ı hatırlamamak olur mu? Michael J. Fox'u gözümüzde değerli ve sempatik bir insan haline getiren bu filmi izlememiş olanlar için gerçekerten üzgünüm. Ama konuyu filme değil, Fox'un kendisine getireceğim. Belki takip edememişinizdir ama MJF yıllar önce Parkinson hastalığının pencesine yakalanmıştı. Eğer benim gibi bir MJF hayranısanız onun hayatındaki bu zor dönemde nasıl başa çıktığını kendi kaleminden okuyabilirsiniz. MJF'nin kaleme aldığı Lucky Man (Şanslı Adam) adlı kitabı hemen hemen her kitapçıda bulabilirsiniz.



denemediğim bir özellik olduğu için oldukça etkilendim.

Konuya toparlamam gereklse; oyundaki zamanı kontrol etme olayına hasta oldum vallahı. En olmadık ve gerekli yerde bile eğlenmek için zamanla oynadığım oldu. Hem hayalim değil midir bu benim? Hazır firsatını bulmuşken suyunu çıkarana kadar kullanıyorum. Bir daha nereden bulacağım bu fırsatı...

Etkileşimsiz çevre, çevre degildir Oyun sadece zaman kontrollünden ibaret değil elbette. Söylediğim şey siz çok şartıracak (!) ama araya etkileşimsiz çevre tasarımlını da eklemeli. Bize saldıran düşmanların sağında, solunda patlayıcı yüklü variller yer alıyor ve biz de düşmanları tek tek indirmeye uğraşmayı varillere ateş ederek hem kolay yolu tercih etmiş oluyor, hem de yapımcıların o kadar ter döküp hazırladıkları patlama efektlerini kendi beğenimize sunuyoruz. Etkileşimsiz çevre tasarımlının bir diğer getirişi de siper alabileceğimiz birçok alanın yaratılmış olması. Kabak gibi ortada kaldığımız anlarda zamanı yöneterek bu alanları verimli bir şekilde kullanabiliyoruz.

Biraz da oyuncunun multiplayer modundan bahsediyim. TimeShift'te altı farklı multiplayer oyun modu yer alıyor; Deathmatch, Team Deathmatch, King of Time, Meltdown Madness, Capture the Flag, One-on-One. Hemen hemen tüm multiplayer FPS oyunlarında yer alan seçenekleri pas geçiyor ve oyuna özel modları aktarıyorum. King of Time modunda oyundaki oyuncuların biri zamanı kontrol etme şansına sahip. Diğer oyunculara bu oyuncuya öldürmeye ve zamanın kontrolünü ele geçirmeye çalışıyor. TimeShift'e özel ikinci mod olan Meltdown Madness'ta ise oyuncular iki



takıma ayrılıyor ve her takım elindeki zaman bombalarını kullanarak karşı tarafın alanında yer alan zaman makinelerini yok etmeye çalışıyor. Maalesef, oyunu oynadığım günlerde TimeShift'in multiplayer modunu oynayan insanların sayısı bir elin parmaklarını geçmiyordu ama Kasım ayının başında itibaren kendime bir çok kişi rakip bulacağımı eminim.

Zaman doldu sanırım. Artık TimeShift hakkında kararımı açıklama vakti geldi. Daha önce de söylediğim gibi zamanı kontrol etme özelliği bir hayli eğlendirdi beni. Oyunun atmosferi, senaryonun gidişatı ve teknik özellikler derken bir an olsun sıkılmadım. Bu durumda saatlerinizi iyi ayıralamanız ve zamanı geldiğinde TimeShift'i derhal satın almanızı önereceğim. Hem, birileri şu oyunu satın alsın da multiplayer haritalarda boş geçinmeyeceğim yahu! Yine öfkelendim, yine hata yaptım!

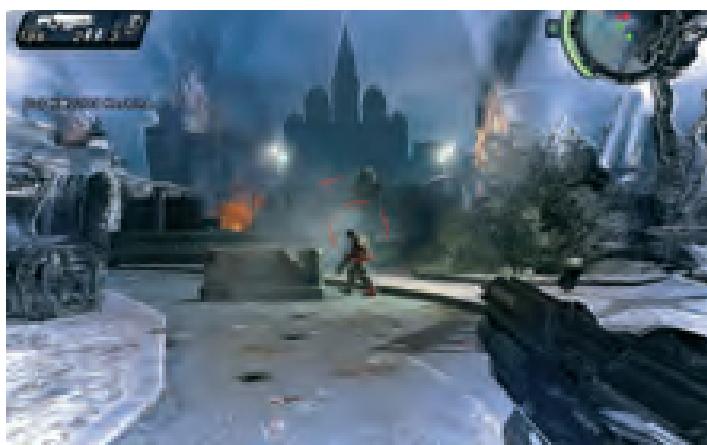
Zamanı geriye alabilir miyim? Yaptığım yüzlerce hatayı ve islediğim binlerce günahı telafi etmek, onları tekrarlamamak için... ☺

0 kişi
TimeShift'in multiplayer modunu test edebilmek için sunuculara girdiğimde neredeyse hiç kimseyi bulmadım. Haritalarda boş boş gezdim, gezdim ve gezdim... Gördüğüm ilk oyuncunun üzerine atladım.

6 mod
TimeShift'in multiplayer modunda altı farklı mod yer alıyor. Ancak bunlardan sadece iki tanesi bu oyuna özel...

25 ay
bekledik ama buna değdi. Oyunun ilk çıkış tarihi 2005'in sonbahar ayları olarak duyurulmuştu. Aradan o kadar uzun zaman geçti ki bu oyunun çıkışını bile unutmuştum.

1573 kez
oyundaki zamanı durdurma özelliğini kullandım ve işin yarısını çkartram. Zamanı yavaşlatmak ve geriye almak, durdurmak kadar eğlenceli degildi.



TIMESHIFT

ARTI Zamanı kontrol etme mekanizması, oyuncunun atmosferi, tatminkar görsellik

YAPIM Saber Interactive
DAĞITIM Vivendi Games
TÜRKİYE DAGITICI -
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.timeshiftgame.com
TÜRKİYE DAGITICI -

EKSİ Çevre tasarımlının zaman zaman oyuncuya zorda bırakan boşlukları, bir - iki ufak mantık hatası

Hayaller gerçek oluyor. Zamanı ileri almak dışında her şeyi yapabildiğinizin eğlenceli bir oyun. Oyun beni o kadar çok etkiledi ki "eksi" olarak ne yazacağımı bilemedim.

9

MINIMUM 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.7 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX



Valve'in turuncu devrimi

Valve, Half-Life serisi için piyasaya yeni bir oyun sürmek yerine -üçü yepenin olan- bir oyunki bir paket hazırladı. The Orange Box adındaki bu paket, birçok özellikleyle kendinden söz ettirmeyi hak ediyor; bu özelliklerden ilkiye paketin ismi... Dürüst olmak gerekirse şimdide kadar garip isimlere sahip pek çok oyun oynadık ama The Orange Box (Turuncu Kutu) şimdiden bu konuda diğerlerine fark atmayı başardı. Ancak kutunun sadece ismi değil, içeriği de ilgi çekici. Daha önce bazı firmaların oyularını -satmak için- bir araya getirdiğine ve paket halinde bizlere sunduklarına şahit olmuştu ama bu paketlerden hiçbirinde yepeni üç farklı oyun yer almıyordu.

Eski dostlar Half-Life 2 ve Episode One'ın dışındaki Episode Two, Team Fortress 2 ve Portal, belki de gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu FPS'sine eklenen yeni parçaları teşkil ediyor. Eminiz ki pek coğunuza, bundan üç yıl önce piyasa çıkmış olan Half-Life 2'yi şimdide kadar en az bir kez de olsa oynamışsınızdır. İşin ilginç yanı şu ki aradan geçen üç yıla rağmen HL2, kutudaki diğer



Episode Two

KONUSSANA BE ADAM!

Half-Life serisi üzerinde yıllardır muhabbeti dönen en önemli konulardan biri Gordon Freeman'ın "bir maymunu" oynamasıdır. Kendisi görevliyor, duyarlı ama konuşamıyor. Acaba bilerek mi konuşmuyor yoksa konuşmak istiyor da konusamıyor mu? Ciddi şekilde araştırılması gereken bir durum bu aslında. Konuşma yetisine sahipse problem yok ama ya konuşamıyorsa? Yarın öbü gün güzeller güzel Alyx'e açılmayı isterse duygularını nasıl anlatacak? Kadınların her zaman duymak istediği o iki kelimeyi cumleyi karamaza nasıl gelecek bu ilişki? Umarız bu sessizliğinin altında yatan tek neden karizmasının dağıtmak istememesidir. Aksi takdirde Gordon & Alyx aşkı bizim için bir hayalde öteye geçemeyecek.

AJANDA



127
Ağustos sayısında The Orange Box'ı büyütçe altına almak yerine sadece Team Fortress 2'ye odaklıyoruz. Yazda pakette yer alan TF2'nin karakterleri üzerinde durmuş ve oyunu oynarken ne kadar çok eğlenebileceğimizi hayal etmişiz.



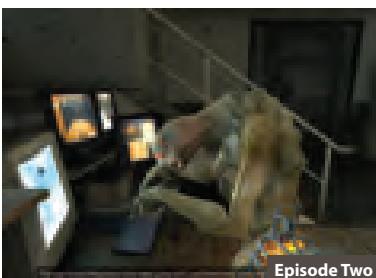
Episode Two

NARBACULAR DROP

The Orange Box'ta yer alan Portal, paketin en ilginç materyali. Tam olarak, "oyun" da deniyemeceğimiz Portal'da deneyen bir silah siz bekliyor. Uygun zeminlere giriş ve çıkış kapısı açabilen bu silah, normal şartlarda ilerlememizi imkansız kılan bölümülerin sonunu getirebilmemizi sağlıyor. Ancak bu fikrin gerke

sahibi Valve değil. Bundan ayalar (belki de yollar) önce LEVEL CD'sinde Narbacular Drop adlı bir oyuna yer vermişler. Küçük bir prensesi kontrol ettiğimiz oyunda -Portal'da olduğu gibi- uygun zeminlere giriş ve çıkış kapıları açabiliyor, hayatı kalmaya çalışarak oyuncunun sonunu getirmeye çalışıyordu.

Oyunun kendine has ve yaratıcı olan bu özellikleri tüm oyuncular gibi Valve'in de dikkatini çekti. ND'nin ekibini derhal bünyesine katan firma, Portal'ı hazırlaması için aynı ekibi görevlendirdi. Sonuçta çok daha kaliteli bir görsellege ve profesyonelce hazırlanan bölüm tasarımlarına sahip olan Portal çıktı karşısına.



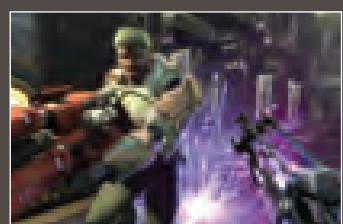
Episode Two



uzaylıların yeni planını bozmak. Episode One'da peşimizden ayrılmayan Alyx yaranınca doğal olarak, Episode Two'da tek başımıza yol almamız gereken süre artıyor. Alyx'in zor durumda olması, sert ve ketum bir mizaca sahip karakterimiz Gordon ile arasındaki dengesiz bağlantıları da güçlendiriyor. (Başlarında bu kadar sorun varken bu iki karakterin doyasıya aşk yaşamamaları gerçekte üzücü bir durum.)

Hunterlar'ın dışında, karşımıza Episode Two ile ilk defa çıkan diğer yaratıklar, Half-Life 2'den hatırlayacağımız Antlionlar'ın iki yeni türü. Bu iki türden bir tanesi aslında düşmanınız bile sayılmaz çünkü bu tür hem hareket etme yetisine sahip değil, hem de öldüğü zaman ortaya çıkardığı kimyasal kapsüllerle sağlığını yerine getiriyor. Hatta fosforlu yapısı sayesinde, karanlık ortamlarda bize ışık kaynağı bile oluyor. Work Antlion ismindeki ikinci tür ise gerçekten sınır bozucu; bu yaratıkların uzak mesafelerden üzerimize fırlattığı asit bombaları, gereği zaman saklamayı beceremeyen oyuncular için kabus haline

alternatif



UNREAL TOURNAMENT 3

The Orange Box'a bir alternatif gösternmek tahmin edebileceğiniz gibi pek kolay bir iş değil çünkü burada tam bir oyundan bahsediyoruz. Ama yine de, her ne kadar henüz piyasa çıkmış olmasa da Unreal Tournament 3, ona en yakın alternatif olarak sayılabilir.



Episode Two

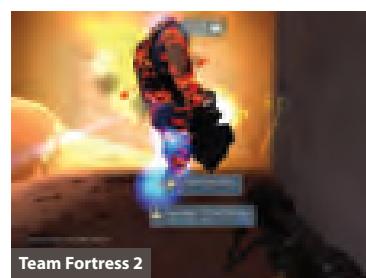
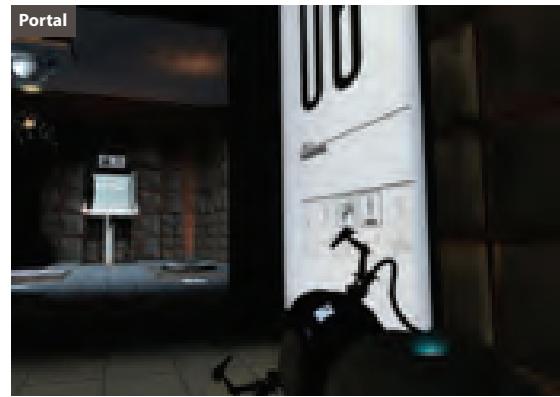
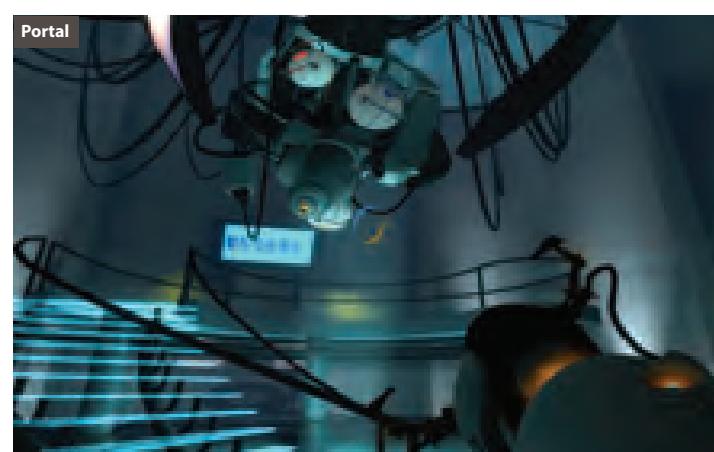
gelebilir.

Oyunda bize eşlik eden yan karakterler, Valve çalışanlarının yetenekli ellerinden nasiplerini alarak daha insancıl ve zeki tavırlar sergiliyorlar. Çözdüğümüz bir bulmacadan ya da dersini verdirdiğimiz bir yaratık sürüsünden sonra etrafımızdakilerden duydugumuz iltifatlar ve -beynimizin yorulduğu zamanlarda- başı çikamadığımız sorunlar sırasında iştittığımız tavsiyeler sayesinde kendimizi oyun'a iyice kaptırıyoruz.

Oyuna başladığımızda, Valve'in yeni Source motoru daha ilk dakikadan kendini hissettiyor. Görecekiniz muhteşem grafikler özel olarak hazırlanan bu özel motorun eseri. Üstelik, sadece manzaralar değil, oyun içindeki fizik modellemeleri de göz kamaştırıcı.

Baştan sonra büyük bir aksiyon fırtınası şeklinde devam eden Episode Two'nun, sadece 5 - 6 saatte bitirebilecek bir oyun olması bekli de belirtebileceğimiz tek olsuz özellik.

Portal> Sözé başlamadan önce sunu belirtmek zorundayız: Portal şimdije kadar oynadığınız hiçbir FPS'ye benzemiyor! Episode Two'yu oynarken birkaç kez bahsi geçen Portal, aslında Aperture Bilim Laboratuvar'ında yer alan bir deneme sahisi. Oyunda yapmanız gereken şey elinizdeki "geçit silahı"yla kendinize bir yaratmak ve bir sonraki bölüme geçmek.



Team Fortress 2



Episode Two

3

yıl
Üç yıl önce piyasaya çıkan Half-Life 2, serinin yeni oyunlarının yanında bile hala çok güzel görüntüyor.

5

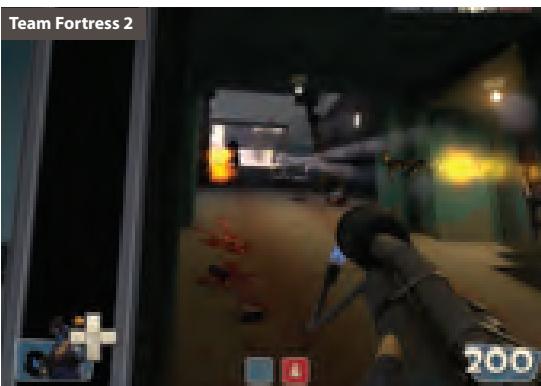
oyun
Üç yıl önce piyasaya Tek bir pakette beş farklı oyun piyasaya süren Valve, diğer firmalar için citayı oldukça yukarıya taşıdı.

19

bölüm
Portal'da gitgide zorlaşan tam 19 bölüm bulunuyor. Bu bölümde tek amacınız kendinizi bir çıkış yolu yaratmanız.

25

dakika
Half-Life serisine daha önce elini sürmeye bir arkadaşınız, tam 25 dakika sonra Gravity Gun'un nasıl işlediğini çözüdü. Tebrik ediyoruz kendisini.



Bu silah sayesinde uygun olan bir duvarda ya da zeminde kapı açmanız gerekiyor. Elinizde böylesine ilginç bir özelliğe sahip olan bir silah varken bunun zor olmayacağına düşünebilirsiniz ve -aslında- ilk 15 bölüm için bu konuda haklısınız da. Ama oyunun son bölümlerine yaklaşıkça bölgüler giderek zorlaşıyor ve kendinize bir çıkış yolu yaratmak için uzun süre kafa yormazsınız.

Portal'ın en büyük sorunu oldukça kısa bir oyun olması; yaklaşık bir veya iki saat içinde tüm bölgüleri bitirebilirsiniz. Portal'dan keyif alanlara oynaması süresini birkaç saat daha uzatmak için oyunu ileri seviyede bir kez daha oynayabilirler.

Team Fortress 2> Multiplayer bir FPS'de farklı haritaların yer alması her zaman için önemli ve olumlu bir detaydır. Peki öyleyse, sadece altı harita üzerine kurulmuş olan Team Fortress 2, nasıl oluyor da bu kadar bağımlılık yaratıyor? Bunun ilk nedeni, oyundaki haritaların mükemmel bir şekilde tasarılmış

olması. Bunun yanı sıra, her seferinde görev noktalarının -rasgele- değişmesi, Team Fortress 2'deki çeşitliliği büyük oranda arttırmıyor. Ayrıca, oyuncuların seçebileceğii karakterlerin son derece renkli olması da oyuna canlılık getiriyor. Dokuz farklı karakter sınıfı arasından sizin de, keyif alarak kontrol edebileceğiniz bir karakter bulacağınızı eminiz.

Beşi bir yerde> The Orange Box, kesinlikle son zamanlarda piyasaya çıkmış en iyi yapıtlardan biri. Eğer daha önce Half-Life 2'yi oynadıysanız muhtemelen Episode Two'yu uzun zamandır bekliyorsunuzdur ama oynamadıysanız da bu kutu içinde yer alan oyuların son zamanlarda başınıza gelen en iyi şey olacaktır. Yeni grafik motoru üzerine kurulmuş olan son derece başarılı bir görsellik, büyük ustalıkla hazırlanmış bölgüler, oyun dışında bile dinlemesi gayet keyifli olan müzikler ve tam beş farklı oyundan oluşan süper bir paket... Turuncu Kutu'yu sakın ihmal etmeyin! ☺

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

ARTI Üç yeni olan birbirinden güzel beş oyun aynı pakette, Episode Two'nun teknik özellikleri oldukça geliştirilmiş

EKSİ Paketeki oyunların oyun süreleri çok kısa

YAPIM Valve Software

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR FPS

DIĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

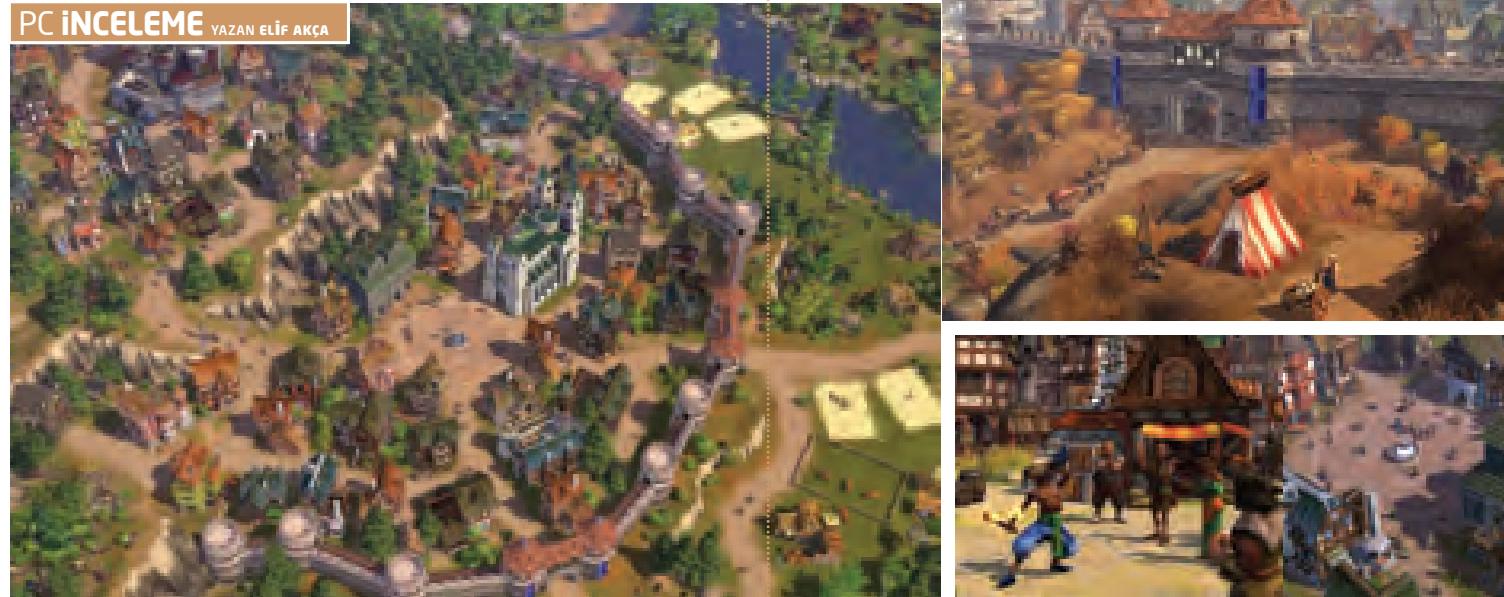
WEB orange.half-life2.com

TÜRKİYE DAĞITICI -

Her bir oyun tek başına bile çok iyiken, hepsinin bir arada bulunduğu böyle inanılmaz bir paket kesinlikle kaçırılmamalı.

9

MINIMUM 1.2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Görev, görev nereye kadar...

Bir oyun editörünün midesinin en çok ağırdığı an, ön incelemesinde heyecanı ve umutlarını açıkça belirttiği bir oyunu, inceleme yazısında yerin dibine sokmak zorunda kaldığı andır. Çünkü o inceleme yazısını yazarken kendi hayallerini ve beklenilerini de işin içine katar, duygusalışar ancak karşılaşışı kötü manzara sonrasında yaşadığı hayal kırıklığı okuyucuların yaşadığı hayal kırıklığından çok daha acı vericidir. Evet, itiraf ediyorum; The Settlers: Rise of an Empire beklediğimden daha başarısız bir oyun çıktı ama bu konuda üzülmekten başka yapabileceğim hiçbir şey yok. Belki de The Settlers serisine özel olarak sempati duyduğum için bu oyundan büyük şeyle beklemem bir hataydı. Fakat pişman değilim; The Settlers VII'nin ön incelemesini yazarsam yine aynı saf ve temiz beklenilerin içine gireceğim. Umutlar tükenmemeli...

Bırak, dağınık kalsın> İki boş olarak nitelendirilen insanların, -diğer insanlara



göre- dış görünüşlerine daha fazla özen gösterdikleri söylenir hep. Bu tür insanlar kıyafetleriyle, saç modelleriyle ve fizikal özelliklerle çevrelerindekilerin dikkatlerini toplamaya çalışırlar. Onlar için en kolay yol budur çünkü ellişindeki tek malzeme dış görünüşleridir. Açıkçası, strateji türündeki bir oyunda sadece grafiklerin üzerine yoğunlaşan yapımcıları, sadece dış görünüşlerine önem veren insanlarla bir tutuyorum ben. The Settlers gibi bir oyuncunun grafikleri mükemmel olsa ne oluuur, olmasa ne olur... Tabii ki günümüze göre gülünç kalabilecek kadar kötü grafiklere sahip olmasın ama bu oyuncunun plana çikan özelliği grafikleri olmamalı. Sevgili spor yazarlarımızın çok güzel bir tespite vardır: "Eğer bir futbol takımıın yüksek performansıyla en fazla dikkat çeken oyuncusu kaleciyse o takım kötü futbol oynuyor demektir." Ben de diyorum ki: "Eğer bir strateji oyunun göze çarpan en iyi özelliği grafiklerinin kalitesiyse, o oyundan hayır gelmez!" Çünkü bir strateji oyunu güzel görüneceğine detaylı olmalı. Çeşit çeşit bina seçenekleri sunmalı, birim yönetiminde esneklik ve yeterli özgürlük sağlamalı, halkın

sosyal ve fizikal ihtiyaçlarının giderilme yolları gereğe yakın olmalı... The Settlers: Roa'E'ye bakıyoruz; bu özellikler var mı oyunda? Yok! Yapımcılar, oyun çıkmadan önce siyasetçiler gibi "Şöyle olacak, böyle olacak" demeyi biliyorlar ama...

Oyunun ne Campaign modunda hayır var, ne de Custom Game adı verilen -güya- özgürce şehirler inşa edebileceğimiz modunda... Bir elin beş parmağını geçmeyeen ana karakterlerden birini seçip oyuna başlıyoruz. Klasik olarak, ilk önce haritada yiyecek, odun, taş, demir vb. kaynakları arıyoruz. Kaynakları bulduğumuz yere gerekli binayı dikiyoruz. Listedeki belirtilen mini görevleri yerine getirdiğimizde karakterimiz daha yüksek bir sıfat olarak mevkii atılıyor. Campaign modda bu gidişata ek olarak ana görevler mevcut ancak bu görevler "Şunu al, şuraya götür. Gel, bu bölgeyi koru. Şu binayı dik, bize şu kadar mal yolla." gibi tepsi kadar düz görevler. Zaten, görevleri yerine getirince ve karakterimiz mevkii atlayınca heyecanlanmamızı sağlayacak gelişmeler de yaşanıyor. Oyun çıkmadan önce bahsi geçen "Halkın sosyal hayatının çok daha detaylı bir şekilde oyuna yansıması" da büyük bir yalan. Bir - iki yeni bina ve oynanış özelliği ekleyince, ses ve grafiklerin

alternatif



Roma İmparatorluğu'nu ayaklarınızın altına seren Caesar IV'te sorumluluklarınız oldukça ağır. Ama bu sorumlulukları yerine getirdiğinizde iyi bir yönetici olmanın gururunu yaşatabiliyorsunuz.

kalitesini artırınca her şeyin güllük gülistanlık olacağını sanıyor yapımcılar, anladığım kadardır. Halbuki The Settlers ismine bu monotonluğun, bu tek düzeliğin yakışmadığını ve asıl odaklanmalrı gereken noktanın oynanış olduğunu nasıl kavrayamıyorlar; gerçekteki aklım alımyor.

Yıl 2007, ben büyük bir hevesle bu oyunu oynamaya başlıyorum ancak bugün bile gözüm ve gönlüm Caesar III'ü, Beasts & Bumpkins'i, Cultures'i hatta The Settlers III'ü arıyor. Bu oyunlar, en azından piyasaya çıktıkları zamana göre çok üstün oyunlardır. Ubisoft, bu işten pek anlamıyorlar galiba. ☺

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

ARTI Kaliteli ses ve grafikler, haritalardaki komşu şehirlerle olan etkileşim artırılmış

YAPIM BlueByte
DAĞITIM Ubi Soft
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB thesettlers.us.ubi.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

EKSİ İlkel ve yenilikçi ermeyen oynanış, bina seçeneklerindeki yetersizlik, nefes darlığına sebep olan gereksiz görevler

Bu oyunu, The Settlers serisine ve strateji türündeki diğer oyunlara uzak olan oyun severlere öneremeyeceğim. Ancak geçmişle karşılaşırkırmaya yapabilecek kadar strateji oyunlarına yakınsanız zamanınızı boşa harcamayın.

5

MİNİMUM 2 GHZ İŞLEMCI, 512 MB BELLEK, 128 MB EKRAN KART ÖNERİLEN 3 GHZ İŞLEMCI 1 GB BELLEK, 256 MB EKRAN KARTI



Kariyer Eğitimleri

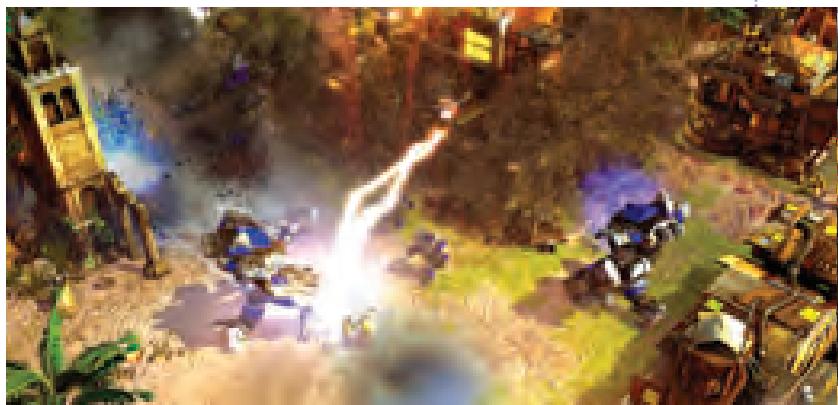
- Sistem Teknolojileri
- Network Teknolojileri
- Yazılım Teknolojileri
- Web & Grafik Tasarım
- 3D Animasyon & Dijital Video

Kariyer Destek Eğitimleri

- Autocad ve 3D Görselleştirme
- Muhasebe (Bilgisayar Destekli)
- Microsoft Office
- İngilizce (Bilgisayar Destekli)

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





EMPIRE EARTH III

Oyunlarda konsantré içecek tadını yakalamak

Furkan (Fu): Faruk?

Faruk (Fa): Efendim Furkan...

Fu: Hocam, bu oyun yapımcıları hafiften tikandılar mı ne?

Fa: Sabah-ı şerifleriniz hayatı olsun efendim.

Epeydir oyun oynayamadık galiba?

Fu: Vakit bulduğum zaman uyuyorum Faruk.

Fa: Gördüğüm kadaryla yazı karakterlerini har surup harman savuracak kadar karışmış senin kafan.

Fu: Ne demek istiyorsun sen?

Fa: Bak hala harcıyoruz, girsene artık yazيا be!

Fu: Az önce başlıyordum ancak sen tikadin beni.

"Tikandılar" diydorum, "oyun yapımcıları" diydorum ama geyige sardın bir şekilde. Her neye...

Fa: Peki, konu başlığımız nedir Furkan?

Fu: Mad Doc Software ve ansiklopediden fasikül kivamına gelmiş oyunları Empire Earth III.

Fa: Baştan kötü giriyoruz yani incelemeye....

Fu: Hayır, hayır, aksine Empire Earth serisi için biraz olsun "yerinde" olarak değerlendirebilecek bir sadeleştirme bu. Elimizde seçebileceğimiz üç adet

medeniyet ve bunların altında da kontrol edebileceğimiz farklıirlar var. İrlar arasındaki denge gayet yerinde. Zira medeniyetler içindeki teknoloji ağaçları oldukça sistematiğ bir şekilde planlanmış. Sistemin

dengesi oynamışa iyi bir şekilde yediğimizde, düşümlardan birinin herhangi bir konuda -çok fazla- alıp yürümesi oldukça zorlaştırmış. Öte yandan eğer bir

ırk, kaynaklarını dengeli dağıtamazsa ya savunmada ya da teknoloji gelişiminde geri kalabiliyor. Kisacısı teknolojik ilerlemeyi ve ordunun büyüməsini paralel bir şekilde yürütemezsen hemen çuvalliyorsun.

Fa: Az önce oyun yapımcılarının tikandıklarından söz ediyordun?

Fu: Yani bu durum bana biraz ters geliyor. Ticari

alternatif



AGE OF EMPIRES III

Tarih aromalı karmaşık strateji ögeleri bütününe halk arasında Age of Empires deniyor bildığınız gibi. İşte -serinin- hayranlarını küstürmeden yeni oyuncular kazanmayı başaran oyunlara güzel bir örnek. Hala denemediyseniz, mutlaka...

olan her işin içinde "basitlik" olmak zorunda mı? Sen tutup dinamikleri oturmuş ve piyasada kabul görmüş bir oyun yapıyorsun; ondan sonra da "daha fazla satsın, oyunum daha fazla insana ulaşın" diye daha önce nakiş gibi işlediğin oyun dinamiklerini çöpe atıyorsun.

Fa: E ne yapacaktı? Kaliteli ama az sayıda satan, daha doğrusu anlaşılmazı güç olan oyunlar yapan firmaların başına gelenleri hepimiz biliyoruz. Sen aslında biraz da kendinle çelişiyorsun, farkında misin?

Fu: Farkındayım, evet. Oyunun bu "İncelmiş" halini de beğendim ancak düşünce olarak onayladığımı söyleyemeyeceğim.

Fa: Tamam, keselim tıraşı. Peki, şu World Domination on seçenekine ne diyeceksin?

Fu: Ha evet, Mad Doc'in bangır bangır duyurusunu yaptığı şu oyun modunu soruyorsun.

Ben oynarken çok eğlendim açıkçası. Eyalettelere bölünmüş bir dünya haritası üzerinde, istediğiniz bir medeniyetle başlayabiliyorsun oyuna. Amaç elbette

tüm dünyanın hakimi olmak. Bu noktada oyunun harita özelliklerinden de bahsetmem gerekiyor: Hemen hemen tüm eyaletlerde yaşayan yerli halklar, kabileler var. Şayet almak istediği bir eyalette yaşayan kabilelerle arası iyi tutmasan, düşman ordularıyla beraber bir de bu arkadaşlarla uğraşmak zorunda kalabiliyorsun. Ancaqua; eğer akıllı davranışın bu kabileleri önceden kendine bağlayabilirse onları eyaletin hakimi olan ülkeye karşı kıskırma şansın oluyor. Bunun doğal bir sonucu olarak da eyaleti ele geçirme oldukça kolaylaşıyor.

Fa: Kulağa hoş geliyor. World Domination'ın içinde bir de çeşitlit "quest"ler varı de değil mi?

Fu: Doğru duymuşsun; bunlar oyunu bitirmek için yapılması şart olan görevler olmaktadır çok, ana görevlerde ilerlemeni kolaylaştırıracak olan alt görevler olarak şekilleniyor. İşin güzel kısmıysa asla sıkıcı ve tek düzle olmamaları. Az önce bahsettiğim kabileler varı ya; işte o kabileleri kafalamağ için yapabileceğin görevler var mesela.

Fa: E hafız, oyun olmuş gibi geliyor kulağa.

Fu: Haritalarda saşa sola takılan birimler, uzaklıği iyi ayarlayamayan "ranged" üniteler ve bir hayli sadeleşmiş olan kaynak yönetimi gibi unsurlar olmasayıdı, evet. Savaş sırasında mağlubiyete neden olacak kadar ciddileşebiliyor bu hatalar.

Fa: Şu "sadeleştirme"hususuna değinecek olursak?

Fu: Tabii ki... Farkları anlaşılamayan 15 ırk yerine, birbirinden tamamen ayrı olan üç adet medeniyet var oyunda: Batı, Orta Doğu ve Uzak Doğu. Elbette bu medeniyetlerin altlarında kendilerine has üstünlükleri olan ülkeler de bulunuyor. Bunun yanında tarihi devirlerin sayısı beş, kaynak sayısı ise üçé düşürlülmüş.

Fa: Grafikler beklentileri pek karşılayamıyor gibi. Sesler ve müzikler de biraz yavan geliyor kulağa.

Fu: Söylediklerine katılıyorum Faruk. Teknik özelliklerin sadece bir gömlek daha ileriye gittiğini söyleyebilirim. Bunun dışında beklentileri çok da karşılayamıyor ne yazık ki... Ama ana menüde çalan müzik güzel.

Fa: Kisacısı oynanış olarak daha rafine ve daha hafif ama teknik olarak beklentileri çok da karşılayamayan bir oyun diyebilir miyiz Empire Earth III için?

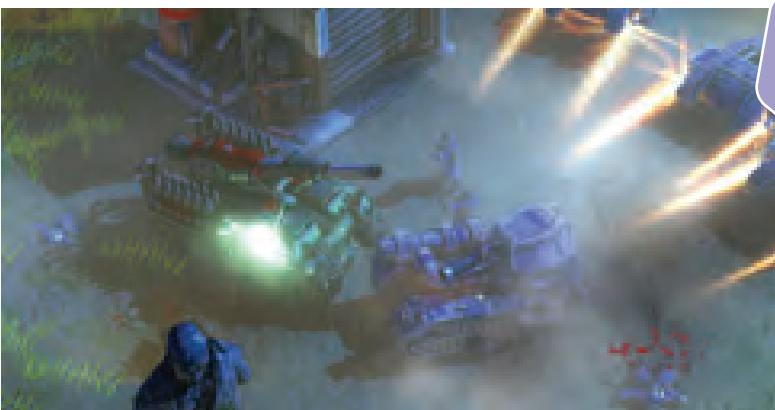
Fu: Deriz Faruk; hatta serinin bu son oyununu Mad Doc'in Empire Earth'e yeni oyuncular kazandırmak adına attığı bir adım olarak da görebiliriz. Öyleye beraberce haykıralım:

Fa & Fu: Empire Earth III eğlenceli bir strateji oyunu oynamak isteyen ve mikro yönetimle uğraşmak istemeyen tüm oyunculara tavsiyemizdir.

Fa: Ben Faruk,

Fu: Ben Furkan,

Fa & Fu: Hepiniz iyi oyunlar dileriz. (El ele uzaktaşları.) ☺



EMPIRE EARTH III

ARTI Esnek, eğlenceli ve öğrenmesi kolay olan oynanış, medeniyetler arasında sağlanan dengeler, oynanışı zengin kılan quest sistemi

EKSİ Üzerinde fazla durulmamış teknik detaylar, oldukça yavan olan grafikler ve sesler

YAPIM Mad Doc Software
DAĞITIM Sierra Entertainment
TÜRK Strateji
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.empireearth.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

"Hantallıktan kurtulayım" derken hafiften derinliğini yitiren Empire Earth III, yine de kendini oynatmayı başaran bir oyun. Eski oyunlardaki mikro yönetim kaybolmuş, daha renkli ve daha pratik bir oynanış kazanmış yeni Empire Earth.

MİNİMUM 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 32 MB Ekrان Kartı ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekrان Kartı

7



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Servise çıkıyorum, bir ihtiyacınız var mı?

Atalarımız "Eski dost, düşman olmaz" demişler. Peki, eski düşman dost olur mu? Mahallemizin sevimli örümcekini ağırladığımız son yapım Spider-Man: Friend or Foe'da görüyoruz ki, eski düşman bal gibi de dost olabiliyormuş.

Efendim, oyunumuzda sadece Spider-Man'ı değil, can düşmanlarını da yanımıza katıp -tabiri caizse- dünyanın dört bir yanına servise çıkıyoruz. Oyun boyunca Japonya ve Mısır gibi birbirinden farklı beş ülkeyi ziyaret ediyoruz; yani örümcekimiz yeteneklerini sadece Manhattan'da değil, uluslararası platformda da sergileme imkanı buluyor.

Bu oyunu diğer Spider-Man oyunlarından

farklı kılan en önemli unsur, bize serinin en baba kötü karakterleriyle oynayabileme imkanı sunması. Listedeki yok, yok: Doc. Ock'dan Gren Gobline, Scorpion'dan Sandman'e kadar yaklaşık 20 kişilik geniş bir düşman kataloğu var önmüzde. Bu karakterleri kontrol etme imkanını "boss fight" adını verdirdiğimiz dövüşlerden sonra elde ediyoruz. Dövüşlerin sonunda karakterlerin üzerindeki büyüğ kalkıyor ve bizimle omuz omuza (dünyada gözü olan diğer düşmanlarla karşı) çarpışmaya başlıyorlar.

Boss dövüşlerinde mekanlar ve uyguladığımız taktikler bölümden bölüme farklılık gösteriyor olsa da, teorik olarak hep aynı şeyle yapıyoruz: Ne zaman boş kalsalar, düşmanızı kulak

memesi kıvamına gelene kadar tekme ve yumruklarınızla terbiye etmek.

Görevler süresince karşımıza çıkan irili-ufaklı birçok düşmanı öldürdükçe puan kazanıyoruz. Kazandığımız bu puanlar Kopenhag, Viyana, Zürich, Paris ve Amsterdam'a yapacağımız uçuşlarda yüzde 40'a varan indirimler sağlayabiliyor tabii ki. (Kivanç yaptığı bu espriden sonra Ahlak Masası ekibi tarafından tutuklanarak cezaevine konuldu. - FFA) Bu puanlar çeşitli upgrade'ler için kullanılarak -zaten yeterince kolay olan- oyunu daha da kolaylaştırıyor. Yani normal yetilerimizle 10 saatte yakın bir sürede bitirebileceğimiz bu oyunu beş saatte bitirip, arkadaşımızın toz tutmuş bir köşesine savuruyoruz.

Spider-Man 3 gibi uzun, detaylı ve göz zevkine hitap eden bir "film-oyunu başyapıt"ından sonra, tasarılandığını apaçık belli ediyor. ☺



"İç güveyinden halice" diyebileceğim bu çocuk oyunu, açıkçası beni hiç tatmin etmedi. Fakat 15 yaşındaki oyuncuların bu oyunu çok seviyeye çıkarana kadar sıkılmadan oynayabileceklerine hiç şüphem yok. Çünkü basit oynaması, renkli grafikleri ve geniş karakter yelpazesi ile Spider-Man: Friend or Foe, belli bir yaşı kitlesi için



SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

ARTI Basit kontroller, geniş karakter yelpazesi, belli bir yaşın altındaki kitleyi eğlendirebilecek potansiyeli sahip içerik

YAPIM Beenox
DAĞITIM Activision
TÜR Aksiyon
DIĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360, PSP, DS, Wii
WEB www.spiderman-friend-or-foe.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

EKSİ Grafikler, sesler, oynanış yapısı, bir hayli düşük olan zorluk seviyesi

Basit aksiyon oyunlarını seven tüm oyunculara tavsiye edilir. Friend or Foe, Spider-Man hayranları için tam bir külliyat niteliğinde fakat maalesef bundan fazlası değil.

6



NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

NwN dünyasından sıkılmak mümkün mü?

Neverwinter Nights 2'de yaşadığımız macera henüz hafızalarımızdan silinmemişken -geçen ay hakkında bir ilk bakış yazısı yayımladığımız- Mask of the Betrayer da piyasaya çıktı. Oyunun yapımcı ve dağıtımçı firmaları Obsidian ve Atari, Neverwinter Nights 2'den artık sıkılmaya başladığımızı düşünmüştür olmalar ki (sıkılmamıştık halbuki) oyunu pek çok yenilikle donatmışlardır.

Oyunu oynamaya başladığımızda gözümüze çarpan ilk nokta, MotB'nin farklılığı: MotB'nin dünyası, klasik NwN dünyasına göre çok daha karanlık. Bu karanlık ve ürkütücü ortamı ile bizi adeta depresyonu sürükleyen MotB, destansı ve parıltılı atmosferi ile karamsarlık oranını dengeliyor. Oyunda ayrıca, önceki NwN oyunlarına göre daha az aksiyonun içine dahil olup, daha fazla bulmaca çözmek zorundayız.

Sosyal ortam> İlk bakış yazımızdan da hatırlayacağınız üzere oyuna en az 18. level'a erişmiş olan bir karakter ile başlamamız gerekiyor. Ayrıca, NwN2'den transfer edebileceğimiz emektar karakterimizle oynamak gibi bir seçenekimiz de var. Peki, ya eski karakterimiz 18. level'a henüz erişmemişse ne olacak? Merak etmeyin çünkü yapımcılar bu soruna bir çözüm getirmiştir: Oyunu aktarmak istediğimiz eski karakterimiz otomatik olarak 18. level'alaşıyor ve böylece yeni maceralar için hazır hale geliyoruz.

Iron Lord tarafından yönetilen ve tehlikelerde dolu olan Rashemen bölgesinde geçen hikayedeki, başroldeki karakter olarak bizden yine kahramanlık yapmamız bekleniyor. Bölgede asıl gücü elinde bulunduruların Hathran adı verilen cadılar, bölgenin koruyucularının ise ruhlar ve Berserker savaşçıları olduğunu söylesek "tehlikelerle

dolu" derken ne demek istediğimizi daha iyi anlamış olursunuz herhalde. Neyse ki oyunda, bize eşlik eden beş dostumuz mevcut. Bu beş karakterin her biri güçlü ve bir o kadar da sırı dışı. "Sıra dışı derken..." dediğinizi duyar gibi oldum; (O değil de, b'ı) Gaipen Sesler Korosu vardı; ne oldu ona? - FA) bu beş karakterden biri bir ayı. Üstelik bu ayı dostumuz bir tanrı...

Yol arkadaşlarımızın bize katılması için birtakım ek görevleri yerine getirmemiz gerekiyor. Ayrıca bir karakterin ekibe katılması, başka bir karakterin katılmasını engelleyebiliyor. Bu yüzden, sonradan pişman olmak için dostlarımızı secerken dikkat etmemiz gereklidir.

Elemental Genesi, Vahşi Elf gibi yeni ırklar ve sınıflar, oyuncunun sürprizlerinden biri. MotB'nin bir başka özelliği de NwN2'yi yeni eklenen bu ırklar, karakterler ve sınıflar ile tekrar oynamamıza olanak tanımışı.

MotB'yi third-person kamerasıyla oynamak şartı mümkün. Ancak bu yenilik oyunun kontrollerini biraz zorlaştırmış. Eğer bu kamera açısına alışmakta zorlanırsanız

alternatif



ICEWIND DALE II

Serinin ilk oyunundan -birkaç yenilik dışında- farkı olmamakla birlikte ilgi çekici bir senaryoya ve sade, kolay bir oynanış sistemine sahip olan kaliteli bir RPG, Icwind Dale II. NwN severler bu oyunu da deneyebilirler.

Options menüsünden eski, izometrik kamera açısına geçiş yapabilirsiniz fakat üzülkerek birtakım problemler mevcut (duvarların arkasında kalma vb.)

Ufak tefek bug'ları ve izometrik kamera açısından küçük sorunları saymazsa Mask of the Betrayer bize 25 - 30 saatlik keyifli bir macera sunuyor. RPG oyunlarından hoşlananların bu klasik ismin eklentisini de kaçırılmamaları gerekiyor. ☺

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

ARTI Sesler ve grafikler gayet iyi, oyun eskisine göre daha sürükleyici ve farklı bir atmosfere sahip

EKSİ Ufak tefek bug'lar, zaman zaman sistemi zorlayan grafik motoru, izometrik kamerada yaşanan problemler

YAPIM Obsidian Entertainment
DAĞITIM Atari
TÜRK RPG
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.atari.com/nwn2/motb/US/index.html
TÜRKİYE DAĞITICISI -

RPG'lerin arasında kendine sağlam bir yer edinmiş olan NwN serisi, bu eklenti paketiyle hem oynanışa, hem de NwN dünyasına birçok yenilik getiriyor. Ah, bir de şu ufak - tefek sorunlar olmasayıd...

7

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

FIFA 08

Golsüz berabere biten bir maç gibi...

Oh, oh, mis! Bir tabak zeytinyağlı fasulyeyi mideye indirdim, yanında da bir kutu kolayı... Yüzyılın hastalığı olan Facebook da bulaşmış bünyeme; bir ona bakıyor, bir Word'ü açıyorum. Yemekten önce FIFA 08 oynuyordum ve problem yoktu ama yemekten sonra oyunu açınca midem bulandı. Problemin fasulyeden kaynaklandığını hiç sanmıyorum çünkü annem güzel yapar fasulyeyi. (Ellerine sağlık anneciğim.) O halde problemin kaynağını anlamışınızdır herhalde.

Ya, ben bu oyunu daha önce de oynamıştım sanki. Hatırıyorum, geçen yıl bu zamanlardı yine. Oyunun ismi de benziyor du baya. Evet, evet, FIFA 07 idi o oyunun adı. Grafikleri ve oynanışı ile birebir FIFA 08 gibiydi. Aradan bir yıl geçtikten sonra ne diye aynı oyunu piyasaya sürmüştür ki? Illa ki bir fark olmalı yahu! Notlarımı bakayım; bir şeyler not etmiş olmamışım.

Campbell attı beş oldu! > Öncelikle takımda kalan oyunculara bir bakalım. Süper Lig'ımız dahil, birçok ülkenin ligi oyunda lisanslı olarak yer alıyor. Zaten serinin yıl-lardır ayakta kalmasını sağlanan en önemli detay da bu değil mi? Menüler en az geçen yıldı kadar kullanışız hala; yani ortada bir istikrar var her şeye rağmen. Menajerlik de dahil birçok oyun modu yerli yerinde du-ruyor. Araya Be a Pro diye yepyeni bir mod sıklıkla yer almıştır; "olmak ya da olmamak" tadrında bir mod, Be a Pro.

Aslında son yıllarda EA'nın FIFA serisini

alternatif



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Başka bir alternatif var mı sanki? FIFA'nın tek alternatif, her yıl olduğu gibi bu yıl da Pro Evolution Soccer. Üstelik PES 2008'in yeni nesil grafikleri FIFA 08'in PC versiyonunu ezip geçiyor resmen. Bu durumda bir PC oyuncusu için en iyi tercih PES 2008 olacaktır.

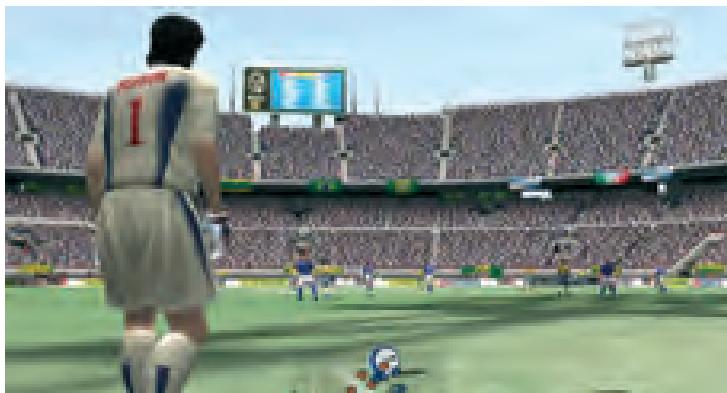
geliştirmek adına attığı en büyük adım bu; birçok oyuncunun yıllardır hayalini kurduğu "tek bir futbolcuya kontrol etme" fantezisine bir yanıt. Gerçi, New Star Soccer sayesinde bu zevki fazlasıyla tatlıtıktır ama olayı bir de üç boyutlu olarak yaşamak lazımdır; oyun FIFA olsa bile... Bu moda önce takımları, daha sonra da oynayacağımız futbolcuya seçiyoruz. İlk tercihim Fenerbahçe'de maçı tek başına kurtarmaya çalışan Roberto Carlos'tu. Maç sırasında kameranın beni takip etmemesi, benim kadroju takip etmemeye neden oldu. Böylece her pozisyonun içinde birebir olarak yer aldım. Sürekli olarak pas tuşuya pas, orta tuşuya da orta isteyip durdum. (Mesajı aldınız siz.) Sonunda, 119. dakikada attığım golle takımına bir zafer kazandırdım. Sonuç: FIFA 08, genel olarak zevksiz olsa bile oyunun Be A Pro moduyla uzun süre oylanacağımı, hatta oylanmaktan çok, güzel vakit geçireceğimi sanıyorum.

FIFA 08'deki bir diğer yeni mod da Zone Play. Be A Pro'nun yanında tercih edilesi bir mod değil ama ben yine de modun özelliklerini kısaca anlatıyorum: Bir futbol takımının kale, savunma, orta saha ve forvet olarak dört bölgeden oluştuğunu göz önüne alırsak, bu moda dört bölgeden sadece birini kontrol edebiliyoruz. Artık defans bloğunu mu şekillendirirsiniz, basan bir orta saha rolünü mü üstlenirsiniz, yoksa uyumu bir "ileri ikili" performansı mı sergilersiniz; orası size kalmış.

Ufak bir yenilik de (ya da değişiklik diyelim) oyunun kontrol sisteminde mevcut. Yıllardır takım arkadaşımıza direkt olarak atabildiğimiz ara paslar FIFA 08'de nokta atışı yapmamızı gerektiren, kasıntı bir yapıya bürenmiş. Ara pas tuşuna basarken yön tuşları ile takım arkadaşınızın olduğu yönü belirtmek ve pasın hızını iyi ayarlamak



Rüştü ne yaptın; ne yaptın Rüştü?



zorunda kalmıyorsunuz. Böyle bir değişikliğe ne gerek vardı şimdî? Bu değişiklik resmen oyunun aksaklılığını ve atağa kalkma hızını negatif etki eden, iğrenç bir hamle olmuş.

Sağda Selahattin...> Sıra geldi FIFA 08'i yerin dibine geçirmeye. Yıllardır söyleye söyleye dilimizde tüy bitti ama -futbolsever dergi çalışanları olarak- canımızdan çok sevdiğimiz EA, futbolun gerçeklerini



FIFA 08

ARTI Her yıl olduğu gibi zengin lisans yelpazesi, tezahürat eşitliği, yeni "Be A Pro" modu

EKSİ Mide bulandıran oyun motoru, önceki versiyonlara göre hiçbir ilerleme kaydetmeyen görsellik

YAPIM EA Sports
DAĞITIM Electronic Arts
TÜRK Spor
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii
WEB fifa08.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

MINIMUM 1.3 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

Oyunu beğenmedim ama Be A Pro moduna bayıldım. New Star Soccer'dan sonra "tek oyuncuyu kontrol etme" hayalimi ikinci bir oyunda daha gerçekleştirebilmek güzel.

6

TGS 2007 ÖZEL

E3 küçüldü; neredeyse cebime girecek. Bu fuardan bize ekme yok artık. Ne Booth Babe'ler var, ne de eğlence... Zaten Amerika'dan da sıkıldık mı artık? Japonya, Amerika'dan daha ilginç bir ülke değil mi? Tokyo daha çekici gelmiyor mu size de?

Onu bilmem ama benim genlerimin bir kısmı Japon ve beynimin önemli bir kısmı da Japonya'da yaşıyor. Ne zamanında ailem bana Japon kültürü aşılamaya çalışı, ne de 24 saat Japonya'yla ilgili yayın yapan bir TV kanalı izledim çünkü; demek ki bu doğuştan gelen bir şey. Bu yüzden Tokyo Game Show 2007'ye karşı aşırı bir sevgi duymam ve Konsol Ustası'nı tamamıyla bu şov ayırmam doğal olacaktır. İşte TGS, işte Japon halkı ve işte yeni konsol oyunları!

NINJA GAIDEN 2

Artık oyunlarda bile ninja olmak kolay değil mirim

Nasıl Devil May Cry'da Dante'yle zebanileri geldikleri yere geri yolladıysak, bu oyunda da bize neden saldırdıklarını kestiremediğimiz ninjaları, silahlı adamları, kanatlı yaratıkları ve

yordu ki demo boyunca gamepad'ı tutmak, Ryu'yu kontrol etmek istedim.

YAPIM Team Ninja
PLATFORM Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ 2008

fazla sayıda göz sahip olan böcekleri öldürüyoruz. Bakın, bu yazda bahsi geçen "öldürme" eylemini sakin hafife almayın; Ninja Gaiden'in kahramanı Ryu, Ninja Gaiden 2 adlı oyunda sadece öldürüyor; kimseyle, "barış anlaşması" yapmak için masaya oturmuyor, herhangi bir konu üzerine tartışmıyor ve hatta konuşmuyor. O; kesiyor, bıçıyor, katlıyor ve toprağa gömülmek üzere hazırlıyor düşmanlarını. TGS 2007'de yayılan demo'da; kopan bacakların, kolların ve benzeri uzuşlarının haddi hesabı yok. Ryu, elindeki dev tırpanla düşmanlarını öyle bir paralı-

New York sokaklarında terör estirmeye hazırlanan Ryu, demo'da dar ve pazar yerlerinden bozma sokaklarda geziyor. Karşısına ilk önce çelik pençelere sahip olan ninjalar çıkan Ryu, bu ninjaları "dual sword"ıyla biçti; ardından kendisini yere indiren ve suratına makineli tüfeklerle ateş eden düşmanlarını tırpanıyla parçalara ayırdı. Ve son olarak kanatlı yaratıklar çıktı Ryu'nun karşısına. Bu yaratıklar daha fazla zorladı onu ama yeni silahı, çelik pençeleriyle yaratıkların da kanatlarını koparttı. Sonra yer sarsılmaya başladı ve çok çirkin, çok büyük bir yaratık fırladı yer altından; Ryu'nun işi çok zordu ama çok eğleneceği kesindi.



INFINITE UNDISCOVERY

Ejderha bulmak bir keşif sayılır mı?

Xbox 360 ve Square Enix... Bu günleri de gördük; yakında Final Fantasy, Xbox 360'a özel bir oyun olarak piyasaya çıksa şaşırımayacağım. Eh, dengeler bir şekilde değişiyor, değil mi?

YAPIM tri-Ace
PLATFORM Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ Belli değil

Infinite Undiscovery, Square Enix'in yine kendi oyunu olan Star Ocean'a bir hayli benzeyen yeni JRPG'si. Bu ne anlama geliyor? Büyük bir aşk, caçfaçlı karakterler, daha caçfaçlı yaratıklar ve kafaların üstlerinden dökülen bolca rakam...

Ay'ın insanlara güç kazandırdığı Infinite Undiscovery dünyasında, kötü bir güç yeryüzüne inerek Ay'ın bu etkisini yok etmeye çalışıyor ve bir kahraman bu güçe

karşı savaşıyor. Şimdi dikkat: Bahsi geçen kahraman biz değiliz. Biz; oyunun ana kahramana çok benzeyen, savastıkça güçlenen ve yolda bulduktan sonra ekibimize dahil ettigimiz bir kız aşık olan bir genciz..

Aynı FFXII'de olduğu gibi gerçek zamanlıavaşlara katılacağımız, içinde bulunduğumuz dünya ile savaş kareleri arasında geçişlerin yaşanmayacağı, şeker gibi bir ortam sunuyor bize Square Enix. Oyunun ismiye "buluş" özelliğinden ve yapacağınız buluşların hikayeyi yönlendirmesinden ileri geliyor ancak işin keşif tarafı şan için bir muamma.

Elimize bu oyunla ilgili daha fazla bilgi ulaşır ulaşmaz bu bilgileri sizlerle paylaşacağız.



GUILTY GEAR 2 OVERTURE

İki boyutlu kalsayıdı keşke

Bu oyunun ismini duyar duymaz dedim ki "Yepeni ve etrafa salyalar saçarak oynayacağım bir dövüş oyunu geliyor". Sonra, TGS'deki oynanabilir demosunu görünce ne ikinci boyutun, ne de herhangi bir dövüş mevzusunun söz konusu olduğunu fark ettim. Onun yerine büyük bir savaş alanında, yine ilginç karakterlerin birbirleriyle girdiği bir bayrak mücadeleşi vardı. Her karakter kendisine ait olan büyülü



sütunu korumaya çalışıyor ve bu sütunun korunması için bazı işçileri koruma olarak kullanabiliyordu. Önceki Guilty Gear oyunlarındaki gibi birçok özel hareketle düşmanlarına karşı koymak olan yeni karakterler, istenildiği zaman online ortamda da kapışabilecek.

Bu ayın sonunda Japonya'da piyasaya çıkacağını düşünürseniz oyun neredeyse final haliyle TGS'de yer alıyordu. Şahsi fikrimi soracak olursanız size bu oyunun tutmayacağını söyleyebilirim.



METAL GEAR ONLINE

Birimiz Raiden olsun, diğerimiz Revolver Ocelot...

Tabii ki işler böyle yürümüyor. İşin özünde herkes farklı bir sınıftan farklı bir PMC (Private Military Corp.) askerinin rolünü üstlenecek ve seçilen haritada takımlar oluşturarak birbirine karşı üstünlük



sağlamaya çalışacak. MGS4'ün grafik motorunu kullanan MGO, MGS'nin bazı özelliklerine de sahip olacak. Mesela; seçebileceğimiz eşyalar arasında mukavva kutular var. Demoda yer

alan bölümde, bu kutulardan birinin altına saklanan şahıs "kabak" gibi gözüktüğü için kutu kullanılmışın pek anlam veremedim; yine de bu özelliğin başka bölümlerde işe yarayacağını düşünüyorum. Zamanının çoğunu geçireceğini "takım oyunu" modunda her asker farklı bir güç sahip olacağından ve birbirlerine yakın olan takım arkadaşları bu güçleri paylaşabileceğinden kendi başına "Rambo'culuk" oynayan biri pek başarılı olamayacak. MGS4 ile bir paket şeklinde piyasaya sürülecek olan oyun için nasıl sabırsızlanıyoruz, anlatamayız.

BATTLE FIELD VALKYRIE

Oyun sanat için mi, oyuncu için mi?

Okami'den ve Clover Studio'nun kapanmasından sonra bir daha Okami gibi farklı

oyunlar göreceğimizi düşünmüyordum fakat SEGA bizi şaşırtmayı başardı. Sanki bir kağıda çizilmiş ve sonradan TV ekranına yapıştırılmış gibi görünen Battle Field Valkyrie, aksiyon ile strateji türünü birleştiriyor. Bölümlere ayrılmış olan oyunda bir bölüm başlarken savaş alanını kuş bakışı olarak görüyor ve adamlarınızı alana yerleştiriyorsunuz. Tur başlığında ise karakterlerinizi



hareket ettirmeniz isteniyor. İşte bu noktada bir anda FPS kamerasına geçiş yapıyor ve karakterinizi "hareket puanı"nın izin verdiği ölçüde savaş alanında hareket ettirerek saldırılara cevap verebiliyorsunuz. Demo bölümünde sadece dört karakterin ve bir adet tankın savaşlığı gözlemlenebiliyordu ama yapılan açıklamalara göre 40 farklı karakterden 10 tanesini aynı anda kullanabileceğiz. Skies of Arcadia'nın yönetmeninin de işin içinde olduğu bu oyun hiçbir şey olmasa dahi mükemmel grafiklere sahip olacak.

VE DİĞER BAŞLIKLER

- DualShock 3 sonunda açığa çıktı. Immersion firması ile anlaşma sağlanamadığı için titreşim özelliğinin SixAxis'e eklenmemesi tüm oyuncuları üzmüştü. Ama sonunda Sony, firmaya mutabakata vararak DualShock 3'ü duyurdu. SixAxis'in hem hareket algılama, hem de titreşim fonksiyonunu barındıracak olan DualShock 3, yeni PS3 paketlerine eklenmeyecek ve ayrıca bir ürün olarak satılacak. Yeni PS3 gamepad'ını destekleyen onlarca oyun duyuruldu bile.

- Üç adet yeni Kingdom Hearts oyununun yapım aşamasında olduğu duyuruldu. Kingdom Hearts 358/2 Days, DS'e gelir ve Roxas ile Axel'i başrole koymuş; PSP için hazırlanan Kingdom Hearts: Birth by Sleep, ortadan kaybolan bir "Keyblade" ustasını bulmaya çalışan üç yeni karakterin hikayesini anlıyor; diğer Kingdom Hearts oyunu ise sadece cep telefonları için hazırlanıyor.

- Sony, Evolution Studios'u bünyesine kattı. Evolution Studios'un şu sıralar üzerinde çalışmakta olduğu yapının adıysa elbette ki MotorStorm 2.

- SNK tonla yeni oyunun duyurusunu yaptı fakat bu oyular arasında en çok ilgiyiiki oyun çıktı: Wii ve PS2 için hazırlanmakta olan Samurai Shodown Anthology ve DS'e çıkması beklenen Metal Slug 7...

- High Impact Games, Secret Agent Clank adında yeni bir PSP oyunu hazırlıyor. Bulmaca çözmeye yönelik bir macera oyunu olması beklenen Secret Agent Clank, Captain Qwark ve Ratchet'i da konuk edecek.

- PlayStation Home ertelendi. Tüm PS3 oyuncularını tek ortamda buluşturmayı hedefleyen online oyun sistemi PS Home, ancak 2008'in bahar ayında hizmete açılmış olacak.

KONSOL USTASI'NDAN OYUN TARİFLERİ

Geçen gün pazara gittim; bir ton sebze aldım, sebzelerin yarısını yolda bıraktım çünkü taşယak gücüm kalmamıştı. Ardından pazar arabasıyla çeşitli teknoloji mağazalarına girmeye çalışsam da başarılı olamadım. Son denememde güvenlik görevlisinin iftar çanlarının çalmasından faydalananak içeriye sızdım. Buradan da birkaç oyun, birkaç aparat aldıktan sonra hemen evin yolunu tuttum. Eve varır varmaz ocağın altını yaktım zira çok açıktım. Almış olduğum maydanozları

gülcelce monitörümün üstüne yerleştirdim; domates ve biberleri PS2'nin yanına koydum ve kabakları da raflara dizdikten sonra mutfağın yolunu tuttum. Önce Juiced 2'nin suyunu çaktırdım bir güzel; posasını da çöp tenekesine attım. Yeni SixAxis'leri tavaya dizdikten sonra birkaç Wii oyununu firna yerleştirdim. Akşam yiyeceğim yemeğin ne denli lezzetli olduğunu düşündükçe heyecanlandım da heyecanlandım...

BOEUF "STROGG" ANOFF

Malzemeler

Quake'teki Strogg Irkının herhangi bir üyesi

Bolca soğan

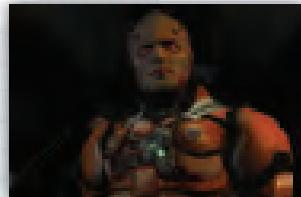
Krema

Bir adet Rus

Hazırlanışı

Öncelikle Quake IV, bir yerlerden bulunur ve oynanır. Quake IV bulunamıysa şu sıralar daha popüler olan Enemy Territory: Quake Wars tercih edilir. Bu oyunda karşılaşılan Strogg'lardan biri yemeğe davet edilir. Açı Strogg büyük ihtimalle yemek teklinini kabul edecek ve sizle birlikte gelecektir. Strogg'un sizi kendi irkına dahil etmek için yoğun bir çaba sergileyeceğini aklınızda bulundurarak yanınızdan Nail Gun'u eksik etmemeniz önerili.

Strogg, yemek masasına oturduğunda ona bir kadeh şarap ikram edilir ve ardından "Bir tane daha ister misin?", "Valla bak, şisenin dibi" gibi cümlelerle sarhoş olana dek Strogg'a şarap içrilir. Strogg, sızma belirtileri gösterir göstermez uyug做过您nuz bir şekilde tencereye tıklır. Hemen soğanlar rendelenir ve ocağın diğer tarafında krema hazır hale getirilir. Yemeğin ne kadar iyi olduğunu anlamak için de malzeme liste-sinde bulunan Rus masaya davet edilir ve Boeuf "Strogg" anoff, patates kızartması eşliğinde servis edilir. Eğer Rus sorun çıkartırsa onu da tencereye koymaktan çekinmeyeiniz.



EKİNOKS SALATA

Malzemeler

Kitap, silgi, defter, atac, komidin, lamba, avize, parapet duvar, posta kutusu, çim biçme makinesi ve benzer birçok cisim

Bir adet PS2

Dev bir cadı kazanı

Hazırlanışı

Katamarı Damacy oynarken "Bir gün de hayatı bir iş yap çocuğum; oyun da oyun, başka bir şey yok" diye söyleyen annenize, "Bir saniye anne" diyerek işlemi başlatın. Katamarı'de neyi, nasıl topladığınızı beyninize kazıyan ve oyunu kapatıp evinizi kolaçan edin. Nerede yerinden kaldırılabilir bir eşya, taşınması kolay bir mobilya var; tamamını dertop edip önceden ayarlanmış olduğunuz nakliye şirketinin sağladığı kamyonete yükleyin. Kamyoneti hızla Hansel ile Gretel'in tatsak düştüğü eve yönlendirin. Kötü kalpli cadı, Hansel ve Gretel'i firina koymadan önce onları kurtarın ve cadının kazanının ne rede olduğunu örenin. Kazanı bulduktan sonra tüm eşyaları içine boca edin ve eşyalar pembeleşinceye kadar haşlayın. İşte; marul, zeytinyağı, limon ve tuz ekleyerek lezzetlendireceğiniz ve annenize sunabileceğiniz şahane bir salata... Emin olun, anneniz çok sevinecek.



PAKET KEBABI

Malzemeler

Bolca oyun, aparat kutusu

Seloteyp

Tavuk

Biber

Hazırlanışı

Gözünüz gibi baktığınız oyunların darduğu rafaya yaklaşın; oyun CD'lerini, kutularını atmadığınızı biliyorun; onları da içinde darduğu dolaptan indirin. Aparat, konsol kutularının içine nazikçe koyn. Şimdi doğum günü olan bir arkadaş bulun ve ona bir doğum günü partisi hazırladığınızı söyleyin. Aksdeğil, herkese bir hediyeniz olduğunu söyleyin. Oyun kutularını, konsolları paketlerinden çıkarın ve gülmeyen suratlar, kutuların içlerinde yemek-yaptım! Hahaha!" gibi pis bir espri yapmayın sakın; linç edilebilirsiniz.)



EHLİ TAVŞAN SOTE A LA CREME

Malzemeler

Ubisoft Entertainment'in telefon numarası

Telefonda size yardımcı olmamaları ihtimaline karşı bir adet kiralık katil

Bir çimdik karabiber

Bir faraş dolusu havuç

Hazırlanışı

Ubisoft Entertainment'in Fransa ofisini arayın ve telefonda karşınıza çıkacak olan kişiye Rayman Raving Rabbids'teki tavşanları nerede bulabileceğinizi sorun. Telefon büyük ihtimalle suratınıza kapanacak. B planı: Bir Ubisoft Entertainment yetkilisini kaçırmak için kiralık katil arayın; kira ücretini duyuncu bu defa telefonu siz karşı tarafın suratına kapatıcasınız. Şimdi Wii'yi ya da PS2'yi açın; RRR'yi sürücüye koyn. Tuvaletten alındığınız tuvalet pompasını ekranda kullanmak suretiyle tavşanları bir bir odanıza taşıyın. Şimdi bu tavşanları bir şekilde ehlileştirmeniz gerekiyor ama evet; tavşanlar çoktan problem çıkartmaya başladılar bile. Elinizdeki havuçlarla onları sakinleştirmeniz de pek mümkün değil artık. Ailenizi ve evcil hayvanlarınızı kaptığınız gibi o evden uzaklaşın; maalesef eviniz elden gitti.



ACELE TURŞU

Malzemeler

Bir galon elma şirkesi (ne olur, ne olmaz)

1 avuç zeytinyağı

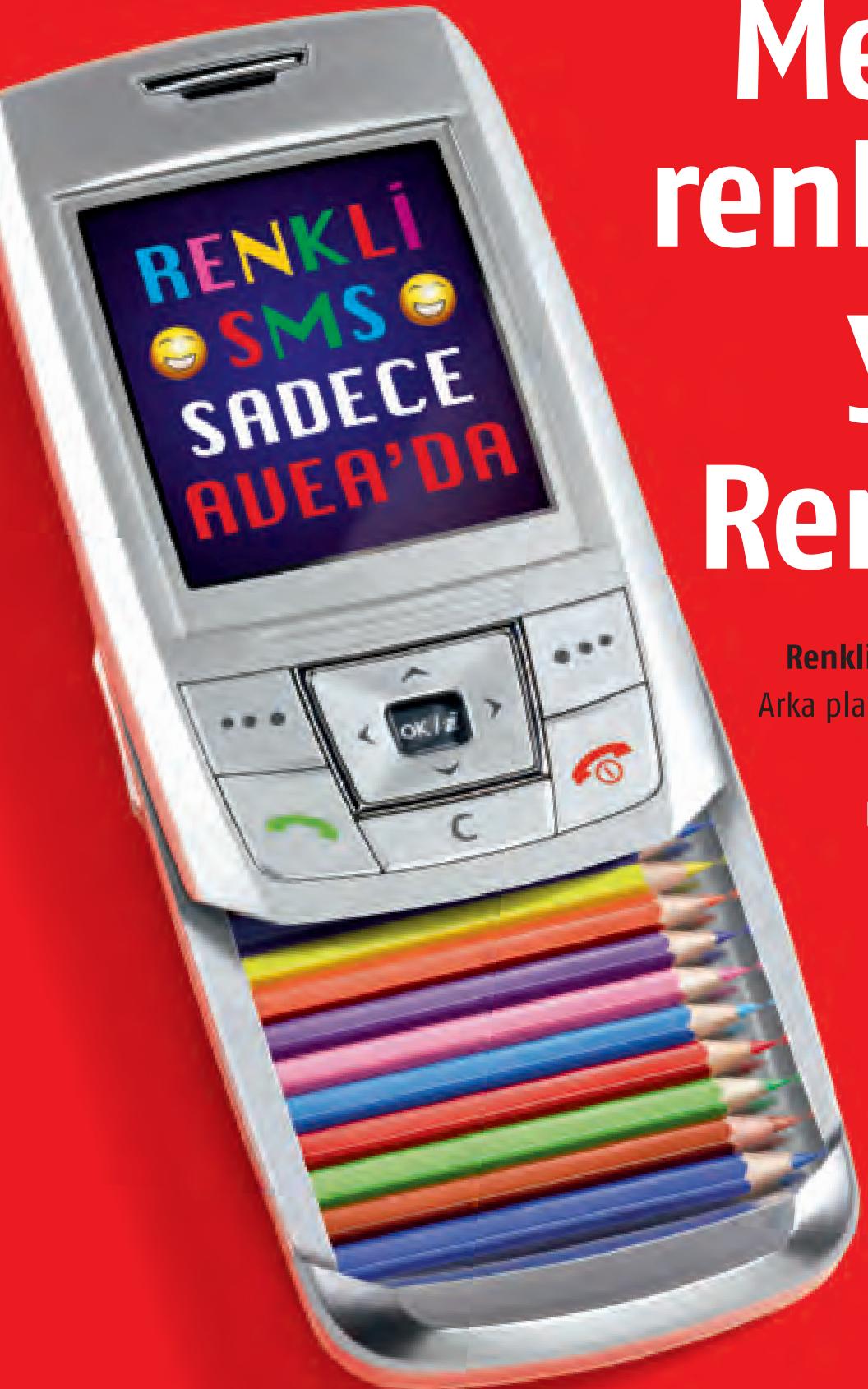
Buzdolabında birer, ikişer kalmış çeşitli sebzeler

Hazırlanışı

Puzzle Fighter, Lumines ya da Crazy Taxi gibi zamana karşı yarışılan bir oyun açılır. Oyun yüklerken hemen mutfağa koşulup sebzeler su ile yıkılır ve ayıklanır. Oyun geri dönür ve "Yeni Oyun" seçilir. Yeni oyun başlamadan önce yine mutfağa gidilir; sebzeler küp küp doğranır, sırke ve zeytinyağı bir tencereye boca edilip kaynamaya bırakılır. Oyun başlamak üzeredir; hemen oyuna geri dönülür. Oyun kaynamadığını kontrol etmek için gamepad bırakılır ve yine içeri gider. Tencereye atılır. Odaya koşulup Lumines'e devam edilir. Tekrar içeriye koşulup tencereye pudra ilave edilir; tekrar odaya koş... Bakın; nasıl da aceleyle turşu yapıyorsunuz? Tüm işlemler tamamlandıktan sonra o turşuyu çöpe atın, zira hiçbir şeye benzememiş olmalı.



Mesajlara renk katan yenilik: RenkliSMS



RenkliSMS geldi, mesajlar renklendi.
Arka plan renkli, harf ve kelimeler renkli,
hatta ikonlar bile renkli!

RENKLİSMS yaz, **5550**'ye gönder.
RenkliSMS uygulamasını indir,
mesajlarını renklendir.

Türkiye'de
ilk ve tek
Avea'da

Avea RenkliSMS'den yararlanmak için cep telefonunun
Java uygulamasını desteklemesi gerekmektedir.

444 1 500 | www.avea.com.tr | wap.avea.com.tr

RENKLİSMS
aveabidünya



PES 2008

Konami'den yeni nesil çarpışan arabalar



iki gündür ofisteyim. Çalışıyoruz. Pro Evolution Soccer 2008 oynuyoruz, yemek yiyoruz, çalışıyoruz, FIFA 08 oynuyoruz, yemek yiyoruz, çalışıyoruz, sıkılıyoruz, yemek yiyoruz, çalışıyoruz... İşin payına düşen kısmında sira

PES 2008 incelemesine geldi. Aslında bu yazıyı yazacağımız son anda öğrendim. Elimdeki yazıların bitmek üzere olduğuna seviniyor ve zamanının geri kalanını hayatının diğer sosyal etkinliklerine ayırmaya hayalleriley yanıp

tutuşuyordum. Tam o anda Elif geldi ve bana müjdeyi verdi: "PES'i sen yazacaksın" Ben sadece "Ama... Ama..." diyebildim bunun üzerine. "Neden ben?" sorusunu ergenlik çağrımdan beri sormamıştım ama ağızmdan dökülen tek soru buydu o anda. Elif: "Çünkü sen ailemizin spor yazarışın Şefo'cuğum" Biraz kem küm yaptıktan sonra durum kabullenmek zorunda kaldım. Ne yapalım; yeni bir yazı ve sosyal hayatımın kaybedeceğim birkaç saat daha... (Ne sosyal hayatı oğlum? "@ home" değil misin sen? - FA) Fakat kısa bir süre sonra yazacağım inceleme yazısının PES 2008 olduğu dank etti kafama ve kendime geldim.

Servet Çetin> PES 2008'in ofise geleceği gün belli olduktan sonra içimizi büyük bir heyecan kapladı. Başta ben, Fırat, Elif ve Faruk olmak üzere herkes randevularını iptal etti ve büyük gün sabahında soluğu ofiste aldı. Oyun binaya giriş yaptı, dokuzuncu kata çıktı, bize teslim edildi ve PS3'ün şefkat dolu kollarına teslim etti kendini. Biz de tribündeki yerlerimizi alarak maçın başlama düdüğünün çalmasını beklemeye başladık. Ekran karardı, yüklemeye sona erdi ve maç başladı. O da ne? Oyunun grafikleri çok iyi olmuş be! Ronaldinho ve Kaka gibi yıldızlar üzerinde detaylıca uğraştığını tahmin ettiğimiz için ilk olarak Fenerbahçe - Galatasaray derbisini ayıradık ve bu vesileyle ülkemizde top koştururan futbolcuların neye benzedikleri görmek istedik. Santra vuruşunu yapar yapmaz maçı durdurduk,



AJANDA

126
Yaklaşık üç ay önce, Temmuz sayımızda, PES 2008'in o tarihe dek duyurulan tüm özelliklerini sıralamış, ne kadar çok heyecanlandığımızı belirtmiş ve oyunun piyasaya çıkışını iple çektiğimizi söylemiştim.

Replay'e girdik ve... Servet Çetin'e bakın! Tipkisinin aynısı yahu! Ama oyundaki Servet daha yakışıklı gibi. Başka kimler var; Volkan Demirel, Mehmet Aurelio, Arda Turan... Konami'ye "görsel sanatlar" dersinden geçer not veriyor ve maça geri dönüyorum.

Birkaç şey daha anlatayım size. Ben bu yazıyı yazarken Fırat ve Zeynep kağıt tasarlama makaleleri; kapak çok güzel görünüyor. Elif de aralarına katıldı şimdi...

Mehmet Topuz> Yillardır, "oyun mekanığı" konusunda zirve yapan ve tek eksiği görsel kalite olan Konami, "Görsellikteki eksiklikleri gidereyim" derken başka şeylerini mahvettiş maalesef. PES'in, FIFA'yı ezmek için kullandığı en önemli koz gerçekçiliğiydi. Topun ve futbolcuların gerçekçiliği, futbol anlayışı ve bazı futbolcuların kendilerine has

özellikleri ile her şey mükemmel PES serisinde. Gel gelelim, PES 2008'de ciddi problemler var. Bir kere, topun hareketi epey değiştirilmiş; -zaman zaman- top garip garip sekiyor, şut çektince anlamsızca hızlı gidiyor, ha bire birilerine çarpıyor... Zaten oyunun ana problemlerinden biri topun sık sık anlamsızca sekmesi. Ceza sahasına yakın bir bölgeden çektiğim şartlarda birçoğu bir futbolcuya çarpıyor; ondan sekip başka bir futbolcuya daha çarpıyor, ondan tekrar sekip bir futbolcuya daha çarpıyor ve sonunda kaleye ya da kalenin dışındaki herhangi bir yere gidiyor. Bu ne be?! Ne yaptınız PES'ime?! Bu mudur yeni nesil PES?! Biz şuna "Yeni nesil çarpışan arabalar" diyelim.

Kaşağa ara verdiler herhalde; herkes bir anda dağıldı. DVD ile ilgili birtakım işlemler yapılması gerekiyor. Neyse ki benimle ilgili bir şey yok çünkü DVD'yiapsaşaglam teslim ettim Fırat'a.

SERVET ÇETİN



PES 2008'in en büyük artışı grafiklerinin geliştirilmesi olması. Bu vesileyle birçok futbolcunun yüzü de birebir olarak oyna aktarılmış ve bu gelişmeden Türk Milli Takımı oyuncuları da nasiplerini almışlar. Oyunu açar açmaz tipini merak ettiğimiz ilk oyuncu Servet Çetin oldu. Servet'e neden bu kadar takılığımızı açıklayamayız ama onu görünce ağızımız açık kaldı çünkü Servet gerçekten neyse, oyunda da oydu. Üstelik, milli futbolcumuzun sadece görüntüsü değil, maçın skoruna etkisi de gerçekçiydi. Faruk ile yaptığı Fenerbahçe - Galatasaray maçında ilk golümüz köşe vurusundan geldi. Alex ile ön direğe kestiğim topu Servet Çetin kontrol edemeyip dizinden sektörince top Kezman'ın önünde kaldı. Topun önünde kaldığı futbolcu Kezman bile olsa böyle bir ikram geri çeviremezdi; Kare tuşuna abandum ve fileleri havalandırdım. Servet'in bu hatasından sonra golü hazırlayan futbolcularımdan çok, Servet görüntüye geldi.



Top bozuk ve bu yüzden ortaya ciddi oynanış problemleri çıkıyor. Bir rakip bana yaklaştığı zaman, onun bana müdahale etmeyeceğine emin olsam bile topun bende kalacağına emin olamıyorum mesela. Top bir şekilde çarpacak bir yer, ayağımdan çökacak bir neden, beni delirecek bir sebep buluyor kendine. Üstelik, oyuncuların fizik modellimelerinde de bir gariplik var; onları eskisi gibi, istediğim yönde rahatça hareket ettiremiyorum. Belirtmeden geçemeyeceğim; o nasıl bir koşma şeklidir aradaşı? Sevgili Konami, oyundaki her futbolcu için bir baston nereden buldu acaba? O kadar depara kalkıyorlar futbolcular, bir gidim da olsa eğilseler ya öne doğru. Michael Johnson böyle koşardı eskiden; ilk metrelerde yerden kalkar ve hız kazanır, sonra iyice geriye yaslanarak yarışı tamamlardı. Atletizm pistindeki o görüntüsüyle çok sempatik gelirdi bana MJ ama futbolcuların bu halleri kabul edilebilir gibi değil. Ağlamak istiyorum ya; ne yaptınız benim PES'ime?

Oyun elimize geçmeden önce PES 2008'in ne kadar geliştirilmiş bir oyun olduğunu bize kanıtlamaya çalışan bazı görseller ulaşmıştı elimize. Bu görsellerde, topa vurulduğu sırada, top ile ayağın teması ettiği noktanın neden önemli olduğu vurgulanıyordu. Yani ayağın üstü, içi ya da üst çapraz ön bağıları vuruşa ve topun gidişatına etki ediyordu. Tamam, gerçek-

cılık açısından başarılı bir hamle sayılabilir bu yenilik ancak şut çekmek istediğiimde topun neresine ve nasıl (ayağının burnuya, üstüyle, orasıyla, burasıyla) vuracağımı ben belirleyemiyorum ki. Bu kadar gerçekçiliğe ne gerek var? Bu noktada Fırat'ın bu konudaki yorumunu size aktarmak istiyorum: "Gereksiz gerçekçilik"

İbrahim Özülmez> Saha içi detaylardan bahsettiğe fena oluyorum; menüye dönüp diğer özelliklere bir göz atıyorum. Ama dur, dur, şu Teamvision konusu vardı bir de. Teamvision özelliği sayesinde, yapay zeka, oyun taktikimize göre takıtlar geliştirebiliyor. Yani rakip, sürekli tekrarladığımız hareketlere karşı bağışıklık kazanıyor ve bu hareketlere karşı önlem almaya başlıyor. Gerçekten de oyunun ömrünü uzatacak bir yenilik bu ancak ne yazık ki oynanışındaki problemlerin gölgésinde



kalmaya mahkum oluyor. Başka neler kaldı akımda... Hah, bir de Master League var. Fırat ile günlerimizi, gecelerimizi, haftalarımızı ve aylarımızı harcadığımız ML, transfer sistemindeki belirsizlik ve saçmalık nedeniyle ömrümüzden özür yemişti. Bir futbolcuya teklif götürdüğümüzde ve ret cevabı aldığımızda bunun nedenini bir türlü öğrenemiyorduk. Bonservis mi az geldi, maaş mı az geldi, kontrat süresi mi uzun geldi; kestiremiyorduk. Serinin önceki oyunlarında, ML, detaydan yoksun bir mod iken PES 2008'de futbolcular, medya ve taraftarlar ile etkileşime girebiliyorlar. Ayrıca transfer sistemi de daha net ve kolay bir hale getirilmiş; PES'daki gibi takımımızın dünya sıralamasındaki yeri hala önemini koruyor ama eskisi gibi baygınlık



"ANAM, ANAM, COK ACIDI!"



Tamam, artık oyuncular kendilerini yere atabiliyor ve böyle bir detayın oynaya aktarılması "gerçekçi" arıtmaya yönelik bir hamle olarak değerlendirilebilir ama ben değerlendirmiyorum. Hakemin, pozisyonu uzak ya da görüş açısının dar olduğu bir noktada kendimizi yere atarsak serbest vuruş kazanıyoruz. Ulu orta ve rakip oyuncuya aramızda takip mesafesi olan bir noktada kendimizi yere bırakırsak da san kart görüyoruz. İlginç, komik, gereksiz...

8 saat

Word dosyasını oluşturmadı yazımı bitirmem arasında yaklaşık sekiz saatlik bir süre olmuş. Tabii ki ara ara molalar verdim ama boynumun ağrısına engel olamadım.

10 puan

Oyna vermeyi hayal ettiğimi puan, 10 puanı. Gerçekten bu kadar kötü bir PES ile karşılaşmayı ummu-yorduk.

250 takım

PES 2008'de 250'den fazla sayıda takım lisanslı olarak yer alıyor ve bu takımlara Türkiye liginin üç büyükleri de dahil.

250 futbolcu

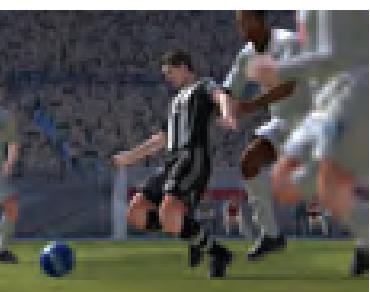
Oyunda 3000'den fazla sayıda futbolcunun suratı oyuna birebir olarak aktarılmış ve bu futbolcularla Servet Çetin de dahil.



↳ Geçirten zor ve gereksiz detaylar artık yok.

Bu arada, kapak bitti; herkes masasına dağıldı, kimseden çit çıkmıyor. Sadece benim etrafı yaya-diğim müzik sesi var. Rahatsız olan var mı acaba? Varsa söylesin canım!

Arif Erdem > Bu arada, oyuna eklenen bir özellik daha geldi aklıma. Daha önce FIFA'da denenmiş olan "kendini yere atma" özelliği PES 2008'de de mevcut. L1, L2 ve R1 tuşlarına aynı anda bastığımızda kendimizi yere atıp serbest vuruş (duruma göre penaltı) kazanabiliyoruz. (Tam bu anda akillara Arif Erdem geliyor.) Tuş kombinasyonlarından konu açılmışken formanın ve çekme hareketini de not düşeyim. R1 ve X



alternatif



FIFA 08

Son günlerde ofiste en çok tekrarlanan cümle şu: "Bu yıl FIFA'cızı hocam!" Aramızda bu cümleye itiraz eden hiç kimse yok çünkü oyunun PS3 versiyonu tek kelimeyle "asmış". Rahatsız edici bir - iki ufak detay var elbette ama PES 2008'i gördükten sonra detay metay kalmadı ortada.



tuşlarına aynı anda basarak rakibi formasından çekebiliyoruz. Yeni nesil teknoloji sağ olsun; artık formalar da uzuyor. Biz de tam böyle bir gelişme arıyorduğum zaten. (!)

Araya lisanslarla ilgili konuyu da sıkıştırıymış. Hala, İngiltere Premier Ligi gibi popüler bir ligin takımları için toplu sözleşme imzalanmamış ama araya Newcastle United ve Tottenham gibi orta seviye takımlar sıkıştırılmış. Ayrıca, ülkemizden Fenerbahçe, Galatasaray ve Beşiktaş oyunda lisanslı olarak yer alıyor. Basel ve Dinamo Zagreb için de lisans anlaşması yapılmış ama kimsenin bu takımları seçeceğini sanıyorum.

PES 2008 ile aynı günlerde FIFA 08'i de oynama fırsatı bulduk. Yillardır FIFA'yı yerden yere vuran bizler, her iki oyunu da oynadıkta sonra kendi söylemeklerimize bile inanmadık. Her yıl birkaç dakika içinde sıkılıp bir kenar fırlattığımız FIFA bizi büyülerken, sosyal hayatlarında en az Football Manager kadar tıhribat yaratılan PES'i gözyaşları içinde oynadık. Aslında ilk günlerde Faruk ve ben oyunu bir hayli beğenmiştık. Hatta Fırat'ın "Bu oyun olmamış ya!" söylemine bile karşılık olarak oyunu savunmuştu. Ancak, araya FIFA girdikten ve PES'i biraz daha test etme imkanı bulduktan sonra Fırat'a katılmadan edemedik. Resmen "Kaş yapayım" derken göz çıkartmışlar; "Futbol oyunu yapayım" derken yeni nesil bir

langırt hazırlımlaşır. Ne olacak şimdii? FIFA'çı mı olduğunu? Evet! Yıllar sonra Electronic Arts'ın kapısında yatmaya başladık yine. FIFA ne kadar gelişmişse PES o kadar gerilemiş maalesef. Aci ama gerçek... Eh be Konami; ne yaptın PES'inize?!

İyice sessizleşti ofis... Saat 01:26 ve katta aktif olarak çalışan tek dergi biziz herhalde. Zeynep sayfalarla uğraşıyor; Fırat, Elif'ten bir şeyler isteyip duruyor; Elif ise Settlers VI oynamaya çalışıyor. Ben de yazımı bitirdim; aranızdan ayrıyorum. ☺

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

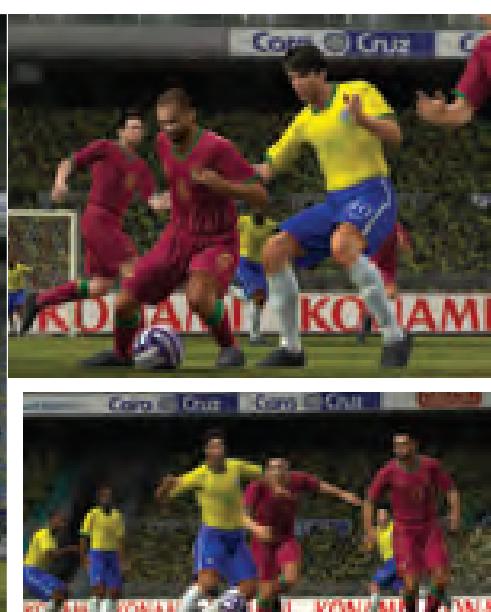
ARTI Yeni nesil görsellik, lisanslı takım sayısının artırılmış olması, stat inşa etme gibi ekstra özellikler

DAITIM Konami
TÜR Spor
DIĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360
WEB www.pes2008.net
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

EKSİ Oyun mekaniği hasar görmüş, top eskisi kadar gerçekçi hareket etmiyor, "tokluk" hissi kaybolmuş ve seride önemli bir yenilik katılmamış

Hayal kırıklığının böylesi... Xbox 360'ın piyasaya çıktığı günden beri PES'in yeni nesil versiyonunu bekliyordum. Karşıma çıkan şu oyuna bakın! Ağlamak istiyorum!

6





SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Hayır, "sifon çekme" ile ilgili bir espri yapıp spotumu mahvetmeyeceğim!

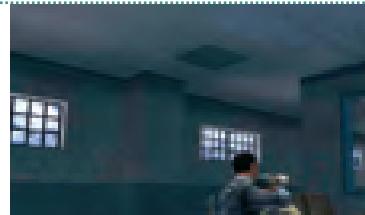
PlayStation 2



Malumunuz, yeni nesil konsollar (ve haliyle yeni nesil oyunlar) yaygınlaştıkça PlayStation 2'ye eskisi kadar fazla sayıda kaliteli oyun uğramaz oldu. Ağızımıza takılanlar ya film oyunları ya da serilerin son ayakları... Ben de tam bu aralar "Oyunuzluktan kurudum" derken Syphon Filter: Dark Mirror çatlamış dudaklarına adeta su serpti; bu katıksız aksiyonun kollarına düşünmeden ativedim kendimi.

PSP gibi "kıstılı" bir konsolda bile kolay kontroller ve güçlü bir görsellikle karşımıza dikilen Dark Mirror'in PS2 sürümü için bekletilerimizi bir hayli yüksek tutmuştu. Keyifle belirtmemeliyiz ki bekletilerimiz fazlasıyla karşılaşmış durumda. SF: Dark Mirror, en az PSP versiyonu kadar etkileyici ve sürükleyici.

Oyunun konusuna söyle bir baktığımızda gözü kara bir ajan, büyük bir devlet komplosu ve Ruslar dikkat çekiyor. Bir Fransız, bir Alman ve bizim Temel'den sonra en çok birlikte görmeye alışkin olduğumuz üçlü yani... Peki, bizim Temel'in, pardon Logan'ın oydakı görevi nedir? Dark Mirror adlı tehlikeli bir silahı, kötü



emellerinde kullanmak için araklayan teröristlere hesaplarını vermek... Dünyayı, çamaşır suyu ile yıkanmış gibi tertemiz bir şekilde muhafaza etmeye çalışmak...

Tek rakibim Jack Bauer > Oyunumuzun PS2'ye geçişinin getirdiği belki de en büyük avantaj, sağ stick'in oyuna dahil edilmesi olmuş. PSP sürümünden hatırlayacağınız üzere Kahramanımız küçük stick'imiz ile kontrol ediyor. Böylelikle nişan almak sağ takım tuşlarına kalıyor ve bu da ortaya zor bir kontrol sisteminin çıkışmasına sebep oluyordu. Fakat PS2 versiyonunda, nişan alma sağ stick'ın atıldığı için oynanış çok daha rahat bir hale gelmiş.

VİRÜS

Bak Tayfun kardeş, filtreli de olsan filtresiz de olsan seninle ilgilenmiyorum; gıcıck oldum bi' kere. Sende Amerikalı tipi var zaten. Silahların da Amerikan silahı... Kisaca, "Yanki go home" diye bağırmak istiyorum sana. Ama sen duuur! Daha o kafandaki köşelerin hepsinin açılarını ölçeceğim ben, sırtındaki kıyafet kaplamasından hali yapacağım, ağızından çıkan dumanla da çay demleyeceğim!

Ha, bir de... Oyunun atmosferi gerçekten çok güzel, aferin Tayfun ama YEMEDİM! Keriz miyim ben? Sen suntadan, kaleborudan grafik yapı; ondan sonra da "atmosfer" diye ver karanlığı, ver dumanı... Al sana atmosfer! Tabii ki atmosfer iyi olacak; görülmüyor ki grafikler! ÇEKİL KARŞIMDA! Gözüm görmesin seni bir daha, çakal Tayfun seni... ■

Düger yandan, oyunun ara yüzü PSP versiyonu ile tamamen aynı. Yine sağ ve sol yön tuşları ile mühimmamızı açabiliyor ve dilediğimiz ekipmanları seçebiliyoruz. Termal ve gece görüşü gözümüz, el fenerimiz hala yerli yerinde duruyor. Tabancamız, makineli tüfeğimiz ve dürbünlü tükkeklerimiz düşmanlarımıza bertaraf etmek için kullandığımız bir numaralı yardımçılarımız konumunda. Bunun yanı sıra bomba ve bıçak gibi yan ekipmanlarımıza da halen mevcut. Teçhizatımız tükendiği zaman ise yumruklarımız konuşmaya başlıyor. Syphon Filter'in oynanış mantığı "önümüze gelenle bin tekme" benzeri bir yapıya dayanırdılığı için oyun boyunca çok kompleks görevlerle karşılaşmıyoruz ancak bu oyunun eğlenceli olmadığı anlamına gelmiyor. Binaya sızma, bilgisayara ulaşma, veri kaçırama gibi basit görevler, takım arkadaşlarımızı korumak gibi oyunun süresini uzatan ufak yükümlülüklerle bezenmiş durumda.

Önemli olan iç güzelliği > Sizlere doğru bilgiler sunabilmem için tüm hislerimi bir kenara bırakıp gerçeklerden objektif bir şekilde bahsetmem gereklidir. Ve gerçek şu ki DM'nin grafik kalitesi piyasadaki çoğu aksiyon oyunun yanına yaklaşamıyor. Ha, oyunun PSP sürümüne göre çok daha gelişmiş ve canlı

grafiklere sahip olduğunu kabul etmeliyim. Amma velakin bu zaten olması gereken bir gelişme. Ayrıca, dokular, kaplamalar ve fazla köşeli karakterler, (Karakterlerin ağızlarından çıkan dumanlar düşman başına...) özellikle son zamanlarda ziynet çekmeye alışmış olan gözlerimize adeta işkence ediyor. Yorumum çok sert oldu, farkındayım ama durum bundan ibaret.

Grafiklerin tersine oyunun işitsel yapısının çok sağlam olduğunu belirtmeliyim. Seslenirdiğimiz ve çevre sesleri bir yana, oyunun en can alıcı öğelerinden biri kesinlikle müzikleri. Aksiyonun tam ortasında bünyemde galeyana getirici bir etki yaratınan müzikler yüzünden, cengaverlige kalkışip öteki tarafı boyladığım çok oldu. Bu da ortalama yarım saat olan bölüm sürelerini olabildiğince uzattı. Fakat bundan pişman değilim; elime tekrar böyle bir fırsat geçerse yine aynısını yaparım hakim bey!

Son şarjör > Diyelim ki hafta sonu canınız dışarı çıkmak istemedi; çekin perdelerinizi, alın yanınızda yiyecek / içecek bir şeyler ve bu "sıfır kilometre" maceraya atılın. Arkadan da hafif bir müzik verdiniz mi... Oh, değmeyin keyfinize!

Siz bu yazısı okurken ben dünyayı kurtarmak için yollarda olacağım; kendinize iyi bakın. Au revoir! ☺

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

ARTI Düşmeyen tempo, rahat oynanış, müzikler

EKSİ Kalitesiz grafikler

YAPIM SCEI
DAĞITIM SCEE
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PSP
WEB www.us.playstation.com/syphon-filterdarkmirror
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Dişardan boş bir aksiyon oyunu gibi gözükебilir fakat SF: DM kesinlikle bu ayın hareketli ve eğlenceli oyunlarından biri. PSP'de deneyip beğendiyeziz bu oyunu PS2 konforunda da denemelisiniz.

8

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

PlayStation®2

Yurt dışından ithal etmeye geldi mi yanı şimdî?



A rabanızı modifiye etmekten sıkıldınız mı artık? Arabanın orasına burasına bir şeyler takmaktan, onu rengarenk bir hale getirip insanların gözlerini kamaştırmaktan (kötü anladım), yapıştırmalarla süsleyip ilkokul defterine dönüştürmekten sıkıldınız mı? Yetmedi mi kazandığınız yarışlar, etkilemeye çalıştığınız kızlar, düşman edindiğiniz sürücüler? Bitmeyecek mi bu çile, bu heyecan, bu eğlence? (Akı karışmış yazar örneği)

Belki de çoğunuz hala Need for Speed oynuyor. Bazılarınız ise Juiced ile zaman geçiriyor

SICAK GECELER

Oyunun lisansını aldığı Hot Import Nights, öylesine "coskun" bir oluşum ki bu lisans altında düzenlenen herhangi bir etkinliğin içinde bulunmanız etkisinden bir daha kurtulamazsınız. R&B konserleri ve modifiye araçların birbiriley kapışması gibi şovlarla donatılan Hot Import Nights hakkında daha fazla bilgi için www.hotimportnights.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

VİRÜS

Farları değiştir, aynaları değiştir, jantları, kaporta rengini... Çok güzel! Arkaya da kanat taktın mı, oldu güzeli araba, sana uçak. HILLAAĞĞĞN SALAAA!!! Oğlum, doymadınız mı daha "dan dun"luğa?! Zaten giderken de sağa sola çarpıyor, canhıraş bir şekilde birbirinizi geçmeye çalışıyorsunuz. Hayır, bölüm geçince ne olacak? Para mı veriyorlar? O kullandığın arabanın aynasını dahi vermezler oğlum sana; anca sen para verirsin oyuna tomarla. Bir tane de düzgün oyun çıksın kardeşim; bin arabana efendi gibi, pikniğe git, yolda tavşanlar çıksın karşına. AZİCİK İNSAN OLSANIZA OĞLUM! Sinirlendim yine bak... Grafiklere hiç girmeyeyim diyorum ama yine tutamıyorum kendimi. Abi, oyunun kapağındaki arabayla içindeki arabanın ne alakası var?! İçindekini bir törpüleseydiniz, TESTERE 4 MÜ BU KARDEŞİM?! ■



ve bu incelemenin ardından pek azınız Juiced 2'ye ilgi gösterecek. Lütfen bana kızmayın; bu denli "standart" bir oyunla karşılaşmasaydım bu kadar kötümser olmazdım.

Hepsi aynı; hepsi...> Madem bir oyunu onlarda araba tıkıştırıyorsunuz, onları birbirinden farklı kılmak da sizin işiniz değil mi? Demek ki deilmiş zira oyundaki tüm arabaların yol tutuşları birbiriley aynı. Halbuki bir Amerikan arabasıyla, egzotik araç sınıfına giren bir hız canavarının virajları aynı şekilde alamaması gereklidir. Juiced 2'de ise böyle bir ayırmadan bahsetmek imkânsız. Yukarıdaki satırlarda bahsetmiş olduğum sıradanlığın etkileri bu kadarla sınırlı kalmıyor üstelik; oyuncun sunumunda da hiçbir özellik yok. Öyle ki her an yapımçılarından; "Biz, Hot Import Nights'in lisansını alıp bir yarış oyunu yaptık; içinde modifiye edilebilir arabalar, pistler falan var, öyle yani" diye bir açıklama geleceğinden korkuyorum. Ellerindeki lisansı çok daha iyi bir şekilde kullanma şansları varken hepsi birbirine benzeyen pistlerle oyunu resmen sıkıcı bir yarış oyununa dönüştürmeye başlıyorlar; gerçekten tebrik ediyorum. Bunları es gereklidir.

"Sadece yarışayım; gerisi önemli değil" gibi bir tutumlu bu oyuna yaklaşırısanız bir miktar da olsa eğlenebilirsiniz elbetle.

Kariyer moduyla başlayalım: Zamanınızın çoğu burada geçireceksiniz. Bir sonraki lige geçmek için birtakım karşılaşmaları kazanmanız gereken kariyer modunun en güzel yanı, sürekli yarışmak zorunda olmamanız. Her yarışın farklı bir amacı var; bir yarışta havada birkaç saniye kalma çalışma sırasında diğer yarışta rakibinizi geçerek para kazanmaya çalışırsınız. Üstelik bir sonraki aşamaya geçmek için gerekli olan görev dizisini tek bir yarışta da tamamlayabiliyorsunuz. Tamamıyla sizin yeteneğinizde doğru orantılı olarak oyuncu ya hızlı ve eğlenceli ya da -her yarış bir görevle tamamlarsanız- monoton bir şekilde ilerliyor.

DNA zinciriniz bozulmuş

efendim> Bir yarış oyununa DNA'yı karıştırmak ne kadar mantıklıdır, tartışılır ama Hot Import Nights sayesinde buna da tanık olduk: Kim kimdir, ne kadar başarılıdır, nasıl yarış (saldırgan, sakin vb.); her şeyi ama her yarışçının DNA zincirlerine bakarak öğrenebiliyoruz. Ne var ki bu sistem de maalesef sağılıklı işlemiyor. Öyle ki DNA özelliklerine baktığınızda yarış birinci bitiriceğine inanırdınız bir yarıştıralmadan sonlarda kalabiliyor. Aynı DNA özelliğinde olduğu gibi araçların özelliklerini belirleyen puan sisteminde de sorular var. Bir aracın kalitesini belirleyen yalnızca bir puan bulunuyor ve neden aracın özelliklerine (hız, yol tutuşu vb.) ayrı ayrı puan verilmemişti bir türlü anlayamıyorsunuz. Sonra gidip aracın yol tutuş özelliğiniглядirdiriyorsunuz ama bu girişiminiz de sonuçsuz kalyor çünkü etkisi hissedilmiyor. Yapımçılar "İşleri kolaylaş-

alternatif



NEED FOR SPEED: CARBON

Kesinlikle Juiced 2'den çok daha iyi bir arcade yarış oyunu. NFS: Prostreet piyasaya çıkmadan önce Carbon'u da denemenizi öneriyorum; en azından NFS kalitesini tatmış olursunuz.



Burnout oynuyor olsaydık aracımızı sağa kırıp rakip arabanın 102 parçaya ayırmamasına şahit olabilirdik.

tırımlı" derken anlaşılmaz hale getirdiklerini fark edememiş olmaları.

Oyun son derece sıradan ve basit. Bu yüzden size de Juiced 2 yerine diğer yarış oyunlarını oynamak düşüyor. Paranızı bu oyuna harcamayı; herhangi bir Need for Speed oyunu siz Hot Import Nights'tan daha fazla eğlendirecektir. ☺

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

ARTI Oyunda ilerlemek için sadece yarışmak yerine çeşitli görevleri tamamlama opsyonu güzel düşünülmüş

EKSTİ Pistlerden tutun da araçların farklı görünüp aynı tepkilere sahip olmasına kadar her şey çok sıradan; Hot Import Nights lisansına yakışmamış

YAPIM Juice Games

DAĞITIM THQ

TÜR Yarış

DİĞER PLATİFORMLAR PC, PS3, Xbox 360,

PSP, DS

WEB www.juiced2hin.com

TÜRKİYE DAĞITICI -

PS2'deki tüm yarış oyunlarını bitirdiyseniz ve bir aracı turuncuya boyadıktan sonra aracın üstüne siyah karbon-fiber bir kaput yerleştirmek ve her tarafını egzotik yapıştırmalarla süslemek sizin için bir tutkuysa bu oyunu satın alabilirsiniz.

6

Hızlı gerçekten hızlı...

Kusursuz tasarımlı ve üstün performansıyla
yeni nesil Casper Nirvana notebooklar...
Geleceğin teknolojisini dizinize getiriyor,
hızınıza hız katıyor!



| Casper NIRVANA

RATATOUILLE



Fareler iğrenç hayvanlardır, değil mi? Hayır, bu kez değil...

Fareleri sever misiniz bilmem ama benim pek sevdigim söylememez. Aslına bakarsanız farelerden olabildiince tiksınırım, iğrenirim. Ha, bir de köpekleri sevmem. Aslına severdim ama en son Mecidiyeköy'de, dört köpeğin saldırısına uğradıktan sonra artık pek hazırlıyorum kendilerinden. (100 metre öteden bir köpeğin geldiğini görse işkillenmeye başlıyor; ben şahidim - FFA) Neyse; biz konumuza dönelim.

Siz şimdi "Madem fareleri sevmiyorsun; o halde ana kahramanı fare olan bir oyunu nasıl inceleyebiliyorsun?" diye soracaksınız. İtiraf etmek gerekirse, Ratatouille'u (Nasıl

bir ismidir bu böyle!?) oynamadan önce ben de kendime bu soruyu sordum fakat Remy'nin, türdeşlerinden "biraz" farklı olduğunu öğrendikten sonra ona bir şans tanımak istedim. "Fark" mı dedim? Evet, aynen öyle... Zira Remy, kendisini Fransız Mutfağı'na adamış ve bu uğurda ailesini karşısına almayı gözle almış olan yetenekli ve idealist bir fare. Hatta "Yemek yapayım" diye daldığı Gousteau'nun Lokantası'nda

peşini bir türlü bırakmayan Şef Mr. Skinner'in kurduğu tüm tuzaklar karşısında canını ortaya koyacak kadar da cesur. Bu tuzaklar neler mi? Bir kere, mutfaktan malzeme aşırırken Mr. Skinner'in gözü hep Remy'nin üzerinde. Mr. Skinner, Remy'yi gördüğü anda üzerine domates atarak onu öldürmeye çalışıyor. Tüm bunlar yetmemiş olacak ki etrafı birçok fare kapanı ve çeşitli düzenekler de yerleştirmiştir.

Remy'nin oyuncu boyunca karşılaştığı engeller bunlarla sınırlı değil



elbette; zira mutfağ büyük. Remy, yapacağı yemeklerde kullandığı malzemeleri toplamak için bazen buz dolabına girerek donna tehlikesi atlıyor, bazen de raflara çıkmak için elektrik akımının dolaştığı tellere tutunuyor. "Malzeme toplama" işini bitirdikten sonra da mutfağa giriyor ve başlıyor yemek yapmaya. Remy; malzemeleri dikkatlice doğrular, tencerele atıp pişiriyor ve servis yapmak üzere tabakları bir güzel süslüyor. Şimdi, böyle bir fareyi diğerler ile bir tutabilir misiniz? Elbette hayır! Bu yüzden eğer siz de benim gibi farelerden iğreniyor olsanız da Remy'ye bir şans verin; pişman olmayacaksınız!



YAPIM: Helixe
DAĞITIM: THQ
TÜR: Platform
DIĞER PLATFORMLAR: PC, PS2, PS3, PSP, X360, WII
WEB: www.thq.com
TÜRKİYE DAĞITICISI: Nintendo Türkiye

Oynamaya başladıkten sonra elinizden brakmak istemeyeceğiniz oldukça eğlenceli bir yapılmış. Platform oyunlarından hoşlanan DS sahipleri, Ratatouille'yi mutlaka denesinler.

8



SUPER PAPER MARIO



"Arkadaşım, bir insan 20 kusur yıldır hiç mi değişmez?!" diyecektim ki...

Geriye dönüp bakıyorum da Mario ve Luigi kardeşlerin oyun dünyasına adım attımlarının ardından tam 24 yıl geçmiş; neredeyse benim yaşam kadar... Peki, bu 24 yıl içinde yeryüzünde neler değişti? Pek çok şey, değil mi? Peki, biri bana aşıklayabilir mi; bu iki karakterin neyi eksik ki bir türlü değişimiyorlar? Hatta bu iki "değişmemeyen" grubu, Mario Kardeşler'in azılı düşmanı olan Bowser ve onun belirli aralıklarla kaçırıp durduğu Princess Peach de dahil. Tamam; teknolojinin ilerlemesi ile bu karakterleri farklı platformlarda cılıcılı bıçılı grafikler ile gördük ama Mario Kardeşler'in görevleri hep aynıydı: Prensese kurtarmak! "Bu oyunda da durum pek farklı değil" diye düşündüm Super Paper Mario'yu oynamaya başladığında. Fakat gelin görün ki Mario Kardeşler beni ters köşeye yatrıldı; hem de çok ters... Zira bu kez kaçırılan karakter sadece Princess Peach, kozlarını paylaşacağımız isim ise Bowser değildi. Bu kez, Bowser da Princess Peach ile aynı kaderi paylaşıyordu ve bunun tek bir sorumlusu vardı: Count Bleck!

Super Paper Mario'daki görevimiz, Bowser ve Princess Peach'i, Count Bleck adındaki yaratıktan kurtarmak. Mario'yu -önceki oyunların aksine- bu kez hem 2D, hem de 3D olarak oynayabiliyoruz. Seriye getirilen bu yenilik, eğlenceli olduğu kadar işlerimizi de kolaylaştırıyor. Zira karşımıza çıkan yaratıklarla / engellerle başa çıkmadığımız anlarda, Wii Remote'un "A" tuşuna basarak boyut değiştiriyor ve onların yanlarından elimizi kolumnu sallayarak geçebiliyoruz.

Yolculüğümüz boyunca birçok karakter bize eşlik ediyor ve bu sayede onların yeteneklerinden faydalananızı. Örneğin; oyunun başında bize yoldaşlık etmeye başlayan Pixl sayesinde normal-

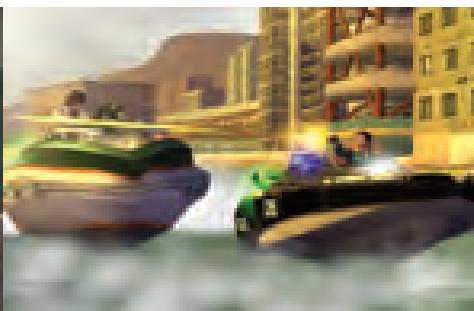
YAPIM: Intelligent Systems
DAĞITIM: Nintendo
TÜR: Platform
DIĞER PLATFORMLAR: -
WEB: wii.nintendo.com/site/spm
TÜRKİYE DAĞITICISI: Nintendo Türkiye

Oyun boyunca uzayıp giden sıkıcı diyaloglara katlanabile尔斯iniz oldukça eğlenceli vakit geçirebilirsiniz Super Paper Mario ile. Ama dediğim gibi: "Katlanabilir-seniz"

7

de göremediğimiz gizli kapıları görebiliyor, bize daha sonra katılan Throau ile de etraftaki nesneleri veya yaratıkları tutup bir köşeye fırlatabiliyoruz. Ayrıca, oyun ilerledikçe bu karakterlere yenileri de katılıyor.

Oyunda canımı sıkın iki şeye deşinmek istiyorum: Uzun, sıkıcı diyaloglar ve müzikler... İkişi de bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor ama bunları görmezden gelerseniz ve bir Mario fanatığıyseniz sorun yok.



PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

Trafik kurallarına uyalım! Ya da boş verin; uymasak da olur!



Yazının etrafında gördüğünüz ekran görüntülerine ne kafayı yemiş bir polis memurunun yediği hataların belgeleri, ne de Die Hard 4.0 filminin basına sızan görselleri... Pursuit Force: Extreme Justice'in çözümü yanıtma ihtimali var.

İlk oyunun, fizik kurallarını hıce sayan oynanışı Extreme Justice'ye de değiştirilmeden aktarılmış. Oyundaki tüm görevlerimiz şehrin huzurunu bozan çetelere, adaleti tattırma amacının üzerine kurulu.

Peki, bu görevler esnasında neler mi yapımıyor? İnsan gibi hareket etmiyoruz mesela. "Polis! Aracına el koyuyorum!" şeklindeki olağan

diyaloglara girmiyoruz. Ya da normal yoldan araçlara sahip olmuyoruz. Bunun yerine kilometrelere hızla giden araçların tepelerinde geziniyor, son hızda giderken bir başka araca atlayarak geçiş yapıyoruz. Geçiş yaptığı zaman araç sahiplerini "tepme" yoluyla bertaraf ediyor, aracın kontrolünü ele geçiriyor ve bir sonraki hedefimize için gasp ettiğimiz araçla yolumuzu devam ediyoruz.

Peki, oyunda el koyabileceğimiz araç çeşitleri neler? İlk oyundaki otomobil, askeri araçlar, tekneler ve motosikletlere ilave olarak itfaiye arabaları, tanklar, hovercraft'lar ve savaş uçakları EJ'de bizim tarafımızdan "sevilmeyen" bekleyen diğer araç seçeneklerini oluşturuyor.

İlk oyuna nazaran daha dallı - budaklı ve ön planda bir senaryo ve çok daha iyi grafiklerin yanında yeni araçlar, yeni çeteler ve yeni bir ana karakter... Hepsи, bizi PSP'lerimizde bekliyor.

PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE

ARTI Düşmeyen tempo, muhteşem grafikler

EKSI Kayıt sistemindeki giderilmemiş sorunlar

YAPIM Big Big Games
DAĞITIM Sony
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS2
WEB -
TÜRKİYE DAĞITICI -

Big Big Games; size diyorum! "Checkpoint" diye yıllardır kullanılan bir kayıt sistemi var ya hanı... Bir dahaki sefere bu sistemi oyuna ekleyin de oyundan puan kırıkmak zorunda kalmayalım!

8



STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

R2D2 ve C3PO yedek parçası bulunur; tamiri yapılır



Seri biteli neredeyse üç sene olacak fakat Star Wars çılgınlığı hiçbir yerde peşimizi bırakmıyor. (Bırakacağı da benzemiyor.) Çoklu film yapımcısının "Kesin kar ederiz!" gözüyle baktığı video oyunları sektörü de bu çılgınlıkta nasibini alıyor, kuşkusuz.

Akademisi, Legolusu, KOTOR'u, Battlefront'u denilen oynadığımız Star Wars oyunları listesi bir hayli kalabalık. Üstelik tüm bu isimlerin arasında çok az sayıda kalitesiz oyun mevcut.

Serinin en yeni oyunu Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, orijinal trilojinin zaman diliminde geçen bir aksiyon oyunu. Oyunun senaryo modunda, SW evreninde birbirinden sıcak çatışmalara girebiliyor ve bu evrene özel, türlü türlü araçları kullanma şansına erişebiliyoruz.

Multiplayer modda ise Wi-Fi veya online mod üzerinden, 16 kişiye kadar oyuncu destekleyen haritalarda büyük çarpışmalara dahil olabiliyoruz.

Ancak PSP'de oynadığımız hemen hemen her aksiyon oyundaki sorun, SWB: RS'de de karışımıza çıkıyor: Kontroller! Sol Stick ile karakterimizi hareket ettirip Üçgen, Kare, Yuvarlak ve X tuşları ile kamerası kontrol ediyoruz. Kamera bu kadar fazla tuşla kontrol edildi mi hiç? Ne kadar saçılık bı sistem! Kontrolleri düzlenleme imkanına sahip olsak da bu imkan oynanışındaki hantallığı ve saçılıklığı ortadan kaldırılmaya yetmiyor.

Oyunun grafikleri, ağızımızın suyunu akitacak kadar etkileyici değil. Fakat kabul etmeliyiz ki SWB: RS göz zevkimizi bozmayacak kadar iyi bir görselliğe sahip. Karakter ve araç modellenmeleri oldukça detaylı; üstelik en hareketli sahnelede bile grafiklerde herhangi bir tekleme yaşanmıyor.

Ey oyun guruları! Sözüm size; oyun dünyasındaki gidişat siz pek memnun etmiyorsa bu oyuna bir şans verebilirsiniz. Ey aksiyon severler! Bu sözüm de size geliyor; gidin böyle oyunları başka platformlarda oynayın! PSP gibi kontrol özürlüsü (Aksiyon oyunları için söyleyorum.) olan bir alette heba

etmeyein zamanınızı. Ve son olarak Star Wars hayranları! Sözüm size; nereye kayboldunuz hemen? ☺

STAR WARS BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

ARTI Eğlenceli oynanış, başarılı grafikler, müzikler

EKSI Hantal kontrol sistemi

YAPIM Rebellion
DAĞITIM LucasArts
TÜR Aksiyon
DİĞER TARAFLAR -
WEB www.lucasarts.com/games/swbattlefrontrenegadesquadron
TÜRKİYE DAĞITICI -

Battlefront'tan pek bir farkı olmasa da PSP'de SW dünyası ile eğlenceli saatler geçirmek isteyenler için ideal bir oyun.

7



HALO 3

Master Chief'in ayak sesleri

Xbox360

Tarih: 10 Ekim 2007, yer: LEVEL Headquarter... Önce derinlerden gelen çok güçlü ayak seslerini duyduk. Heyecanın "Ne oluyor?" diyerek pencere'lere uçuştu. Gördüğümüz şey, ayaklanmış bir tank gibiydi. Zırhı güneşin altında parıldıyordu. Karizmatik kaskının ardından bizi görebildiğine neredeyse emindik. Sonra ayak sesleri şiddetlendi ve masalarımızın üzerindeki her şey kontrolsüzce yere düşmeye başladı. Bir depremin ortasında sindirimiz gibi sarsılıyorduk. Elif massasındaki pastayı kurtarmaya çalışırken Fırat: "Böyles oyun kahramanı olmaz; çok açık konuşmayı" demekten kendini bir türkçe alamıyordu. Evet, Master Chief dayanamayıp LEVEL ofisini ziyarete gelmişti. İçi dolmuştu; konuşmak istediği şeyler vardı ama dili - damağı kurumuştu. Inventory'sinden bir şşe su çıkarıp kafaya dikmeye çalışırsada kaskı hala kafasında olduğu için suyu üstüne - başına döktü. Bu yetmezmiş gibi ofisteki HDTV'yi de kirdi. Master Chief, LEVEL ofisinin ortasında dört dönüyor. En sonunda ofis iri yarı erkeği olarak Master Chief'in koluna yapıştı, masama kadar sürükledim ve aşaçından vinçle çıkardığımız, dökme demirinden yapılmış olan sandalyeye oturmasını sağladım. Kaskını çıkarıcı; oldukça yorgun görünüyordu. Konuşmaya başladı:

AJANDA



119

Evet, doğru tahmin: Yapımcılar vaat ettiği, bizim de öngördüğümüz her şey doğru çıktı ve Master Chief, yeni nesle inanılmaz bir çırkarma yaptı. Hayal kırıklığına uğramamak gerçekten hoş doğrusu.

"**Flood'u temizledim, Covenant'i bitirdim; artık çok yorgunum**" "Yıllarca 'Konsolda FPS olmasa' diye bağırdı insanlar. Buncu ön yargının karşısında tutunabilmek ne kadar zordu, biliyor musunuz? Her neyse, ilk maceram ile bir risk alduğumuz farkındaydık. Sektör, konsolda asla FPS oynanamayacağını savunan insanlarla doluydu. Ama bizim gerçekten önemli bir silahımız vardı: Xbox'ın joypadı! (Tam bu anda Master Chief'in gözleri doluyor.) Kontrolleri, grafikleri, karakterleri, müzikleri ve en önemlisi senaryosu ile ilk Halo, çoğu on yargılı oyuncu için bir tokat niteligiindeydi. İlkinci maceramda ise oyuncular ilk oyna dair sevdikleri her şeyi yerde buldular. Belki senaryonun işlenisi hakkında olumsuz düşüncelere sahip olabilirsiniz fakat biz sadece oyuncularda biraz merak uyandırmak istemiştik; hepsi bu. Oynaması ise ilk oyna göre nispeten daha esnek bulduğunuzu tahmin ediyorum. Kisacısı, hep bir önceki yapımın üzerine bir şeyler ekleyerek gittik. Bu nedenle insanlar benim ya da Halo ile ilgili konuşurlarken biraz daha dikkatli olsunlar," dedi Master Chief, ardından Inventory'sinden bir adet Halo 3 kopyası çıkardı ve önde attı. Ardından devam etti:

"Vereceğin notu etkilemek gibi bir amacım asla yok; beni az çok tanıyorsun. Ancak bu



maceram ile grafik, ses, oynanabilirlik gibi teknik özellikler tavan yaptı. Ayrıca, oyunun multiplayer moduna çok özen gösterdi. Kisacısı serinin -açık ara ile- en iyi oyunu Halo 3 oldu." "Bakacığız" dedim ve işime döndüm.

Aradan beş saat geçti. Parmaklarma kramplar girene kadar Halo 3 oynamıştım ama yetmemişi; oyuna doyamamışım. Master Chief haklıydı; bu nasil bir oyun olmuştu böyle?! Bu arada, Master Chief ofisini pastırma sıcağından pişmiş olacak ki yanında don - gömlek bir halde kalmıştı. Hemen o sırada kulağıma eğilen Fırat: "Bunun da bütün vitamini zırhindaymış arkadaş, solucan gibi kaldı, tipe bak, hehehe!" diyerek beni geriyordu.

Master Chief sessizliğini bozarak devam etti: "Oynamabilirlik mümkün olduğunda geliştirdi. Hareketlerim, Xbox 360 joypadının tüm özelliklerinden sonuna kadar yararlanıyor. Tetik tuşundaki hassasiyet ve vuruş doğruluğuna hayran kalacağınız. Silahlar üzerindeki denge

alternatif



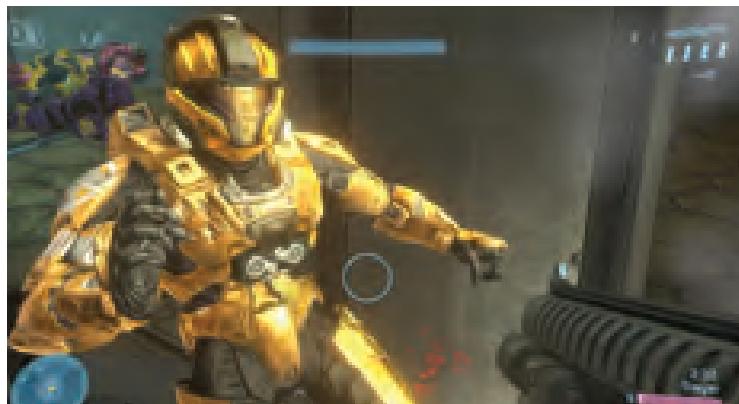
TIMESHIFT

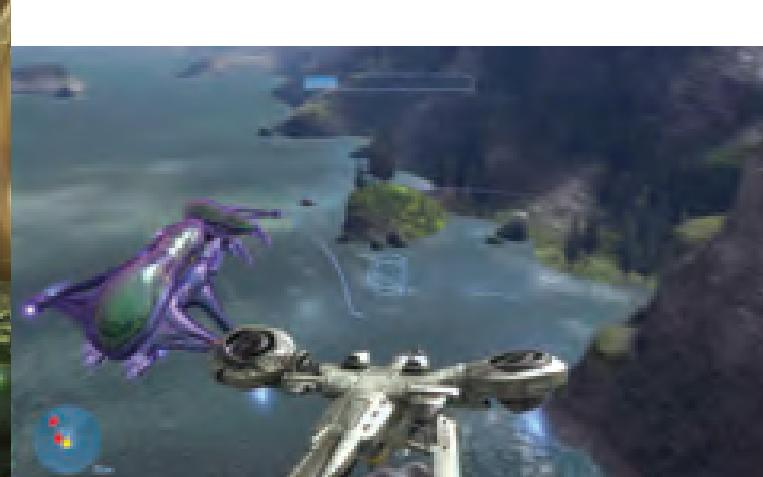
Yenilikçi oyunlara bir yeniş提案 daha eklendi. Sayfaları bir karıştırın bakalım; buralarla bir yerde inceleme fırsatı olacak. Deneyim bir oynanış tarzı sunarak ası bir tavrı sergileyen TimeShift, FPS türünde alternatif bakış açıları kazandırır, kaliteli bir oyun.

ise en iyi şekilde sağlandı. Ayrıca kullanmaktadır hem benim, hem de oyuncuların büyük keyif alacağını düşündüğüm silahlar da emri sunulmuş durumda. Ek olarak kullanabileceğimiz yeni araçlar da var. İlk iki oyunda olduğu gibi kullanımı yine çok zevkli olan araçlar, savaş alanında da oldukça verimli taktiksel esneklikler sağlıyor. Bu yeni oyuncakları gelin burada açıklamamayı; sen de açıklama. Sürpriz olarak kalınları..." Peki bu saylıkların oyuna yüksek not vermemiz için yeterli mi sence?" diye sordum Master Chief'e. "Elbette ki değil!" diye sertçe yanıtladı. "Oynamabilirliği zengin kılmak adına yeni item'lar ekledik oyuna. Örneğin, artık ben ve müttəfiğimiz düşmanlarına karşı holografik bir zırh kullanabiliyoruz. Bize karşı yapılan saldırılarda bu zırhın geri dönerken biz içeriiden -zırhın enerjisi bitmeden- düşmanımızı rahatlıkla harcayabiliyoruz. Elbette bu, buzdağının görünen kısmı; macera boyunca kullanabileceğim

STEVE DOWNES

Master Chief'i seslendiren Steve Downes, aslen bir DJ ama hayatımda Halo'dan önce hiç video oyunu oynamamış bir DJ. Aynı zamanda seslendirme sanatçısı olan Downes daha önce Septerra Core: Legacy of the Creator oyununda Martin O'Donnell ile çalışmış, Martin O'Donnell, Bungie Software'nın müzik direktörü olunca, ana karakterimizin seslendirmesini yapması için yapımcı ekibe Steve Downes'ı önermiş. Ve sonuç karşınızda!





daha birçok item var ve hepsi Halo 3'e esnek bir oynanış kazandırmak için tasarlandı"

"Oyuncular ikinci oyunun sonundan hiç memnun kalmamışlardı, hatırlıyor musun?" diye sorarak biraz zorlamak istedim Master Chief'i. O ise sakınılığını hiç bozmadan yanıtladı: "Dediğim gibi üçüncü oyun için oyuncuları biraz meraklandırmak istedik. Kaldı ki üçüncü maceramın sonunda bu meraklarının karşılığını kesinlikle alacaklar. Herkesin beğenisi için harika bir son hazırladık ve emin olun oyuncuların oyunun sonunu göreceğini düşünmek beni çok heyecanlandırıyor! Fakat benden kesinlikle daha fazla bilgi alamazsınız; oynayın ve görün."

"Oyuncu dediğinin gözü asla doymaz, biliyorsun değil mi?" diyerek üzerine gitmeye devam ettim Master Chief'in> "Biliyorum" dedi; "Bu yüzden multiplayer mod seçeneklerinin olabildiğince zengin olması için

çok uğraşıldı. Hatta, sadece iki kişiyle oynanabilen co-op modunu tam dört kişi ile oynanabilir hale getirdik; hem de Xbox Live desteğiyle... Ek olarak oyuncular, 16 kişiye kadar oynanabilen death-match ya da team deathmatch seçenekleri ile de mutlu olabilirler. Şimdi 11 adet online harita var; eminim ki Xbox Live üzerinden gerisi gelecektir. Ayrıca, oyuncuların tüm bu multiplayer oyunları kişiselleştirmeleri de mümkün. Kısacası tamamen kendinize has oyunlar ortaya çıkarabiliyorsunuz. Bu özellik için oyunun içine Forge adlı bir program ekledi. Son olarak, yarattığınız tüm harita ve oyun modlarını Live servisi üzerinden diğer oyuncularla paylaşabiliyorsunuz."

"Peki ya teknik özellikler?" dedim; "Olabileceğinin en iyisi..." diye yanıtlandı. "Halo serisinin teknik özelliklerinden her zaman övgüyle bahsedilmişdir. Bu oyunda yeni neslin tüm gücünden faydalandırıldı. Görsel yönetmenler, grafik bütünlüğünü sağlayabilmek için çok çalışılar. Bunun doğal

sonucu olarak ortaya inanılmaz derecede iyi grafikler çıktı. Halo 3'ün grafik motoru özellikle panoramik manzaraları yansitmaktak çok çok başarılı. Ayrıca sesler, seslendirmeler ve müzikler de maceranın epik yanını yansımaktak çok etkili. Özellikle arkadaş çalan müzikler macera sırasında beni havaya sokuyor." (Gülüşmeler...)

Ortaya çıkan işi tüm ofis tayfası çok beğenmişti> Herkes Halo 3'ü takdir etti, Master Chief'te bundan dolayı çok mutlu olmuştu. Güzel bir sohbet ardından Master Chief toparlanmak için ayağa kalktı; biz de konsolumuza toparlamak için ayaklandık. Tam herkesin yüzü güliyordu ki arkadan "Hörrööörr!" diye böğürtü duyduk. Korkarak başımızı arkaya çevirdik Fırat ve Şefik'le. Göründüğümüz manzara çok hazırdı: Elif pastalı ellerleyle Master Chief'in zırhıyla oynamaya kalkmıştı. Zırhın her yerini çikolata olmuş, Master Chief çok kızmıştı. Elif'i Master Chief'in elinden zor kurtardı; gider ayak rezalet çiyordu. Meğer ne titiz bir adammış kendisi. Biz de merak edip duruyorduk "Bu adamın zırhı sürekli niye parlıyor" diye. Uzun lafın kasası, Xbox 360'ın bombası Halo 3 gerçekten bomba gibi olmuş, mutlaka oynayın. ☺

MASTER CHIEF

HALO

Master Chief ile ilk tanışmamız. Kendisini oldukça köşeli bir oyun evreninde yaşamak zorunda bırakılmış ve günümüzde göre kötü grafiklerle modellenmiş bir halde görüyoruz.



HALO 2

Eh, böyle biraz daha iyi gibi. Programcılar, Xbox'a biraz daha alışmışlar ve bugün bile başkası bulmayıcağız bir Master Chief modellemiştir.



HALO 3

Ve Master Chief, günümüzdeki modern haline kavuşuyor. Ayrintılı bir modelleme ve ışıklandırma ile karakterinizin yeni hali harika görünüyor.



HALO 3

ARTI Muhteşem senaryo ve teknik özellikler, oldukça uzun ömürlü olması, muhteşem senaryo, geniş multiplayer seçenekleri

YAPIM Bungie Software
DAĞITIM Microsoft Game Studios
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR - WEB www.halo3.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

EKSİ Araç kullanırken zaman zaman cuvallayan yapay zeka

Master Chief ofisimize kadar gelip Halo 3'ü bize sunarken, heyecanı kaskından okunuyordu. Açıkçası biz bayıldık bu oyuna. Özette Halo 3, her oyun severin denemesi gereken bir klasik.

9

3
yıl

Halo 2 ile Halo 3'ün piyasaya çıkış tarihleri arasında geçen süre. Kaliteli bir oyunun yapımı her zaman için uzun sürer.

43
personel

Oyun için çalışan tek bir kadroda personel sayısı. Elbette ki bu sayıla alt kadroarda çalışanlar dahil değil.

12
gün

Bu süre içinde satılan kopya sayısı yeni bir rekorun habercisi adeta. Gözlerinizi biraz daha aşağıya kaydırın.

546
sene

Dünya tarihiyle Halo'nun geçtiği tarih arasındaki fark. Master Chief bidden bu kadar uzakta yanı.

KENGO: LEGEND OF THE 9

Yatayuşı Teyze'den suşi tarifleri

Ofiste olağan bir günün daha geçip gitmek üzere olduğunu düşünürken, Furkan kışısının bilgisayarından gelen "hayt huyt" sesleri ile irkılıp dikkat kesildim ve samuraylı, caponlu bir oyun oynadığını fark ettim. Bu vesileyle ofiste çok ilginç bir tartışma açıldı; onu da

anlatmak isterim. Bu Japonlar bir dönem her şeyin en küçüğünü, en güzelini yapıyorlardı ya hanı; sonra birden Tayvan, Çin falan girdi araya. Japon mapon unutuldu, hatırlarsınız. Kendi kendimize dedik ki gün gelir de katana da unutulur mu? Biliyorsunuz katana, Japon savaşçılarının

kullandıkları, el yapımı özel bir kılıç. Keskinliği ile ünlü ve elbette el yapımı olması nedeniyle nadide bir silah. Biz, daha bu sohbete başlamıştık ki Elif Hanım kızçağımızı çekmecesinden katana çaldı. "Buyurun, Çin malı katana! Ne alırsan bir lira hediyelik mağazasından aldım. Taş gibi kılıç; herkesi kesiyor, hiç sorun yaşamadım."



dedi. Sohbet orada bitti. Hepimiz köş köşemize çekildik, işimizin başına döndük. Allah muhafaza... Bu arada sohbete dalmış da oyunu da unutmuş olmayalım, ona da şöyle helalinden bir 1 puan verelim 10 üzerinden. ☺

YAPIM Genki
DAĞITIM Majesco
PLATFORM Xbox 360

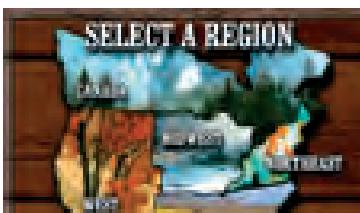
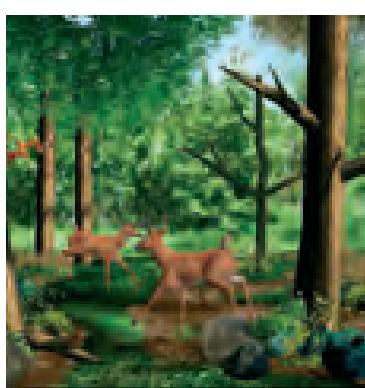
1

BIG BUCK HUNTER

Avlamayıń şu geyikleri artık!

Oyun dünyasının en büyük geyiği, geyik avı oyunlarıdır; bu oyunları mutlaka duymuş olmalısınız. Yok duymadısanız, 10 sene öncesinin LEVEL dergilerinde bir yerde yazmıştım; araştırırısanız bulacaksınız sevgili okur kısileri. Haydi; küçük, masum, güzel bir hayvanı "Spor olsun" diyecek avlama-yı bir noktaya kadar anlayabiliyorum. Amaç beni tıksındırıse de insanların vahşi içgüdüleri

olduğunu ve yok etmeye sevdikleri için ellerine silah alıp geyik peşinde koşuklarının farkındayım. Ancak son birkaç yıldır av eti için hayvan öldüren mantaliteye ayrı bir şaşkınlıkla bakıyorum. Bağırsaklıları bacagımız boyunda kurtuçklarla dolu, iç organları binbir mikroben ve parazitin işgali altında yaşayan; ömrülerinde veteriner, aşı, maşı görmemiş bu doğal yaşamın vahşi hayvanları-



ni avlavyap da yemek istemek nasıl bir dürtüdür sevgili okur, var mı bilen? "Et pişince bir şey kalmıyor" açıklamasını da kabullenemiyorum; o zaman, tencere tencere hamamböceği pişireyim size! Nasıl olsa pişince mikrobu kalmıyor; afiyetle yeriz, oldu mu? Neyse, lafi uzattık oyuna yer kalmadı bak. Hay Allah, ayıp olacak yapımcıya da... ☺

YAPIM Yıkarım ben bu firmayı
DAĞITIM Dağıtmayan b' daha
PLATFORM Vicdan platformu

**KALBI-
NİZİ-
KIRARIM**

.HACK//G.U. VOL. 3//REDEMPTION

Bana oyunun ismini söyle, sana kim olduğunu söyleyeyim

Ayıptır beyler! Hakikaten ayıptır, yazıkları,.gunahtar! Bir yapımcı firması düşünün ki PS2 gibi, yaşa çok genç bir kitleye hitap eden bir oyun platformu için oyun geliştirmiş olsun ama sonra gidip oyun adını .hack//G.U. vol. 3//Redemption gibi noktalar, taksimler, kisaltmalar ile doldursun; okunmaz hale getirsin ve telaffuzu zor oyunlar arasında harcanmasına göz yumsun. Oyun güzel olabilir; sevilerek oynanıyor olabi-

lir, keyifli zaman geçiriyor olabilir ama arkadaşlarınızla oyun hakkında sohbet ederken daha oyunun adını bile telaffuz edemiyorsanız ne anladınız o oyunundan değil mi ciğerparelerim? (Author Abla mod: On) Şimdi mesela, söyle bir diyalogun yaşandığını düşünün:

-Nazlıgül, n'aber? Ne yapıyorsun burada?
-İyiim Necati, Piesiki'de süper bir oyun oynadım da onu düşünüyorum.

-Vay, hangi oyundu?
-Nokta hek ters sılaş ters sılaş ge u vol üç ters sılaş ters sılaş redempşin!
-Anlıyorum...
-Anlıyor musun gerçekten Necati? Gönümde kabaran dalgaları, yüreğimden taşan coşkuları, anlatamadığım acıları ve derman bulamadığım dertleri... Bunların hepsini anlıyor musun?

Dergicek bu sistemi tasvip etmiyor; "Okunaksız Oyun Adlarına Son" kampanyasını buradan başlatmak istiyoruz sevgili okur! ☺



YAPIM CyberConnect 2
DAĞITIM Bandai
PLATFORM PS2

2



LEGEND OF THE NORTH: KONUNG

Soğuklar da bastırıyor yavaş yavaş

Kış yavaş yavaş bastırmaya başlamışken hem sıcak evinizde oturup, hem de bütün arkadaşlarınızla ve sosyal çevrenizle etkileşim içinde kalmak; buluşmalarдан, partilerden, davetlerden haberdar olmak mı istiyorsunuz? Birkaç yıl öncesine kadar böyle bir yaşam biçimini hayal gibi görünecektir ama Facebook gibi sosyal ağlar sayesinde artık bugünün gerceği oldu. Hala

Facebook'un gücünün farkına varmadıysanız açıklayayım: Diyelim ki bir grup arkadaşınızla bir buluşma, görüşme ya da bir internet kafede buluşup LAN partisi düzenlemek istiyorsunuz. Açıyorsunuz bir tartışma, gönderiyorsunuz bir davetiye; gelecek olanlar, "Geleceğim" diye işaretliyor; gelmeyecek olanlar ise "Allah cezanızı vermesin; o tarihte benim sınıvam var!" diye yakınıyorlar ama

sonuçta sağlam bir organizasyon çıkıyor ortaya ve herkes mutlu oluyor.

Legend of the North: Konung'u incelerken akıldan geçenler tam olarak bunları işte; hepinizle paylaşmak istedim. ☺

YAPIM 1C: Maddox Games
DAGİTİM 1C
PLATFORM PC

4



LEADERBOARD GOLF

Golfsüz bir hayat düşünülebilir mi?

Leaderboard Golf'un DVD'si elime geçtiğinde gözlerimden iki damla yaş sızıldı sevgili okur. Nadide ata sporumuz golf ile son derece ilgisiz olmamızı yermek üzere hazırlanmış, ironik bir sanat eseri olan bu çalışmada; onlarca sanatçı, artist, programcı, şucu ve bucucu hiçbir masraftan kaçınmamış, emek harcamış, oturmuş ve birbirinin aynısı olan

binbir trilyon golf oyunundan bir tane daha yapmış. Aslında oyunun hikayesi son derece heyecanlı ve sürükleyici; Martin, çocukluğundan beri efsanevi bir golf oyuncusu olma hayali ile yanıp tutuşmaktadır ama karşı komşusu güzel Lucy, onun asla iyi bir golfçu olamayacağını söyleyerek onunla alay etmekte ve mahallenin yerel golf klubünün kaptanı,



yakışıklı John ile çıkmaktadır. John, sevgilisine hava atmak için devamlı olarak zavallı Martin ile dalga geçerken; Martin, okulun şamar oğlunu haline geldiğini fark ederek kendi kendine bir yemin

eder ve geceleri, evdeki odasında gizli gizli çalışarak yenilmez bir golfçu haline gelir. Oyunun sonunda, Martin ve John kader maçı için karşı karşıya geldiğinde artık kontrol sizdedir. O minik golf topunu, besinci deliğin yanındaki gölete düşürmeden diğer deliğe geçebilecek misiniz, yoksa maçı John'a verip güzel Lucy'yi ona mı teslim edeceksiniz?

Gece gündüz, hiç durmadan, aralsız Leaderboard Golf oynuyorum arkadaşlar; sizce ezik miyim? ☺



YAPIM Midas Interactive
DAGİTİM Lazım değil
PLATFORM PC

1

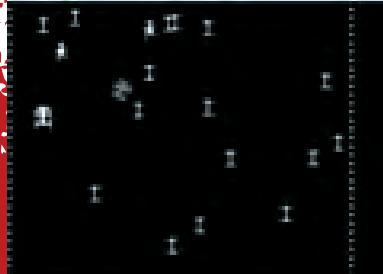
YASAKLI

***Yasaklar... İnsanoğlunun doğayla mücadele etmeye başlamasından
olmak istemeyen, bir anlamda kendinden korkan insanoğlunu,***

OYUNCULAR



bu yana varlığını sürdürüyor. Kendi duygularının ve hırslarının esiri kendini kapattığı bu kafeste ziyaret ediyoruz.



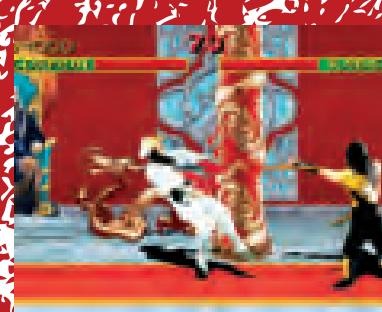
Kabileler, halklar ve devletler ortaya çıkmadan önce, toplayıcılıkla geçenin insanlığın o aptal halini görmeyi çok isterdim doğrusu. Oyle ya; tamamen içgüdülerine göre yaşayan, henüz bir dozen sahibi olmuştu, suursuzca davranışın ve aşağı kalkmayı henüz yeni öğrenmiş olan insanların uzaktan seyretmek pek komik olurdu kanıma. Gelgelelim; toplasınız 10.000 yıl öncesine kadar "ikamet" nedir bilmeyen bu burnu büyük irkin, toplu yaşama geçtikten sonra sırf kendi duygularını bastırmak için birtakım yasaklar icat edecek kimin aklına gelirdi? Açıkçası, bu galakside kendi duygularının sesini bu denli kisan ve koyduğu yasaklar ile kendi hayatını cehenneme çeviren başka bir irkin daha var olduğunu pek sanmıyorum. Ancak diğer taraftan, "insan" denilen garip yaratığın dizginlenmesi için bu yasakları koymak elbette ki kaçınılmaz bir çözüm. Zira hepimiz "bir yasağı deldiği için" cennet bahçesinden kovulan bir irkin torunlarıyız; bu bizim kanımızda var.

Günümüzde ise insanın duygularını karşı cinsten bile daha çok tetikleyen kitle iletişim araçları ve özellikle görsel medya, "duygu tetiklenmesi"nin nakde çevrelibildiğini anladığından beri birtakım unsurları hesapsızca kullanmaktan hiç çekinmedi. Bu tutumun sonucunda; gerek sinemanın, gerek müziğin, gerekse edebiyatın içindeırkılık, seks, şiddet, suç öğeleri gibi toplum düzenini ve insan karakterini bozabilecek unsurlar rahatça kullanıldı. Bu süreç içinde başka bir halkın onurunu zedeleyecektir, çocukların ve gençlerin psikolojik gelişimlerini kötü yönde etkileyeciktir, insanları suça teşvik edecek unsurlar özellikle görsel medya yoluyla toplum dinamiklerinin içine yedirildi. Video oyunları da bu durum için elbette bir istisna teşkil etmiyor. Devam eden satırlar arasında firmaların bazen ne kadar ileri gidebildiğini görecek ve okumayı bitirdikten sonra oyun dünyasına farklı bir açıdan bakmaya başlayacaksınız. Gelin, gelin; yaklaşın... Yasak Elma'dan bir ısrak da siz alın...

...Ve oyular yasaklarla tanışıyor

İnsanlar "yeni ve bilinmedik olan"dan korkmuş ve çekinmişlerdir her zaman. Bu yüzünden ki bu "yeni şeyler" hep bir önyargı ile bakmışlardır. Elbette korkulması gereken asıl unsur cehalettir. Ancak "yeni olan unsur", bir şekilde bulaştığı topluluğun örf ve adetleri ile çatışıyor ise o "yeni"nin kabul görme şansı çok düşüktür. Kısacası; zamanında caz, rock, metal gibi müzik türlerine ve sinemaya karşı takınılan tavırın aynısı, günümüzde video oyunlarına karşı sergilenmektedir.

Tartışmalara sebep olan ilk oyun, 1976 yapımı Death Race'tı. Başrollerinde David Carradine'ı ve Sylvester Stallone'u görebileceğiz, 1975 yılının kültür filmi Death Race 2000'den uyarlanan oyun, insanlara ilk defa bir video oyununun şiddet içerebileceğini gösterirdi. Sivil toplum örgütleri içinde belki de ilk defa "ahlaki panik" (moral panic) bu denli yüksek sesle tartışılmaya başlamıştı. Oyle ya, bir yazılım sayesinde insanların arabaya birlilerini ezbilir, ezdikleri insan kadar puan kazanabiliyorlardı. Bir yazılım ki insanlara inisiatif kullandırarak onların sanal cinayetler işlemelerine imkan tanıyordu. Bu elbette ki kabul edilemez bir durumdu. Hele ki henüz kimsenin video oyunları hakkında doğru dürüst bir fikri yokken... Exidy Software'in (Excellence in Dynamics) NES platformu için yaptığı Death Race, video oyunları üzerine yaşanacak büyük tartışmaların ateşini yakmış; Twisted Metal, Carmageddon, Destruction Derby gibi oyunlara fikir



ÜLKELER VE OYUNLAR

ARJANTİN

Federal kanunlara göre oyun yapımcıları, ürünlerinin Arjantin kopyalarının üzerine "Fazla İşığa maruz kalmak (overexposure) sağlığa zararlıdır" ibaresini yerleştirmek zorundalar. Ayrıca, "Tüm yaşlar için uygundur", "Sadece 13 yaş ve üzeri için uyundur", "Sadece 18 yaş ve üzeri için uyundur" ibareleri de oyun paketlerinin üzerinde bulunmak zorunda.

AVUSTRALYA

Avustralya, Sinema ve Edebiyat

Sınıflandırması Ofisi adı altında tüm medya türlerini denetleyen özel bir kuruma sahip. Ancak ilginç bir şekilde, Avustralya, sinema filmlerinde uyguladığı +18 kuralı oyular için kesinlikle uygulamıyor. Kısacası, bir oyun bu "sınıflandırma ofisi" tarafından +15 kategorisine dahil edilememiye direkt yasaklanıyor. Oyun firmaları tarafından geri kafalılıkla suçlanan Avustralyalı yetkililer bu yazı hazırlanlığında sıralarda yaptıkları bir açıklama ile oyular için bir +18 kategori üzerinde çalışıklarını açıkladılar. Avustralya'da piyasaya hiçbir zaman

Çıkamayan oyuların sunları:

50 Cent Bulletproof Arcade modunda yer alan Counter Kill seçeneği nedeniyle, **BMX XXX** içerdiği çıplaklık nedeniyle, **Dreamweb** içerdiği şiddet nedeniyle piyasaya çıkmadı. Sansürü bir şekilde yayımlanan oyular: **Duke Nukem 3D** Orijinal sürüm hiçbir zaman piyasaya çıkmadı. Onun yerine oyunun epey inceltilmiş bir sürümü yayımlandı. **GTA III** Orijinal sürüm, kullanıcı ile asla buluşmadı; piyasaya çıkan sürüm sansürlüydi.

GTA: San Andreas

Sansürlü bir sürümü piyasadayken, Hot Coffee modunun keşfedilmesi ile "RC" damgası yedi. Bu ibare, "Oyun satılamaz" anlamını taşıyordu. Ayrıca, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Manhunt, NARC, Postal 1 ve 2, Phantasmagoria serisi, Reservoir Dogs, Rule of Rose, Singles: Flirt Up Your Life, Shellshock: Nam '67, The Punisher, Voyeur gibi oyular da kullanıcı ile asla buluşmadı.



babalığı etmişti.

Mystique Software yapımı olan **Custer's Revenge** (1982), hem büyük tartışmalara sebep olmuş, hem de başta Birleşik Devletler olmak üzere birçok ülkede yasaklanmıştı. Atari 2600 platformu için geliştirilen bu oyun, erotik içeriğiydi. Ancak oyunun yasaklanması sebep olan asıl unsur açık cinsellik öğeleri içermesi değil, enikonusu olmasızdı. Zira General George Armstrong Custer olarak oyunda tek bir amacımız vardı: Direğe bağlanmış olan Amerikan bir yerli kızına te cavüz etmek! Elbette ki birçok sivil toplum örgütü ayağa kalktı; Kadın Hakları savunucuları, Pornografi Karşıtı Kadınlar Derneği, Kızılderili sözcüler ve benzeri örgütler olabildiğince yapımcı firmaya yüklediler. Sonra ne mi oldu? Firma, getirilen ağır eleştirilerin ve açılan davaların altından kalkamayarak battı.

Oyun, hep oyun olarak kalmalıydı bilinmez ancak Midway tarafından Street Fighter'a rakip olarak geliştirilen Mortal Kombat, birçok programcı tarafından oyunları salt birer oyun olmaktan çıkarınca ve insanların eğlence anlayışlarını değiştiren bir unsur olarak görülür. Takvimler 1992'yi gösterdiğinde, çizgi film havasına ve gørece sempatik karakterlere sahip olan Street Fighter yerine, karakterleri gerçek insanlar tarafından canlandırılan ve aşırı şiddet sahneleri içeren **Mortal Kombat** popüler olmaya başlamıştı oyun salonlarında. Kollar, bacaklar kopuyor; kan gövdəyi olabilecek en fütursuz şekilde götürüyordu. İzleyenin ağızını açık bırakın, mideleri zayıf olanların bakmaya dayanamadıkları bu sahneleri elbette sivil toplum örgütleri ile çeşitli ülkelerin "aile ve gençlerden sorumlu bakanlıklar" da izliyorlardı. Birçok toplantı yapıldı; Midway aleyhine sayısız dava açıldı ve bu davaların sonucunda, Mortal Kombat'ın, Almanya ve Brezilya'da orijinal haliyle ve resmi olarak piyasaya çıkışmasına izin verilmedi. Hiçbir zaman... Ancak o yıllara kadar, video oyunlarının toplum tarafından "kabul edilebilirliği" yeterince artmıştı. Bu anlayışın da yardımıyla hem firma, hem de marka ayakta kaldı. Böylece Mortal Kombat, video oyun tarihinin en çok tartışılan ama en popüler oyunlarından biri oldu.

Bu sırada Dünya deşgeyir ve gündemde yaşam, insanların sırtlarında daha fazla sorumluluk yüklemeye başlıyordu. Soğuk Savaş yıllarının geride kalması ile değişen dünya düzeni ve insan zevkinin incelmesi, toplumları bir arada tutan mukozuların çözülmüşü hızlandırmıştı. Monoton iş yaşamı ve bir gence yapılabilecek en büyük kötülük olan "okul" kavramı, popüler kültürün iyiye iyiyeye yayılması ile anlamını yitirip bugünkü son halini almaya başlamıştı. Bu bağlamda -özellikle gençlerin- isyan duyguları yoğun bir şekilde güdülenmeye başlamıştı. Birleşik Devletler içinde ofis ve okullarda artan kavgalar, hatta sonucu

ölümle biten tartışmalar için gösterilen sebep, sistemin yarattığı suni ortam değil, video oyunlarıydı artık. Sistemi akla kamış için aranan kan sonunda bulunmuştu.

Gündelik hayatın yüküyle ağırlaşmış zihinlerini oyunlarla rahatlatmak isteyen insanların da seçenekleri artmaya başlamıştı bu günde. 1995 yılında Stainless tarafından geliştirilmeye başlanan 3D Destruction Derby, yani bizim bildiğimiz adıyla Carmageddon; masum sivilleri, tamponuna testere takılmış olan aracınızla ezebileceğiniz bir yarış oyunuydu. Ama bu kez durum biraz değişti çünkü ilk defa size karşı bu denli savunmasız, herhangi bir saldırdıra bulunan ve sadece yoldan geçmeyecek olan insanları öldürüyordunuz. Oyunun bu şekilde piyasaya çıkması elbette olanksızdı. Ancak Carmageddon'ın insanları katlettığınız orijinal sürümünü korsan olarak edinmek mümkünüzdü. İtalyan ve İngiliz sansür kurullarının hem kendi ülkeleri içinde, hem de uluslararası platformda devreye girmesileyse Carmageddon'ın, hepimizin bildiği o zombili versiyonu, +18 yaş sınırı ile ancak piyasaya çababildi. Yine de resmi olup olmadığı tartışılan bir yama ile zombilerin yesil renkteki kanlarını, kırmızıya çevirebiliyordunuz. Ne de olsa oyunun adı Carmageddon'dı ve şiddete sınır yoktu.

Açık şiddet sahnelerine hesapsızca yer veren oyunların sayısı arttıkça, oyunlara zaten soğuk bakan anne -babalar, sivil toplum örgütleri ve yaşama - yürütmeye organları bu oyunları geldikleri yere gömmek için adeta ant içtiler. Birbiri ardına patlayan; **Doom**, Quake, Blood, Postal, Phantasmagoria ve Duke Nukem gibi yapımlar, video oyunlarının gençleri isyana, intiharla sürükleyen, şiddetde yelenen, sorunlarını kavga ile çözmemelerini tetikleyen unsurlar olarak görülmelerine neden oldu; asıl sorunlar unutularak toplum sağlığı yine en ücra köşelerde aranıyordu.

Şurası kesin ki "oyunlarda şiddet", yine oyunlar var olduğu sürece hep tartışıacak ama unutulmaması gereken en önemli unsur, bu yazılımların birer yaş sınırı ile piyasaya çıkıyor olması. Ülkemizdeki denetim kollarının da artık korsan piyasasına el atıp, yaşı tutmayan oyuncuların her oyuna ulaşmasını önlemeleri

BREZİLYA

1999 yılında bir adamın üç kişiyi öldürüp, tam sekiz kişiyi yaralamasıdan sonra tüm ülkede, altı video oyunu yasaklandı: Doom, Mortal Kombat, Duke Nukem, Requiem: Avenging Angel, Blood ve Postal...

CİN HALK CUMHURİYETİ

Command & Conquer Generals Çin Devleti'ni ve Çin Ordusu'nu küçük düşürücü imgeler barındırdığı için yasaklandı. Oyunda ayrıca, Çin görevleri arasında Hong Kong Toplantı merkezini yıkmak gibi Çin halkını küçük

düşürebilecek ayrıntılar da vardı.

Hearts of Iron ve Hearts of Iron 2 Oyunları da Tibet, Sinkiang ve Mançurya bağımsız birer devlet olarak yer almıştır; Tayvan ise Japonya'nın egemenliğine indirdi.

I.G.I. 2: Covert Strike Yine Çin Devleti'ni ve Çin Ordusu'nu karalamaya yönelik unsurlar içeriği için yasaklanan bir oyun.

Football Manager 2007 Tibet, oyunda bağımsız bir devlet olarak görünmüyordu.

ALMANYA

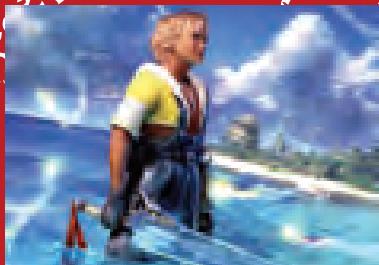
Yasaklama konusunda Almanya diğer ül-

kelerden biraz daha sıkı. Ancak Almanlar, ülke dahilinde tıkrı tıkrı işleyen bir sistem kurmuşlardır. Zira suç teşkil eden eylem, yasaklanmış bir oyunu satın almak değil, satmak. Ancak Aralık 2006'da yürürlüğe giren bir kanun uyarınca canlılar üzerinde uygulanan vahşet görüntülerine yer veren oyunların oynanması bile ceza kapsamına girdi. Bu bağlamda insan onurunu zedelebilecek her türlü oyun da yasak kapsamına girmiş oldu. Wolfenstein 3D, Mortyr, Commandos: Behind Enemy Lines, KZ Manager gibi oyular, Nazi unsurları içeren ve bu

yüzden yasaklanan oyuları. Mortal Kombat II, III; Manhunt gibi oyular ise içerdeği aşırı şiddet nedeniyle Alman kullanıcılarla buluşmadı. Son dönemde aynı kaderi paylaşan oyular arasında ise Gears of War, Dead Rising ve Crackdown gibi Microsoft yapımı oyular dikkat çekiyor.

JAPONYA

Japonya'nın devletten bağımsız çalışan yazılım sınıflandırma organizasyonu CERO, diğer ülkelerin aksine kurallara sıkı bağlı kalmaktansa daha çok ifa-



gerekliyor. Oyunlara; sinemaya, edebiyata ve müziğe yaklaşıldığı kadar "açık fikirli" yaklaşılmak ise en güvenli çözüm yolunu oluşturuyor. Cehaletin frenlediği zihinler çözümlerin öünü tıkamazsa tabii ki...

Sadece Şiddet mi?

Şimdiden kadar oyunların en çok göze batan tarafları içерdiği şiddet öğeleriydi, öyle değil mi? Peki belli dini grupların tepkisini çekebilecek, azınlıkların onurlarını incitebilecek göndermelerle dolu oyunlara ne demeli? Breath of Fire II, La Pucelle Tactics, Xenogears, Xenosaga, Final Fantasy Tactics, **Final Fantasy X**, Castlevania, Tales of Symphonia ve Grandia gibi oyunlar bazı dini çevrelerin tepkilerini çeken yapımlar. Örneğin; Nintendo, Japonya için üretilmiş olan bazı oyunlarını A.B.D'de sansürleyerek piyasaya çıkarıp gelecek tepkilerden sakinmeye çalıştı. Castlevania, Dragon Quest, Final Fantasy gibi oyunlar, haritalarındaki haçlar ve diyaloglarındaki "kutsal", "rahip" gibi incil göndermeleri çıkarılarak yayıldı. Ayrıca "din etkileşimli" konusu nedeniyle Terra-nigma adlı oyun A.B.D'de hiçbir zaman piyasaya çıkmadı.

Xbox için yapılan bir dövüş oyunu olan ve 2002 yılında piyasaya çıkan Kakuto Chojin'in yapımcıları, Müslüman ülkelerden korkunç tepkiler aldılar. Zira arka planda çalan müziklerden birinde ezan sesi çok açık bir şekilde duyulabiliyordu. Suudi Arabistan Hükümetinin resmi protestosu ile Microsoft, oyunu 2003 yılında uluslararası piyasadan çekmek zorunda kaldı.

Müslümanların tepkilerini çeken bir başka oyun ise ilginçtir ki bir Nintendo 64 oyunu olan **Legend of Zelda: Ocarina of Time** olmuştu. Oyundaki zindanlardan birinde yine ezan sesi duyuluyordu. Alınan tepkilerin sonucunda eski kopyaların üretimi durdurulup, ezan sesi

zindandan çıkarıldı; yeni kopyaların hiçbirinde ezan sesi yoktu.

Yazının başında deanedildiğim Custer's Revenge, oyunlarda açık cinselliğin kullanılmasına belki de ilk örnekti ancak hemen hemen Amerikan yapımı oyunda şimdiden kadar tamamen çıplaklığa yer verildi. Bunun yanında cinsel temaların kullanımı ilginç bir şekilde Japon yapımı oyunlarda daha yaygın. Nintendo ve Sony gibi konsol üreticileri "adult" ibareli oyunları kesinlikle lisanslamazken, buna rağmen bazı oyunlar cinsel öğelere yer vermekte kaçınılmazdır.

1996 yılında piyasaya çıkan **Duke Nukem 3D**'de birçok "üstsüz" kız yer alıyordu. Yine çıplak kadın posterleri, striptizçiler, fahişeler, porno dükkanları gibi unsurlar, Duke amcasının hizmetine sunulmuştu. God of War'da ise Kratos, kendisine güz veren kırmızı küreleri toplamak için yarı çıplak iki kadına -sansürlü olarak- seks yapabiliyordu. Yeri gelmişken Sierra'nın ünlü adventure serisi Leisure Suit Larry'den de bahsedelim; kahramanınız oyunda ilerlemek için karşılaştığı kadınları kendisiyle seks yapmaları için ikna etmeye çalışıyordu. Oyunun grafik kalitesi arttıkça birtakım tartışmalar yaşanmaya başlandı. Direkt bir cinsel unsur içermemesine rağmen Tomb Raider da **Lara Croft**'un büyük göğüsleri yüzünden bu tartışmalardan nasibini aldı. Onu bir seks simbolü olarak tanıtan dergilerin bu tartışmaların yaşanmasında rolü oldukça büyük elbette. Bu sırada bazı uyanık firmalar ise altından



de özgürlüğe önem veriyor. Öyle ki yaş sınırlaması yapılrken estetik şiddet kabul görür. (Devil May Cry, God Hand, Samurai Shodown vb.) Ancak gereksiz ve avam görülen şiddetde ise kesinlikle tolerans gösterilmeliydi. (Manhunt, Mortal Kombat vb.) Japonlar'ın oyun kültürünün diğer ülkelere göre çok daha oturmuş bir kültür olduğunu da belirtmek gerek elbette.

YENİ ZELANDA

"Kamu zararı teşkil edebilecek içerikli oyunların yayımı, dağıtıımı, satın alınması

beş yila kadar hapis istemi ile dava açılmasıyla sonuçlanacaktır" Yeni Zelanda İçişleri Bakanlığı, bu açıklamayı tam 14 yıl önce yapmış. Bu bağlamda yasaklanan ve oynadığınız taktirde hapse girebileceğiniz oyunlar ise Manhunt, Reservoir Dogs ve Postal 2 şeklinde sıralanıyor.

POLONYA

Polonya, her ne kadar Avrupa'nın geri kalani gibi (Almanya hariç) PEGI sistemini kullanısa da 2006 yılının başlarında, sadece

bu ülkeye özgü bir sınıflandırma sisteminin kullanılacağı duyurulmuştu. Polonya'nın eski Eğitim Bakanı Roman Giertych, "Okulda şiddet tolerans yok" demiş ve bu projenin şiddet içerikli video oyunlarını da kapsayacağını dile getirmiştir. Ne var ki kabine değişikliği sonrasında Giertych'in yerine gelen Ryszard Legutko, projeyi durdurdu.

GÜNEY KORE

Tahmin edebileceğiniz gibi, Kuzey ve Güney Kore'yi savaş halinde gösteren tüm oyunlar yasaklanıyor. Bu bağlamda, Güney Kore'de;

Ghost Recon 2, Mercenaries: Playground of Destruction ve Splinter Cell: Chaos Theory gibi oyunlar yayımlanmadı çünkü bu oyunlar başkent Seoul'u yıkım altında gösteriyordu. Bu yasak, 2006'nın sonlarında doğru kaldırıldı.

İNGİLTERE

Sürekli bir yerlerin altından çıkan İngiliz tabloid gazeteleri, video oyunları konusunda da boş durmamış; Mortal Kombat ve Night Trap gibi oyunları diline dolamış. Ancak bu da ELSPA'nın ve PEGI'nin dikkati-

kalkamadığı oyunlarını cinsellik öğeleriyle doldurarak satışlarını artırmayı hedefliyordu. Bu uyanık firmalardan biri de Acclaim'dı. 2002'de, **BMX XXX** adlı bir oyun piyasaya çıkan firma, oldukça kötü olan içeriğini, sırı satsın diye, gerekli gereksiz çiplaklıksız unsurları ile doldurmuştu. Oyunun içinde karşılaşabileceğiniz arasında; bisiklet kullanan üstsüz kızlar, yine bonus olarak açılan üstsüz striptizçiler vardı. Aslında oyunun herhangi bir cinsel unsur içermeksiz Dave Mirra adıyla piyasaya sürüleceğine inanılıyordu. Ancak Acclaim yetkilileri kendi ürünlerine inanmamış olacakları ki oyunu temasından uzaklaştırarak en azından ürünün giderlerini kaldırılamaydı düşündüler. Ortaya çıkan ürün ise oyun basınının %55 civarında notlar alan ve 100.000 satır rakamını geçemeyen wasat bir oyundu.

Şimdi, hepinizin hatırladığı bir olay var sırada; evet, GTA: San Andreas'taki mini oyunundan bahsediyorum. Haziran 2005'te, oyunun içinde kapalı halde bulunan bir ana script'in bulunup kırılmasıyla başlayan tartışmalar alevlendi. Bu kodların hemen hemen herkes tarafından kırılabilirliğinin anlaşılmasıyla ise tam anlamıyla kıyamet koptu. Oyunun kahramanı CJ'in, kız arkadaşlarıyla olan cinsel birleşmelerini kontrol edebildiğiniz bu mini oyunun ortaya çıkması Rockstar'a tam 280 milyon dolar kaybettirdi ve oyun piyasadan toplatıldı. Bu duruma bir diğer ilginç örnek ise Fahrenheit adlı adventure oyunundaki seks sahnelerinin, A.B.D'de sansüre uğrayarak silinmiş olması. Oyun ancak bu şekilde, içindeki seks sahneleri olmadan piyasaya çıkabildi. Aksi takdirde yüksek olasılıkla bir Hot Coffee vakası daha yaşanacaktı. Elder Scrolls IV: Oblivion ise "teen" ibaresi ile piyasaya çıkacakken, oyun için yazılan bir mod ile dişi karakterlerin üstsüz bir hale gelebildiği anlaşılmıştır "mature" ibaresi ile piyasaya çıkmak zorunda kaldı.

Oyun tarihinin belki de en ilginç oyunu olan **Rule of Rose**'da belli belirsiz hissedilen cinsel göndermeler, açık fikirle algılanıldığı zaman o kadar da belirsiz kal(a)mıydı; bütünüyle erotik altyapısının, senaryo dahilindeki tarikat üyelerinin küçük kızlardan oluşturduğu göz önüne alındığı zaman Rule of Rose'un masum bir oyun olduğunu söylemek mümkün değildi. Oyun ilkin Polonya Eğitim Bakanlığı'nın gündemine oturdu. "+16" etiketile piyasaya çıkan oyunun içeriği pedofil göndermeler ve açık şiddet, bakanlığın suç duyurusunda bulunmasına yol açtı. Ardından konu, Avrupa Birliği Adalet Bakanı Franco Frattini'nin gündemine girdi. Frattini oyulara ya sınırı koyan PEGI kurumunu ağır bir şekilde eleştirdi ve Avrupa Parlamentosu, tüm hükümet görevlilerini görevde bıraktı. Bunun üzerine PEGI tüm sistemini baştan gözen geçirip değiştirmek zorunda kaldı. Sonuç olarak oyunun İngiltere, Avustralya ve Yeni Zelanda çıkışları iptal edildi.

Alının Seçiciliği
Oyun kavramı için elbette söylemeyecek çok şey var. Ancak oyuların günümüzde bir sinema, ebediyat ya da müzik kadar "açık fikirlilikle" algılanmadığı bir gerçek. Oyuların bize inisiatif kullandıran tek sanat dalı olduğunu perdeleyen tek unsur ise fazlaıyla ticari olması. Ancak arada bir "bağımsız sinema" tadında, Sanitarium gibi, ICO gibi, Okami gibi insana dair şeyler anlatan yaratıcı oyular çıktıktan sonra, oyun yapmanın ve oynamanın aslında "gerçek bir sanat dalının gölgesi altında toplanmak" olduğunu yeniden kavrayabilyoruz. Bu bilinci benimseyerek, ülkemizdeki yetkililerin acilen kopya piyasasına el atıp, küçük oyuncuların GTA ve Call of Duty gibi popüler oyulara ulaşmasını engelleyen bir otokontrol mekanizmasını geliştirmeleri gerekiyor. Aksi takdirde oyular, hak etmediği muamelelerle maruz kalmaya devam edecek ülkemiz sınırları içinde. Ancak biz biliyoruz ki oyun asla sadece oyun değildir.



YASAKLANAN EN GARİP OYUNLAR

Ethnic Cleansing Bu oyunda ırk savaşının bir parçası olup, beyaz olmayan herkeste öldürülüyoruz.
Islamic Fun Müslüman çocukların hedef aldığımız Atatürk karşıtı bir oyun. (Ey sevgili medya; o kadar "oyun" dedin "zararlı" dedin, böylesine içrenç bir oyun nerdede piyasaya çıktırmış, hiç haberin oldu mu?)

Super Columbine Massacre RPG Hangi akıl hizmet, kim yaptı bu oyunu; bilmiyorum. Columbine Lisesi'ndeki olayları tekrar yaşadığınız salakça bir oyun.

JFK Reloaded Kennedy suikastını canlandıran ve sizin suikastının yerine koyan bir oyun.

Under Ash: İsrail karşıtı bir oyun.

Left Behind: Eternal Forces Hristiyan olmayan azınlıklara karşı kıskırıldığınız ne iddialı belirsiz oyularдан biri.

LEVEL NOTU: İnsanları birbirlerine kırdıran, halkları birbirlerine kıskırın ve toplumların geleneklerine saygı göstermeyeceğini gösteren oyuları şiddetle kınıyoruz. Kalıcı bunlara "oyun" demeye dilimiz varmamış.

ni, küçük oyunculara el altından oyun satan perakendecilere vermelerini sağlamış. Oyun sınıflandırma konusundaki bilinci bu süreç içinde oluşan İngiliz medya sınıflandırma ofisi BBFC, 1997'de Carmageddon'ı sınıf dışı bırakarak tamamen yasakladı.

2002'de Hitman 2: Silent Assassin, Sihazlılıkların onurlarını zedeleyebilecek unsurlar içeriği için bazı perakendecilerden geri çekildi. 2004 yılında, 14 yaşında cinayette kurban giden bir çocuğun anne -babası, cinayette sebep olarak Manhunt'ı gösterince (Sonra tam aksine; oyun, kat-

lin değil, kurbanın evinde bulundu.) bazı perakendeciler oyunu raflarından çekmek zorunda kaldılar. Ancak buna karşılık oyunun ingiltere satışlarında patlama yaşandı. Akabinde gelen Manhunt 2 ise tamamıyla yasaklandı. Haziran 2007'de ise PS3'ün çıkış oyunlarından biri olan

Resistance: Fall of Man eleştirilerin odağıydı. Zira oyunda Manchester Katedrali bir haritanın arka planı olarak kullanıyordu. Sony'den yapılan açıklamada, oyunun tamamen kurgusal olup hiçbir şekilde gerçeği yansıtmadığı;

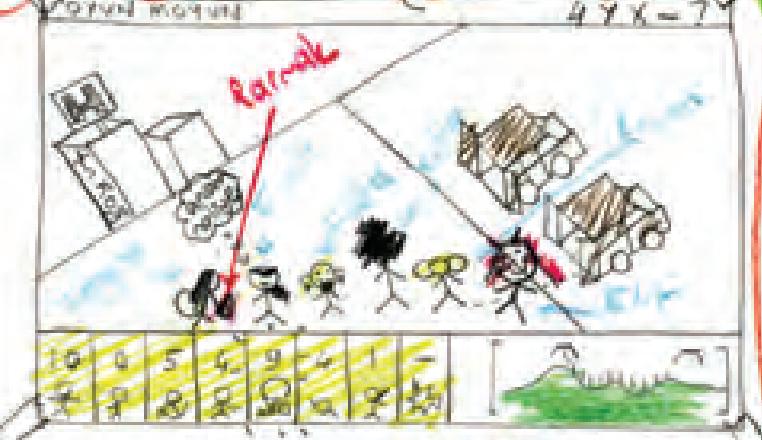
Sony'nin tüm ülkelerdeki etnik ve tarihi miraslar sahip çıkan bir kurum olduğu vurgulanınca oyun yasaklanmaktan kurtulmuş oldu.

AMERİKA BİRLEŞİK DEVLETLERİ

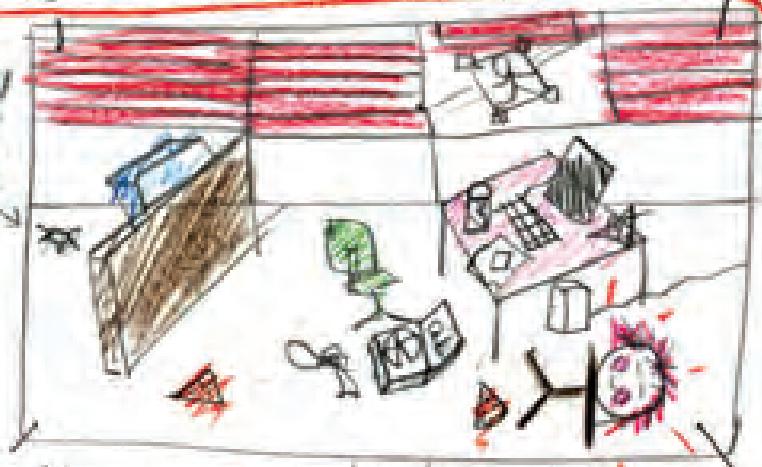
ESRB, Birleşik Devletler'de, 1994 yılında kuruldu. MPAA adlı "sinema sınıflandırma" kurulundan esinlenilerek, Senatör Joe Lieberman ve Herb Kohl'un talimatıyla kurulan ESRB, özellikle toplum ahlakını korumakla görevlendirilmiştir. Nelere karşı mı? Elbette ki Doom ve Mortal Kombat'a...

Başlangıcını bu şekilde yapan Birleşik Devletler'deki bu oyun denetim mekanizması, GTA: San Andreas'daki Hot Coffee modunun ortaya çıkması ile 2005 yılında son şenlik alı: Family Entertainment Protection Act. (Aile Eğlence Koruma Yasası) Hillary Clinton döneminde yazılan kanunun amacı ise tahmin edebileceğiniz gibi küçük yaşta oyuncuları uygunsuz içeriklerden korumaktı. Elbette ki Birleşik Devletler dahilinde toplum ahlakını (!) korumak için koyulan birçok yasa daha var. Anlatmakla bitmez...

EVDE BU AY YAZAN - GİZEM -



Dergi binasında sıradan bir gün...
LEVEL galipoları dergi binasından sıkılmış, eve gitmek üzere servise binemek. Ana kar yolu yolunda hal, Fatoş Esra, Furkan, Faruk, Akinci, ELIF, Zeyno, Emrah, hepki okunup çıktılar ama oda ne? Hepsi birden yanlış servise mi binmişler ne? Yok artık... Oyun... Heyse, **LEVEL** galipoları yapılan arama-kurtarma görevinin ardından tekrar evde kalanlar dergi binasına yürüdüler ve kendilerinden gemicilik şekilde bulundular.



Yatılığa güzel başlayıp bozmanın verdiği uteştiler gelişmeleri size aktarmaya devam ediyorum.

Elif Akça adı verilen tanımlanamayan yılan olsun, ofisi bulduğum, üstündeki tıbbi kitapta sona erdi ve yediği yemeklerin etkisiyle kendinden geçti. Ölümden öncesine rağmen mutluluğu gözlerinden okunan kurabiye lezzetini,

Akça'nın Burak 2 GB RAM ile eski halinde döndürdü.



Dergi binasının elini eline getirmeyen **Fat** elinen **Selma**, **Fat** ve **Turkan** ve hatta **Alenur**, ofis koridorlarından sile sile içki mamacılığı girişlerken gitti. Kameralar tarafından sile sile kameralar görüntülendi. Bunun üzerine, Servet Gelin'in de dahil olduğu bu üçlü grup sovuşlığı seyredildi.

Aklı dengeleri yerinde olmadığı tespit edilen bu grubu "Lemming" tephisi kondu. Bunun üzerine **LEVEL** karantinaya alınan **LEVEL** galipoları ikinci bir emre kader servise binemediler.



İçinizdeki Kahramanı Ortaya Çıkarın.



Eileen Brava PAT2



- AMD Athlon™ 64 X2 5400+ (900MHz) 1.8GHz
 - ATI RADEON CrossFireX™ Graphics / 512MB GDDR3
 - 2 GB DDR2 RAM (2x1GB 667MHz)
 - ATI Radeon™ HD2600 Pro 256 MB GDDR3
 - ATI CrossFire™ (DirectX 10.0 Ready)
 - 250 MB SATA II Hard Disk
 - 8 GB Dell XFR 4000 80GB 2.5" PSAT
 - DVD RW/Digital LAN, Stereo mit Mikrofon
 - Linux Betriebssystem
 - Bluetooth™ (Wireless Headset)



649 USD
+ KDV

Er-1000 series is available in 1000

www.gutenberg.org

www.indd.com

© 2009 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, Amdt, Dr. Phoenix, the Kennington logo, Advanced Micro Devices, and the AMD logo are registered trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.



MOD



Global Liberation

Ekstra'da bir tane de Command & Conquer 3 moduna yer vereyim dedim ve oyuna yeni birimler, yapılar ve teknolojiler ekleyen bir mod buldum. Global Liberation'dan fazla bir şey beklemeyin çünkü modun boyutu bir hayli küçük. Bu durumda yapabileceğiniz tek şey modun sağladığı ekstra materyalleri oyun içinde kullanmak. ☺

YAPIM Global Mod Team
WEB www.tinyurl.com/29ckuo

6

Dragonball Source

Vallahı ne yalan söyleyeyim; Dragonball ile hiçbir zaman ilgilenmedim. Ancak bu ismin oldukça popüler olduğunu bildiğim için önceki aylarda konuya ilgili bir haber yazmıştım bu sayfalara. Dragonball hayranı bir grup yetenekli mod yapımı, bu markayı Half-Life 2'nin bir modu olarak karşımıza çıkaracaktı. Daha sonra takip etmemi unuttum mevzuyu ama neyse ki bir şekilde çalışma çıktı yine Dragonball. Ben takip etmeyeći mod hazırlanmış da yayınlanmış bile; hatta daha da ileri gidip Kasım DVD'sine sizivermiş benden habersiz.

Duyurulduğu ilk dönemde, Dragonball Source modunun tek kişilik mod seçenekini de içereceği belirtildi ancak tamamlanan son versiyonda sadece multiplayer seçeneği bulunuyor. Dragonball dünyasının Half-Life 2'ye uyarlandığı bu modda çeşitli DB karakterleri yer alıyor ve kaçınılmaz olarak her karakter kendine has yeteneklere sahip. Biz de istediğimiz bir karakteri seçtikten sonra farklı multiplayer modlarından birini seçerek savaşmaya başlıyoruz. Modun temelini Capture the Dragonballs ve King of the Hill adlı iki multiplayer mod oluşturuyor. Her iki mod da takım oyunu üzerine kurulu.



Dragonball Source modunu DVD arayüzünden kurdugunuzda "C:\LEVEL\Mods\Half-Life 2\" dizinin altında "DBSource" adlı bir klasör belirecek. Bu klasörü "\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\" dizininin altına taşıdığınızdaysa mod aktif hale gelecek. Aynı işlemi DVD'nin "\Mods\HL2-1\" dizininin altındaki Dragon Patch dosyası için de uygulamalısınız. Bu yama sayesinde moddaki bazı hatalar gideriliyor. ☺

YAPIM DBSource Team
WEB www.dragonballsource.com

7



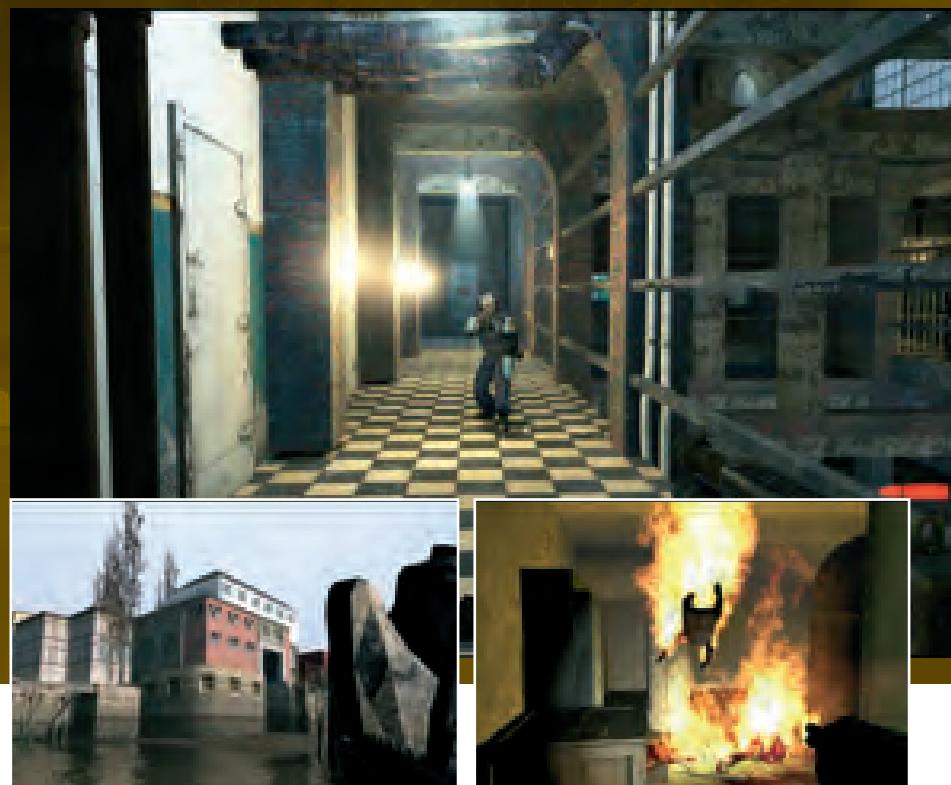
Infiltration

Ve karşınızda bir Half-Life 2 modu daha! Piyasadaki her 100 moddan 99'unun ("abartı" sanatı) Half-Life 2 için hazırladığı bir ortamda, bu kadar çok sayıda Half-Life 2 moduna yer veriyor olmam normal. Sıradaki talihlimiz Infiltration, Half-Life 2'nin bittiği yerden başlıyor ve mod boyunca dönüp dolaşarak arkadaşlarımızı kurtarmamız gerekiyor. Oyun'a yeni bölümler ekleyen bu mod için yeni kaplamalar ve silahlar da hazırlanmış. Ayrıca Infiltration için Half-Life 2'ye göre daha karanlık ve ürkütücü bir atmosfer yaratılmış.

Modu aktif hale getirebilmek için DVD arayüzünden kurulumu yaptıktan sonra "C:\LEVEL\Mods\Half-Life 2\" dizininin altındaki "Infiltration" klasörünü "\Valve\Steam\SteamApps\SourceMods\" dizininin altına taşımanız gerekiyor. ☺

YAPIM Envisioned Games
WEB www.envisioned-games.com

8



BAĞIMSIZ



Oshiro

Uzak Doğu... Birçok insanın merak ettiği, gitmeye hayal ettiği ve görmek istediği topraklar... Herkes kadar benim de ilgimi çekiyor Uzak Doğu. Bu nedenle Uzak Doğu motifleriyle süslenmiş (Sadece süslenmiş olacak ama!) filmleri, oyunları ve her türlü ivrızı kuralıyorum. LEVEL Tarihi'nin -bana göre- gelmiş geçmiş en iyi kapağı olan Okami de benzer motifler içeriyordu ve oyun, özel oynaması ile kendine hayran bırakmış beni. Bu sayfada konuyu Okami'ye getirdim çünkü Oshiro içinde aynı duyguları yesertti.

Daha önce hiçbir yerde adına rastlamadığım Walking Ideas tarafından hazırlanan Oshiro, bir senaryo paralelinde ilerleyen ve bulmacalarla dolu bir yapım. Oyunun söyle bir hikayesi var: Uzun yıllardır Royal Surveyor'ın imparatoru konumunda olan Yamamoto, ihtiyarlığı için imparatorluğunu yönetecek gücünün kalmadığını karar vermiştir. Bu nedenle kendisinden sonra imparatorluğu yönetebilecek bir varis aramaya başlar ve en iddialı aday olan bizi seçer. (Başka bir seçenek var da sanki...) Koca imparatorluğu yönetmek için tabi tutulacağımız test ise bir dizi

bulmacadan ibarettir.

Eski bir piramidin katlarını oluşturan parçaları başka bir noktaya taşıdığımız bir oyunvardı; işte Oshiro da o oyuna benzeyor biraz. Oyundaki her bölümde, üç kat yüksekliğindedeki temellerin üzerine yerleştirilen katları, istenilen düzende dizmemiz gerekiyor. Katların sadece boyutları değil, renkleri de önem taşır. Örneğin; yeşil renkteki bir çatı işaretlenen temele oturtmamız ya da yeşil renkteki tüm katları aynı temelde bir araya getirmemiz isteniyor bizden. İmpatorun her geçen bölümde biraz daha karmaşık hale gelen isteklerini yerine getirdiğimizde öykünün parçalarını tamamlıyor ve oyunun sonuna ulaşıyoruz. Sol taraftaki ekran görüntüsünde görüğünüz üzere oyunun öyküsü 50 parçadan oluşuyor; bu kesinlikle düşük bir rakam değil.

Uzak Doğu motifleri, şarkılar, biri kilitli olmak üzere dört farklı mod, 100'ün üzerinde farklı bölüm... Oyunun temel özellikleri bunlar. Ha, bir de bu oyunu oynamanız için bilgisayarınızda Flash Player 7'nin kurulu olması gerekiyor. (Okami'ye hayran kalma rağmen oyunu bitirmedigimi utanç içinde itiraf etmek istiyorum.) ☺

Venice Mystery

Eğer Turist Ömer'e özenseydim gitmeyi isteyeceğim ilk ülke Avustralya olurdu. Hakkında çok fazla bilgi toplamamış olmama rağmen Avustralya'nın ferah, refah seviyesi yüksek, düzenli ve yaşanabilir bir ülke olduğunu düşünüyorum ya da en azından hayal ediyorum. Listemin ikinci sırasında ise Kanada var. Kanada'yı seçme nedenlerim, Avustralya'yı seçme nedenlerim ile aynı. Listeme bir daha bakıyorum ve o da ne?! Üçüncü sıraya hiçbir şey yazmamış! Hemen eksiklerimi tamamlayıymışım: İngiltere'den Manchester, Hollanda'dan Amsterdam, A.B.D'den Chicago... Birçok insanın hayalini süsleyen Paris, Roma, Madrid ve Moskova gibi şehirler ise listemde yer almıyor. Yeteri kadar insan gidip gördü bu şehirler; izin verin de ben eksik kalayım! Bir de Venedik var aslında. Hanı-

şu sokakları sular altında olan, ulaşımın kanolarla sağlandığı, romantizmin dibine vuran şehir... Lara Croft götürmüştü sanki beni oraya.

Venedik'i konu alan bir oyun verdigi-mizi hatırlıyorum; şehrin boş duvarlarını süslüyor ve şehri daha çekici bir görüntüye kavuşturuyorduk. Adını hatırlayamadım şimdi; neyse... Bu ay, DVD'ye eklediğim Venice Mystery'de ise Venedik'in gizemli yönlerini araştırıyoruz. Her yeri su

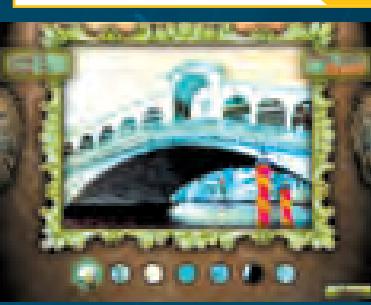
YAPIM Gamgo Games
WEB www.gamgogames.com
FİYAT 20\$

6



bastığına göre suyun altında kalan bir şeyler olmalı, değil mi? İşte, araştırmamızın odak noktası olması gereken bölüm de bu: Suyun altı... İşin hikaye kısmını bir kenara bırakınca bulmacalar silsilesinden oluşan bir oyun çıkıyor karşımıza. Oyunun başında, benzer semboller eşleştirerek taşları temizlediğimiz ve taşların altındaki bazı özel eşyaları (anahtar gibi) toplamaya çalıştığımız bölgüler var. Bölümleri bitirdikçe Venedik haritası üzerinde çizili olan rotamızda ilerliyoruz. Haritanın üzerindeki bazı noktalara ulaştığımızda ise resimlerin üzerindeki gizli noktaları buluyor ve bu sayede bazı özel parçalar toplayıyoruz. Tamam, bu şekilde anladığımıda heyecan dolu bir oyunmuş gibi gözükmemiş Venice Mystery ama işin aslı öyle değil.

Bu arada, oyunu oynarken aklına geliverdi şu oyunun ismi. Ağustos DVD'sinin "demolar" bölümünü koymuştum; Venice Deluxe... Eğer oynamadıysanız açıp bir bakarsınız belki; o da güzel bir oyundu. ☺



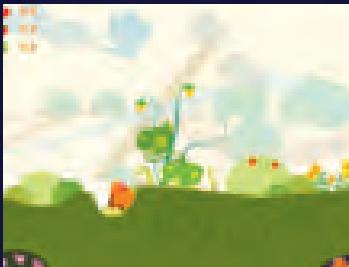
BEDAVA

Bear Go Home

**Gel bakayım buraya;
sevimli şey!**

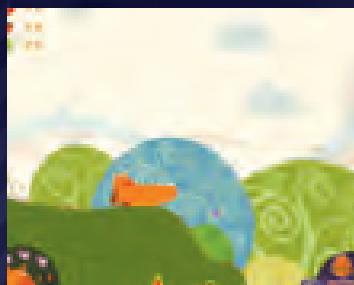
Birilerinin bağımsız oyun yapımcıları durdurması gerekiyor artık. Daha doğrusu birilerinin onları koruması gerekiyor. Ne biçim oyular yapıyorlar kardeşim?! Hemen Fırat'a da yetiştiğim; yok böyle bir oyun! Abuk sabuk oyulara standart tarifeden 20\$ fiyat biçilirken nasıl olur da böylesine güzel bir oyun bedava olur yahu!

BGH, görsel olarak LocoRoco'ya benzıyor ve sırı bu özelliği ile bile artı puan alıyor benden. Müziklere ise diyecek bir şey bulamıyorum; tam anlamıyla büyülendim. Grafikler ve müzikerler yetmezmiş gibi oyunun oynanış sistemi de mükemmel. Evine varmak isteyen zavallı bir köpek ve ona bu serüvende yardım etmek için kullanabileceğimiz



birbirinden ilginç yöntemler... Yolunu görün diye mum yakıyoruz, kafasına bir şey düşmesin diye şemsiye tutuyoruz, karnı doysun diye ağını açıyoruz... Kisacısı, köpeği himayemiz altına alıyoruz.

Oyunun kontrolleri biraz zor belki ama bunun oyuna gölge düşürmesine izin vermeyeceğim; vermiyor da! Sen ne sevimli şeysin öyle ya! ☺



TÜR: Aksiyon
YAPIM Phoenix Seed
WEB Yok

8

Ben Jordan Case 6



Artık bir dizi haline gelen Ben Jordan serisinin altıncı oyunu da tamamlandı. Doğalüstü olayları araştıran detektifim Ben Jordan, altıncı dosyasında Yunanistan'ı ziyaret ediyor. Oyunun konusunu daha iyi anlayabilmek için geçtiğimiz ay Elif'i Yunanistan'a gönderdim. Sağ olsun; toplantıldığı bilgiler sayesinde dosayı çok daha kolay bir şekilde çözduk.

Tanks Territory



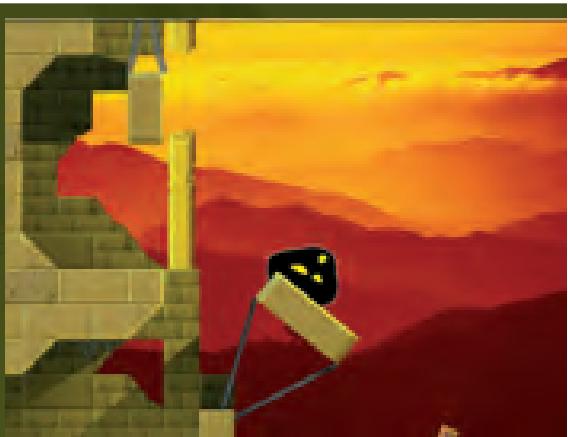
Sanırım, askere gitmeden önce tank kullanmayı da öğrenmem gerekiyor. Tam ekran bir savaş alanı, önüne gelen her şeyi yok eden tanklar, zaman zaman savaş alanını bombalamaya gelen uçaklar, beklenmedik zamanlarda bizi hedef alan tanksavarlar... Tanks Territory'yi oynarken kendimi tam bir kaosun ortasında buldum. Bomberman de geldi akıma; nedense...

TÜR Adventure
YAPIM Grundislav Games
WEB www.tinyurl.com/3yj2pf

7

TÜR Aksiyon
YAPIM My Real Games
WEB www.tinyurl.com/27tmv6

7



Gish 2

crypticsea.blogspot.com

**Hiç bu kadar
sinirlenmemiştim!**

Gish adında bir oyun oynamıştım bir zamanlar; LEVEL'in 83. sayısının Inceleme sayfalarında tanıtılmış ve Fırat'tan 83 puan almıştı. Şu anda 130. sayıda olduğumuza göre, arada 47 sayı var ve bu da yaklaşık olarak dört yıla tekabül ediyor. Yani çok uzun süre olmuş bu oyunu oynayalı.

Oyunda katran olduğunu sandığım (Ne olduğuna pek dikkat etmemiştim o zaman.) döner başlıklı bir karakteri kontrol ediyor; sertleşme, yumuşama ve zemine yapışma gibi özellikleri olan bu karakterin hayatı kalması için ter döküyoruk. Gelelim sinirlenme -ve hatta cinnet geçirme- nedenime: Gish'i bitirdim bitirmesine ama iş inada bindi diye bitirdim oyunu. Oyun o kadar çok



sinirimi bozmuştu ki her seferinde bir hata yapıyor, düşüyor, parçalanıyor ve ölüyordum. Bunların sonucunda da -hala hayatı olan- klavyemi okşuyor, okşuyor ve okşuyordum. Ama inat ettim, çalıştım ve sonunda oyunu bitirmeyi başardım. Artık Gish'i geride bırakmış ve huzur içinde yaşamaya başlamışım; ta ki Cryptic Sea tarafından yapılan açıklamaya kadar... Gish 2 piyasada! Hayır, hayır, olamaz! ☺

A Tribute to the Rolling Boulder



Indiana Jones and the Raiders of the Lost Ark'ı hatırlıyor musunuz? 1981 yılında vizyona giren (Benimle yaşıt bir film kendisi.) bu filmde, Golden Idol adlı kutsal bir heykel vardı. Ayni heykel bu oyunda da yer alıyor ve birçok arkeoloji uzmanı heykel ulaşmaya çalışıyor. (Heykel sende mi yoksa Faruk?) Bu saygısızlığa daha fazla tahammül edemem! Elimdeki dev kayaya teker teker ezmek istiyorum onları!

Micro Yum Yum 2



Hücre nedir? Mitokondri'nin görevi nedir? Endoplazmik Retikulum mudur? Tüm bu soruların cevabı Micro Yum Yum 2'de gizli. Basit bir oyun var elimizde. Oyunca tek bir hücre olarak başlıyor ve diğer hücreleri yutarak büyüyor; sonra da kendimizi ana hücreye teslim ediyoruz. Bu sırada ölümcül kırmızı hücrelere de dikkat etmek gerekiyor. Hücre, hücre, hücre, hücre...

TÜR Aksiyon
YAPIM Petri Purho
WEB www.tinyurl.com/3atjkg

7

TÜR Aksiyon
YAPIM Rasmus Rasmussen
WEB Yok

6



MV SHOP

MAVİ BİLGİ SAYFASI

OYUN DÜNYASINA HOŞGELDİNİZ

www.mavishop.com



HORI ÜRÜN VE AKSESUARLARI
MVSHOP GÜVENCESİ İLE
ARTIK TÜRKİYEDE



WIRELESS

PLATFORM
PLAYSTATION 3

FIGHTING STICK 3

EN YENİ OYUNLAR TÜM FORMATLARDA
MAGAZALARIMIZDA...



PLAYSTATION 3 TE
FUTBOL OYUNLARI
ARAMIZDA



ÖZEL PAKET İLE MAGAZALARIMIZDA



Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi
Sıhhi - İstanbul
1. Katt, No: 125

TRACKIR™
NaturalPoint™

put your head in the game™

MVSHOP GÜVENCESİ İLE
ARTIK TÜRKİYEDE

TrackIR, kafa hareketlerinizi izleyerek
oyun oynamayı çabasız hale getiren
devrimsel bir kontrolördür.

FLIGHT SIMULATOR X
LEVEL 5 SOFTWARE

PLATFORM
PC

Tüm 8 Hareket Detektörleri



ARALIK 2007'de
Yeni Mağazamızla
Hizmetinizdeyiz.



YENİ ŞUBEMİZ, ÇEKİRCİK AIRPORT ALIŞVERİŞ MERKEZİ'NDE

Showroom Satış Mağazası: Cevahir Alışveriş ve Eğlence Merkezi Büyükkent Cad. 1 Kat: 1
No:125 Sıhhi / İSTANBUL Tel: 0212 380 01 50 Fax: 0212 380 01 53

Market Satış Mağazası: Akbank Koltuk Cad. No:29 Fenerbahçe-Tarabya/İSTANBUL

Tel: 0212 222 33 46 Fax: 0212 262 17 47

yatirim@mavishop.com

İnternet'te güvenli alışveriş sitesi:

www.mavishop.com • www.mvshop.net

MSI HydroGen X38

SU SOĞUTMALI CANAVAR

Tayvanlı donanım üreticisi Microstar International, kısaca MSI, X38 anakart serisinin yeni modeli HydroGenX38'i piyasaya sürdü. Bu yeni anakartı diğerlerinden ayıran özellik, ürünün bir su tesisatına sahip olması. Bu anakart, aynı zamanda, MSI'nın artık Asus gibi "uç" anakartlar da üreteceğinin bir kanıtı. Böylelesine güçlü bir yonga setinin hava ile soğutulamayacağını düşünen MSI, yongayı suyla çevrelemenin hem oyuncular, hem de overclock'çiler için daha uygun olacağı kararına varmış ve Alman mühendislerle bir olup kolları sıvamış ve ortaya bu sonuç çıkmış.

MSI, donanım konusunda da kesenin ağzını açmış durumda. Zira ses yongası olarak Creative X-Fi Xtreme Audio tercih edilmiştir. Anakartta yer alan yedi adet SATA II, iki adet ESATA ve bir adet de IDE bağlantı, tüm sabit disklerinizi karta bağlamanzı için yeterli. "İleri seviye" kullanıcılar için tasarlanmış olan bir BIOS ve sistemin durumunu gösteren bir göstergede,



anakartın sahip olduğu diğer özellikler. Anakartın işlemci ile yonga seti arasında sunduğu hız: 1333 MHz, 1066 MHz ve 800 MHz. Fakat isterseniz hızı, -BIOS'tan- 2400'e kadar çıkartabiliyorsunuz. RAM'ler söz konusu olduğunda ise HydroGenX38, dört modül halinde, 8 GB'a kadar DDR3 belleklere izin veriyor. Bu ay satışa sunulacak olan HydroGenX38'in hem DDR2, hem de DDR3 destekleyen kombi bir modeli de piyasaya sürülecek.

FİYAT 379 Euro WEB www.msi.com.tr

Belkin ve Razer gururla sunar: n52te SpeedPad

HER PROFESYONEL OYUNCUNUN İHTİYACI

Birçok ödül kazanmış olan Nostromo SpeedPad n52'nin yeni modeli n52te SpeedPad'ı oyuncuların beğenilerine sunan Belkin; FPS, MMORPG ve RTS gibi türlerde, oyunculara bu "melez" klavye ile üstünlük sağlamayı vaat ediyor. Dünya çapında ün kazanmış olan n52'nin takıpcısı n52te, Razer'in taşınabilir kullanıcı profilleri, kişiselleştirme araçları, hoş mavi arka plan aydınlatması ve ölümcül performans yazılımı sayesinde, oyuncuların rakiplerine korku salmalarını sağlayacak cinsten bir klavye. Karanlık ortamlarda da rahatça kullanabilmeniz için ışıklı aydınlatma, dokunmaya duyarlılığı geliştirmiş ve hızlı tepki süresine sahip olan tuşların yanı sıra yine hız kazanmak için klavyeye eklenen 15 adet kişiselleştirilebilir tuş, ürünün göz dolduran özellikleri arasında.



Tefal kadar olmasın, Belkin her şeyi düşünmüştür: Bileklerimi de... Belkin, maksimum konfor ve dayanıklılık için klavyeye ayarlanabilir, yumuşak dokulu bir bileklik monte etmiş. Sekiz yönde programlanabilir ve sökülebilir bir joystick'e sahip olan pad, kaymaya karşı kauçuktan yapılmış bir malzeme ile kaplı. Son olarak; Razer'in özel yazılımı sayesinde, gittiğiniz her yerde herhangi bir ek yazılıma ihtiyaç duymadan bütünlük hafiza ile profillerinizi yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Yeni n52te için yakın bir gelecekte bir lansman yapmayı planlayan Belkin, bu iş için şimdiden bir yarışma hazırlamış durumda. Ay boyunca sürecek olan bu yarışma dahilinde yarışmacılar tek kişilik oyunlarını videoya alacak ve kendilerini gösterecekler. Sıralamada ilk 50'ye girenlere ise n52te hediyelik edilecek.

FİYAT 69.99 Dolar WEB www.n52te.com



Hitachi Deskstar 7k1000 1TB

TÜKENMEYEN YIĞINAK

Tek diske 1000 GB, yani bir başka deyimle kısaca 1 TB; Hitachi'nın yeni sabit diski 7k1000'in sunduğu kapasite tam olarak bu işte. Üstelik dünyada bunu ilk başarıran firma Hitachi. Durum böyle olunca LEVEL olarak biz de bu sabit diske "şöyle yakından bir bakalım" dedik ve kalıbına uygun bir performans sunup sunmadığını öğrenmek için test ofisine sultuk. SATA II arabirimini kullanan 7k1000'in üç yıl garantisini var. Kutu içeriğine baktığımızda ise kurulum kılavuzunu, konfigürasyon CD'sini, dört vidayı ve SATA kablosunu görüyoruz. Genel olarak baktığımızda Hitachi bizi sadece kapasite alanında değil performans alanında da etkilememiye başardı. Disk, eskiden kullanılan yatay kayıt teknolojisi yerine yeni geliştirilen dikey kayıt teknolojisini kullanıyor. Bunun yanında standart disklerin kullandığı 16 MB ön bellek yerine bu alette tamı tamına 32 MB ön bellek mevcut. Dört çekirdekli QX6800 bulunan sistemimizde test ettiğimiz disk, SiSoft Sandra'nın uyguladığı

rastgele erişim testlerinden gayet iyi sonuçlar aldı. Test sonuçlarını Western Digital 400GB ile karşılaştırdığımızda ise Hitachi üstünlüğü açık ara ele geçirdi. Özellikle PCMark sabit disk skorunu Hitachi tam 7108 puan alarak Western Digital'e yaklaşık 2000 puanlık bir fark attı. Bunun nedeni olarak ise tek plaka üzerinde kaydedilen verinin artması ve bu sayede erişim sürelerinin kısalıp, okuma yazma performansının artmasını gösterebiliyor. Sonuç olarak 7k1000, kalıbına uygun bir performans sergileyerek bizi etkilememiye başardı. Bu tür bir performans oyunlarının yükleme sürelerini büyük ölçüde düşürüyor. Eğer bütün bileşenlerinizi güncellediyseniz fakat hala oyuncular hırs yavaş yükleniyorsa 7k1000 gibi bir sabit diske ihtiyacınız olabilir.

FİYAT 429.00 Dolar + KDV WEB www.vektron.com.tr

LG GSA-H62N SATA Super Multi DVD Yazıcı

DÜŞÜK FİYATA İNANILMAZ PERFORMANS



Anakartlardan IDE arabiriminin yavaş yavaş çıkarılmaya başlanmasından sonra SATA arabirimine sahip sürücülerin gelmesi "Tam zamanında oldu" diyebiliriz. Düşünün ki SATA sabit disklerle yapabileğiniz her şeyi artık DVD yazıcılarla da yapabileceksiniz. Yapabileğinizinizin başında ise, sistem çalışırken artık DVD sürücünüzü çıkarıp takabiliyor olmanızı söylebilirim. Bu işlem artık o kadar kolay ki yapmanız gereken tek şey; sistem tepeşindeki simgeye sağ tıklayıp "Donanımı Güvenle Kaldır" seçeneğini seçmeniz. Optik sürücü piyasasının lideri olan olan LG'nin 18x yazma hızına sahip GSA-H62N modeli, DVD veya CD'lerinizi asla tost etmeyecek şekilde tasarlanmıştır. Bunun içinde 2 MB ön bellek ve Superlink koruması mevcut. Biz de doğal olarak "Ürünü biraz yoralım" dedik ve SiSoft Sandra 2005 ile başladık testlere:

H62N, söz konusu aktarım hızı olduğunda, şimdije kadar test ettigimiz bütün sürücülerini geride bıraktı. Nero CD Speed ile yaptığımız CD yazma / okuma testlerinden ise ortalama sonuçlar elde ettiğimiz DVD+RW yazmaya gelince ise cihaz yine gayet iyi sonuçlar verdi. Son olarak çift katman bir DVD+R DL yazmak istedigimizde H62N, yerleştirdiğimiz diskin 2.4x yazma limiti bir kenara dursun, kendi yazma limiti olan 10x'i bile aşarak testi tam olarak 12.35x yazma hızı ile tamamladı ve oldukça iyi bir performans sergiledi. Kisacası son zamanlarda DVD yazıcınız, verdigimiz 8 GB'lık DVD'leri okumakta bile sorun yaşıyorsa veya DVD yazıcınızı bir nedenle değiştirecekseniz tercihinizi SATA bir DVD yazıcıdan yana kullanmanızı tavsiye ediyoruz.

FİYAT 30 Dolar + KDV WEB www.bogazici.com.tr



Logitech G9 Fare

RAHATLIĞIN YENİ TANIMI

Logitech yeni faresi G9 ile tekrar karşımızda. Firma bu yeni fare ile sanki MX Revolution'da getirdiği güzellikler yetmezmiş gibi çıktı bir kademe daha yükseltmiş. Ürünün özelliklerine bakacak olursak şimdide kadar yaptığımiz fare incelemelerinde duymadığınız terimleri duyuracak bir tablo çırıyor ortaya. Değiştirilebilir kaplamalar, ağırlık ayar sistemi, tam hızlı USB ve bütünlük hafıza bu terimlerden bazlıdır. Değiştirilebilir kaplamalar sayesinde avucunuz için en uygun kaplamayı seçip kullanarak konforlu bir kullanım deneyimi yaşayabilirsiniz. G9'un bir başka güzel özelliği ise ağırlık ayarlama sistemi: Bu sistem sayesinde ürünü ister hantal bir sıçana isterseniz de çok bir fareye çevirebilirsiniz. Yine LED ekran sayesinde profil terciplerinizi görebilir ve bu ekrana bukalemun gibi her gün ayrı bir renk de koymayısınız. Ürünün kutusunu açtığınızda iki adet kaplama, mouse pad, profili düzenleye yazılımı ve ufak ağırlık çantasını görürüz. Farklı ağırlıktaki bu ağırlıklar ile fareden farklı tatlar almak mümkün oluyor. (Ne diyorum ben ya?) Yazılım sayesinde ise istediğiniz ayarı yapmakta serbestsiniz. İşin en güzel yanı ise bu ayarları yanınızda her yere götürübilmeniz. Logitech, teknolojik olarak şimdide kadar yapılmış en gelişmiş fareyi sunmakla kalmıyor, bir fareden beklediğiniz maksimum konforu da garanti ediyor. Şöyled ki; elinize uymazsa kaplamayı değiştirin, hafif geldiye ağırlık ekleyin, scroll'u beğenmediyiseniz scroll modunu değiştirin, hızını beğenmediyiseniz çözünürlüğü artırın vb... Liste böyle uzayıp gidiyor. Cihaz size öyle bir ayar özgürlüğü sağlıyor ki ürünü tam istediğiniz kıvama getirmeniz bir aynızı alabilir. Yine oyunlarda aldığımız tepki, teflon ayaklar ve rahat kullanımı ile ürün kullanıcılarına şimdide kadar hiç yaşamadıkları bir deneyim sunuyor. Sonuç olarak Logitech, fareler hakkındaki beklenilerimizi bir kez daha yukarılara çekmeyi başardı.

FİYAT 119 Dolar + KDV WEB www.hs.com.tr

MSI P31 Neo

EV VE OFİSLERE DÜŞÜK MALİYETLİ PERFORMANS

Dünyanın önde gelen anakart üreticilerinden MSI, düşük maliyetli olan ama çok yüksek bir performans sergileyen P31 Neo modeliyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Intel P31 Express çipseti ile özellikle ev ve küçük ofislerin ihtiyaçlarını tam anlamıyla karşılayacak özelliklere sahip olan P31 Neo, sunduğu artıları ve uygun son kullanıcısı fiyatıyla, oldukça iddialı bir biçimde segmentindeki yerini alıyor. P31 Neo Intel'in yakın bir gelecekte piyasaya süreceği Yorkfield ve Wolfdale kod adlı işlemcileri ve 1333 FSB'yi destekliyor. P31 Neo, 4 GB'a kadar çift kanal bellek desteği, PCI Express x16 ve x1'in yanı sıra çok sayıda ek kart takabilmeniz için üç adet PCI slotu, Gigabit ethernet, sekiz kanal entegre ses ile her oyuncunun tüm ihtiyaçlarını eksiksiz bir biçimde karşılıyor. P31 Neo, MSI'a özgü Dual CoreCenter kontrol konsolu ve güncel yazılımlarıyla kullanıcılarına kolaylık sağlıyor. Yüksek hesaplama gücüyle Intel Core 2 Duo / Quad'lı sistemler kurmak isteyenler için doğru bir seçenek olan MSI P31 Neo, rakiplerinin ötesinde bir fiyat / performans oranına sahip.



FİYAT 89 Dolar + KDV WEB www.msi.com.tr

EKRAN KARTLARI

GPU Modeli	Bellek Miktarı / Tipi	Bellek Veriyolu	Vertex Shader	Pixel Shader	Performans
Nvidia GeForce 8800 Ultra	768/DDR3	384	128*		100
Nvidia GeForce 8800 GTX	768/DDR3	384	128*		95
ATi Radeon HD 2900 XT	512/DDR3	512	320*		83
Nvidia GeForce 8800 GT5	640/DDR3	320	96*		76
Nvidia GeForce 7950 GX2	2 x 512/DDR3	256	16	48	75.7
Nvidia GeForce 8800 GTS	320/DDR3	320	96*		75
ATi Radeon X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	69.7
ATi Radeon X1950 XT	256/DDR3	256	8	48	67.2
ATi Radeon X1900 XTX	512/DDR3	256	8	48	63.4
ATi Radeon X1900 XT	512/DDR3	256	8	48	60.8
Nvidia GeForce 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	59.6
Nvidia GeForce 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	55.9
ATi Radeon X1950 Pro	256/DDR3	256	8	36	51.5
Nvidia GeForce 8600 GT5	256/DDR3	128	32*		51.3
Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	50.5
ATi Radeon X1900 GT	256/DDR3	256	8	36	49.1
ATi Radeon X1950 GT	512/DDR3	256	8	36	47.3
Nvidia GeForce 8600 GT5	256/DDR3	128	32*		47.2
Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	44.4
Nvidia GeForce 7900 GS	512/DDR3	256	7	20	44.1
Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	43.8
ATi Radeon HD 2600 XT	256/DDR4	128	120*		41.5
Nvidia GeForce 7800 GT	256/DDR3	256	7	20	38.6
ATi Radeon HD 2600 XT	512/DDR3	128	120*		36.2
ATi Radeon X1800 GTO	256/DDR3	256	8	12	35.7
Nvidia GeForce 8600 GT	256/DDR3	128	32*		35.6
ATi Radeon X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	35.4
ATi Radeon X850 XT-PE	256/DDR3	256	6	16	35
ATi Radeon HD 2600 XT	512/DDR3	128	120*		34.8
Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	33.3
ATi Radeon X850 XT	256/DDR3	256	6	16	33.2
Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	30.4
ATi Radeon HD 2600 Pro	256/DDR2	128	120*		28.5
Nvidia GeForce 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	27.3
ATi Radeon X1650 Pro	256/DDR3	128	5	12	26.7
Nvidia GeForce 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	26.2
Nvidia GeForce 6800 GS	256/DDR3	256	5	12	26
ATi Radeon X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	23.1
ATi Radeon X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	21.3
ATi Radeon X1300 XT	256/DDR2	128	5	12	21



8

HP TouchSmart IQ 770 PC

Üretim	HP
Türkiye Dağıtıcı	Belli değil
Fiyat	Belli değil
Web	www.hp.com

HP TouchSmart IQ 770 PC

Estetik, kullanımı ve büyük olasılıkla pahalı...

Tamam, bu kadar yeter... Bırakın artık fotoğrafa bakmayın... Farkındayım; HP TouchSmart IQ 770 çok güzel görünüyor. Ama önce cihazın özelliklerini bir okuyun; bakalım sizin ihtiyaç ve bekłentilerinizi karşılayabiliyor mu?

Öncelikle belirtmeliyim ki HP TouchSmart tam anlaşıyla bir PC. Ancak TouchSmart'ın hem estetik açıdan, hem de kullanım kolaylığı açısından masaüstü PC'lere fark atan özellikleri yok değil. Dokunmatik ekran, yerleşik 1.3 MP kamera, yine yerleşik mikrofon gibi tüm multimedya ihtiyaçlarınızı rahatça karşılamamanız için gereken her ayrıntı, cihazın görünümü konurarak sisteme eklenmiş. Windows Vista'yi rahatça çalıştıracak şekilde bir araya getirilen sistemin temel bileşenleri ise söyle: AMD Turion T52 1.6 GHz İşlemci, 2 GB DDR2 SD Bellek, 320 GB SATA 3G (7.200 rpm) Sabit Disk, nVIDIA GeForce Go 7600 Ekran Kartı.

Her ikisi de kablosuz olan klavye ve farenin kullanımı

oldukça rahat. Monitörün üzerindeki küçük hizende cihazla birlikte gelen ve dokunmatik ekranın üzerinde kullanabileceğiniz "stylus" (kalem) ise yine kullanımda esneklik sağlıyor. HP TouchSmart'ın bir başka öne çıkan özelliği ise bağlantı noktaları; kasanın ön yüzündeki küçük kapağın altında hoparlör girişleri, S-Video bağlantısı ve iki adet USB noktası bulunmakta. Ayrıca cihazın sol tarafında televizyon yayınıları için kullanabileceğiniz bağlantı noktaları da yer alıyor. Ancak TouchSmart'ın bazı modellerinde "composite" ve HDTV / ATSC girişleri bulunmasına karşın, ofisimize gelen cihazda sadece anten ve kablolu yayınlar için bir giriş bulunmaktadır. Kasanın hemen arkasında ise yine dört adet USB girişü yer alırken, bu girişlerin sağındaki ve solundaki; Ethernet, FireWire, MiniVGA, IR alıcıları girişleri tüm bağlantı ihtiyaçlarınızı karşılar nitelikte.

HP, TouchSmart'ı tasarlarken oldukça pratik yaklaşımlarda bulunmuş; monitörün hemen sağ tarafında ses ayarı için kullanılabilir bir tuş, yine bu tuşun üzerinde "mute" tuşu ve radyo kanallarını ayarlayabileceğiniz tuşlar yerleştirilmiş. Hemen monitörün altında yer alan DVD sürücüsü ise aynı bir DVD Player estetiğinde tasarılanmış ve tuşları da buna göre yerleştirilmiş. DVD sürücüsünün bir diğer güzelliği ise bir tepsiye sahip olmaması. Bunun yerine sürücü, medyayı otomatik olarak içeri alıyor; hem kullanılabilir, hem de oldukça estetik. DVD sürücüsünün hemen yanına baktığımızda ise Compact Flash ve MicroDrive girişleri; bunun yanında ise SD, MMC, MC kart girişini görebiliyoruz. Ayrıca monitör ayağının hemen yanında Pocket Media Drive için bir "socket giriş" de bulunuyor. Kısacası, TouchSmart'ın diğer medya ve kartları tanıtmakta hiçbir sıkıntısı ve eksiği yok. Ek olarak; bir HP yazıcıyı kasanın üzerine yerleştirebilirsiniz. Böylece

yazıcının çıkışı monitörün hemen altındaki açılığa denk geliyor ve çıktılarınızı buradan alabiliyorsunuz. Toplamda HP TouchSmart, hem işlevsel hem de estetik bir kullanım sağlıyor.

SmartCenter > TouchSmart, Smart Center adlı ve PC'nizin tüm özelliklerine dokunmatik kısayollarla ulaşmanızı sağlayan oldukça pratik bir yazılım ile birlikte geliyor. Monitörün sağ altında yer alan tuş ile açabileceğiniz Smart Center menüsü ile televizyon seyredebilir, müzik veya radyo dinleyebilir, oyun oynayabilir ve internete bağlanabilirsiniz. Elbette bu menüyü istediğiniz gibi kişiselleştirebilirsiniz. Yeri gelmişsen söyleyelim; Monitörün üzerinde bulunan hoparlörler gerçekten çok kaliteli bir ses veriyor; ses seviyesini ne kadar yükseltirseniz yükseltin ses kalitesinde herhangi bir düşüş yaşanmıyor.

Kurulu programların tamamı hayatınızı kolaylaştırmak için Vista'nın içine yedirilmiş ve dokunmatik ekran ile uyumlu olan programlar. Örneğin; stylus ile ekrana not alıp, bu notları post-it benzeri not kağıtları ile ekrana yapıştırılıyor; hatta sesli olarak kaydediliyorsunuz.

HP TouchSmart, dokunmatik ve hareketli monitörü (19 inç / 1.440 x 900); sinema, TV, müzik keyfi için tasarlanmış olan kumandası, estetik tasarım ile tüm multimedya ve gündelik ihtiyaçlarınıza karşılamak için ideal bir sistem. Gönül rahatlığıyla satın alıp evinizin salonunu koyabilirsiniz. Tek sorunu yüksek olması muhtemel fiyat ve sınırlı upgrade seçenekleri... ☺

- ⊕ Şık tasarım
- ⊕ Kolay kullanım
- ⊕ Eksiksiz bir paket
- ⊕ Dokunmatik ekran
- ⊖ Sınırlı upgrade olanağı



Kim PC kullanıcısı kadar cefakar- dir? Soraram size! PC kullanmanın derdi asla bitmez. Kaprisli bir sevgili gibi sürekli ilgi, sürekli bakım ister PC'ler. Bu meretler eğer istediklerini vermezseniz bozulur, küser, istediginiz hiçbir şeyi yapmaz. Siz de oturup tırnaklarınızı yersiniz, stresse girersiniz. İşte biz, sizin stresse girmemeniz için buradayız. Gönderin sorularınızı, sorunlarınızı; paylaşın diğer okurlarla. Derdinizi paylaşmak sizi de rahatlatacak görecesiniz. İşte böyle... O değil de benim Donanım bölümünde ne işim var yahu? Firat? Firaat!!! Sapladın beni buraya hocam, değil mi? Firaaaaaaaa- aaaaaaaaaaaaaat!!!

S: Öncelikle, selamlar LEVEL ailesi. Lord of the Rings: Battle For Middle Earth II oyununu kurduktan sonra, oyun tam açılmak üzereyken bilgisayar kendine restart atıyor. İlk başta "Oyunda sorun var herhalde dedim ve elimdeki kopyayı değiştirdim ancak aynı sorun tekrar etti. Şöyle bir sorun daha var ki ben oyunu kurmaya çalıştığım zaman sistemimde kurulu olan DirectX sürümü 9.0c miydi, onu hatırlıyorum. Bir daha denemeden önce, size bir sorayım dedim. Sistemim ise şu: Pentium IV 3.20 Ghz, 512 MB Bellek, 128 MB Radeon 9200 SE Ekran Kartı. HD'de ise 62 GB'lık boş yer

istersen seni "Benim Takoz Bilgisayarım" bölümümüze alalım; eğer bu bölümde yer almayı istemezsen sana en kısa zamanda yeni bir bilgisayar alımı öneririm zira sistemin çatısı upgrade öneremeyeceğim kadar eskimiş durumda. Ayrıca sistemin, kendini başka bir uygulama sırasında yeniden başlatacak olursa güç kaynağından şüphelenebilirsin. İyi oyunarlar.

S: Merhabalar; artık oradarda bana cevap verebilecek kim varsa... Sahip olduğum sistemin temel özellikleri Dual-Core 3.0 İşlemci, 1 GB Bellek ve 128 MB Tümleşik Ekran Kartı. Anakartım ise i945. Bu sistemin oyun oynatabilmesi için nelere ihtiyacım var? Yeterli olmadığına farkındayım ama üzerine yapabileceğim küçük değişiklikler ile bir nasıl bir performans artışı sağlayabilirim? Hepiniz iyi çalışmalar. Veysel Özçoban

C: Sana cevap verebilecek durumda Faruk var, sevgili Veysel. Furkan artık maalesef bizimle çalışmıyor çünkü Firt onu kovdu. Ama Furkan geri donecek ve intikamını alacak diye Firt nasıl korkuyor bir görsen... Neysse, nereden başlasam, nasıl anlatsam... Öncelikle "sistemin oyun oynatabilmesi için" demişsin. Bu gerçekten çok genel bir kavram. Bunu biraz basite indirge-

görüşmek dileğiyle.

S: Bana yardım edin lütfen. Geçen ay World in Conflict'e 96 verdiniz ama oyun oynamamıyor, ey LEVEL ahalisi! Intel Core 2 Duo (T7200 - 2.0 Ghz) İşlemcili, 2 GB DDR2 Bellekli, GeForce Go 7950 GTX (512 MB) Ekrان Kartlı ve 32 bit Windows Vista İşletim Sistemi bilgisayarında oynanacak 15 FPS seviyesinde oynayabiliyorum. Dizüstü bilgisayarımın ekranı 1920*1200 çözünürlüğü destekliyor. Ancak ben oyunu 1280 * 1024 çözünürlükte oynuyorum. Ayrıca yine C&C3 20 FPS, Bioshock ise 6 - 12fps civarında çalışıyor. Ne yapacağım ben? Bilgisayarım neden bu kadar kötü bir performans sergiliyor? Emre Kars

C: Sakin arkadaşım, sakın... Bu fevrilik, bu sinir sana hiçbir şey kazandırmaz. Aksine, eğer bu sinirle gidersen muhitemelen en yakın zamanda bilgisayarına tekme - tokat dalarsın; yapma! Önce sakın ol; git bi' yüzünü nıka. Sonra da yazdıklarımı dikkatle oku. Az önce Veysel'in cevabında da gördüğün üzere Vista gerçek bir sistem canavarı. Sisteminin bellek miktarı yeterli. Buna karşılık hem Vista, hem de oynadığını belirttiğin oyunlar veri akış hızının canına okuyabilecek yazılımlar. Kaldı ki henüz ne Vista, ne de DX 10, oyunlara yeterince verimli bir şekilde entegre edilemediler. Ekran kartın

var. DirectX sürümüm ise 9.0c. Şimdi den teşekkürler. Kaan Ali Kobal

C: Ne kadar da sinir bozucu bir durum. Heyecanla bir oyunu alıp kuruyorsun tam, açılmasını beklerken "çat" diye bilgisayar kendini yeniden başlatıyor. Bu aslında birçok sorunun göstergesi olabilecek bir durum ancak atladığın en önemli nokta ekran kartının DirectX 9 desteginin olmaması. Radeon 9200 serisi ekran kartları DirectX'in 8.1 sürümü ile sınırlı. Bu yüzden bilgisayarının oyunu çalıştırılamaması ve beklenmedik bir tepki vermesi gayet doğal. Bu yüzden

meye çalışalım. Eğer Vista altında oyun oynamak istiyorsan sana en az 2 GB'lık bellek tavsiye ediyorum zira 1 GB'i Vista kullanıyor zaten. Ayrıca bütçeni çok zorlamayacağını tahmin ederek, ATI'nın DX 10 ve Shader Model 4 destekli yeni ekran kartı serisinden bir kart öneremeliyim. Sana uygun ekran kartını ise "Ekran Kartları" bölümümüzden seçebilirsin. Ayrıca yapacağın upgrade'e bağlı olarak anakart yenilemeye de ihtiyacın olabilir; buna hazırlıklı olmanız tavsiye ederim. İşlemci ise şimdilik yeterli görünüyor. Tekrar

ise masaüstü sistemlerde 7900GT'ye denk geliyor ki bu kartla WiC, ancak "medium" ayarlarında çalışabilir. Yeri gelmişken hemen bir yanlış anlaşılmağı gidereyim: Ekranın yüksek çözünürlükleri desteklemesi, oyundan donanımsal olarak kesinlikle bir performans artışı sağlamaz. Oynadığın oyunların grafik ayarlarını ince kuralayarak küçük performans artıları sağlayabilirsin. Ancak bu oyunları sisteminde hızlı oynayabilmek istiyorsan grafik kalitesinden ötürü vermek zorundasın. Sağlıklı kal.

S: Merhaba LEVEL. Durumlar çok fena...

Aldığım ikinci el ekran kartı sanırım patlatık çıktı. Kartım 256 MB'lık Radeon X800 Pro; bütün güncel sürücüler yüklenmiş durumda (Catalyst ve WDM sürücüler). Simdiye hiçbir şey oynayamıyorum. Sürücülerini üzerine tekrar yüklemeyi denedim ama sonuç yine aynı. Yardım ederseniz sevinirim. Doğan Güneş

C: Sevgili Doğan, öncelikle Direct 3D testlerini bir yap bakalım ne gibi hata mesajlarıyla karşılaşacağın. Ancak anladığım kadariyla sadece oyun oynarken yaşadığın bir problem bu. Sorunun donanımsal değil, daha çok sürücü uyumsuzluğundan kaynaklanan bir problem gibi geldi bana. Sana öneremeliyim en pratik çözüm DirectX 9c'nin yeni bir kopyasını indirmek. Ardından yüklediğin bütün sürücülerini uninstall edip, DirectX'in hali hazırda yüklü olan kopyasını bilgisayarından tamamen kaldırılmasın. Ardından bilgisayarını yeniden başlatıp tüm sürücülerini yeniden yüklemelisin. İyi oyunarlar. ☺



Faruk ve Furkan'ın kalan parçalarından yapılacak olan RoboEditor sorunlarınıza derman olmaya devam edecek. Paylaştıkça rahatlarısınız; durmayın, sistem sorunlarınızı bu adresle yollayın: donanim@level.com.tr

BIOSHOCK

Oyunu yüklediğiniz dizinde bulunan "defuser.ini" dosyasını "Not Defteri" ile açın ve belgede aşağıdaki kodları bulduktan sonra kod yerine bir tuş atın. (Mesela; belgede göreceğiniz "god" kodu yerine "F7=god" yazdığınızda oyun sırasında F7 tuşuna basarak ölümsüzlük hilesini yapabilirsiniz.) Belgedeki deşifrelikleri yaptıktan ve belgeyi kaydedip kapatıktan sonra oyuna girerek hileleri deneyebilirsiniz.

Ölümsüzlük: god

Uçma: fly

Duvarlardan geçme: ghost

Uçma ve duvardan geçme hilesini kapama: walk

İntihar: suicide

Nişan aldığıınız yere ısrınlanma: teleport

**PS3****TIGER WOODS PGA TOUR '07**

Oyunun hile girmeye ekranına aşağıdaki hileleri yazın.

INTHEGAME: EA Sports sponsorluğu

JANNARD: Oakley sponsorluğu

JUSTDOIT: Nike sponsorluğu

JUSTSHAFTS: Graf sponsorluğu

THREE STRIPES: Adidas sponsorluğu

LIGHTNING: PGA Tour sponsorluğu

MACTEC: MacGregor sponsorluğu

MRADAMS: Taylormade sponsorluğu

RIHACHINRZO: Mizuno sponsorluğu

SHOJIRO: Bridgestone sponsorluğu

SNAKEKING: Cobra sponsorluğu

SOLHEIM: Ping sponsorluğu

Tengallonhat: Koca kafalar

**CALL OF DUTY 3**

Tüm bölümler ve bonuslar: Görev seçme ekranında Select tuşuna basılı tutarak sırasıyla **Sağ, Sağ, Sol, Sol, Kare ve Kare** tuşlarına basın.

MOTORSTORM

Tüm kilitli özellikler: Ana menüdeyken L1, L2, L3, R1, R2, R3 tuşlarına bastığınız sırada sol stick'i aşağıya, sağ stick'i ise yukarı doğru itin.

Mıntıka temizliği: Yolunuzun üzerinde herhangi bir pislik veya çamur varsa Üçgen tuşuna basarak yolu temizleyebilirsiniz.



Sağlık: givehealth

Bölümdeki tüm düşmanları öldürme: killpawns

Ağır çekim: slomo

Cephane: givebioammo

500 \$: igbigbucks

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Oyunun ana dizininde bulunan "Airborne.exe" kısa yolunun sonuna "-enableconsole" ifadesini ekleinyin. Bu işlemen sonunda oyunun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açabilecek ve aşağıdaki hileleri girebileceksiniz.

Ölümsüzlük: god

Uçma: fly

Uçmayı kapama: walk

Koca kafalar: Oyun sırasında Pause tuşuna basarak oyunu durdurun ve sırasıyla L1, L2, L3, R1, R2, R3 tuşlarını basarken aynı esnada sol stick'i sola, sağ stick'i sağa doğru itin.

Hız artırma: Herhangi bir aracı kullanırken hız kazanmak için Boots göstergeniz dolduktan sonra X tuşuna kısa aralıklarla basarak aracınızın Boots özelliğini kullanmadan hızlı gitmesini sağlayabilirsiniz.

Hileler doğru girdiğinizde hileleri onaylayan bir ses efekti duyacaksınız.

**THE WORLD EATER: EVERYTHING IS ELIF'S**

Hilenin doğru bir şekilde çalışması için aşağıdakileri, Elif'ten gizli bir şekilde yapmalısınız.

Etraftaki her şeyi silip süpüren Elif'e karşı Dünya'daki insanların güvenliğini sağlamak için sırasıyla RT, LT, LT, RT, Sol ve Yukarı tuşlarına basınız.

Elif'ten yiyecek saklama: Yukarı, Aşağı, Sol, X ve LT. (Bu kod çalışmaya bilir.)

NINJA GAIDEN SIGMA

Mission Mode ekranındayken sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağı, Yukarı ve Kare tuşlarına basarak beş ekstra bölüm açabilirsiniz. (Collectors Edition'da geçerli.) Ayrıca; oyunu Normal Mode'da bitirdiğinizde Classic Ryuken kostümünü, Hard Mode'da bitirdiğinizde ise Ashtar Ryu kostümünü aktif hale getirebilirsiniz.

Golden Scarabs Ödülleri

Oyun boyunca karşılaşacağınız Golden Scarab'ları toplayarak, topladığınız Golden Scarab sayısına göre Murumasa'nın dükkanından, aşağıdaki silah ve özel nesneleri ödül olarak alabilirsiniz. (Not: Aşağıdaki ödüller sadece Ryu ile oynarken kazanabilirsiniz.)

Lives of the Thousand Gods: 10 Golden Scarab

Spirit of the Devils: 15 Golden Scarab

Life of Gods: 1 Golden Scarab



Duvarlardan geçme: ethernal

HUD'u görmek: showhud

Silah seviyesini yükseltme: upgradeweapon

Tüm silahlar: allweapons

Tüm cephaneler: allammo

Oyun hızı: Slomo # (# yerine, 1000 ile 10000 arasında herhangi bir sayı girebilirsiniz.)

Ağır çekim: Slomo 5

Standart oyun hızı: Slomo 1.0

PSP**JEANNE D'ARC**

Oyunu bitirdikten sonra kaydedin ve oyundan çıkış; daha sonra oyna tekrar girin ve kaydettiğiniz bölüm açın. Oyun açıldığında The Graveyard adındaki yeni bir haritanın görünür hale geldiğini göreceksiniz. Bu gizli haritada sizi, 10 yeni savaş ve edinebileceğiniz birçok araç gereç bekliyor olacak.

Wii**METROID PRIME 3: CORRUPTION**

Oyunu bitirerek "Hyper zorluk seviyesini" açabilirsiniz. Ayrıca, oyunu tamamıyla bitirdikten sonra Credits'in ardından başlayan gizli kible göz atmayı unutmayın.

**XBOX 360****SKATE**

Ana menüdeyken sırasıyla

Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, RT, Y

ve LT tuşlarına basarak

Exclusive Best Buy kostümünü

abilirisiniz.



Armlet of Potency: 5 Golden Scarab

Dabilahro: 20 Golden Scarab

The Armlet of Celerity: 25 Golden Scarab

The Armlet of Benediction: 30 Golden Scarab

Great Spirit Elixir: 35 Golden Scarab

Armlet of Fortune: 40 Golden Scarab

Jewel of the Demon Seal: 45 Golden Scarab

Plasma Saber MkII: 50 Golden Scarab

THE DARKNESS

Aşağıdaki kodları oyunda, etrafta görebileceğiniz herhangi bir telefonda tuşlayın. Kodu doğru girdiğinizde bir onay mesajı duyacaksınız.

5554263: 2K Darkling'i verir.

5555664: Golf kostümlü Darkling verir.

HER PERŞEMBE



Yeni bir hayatın başlangıcında, büyük şehrin tam ortasında...



20:00

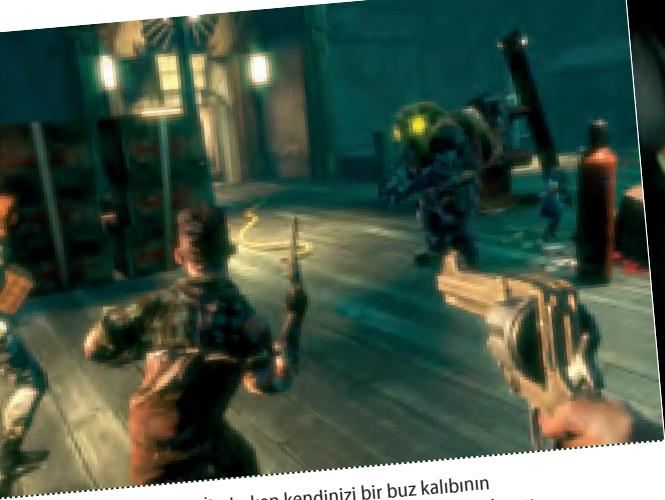
KAVAK YELLERİ

www.kanald.com.tr | Alo D: (0212) 478 00 88 | D Smart 22. Kanal



KANAL D

Türkiye'nin Kanalı



Bioshock

Bioshock'un tam çözümüne geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz; şimdiden hepinize kolay gelsin!

8. Fort Frolic > Her şeyi bilen oku takip ederek batiskaf iskelesine gidin. Burada, batiskafa binmeden önce Sander Cohen'den size bir mesaj gelecek. Mesajı aldıktan sonra yol boyunca karşınıza çıkacak olan elektrikli tuzaklara ve düşmanlara dikkat ederek iki oda geriye dönün; odayı temizleyip güneşe doğru ilerleyin.

Illerken geniş bir alana geleceksiniz; burada öncelikle, güneydeki güvenlik kamerasını hack'leyin. Bu sırada ok, sizi israrla merkezde bulunan merdivene yöneltmek isteyecek; ona kulak asmayın ve güneşe doğru ilerlemeye devam edin. (İlerlerken solda göreceğiniz banyoları araştırın. (İçerdeki tarette dikkat!) Hepsini araştırdıktan sonra, okun gösterdiği yönde ilerleyerek Cocktail Lounge'a geçin.

Doğu tarafındaki duvarda bir kamera bulunuyor; kameralın görüş alanına girmeden karşısına çıkan düşmanları öldürün. Sonunda, Le Marquis D'Epoque denilen yere ulaşacaksınız. Burada, odanın ön kısmındaki sütnun arkasında bulunan tarete yakalanmadan aşağıya inin ve buradaki makineyi kullanarak sevdığınız silahınızı biraz daha geliştirebilirsin. Bu sırada yerde yatan cesedin yanındaki kağıtta yazılı olan sayıyı (7774) aklınızda tutun. Silahınızı geliştirdiğinizde içeriye düşmanlar dolmaya başlayacak; işlerini bitirin ve oku takip ederek yukarıya çıkışın.

Güney yönünde ilerleyin. İleride bir taretin koruduğu üç kasa göreceksiniz. Kasaları hack'leyip içindekileri alın ve tekrar oku takip ederek küçük oturma odasına ulaşın. Odanın batı duvarındaki kameralın altına gelip onu hack'leyin ve merdivenden aşağıya inin. Burada, güneydeki asansöre gidip asansör çağırma tuşuna basın ve kuzyedeki merdivenden gelecek olan düşmanları en güzel şekilde karşıllayın. Düşmanların işlerini

bitirdikten sonra asansöre binin ve tiyatroya ulaşın.

Tiyatroya ulaşığınızda işliğin altında piyano çalan bir adam göreceksiniz. Endişelenmenize gerek yok zira piyanist siz fark etmeden çalışmaya devam edecek. Bu sırada Sander Cohen, sizden piyanistin fotoğrafını çekmenizi isteyecek. Piyanistin fotoğrafını çekin ve güneşe doğru ilerleyin. Bir balkondan bir diğerine atlayarak buradaki üç tiyatro balkonunu da araştırın. (En sondanın Alarm Expert Toniği var.) Toniği aldığınızda size saldıracak olan Houdini'nin işini bitirip aşağıya inin ve tiyatroya çıkışına doğru ilerleyin. Eğer ilerdeki iki tareti atlatabilerseniz arkasında sizi bir kasa bekliyor olacak.

Oku takip edin ve merdivenden aşağıya inerek buradaki büyük heykele ulaşın. Heykeldeki boş çerçevelerden birinin yanına gidin ve almış olduğunuz fotoğrafı çerçeveye yerleştirin. Cohen, size yeni görevler vermeye başlamadan önce heykellerden birinin tuttuğu Arbelet'i almayı unutmayın. (Crossbow'un kulağımiza Arbelet'ten daha tanık gelmesi ne tuhaf, değil mi!?) Şimdi, geri dönüp yukarıya çıkışın; doğuya doğru ilerlemeye devam edin ve açılan kapidan Poseidon Plaza'ya geçin. Burada, dommuş

koridor boyunca ilerleyin. İllerken kendinizi bir buz kalbinin içinde bulacaksınız. Ara videoyu izledikten sonra silahınızı hazırlayın, sol sırının en sonundaki heykel (Martin) vurun ve cesedinin fotoğrafını çekin.

Şimdi; aşağıdakileri avluya geri dönün, diğer boş çerçeveye elinizdeki fotoğrafı yerleştirin ve ödülinüzü alın. Daha sonra içeriye Big Daddy ile küçük kız girecek. Önce, Big Daddy'nin çevredekileri düşmanları öldürüp bitap düşmesini bekleyin; sonra da onu önceden hack'lemiş olduğunuz kameralan görüş alanına çekerek son darbeyi indirin. Şimdi, tekrar yukarıdaki dommuş koridora çıkışın ve Poseidon Plaza'nın güneşe doğru ilerlemeye devam edin.

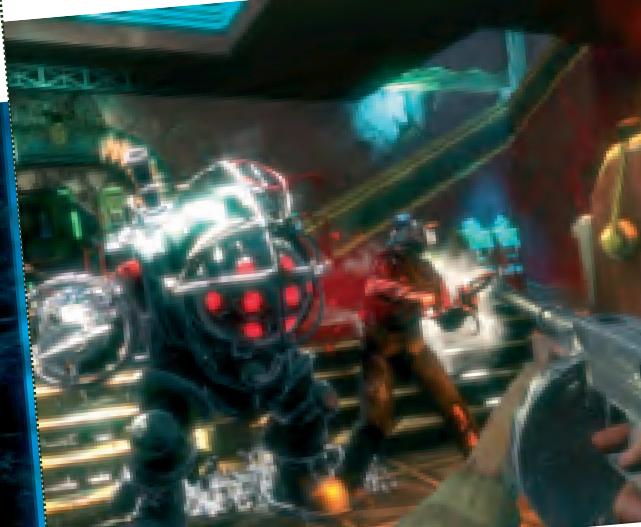
İçeriye girdiğinizde tavanda gezinmekte olan örümcekimsi yaratıklara dikkat edin. Bunlardan öünüze çakanları öldürerek bölümün güneydeki ucuna ulaşın ve merdiveni es geçerek Sinclair Sprits denilen yere girin. Odayı araştırmadan önce, sağdaki duvarda bulunan kameraları hack'leyin ve tezgahın arkasındaki tuşa basarak doğudaki kapının açılmasını sağlayın. Burada bir Silah Geliştirme Ünitesi ile bir kasa bulacaksınız. Silahınızı Üniteye geliştirin, kasayı açıp içindekileri alın ve size saldırın örümcekimsi yaratığı öldürün. Şimdi, tekrar Poseidon Plaza'ya geri dönün ve aşağıya inen merdiveni arayın.

Merdivenden aşağıya inerek su baskının olduğu odaya ulaşın ve buradaki Extra Nutrition 2 Toniği'ni alın. Toniği alır almaz oda, örümcekimsi yaratıklarla dolmaya başlayacak. Etraftaki heykeller canlanmadan önce Arbelet ile onları vurarak işlerini bitirin ve tekrar yukarıya çıkışın.

Merdivenden yukarıda çıktıığınızda yeni bir Big Daddy ve küçük kız ikilisi ile karşılaşacaksınız. Eğer tavrınızı dinleyip Sinclair Sprits'teki kameraları önceden hack'lediyseniz işiniz gerçekten kolay olacak. Şimdi, Big Daddy'yi kameralaya doğru çekin ve küçük güvenlik robotlarının Big Daddy'yi öldürmelerini sağlayın. Sonra ana salona dönün ve Sir-Prize adlı kapıdan geçin. İçeriye girdiğinizde kalan düşmanları birbirlerini öldürmelerini bekleyin ve son robotunu hack'leyip ele geçirin.

Yukarıya çıkmadan önce tezgahın altındaki kasayı hack'leyin ve içindekileri alın. Şimdi, öünüze çikan elektrikli tuzakları Telekinesis ile etkisi hale getirerek batıdaki kapıdan geçin ve yolu takip ederek Rupture Record's'a ulaşın. Sağdaki duvara yakın durarak merdivenden aşağıya inin ve sandalyeye bağlanmış olan ceset, tık tak sesi çıkarmasıyla geriye çekilerek cesedin patlamasını bekleyin. Patlamanın ardından içeriye Silas Cobb girecek ve örümcekvari dostlarını üzerinize salacak. Saldırıyı atlattıktan sonra köşedeki havalandırmaya girin ve üst kısma doğru ilerleyin.

Buradaki düşmanınız Silas da aynı bir önceki düşmanınız Martin gibi bir Houdini'den (kolay hedef) ibaret. Silas'ı öldürüp fotoğrafını





çekin ve güneşe ilerleyerek Pharaoh's Fortune Kumarhanesi'ne geçin. İçeriye girer girmez size saldıracak olan örümcekimsi yaratıkları öldürün. Daha sonra üst kata çıkip batı duvarındaki kameryayı hack'leyin, odayı araştırın ve kasayı açıp içindekileri alın.

Aşağıda inin, Poseidon Plaza'nın güneydoğusuna doğru ilerleyin ve ilerdeki kilitli kapı, şifreyi (7774) girerek açın. (İçeride bir güvenilir kamerası var.) Şimdi, güneydoğuya doğru devam edip Eve's Garden'a ulaşın ve buradaki makinelere sahnenin arkasındaki yolu gözden kaçırın. Sonra, yolunuza devam edin; az sonra araya bir video girecek ve salonun sonundaki kapı açılacak. Kapıdan içeriye girdikten sonra kapı hack'leyin ve içindekileri alın. Şimdi, dışarıya çıkış tekrar sahneye geri dönün. Burada, Hector Rodriguez ile karşılaşacağınız. Hector'un kaçarken barın üzerinde biriktüğü sesli konuşmaları dinleyin. Electra Bolt ile onu sersemletip Arbel'le kafasından vurarak işini bitirin ve cesedin fotoğrafını çekin.

Sahnenin solundaki otomatik kapıdan geçip üst kata çıkin. Buradan, doğu tarafını koruyan taretleri rahatlıkla hack'leyebileceğiniz. (Sakin ateş etmeyin!) Onu cam kasaya kadar takip edin ve Medical Expert 2 Toniği'ni alın.

Tiyatro girişinin üzerindeki bölümü araştırın ve merdivenden yukarıya çıkış batıya doğru ilerleyin. Tiyatroya girmeden önce, sağdaki kapıyı açıp Cohen'in odasına girin ve buradaki günlüğü ve Electric Flesh Toniği'ni alın. Sonra oku takip ederek batiskafa gidin ve diğer bölüme geçin.

9. Hephaestus > Önünüze çıkanları öldürerek batiskaf istasyonu boyunca doğuya doğru ilerleyin. En sondaki karanlık salona vardığınızda buradaki düşmanları da öldürün ve içerieki tareti hack'leyin. Sonra, oku takip ederek güvenideki kapıdan geçin ve güneye ile kuzey kısmı bir duvarla ayrılmış olan odaya girin. Duvarın diğer tarafına dolanıp buradaki tareti hack'leyin ve yolunuza devam edin.

Ryan'ın ofisine geldiğinizde içeriye girmek hiç de kolay olmayacak. Ryan ile aranızda geçen konuşmadan sonra, size salıran düşmanları öldürüp güneye doğru ilerleyin ve buradaki kasayı ve Frozen Field Toniği'ni sakın gözden kaçırın!

Şimdi, arkası dönük bir düşmana rastlayana kadar oku takip ederek ilerleyin. Onunla karşılaşlığınızda işini çabucak bitirin ve size salıran diğer düşmanları da öldürdükten sonra Hephaestus Core'a geçin.

Çekirdek bölümüne girdiğinizde sol tarafta, küçük bir düşman ile Big Daddy'yi göreceksiniz. Big Daddy'ye saldırmadan önce, yine

birkaç hazırlık yapacağız elbette. Şimdi, yakındaki basamaklardan çıkarak üst kısma ulaşın ve doğuya doğru ilerleyerek oradaki kameryayı hack'leyin. Bu arada, size salıran düşmanları hızlı bir şekilde öldürmeye de iham etmeyin. Şimdi, Telekinesis ile odadaki benzin depolarından birini Big Daddy'ye yolayarak kavgayı başlatın ve kameralın görüş alanında kalmasını sağlayarak onu robotlar tarafından öldürülmesini sağlayın.

Çekirdeğin alt bölümune inip Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın ve burayı iyice araştırarak etrafında bulduğunuz her şeyi alın. Oku göz ardı edin ve hack'lemiş olduğunuz kameralın yakınında bulunan kapıdan geçin. İçeriye girdiğinizde başka bir Big Daddy ve küçük kız ikilisi göreceksiniz. Diğer odadaki benzin deposunu Big Daddy'ye atın ve onu, önceki odada hack'lemiş olduğunuz kameraya doğru çekin. Big Daddy'nin işini bitirdikten sonra, düşmanları öldürerek güneye doğru gidin ve oradaki güvenlik taretini hack'leyin. Şimdi, kuzyedeeki merdivenlerden diğer bölüme geçebilirsiniz.

Önünüze çıkanları öldürün ve soldaki iki tarete dikkat ederek aşağıya inin. (Taretleri hack'lemeyi unutmayın!) Odanın güneydoğu köşesine gidin, buradaki kitaplığı arkasındaki delikten gerek gizli bölmeye girin ve içerieki Damage Research Toniği ile günlüğü alın. Şimdi, geri dönün ve Big Daddy'nin cesedini araştırıp üzerinden çök R-34 Wire Cluster'ı alın.

Odanın kuzey ucuna giderken karşınıza çıkan diğer Big Daddy'nin işini de yine taretlerden faydalananak birleştirin ve bu Big Daddy'nin de cesedini araştırıp üzerindeki R-34 Wire Cluster'ı alın. Aşağıdaki iki taretin arasında bulunan kilitli kapıya gidin ve şifreyi (0126) girerek kapıyı açın. (Bu kapıya hack'leyerek de aabilirsiniz.)

Kapıdan içeri girdikten sonra, ofisteki elektrikli tuzakları Telekinesis ile etkisiz hale getirin. Daha sonra çalışma masasındaki tuşa basarak cam bölmeyi açın ve Kyburz'un

Bombası için gerekecek olan nitrogliserini alın. Masadaki bu tuş, aynı zamanda giriş kapısının üzerinde bir taretin çökmasına da sebep olacak; aman dikkat! Taret elektroşok ile vurup hemen hack'leyin. Ardından; Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın, odadaki delikten sürüp geçerek diğer tarafta saklı olan günlüğü alın ve çekirdek bölümüne geri dönün.

Şu ana kadar öldürdüğünüz Big Daddy'lerden, üç adet R-34 Wire Cluster almış olmanız gerekiyor. Eğer eksiksiz varsa Ryan'ın ofisinin güneybatisında bulunan cesedin üzerinde bir tane daha R-34 Wire Cluster bulabilirsiniz. Artık tek eksiksiz Ionic Gel!

Çekirdeğin en üst platformuna çökin ve buradaki çeyrek depo jeli alın. Daha sonra bir alt platforma inerek tünelin hemen sağındaki jeli de alın. Böylece, bomba için gereklen her şeyi toplamış oldunuz. Etrafı iyice araştırıp işinize yarayanları da aldıktan sonra, artık bomba için yola çıkabilirsiniz.

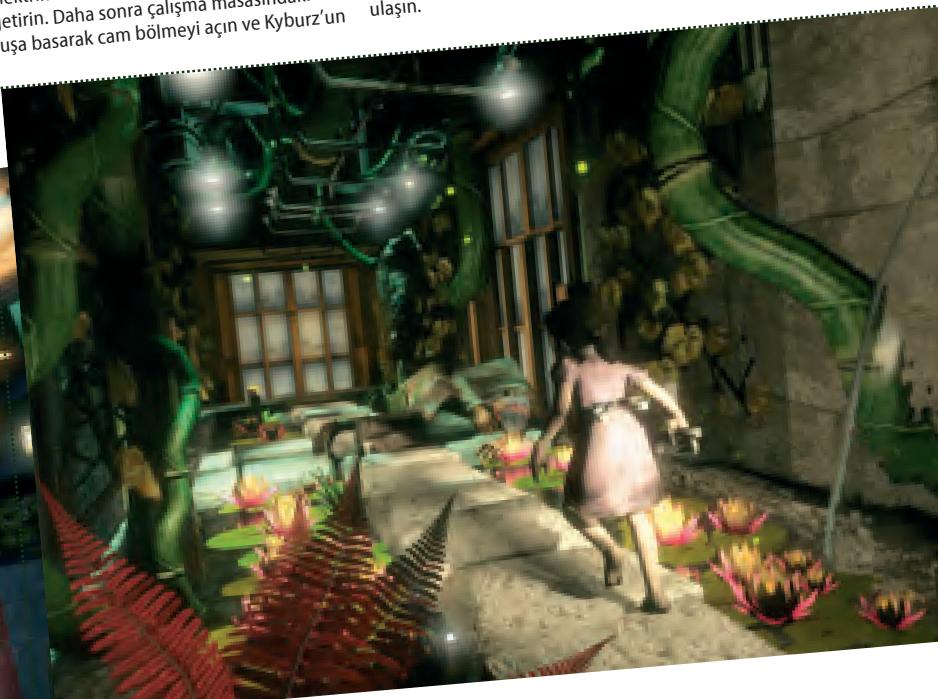
Salonun güney ucuna doğru koşarken işçiler yanıp sönmeye başlayacak ve yanlarından geçtiğiniz üç ceset dirilecek. İsterseniz yanına benzin deposu alabilirsiniz.

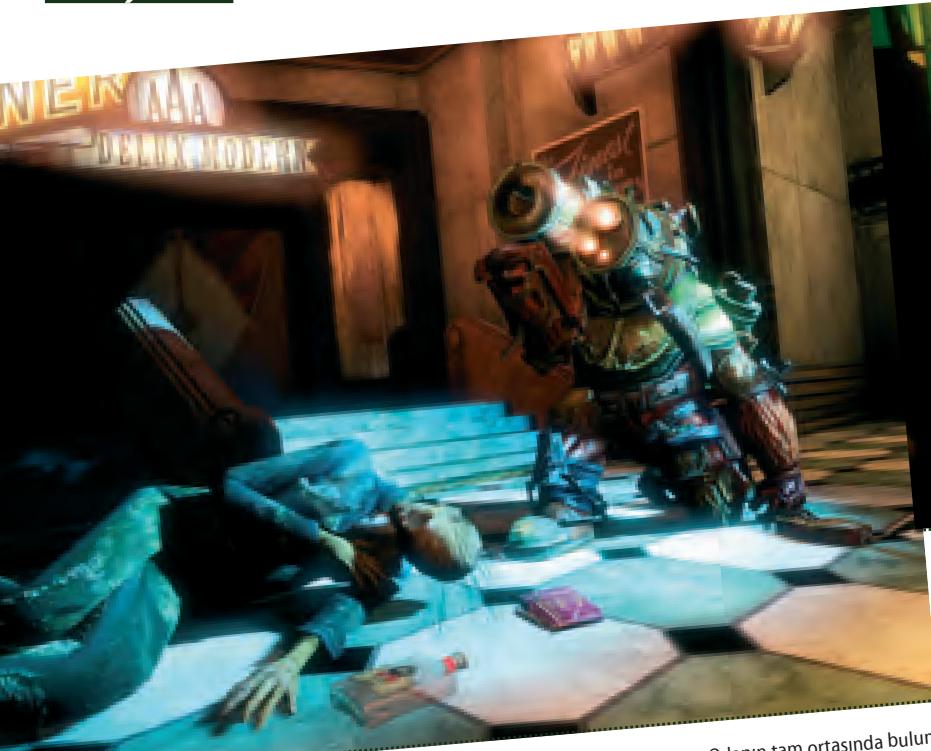
Cesetlerin işlerini bitirdikten sonra, salonun güney ucundaki merdivenden aşağıya inin. Buradaki hortlayan cesetlerin işlerini de bitirerek binanın batı kanadına ulaşın, buradaki günlüğü ve Security Evasion 2 Toniği'ni alın. (Günlüğü almak için elektrikli su ve gençmen gerekiyor; günlüğü, Electric Flesh Toniği'ni kullanıp oku takip ederek aşağıda bölümde geçin.) Şimdi, tekrar çekirdeğe geri dönün ve oku takip ederek aşağıdaki bölümde geçin.

Okun gösterdiği delikten sürünenek geçin ve Kyburz'un Bombası'ni yapacağınız yere ulaşın. Tüm eksik parçaları yerleştirerek bombayı tamamlayıp onu yanınızda alın ve geldiğiniz yerden dışarıya çökin. Oku takip etmeye devam edin ve çekirdektен geçip aşağıya inin; sonunda, Jeotermal Kontrol Odası'na ulaşacaksınız.

Şimdi, dikkatlice batıya doğru ilerleyin ve odanın kuzeybatı ile güneybatı uclarında bulunan taretleri, elektroşok ile etkisiz hale getirip hack'leyin. Taretlerin arasındaki vanayı sonuna kadar çevirerek magmanın akmasını sağlayın ve ardından batıdaki asansöre doğru koşun. Asansör kullanarak aşağıya inin, doğuya doğru ilerleyin ve Shorten Alarms 2 Toniği'ni aldıktan sonra, tekrar çekirdeğe gidin.

Sağdaki tuşa basın ve yapmış olduğunuz bombayı parıldayan platforma yerleştirin. Bombayı yerleştirdiğinizde alarm çalışmaya başlayacak; yerinizi fazla kırımdanmadan yarı açık olan kapayı siper olarak kullanarak kendinizi koruyun. Alarm sustuğunda oku takip ederek çekirdeğin çıkışına, oradan da ana kontrol odasına





Şimdi, Big Daddy cesedinin kuzeyine doğru ilerleyin ve karşınıza çıkan düşmanı öldürün. Bu sırada karşınıza çıkacak olan ikinci düşmanın iki tane robot koruması olacagi için işini, siz görmeden önce Arbelet ile bitirmeye bakın. Sonra; doğuya doğru ilerleyin, tuşa basın ve çıkışa doğru yönelin.

Etrafta bulduklarınızı toplayarak önce kuzey yönüne doğru ilerleyin. Daha sonra doğuya dönün ve ilerlerken içeriğiniz delikten sürnerek geçip diğer odaya ulaşın. Burada bulduklarınızı da alındıktan sonra, doğudaki diğer odaya geçin. Odaya girdiğinizde hiçbir şey yapmadan konusmanın bitmesini bekleyin; konusma bittiğinde soldaki kapı açılacak. Kapı açıldığında kapıya doğru yürüyün ve videoyu izleyin. Artık, Ryan'ın genetik anahtarına sahipsiniz. Şimdi, anahtarla doğuya doğru ilerleyin ve büyük makineye ulaşlığınızda kendini imha mekanizmasını etkisiz hale getirin. Diyalog bittikten sonra aranızdaki kapı açılacak ve içeriye pek çok güvenilir robotu girmeye başlayacak. Hızla oradan uzaklaşın ve batıya koşarak ana kontrol odasına, oradan da diğer bölüme ulaşın.

10. Rapture Central Control > Okun gösterdiği yönde ilerleyin ve size yolu gösteren küçük kızı takip ederek kapıya ulaşın. Kapıdan geçtiğinizde yerde parıldayan manivelayı alın, onu kullanarak vıng sistemini çalıştırın ve yüzeye açılan kapıdan dışarı çıkmak.

Merdivenden tırmanarak kanalizasyona ulaşın ve henüz sizi fark etmemiş olan düşmanları öldürün. Ters dönmiş vagondaki kasayı hack'leyip içindekileri alın ve oku takip ederek kuzeye doğru ilerleyin. Duvarın kenarından dönün ve "Who is Atlas?" (Atlas kimdir?) tabelasının bulunduğu odaya

dikkatlice girin. Odanın tam ortasında bulunan tareti, elektroşok + hack ile ele geçirin.

Sağdaki salonun doğu tarafında bir güvenlik kamerası, kuzey kısmında ise bir Big Daddy ile bir Nitro Splicer bulunuyor. Önce Nitro Splicer'i, hack'lemiş olduğunuz tareti çekerek işini bitirin. Daha sonra da salonun batı kısmında bulunan bir diğer tareti hack'leyip ele geçirin. Şimdi, odadaki güvenlik kamerasını da hack'lerseniz iki taret ve bir kamera ile küçük bir ordunun sahibi olacağınız. Big Daddy ile işiniz bittiğinden sonra, önungüze çanları öldürerek kuzeye doğru ilerlemeye devam edin ve Mercury Suites'e ulaşın.

Hiç zaman kaybetmeden soldaki kameraları hack'leyin çünkü buradaki Big Daddy ile savaşırken bu kamera çok işinize yarayacak. Kamerayı hack'ledikten sonra Big Daddy'yi ve diğer düşmanları kameraların görüş alanına çekip işlerini bitirin. Şimdi, ortasında dönen merdiven bulunan odaya kadar kuzey yönünde ilerlemeye devam edin. Sol duvarda bulunan güvenlik kamerasına dikkat ederek merdivenden çıkışın ve buradaki Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın. (Cohen'in Dairesi'ndeyken Mercury Suites'in doğu kapısından geçerek bir başka Silah Geliştirme Ünitesi'ne daha ulaşabilirsiniz.) Bir süre sonra Cohen, size telsizden ulaşacak ve üzerinize birkaç adam



yollayacak. Gelen adamları öldürün ve Cohen geldiğinde onun da işini bitiriverin. (Houdini'den pek farklı yok.)

Mercury Suites'in kuzeyinde yer alan Culpepper'in Dairesi'ne gidin; dairenin girişinde bulunan kameralara dikkat ederek içeriye girin; buradaki düşmanları öldürün ve etrafı göz atın. Sonra, tekrar Mercury Suites'e dönün ve batıya doğru ilerleyerek Su Chong'un Dairesi'ne ulaşın.

Daireden içeriye girdiğinizde size saldıranları öldürün, oku takip ederek dairenin doğu kanadına yönelik ve karşınıza çıkacak olan çalışma masasındaki sesli günlük ile Clever Inventor Toniği'ni alın. Daireyi araştırdıktan sonra, Mercury Suites'e ulaşın. Çıkış kapısında, bir RPG tareti ile bir düşman göreceksiniz; önce, düşmanı taretten uzağa çekerek öldürün ve sonrasında da tareti hack'leyin.

Şimdi, odanın ortasındaki dönen merdivenden yukarı çıkmaya başlayın. Dikkat! Üçüncü katta, kuzey yönünde bir kamera bulunuyor ve bu kamera siz, daha ikinci kattayken fark edebiliyor. O nedenle hızlı olmalı ve kamera alarm vermeden onun görüş alanından çıkmalısınız. Sizin için pek önemi olmayacağı için bu kameralı vurarak yolunuza devam edin. (İkinci kattaki terkedilmiş dairesi girerseniz buradaki yatağın arkasında bulunan kasayı gözden kaçırın!) Şimdi, üçüncü kata çıkış ve size saldıranları öldürün. Bu sırada, elektrikli tuzaklara ve mutfakta ölü takıldı yapan düşmana da dikkat edin! İşiniz bittiğinden sonra, oku takip ederek Tenenbaum'un Dairesi'ne ulaşın.

Dairenin her yerinde elektrikli tuzaklar bulunduğu için dikkatli olun. Tuzakları, Telekinesis ile etkisiz hale getirip oku takip ederek aşağıya inin. Önce, sağdaki tareti hack'leyin, sonra da kasayı hack'leyip içindekileri alın. Okun gösterdiği kamının kilidine ateş edin ve aniden içeriye dalan Lead Splicer'i öldürün. Şimdi, yolunuza devam ederek Mercury Suites'in zeminine ulaşın ve odanın ortasındaki kilitli asansöre gidin. Şifreyi (5744) girip asansörü çalıştırın ve Fontaine'in Dairesi'ne doğru çıkmaya başlayın.





Asansör son kata ulaştığında sağ taraftan size saldıracak olan düşmanlara karşı hazırlıklı olun. Holün ortasındaki kayanın arkasında bir taret, kuzey ucundu ise bir güvenlik kamerası bulunuyor. Kamerayı uzaktan vurarak patlatın ve tareti hack'leyip ele geçirin. Bunları yaptıktan sonra kuzeye doğru ilerleyin ve oku dinlemediyip önce kuzeydoğudaki odaya girin. Sağdaki tezgahın arkasındaki tarete dikkat edin ve içerisindeki kasayı bulup hack'leyin. Şimdi, oku takip ederek elektrikli tuzaklarla dolu olan ofise ulaşın ve tuzakları, Telekinesis ile etkisiz hale getirin. Çalışma masasındaki Electric Flesh 2 Toniği'ni, deney tüplerinin bulunduğu masadan da Lot 132'yi alın ve odayı terk edin. Odadan çıktıığınızda karşınıza çıkan düşmanları, daha onlar sizi fark etmeden uzaktan vurarak öldürün ve ok yönünde ilerleyerek Apollo Square'a ulaşın.

11. Apollo Square > Salon boyunca ilerleyin ve Big Daddy'yi gördüğünüzde çevredeki düşmanlara karşı hazırlıklı olun. Önünüze çıkan düşmanları öldürün ve güneye yönelin. Güçleriniz tam anlayıla geri dönenek kadar karşılaşacağınız düşmanları (özellikle Nitro Splicer') uzaktan vurmaya bakın. Eh, artık bunu da öğrendiniz. Peki, bu güçsüz halinizle Big Daddy'ye karşı ne yapacaksınız? Elektroşok atamayacağınız için, güneydeki tareti de hack'leme şansınız yok!

Evet... Oku takip edin ve Big Daddy'yi önünden tutarak doğudaki büyük salonu ulaşın. Böylelikle, Big Daddy salondan içeriye girdiğinde Leadhead Splicer ve taretin içini bizim için bitirecek. Etraf sakın ekstra taretin bulunduğu yerdeki platforma doğru yürüyen ve doğu yönünü taramakta olan güvenlik kamerasını hack'leyin. Artık, Big Daddy ile savaşmaya hazırlız. Her zaman olduğu gibi yine Big Daddy'yi kameranın görüş alanına çekin ve güvenlik robotlarının gelip onu yok etmesini sağlayın. Sonra, doğuya doğru ilerlemeye devam edin ve karşınıza çıkan diğer Leadhead Splicer'i da öldürüp Artemis Suites'e geçin.



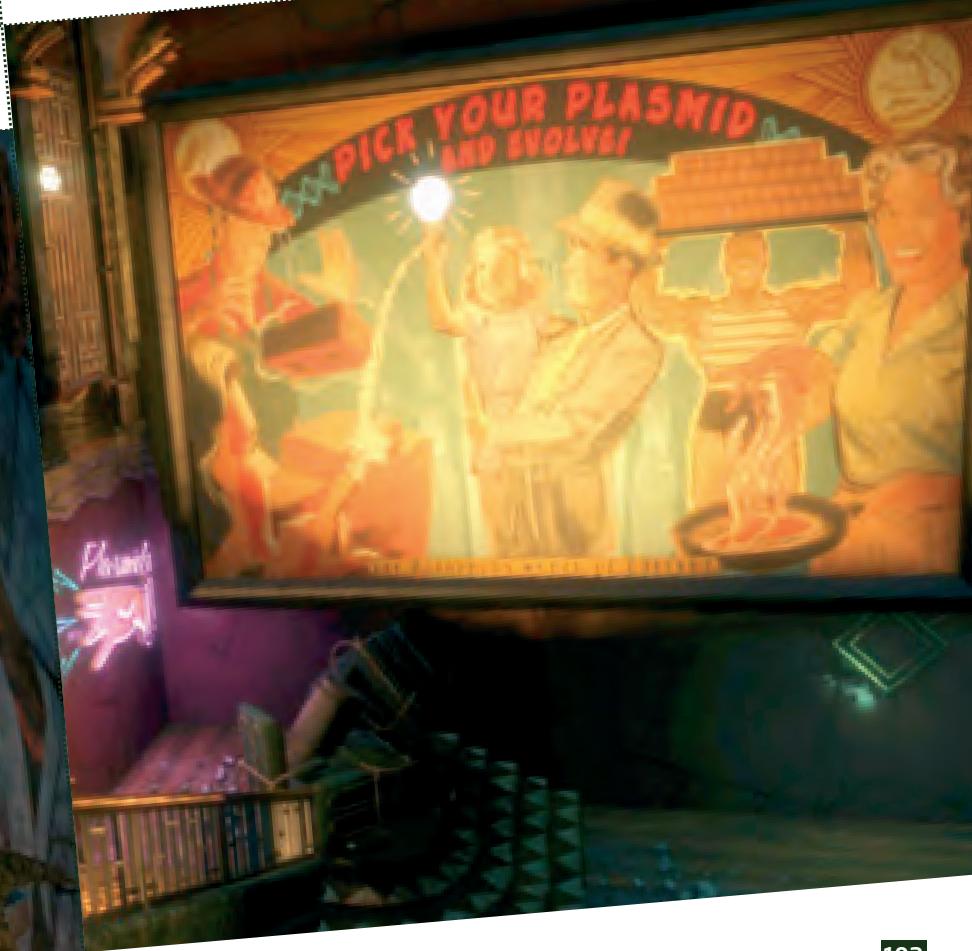
İçerde, size doğru bakan bir güvenlik kamerası bulunuyor. İkinci katın sol tarafında gezenin Nitro Splicer'a görünmeden, kameralaya yandan yaklaşın ve onu hack'leyin. Yukarıya çıkmadan önce kuzeye doğru ilerleyin ve batıdaki tarete dikkat ederek içerde bulduklarınızı toplayın. (Burada, bir de U Invent Ünitesi bulunuyor.) Şimdi, yukarıda çabalarınız. Kapıdan içeriye girdiğinizde sağdaki elektrikli tuzağı Telekinesis ile etkisiz hale getirin; böylece, soldaki kameralaya hiç görünmeden duvarın diğer tarafına geçebilirsiniz. Duvarın diğer tarafına geçtiğinizde karşınıza çıkan tareti hemen yok edin ve sol taraftan gizlice ilerleyerek ileride göreceğiniz kameraları hack'leyin. Şimdi; oku takip edin, SuChong'un Ofisi'ne gidin ve tezgahın arkasındaki Lot 192'yi alın. Bu sırada dışarıda düşmanlarla dolmaya başlayacak ve önceden hack'lemiş olduğunuz kamera da güvenlik robotlarını çökten çağırılmış olacak. Bu fırsatı istifade ederek hemen doğuya doğru gidip ikinci kata çıkışın ve yerdeki ölü takılıdı yapan düşmanı öldürüp Medical Expert 3 Toniği'ni alın. Sonra, üçüncü kata çıkışın ve buradaki RPG taretili hack'leyin. Son olarak, odadaki ilk yardım çantalarını aldıktan sonra dışarıya çıkışın.

Oku takip ederek Apollo Square'a geri dönün ve ateşin başında üç düşmanı da uzaktan vurun. Daha önce elektroşok gücünüz olmadığı için hack'leyemediğiniz

tarete giderek onu hack'leyin. Bir önceki Big Daddy'yi öldürdüğünüz yerde, yeni bir Big Daddy daha göreceksiniz. Onu, taretin atış menziline çekin ve pompalı tüfeğinizle Electric Buck sıkarak işini hızlı bir şekilde bitirin. Sonra, güneye doğru ilerleyerek diğer salona geçin ve salonun sol duvarındaki kameraları hack'leyin. Güney yönünde iki düşman göreceksiniz; önce, bu düşmanlardan güvenlik robottunu yöneteni uzaktan vurarak öldürün ve kullandığı robottu hack'leyip ele geçirin. Ardından, oku göz ardi ederek Hestia Chambers'a doğru ilerleymeye devam edin.

Buradaki RPG taretili etkisiz hale getirin ve karşınıza çıkan düşmanları öldürerek yukarıya çıkışın. Birinci, ikinci ve dördüncü katta, kayda değer pek bir şey olmasa da kilitli olan üçüncü katta işinize yarayacak olan pek çok nesne bulunuyor. Üçüncü kata ulaşabilmek için; önce dördüncü kata çıkışın, sonra doğuya doğru yönelik buradaki düşmanların işlerini bitirin ve odanın güneydoğu kösesindeki kameraları hack'leyin. Daha sonra merdivenden aşağıya inin ve üçüncü kattaki Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın; buradaki kasayı hack'leyin ve son olarak araştırdıktan sonra, oku takip ederek Apollo Square'a geri dönün. Merdivenden aşağıya inip asansöre binin ve oradan da batiskaf istasyonuna ulaşın; öünüze çıkanları öldürerek batiskaf kafası kadar ilerleyin ve batiskafa binip diğer bölüme geçin.

12. Point Prometheus > Ok yönünde ilerleyerek Fontaine'i takip edin ve bu sırada ateş ederek mermınızı boşuna harcamayın. Fontaine'in size yolladığı güvenlik robotlarından en az birini hack'leyerek ele geçirin. Yolun sonunda Tenenbaum cesedini üzerinde arayın ve Suit Control System'i alın. Cesedin arkasında bulunan Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanıp diğer salona geçin, buradaki düşmanları öldürün ve Little Wonders'a ➤





⇒ ulaşın.

Odanın solunda kırık bir kapı, sağdaki odada ise bir Big Daddy, bir küçük kız ve iki taret bulunuyor. Bu kez taretleri hack'lemek yerine, Arbelet ile onları uzaktan vurarak patlatın ve pencere-den odaya girin. Taretlerin bulunduğu oda, yan yana odaların bulunduğu dairesel bir bölüme açılıyor. Odalar da pek fazla bir şey olmasa da hepsini iyice araştırın. Daha sonra salonun doğu ucundaki kamerası hack'leyip ele geçirin ve Little Wonders'in doğu yönündeki odasına girerek içerdeki Safecracker Toniği ile Big Daddy Pheromone Sample'sını alın. Bu sırada, bölgende devriye dolaşan Big Daddy'yi hack'lemiş olduğunuz kameraya doğru çekin ve onu, Electric Buck ile sersemletip öldürün. Daha sonra da daire şeklindeki salona gidip batı ucundaki merdivenden balkona çıkin.

Balkonun kuzey ucunda, ikinci bir Big Daddy Pheromone Sample bulacaksınız. Burada, yerde ölü takıldı yapan düşmanı öldürün ve odanın diğer ucuna gidip üçüncü Big Daddy Pheromone Sample'sı da alın. Sonra batıdaki kapıya doğru yönelin ve kapının üzerindeki kamerası hack'leyip yolumuza devam edin. Üst katta sol tarafa bulunan tareti hack'leyin ve salon boyunca ilerleyerek Optimized Eugenics'e ulaşın.

İçeriye girdiğinizde tam karşısındaki kamerasaya dikkat edin ve ona görünmeden sol tarafdan ilerleyip kamerası hack'leyin. Burada gördüğünüz bütün benzin depolarını birer birer alıp içerdeki Big

Daddy'ye fırlatın ve sonra da Electric Buck ile Big Daddy'yi kameranın görüş alanında tutarak ölmesini sağlayın. Sonra doğudaki odaya girin (Live Subject Testing), arka taraftaki kontrol odasından Alarm Expert 2 Toniği'ni alın ve buradaki Voicebox Modification Machine'i kullanarak Big Daddy olmaya bir adım daha yaklaşın. İleride, yerde ölü takıldı yapmakta olan düşmanları daha aşağı kalkmadan Arbelet ile vurup işlerini bitirin.

Optimized Eugenics'in ana girişine geri dönün ve doğuya doğru ilerleyin. Salonun kuzey ucunda, güney yönüne bakan bir kapı bulunuyor. Bu kapıdan geçip ortadaki odaya girin ve odanın güney ucundaki kamerası yok edip elektrikli makinelerin arkasındaki kasayı hack'leyin. Kasadakileri aldıktan sonra Optimized Eugenics'in kuzeydoğusundaki odaya girin ve içerdeki örümceğimsi yaratığı öldürüp hemen soldaki RPG taretini elektroşok + hack kombosuyla ele geçirdikten sonra, buradaki günlüğü alın.

Şimdi, kuzeybatıdaki odaya girin, içerdeki düşmanı öldürün ve iki RPG taretini de hack'leyin. Buradaki Silah Geliştirme Ünitesi'ni kullanın ve kasayı bulup içindekileri alın. Daha sonra batı tarafındaki diğer odaları da

araştırıp diğer bölüme geçin.

Daha önce RPG taretini hack'lemiş olduğunuz güney ucuna doğru ilerleyin ve ilerideki Big Daddy'yi Electro Buck ile bu taretin menzilinde tutarak öldürün. Sonra güneye doğru ilerleyip sağdaki kapıdan geçerek diğer kısma ulaşın.

İlerleyin ve ölü takıldı yapmakta olan düşmanı öldürün. Soldaki ilk kapıdan içeriye girip içerdeki bozuk güvenlik robotlarını hack'leyerek ele geçirin. Batıdaki salon boyunca ilerlemeye devam edip sağdaki ilk kapıdan yavaşça içeriye girin. Odadaki iki tareti de onlar daha sizi fark etmeden yok edin ve odanın arkasındaki sesli günlüğü alın. Şimdi, güneye doğru ilerleyin ve ilerideki odaya girip odanın doğu kısmında bulunan Big Daddy Kıyafeti'ni alın. Sonra kıyafetlerin hemen güneyindeki kilitli olan cephaneliğe gidin, şifreyi (1921) girerek kapayı açın ve içerdekileri toplayın. Odanın batı ucuna açılan dommuş kapıyı Incinerate ile açıp burayı da araştırın.

Şimdi, doğudaki büyük odaya geçip buradaki Hacker's Delight 3 Toniği ile Big Daddy Kaskı'ını alın. Big Daddy olmanızı sadece bir parça kaldı! Bölümün en sonuna gidin ve Mendel Family Library adlı bölüme geçin.

Kütüphaneye girin, sağdaki güvenlik kamerasını vurup patlatın ve kameranın hemen arkasında bulunan RPG taretinin de işlerini bitirip batıdaki odaya girin. Buradaki Houdini'yi öldürdükteden sonra, kütüphanenin batı ucuna gidin ve Damage Research 2 Toniği ile Big Daddy Botları'nı alın. Evet! İşte, büyük an geldi! Artık, çevrenizdeki küçük düşmanlar size saldırmayacak! Zira artık siz Big Daddy'siniz! Şimdi, oku takip ederek bölümün başına doğru ilerleyin. Küçük kız portalına vardığınızda İngiliz anahtarını ile portalı parçalayın. İçeriden





çıkan küçük kız yakındaki kapıyı sizin için açacak; kapidan ilerleyin ve diğer bölüme geçin.

13. Proving Grounds> Bu bölümde ne almanız gereken bir günlük, ne de bulmanız gereken bir kasa var. Bu bölümdeki tek göreviniz, küçük kızı korumak. Küçük kız ilerledikçe; çevredeki taretleri hack'leyin, gördüğünüz düşmanları öldürün ve toplayabileceğiniz her şeyi toplayın. Eğer küçük kız olurse endişelenmeyin çünkü portalı kullanarak yenisinizi çağırabilirsiniz. Şimdi, doğuya doğru ilerleyerek küçük kızı lobı boyunca takip edin. Sonunda küçük kız, size bir kapı açacak. Kapı açıldıktan sonra aşağıda savasmakta olan Big Daddy'ye alırdıdan küçük kızı takip etmeye devam edin ve karantık salona ulaşın.

Güney kanadında ilerlerken köşeyi döndüğünüzde karşınıza çıkan düşmanı öldürün ve hemen ilerde, tavanda bekleyen düşmanı da küçük kızı saldıramadan önce Arbelet ile vurun. Kanadın güney ucuna ulaştığınızda küçük kız cesetlerden ADAM toplamayı bırakacak; o anda kızın hemen üzerindeki kamerası hack'leyin. Düşmanlar size dalgalar halinde saldırımıya başladığında da makinelî tüfek ile işlerini bitirin. Hepsi öldüğünde küçük kız ile kuzeye doğru ilerlemeye devam edin.

Karşınıza, Leadhead Splicer ve güvenlik robotu çıktıığında Leadhead Splicer'ı öldürüp robottu hack'leyin. Sonra batıdaki salona doğru yönelin ve küçük kız onlara yaklaşmadan önce, içerdeki kamera ile tareti hack'leyin. Küçük kız cesetlerden ADAM toplarları size salıran düşmanları, hack'lemiş olduğunuz taretin de yardımıyla öldürün. Etraf sakinlikten sonra, hemen küçük kızın önüne geçerek salonun batı ucundaki tareti hack'leyin ve tekrar kızı takip etmeye başlayın.

Küçük kızın yeni açtığı kapidan içeriye girin ve odanın balkon kısmındaki Big Daddy'nin yanından geçerek yolunu devam edin. (Big Daddy, Big Daddy'ye saldırmaz!) Küçük kız sağıdaki duvara doğru ilerlerken onu takip edin ve aniden karşısına çıkan tareti çabucak hack'leyip / patlatıp küçük kızın olmasını engelleyin. Taretin işini bitirir bitirmez küçük kızın önüne geçin ve köşeyi döndüp kapı eşininin solundaki tareti de etkisiz hale getirin. İlerideki kapidan geçerek su basmış olan salona çıktıığınızda sudan gelecek olan saldırıcı karşı hazırlıklı olun. Düşmanlar size saldırıldığından elektroşok ya da el bombası kullanarak hepсинin işini tek hamlede bitirin ve yol boyunca ilerleyin. Salonun batı ucunda, güvenlik robottu ile dolanın bir düşman göreceksiniz; bu düşmanı uzaktan Arbelet ile vurun ve küçük kızdan önce güvenlik robottuna ulaşın hack'leyin. (Kız, suda, Big Daddy'den daha hızlı ilerlediği için ziplaya ziplaya koşun.)

Yukarıda, solda bulunan tareti hızlıca hack'leyip küçük kızı saldırmaya hazırlanan örümceğimsi yaratıklara doğru yönelin. Taretin arkasında bulunan kamerası hack'leyebilirseniz hack'leyin ama bu sırada küçük kızı koruyamayabilirsiniz. O nedenle, burada öncelikli hedefiniz küçük kızı korumak olsun. Taretin bulunduğu yön dahil, size her tarafından salıran düşmanlarla bir şekilde başa çökün. Eğer güney yönüne giderseniz yere dökülmüş olan benzini, Incinerate ile yakar kendinize ateşten bir duvar oluşturup işinizi kolaylaştırabilirsiniz.

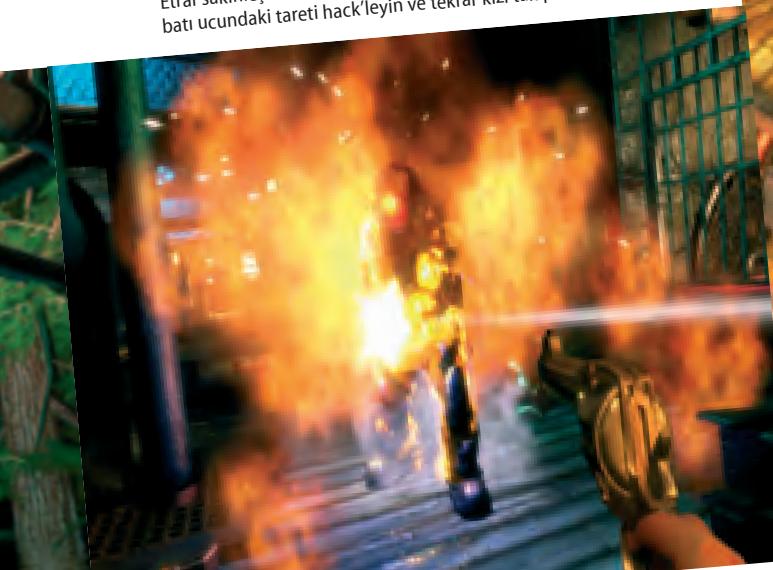
Odadaki tüm düşmanları öldürdüktan

sonra, pompalı tüfeğinize Electric Buck doldurun ve küçük kızın ADAM toplamasını bekleyin. Birazdan bir Big Daddy ile karşılaşacaksınız! Big Daddy geldiğinde ona ateş etmeye baslayın ve işini bitirin. (Bu arada, küçük kızı korumayı unutmayın!) Şimdi, küçük kızı takip ederek bölümün sonuna ulaşın ve size vereceği ADAM Toplama Aleti'ni alın. Burada, isterken geri dönüp güneydoğu yönünde bulunan kasayı hack'leyip içindekileri alabilirsiniz.

14. Fontaine> Fontaine'in bulunduğu odaya girdiğinizde onun bağlı olduğu makineye doğru gidip sahip olduğu ADAM'ın ilk çeyreğini emin. Bu hareket sonrasında Fontaine, bağlı olduğu yerden kurtulup size ateş topları fırlatmayı başlayacak. Sağa sola kaçarak bu ateş toplarından kendinizi koruyun ve bir yandan da makinelî tüfekle Fontaine'ye ateş edin. Bu şekilde devam edip Fontaine'e yeterince zarar vererek onun tekrar makineye dönmesini sağlayın ve makineye döndüğünde ADAM'ın ikinci çeyreğini emin.

Fontaine makineden tekrar çıkacak ve bu defa size ateş yerine buz topları fırlatmayla başlayacak. Yine sağa sola kaçarak bu toplardan kendinizi koruyun ve ona ateş edin. Böylece Fontaine, bir süre sonra yardım için birkaç güvenlik robottu çağıracak. Robotlar geldiğinde hemen makinenin solundaki duvara koşup üzerinde "R" yazan kolu indirin ve robotların kapanmasını sağlayın. Bir süre savaştıktan sonra Fontaine tekrar makineye dönecek. Yine yanına gidin ve ADAM'ın üçüncü çeyreğini de emin. Bunun ardından Fontaine, makinesinden çıkış onlarca düşmanı bir anda çağıracak ve bu defa da size elektrik topları atmaya başlayacak. Fontaine'in çağırduğu düşmanları umursamadan sadece size fırlattığı elektrik toplarından kaçın ve bu sırada Fontaine'ye ateş edin. Ayrıca, Nitro Splicer'ların attığı el bombalarını da Telekinesis ile yakalayıp Fontaine'ye yollayın.

Düşmanınızın son defalığını makineye döndüğünde size ateş edenlere alırdıdan Fontaine'in yanına gidin ve kalan son çeyrek ADAM'ı da emerek şimdiden klasikler arasına girmış olan bu güzel oyunu bitirin. ☺



X-COM

Pek çok oyuncunun hayatında önemli bir yer kazanan X-COM'un yapım aşaması hiç kolay olmadı. Hak ettiği şöhreti sürdürmek ise yapım aşamasından çok daha zordu.



YAPIM MicroProse Software
PLATFROM Amiga, Amiga CD32, PlayStation, PC
TÜR Strateji
ÇIKTIĞI TARİH 1993

993 yılında eğlence dünyası için kolay kolay unutulmayacak ve şanını hiç kaybetmeyecek bir oyun piyasaya çıktı: X-COM: UFO Defence. Hem oyun dünyasına yeni bir tarz katan, hem de son derece sadık bir hayran kitlesi oluşturan bu oyunun oldukça ilginç bir geçmişi var. 1993 yılından başlayan hikaye, 2007 yılına kadar altı resmi, dört resmi olmayan oyun ile sürüp gitti. İlginç olan nokta ise X-COM'un klasikler arasına girmiş olmasına rağmen bu 10 farklı oyunдан sadece bir - iki tanesinin gerçekten başarılı kabul edilmesiydi.

Her şey, başını Julian Gollop'ın çektiği Mythos Games adlı bir firmanın Laser Squad ismindeki bir tur bazlı strateji oyunu

geliştirmesiyle başladı. Oyun, ZX Spectrum ve Commodore 64 için geliştirilmişti. Piyasa çaktığı zaman aldığı olumlu eleştiriler daha o zamandan Laser Squad'ın daha büyük bir şeylelere gebe olduğunu göstermek için yeterliydi.

Oyunun başarısı ile iyice motive olan Julian Gollop, ara vermeden bir devam oyunu üzerinde çalışmaya başladı. 1991 yılında Atari ST için bir oyun hazırlamışlardı bile. Laser Squad 2 adını verdikleri oyun, bir önceki oyuna göre çok daha iyi grafikler ve Populous benzeri izometrik bir görüntüme sahipti. Özel bir toplantıda oyuncular demo sunumu MicroProse'a gösterdiler ve hikayeyin dönüm noktası bu an oldu.

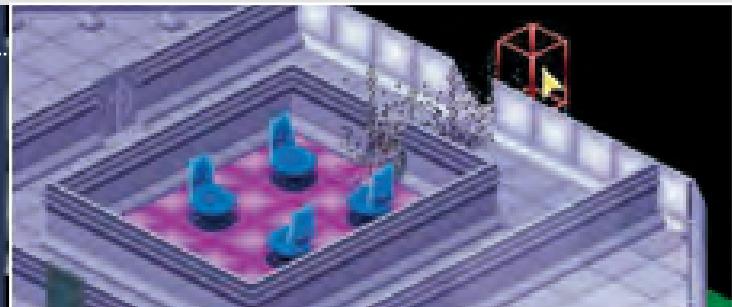
MicroProse oyunu çok beğenmiş fakat takıldıkları ve emin olamadıkları bazı noktalar vardı. Öncelikle, MicroProse büyük satış rakamlarına ulaşabilecek, listelerin ilk sırasına oturabilecek bir oyun istiyordu. Bu yüzden oyunun hikayesinin, o yıllarda çok satan diğer oyunlar gibi Dünya üzerinde

geçmesi konusunda israrçı oldular. Mythos, bu beklenmeleri karşılayamamak için kararlıydı ve Julian toplantıdan çıkışın doğrudan şehir kütüphanesine giderek UFO'lar ile ilgili kitaplarla gömüldü. Ciddi bir teorik çalışma sonrasında Dünya'yı uzaylıların istilasından kurtarmak üzerine kurulu olan X-COM: UFO Defence ile ortaya çıktı.

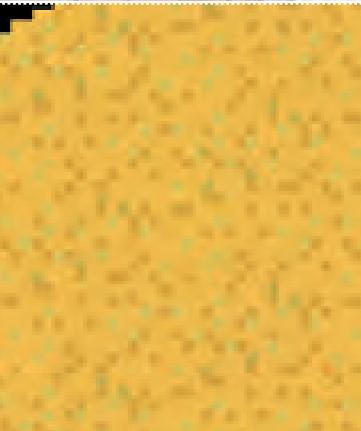
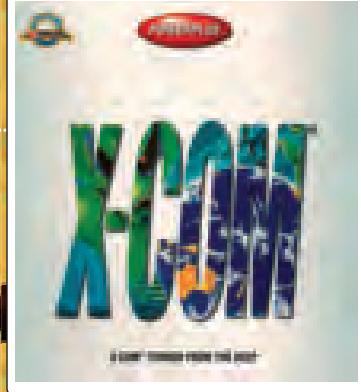
Programlama Mythos, grafikler ise MicroProse tarafından yürütülüyordu ama MicroProse oyun ile ilgili hoşuna gitmemeyen pek çok şeyi bir anda silip atmaya karar veriyordu. Her ne kadar bunlar oyunu daha iyi hale getirecek çabalar ve müdaхaleler olsa da projenin ilerleyisi ciddi anlamda sekteye uğruyordu. Bunlara dönem dönem ortaya çıkan maddi sıkıntılardan eklenince oyuncuların bir devam oyunu beklemelerini sağladığı gibi yapımcıları da -satış rekorları kırın- bu ilk oyunun üzerine yeni kazanç katlarının çıkılması yönünde motive etti. Bu sayede 1995 ve 2001 yılları arasında beş resmi devam oyunu yayınlandı.

X-COM: Terror from the Deep (1995)> UFO Defence'in hemen ardından, bir yıl sonra piyasaya çıkan oyun yine MicroProse imzası taşıyordu ve hatta oyun bu kez tamamıyla MicroProse tarafından üretildi. Pek çok yönden ilk X-COM'u andıran oyun bu yıl, Valve Software'in Steam platformu üzerinde kurularak 2K Games tarafından yeniden piyasaya sürüldü.

X-COM: Apocalypse (1997)> Serinin üçüncü oyunu olan Apocalypse, ilk oyunu da geliştiren Julian Gollop'ın ekibi olan Mythos Games tarafından geliştirildi ve 1997 yılında MicroProse tarafından piya-



PLAYSTATION OYUNCULARINA ÖZEL
Çoğu kişi X-COM oyunlarının sadece eski konsollar ve PC için üretildiğini düşünür. Ama X-COM'ın aslında PlayStation versiyonları da piyasaya sürüldü. 1994 yılında UFO Defence, 1995 yılında ise Terror From the Deep, MicroProse tarafından PlayStation için özel olarak hazırlandı. Ne yazık ki her iki sürüm de oyunun PC versiyonunun gölgelikte kalmaktan öteye gidemedi.



X-COM'UN KİTABINI YAZMAK...

Filmlerin oyunlarının yapılmasına uzun zamanlar alıştık. Son zamanlarda, oyunların filmlendirilmesine de alışma başladık. Peki ya, oyunların romanlara esin kaynağı olduğunu biliyor muydunuz? Üstelik de bundan çok zaman önce... X-COM: UFO Defence, 1994 yılında piyasaya çıktıktan sadece bir yıl sonra uluslararası sahiplik, bilim kurgu ve fantastik türdeki eserlere imza atan Diane Duane, X-COM: UFO Defence - A Novel adlı kitabını yayınladı.



saya sürüdü. Seriye, gerçek zamanlı savaş kavramı bu oyunla birlikte girmiş oldu.

X-COM: Interceptor (1998)> Davis Ellis tarafından geliştirilen ve MicroProse tarafından piyasaya sürülen serinin dördüncü oyunu, piyasaya çıkışıyla beraber çok ses getirdi. Fakat ne yazık ki bu sesler hayranlık ifadeleri değildi. Pek çok oyuncu ve oyun eleştirmeni tarafından serinin en kötü oyunu olarak tanımlanan Interceptor, ortalama 250 bin satış rakamına ulaşan

diğer X-COM oyunlarının yanında sadece 30 bin satışla sınıfta kaldı.

X-COM: Email Games (1999)>

Söylentiler ilk ortaya çıktığında "Araştırma özelliği bulunmayan bir X-COM oyunu nasıl olabilir?" diye çok merak edilmişti. MicroProse ve dolayısıyla elinde bulunduğu X-COM'un haklarını yeni satın almış olan Hasbro Interactive, ağırlıklı olarak e-mail ile oynanan bir X-COM ortaya çıkarıcı ve oyuncuları hayal kırıklığına uğrattı.

X-COM: Enforcer (2001)> 2001 yılında Infogames tarafından serinin altıncı ve sonuncu resmi oyunu olan Enforcer yayınlandı. Interceptor'den sonra en kötü ikinci oyun olarak tarihe geçen Enforcer, basınan çok ciddi, olumsuz eleştiriler aldı. Enforcer, yol açtığı düşüş ile sadece planlanan diğer iki X-COM oyunu olan Alliance ve Genesis'in iptal edilmesine değil, aynı zamanda Hasbro'nun kapanmasına da yol

açan sebeplerden biri oldu.

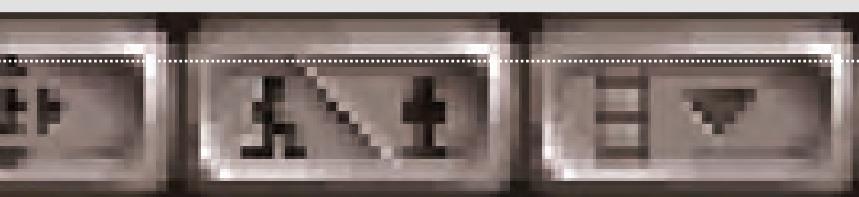
Uzak akrabalar> X-COM serisinin özellikle ilk iki oyunu tüm dünyada çok büyük ses getirmiş, çok ciddi boyutlarda ve sadık bir hayran kitlesinin olmasını sağlamıştı. Öyle ki bu hayran kitlesi art arda çıkan kötü devam oyunlarını bile en azından deniyor, onlar nedeniyle umutlarını kaybetmeyip X-COM'un o çok sevdikleri atmosferini tekrar yakalayabilecekleri bir oyun için sabırbaş bekliyorlardı. Ancak ne yazık ki bu bekleniler boş çıktı. İlk oyundan dört yıl sonra piyasaya çıkan Interceptor'in ardından X-COM serisi bir daha ayağa kalkmadı.

Fakat X-COM'un önderlik etmiş olduğu oyun tarzı ve hayran kitlesi hala ayaktaydı. Sonunda, 2003 yılında ALTAR Interactive, X-COM'dan esinlenerek UFO: Aftermath oyununu piyasaya çıkardı. Hatta oyunu geliştirme aşamasında ALTAR Interactive, -ilk oyundan dokuz yıl sonra- hala ilk X-COM

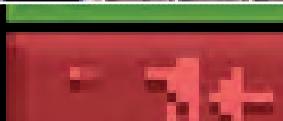
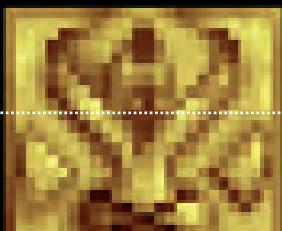
oyunlarını oynamaya devam eden, fanatik hayran kitlesine ulaşabildi ve Aftermath'ı onların beklenileri doğrultusunda hazırlayarak tatsımkar bir sonuç ortaya koydu.

Aftermath, oyuncuları mutlu etti. Hemen bir devam oyunu için çalışmaya başlandı ve iki yıl sonra UFO: Afterschok yine ALTAR tarafından piyasaya sürüldü. Her ne kadar oyun, beğeni toplamış ve bir önceki oyun olan Aftermath'ın mantığı üzerine kurulmuş olsa da çok fazla sayıda program hatası içeriği için üst üste yamalar yayınlanmaya başladı. Her yama, bir öncekinden kalan bazı sorunları gideriyordu. Oyunun kopya engelleme sistemi bile hatalydi ve oyun bazı sistemlerde kesinlikle çalışıyordu. Bu tatsızlıklar hayranların çok ciddi tepkilerine yol açtı.

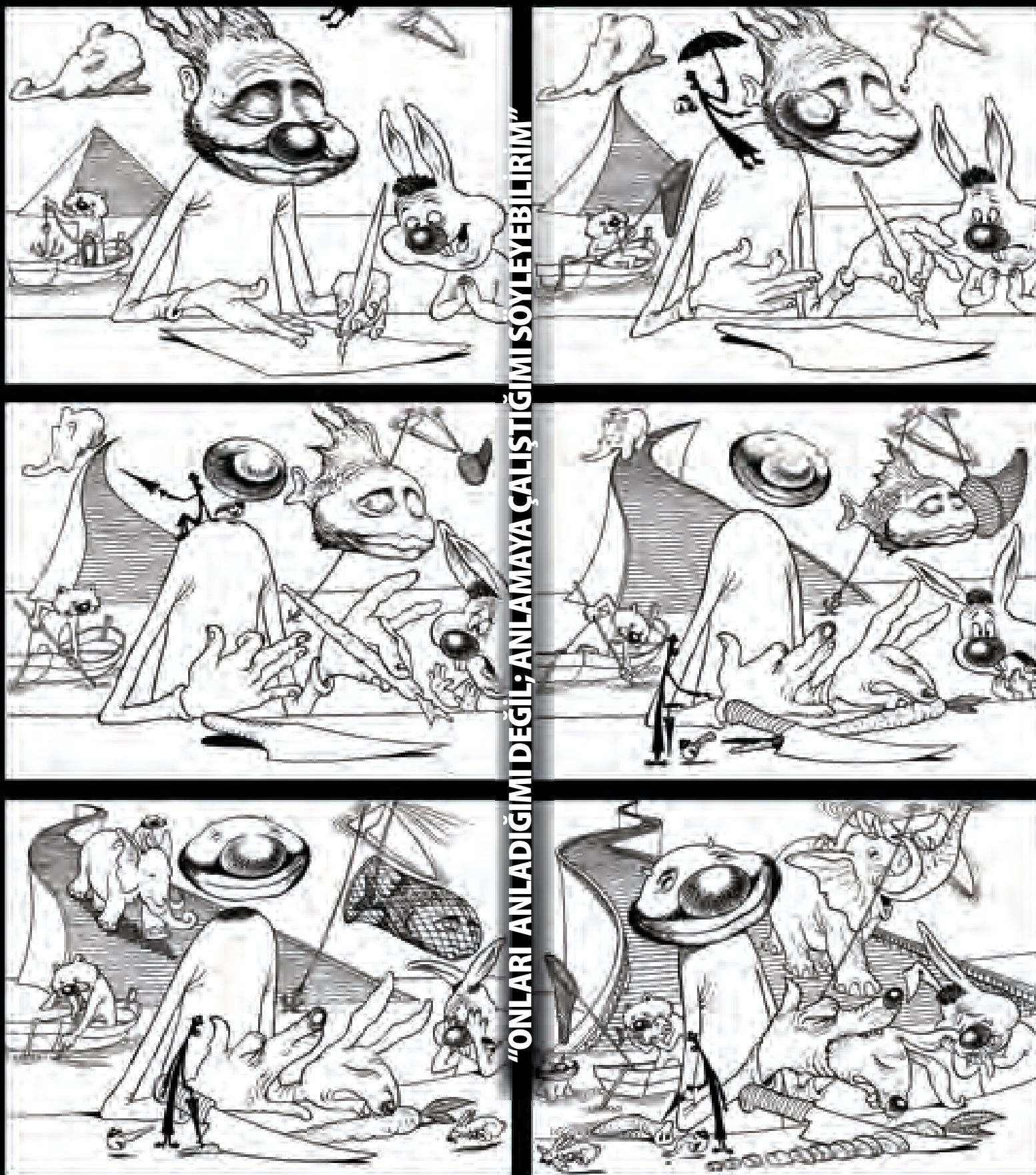
Neyseki ALTAR Interactive 2007 yılında çıkardığı serinin üçüncü oyunu olan UFO: Afterlight ile özlenen X-COM türünün kolay kolay yok olmayacağı bir kez daha kanıtlamış oldu. ☠



don50
of 50



RUHALTI



Bahadir Baruter... Yaklaşık 20 yıldır mizah dünyasının içinde... Kurucusu olduğu tüm dergiler (Lombok, Penguen vb.) ismini Türk mizah literatürüne kazdı; Türk mizahına yön veren ve yol gösteren birkaç ustanın yanına çoktan yazdırıldı adını. O artık, Oğuz Aral'ın yakınlarında bir sayfada durmaka birkaç yıl arkadaşıyla birlikte... O, 43 yaşında ve mesleğinde bir usta artık, tipki kendisi ustası Oğuz Ağabeyi gibi...

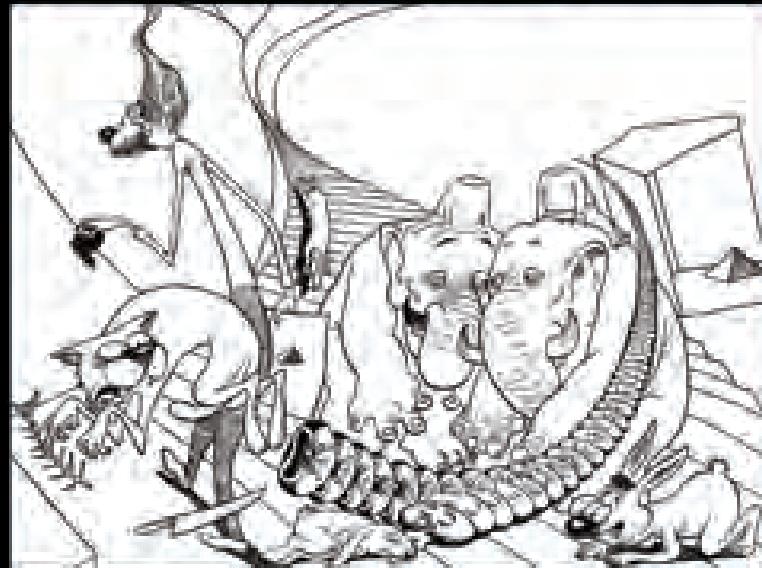
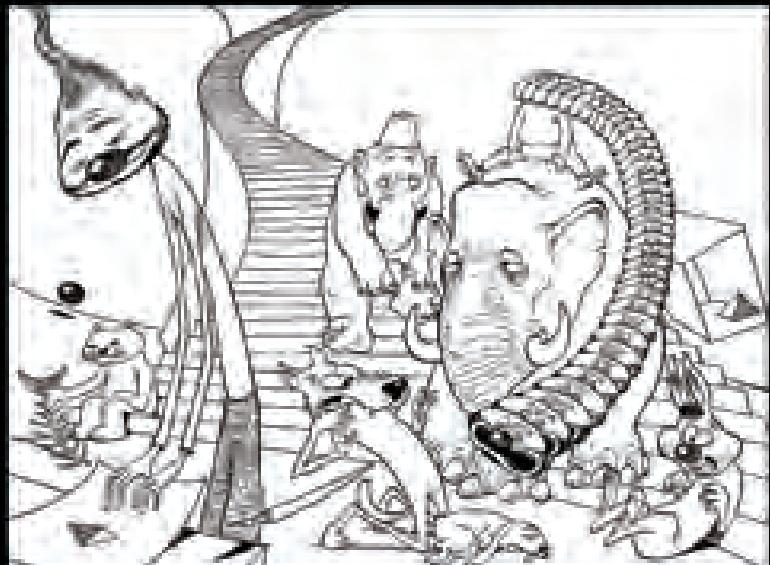
Doruk Akyıldız: Söyleşiminiz girizgahını, karikature olan ilginizin nasıl ve ne zaman başladığını, profesyonelliğe nasıl ilk adımı attığınızı sorarak yapalım istersem...

Bahadir Baruter: Aslında gençliğimin ilk yıllarda karikature karşı bir ilgimin olduğu söylemenemez; hatta "Sevmeydim" bile diyebilirim. Sonrasında, Güzel Sanatlar Akademisi (Mimar Sinan Üniversitesi) "resim" bölümünde girince, zamanla bu sanata ilgi duymaya başladım. Ne var ki resim her daim daha önce olmuştu benim için. Kısacası, hiçbir mizah dergisine gidip, "Bakin bunlar benim karikatürlerim ve ben de sizin çalışmak istiyorum" demedim.

DA: Çizerlige başladığınız 90'lı yılların başında bugüne, mizah anlayışınızda ve genel olarak

Türkiye'de, karikatürde ne gibi değişiklerin yaşandığını düşünüyorsunuz?

BB: Aslında hem benim anlayışında, hem de Türkiye'deki mizah anlayışında bir değişimin yaşandığını söylemek yerine, bir dönüsünden söz etmemiz daha doğru olur. Çizerlige başladığım 90'lı yılların başında argo, seks, karikatür gibi kavamlar "underground" kültürün içinde yaşam buluyordu. Daha sonraki yıllarda popüler kültür, hakimiyetini sosyal hayatı hissettirmeye başlayınca sözünü ettirmiş kavamlar yavaş yavaş evcilleşmeye ve gün ışığına çıkmaya başladı. Böylece sosyal anlamda da bir dönüşümün tohumları atılmış oldu. Günümüzde ise biz mizahçılar adına daha özgü bir ortam olduğunu söyleyebilirim. Kesinlikle popüler kültüre sempatiyle baktığımı dile getirmiyorum; yanlış anlaşılmamasın. Aksine bu kültüre ve onun enstrümanlarıyla mizahın her daim bir kavgası olmuştur. Ne var ki bir yandan da popüler kültürün nimet-



lerinden yararlanıyoruz. İşte bu çelişki, mizahın teslimiyeti bir yapısının olmamasından kaynaklanıyor; kendi kendisiyle kavga eden doğasının bir yansımasıdır diyebiliriz.

DA: Peki ya bugün itibarıyle Türkiye'deki karikatür anlayışı...

BB: Türkiye'deki okurlar, mizahın muhalif ve kavgacı tavırından herhangi bir biçimde ödünlere verilmesi fikrine bile şiddetle karşı çıkarırlar. Onların açısından bakıldığından bir sahiplenme ve içselleştirme söz konusu... Örneğin; bir mizah dergisinin reklam alması, dolayısıyla kapitalizmin öğelerinden birini kullanarak gelir elde etmiş olması, onları son derece rahatsız ediyor. Ancak birçok Avrupa ülkesinde yayımlanan mizah dergilerinde boy boy reklamlar çoktur. Açık konuşmak gereklisse; yalnızca Türk karikatürseverlerin değil, biz çizerlerin de büyük bir kısmı dergilerimize "reklam alma" konusunda oldukça tutucu bir bakış açısına sahibiz. Bu anlayış "idealizm" diyeilir. Idealizm kutsal bir kavramdır. Benim LeManyak dergisinden ayrılmamın önemli nedenlerinden biridir bu konu. Kesinlikle böyle bir şey yapmayıcağım dile getirip, benim bakış açıma göre mizahı ihant etmeden, LeManyak'tan ayrıılıp Lombok'ı kırmaya başladım. (Idealizmi benimseyenlerin Türkiye gibi anılsaması zor olan bir ülkede var olması gerçekten de mucizelerle bağlı; işin ve Türkiye'nin "icinden" biri olarak bunun fazlasıyla cesur bir duruş olduğunu belirtmek istiyorum. - FA)

DA: "Türk karikatür" tarihinin sembol isimlerinden biri olan Oğuz Aral'ın öğrencisi olduğunuzu biliyoruz. Genç okuyucularınızın Oğuz Ağabey'i mizi yakından tanımları ve anımları adına onun karikatür anlayışını ve dünya görüşünü Bahadir Baruter'in ağızındaki dinlemeleri gerekir kanıtm...

BB: Oğuz Aral bambaşa biriydi. Mizah dünyasının Kahramanıydı o... İçinde bulunduğu dönemin koşulları düşünülürse ne demek istedigim daha iyi anlaşılabılır. Oğuz Aral, Türk mizahı için tüm anlayışları ve değerlendirmelerini ötesinde bir yerlerde duruyor. Yeni jenerasyon, Oğuz Ağabey'i yakından tanımıyor. Doğal olarak bizlerden ögrendikleri kadaryla tanıyorlar onu. Belki de böyle bir misyonumuz da var: Oğuz Aral'ın öğrencileri olarak onu yeni nesle tanıtmak ve onların bu büyük ustayı anlamalarını sağlamak.

DA: Bir heykelini de yapmışınız Oğuz Aral'ın...

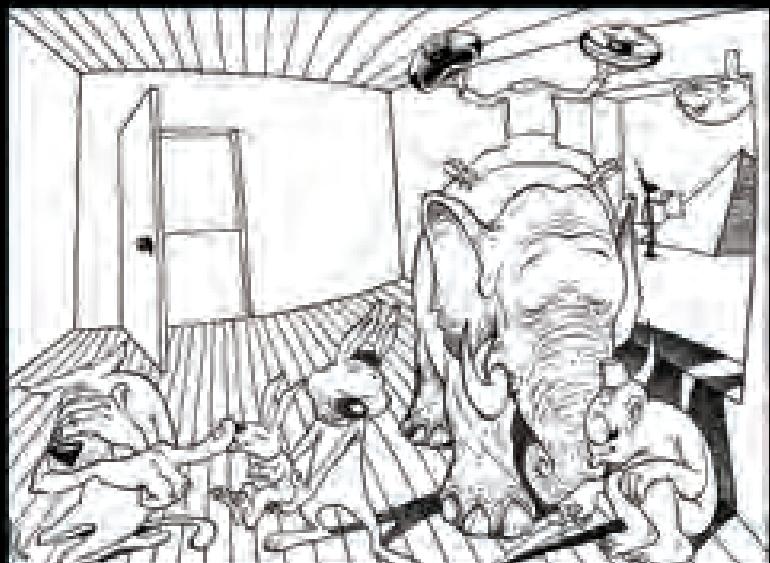
BB: Evet, ben yapmıştım o heykel. İşin özünde Oğuz Ağabey'in heykelini yapmak, onu bir şekilde yad etmek; ona ya da bir başka söyleyiş Türk mizahına karşı bir saygı durusu benim adıma. Cihangir Parkı'na dikilecekti ancak birtakım nedenlerle bu olay gerçekleşmedi.

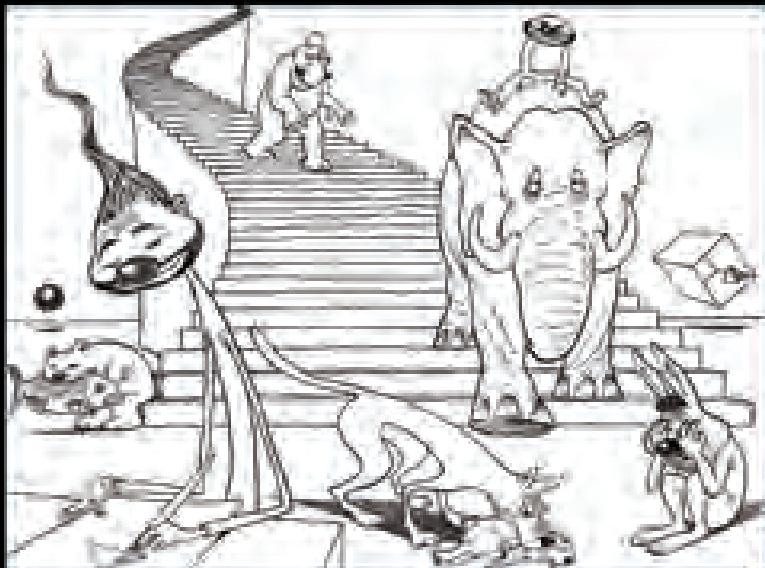
DA: İlk kişisel serginizin adı Varrlık Evhamı... İçinde bulunduğumuz yılın Mayıs ayında ilk kez görücüye çıkan çalışmalarımız görenler ziyaretçiler tarafından büyük beğeniyle karşılandı. Serginin içeriğinden kısaca bahsedebilir miyiz?

BB: Resim büyük bir tutku benim için. Resme odaklanmak, zaman zaman nefes almak için yaptığım bir terapi metodu ya da meditasyon... Yine kendimi yenileydiğim dönemlerden biridir Varrlık Evhamı ile meşgul olduğum zamanlar. Farklı bir dile sahip bu sergi. İçinde kadın figürleri var. Kendime özgü anlatım biçimimle şekillenmiş, sıkışmış, dolmuş, patlamak üzere olan kadınlar bunlar. "Uyyayamıyorum", "Konusamıyorum" diyen kadınlar... Kendimi buluyorum resme emek harcarken. Bir soyutlanma ya da trans halı diyebiliriz buna. Dediğim gibi nefes alıp verdiği hissettiyor bana resim. Sonra gücümü toplayıp karikatüre geri dönüyorum.

DA: Derginizin bünyesindeki bazı çizerler kendilerine yeni bir yol çizip, yollarına Uykusuz isminde bir mizah / karikatür dergisi çıkararak devam etme kararı aldılar. Penguen, Leman, Uykusuz... Tümü aynı köken从中 çıkmış dergiler. Daha önce de benzer bir ayrılma yaşamıştı Türkiye'deki karikatür dergileri... Ve yine o dönemde dergilerin doğduğu kaynak, aynı dergiydi. Türkiye'deki karikatür dergileri için "böülünerek çoğalma"nın bir gelenek haline geldiğini söyleyebilir miyiz? Ve bu böülülmüşlik Türk mizahına nasıl etki ediyor sizce?

BB: Evet, bu çok taze söyleyebileceğim bir konu... Yine ve yeniden bir ayrılık yaşadık. Bu kopuş beni çok ➔





• Üzüldü. Hatta hayatımın en mutsuz ve depresif günlerini yaşıyorum. Aslında bunun beklenmedik bir ayrılık olduğunu söylemeyeceğim. Bizden kopan çizer arkadaşlar benim çocuklarmı, kardeşlerim gibilerdi. Zaman zaman kızdı onlara, ağabeyleri olarak; zaman zaman sevdi; çoğu zaman omuz omuza, sırt sırtı olduk; bazı günlerde kafa kafaya geldik ama bir bütününe parçalarındıktır ve ait olduğumuz bütünü çok seviyorduk. Büttün cabamız mizah adınıydı. Daha güclü, daha kavgacı, daha ateşli bir mizah... Üzgürüm fakat giden arkadaşlara hiçbir kırılgınlık yok. Aslında olmasa gereken buyumsuz gibi, kaderci bir yaklaşımım olduğunu söyleyebilirim bu konuda. "Keşke ayrılmazsalardı" da diyemiyorum, "İyi ki gittiler" de.. Ama çokardıkları dergiye Penguen'in üstüne bir şeyle koymadıklarını söyleme ihtiyacı hissediyorum. Böylece piyasada birbirine çok benzeyen iki dergi oldu.. Evet, daha önce de Türk mizah dünyası benzer bir ayrılık yaşamıştı. Sonuçta hepsi mizah içinde ve adı geçen tüm dergilerdeki arkadaşlarımız bu işi, mizahın köklерini ihanet etmeden yapıyorlar. Hayatımın bu döneminde, 40'lı yaşlarında, yaşadığım bir ayrılık beni oldukça yıprattı. Ancak onları anladığımı değil; anlamayı çalıştığını söyleyebilirim. Biz iyi bir aileydi. Birbirine bağlı büyük bir aile.. Şimdi onlar kendilerine başka bir rota çizdiler; biz de kendi işimize bakıyoruz. Keşke bu ayrılıklar hiç yaşanmasaydı. Penguen, Leman ve şimdilik Uykusuz.. Hepsi aynı ekolün ve kaynağın dergileri.. Bu yeni ayrılık mizah adına iyi mi, yoksa kötü mü oldu; bu değerlendirmeyi bugün değil, 5-10 yıl sonra yapmak daha yerinde olur. Yaşayacağımız ve göreceğiz. Ama mizah da böyledir işte; üzülmaz, taviz vermez, kavga eder. Hatta ve hatta kendisile de bitmek tükenmek bilmenin bir kavgası vardır. Dergimizde yaşanan ayrılığın temel nedenlerinden biridir mizahın bu evcilleştirilememesi ve直径in vurulamaz yanı. Mizahın doğası gerecidir tüm bunalımlar. (Bahadir Baruter bu cevabı verirken onun samimiyetini ve üzüntüsünü gözlerinden okuyabiliyordum; konuşurken zaman zaman gözleri dolu dolu oldu.)

DA: Karikatür - siyaset ilişkini nasıl değerlendirdiyoysunuz? Mizahçıların açısından bakıldığı zaman organik bir bağdan söz etmek mümkün mü? Bu konuda neler söylemek istersiniz?

BB: Mizahın, siyasetle ve siyasetle ironik bir bağı olduğu doğrudur ve zaten siyaset, mizah için iyi bir

malzemeden. Ancak muhakkak ki tüm mevcudiyetini de buna bağlamaz. Siyasetçi hata yapar ve bu yapılan yanlışlı bizler sert ve üzlaştırmak bir üsluba karikatürlerimize konu ederiz. Politikanın en sık hata yapılan alanlarından biri olduğu tartışılmasız bir gerçekdir. Aslında bu bağı, yanı mizah - siyaset bağı biz çizerlerin kurduğu söylemek tam anlamıyla doğru olmamayabilir. Çünkü siyasetçi hata yapar ya da yalan söyler ve bu hata toplumu ilgilendiren bir yanlışlı beraberinde getirir; bu durum da mizahın ilgi alanna girer. Bir başka bakış açısıyla, karikatür sanatının doğal bir etkileşim halinde olduğu hatalı siyasi uygulamalar, toplumda tepkiyle karşılaşmaktadır ya da karşılanmıştır. Zaman zaman bu tepkiler de mizahçıların refleks gösternelerine neden olabilir. Daha açık bir ifadeyle, karikatürün bu muhalif tavrı, halkın belli bir kesimle tepkisel anlamda eş güdümlü olarak hareket eder. halkın tip konulara gösterdiği ilgi ve bu ilginin neticesinde yüzüllardır ortaya çıkan tepkiler, çeşitli sertlik derecelerinde yaşanmıştır. Anarşizmi ele alalım; mizah çok daha etkilidir anarşizme göre çünkü devamlılığı vardır. Kisacasi, şunu söyleyebilirim: Anarşizmin bittiği yerde mizah yoluna devam edebilir. Güçlüdür, söyleyecekleri bitmez ve bükip usanmadan tepkisini dillendirmekten korkmaz. Aslında çok içe geçmiş anlatılmış zor konular bunlar.

DA: Sizin de içinde bulunduğunuz mizah ekolünün tüm çeşitlemelerine bakıldığınızda, sıkça dile getirilen "muhalif" bir tavırdan söz etmem mümkün... Muhalif olduğunuz unsuru ne olduğunun yanı sıra, bu unsuru neden karşı çıktığınızda muhalefeti değerli kılan. Sorum şu: Mizahın varoluş nedenlerinden biri midir siyaset dünyasının enstrümanlarına muhalefet yapmak? Özellikle "hükümet" kavramıyla ezel ve ebedi bir problemi vardır denilebilir mi mizah? Ek olarak, olumlu olduğu kabul görmüş siyasi ya da sosyo-ekonomik uygulamaları hedefmenin mizahın doğasına aykırı olduğu söyleyenebilir mi?

BB: Mizahın varlığını tek bir nedene bağlamak ya da mizahın kendisini yalnızca siyasete odaklı mak, mizahın anatomisine uygun değil. Siyasetle muhalefet halinde olmak mizahın varlığını güçlendiren nedenlerden sadece biridir. Herhangi bir hükümetin herhangi bir icraati toplumdaki insanları rencide ettiği süreç; karikatür, muhalif tavrı ile ilgili sürdürüceldir. Canhırası bir uğraştır mizah. Olumlu söyleyebilir



siyasi uygulamalar, zaten gerekli yerlerden gerekli takdir almıştır.

DA: Karikatür çizmenin etik kuralları nelerdir? Bu soruya ilgisizlendirmek şunu da sormak istiyorum: Geçtiğimiz yıl, Danimarka'da günlük yayın yapan bir gazetedede, Hz. Muhammed'i terörist olarak hicveden bir karikatür yayımlandı. İslami kurrallara tabi tutularak yönetilen ülkelerin yanı sıra, nüfusun büyük çoğunluğunu Müslümanların oluşturduğu tüm laik yönetimler de çeşitli diplomatik girişimlerde bulunarak bu karikatüre karşı tepkilerini dile getirdiler ve kendilerinden özür dilemesini istediler. Bu süreçte yaşamlarları ve malum karikatürü nasıl değerlendirdiyoysunuz?

BB: Kesinlikle tasvip etmiyorum. Mizahın sınırlarının bittiği noktadır burası. İnsanların inançlarına saldırdı bulunan toplumları rencide etmeye kimsenin hakkı yok. Anlaşılmaz bir tavırı Danimarka gazetesinin malum karikatürü yayımlaması. Buram buram provokasyon kokuyordu ve dünyada yaşayan Müslümanlar arasında birak bir infiye neden oldu. Karikatür çizmenin, mizah yapmanın en temel gereklisini özgürlüklerdir. Ancak, özgürlüklerin engin sınırları olması gerekliliği ne kadar zaruriyse, insanları; inançları, ırkları ve özlüleri nedeniyle rencide etmemek de gerçek mizah için o denli önemlidir.

DA: Peki ya oyun dünyası...

BB: Oyun oynamadığımı ve bilgisayar oyunlarına karşı özel bir gıcığının olduğunu söyleyebilirim. (Uzun süre güldük bu cevaba.) Benim oyularım; resimlerim ve karikatürlerimdir ama dergide hiçbir zaman anlayamayacağım bir şekilde World of Warcraft çılgınlığı yaşıyor.

DA: Kimler oynuyor mesela?

BB: Akınlıza kim gelirse... Selçuk, Erdil, Alpay... (Liste oldukça kabarık.)

Yer: Lombak dergisi, Bahadir Baruter'in çalışma odası, Beyoğlu... 4 Ekim 2007, 18:25... Röportaj sona erdi.

Japonya'da her ay tam 200 tane farklı anime yayınlanıyor; vay be, diye çevrede dolanan insanlara Eylül ayının takvimini göstermek istiyorum. (Şu an gösterdiğimi hayal edin.) Eylül ayında sadece 10 (yazıyla on) adet anime yayınladı. Bunların iki tanesi uzun metrajlı; geriye kalmıyor sekiz. "Sekiz tanesinden beşini de beğenmediysek..." diye uzatabilirim ama artık

Ekim ayının takvimine bakmanın vakti geldi. Çünkü, Japonya'da anime sezonu meğerse Ekim'de açılıyormuş. Başlıklara genel olarak baktığında hangileri için heyecanlanacağımı, hangilerini göz ardı edeceğini bilemediğimden keşfelerimi sizlerle gelecek ay paylaşmayı düşünüyorum.

Bakalım bu ay ne varmış elimizde:

Bu sayfalarda daha önce hiç yer vermediğim ve benim için gerçek bir klasik olan Elfen Lied'den bahsetmek istiyorum: Elfen Lied maratonundan sonra tekrar yeni animelere dönüş yapacağız; zira çoğu anime serisi final bölümlerine ulaştı ve incelenebilir konuma geldi. Bu arada, Meriç, ay boyunca Get Backers izleyerek insanların kaybolan eşyalarını bulma gibi bir hobi edindi. TUNA ŞENTUNA

ÇİFT KİŞİLİKLİ OLMAK ZOR ZANAAT ELFEN LIED

Diclonius adında, ufak boynuzlara sahip olmasının dışında fiziksel olarak insanlarla aynı özellikleri taşıyan bir ırk ve bu ırkın insanlık için oluşturduğu tehdit... Aslında onların insanlarla pek bir derdi yok; suç, onları incelemek için üzerlerinde deneyler yapanlarda. Kobay olarak kullanılan Lucy, bir Diclonius ve daha fazla dayanacak gücü kalmadığı içinhapsolduğu laboratuardan kaçıyor; kaçarken de tüm tesis personelini beraberinde götürüyor. Diclonius ırkının üyelerinin tek özelliklerini birer boynuz taşımaları değil tabii ki; Dicloniuslar, telekinetik güçlerini kullanarak güçlü ve görünmez kollar oluşturduktan sonra bu kollarla rahatça cinayet işleyebiliyorlar. Lucy'nin, kafasına aldığı bir darbeden sonra Nyu adında bir başka karakter geliştirmesi, yani çift karakterli bir insana dönüşmesi Kohta ile tanışmasına ve onunla arkadaş olmasına vesile oluyor. İyi tarafı temsil eden karakter Nyu, daha konuşmayı bile bilmeyen, son derece saf bir kişilik; Lucy ise gayet sert ve acımasız. Lucy, peşinden gelen düşmanlarıyla savaşırken Nyu da Kohta ile arkadaşlığını korumaya çalışıyor. Dostluk, sevgi ve acımasızlığının tek ortam-

da buluştuğu Elfen Lied dünyası o denli güzel resmedilmiş ve anlatılmış ki serinin sonunda duyguşal anlamda bir dağılmaya yayılacakınız. 12 bölümlük bu seriyi hemen "İzlenecekler" listenizin ilk sırasına koyun; ne demek istediğimi diziyi izleyince çok daha iyi anlayacaksınız. TUNA ŞENTUNA



HAYALLERİM NEREDE... GET BACKERS

Küçükken bir şeyim kaybolduğunda, o şeyi anneannemin bana öğrettiği bir tekerlemeyi söyleyerek arardım: "Ethen Dede, Ethen Dede; gömleği keten dede! ...'mı kaybettim, eğer bulmama yardım edersen kapının arkasına geçip 10 tane göbek atacağım!" Ethen Dede'nin, kapının arkasına geçip 10 tane göbek atmamı takip takmadığını bilmiyorum fakat ne garipbir ki bunu söyledikten birkaç dakika sonra kaybolan eşyamı bulurdum.

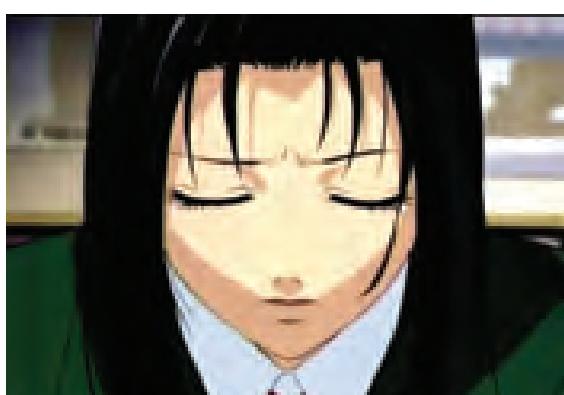
Get Backers, kendilerine has özel teknikler ve güçler kullananların kaybolan eşyalarını belirli bir ücret karşılığında bulup getiren iki gençin hikayesini konu alıyor. (Bahsi geçen iki gençin Ethen Dedeyle bir iş birliği var mı; onu bilmiyorum.) Midou, Jagan adı verilen, hipnotizmaya benzer özelliği ile karşısındaki bir dakika süresince hipnoz altında tutup etkisiz hale getirilen; Amano, istediği zaman vücu-

dundan yayılan elektrik akımıyla düşmanlarını kavuruyor. İlk bölümlerde, karakterlerin özel güçlerinin sadece bunlardan ibaret olduğunu düşünüyorsunuz ama sonraki bölümlerde, "hizmet veren" başka grupların işin içine girmeşiyle Midou ve Amano diğer güçlerini de gözler önüne seriyor. Tüm bunlara, kendi aralarında ya da arkadaşlarıyla kurdukları komik diáloglar da eklenince keyifli dakikalar sizin oluyor.

Ufak bir anahtarlık ya da milyon dolarlık bir sanat eseri... Kötü adamların ne zaman neyi çalacakları belli olmaz ancak Midou ve Amano insanüstü güçlerini kullanarak kayıp eşyaları size mutlaka geri getirecektir; müsterih olun. MERİÇ ERBAY

DEV RÖPORTAJ

Faruk: Ooo Şefo, n'aber ya?
Şefik: İyidir be hafız; n'olsun... ☺





KİTAP

THE FOUNTAINHEAD

AYN RAND, PLATO FILM YAYINLARI

Idealist bir mimar, karmaşık ve zorlayıcı bir aşk, olabilecekken olamamış (mi acep?) bir medya patronu, üç kağıt, kumpas, önyargı, klişelere başkaldırı... İlginizi çektiğine eminim. Buyrun, devam edelim: Adını, yazarı Ayn Rand'ın "İnsanoğlunun egosu, ilerleyişin kaynağıdır" sözünden alan The Fountainhead; bireyin yüceltilmesine, gürülerin ve kitlelerin adeta fotokopile çoğaltılarak yaratılmasına ve "yenisi"yi reddedenlere karşı söylemiş olan güçlü sözler içeriyor. Hedefe giden yolda

uzlaşmaz ve hedeften sapmadan adanmışlığı takdir eden The Fountainhead; Archibald Ogden, kitabı kabul edene kadar 12 yayınevini tarafından reddedilip, yayılmasının ardından eleştirmenlerden kötü yorumlar almış olsa da "fısil gazetesi" sayesinde patladı ve geçtiğimiz yüz yıl en mühim yazılı eserlerinden biri oldu hiç şüphesiz.

Wynand gibi muhteşem bir karakter ve roman basıldıgında henüz ortalarда olmasa da objektivizmin neredeyse nevi ikonu haline gelmiş olan uzlaşmaz Howard Roark'ı ile The Fountainhead, herkesin çoktan okumuş olması gereken bir kitap. (Belki de oydedir ve ben tüm bunları boşuna yazmışım.) ALİ AKSÖZ

KİTAP

SAKALLI CELAL

ORHAN KARAVELİ, PERGAMON YAYINLARI

Burhan Felek'in, "Nerede o irfan tarası ki Sakallı Celal'in fikirleri yeşerebilsin" diyerek yakındığı bir coğrafya üzerinde, değeri asla bilinmemiş olan bir düşünce savaşçısı Sakallı Celal. Düşünceleri asla değer ve karşılık bulamadığı için yaşamının sonlarına doğru kendisinin içine hapsetmiş olan bir Türk filozofu o. İleri görüşlü fikirleri, çalışmayı denediği her yerde benimsitmeye çalıştığı demokratik fikirleri yüzünden dışlanmış Sakallı Celal, "Doğru söyleyenin dokuz köyden

"kovarlar" cümlesinin nesnesi olmuş defalarca. Bu modern zaman Diogenes'i, bilgi birikimi ve dünya görüşü ile alttan alta Türk kültür hayatını etkilemiş. Ne var ki şahsen anlayamadığım bir nedenle toplumda halen tanınmamakta. Gazeteci Orhan Karaveli'nin titizlikle hazırlayıp, kaleme aldığı Sakallı Celal, bu önemli filozofun firtinalı hayatını tüm detaylarıyla anlatıyor. Kitabı, bu satırları takip eden herkese şiddetle öneriyorum. FURKAN FARUK AKINCI

DERGİ
PENGUEN

Tamam; hepimiz üzüldük önemli çizilerin dergiden ayrılmaması – na ancak birkaç sayının ardından gördük ki Penguen kendine has renjile hayatıma neşe katmaya devam ediyor; asla eskimeyecek çizgileri, karakterleri ve "demokrasi savaşçısı" kimliğiyle Penguen hala Türkiye'nin en önemli mizah dergilerinden biri. Usta çizilerin arasına katılan yeni kalemler de derginin çizgisini ince bir

üslup ile bütünlüyorlar. Bu bağlamda Penguen'in artık bütünüyle, ifade özgürlüğünün bir kalesi haline geldiğini söyleyebiliriz. Eskisinden daha yekpare bir halde yayın hayatına devam eden Penguen'i biz de keyifle takip ediyor ve dergi kadrosundaki tüm meslektaşlarımıza yayın hayatlarında başarılar diliyoruz.

FURKAN FARUK AKINCI

KIYIDA KÖŞEDE

JIM JARMUSH, BROKEN BLOSSOMS'A ATIFTA BULUNURSA...*

FURKAN FARUK AKINCI

Herkes hayatında birkaç kez uğrar yalnızlık durağına. Bu durakta renkler belirsiz, dünya ise o kendine has alaycı gri tonundadır. Yitik heyecanlar, unutulmuş tatlar ve sürekli içерden seslenen birileri... Onları susturmak istersiniz; susmazlar. Uyumak istersiniz; uyutmazlar. Elinizde, kime götürdüğünüzü bilmediğiniz çizeklerle hayatın bu en soluk durağında hiç gelmeyecek o otobüsü beklersiniz; ta ki içınızı acıtan uğultulu sonbahar esintisi önüne kurumış bir yaprak bırakana kadar...

Hayatta her şey, okulda öğrenilebilir. Sanatın okulu ise acıdır; hayatın en ücra dehlizlerine girip çıkmaktır. Yolda yürütken geçmişme dair bir kokuya dağılmak, çocukluğa gitmek, bir anda sokak ortasında çırılıplak kalakalmak, düşmek... Güvenli bir yorgan altı bulup, oraya sıçınmak... Yağmurun sesini dinlerken anneyi özlemek... Sinemanın, insanın içSELLİJİNİ kendisine kırdırmadan, yumuşak bir dokunuşla izleyeni tatlı bir melankoliye bırakması gibi. Tıpkı Don Johnston'ın yüzündeki ifadesizliği izleyicinin iç dünyasına yedirmeyi beceremeye gibi... Tıpkı Jim Jarmush'un, Broken Flowers'ta yaptığı gibi...

İnsanın en ücra hislerini başka biri aracılığıyla idrak etmesi ne kadar da garip bir his... İnsanı sağlam bir kazığa bağlayan, hareket alanını çizen, "Sen ancak buraya kadar gelebilirsin" diyen "ego"

dan, "id" den kurtulmak ne kadar da zor. Ama işte, eninde sonunda o ukala fiyatayı bozan bir an mutlaka denk gelir. Değer yargılardaki boşluklar ise ancak o zaman dolar ve bu süreç ne kadar erken yaşanırsa o kadar iyi olur taraf için.

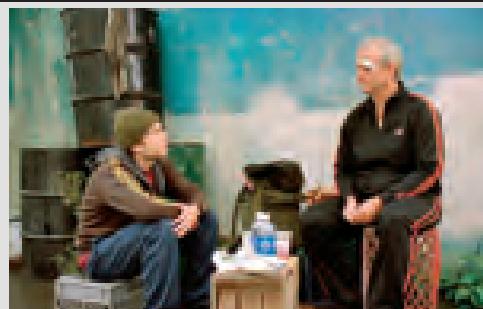
Romantizm için yaşayan, yeni bir aşk için elindeki her şeyi feda edebilecek bir erkek, bir modern zaman Don Juan'ıdrı Don Johnston (Bill Murray). Ne var ki her zamankinden daha yalnızdır artık; zira bir kez daha terk edilmektedir. Ardından koltuğuna uzanır, hiç gelmeyecek olan otobüsü beklemek içindir; ta ki geçmişinden uğultulu bir sonbahar esintisi, önüne kurumış bir yaprak bırakana kadar: İmzasız bir mektupta 19 yaşında bir oğlunun olduğu yazmaktadır. Böylece Don, yalnızlığı kadar bir babadır da artık. Hayatını bir detektiflik oyunu içinde yaşayan komşusu Winston'ın da (Jeffrey Wright) zorlamasıyla eski sevgililerini teker teker ziyaret etmeye karar verir. Ardından, aklında sonsuz sorularla, işe nereden başlayacağını bilmeden uzun bir yolculuğa çıkar.

Don Johnston'ın geçmişine yaptığı bu yolculukta onu yalnız bırakmanızı öneriyorum. Hem kim bilir; belki de bu sayede kendi geçmişinize bir yolculuk da siz yaparsınız.

*GÜLİZ'E İTHAFEN...



YAPIM FRansa / ABD SÜRE 106 dk YÖNETMEN Jim Jarmush OYUNCULAR Bill Murray, Julie Delpy, Jeffrey Wright, Sharon Stone, Chloe Sevigny, Jessica Lange, Tilda Swinton





SİNEMA

THE BOURNE ULTIMATUM

Kendini, olması gerekiğinden fazla ciddiye alan filmler beni biraz gerer. Bourne Ultimatum ise kendini fazla ciddiye alan bir film. Dünyayı bir ucundan öteki ucuna durmaksızın gezen ajanları; çalışırken sürekli terleyen gizli servis operatörlerini ve küresel komploları izlemek, insanlığın „Ne gereği vardı medeniyeti bu kadar detaylandırmamın“ diyen

taraftına biraz daha yaklaşmamı sağlıyor açıkçası. Ne var ki sinemada filmi izlerken kesinlikle bu şekilde düşünmeye fırsat bulmadım; aksine gaza geldim, heyecanlandım ve hiç durmayan kadraj yüzünden biraz başım ağrıldı. Kısa kesmek gerekirse; aksiyon sinemasının en kaliteli örnekleri arasına rahatlıkla girebilecek olan The Bourne Ultimatum ile üclemeye

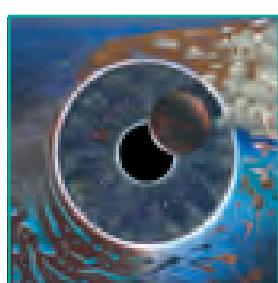
(The Bourne Identity, The Bourne Supremacy, The Bourne Ultimatum) tamamlanıyor ve hikayenin açık kalan tarafları kapatılıyor. Yeri gelmişken hemen bir yanlış anlaşılmağı giderelim: Robert Ludlum'un Bourne serisi ile filmler pek az benziyor birbirlerine. Bu yüzden filmlere, „uyarlama“ demek hatalı olabilir.

TÜRKİYE'DEKİ ADI SON ULTIMATOM YAPIM ABD SÜRE 112 dk YÖNETMEN Paul Greengrass OYUNCULAR Matt Damon, Julia Stiles, David Strathairn

ALBÜM

PULSE PINK FLOYD

Böyle bir konser hakkında yorum yapmak haddime değil açıkçası. Pulse konserini izlediğiniz ya da dinlediğiniz zaman hissettiklerinizle algılamamanız en iyi seçenek olsa gerek, hepimiz için. Zira nasıl cümleler kurarsam kurayım, bu konseri size tam anla-

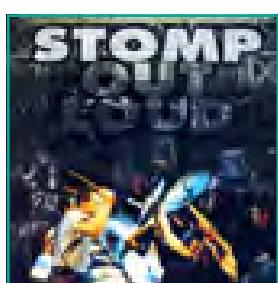


ıyla tarif edebilmem mümkün değil. Syd Barrett için bestelenen Shine On You Crazy Diamond ile açılan konser, müthiş bir görsellik ile sizi öyle bir dünyanın içine sürüklüyor ki konser bitince sudan çıkmış balığa dönüyorsunuz. Aranızda mutlaka Roger Waters sevenleriniz vardır ancak Pulse konseri, David Gilmour ve ekibinin Waters olmadan da insan engin duyguya dünyasında yüzdürildiğinin bir kanıtı gibi; bir zafer abidesi adeta. Ne diyorum biliyor musunuz; bir şekilde piyasadan Pulse konserini edinin. Emin olun; kendinizle yüzeceksiniz, gitar sololarının arasında yitecek ve nihayetinde müzikal ufkunuzu ardına kadar açmış olacaksınız.

ALBÜM

STOMP OUT LOUD STOMP

Her insanda az - çok ritim kulağı vardır ama herkes bir enstrüman çalmayı bilecek değil ya... İşte bu albüm, "Gelişmiş ritim kulağına sahip olan insanların aklı gelebilecek her türlü nesne ile nasıl müzik yaparlar?" sorusuna verilebilecek en eğlenceli cevap. Hem de hiç enstrüman kullanmaksızın... Albüm - DVD'nin akı-



lara zarar görselligiñi ise şu acız cümlein içine siğirmaya çalışıyım: Yemeç yapılpı servise hazırlanırken oluşan ritimlerden ortaya çıkan müzik sizde içine alıp tempo tutmanızı sağlayacak kadar hoş. Bunu kaç grup yapabılır bilmiyorum ama Stomp yapıyor işte. Gündelik işlerin doğru bir kareografi ile ne kadar eğlenceli olabileceğini görmek ve paslı tenekelerle kulaklarınızın pasını silmek istiyorsanız bu albümü mutlaka edinmelisiniz.

ALBÜM

SOKKUR SASKA SASKA

Bu albüm, deneysel müziğe kıyasından köşesinden bulaşmış olanlar için bulunmaz bir nimet. Sıradışı melodiler ve tamamıyla sezgisel olan ritimler eşliğinde yaratılan bir keyif albümü Sokkur Saska. Albüm; kapağından tutun, grub elemanı Savaş Çağman Coşkun tarafından çizilmiş olan kitapçı desenlerine kadar tam bir bütünlük

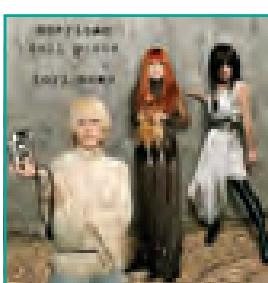


ince içinde çalışılmış. Buna aynılığın arasında dileyicinin ezberini bozacak kadar yenilikçi ve bir o kadar da tanık bir müzik Saska'nın. Albümü dinlerken dikkatinizi çekecek olan ilk unsur, kullanıldan dil olsa gereği. Şarkı sözleri tamamıyla eski bir Türk lehçesi olan Çuvaça ile yazılmış. Melodi ile dilin bütünleşmesi ise kulağa oldukça hoş gelen bir müzik ortaya. Türkçenin lehçelere bölünmeden önceki halini merak edenlere ve müzikal anlamda yeni bir dil öğrenmek isteyenlere...

ALBÜM

AMERICAN DOLL POSSE TORI AMOS

Her albümü bir hikaye, her albümü yeni bir başlangıç Tori Amos'un. 2005 konserinde ellerini tutma şansını yakaladığım Tori Amos, eşsiz bir müzisyen olmasının yanı sıra iyi bir anlatıcı. Dinlediğiniz her parçayı yine size özel olarak yapıyor, yine kendinize dair eşsiz çıkarımlar yapmanızı olanak tanıyor. American Doll Posse ile yine büyük tartışmalara yol açmıştır Tori Amos. Ancak tüm bu anlamsız tartışmaların, koncept yadrigamlarının ve "posse" karmaşasının ötesinde inanılmaz bir kurgu ve müzik ziyafeti var.



Bir kadeh beyaz şarap eşliğinde size özel bir melankoli ve Tori'nin parmaklarıyla yapılan eşsiz bir beyin masajı çıkıyor bu albümün içinden. Kim ne diyor bakmayın; Tori Amos yine herkesin iç dünyasına fısıldıyor, iç gıcılayan sesiyle...

işgal

iyi gUnler. N'aber sevgili okur? Ne okuyorsun? Metalci misin gelmezsem ayıp olur diye mi? Hayır! Baktım ortalık, eline file dan geldim. Sopayla geldim bu sefer! Yok, yok şaka; bi' arkadaşa Ama söz! Artık günü güne yazacağım yazıları! (Yalanını

iyeyim; Fırat bastırmasa yazmayacaksın. Yine son güne bırakın, hayvan herif!) Böyle işte, yine başladık. Bu sefer uzun soluklu olacağa ben- ziyor İşgal. Biraz daha değiştirdim, daha bi' vidaları gevsettirm. "Umrum" değil pek metalci tayıfı da, gazı da tozu da... Bu ay biraz bayat, biraz taze albümler yazacağım zira geçtiği- miz aylarda güzel albümler çıktı; ilk bir - iki ay böyle gider.

MEGADETH

United Abominations



Mustaine... Bir acayıp adam... Herkes peşinde gibi ama bir şe- kilde de "loser", garip... Sen Metallica'dan atıl, sonra atıl şarkular yap, daha sonra da ortalığı cigerinden yar ve Rust in Peace gibi bir albüm yap... Valla zuper fantastisch, vundebaaa!

Mustaine'i seven ve sevmeyen adamlar vardır. Sünnetli - sünnetsiz gibi; dinler - sever, dinler - sevmez... Bazısı tapar, ne yapsa dinler; bazıları Holy Wars'cu... Ama şey yani, adam kurudu getirdi konuya. Ama tarzını da çok değiştirmemi ve Metallica kadar kunel olmadı;

Albümler vasat ama uzaktan duysan yine "Megadeth" diyorsun. Youthanasiadan sonrası çok etkili değil. Ha bi' SheWolf, bi' Dread And The Fugitive Mind olsun bunlar süper şarkılar ama işte, o eski tat yok. Bir de Türk milletinde "Rust in Peace'e benzemiyor!" diyerek aforoz etme girişimleri var ki onu da anlamış değilim. Röportajda sordum zaten; yan sayfaya dikiz atın.

İşte son albüm de vasat bir albüm ama benim gibi Megadeth fanısanız seve- siniz. İçinde bir sürü doldurma şarkı var ama aksak riff'ler, o klasik Mustaine tarzı falan hala ilgimi çekiyor. Bayağı bi' solcu takılmış; şarkılar paso Amerika'ya kayıyor. Washington is Next, Gears of War, Amerikhanstan falan... (Sen de mi kelime espricisi oldun abi?!)

Bir de kızdığım şey şu: A Tout Le Monde'u bir daha söylemiş Lacuna Coil'in hatun vokalistiyle. Ne gerek var abi?! Sildim MP3'lerden o şarkıyı; direkt geçiyorum!

KING DIAMOND

Give Me Your Soul... Please



Bizde Erkin Koray falan var ya, baba... Aha, işte bu adam da öyle bir şey... Direkt baba! Öyle "Heavy metal dinliyorum ama King Diamond sevmiyorum" falan diyemezsiniz yaban ellerde; İslak sopayla döverler adamı!

Aslında "King Diamond" deyince bir durmak lazım; işin bir de Andy LaRocque tarafı var. Bu muhteşem gitarist aslında grubun diğer yarısı sayılabilir zira albümdeki şarkıların yarısı onun.

Konsere geldi, gidemedim; yanarım, yanarım, ona yanarım. Gitsene gerizekalı! Adam death'in "akıl almadı albümü" olan Individual Thought Patterns'ta çalmış; King Diamond'ın da baştan beri kankası, sağ kolu...

İlk albümü Fatal Portrait'ten beri konsept albüm yapan King Diamond'ın 12. albümü de yine konulu. İki kız kardeş, babaları tarafından öldürülüyor. Diğer tarafta gitmeden de bizim babayı bir killandırıyorlar; "Stay away from me" durumları...

Valla birkaç yıldır pek ilgilenemedim; dinledim de ucundan kenarından. Belki de güzel değildi, kesin konuşmayıam ama bu albüm çayır çayır heavy metal. King Diamond'ın organ konertosundan sonra ikinci şarkısı Never Ending Hill bir giriyor ki Andy Abi'mizin solosuyla, oy oy... Büttün albüm o gazla gidiyor. Valla yıl 2007, hala dalağını yarıyorlar metalin; helal olsun! Bu albüm, bu yılın en kral metal albümü olabilir bence. Dinlemeyeni döverim!

DAVE MUSTAINE RÖPORTAJI

A rtık her ay bir röportaj yayılma-
maya düşünüyorum. Yakaladığım
yerde röportajı yapıyorum. Telefonla
falan değil; telefon röportajlarına pek
sıcak baktığım için genelde grupla
bir röportaj yapmayı tercih edi-
yorum. Bu ay Mustaine ile özel olarak
görüştüm; gelecek ay Motorhead var!

Gorcan Abi: İyi güler.

Dave Mustaine: Merhaba canım.

GA: Hemen laptop gibi "Son albüm
nasıl?" diye sormayacağım. Zaten yan-
da yazdım; pek hoş değil ama yine de
Megadeth işte; fan işi olmuş. Sordum
sanki...

DM: Ya, yıl 2007 olmuş, ben olmuşum
46; sen elimde gitar olduğuna şükret.
Yapıyoruz bir seyler işte; Metallica gibi
mi olsaydım?

GA: "Aman" diyeyim abi. Demedim

say! O değil de albümde bayağı bir
giydirmişsin Bush'a yine.

DM: Biraz öyle oldu, biz Amerikalılar
olarak salak olduğumuzdan dolayı ancak
böyle şarkıyla, türküyle anlatabilirim
diye düşünüyorum; yoksa hala Bushçu
"bushtalar" var!

GA: Sen huysuz adamsın. Gruba da
eleman dayanıyor. Yine eleman değiştirmişişin...

DM: Öyle valla, sağım solum belli
olmuyor. Elemanlar da fason zaten;
Marty gitmiş, Nick gitmiş, hepsini geçtim
David gitmiş... Şimdikiler gitse n'olcak
ki... Zaten, Dave Mustaine olarak çıkışam
çıkarmış. Grubun adı yürüsun istiyorum
ben. Pek karışan, eden yok; böyle daha
iyi. Beste, güfte bende.

GA: Bence de iyi aslında; yine 40 metre-
den Megadeth olduğu anlaşıyor şarkıların
en azından. Yine de alışamayanlar var. Halâ

Rust in Peace'çiler var, "Yeni albüm Rust in
Peace'e benzememiş!" geyigine devam...

DM: Ya, o olay kapanaklı bes - altı yıl
oluyor bizim memlekette; Türkiye'de
bitmedi halat! "Ulan" diyorum, "Rust in
Peace 2'yi yapacağım en sonunda", sırı
Türk metalcisi sevinsin diye ama ona da
bir kulp bulurlar; "Birincisi daha iyidirler.

GA: Yok abi, sen bozma; iyi böyle ama
bu albümdeki gibi Atout Le Monde falan
da bayat kalyor bence. Bir de ne işin var
senin hatun vokalle abi?!

DM: Ya, turneye filan çıktıktı ya, orada
kaynadım ben kiza; öyle güzel olur san-
dım. Albüm pek sevilmedi herhalde...

GA: Yok abi, biz gazlı metalciler olarak
kınıyoruz albümü!

DM: Allah Allah! İyi tamam! Hiç yeni şey
denemeyelim; öküz gibi mi olalım yan?

GA: Yok, onu demiyorum da ne biliyim
işte... Peki müzik dışında nasıl gidiyor

hayat?

DM: İşte, tek tabanca takılıyorum; kariyi
da boşadık biliyorsun. Lokantaya gidip
geliyorum arada işte.

GA: Ha evet, Alice Cooper ile ortak
lokantanız vardı sizin, doğru ya.

DM: Başka şeyler sorsana oğlum, ne
biçim röportaj bu?!

GA: Abi, ayp oluyor ama! Neyse, peki,
bomba bi' soru soruyorum, dur! Son
albüm, Rust in Peace'e benzemiyor abi,
neden? (Oh, nasıl oturttum laf!)

DM: Oho... Arkadaşım n'aptın sen ya?!

GA: Abi, bunu sen istedin!

DM: I'm sorry!

GA: Benim de tadım kaçtı şimdidi;
adamda heves bırakmıyorum; sonra da
"I'm sorry"... Peki Türkiye'deki fanlarına bir
mesajın var mı?

DM: Yok!

GA: İyi!

DARKEST HOUR

Deliver Us

Black Dahlia Murder ile aynı
zamanda tanıştım bu grupta.
Yine kasıntı bir grup değil; yine
takılan, geniş adamlar... Öyle
kolda dikenli telle gezmiyor-
lar yani. Bunların вокалистини
görsen film festivalinden çıkışmış

sanırsın. Süper, takılıyor adamlar; dert yok, tasa yok.
"Dünya ipimde, minare gözümde" durumu...

Bu adamlar biraz daha düz, öyle BDM gibi "röah"
değil. Children of Bodom da (Off, nasıl ayırmam bu
grubalar) değil; yine eğlenceli. In Flames şimdiden
gürültülü oldu ya; böyle şarkıları anlamak için bin
trilyonluk set lazımlı. Kulaklıktı, halk otobüsünde
de bir şey anlaşılmıyor ya, öyle değil işte; riff'ler açık
seçik görünüyor.

Ben açıkçası In Flames'ten, Dark Tranquillity'den
gayette sıkıldım; bu yeni çocukların yanımı. İsveç
seviyorsanız bu "amerikanlar" da bir şans tanyıın
derim.

BLACK DAHLIA MURDER

Nocturnal



Hastasıym! Tam aradığım mü-
zik bu işte! Bir önceki albüm-
leriyle tanıştım bu adamlarla;
o gün bugündür takipteyim.
Daha önce dinlememiş
olabilirsiniz, yeni sayılır grub;
dört - beş senelik...

Tarzi da nasıl anlatsam... İsveç death'inin daha
groove'u gibi... (Efendim, efendim?) Eğlenceli
abi adamlar işte! Müziği dinleyince tam
kestiremiyorsunuz grubu elemanını ama tipler
süper; şort - tişört, saçlar kısa falan... Kliplerini
izledim; yolda yürürken biri diğerine çelme takti
arkadan, o denli...

Album, eskilerine göre hızlanmış. Durmuyor,
sırı scream vokal, full davul, ayrıca gitar
sololar da var bu devirde... Sert müzikten hoşla-
nyorsanız kesintikle tavsiye ediyorum; tavsiyeme
kulak asmayanlar YouTube'dan grubun kliplerini
izlesinler.

NOLUYOYA

- Death metal aşıkken dinlenilmeyecek.
- Lost sevmem, sevmeni sevmem.
- Jeff Scott Soto'nun Avustralya konseri iptal olmuş.
[Efendim?]
- Elde file çorap, dolaşan kızlar; yaklaşın, bir şey di-
yeceğim!
- Bir sürü grup çıktı, haberlere bakıyorum ama bir
şey anlamıyorum, iyi mi...
- Efsane grup Carcass, seneye Wacken'de sahne ala-
cakmuş.
- Running Wild hala yaşıyor.
- Cliff Burton ölmemiş, geçen seneye Metallica konseri-
ne gitmiş; ikinci şarkında çıktı.
- True Aatolian, black metal'e rakip olarak Trabzon
Vakıfkebir black metal'i çıktı.
- Konsere +18 yaş üstü sunum koyulsaya...
- Oğlum, W.A.S.P.'in eski gitaristine n'olmuş öyle...
MySpace'te, orijinal sayfasında fotoğrafını gördüm
de oy, evlerden irak...
- Kalmanh'ın yeni albüm yoldaymış. [Vokali de bozma-
yayınız keske!]
- Türkçü metalciler türemiş son zamanlarda; NE OLU-
YOR ULAN?
- Bir haber okudum, aynen şöyle yazıyor: "Unleas-
hed 'Hard At Work' On New Material" yazıyor. Ulan, ne
hard work'ü?! Dangur dungur; 20 yıldır aynı şeyi dari-
dırı... Hala "hard work" diyor...
- Fırat hayatımda üç konserde gitti; beşi Anathema!
- Amerikan delilleri Ulınger Escape Plan'ın yeni al-
büümü Ire Works çıktı. Klip çekmeye başlamış-
lar; iki şarkısı da MySpace'e gönümüşler.
- Dünya yarısına Hayko Cepkin dinlemem!
- Iron Maiden gelmese, Bruce Dickinson gelse tek ha-
şına...

"Merhaba,

Bütümler, sonlar nasıl hüzünlüyse; başlangıçlar ve girişler öyle heyecan vericidir. Ancak, devam eden hayatı gerçeğin sonları ancak ölümler, gerçek başlangıçlar da doğumlar olabilir. Diğerleri, uzun ama çabuk sonlanan bu yolculukta yaptığımız salınımalar ve dirlendiğimiz duraklardır. Her yolculuk gibi şevremiz değişir, biz deşiziriz... İnsanlar deşizlerken onların yaratımlarının aynı kalması beklenebilir mi ya? Elbette hayır... Her yeni gelenin o sonsuzluğun ortasındaki durakta yapacağı ufak bir deşilik, yerine konan bir tuğla, baharin gelişiyile çekilen bir kat boyası değiştirir mekanı.

Sonunda biz dirlencemizin sonuna gelip duydugumuza serin havayı bıçak gibi kesen düdük sesini, ve pilumuzu pırtımızu toparlayıp yolumuza tekrar düşüğümüzde biliyor ki biz terketsek de bizden bir parça orada kalacaktır ebediyen, ve başkaları o parçaya ekleyeceklərdir kendilerinden bir şeyler.

Gölgeler... Hayaletler..."

Böylesmiş yıllar evvelki ilk sözlerim. Elimdeki sararmış parşömeneden kaldırıyorum gözlerimi. Sıcak bir sonbahar gününde kavrulan binada, uzun bir koridorun sonundayım. Önümde koyu renkte ahşap bir kapı var. Çok iyi bildiğim, yakından tanıdığım bir kapı bu.

Kaderin veya şansın, hangisine inanıyorsanız artık, beni yıllar sonra aynı sözleri, es değer anımlarla kurmaya, yönetmemişi kozmik bir şaka olmalı. Bireysel hedeflerimin ve kariyer hayallerimin yerinde saydığını söylemiyorum. Aksine; köhneyen, tekleyen veya yalnızca, yeni bir heyecan getirmesi için tornadan geçirilen bir yere uzun zaman sonra selam vermek beni de canlandırıyor şüphesiz.

LEVEL, dile kolay, tam 10 yıldır dışarıda. Acımasız, "Türk medyası" denilen oadı kazanında birkaç ay bile dayanamayan, aynı seyleri usut ipusut okuyuculara sunan, gün geçtikçe ıftalan, önce bir gazeteye ek, sonra bilmem kaç sayfasına içerik olarak katılan nice görsel medya girişimleri göründük biz. LEVEL'in 10 yıldır bayılere düşmesi bile başlı başına bir muvaffakiyet, bir başarı hikayesidir kanımcı. Bu başarının surlarından biri de atalete ve tedüzeliliğe asla sürüklənməmiş olmasıdır hiç şüphesiz. Gereken yerde kan deşikliği; uygun yerde verilen bir es; dört dörtlük bir zamanda söylenen sözler; kağıda dökülen yazılar; döktüğümüz kustuğumuz ruhlar...

İste bu kuruluşun kapusundan, kuruluşu çok sey katmış olan nice yazarlar, editörler geçti. Kimi veda etti, kimi zaten buradaydı, kimi ise yeni geldi. Bazalarını tanıma şansı oldu, bazalarının yerine yaptıkları işler konuştu ama ne olursa olsun, her biri büyük bir resmin parçasıydı. Ortak bir hedefe doğru yürüyen kurşun askerlerdi bu dev makinenin tıkur tıkur işleyen dişlileri. Kafataslarını ayırdılar; bazen zorlanarak, bazen yol boyunca kahkahalar atarak avuç avuç bir seyler kattılar şorbaya. Ortak bir değer oluşturmak için çabaladılar esrigememiş olan insanların her biri saygıyla ve sükrana anımladılar kanımcı. Rüzgar kimi zaman teknelerimizi ayrı yönlere sürüklese de bu ıçsuz bucaksız okyanusta sürüklənən seyahatleriz hepimiz. Yüzlerimizde aynı çizgiler var, derinlikleri farklı olsa da...

Oyun oynayabilmenin, insanın içindeki şocu korumasıyla; dergi çikarmanın ise olgunlaşmakla mümkün olabileceğini anlamışsunızdır. LEVEL; içimizdeki şocuğun bolca para ettiği bu "Korkak Yeni Dünya"da (Hayır; "Büyüdü" demeyeceğim!) yayıldı, serpildikçe, olgunlaşıkça kendisini koydu önüne. Öz eleştiri yaparak, rekabet ederek, aynaya cesurca bakarak ayladı kendini; rafine etti. LEVEL'in ruhu, özü, rayhası; kendi içinde eşsiz hikayeleri, kendine has efsaneleri, kendi surları olan bu camianın Türkiye'ye, gençlere ve oyunculara yansımı来的 olan bu derginin damarlarında gezdi hep.

Ve bendeniz de Fırat'ın bir telefonuya, aynı dilden konuştugumuzun anlaşılmasıyla -ve tabii ki sevgili medya imparatorlarımızın bana hediye etmiş olduğu Lamborghini ve Valencia yakınlarındaki sato ile- geri döndüm, yıllar ve yıllar evvel, kapusunu sıkıcı kapatıp kilitlemek yerine aralık bıraklığım yazı odama. İste, ağır ahşap kapı hafif bir itişle açılıyor. Odaya söyle bir göz geziriyorum; toz yerleşmiş tüm yüzeylere. "Tekrar girizgah"ım onları costuruyor; ıçık hüzmelerinde bir görünüp bir yok olarak karşılıyor beni toz tanecikleri. İçerde belirli belirsiz bir kük kokusu, belki bir de uzun zaman önce misafir edilmiş bir kadının ıçuk parfümü... Nereye dilersem oraya bakan penceremden gere inen güneş ışığı, sararmış perde ile yumuşatılmış. Raflarda eski kitaplara, tekrar okunmayı sabırla bekleyen. Ve tekrar... Ve tekrar... Masanın altına tukulmuş ve unutulmuş olan bira, jagermeister, sarap şişelerini görevbiliyorum kapıda durduğum yerden. Ama onları bir şeyi kutlamak için mi, yoksa unutmak için mi içtiğimi unuttum.

Daktilomu masif yazı masasına koyuyorum. Remington 29 çok kahramı şekti ama buna değildi; yıldızlı cümleler yaratıktı onunla birlikte. Yenilerini yaratmak için geri döndük iste şimdi de.

Perdeleri açıyorum; güneş tüm ıhtısamıyla vuruyor yüzüme. Pencere, suadiye'deki bir apartman dairesine bakıyor. Bir zamanlar o apartman dairesinden bu odaya baktım. Zaman yanı başından hızla geçip gidiyor. Sanki özlediğim kadın adını söylüyor. Gülmüşüm... Ve şimdi, o içkileri neden içtiğimi hatırlıyorum.

Mojo mirildanarak yatağa turmanıyor. Devasa, mavi gözlerini bana dikiyor. "Hayır kızım," diyorum. "Sulandırmayacağım yazısı."

Ve son yazının son paragrafı takılıyor gözüme. İste kozmik oyun yine sahnede...

"Çünkü bazen yitirilen heyecanların yerine başkaları konmalıdır; çünkü bir yazar, en büyük düşmanı olan 'klavyeye' zor giden parmaklarla karşılaşlığında, durup kendisi için yeni bir ıufuk seçmelidir. Coşkuyla akmadığı zaman kelimeler kağıda, o kağıda çıkartıp yerine yenisini takmak; ıhtirasla, hırsla yazılmayan bir romanı, belki de icerideki yeni günlerde tekrar başlamak üzere uzun bir süre boyunca raflara saklamak, yeni bir maceranın sözçüsü olmak gereklidir.

Ben vedaları bir son, bir bitiş olarak görmüyorum muhterem Takipçiler. Veda edenler, kapıları arkalarından asla kapatmazlar; kapılar daima aralık kalır. Hayatlarımız bir gün tekrar karşılaşmalarla, unuttugumuzu sandığımız kişilerle yeniden bir araya gelmelerle doludur. Yaşam içinde, şans veya kader, hangisine inanıyorsanız o bir gün bizleri yeniden bir araya getirecektir. İste sevgili okuyucular, bu yüzden veda ederken içim rahat. Çünkü The End... Fin... Son... Değil sözlerim. To be continued..."

Kapıya üstüme kapatıyorum.

"Hoşgörük"

02.10.2007 - 03.37

KAFALAR YARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 25 KASIM 2007 00 VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



HAYALLER

Çocukken, pek içimizin gelecek ile ilgili renkli hayalleri vardı. Ben astronot veya önemli bir sporcum olmak istiyordum, örneğin. Üstelik bunlar geçici birer heves değildi; dikkatlice düşünülmüş, bir çocuk iyimserliğiyle de olsa özenli bir şekilde planlanmış hedeflerdi.

Araştırma yaptım, insanlarla konuştım. Çevremde astronot veya NBA yıldızı olmadığı için konuştuğum insanlar ya gökyüzünde Küçük Ay'ı gösterebilen ya da denk gelirse televizyonda basketbol maçını izleyen insanlardı ama bu benim hevesimi kırmadı.

Sonuç olarak, topladığım bilgiler şunu gösteriyordu ki her iki meslek dalları için de çok çalışmalıydım.

Astronot olmak için okulda başarılı olmam ve bunu uzun süre sürdürmem gerekiyordu. Sporcu olmak içinse erken yaşta bunun içini çalışmaya başlamam ve sürekli antrenman yapmam lazımdı.

Bunların hiçbir problem değildi; ben çok hevesiydim.

Notlarım gayet iyiydı, her gün okul çıkışına bahçede arkadaşlarla gazonuna maç yapardık. Hatta o dönemde, harçlıklarını denkleştirdiğimizde sayıları yeni yeni artmaya başlayan hali sahalara koşardık.

Sonra bir gün, okul çıkışında, bahçeye çıktıığında ortalıkta kimseyi göremedim. Kolumnun altındaki bakkaldan aldığım ucuz plastik topla, basket sahasından devirme, iki ucunda kale süs verilmiş iki bankın olduğu maç sahamızın ortasında tek başımaydım. Havanın erken kararmaya başladığı sonbaharlardan biriydi. Bir an önce, birilerinin ortaya çıkıp bu şakaya son vermekleri için bekliyordum ama ortaya çıkan olmadı.

"Kötü bir şaka" diye düşündüm. Ertesi gün hepsine bu şakadan dolayı nasıl kızacağımı planlayarak hızlı adımlarla eve doğru yürümeye başladım. Top hala koltuğumun altındaydı; nasilsa ya yarm, ya öbür gün gene lazım olacaktı.

Fakat eve gider gitmez tüm bu sorunlar çok uzaklarda kaldı. Çünkü beni bekleyen bir bilgisayarım ve oynaması gereken tonlarca oyunum vardı. Bir an "Arkadaşlarım da -aynı şekilde- benim gibi evlerinde oyun oynuyor olabilirler" dedim kendi kendime. O zaman, ertesi gün takıldığımız yerleri birbirimize sorabilecek, geçtiğimiz bölgümleri gururla anlatabilecektik.

Her ne kadar astronot veya sporcum olamadıysam da daha sonra bundan dolayı hiç pişmanlık duymadım. Derslerim hep iyi oldu ve her zaman top oynayacak bir fırsat bulduk. Benim asıl üzüldüğüm şey, piyasada artık gündemlik dertlerimi unutturacak kadar iyi oyunlar bulamamam.

ÜMIT ÖNCEL ■

İÇİNDEKİLER

SAYFA 120

**BENİM TAKOZ BİLGİSAVARIM ■
TAKOZLUGUN İÇ YÜZÜ...**

SAYFA 120-121

**KAFA HABERLERİ ■
ESKİLER İLE İLGİLİ TÜM YENİ HABERLER...**

SAYFA 121

**YENİ "ESKİ OYUNLAR" ■
"NEREDE O ESKİ OYUNLAR" DİYENLERE KISA
VE NET BİR CEVAP**

AYIN SÖZÜ

Hic gerçek olduğundan emin olduğun bir rüya gördün mü?
Ya bu rüyadan hic uyanaşmadın?
O zaman gerçek dünya ile rüya arasındaki farkı nasıl ayırt ederdin?

*Morpheus
(Matrix)*

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

GEÇMİŞ ZAMAN OLUR Kİ...

Geçenlerde, ismini vermek istemediğim bir arkadaşımın World Cup 2002 incelemesi gözüme çarpıtı. İncelemediği; ağızını yumuk yumuk açmış olan, boş bakan bir futbolcunun dizlerinin üzerine yatığı bir görsel ve görselin yazısı beni benden aldı. Yazı ayne söyleydi: "Futbolcuların suratları oyuna neredeyse birebir olarak aktarılmış." Bu nasıl bir yanılısamayı? Ben görseldeki karakterin burnunun bile nerede olduğunu seçemezken böyle bir resim altı nasıl yazılabilir? Yazılırdı tabii ki! Her şey zamanına göre değerlendirilirilmeliydi. O dönemde o grafikler inanılmazdı. Hatta çoğu kişi "Ben böyle gerçekçi grafikler görmedim" şeklinde yorumlar yapıyordu oyunla ilgili. Ama ya şimdilik... Şimdi, "dalga geçme" malzemesinden başka bir şey olmayan grafikler onlar. İşte, insanoğlunun nankörlüğünü, kendini bilmeyişi bir anda gözler önüne serdim sevgili okurlar. Geçmişte sahip olduğumuz şeyler "ilkel" ya da "takozy" gibi kelimeyle nitelendirmek şımarıklıkta başka bir şey değil kanımcı. Bu yüzden ben bu bölümün adına muhalifim arkadaşlar; "Benim Takoz Bilgisayarı" yerine "Benim Sevgili, Emektar Bilgisayarı" başlığını kullanıyorum; karşı çıkan olursa döverim!

Şimdilik size lise iki ve lise son sınıflarında kullandığım "sevgili" bilgisayarının sistem özelliklerini正在说: 64 MB Asus Ekran Kartı, Pentium III 700 Mhz ve 512 MB RAM. (Yıl 2002... Bu sisteme nasıl olur da "takozy" derim şimdilik; ayıp olmaz mı?) Bakalım o dönemde hangi oyunlar beni derslerimden ve sosyal hayatımdan uzaklaştırmış...

MIGHT AND MAGIC IX (ÇIKIŞ TARİHİ: MART 2002)

"Pick meee! Pick Meoooo!" sesleri hala kafamda çınlıyor. Neden bu oyuna bu kadar çok zaman harcadığımı gerçekten ben de bilmiyorum çünkü oyunun dikkat çekici herhangi bir özelliği yoktu aslında. Üstelik oyunu ahlak kuralları hiçe sayarak oynuyordum. Diyelim ki bir görev aldım; o görevde odaklanmak yerine, kendime "Acaba bu köydeki herkesi öldürsem ne olur?" temali saçma sapan görevler yaratıyordu. Azıcık normal görev tabanlı oyun sistemine alıssam sapıtıyordum, genç - yaşılı demeden ölüme gelen herkese saldıryordum. Bir de kafayı taktığım yaratıklar vardı; Dragonflylar. Nedense bu yaratıkları görünce içimdeki şiddet kırılcımları alevleniyordu. Her seye rağmen bu oyun sayesinde çok keyifli saatler geçirdiğimi hatırlıyorum. Belki de yanlış hatırlıyorum, kim bilir...

MİNİMUM: Pentium II 400 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 1024 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN: Pentium III 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA (ÇIKIŞ TARİHİ: AĞUSTOS 2001)

Eveet, işte en çok saplanıp kaldığım oyunlardan bir tanesi... Bu oyunu düzenli olarak her yıl, toplam 30 gün 30 gece oynarım ben arkadaşlar. (En son geçen hafta oynadım.) Çok net hatırlıyorum; sürekli kendime yeni bir karakter yaratır, oyunun sonlarına yaklaştığında ise "Amanın, bitiyor bu!" diye paniğe kapılara oyuna başka bir karakterle yeniden başlardım. Bazen melek gibi olurdum; tüm görevleri efendi bitirirdim, herkese iyi davrandım. Bazen de gözüüm para ve hırs büründü; tüm dükkانlardaki satıcıları öldürür hepsinin malına konardım. Oyun hem zaman konusunda birçok orijinal özelliğe sahipti, hem de detay açısından çok tatminkardı. Çok cins oyundu, coook... Oyunun merkezi şehri olan Tarrant'ta genelev vardı. Daha neler neler vardı ama ben burada anlatmayayım; siz oynayın ve görün.

MİNİMUM: Pentium II 300 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı, 1200 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN: Pentium III 500 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (ÇIKIŞ TARİHİ: TEMMUZ 2002)

WoW'a karşı hiçbir zaman sempatim olmadı ama bu oyunla bayağı uzun zaman geçirdiğimi söyleyebilirim. "Allah Allah Allah!" nidalıyla oradan oraya koşturduğumu bilirim. Karakter seslendirmelarıyla kendimi eğlendirdiğimi de bilirim. Benim gözümdede, bugün piyasada bulunan aynı türdeki birçok oyunдан daha kaliteli bir oyun Warcraft III: Reign of Chaos. Deneme imkanınız varsa sakin durmayın.

MİNİMUM: Pentium II 400 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı, 700 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN: Pentium III 600 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

ELİF AKÇA ■



NINTENDO KAN KAVBEDİYOR

Özellikle eski oyuncular seven oyuncular için özel bir yere sahip olan Nintendo, şu sıralarda uzun yıllardır görevini sürdürmektedir. Çoğu oyuncularını birer birer kaybediyor. Nintendo'nun, ABD'deki ofisini Seattle'dan San Francisco'ya veya New York'a taşıma karar almasının ardından istifa edenlerin sayısı üç'e çıktı. Şirketin ABD'deki en önemli çalışanları arasında sayılan George Harrison ve Beth Llewelyn'in ardından bu kez de Türk asıllı pazarlama sorumlusu Perrin Kaplan istifa edeceğini açıkladı. Nintendo'da yaşanan bu yaprak dökümünün ne gibi sonuçlar doğuracağı herkes tarafından merak ediliyor.



AMIGA OYUNLARI PIYASADA

Halen faaliyyette olan, bir dönemin efsanevi firması Amiga, Eylül ayında 15 klasik oyuncunu sadece 4.99 dolara piyasaya çıkarmaya hazırladığını açıkladı. Aralarında Final Odyssey, JetPilot ve TV Sports Boxing'in de bulunduğu 15 oyunun hepsi PC'de oynanabilecek.

YENİ "ESKİ OYUNLAR"

Eski bir şeylerin tozunu alıp "kozmetik" girişimlerle yeniden ortaya çıkartmak, gözünü para hırsı bürümüş olan insanların peşinden koşacağı bir amaç mıdır; yoksa eski zamanlara ait olan güzel şeylerin yitip gitmemesini sağlamak uğruna emek harcayıp onları günümüzün şartlarında yaşatmaya çalışmak mı? İşte bütün mesele bu soruya bir cevap verebilmekte...

Son zamanlarda şu "remake" terimi sık duyulur hale geldi. Bu kelime, yaklaşık 10 yıllık -ve daha eski- oyunların eskimiş grafik ve seslerinin elden geçirilip -piyasadaki deyişle- "yüz gerdirme" işlemi uygulandıktan sonra yeniden oyunculara sunulması anlamına geliyor. Hatta bu işlem o kadar ileri götürülebiliyor ki zamanında iki boyutlu olarak piyasaya sürülmüş olan oyunlar bir anda karşımıza üç boyutlu olarak çıkabiliyor. Bunun en güzel örneği Wild Arms'tı; 1997 yılında PlayStation için piyasaya çıkartılmış olan oyunun savaş sahneleri üç, geriye kalan bölümleri iki boyutluydu. Wild Arms, 2005 yılında baştan aşağıya yenilenip Wild Arms Alter Code: F adıyla PS2 için piyasaya çıktığında ise artık tümüyle üçüncü boyuta geçmişti.



BÜYÜK DEĞİŞİKLİKLER

Bu yıl içinde piyasaya çıkan Tomb Raider: Anniversary de aslında 1996 yılında ilk çıkan Tomb Raider'in yeniden yapılmış halinden başka bir şey değil. Ancak yapımcılar bu kez sadece Lara'nın görünüşünü (Angelina Jolie!) ve oyundaki ses efektlerini geliştirmekle kalmadılar; oyunun pek çok oynanış özelliğini de değiştirdiler. Bu değişikliklerden en büyüğü oyundaki bulmacaların 11 yıl önceki gibi daha kolay olmasıydı. Fakat bu değişiklikler, TR: Anniversary'nin bir "yeniden yapım" olduğu gerçekini değiştirmiyor elbette. Aynı süreci Final Fantasy ve Mario Brothers da yaşadı; onların orijinallerinin de yeni isimler ve göz alıcı grafiklerle yeniden yapılması nostaljik dakikalar yaşamamızı sağladı.



HAYRANLARIN ÇABASI

Buraya kadar bahsettiğimiz oyunların hepsi, eski oyunların bir kez daha piyasaya sürülmeye arzusunun eseri. Ve bu istek genellikle, klasikleşmiş oyunların yeni platformlarda da oynamanı bekleyen hayali ile ortaya çıkıyor. Bu süreçte de oyuncuların ilgisini çekmek adına oyunlar -özellikle grafikler bakımından- yeniden yapılandırılıyor.



Diğer tarafta ise firmalar tarafından değil, tamamen oyuncular tarafından hazırlanan yapımlar var. Artık firmaların ilgi göstermediği ama zamanında çok beğenilmiş olan oyunların, hayranları tarafından güncel hale getirilmesi... Bu şekilde tekrar yapılan oyunların çoğunu yapımçı firmaları artık yok. Hatta oyuna ev sahipliği yapan Commodore 64, Atari veya Amiga gibi platformları bile piyasada bulmak mümkün değil. Yapımçı ve platformları ile aynı kaderi paylaşmaya yüz tutmuş olan bu oyunlar, hayranları tarafından bu şekilde hayatı döndürülmiş oluyor.

Space Invaders, Maniac Mansion, Azec Challenge, Moon Patrol ve Space Quest gibi unutulmaz klasikler yeniden yapılan oyunlar arasında yer alıyor.

VE KAZANAN...

Temel olarak, iki sebeple oyunların remake versiyonlarını görmeye devam ediyoruz. Herhangi bir kar amacı gütmeyen hayranların tek arzuları sevdikleri eski oyunları yaşatmakken; yapımcı firmaları, haklarını ellerinde bulundurdukları oyunları -sırı birkaç kuruş daha kazanmak adına- kullanışsız platformlar için yeniden tasarlıyorlar. Amaçları ve hedefleri çok farklı olsa işimize yarıyor asılana bakarsanız. Bir zamanlar oynayıp artık sadece hatırlamakla yetinmek zorunda kaldığımız oyunlara bir kez daha ulaşabilmenin ve zamanda bir yolculuk yapıp yıllar öncesine dönmenin değeri gerçekten de paha biçilmez.



da her iki girişim de bizim
işimize yarıyor asılana bakarsanız. Bir zamanlar oynayıp artık sadece hatırlamakla
yetinmek zorunda kaldığımız oyunlara bir kez daha ulaşabilmenin ve zamanda
bir yolculuk yapıp yıllar öncesine dönmenin değeri gerçekten de paha biçilmez.

ÜMIT ÖNCEL ■

KAFALI HABERLER ■



OYUNLAR CANLANDI

Her yıl 31 Ekim'de, Amerika ve Avrupa'nın pek çok bölgesinde kutlanan Halloween'de ufaklıklar kapı kapı şeker toplarırken büyükler de yaratıcı kostümlerle ortalıklarda dolaşıyorlar. Bu yıl da değişen bir şey olmadı ve dünyanın büyük bir bölümünde yine birbirlerinden ilginç kostümler Halloween'e damgasını vurdu. En çok dikkat çeken kostümler ise oyun karakterlerinin klasik kostümleri oldu.



ATARI 2600, 30 YAŞINDA

Bugün oynadığımız pek çok oyun ve -odalarımızın artık ayrılmaz birer parçası haline gelen- oyun konsolları ona çok şey borçlu. Çünkü o, pek çok oyunun ve oyun konsolu kültürünün atalarından biri olarak kabul ediliyor. Evet, ATARI2600'den bahsediyorum; ihtiyar konsol geçtiğimiz ay tam 30 yaşına bastı.

İlk olarak 1977 yılında piyasaya çıkan ATARI 2600, her ne kadar emekliye ayrılmış olsa da eminim ki birkaç Kafa Ayarı okuyucusunun evlerinde baş köşede duruyor. (Not: Yerinizi tespit ettiğinizde LEVEL'ca size Pitfall oynamaya geleceğiz, bir yere ayrılmayın!).



2D VE ONLINE

Egg's Ultima Online, İki boyutlu oyunların neredeyse yüzüne bile bakılmadığı günümüzde, üçüncü boyutu geçmeye israr eden ama online oyun oynamanın keyfinden de geri kalmak istemeyenleri etrafında toplamayı başardı. EUO, eski RPG'lerle aynı tada sahip bir oyun. Klasik, üstten görünüme sahip olan bu oyunda 150'den fazla NPC karakter, 30 civarı devasa harita ve 50 farklı görev bulunuyor. Eğer oyuna göz atmayı düşünüyorsanız eski grafiklere ve oyunu faresiz, sadece klavye ile oynamaya hazır olun! EUO'yu swut.net/euo/download.htm adresinden temin edebilirsiniz.



monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay!

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T75FL902 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo işlemci teknolojisi
 - Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7500 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
 - Intel PM965 / ICH8-M Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
 - Windows® VISTA™ Home Premium Tr İletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
 - 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
 - 512 MB NVIDIA GF 8600M GT (Max. 1 GB Turbocache) Direct X10 Ekran Kartı
 - 160 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
 - Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
 - 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
 - 15.4" WXGA TFT 1440x900 Crystal Bright Parlak Ekran
 - 1 GB Intel Turbo Memory
 - Biometrik Parmak İzi Okuyucu
 - 8-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/
MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
 - 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
 - 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
 - Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
 - Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
 - 1 * IEEE1394 / 2 * USB 2.0 / 2 * Power USB (1A) / 1 * S-Video Tv-Out
1 * PCMCIA Express 34/54 / 1 * Line In / Mic In Jack / 1 * Speaker
1 * RJ-11 / 1 * RJ-45 çıkış / 1 * VGA Port (2. monitör bağlantı noktası)
 - Deri Notebook Çantası
 - Powered by COMPAL (Verify By INTEL)

\$15995



**2 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston**

512 MB nVIDIA GF8600GT
Dx10 Ekran Kartı

15.4" WXGA TFT LCD 1440 x 900 Crystal Bright Parlak Ekran

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**2.0 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth**

Biometrik
Permak İzi Okuyucu

Windows® VISTA™
One Premium İşletim Sistemi

802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat daha güçlü bağlantı

1 GB Intel® Turbo Memory



[www.Kingston.com](http://www Kingston.com)



© 2006 Kingston Technology Company, Inc., 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplarına aittir.



monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay !

Günku Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T77M571RU2 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo Mobil İşlemci Teknolojisi
 - Intel® Core™ 2 Duo T7700 (2.4 Ghz, 800 Mhz FSB, 4 MB Cache, 64 bit)
 - Intel® 965PM Chipset,
 - Intel® PRO/Wireless 4965 Wi-Fi kartı
 - 512 MB DDR3 nVIDIA® GF8700M GT (128 Bit) DirectX 10 destekli
 - 17.1" WXGA+ TFT 1680 x 1050 Yüksek Çözünürlüklü Parlak Ekran
 - 4 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON Bellek (2 Slot / 64 bit işletim sistemi ile Max. 4 GB)
 - 160 GB 7200 RPM SATA 8MB Cache (SEAGATE)
 - 1.3 Mpixel dahili Web Camera
 - Dahili Mikrofon
 - Super Multi DVD-RW Dual Layer
 - Dahili Bluetooth adaptör Ver.2.0
 - Card Reader 7.1 (MS/MS Pro/MS Duo/SD/Mini-SD/MMC/RSMMC)
 - 56k V92 Modem + 10/100/1000 Gigabit Ethernet
 - 4 x USB 2.0 + 1 x IEEE1394 + 1x Seri Port + 1x DVI output (support Dual link)
1 x PCMCIA Express Card Slot + S-Video Tv-Out
 - Media Center uyumlu TV Kartı + Uz. Kumanda
 - Full size keyboard with Numeric pad + Built-in Touchpad with scrolling functions
 - Li-On Batarya 8 CELL (Ortalama 2 saat pil ömrü)
 - 397 x 284 x 22 to 44 mm/ 3.95 kg
 - FREE DOS III (Ürün üzerinde işletim sistemi kurulu değildir !)
 - 2 YIL garanti
 - Notebook Çantası Hediyesi

2499\$

**4 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston**

512 MB DDR-3 nVIDIA® GF8700GT DX10 Ekron körh.

**17.1" WSXGA+ TFT LCD
1680 x 1050 Crystal Bright Panel**

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

1.3 Mpixel Dahili Web Camera + Bluetooth

FULL Size Klavye ve Numerik Tuş Takımı

**Media Center uyumlu
TV Kartı + Uz. Kumanda**

802.11n Wi-Fi kart ile 5 kHz
daha güclü bağlantı

Dolby SURROUND звукові системи
(2 динаміки +1 сабвуфер)

[View all posts](#) | [View all categories](#)

www.hepsiburada.com

 weblebi.com

www.1dunyo.com

SHOPPINGTV
www.shoppingtv.com

manila

gen
ipa

<http://www.canavarnotebook.com>

MONTGOMERY

The logo for Monster Energy, featuring the word "monster" in a stylized, italicized font with a green and red gradient, and a green circular graphic with black spikes above it.

Tel: (216) 449 4930 Pbx
info@fokusshop.com

Yedek Kulübesi

Sabahları erken kalkmak mı? Hayır, hayır... Ceza alanı içindeki "dokuz kusurlu hareket"ten biri değil mi bu?"Kendini yere atma" dahı daha gegerli bir hareket benim adımı; aldatmaya yönelik, art niyetli bir hareket olmasına karşın. Saatin kraldan çok kralcı olması ve sanki beni zamanında uyandırdığı zaman terfi edecekmiş gibi ısrarla çalması, en az Erman ve Şansal kadar ayrılmaz bir ikili olan yorgan ve battaniye ile girdiğim ve hiçbir zaman lehim'e sonuçlanmayan mücadele, aralık pencereden kafalarını uzatıp omzuma dokunan ve sürekli uyanmamı söyleyen, rüyalarına karışan, rüyamda bile eve kömür masrafi çıkartan kar taneleri... Ah, bir de annemin bir anne olduğunu kanıtlayan ünlü sözleri: "Haydi oğlum kalk; akşam erken yatıp uyursun güzel güzel!" Bak şimd... Aynı şey değil ki anne! Bilim adamları tarafından "Sabahları sonsuza dek yataktakalma isteği" adı verilen, kalıcı bir sendromu bıbir defa. Tek sorun bu değil aslında; yataktan kalktıktan sonra bitse her şey keşke... Kalk; sıkı sıkı giyin, duba gibi; dişlerini fırçalarla; yüzünü yıkı; muhtardan ikametgah al; savcılığa başvurup sabıka kaydı al vs... İş resmen... Bürokrası... Sonra, dışarı çıktı... Yüzler asık... İnsanlar birer Japon Balığı sanki; boşlukta yüzüyorlar. Kimi uyukluyor, kimi esniyor, kimi küfür ediyor içinden; grafikler kötü, oynamabilirlik yerlerde sürünyor... Boğazlı kazağımın kirçilları boğazima batıyor. Balıkçı mıymı ben yahu?! Ne gerek var boğazlı kazağa?! Sabah olmasa; güneş doğmuş, yüzünü yıkamış, bir çayını - kahvesini içmiş olsa neyse... Ama sabah işte... İnsanoğlunun doğasına aykırı bir zaman dilimi... İşin kötüsü, saatleri ileri ya da geri almak da sorunu çözmez; tavsiyem saatlerin bir değil, üç saat ileri alınması... Hayır, yine karıştırdım; saatleri ileri alınca değil, geri alınca daha fazla

uyuyorduk, değil mi? Yoksa tam tersi miydi... Of.. Kafam karıştı.

Erken kalkmak... Peh... Trafığı hesaba dahi katmadım. Ya da üçüncü tür gibi beni çevreleyen sigara dumanlarını... Ama yolun sonundan ilk sağa dönünce karşımıza çıkan "zorunluluk" adında bir bakkal var, her semtte. Ben de farklı bahanelerle sürekli borçlanıyorum bu bakkala. Sonra da işin yoksa bakkalın önden geçmemek için Es-kişehir üzerinden İstanbul'a git, bakkala yakalanmamak için her şeyi yap... Babam... Hali sahaya maça götürürdü beni eskiden; boyum, yetişkinlerin erişemeyeceği ya da es geleceğinin kadar kısa olduğu için yedek kulübesinde beklerdim her zaman. Haliyle, oyuna dahil olmak için birinin sakatlanması ve ağır adımlarla oyunu terk etmesini beklerdim. İtiraf edin; yerimde olsanız siz de aynı şeyi yapardınız. Bu Formula 1 izlerken araçların kaza yapmasını beklemek gibi bir şey... Evrensel bir özellik... Maça giderdik; sabahları erken kalkmam için oyuncak bir araba vaat ederdi bana. Ben de biçare, yedek kulübesinde oturma pahasına onuna gider-

dim maça. Gündeşen önce uyanarak... Ve aynı eylemleri alfabetik sırayla gerçekleştirirdim tekrar, tekrar; dişleri firçalaması, giyinme, yüz yıkama... Boyuma göre zor ve yipraticı bir süreçti bu. Ama en kötüsü, ben maça giderken uyuyan ağabeyimin havada uçuşan "Z" harflerine çarpmadan evden çıkmaya çalışmaktı. Bunu başaramazdım hiçbir zaman; her zaman battaniyemde, yorganımda ve sürekli içinde kuş tüyü olup olmadığını düşünüdüğüm yastığında kalındı akılım. Nereye gidersem gideyim adı Amerikan filmlerindeki katiller gibi fazla uzaklaşmış olamazdım yalnızca yarısını kapladığım yatağımdan. Hayat zordu ve işin

Kimi uyukluyor, kimi esniyor, kimi küfür ediyor içinden; grafikler kötü, oynamabilirlik yerlerde sürünyor... Boğazlı kazağımın kirçilları boğazima batıyor

garibi, sadece benim için zordu. Ama işte, o bakkalın karşısında bir bakkal daha vardı, "Babam ve ben" adında. Rakip bakkala göre daha güleryüzlü, daha sevecendi bu bakkal ve nedense, oraya her gidişimde dizleri yırtık olan, bol ve kısa kotumun cepleri parıyla dolu oluyordu. Borç yok, stres yok ve... Çapak yok. Hayat garipti ve işin tuhafi, sadece benim için garipti. Oyuncak araba sıradan bir bahaneydi sadece. Aslolan sabah erken kalkıp babamla biraz paslaşmaktı...

...Aynı takımda oynamamasak da. firat@level.com.tr



Yalnızlık Doktorası



Modern zamanların illeti olan yalnızlık ile başa çıkabilmek, yalnızlığa hükmetmek, onu kullanabilmek ve yönetebilmek için başlatılan yeni bir akademik programdan bahsetmek istiyorum bu ay, sevgili LEVEL okuru: Yalnızlık Doktorası. Kalabalıkların arasında kendisiyle baş başa kalabilmek üzerine yüksek ihtisas yapmış münzeviler kabul ediliyormuş bu programa.

Yalnızlık üzerine doktora programı başlatmak, son derece mantıklı ve doğru bir karar bence. Yalnızlığın pençesine düşen veya yalnızlığı seven ama hayatı kalmak için sosyal hayatın içinde yer almazı gereken insanoğlunu, onu nasıl kullanacağını

Her olaya, her gelişmeye, her coşkuya, her acıya, her mutluluğa kayıtsız kalıp dünyada başka kimse yokmuş gibi yaşayabilme bencilliği öğretiliyormuş ilk yarıyıl boyunca

öğrenmeden yalnızlıklı oynaması, küçük bir çocuğun, babasının silahı ile oynaması kadar tehlikeli değil midir?

Cevresine hasar vermeden, insanları yaralamadan, bir antisosyale veya sosyopata dönüşerek yalnızlığın karanlık tarafına yenik düşmeden, gürültüyle kirlenen ve binbir hesapla yozlaşan dünyanın dışında tutulabildiği, güvenli bir kaledir yalnızlık. İşte, yalnızlık doktorası da o kaleyi ayakta tutabilmek için gerekli bilginin ve deneyimin, "yalnız" adaylarına aktarıldığı ilim - irfan yuvasıdır sevgili LEVEL'cılar.

Ders programı gerçekten ilgi çekici> Her olaya, her gelişmeye, her coşkuya, her acıya, her mutluluğa kayıtsız kalıp dünyada başka kimse yokmuş gibi yaşayabilme bencilliği

öğretiliyormuş ilk yarıyıl boyunca. Ayrıca, kendini keşfetenin, başkalarının kuralları ile yargıladığı varlığın ile barışık kendini anlamın ilk adımı olan "ezber bozma" dersinde, bildiğin tüm ezberleri bozmanı ve unutmanı istiyorlarım.

İkinci yarıylda aşkin yan etkisi olan kıskanlıkların ve kavgaların buluşmadığı sevgilerin teorik yapısı işleniyormuş. Birlikte olmanın, sevişmenin, sahiplenmeden mutlu olmanın, yalnızlığınla arana hesap soran sevgililer sokmadan aşkin tadına bakmanın sırları anlatılıyor mu.

Üçüncü yarıyıl, ilk iki yarıyilda öğrendiklerini teoriden pratiğe geçirmeni istiyorlarım. Kalp kırmam, severken bırakman, unutman, yeni bedenlerle ve ruhlarla tanışman icap ediyor mu. Ama aynı zamanda bütün aşklarını, arkadaşlarını, sevdiklerini -sanki dünyada sadece onlar varmış gibi- derinlemesine tanıman ve şımartarak gönüllerinde taht kurman da gerekiyormuş geçer not alman için. Yalnızlığının kalesine kimseyi sokmadan herkesin kalbini fethedebiliyorsan izin veriyorlarmış dördüncü ve son yarıyla geçmene.

Ve dördüncü yarıylda tez istiyorlarım senden; yalnızlık üzerine... Ama yalnızlığını vurgulamak için öyle güneşe, sahil kasabalarına kapanmaya veya "kaçma" hissi üzerine yol temali hikayeler yazıp bohemî oynamaya kalkan "düdük makarnalarımı", ellerinde meşe odunuyla kovalıyorlarmış fakültedeki hocalar. Şehirlerin göbeğinde, kalabalıkların arasında, herkesle birlikte gülüp, herkesle birlikte yürüyüp, tüm o insan kütlesiyle beraber yaşayıp da "nasıl yalnız kalınır" meselesine, yalnızlık lüksünün sırlarına deinen tezler istiyorlarım.

Tüm bu sınavları atlatabilirse diplomanı veriyorlarmış eline, son bir mesajla: „Al, tepe tepe kullan! doktorasını da bitirdin bu işin; sen artık tescilli bir yalnızsan.“ ☺ cemsanci@level.com.tr



Adım adım...

Universite'nin son senesinden itibaren ben ve arkadaşlarım garip bir şey fark ettiğimiz her yerde, özellikle de gençlerin tercih ettiği mekanlarda bu gariplik gözümüze gözümüz giriyyordu. Bizden sadece iki - üç yaş küçük olan "yeni nesil" o kadar farklıydı ki bu farklılık öyle saçın hangi yöne taranacağı veya gömleğin kaç düşmesinin açık bırakılacağını belirleyen farklılıklar gibi basit değildi; benzerini ancak bizlerle, annelerimiz - babalarımız arasında görebileceğimiz türden bir farklılığı. Sanki uzaydan yeni bir nesil işinlənmış gibiydi dünyaya...

Biz mesela, arkadaşızımla mimarlık fakültesinin önündeki kocaman parkta oturup saatlerce muhabbet etmeye severdik. Onlar kafelere, barlara gidip dertli dertli otururlardı. Biz, rock müzik dinlerdik, onlar elektronik - pop gibi bir şeyler... Biz, mümkün olduğunda yemekhanede yemek yerken, onlar McDonald's'ı veya Burger King'i seçerlerdi. Biz, sahildeki Barboros çay bahçesindeki son derece rahatsız hasır tabureleri severdik; onlar, şimdi bile tam olarak ne işe yaradığını anlayamadığımız armut minderlere serilirlerdi.

İşin asıl şansırtıcı olan yanı, bu değişimin birden bire ortaya çıkmasıydı. Yani, aramızda onlarca yaşı yoktu ki onlarla. Sadece iki - üç senedde bu kadar farklılaşmış mı bir nesil? Hem biz ortaokuldayken, lisedeyken onlar da arkamızdan gelmemiyoymuşdu? Niye ta o zaman teneffüslerde, okul çıkışlarında fark etmemiştik bu değişikliği de şimdi, üniversitede fark ediyorduk? Sanki çocukluklarından itibaren içlerinde, üniversiteme geldiklerinde patlamak üzere ayarlanmış bir bomba taşımışlardı. Çocukluğumuz bu kadar farklı mıydı onlarla?

Cuma akşamları okuldandan çıktıktan sonra, arkadaşlarla beraber kendimizi askeri lojmanların ortasında yer alan yemyeşil çimlere atıp, önlüklerimizin yakasını çözerek hava kararana kadar top oynamamız bana çocuklüğumdan kalan güzel anılardan biridir. Bir keresinde topun üzerine basıp sırt üstü yere düşmüştüm. Tam o sırada bir yıldız kaydı. Tarif edilemez bir andı; sanırım üç saniye kadar sürmüştü ama bana saatler gibi gelmişti. Hava yeni kararıyordu; bulutların arkasından bir göründü, bir kayboldu, bir daha göründü sonra bir daha kayboldu... Bir daha da görünmedi. Maçı yarida bırakıp koşa koşa eve gittim ve anneme gördüğüm şeyi anlattım. Bir daha böyle bir şey olursa dilek tutmalıyımışım.

Türk televizyon tarihinin, tek kanallı dönemine yetiştiğimiz için olabilir mi bu farklılığın sebebi? Belki de Susam Sokağı'nı, Yakarı'yı ve Cosby Ailesi'ni izlerken bilincaltımıza işlenen düşünce tarzı bizi onlardan farklı yapmıştır.

Miskete, çelik çomağa, gazoz kapaklarına en son biz yetişmiş olmaliyız. Onların Action-man'leri ve Barbie bebekleri olmuş olmalı. Biz, PC'ye geçmeden önce Commodore ve Amiga'nın tozunu yuttuk; onların doğrudan Gameboy'ları, Playstation'ları olmuştur muhtemelen.

Bu yüzden belki, biz tavla oynarken ve nargile tüttürken; onlar sigara ve kapuçino içip FRP oynuyorlardı. Bizim saçlar ya kısaydı, ya uzun. Onlarını envai çeşit jölesi, kremlı ve sıvri - keskin saç şekilleri vardı. Bizim taşlanmış boru paçalı kotlarımız vardı; onların pantolonları ise bellerinden düşecek gibiydi. Onların döneminin kızları gözlerinin etrafını siyaha boyardı, burunlarının kenarına parlak halkalar takarlarlardı. Bizim kuşaktakiler içteki güzellikin önemini idrak etmiş son nesil olduklarından olsa gerek, pek boyanmazlardı.

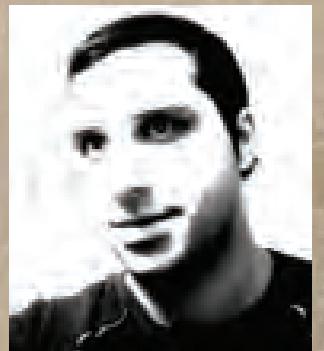
Şimdiki bu bahsettiğim "onlar"dan iki tanesi benim kuzenim; halbuki bir - iki sene öncesine kadar "onlar"dan deyillerdi. Bu bayram gördüm ki içlerindeki bomba çotkan patlamış, "onlar"a katılmıştılar. Birisi üniversitede hazırlık sınıfına yazıldı, diğer hazırlık sınıfını bitirip birinci sınıfa geçti. Erkek kuzenimin, biz bırakmış olsak ailemizden bir ton sopa yiyeceğimiz sıvri bir sakalı var. Suratından çıkan tüm tüyler de bundan ibaret. Rock müzik dinliyor ve Kurtlar Vadisi seyrediyor. Kız kuzenim ise sürekli siyah kıyafetler giyiyor ve kimselere anlatmadığı gizemli sırları varmış gibi yaşıyor. "Bıçak Sırtı" izliyor, rap müzik dinliyor.

Bazen çotkan yaşılmışım gibi hissediyorum. Baksaniza, bir sayfadır "gençler"i eleştiriyyorum. Saçlarıma da epey açıldı. Ayrıca Friends seyredip Zeki Müren dinliyorum, biliyor musunuz?  abb@level.com.tr

Sanki çocukluklarından itibaren içlerinde, üniversiteme geldiklerinde patlamak üzere ayarlanmış bir bomba taşımışlardır



Türk Oyun Sektörü Gelişiyor (mu?)



Empire dergisinin Eylül 2007 sayısındaki "Serbest Kürsü" köşesinde yayımlanmış bir yazı var. Türk Sineması Gelişiyor (mu?) başlıklı bu yazının altındaki imza DVD+ dergisinin Genel Yayın Yönetmeni Burak Göral'a ait. Kendisi kısaca "Polisiye çekemiyoruz, korku filmi çekemiyoruz, melodram çekemiyoruz, yetişkin komedisi yapamıyoruz" diyor dokunaklı ifadelerle. Asıl vurgulamak istediği şey ise farklı: "Devlet daha fazla destek olsun, özel sektörün sinemaya katkısı artın, sponsorlukların sayısı artın, kolaylaştırılsın diyoruz; tamam da onların önerine ne de-

sağlamak amacıyla devletten, oradan buradan destek arayan şirketleri vs. kinamak niyetinde değilim. Sözüm daha çok oyun yapımına kendilerini adamış ya da adamayı düşünen, üretim aşamasında doğrudan rol alan ya da alacak olan oyun yapımcısı adaylarına. Türkiye'de ya da dünyada iyi, ses getiren bir şeyler ortaya koymaının bir yerden maddi destek almadan mümkün olmadığına dair kemikleşmiş ön yargınız olabilir ancak yapacağınız ufak araştırmalarla bu on yargılardan yersiz olduğunu görebilirsiniz. Büyük paralar kazanan John Carmack, Peter Molyneux gibi isimlerin geçmişlerini araştırın mesela; onlar servetlerini, şöhretlerini ve saygınlıklarını, her şeyden önce, ortaya koymadıkları nitelikli işlerle kendilerini kanıtlamalarına borçlular.

İyi bir oyunun illaki müthiş grafiklere sahip olması, yapımında yüzlerce kişinin yıllarca çalışması ve yüksek maliyetli bir yapılmaması zorunlu değil. LEVEL'in bir önceki sayısını açıp bakın örneğin; "LEVEL'in En İyi 100 Oyunu" konusunda zirveye layık gördüğümüz oyunun Grim

Fandango olması tesadüf değil. Bu oyuncunun fikir babası Tim Schaefer, gökten zembille inip "Ben oyun geliştireceğim, çok güzel olacak ama önce biri bana para versin" dediği için Tim Schaefer olmadı; başarıya elinden gelenin en iyisini yapmak için, özellikle de "yapılmayıp yapsın" için gösterdiği üstün çabaların sonucunda ulaştı. Sizler de bir gün onun gibi saygınlık ve destek gören bir oyun yapımcısı olarak anılmak istiyorsanız aynı yolu izlemelisiniz. Önce kendi olanaklarınızla yapabileceğinizin en iyisini yapmaya çalışın; başarıyı yakaladığınızda özel sektör, sponsorlar ve hatta devlet bile kapınızda bitecek, emin olun.

Asıl altını çizmek istediğim nokta şu asında: "Türk oyunları"nın sayıca azlığından ya da kalitesizliğinden çok biz Türkiye vatandaşlarının oyun geliştirme -ve aslında genel olarak bireysel üretim- konusunda isteksiz, ümitsiz ya da vizyondan uzak olmamız. Ya gereğinden fazla iddialı olanların kıytırık işleri ya da olayı çok büyütmemiz yüzünden kendimizi oyun yapmamaya şartlandırmış durumdayız. Bu noktada yapılacak en son şey ise olaya milliyetçi bir perspektiften bakmak. Bu topraklarda yaşayan bireyler olarak o ustalık işi oyuncuları geliştiren ekiplerdeki şahıslardan hiçbir farkımız ya da eksikimiz yok asında. Maddi kaygılarımızın olması doğal ama kendimizi kanıtلامadığımız sürece maddi bekleneler içerisinde olmamız yanlış.

Ufak tefek ancak nitelikli oyuncularla da olsa oyun yapımına kıyasından köşesinden bulaşmak gereklidir. Azimle ve kararlılıkla, uzun vadede de olsa, devletten ya da herhangi bir kurumdan maddi destek alınmasa da başarılı olmak hayal değil. hasan@level.com.tr

Ya gereğinden fazla iddialı olanların kıytırık işleri ya da olayı çok büyütmemiz yüzünden kendimizi oyun yapmamaya şartlandırmış durumdayız

rece iyi filmler koyabiliyoruz? Bir de ona bakmak lazım." Şahsen, benzer bir eleştirinin Türkiye'deki -var olup olmadığı tartışmalı olan- oyun sektörü için de yapılması gerektiğini düşünüyorum.

Burak Göral'ın affina sığınarak anlatmak istediği şeyi somutlaştmak adına şöyle bir cümle kursam abesle istigal etmiş olmam herhalde: "Devlet daha fazla destek olsun, özel sektörün oyun sektörüne katkısı artın, sponsorlukların sayısı artın, kolaylaştırılsın" diyoruz; tamam da onların önerine ne derece iyi oyuncular koyabiliyoruz? Bir de ona bakmak lazım."

Oyun geliştirmekte olan ve bunun için gerekli finansmanı



Tozlu Sayfalar Çevrilmeye Başlandı



Efendim, isınma turları yavaştan başlıyor. Demiştim, "Uzun zaman oldu" diye. Geçen ayki LEVEL dergisini söyle bir karıştırdım, "Neler çıktı, neler olmuş?" diye. Ancak söyle de bir durum var: İlk PC'mi 1997 yılında almış bir insan olarak PC'me daha tek bir oyun bile kurmadım. "O zaman bu dergide işin ne?" diyenleri duyar gibiyim ama bazı şeyleri de yazmak zorundayım. Sonuçta yeni nesil oyunculara oyunların nereye geldiğini anlatacak kaç kişi kaldı ki?

Bioshock ismini epeydir iştıyorum; oturup Youtube'dan videolarını ve oyun içi görüntülerini seyrettim. Tabii ki bu arada oyunu bulup kurdığımı dikkatinizi çekerim.

"Internet üzerinden her şeye ulaşabilen bütün bilgisayar kullanıcıları, maalesef birer 'tüketim metası' haline geldiler"

Ancak "Neler yapmışlar böyle" diye düşünmekten de alamadım kendimi. Nitekim Bioshock gerçekten çok güzel bir oyun olmuş. Sonra bir an kendi zamanıma gittim ve hoşuma giden ilk platform oyununu düşünmeye başladım, "Deliler gibi oynadığımız şu oyun hangisiydi" diye. Döneminin en iyi grafiklerine sahip olan oyun, Bug Byte tarafından 1983 yılında yapılmış Manic Miner'dı (Spectrum). Öyle muhteşem texture'larla kaplı üç boyutlu bir dünyası yoktu. Ama sadece sekiz - dokuz renkle yaratılmış, 8x8 pikselin içerisinde siğdirilmiş kocaman bir dünyası vardı. Bugün Bioshock'un kahramanı acayıp hareketler yapıp, bir sürü silah kullanabiliyor; bizim madenci ise sadece ziplayabiliyordu. Bioshock'ta düşmanlar çok akilliyken ve

her yöne hareket ederken; Manic Miner'da düşmanlar, ancak sağa - sola ya da yukarıya - aşağıya hareket edebiliyorlardı. Bioshock bilmem kaç GB'lık bir mecraya ancak siğarken; Manic Miner sadece 48 KB'lık mecraya siğdırıyordu bütün dünyasını. Azınlıkta olsalar da aranızda "Yaa 48 KB'dan ne olur ki? Bir jpg bile daha fazla yer tutar!" diyenler olabilir; işte o dönemde bazı oyunlar 1 KB'a bile kolayca siğırıyordu.

Galiba artık bazı şeylerin değerini bilmiyoruz; tüketim çığlığını artık kullandığımız bilgisayarlara da sıçradı. Eskiden bilgisayar sahipleri bir şeylerle uğraşır, "o kısıtlı dünyada" harikalar yaratmaya çalışırlardı. Ancak internet üzerinden her şeye ulaşabilen bütün bilgisayar kullanıcıları, maalesef birer "tüketim metası" haline geldiler. Eğer "re-make" oyunlardan hoşlanırsanız ve "Nedir bu Manic Miner?" diye soruyorsanız; işte size farklı re-make'ler indirebileceğiniz süper bir sayfa: www.andynoble.co.uk/games.htm

Eski "drum loop"undan kaç tanesi parça

Gelecek ay yine bu sayfalarda, farklı ve unutulmuş konularda buluşmak üzere... Görmek istedikleriniz ve merak ettikleriniz hakkında e-mail atmayı unutmayın!

turbo@level.com.tr

BU AY DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN HUSUSLAR

- "Değer kıymet bilmemek", genel olarak bize has davranış olarak gösterilebilir. Şimdi size "Bariş Manço" desem herkes ağız birliği etmişcesine güzel sözler söylemeye başlar, değil mi? Ama sadece "söyler". Kaliforniyalı rapçi OH NO ise Bariş Manço'yu ta Amerika'dan keşfetti. Üşenmemiyip MySpace sayfasına giriş bir bakın ve OH NO'nu Run Sh* isimli şarkısını dinleyin; bakalım ne duyacağınız? Bu arada, öteki parçalarda da bazı sürprizler var; dinlemeden geçmeyin.

www.myspace.com/ohnodisrupt

- Bu ay benim gibi "eski kafalar"ın seveceği çok güzel bir albüm çıktı piyasaya: All Eighties. Emi Kent etkisiyle çıkan ve 80'ler adına güzel bir derleme olan bu albümü hepinize tavsiye ederim. Depeche Mode, Sandra ya da Duran Duran ile eskiye dair güzel tatlar yakalayabilirsiniz.

- Sadece bir "drum loop"undan kaç tanesi parça

varabileceğini, kaç çeşit müzik türünün ortaya

çıkarabileceğini merak ediyor ve Amen Brother'la neler

yapılabileceğini öğrenmek istiyorsanız YouTube'da "Video

explains the world's most important 6-sec drum loop" kelime

melerin aratın. Bahsi geçen parça, The Winstons'in Amen

Brother adlı parçasıdır. Bu parça gibi Funky Drummer'in

ve The Incredible Bongo Band'in Apache adlı parçası da

meşhur drum loop'larına örnek olarak gösterebilir.

- Londra'da müzik hayatını sürdürdürünen Necmi Cavlı tarafından

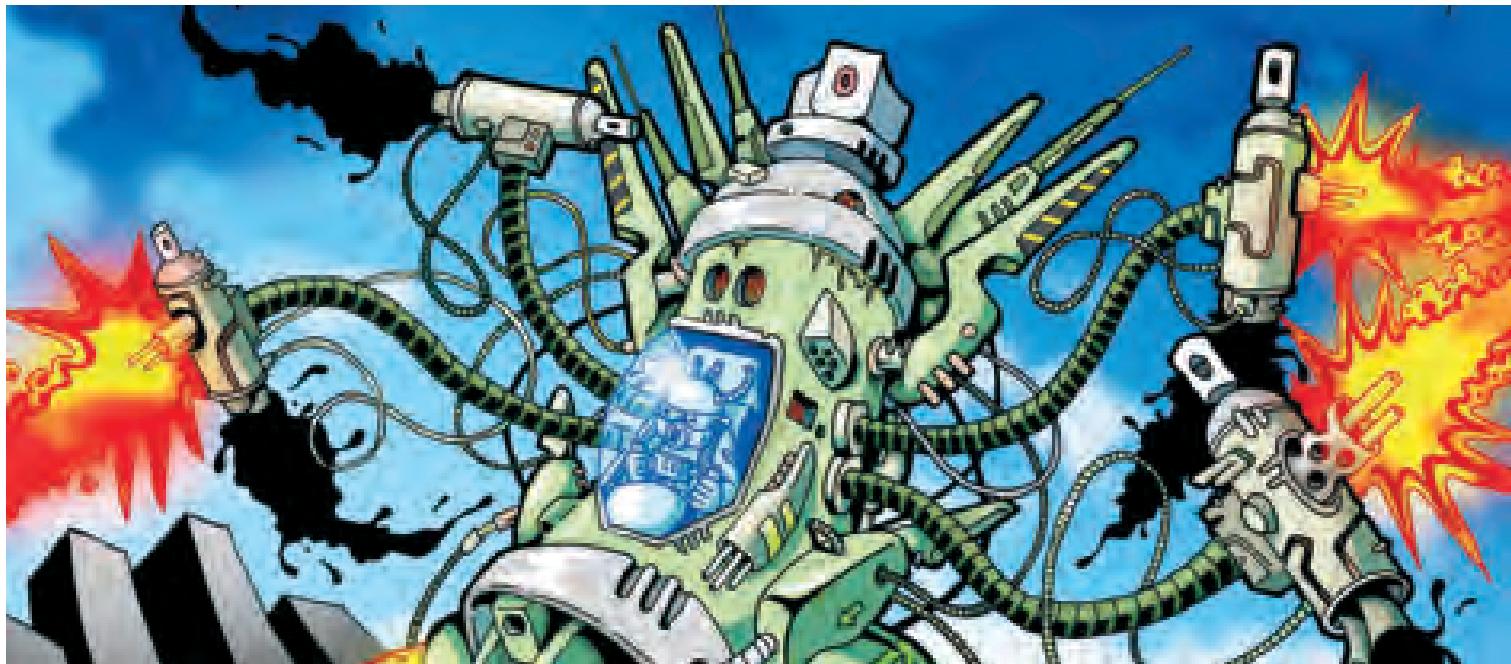
kurulan Oojami adlı müzik grubu, ülkemizde daha yeni yeni

duyulmaya başlaşa da yurtdışında uzun süredir başarılı

işlere imza atıyor. Grubun üçüncü albümü olan Boom Shinga Ling, ülkemizde de yayılmıştı. World Music seviyor ve bu

türün içinde bolca Türk ezgisi duymak istiyorsanız, Boom

Shinga Ling'i kesinlikle tavsiye ediyorum.



Biz Bu Grafiklerle FPS Oynardık



Geçen sayımızın kapak konusu olan World in Conflict'in inceleme yazısını okurken, yazının içinden bir cümle akıma takıldı. Faruk, "Biz birkaç yıl önce bu grafiklerle FPS oynardık" demişti. Biraz düşününce bunun ne kadar doğru ve acı olduğunu fark ettim. Evet, biz bu grafiklerle, hatta çok daha düşük kalitede grafiklerle eğlenirdik. O zamanlar, gözümüzde olmasa da gönlümüzde gerçek düşmanların yerlerine koyduğumuz o şirin grafiklerle sabaha kadar oyun oynardık. Şimdi ise fareminiz tekerlekini bıracık kaydırarak askerlerimin arasında dalıp bir FPS'yi aratmayacak çatışmaları film gibi izleyebiliyoruz. Sakın bundan şikayetçi olduğunu düşünmeyin; bence bu son derece keyifli ve heyecan verici. Asıl derdim, bu hızının hızlanmış olması. Nihayetinde artık DirectX 10 devri geldi ve farkındsanız bir süre sonra yeni hiçbir oyunu oynamayacak, elinizi cebinize atmak zorunda kalacaksınız. Üstelik bu harcama "ekran kartı yenileme"nin ötesinde yeni bir sistem satın almaya kadar gidecek. E peki kaçınız bunu "rahatlıkla" yapabilecek?

Devasa Online'lar bile...> Bilirsiniz; ben sık sık "guild"im ile gerçek hayatı yaptığım toplantıları buraya yazarım. En son İstanbul buluşmamızda guild liderimiz olan arkadaşımızla bu konu üzerine ettiğimiz sohbette resmen tıkanmıştık. Bir süre sonra World of Warcraft'ın (Oyuna beş yıllık ömrü biçenler biz değiliz; Blizzard'in ta kendisi!) kendini tüketeceğii kesin. Fakat bu oyunu oynayanların çoğunun genç yaşta ve öğrenci olduğunu göz önüne almamız gereklidir. Birçok insanın kullandığı donanım bu oyunu zar zor kaldırıyor; hatta 25-40 kişilik zindan savaşlarında "çökme" gibi sorunlar yaşanıyor. Oyun artık kendini iyice tükettiğinde

"Haydi çocukların, hep beraber Age of Conan'a geçiyoruz" demek ne kadar kolay olacak? Kaç kişi böyle bir masrafı rahatlıkla karşılayabilecek? İşte bu noktada oyunculuk, gittiği noktayı bize net olarak gösteriyor.

Konsolum mu var, derdim yok>

Yıllarca bilgisayarının başında ayrılmamış biri olarak arkadaşlarımla sık sık "Hangi konsolu alsam acaba?" muhabbeti yapar oldum. Ya itibariyle Nintendo DS için biraz büyük kaldığım bir gerçek fakat DS'in son

multimedya merkezi satın almış olacağım ve tek taşla bir sürü kuş vuracağım" diye de düşünmüyorum değilim. Xbox'ı, Türkiye'ye resmi olarak girinceye kadar satın almayı düşünmüyorum bile.

Bir konsolum olunca "O oyun çalışır mı, bu oyun için hangi ayarları yapsam?" diye kafa yormam gerekmeyecek. Bir de PDA telefon satın alırsam bilgisayara falan ihtiyacım kalmayacak; ne istersem oynayabileceğim. Üstelik bilgisayara göre çok daha az yer tutacak bu cihazlar. Sanıyorum ki bir süre sonra kararımı yine bu sayfadan öğreneceksiniz. akmenek@level.com.tr

"O zamanlar, gözümüzde olmasa da gönlümüzde gerçek düşmanların yerlerine koyduğumuz o şirin grafiklerle sabaha kadar oyun oynardık"

derece eğlenceli ve öğrenmesi kolay oyunlara sahip olduğu da tartışılmaz. Bunun yanında, PSP'nin çok sayıdaki avantajını hiç kimse göz ardı edemez. Üstelik yeni ve ince PSP oldukça çekici görünüyor. Evde hem oyun oynamak, hem de spor yapmak için bir Nintendo Wii sahibi olmak da iyi bir seçenek. Ama "PS3 satın alırsam aynı zamanda bir

DEVASA ONLINE SORUNU

Tüm dünyayı saran ve belki de PC oyunculuğunu kurtaran Devasa Online oyunları içice yaygınlaştı. Birçoğumuz Knight Online, World of Warcraft ve Everquest 2 oynuyor. Peki size yakını gelecekte piyasaya çıkacak olan oyunlardan hangisi su an emek ve rip geliştirdiğiniz karakterinizi bırakmaya dejecik? Lütfen fikirlerinizi bana e-mail ile bildirin; bir sonraki ay köşe yazımında bana gelen elektronik postalarına yer vereceğim.



© 2010 Pearson Education, Inc.

~~Grafiken~~

- sayılı, günde begin sefer
bir gün içindeki tıbbi etkileri ve bir
günde tıbbi etkilerin neden olduğu
değerlendirme, anlatımları ve de
nedenlerini.

Anlatımlar, bir gün içindeki cause
bir seferdeki tıbbi etkilerin ifadesi
geldi. Bu seferde de
begin causa yorumları ve neden
bir dijital referat etkisi etkiler
etkiler ve bulguların her referat
tan bir başlıkla isimlendirilir.
diuma caudatus etkiler
getirilecektir (zammur).
 - Nervistik belirtilerinin belirlenmesi
arkasında diğer symptomları zammur
belirtileri arasında dikkat edilir.
Çünkü bir 'neuro-syndrome' durumunda
data street de bulguların
ile bir symptom ile zammur' olurken
zammur'un etkileri de olur.

卷之三

başlıktığını kandır teşvili idir.
Kendini asgıl itlemeyle itle
kendi itlerini ve boygularını
anıysan, hibet zara kırın.
yürükçün yasakları da kendini
kını boygular içinde bulduğum
denecek oluyor. Bu da su
deneme oluyor ki berber zara
yanı bir güldeki lulu Hadebin
icadığı levha, antan, tain han
zinden dört dileyecektir, sekiz
yanı bir şırtlüfer dair dileyecektir
ayrıca paracabasından af halin?
ancı manzıguna boyguları dört-
gül (karakılıcık) ~~bu~~ kandır
boygularını var. Ki parantezin
ki bu boyaya geteri kandır
aspkayıp bir bulgular zaraan,
sevgil gülük, zara boygularının
grubundan yarlığın buncasıdır
ce ve itlemelarının arkında
ne gibi boygular olabilir. Haf
çığla kana, eyle ne gibi boygular
olabilir. Ulan,

卷之三

Her ne deðer deñli ve ingil
ahitlerin senden deñha sek
sendigini esitlenmeyecek olur
da se evdeki nesneler içinde
en esitlerin aranacak.

(ayakta duran kişiye bıkmak
bilincin kaybetmesini)
metret kişiye bıkmak (ayakta
durma, incelemek)

İnsanlarda pek hazırlı stratejiler
yok. Yalnız genellikle bir teknik
(koruyucu taktik) bilgisi var ve bu teknik
yakınlaştırıcı olma konusunda
değerli bir hizmet sunar. Bu genellikle genel
bir teknik konusudur ve bu teknikler
kapsamıza teknik taktik, teknik taktikte
riske, nüfuz ve tehditlere karşı
bir karşılık, bir koruma olma-
güven sağlayacaktır. Bu teknik
sayıda en çok teknik taktik
olarak bilinir. Bu teknik taktikler
teknik taktikler ve teknik taktikler
de temsil edilebilir (örneğin)

Bekitlenliği 8766 koc dört-
müküm Hattu-sha da ileri
görebek, Lüdi'ne hep bir kezde
olarak 'ben'i eklerken, olayı,
kendi okuyanı kendinde
bildestirdiği Lüdi'ye atlatmış
bir matris bittiğinde, tunc
yılık hayalindeki tam okuyucu
cinsiyetliliğin tam olarak啄出來;.
atletik; sağa ekartasızlığı;
tek tırnaklı) taptırmadıktan
beraberlik; karşılıklıcaşımış; p
sayıdakiler; taptırmadılarından;
yargıları; atletleri ve başkaları-
nın varlığına Lüdi'yi takdim
okuyanı kabul ile 'ben'; de
serinin tenet sevinci içinde olduğı
yanına vermiştı.

İste kişiin herhangi bir gerginlik veya
kaygınlık (ki bu da herşeyi
çok fazla kaygınlığı düşürebilir)
iste etmede ciddi sorunlar
ve kaygılar den kimsesiz

gärtner sei! Wann gärtner kann
bte kauftipps von Ben Berlin
notfalls geraden
leistung

oblig. gerekli adımlar
deki, herim sendi kandırı gitaran
başarıtlı. [REDACTED] söylemi
gereklesin. egecim' bilgisi
hâlik böyle bir ihanette bulunma-
rı enle bir sır patlaması
bağlamı, meşgulim tazelikle
elzak geceliğim sebebi - sona
ilekine ters düşenlerde, bu
ihansen deha sava iddiaları
Günlük günlik dize hizmetine
serilenin herim sade geceli-
kane. [REDACTED] Patlaması
bilim varsa sevdim allah, var-

Dr. Moktar



Mr. Blonde: Furkan Akinci

Mr. Brown: Burak Akmenek

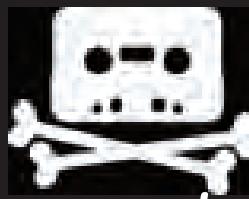
Eddie: Elif Akça

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı



Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

İLK MAIL

Merhaba LEVEL halkı,
Bu, Posta'ya (Inbox'a) yazdığım ilk mail.
Elimdeki üç LEVEL sayısına baktım ama
nereye yollanacağını bulamadım. Metin işi
bitince forumunuza girip biraz araştırma
yapacağım.
Sene 1995; dört yaşıdayım henüz...
Babam eve ilk bilgisayarmızı getirdiğinde
çok fazla sevinmemiştüm; olan bitene bir
anlam verememiştüm herhalde.
Bu anlamsızlık 1998 yılına kadar, yanı
kuzenim 64 MB'lık bir bilgisayar alana kadar
sürüdü. Bu yılda aydınlanan ben, 2003
yılında ikinci bilgisayarmızı satın alındığında
kuzenim çoktan Amerika'ya gitmiş, İtalyan
sevgilisini koluna takmıştı. Bense hala Age
of Empires II: The Conquerors oynuyordum!

Ancak benim bir "conqueror" olmam ne
çitir İtalyan kızlarını ilgilendiriyordu, ne
de o dönemde saçlarını kazıtmış olan
kuzenimi.

Şu anda da oldukça külüstür bir bilgisayarım var. Toplam 30 GB Sabit Disk, 512 MB
Bellek, 64 MB GeForce 2 MX400/440 Ekran
Karti ve P4 1,7 Ghz İşlemci... İnsanların
emeklerini çalışmamak adına orijinal oyun
satın alan ve bunu da oyun çıktıktan
birkaç yıl sonra yapan biri olarak şu sıralar
Diablo 2: Lord of Destruction oynuyorum.
Bundan önce WarCraft III: The Frozen
Throne oynuyor, Orc ordularını zaferden
zafer'e koşturuyordum.
Şunu da belirtmeliyim ki yeni nesil bir
LEVEL'cym ben. 99'uncu sayı, aldığım ilk
sayı idi. Nisan 2005... Geçen ay tatildeydim,
bir arkadaşım telefon etti; "Oğlum
Berk, LEVEL'da çıktım; hemen git al, bütün
guild'in resmi var!" cümlesiinden sonra
yüzüme kapatılan bir telefon ile haldır haldır
LEVEL almaya gitmiştim (Ağustos sayısı,
sayfa 117, A I A Guild'i, Holyblood).

**Mr. Brown (Burak): Ben guild'imın
fotoğrafını basmaz mıymı; basarım
tabii ki. Seve seve hem de...**

Orada gördüm bütün LEVEL sayılarını DVD
halinde vereceğinizi. "Allah" diye bağırdım
ama buna kimse bir anlam veremedi. Her
neyse, bir Kadıköy dönüşü şampuan almak
için girdiğim markette gördüm Eylül
sayısını ve aldım. Sanırım ben de zincirin
bir halkası oldum ve "Artık LEVEL'cym"
diyebilirim.

Uzun bir girizgahtan sonra sorularıma
geçiyorum. İki sorum olacak sizlere:
**Joe (Fırat): Bize biraz geç katılmam bir
problem gibi görünüyor ancak kuzenin**

çitir İtalyan kızlarıyla ilgilenirken senin aynı dönemde The Conquerors oynuyor olman daha büyük bir problem olsa gerek. Neyse; boş ver bunları Berk... Gel, diğer cevaplara gidelim.

1. Bu sistemle StarCraft II oynayabilir miyim?

Joe: Gerçekten çok üzgünüm Berk ama bu sistemle seni ancak Deha'nın Benim Takoz Bilgisayaram köşesine davet edebilirim. (Gerçi bu ay geçici olarak Elif devraldı Deha'nın köşesini ama kimsenin bilgisayarı Deha'nın bilgisayarı kadar takoz olamaz!) Hatta ve hatta o kadar eski bir sisteme sahipsin ki bu potansiyelle Deha'nın ayağını kaydırabilir ve masum bir çocuğun işini kaybetmesine neden olabilirsin.

Mr. Blonde (Faruk): Sen boş ver StarCraft II'yi; onun yerine bırak Tassadar bir kez daha dalsın Zerg Nest'ine. Bu bilgisayarla ancak bu unutulmaz anları tekrar yaşayabilirsın. Başka da yapabileceğin bir şey olduğunu zannetmiyorum. Ha, bir de, güzel MP3 dinlenir o sistemde.

2. Hala Battle.net ile Diablo oynayan oyuncular var mı? Yoksa siz bile ara sıra kaçıyor musunuz Lut Gholein caddelerine? Yoksa ben oyunu boşuna mı satın aldım da nostalji yapıyorum bir aydır?

Joe: Elbette ki var. Ancak sunucularda eskisi kadar yoğun bir sirkülasyon yok haliyle. "Geçmiş zaman olur ki..." adını verdığımız bazı sorunlar mevcut ne de olsa... Ama sen yorma kafanı; ben de senin gibi "eski" kafalıyım biraz. Ne yardım gereşim, ne Diablo'dan...

Cevap verip vermeyeceğiniz bile kesin değil sanıyorum ki. Uмuyorum ki bu e-mail yayınlanır ve ben sorularımın cevabını alabilirim. İstiyorsanız, hala Diablo oynadığımı öğrenen insanların %80'inin sürekli olarak kullandığı bir cümle kurabilirsiniz: "Ulan deli midir nedir?!"

Şaka bir yana; kendinize iyi bakın. Bu ilk e-mailim olacak ama umarım son olmaz.

Sonradan eklenen not: Siteye baktım ama bulmadım mail adresini. inbox@level.com.tr adresine atacağım, dua edelim ki tutsun. Tekrar sevgiler...

Berk "Neldock" Göbekcioğlu

Mr. White (Cem): Yeni bilgisayar aldığında da mektubunu bekliyoruz Berk.

İKİ DERGİ ÜST ÜSTE

Selamlar LEVEL ekibi,

Mr. Orange (Şefik): Aleyküm selam!

Varan 1: Aylar öncesinde mail'imi İnbakscık'a koyup beni rencide etmiştiniz, şimdi bakalım ne yapmışınız:

Ben demişim ki "Niye dergilerin üst üste koyunca yandaki yazılar ters duruyor vs.", siz demişiniz ki "Dergileri yan yana koyalıbilsin". Şimdi, bakalım dergileri üst üste koyunca yazılar ters mi düz mü? Dediğime geldiniz yani, rafların dergilerin yan yana sıyrılmayacağı kadar alçak olduğunu anladınız; size tebrik ediyorum.

Mr. Blonde: Ben de fark ettim sıyrımadığını. Sonra epey sınırlendim; evin bodrumunda paslı halde duran keseri aldım ve içine hiçbir şey sıyrılmayan kitaplığıma biraz giriştim. Artık içine her şey sıyrıbiliyor.

Mr. Orange: Parça arttı mı Mr. Blonde?

Joe: Parça tesirliye artmıştır valla, HAHAHA! Öhm...

Mr. Brown: Benim kafam dergiye sıyrığına göre o dergiler de her yere sıgar!

Mr. White: Bu tadilat için belediyeden izin aldınız mı?

Varan 2: Kısa Kisa'yi artık neden yayımlamıyorsunuz? Hayatında okuduğum en eğlenceli yazıları Kisa Kisa'dakiler. Her ay bu soruya bir cevap yazacağınızda Kisa Kisa'yı geri getirin de susalım biz de.

Joe: Artık yayımlıyoruz herhalde. En azından 80. sayfadaki bölüm öyle gösteriyor.

Varan 3: Umarım yine Cenk & Erdem'e derginin arka kapağını verip bu adamları kaçırmazsınız.

Mr. Blonde: Kaçırıldık sevgili Şahin, kaçırıldık ve ofisimizin altındaki pis depoya kapattık; Cenk ve Erdem Beyler artık yazlarını oradan yollayacaklar.

Mr. Orange: Ben de imzalarını aldım!

Varan 4: Ofiste Bu Ay da komedyidi; yeni LEVEL'da buna benzer ayrıntıları unutmayalım.

Joe: Tavsiyelerin için teşekkürler Şahin ama tehditkar varı bir tutum sergilemiş olmanın gözümden kaçmadı. Hayır, bennin için sorun değil de; Mr. Blonde kulaklığını kesip atabilir. Bildiğin üzere kendisinin tek rakibi Mike Tyson!

Varan 5: Her ay poster istiyoruz! Mümkünse Lara Croft veya FIFA 2008 filan olmasın; arkadaşla rezil olmayalım!

Mr. Blonde: Bir poster yüzünden onlara karşı rezil olacağsan sen bırak o arkadaşları; benden sana tavsiye! Soruna da cevap verelim bu arada: Elimize popüler bir oyunun güzel bir posteri geçerse bunu elbette hediye ederiz. Aksi halde poster vermeye pek sıcak bakmıyoruz.

Mr. White: Lara Croft değil; Han Solo, Indiana Jones posteri verelim. Lara da kimmiş?

Varan 6: Bu dergileri üst üste koyunca oluşan "2007" yazısı niye Şubat ayında başladı? Bu konuda bir yanlışlık yok mudur?

Mr. Orange: Diğer arkadaşları bilmem ama benim için yeni yıl 1 Şubat'ta başlar, 28 Şubat'ta sona erer!

Joe: Bu, derginin bir önceki tasarımla başlayan bir uygulamayı; o yüzden Şubat ayına denk geldi. Ama bir şekilde 2007'ye tamamlarız biz onu; sen tasalanma Şahin! Aslan Şahin! Kaplan Şahin!

Mr. Blonde: Yürü be Şahin!!! Valla bravoooo!!!

Mr. Orange: "Bravo" derken...

Mr. Blonde: ...

Varan 7: Dergiyi ayın 1'inde çıkarmayı da başarıp bir üst "level" a gettiniz; kutularım.

Joe: Bundan sonra her ay, en geç 1'inde çıkacak. Bu "bölüm" gerçekten de daha eğlenceli...

Mr. Orange: Sevdim bunu; aferin! Ben aferim, sen aferin, o aferil!

Mr. Pink (Tuna): Neden ben Mr. Pink olmak zorundayım?

Varan 8: Cominic hic de "cominic" değil; aynı bu esprî gibi!

Mr. Blonde: Geçiniz...

Varan 9: Doğum gündünde aldığım kedi bir saat sonra camdan atlayıp öldü; sorunum bu!

Eddie: Merhaba Şahin'cigim; öncelikle şunu belirtmeliyim ki kedi adı verilen canlılar cam önünde uçan ve aklı çelen birtakım kuşlara karşı ilgi beslerler. Bu onların doğumla beraber kazandıkları bir arızadır. Muhtemelen kedin camın önünde kuyruğunu sallayan bir kuş görmüş ve aklını kaybederek ona ulaşma arzusyla hakkın rahmetine kavuşmuştur. Kendisi şu anda çok mutlu; bundan emin olabilirsin. Ben bizzat bu şekilde ölüp bana mutluluğundan bahseden kedilerle

karşılaştı.

Joe: En az sekiz - dokuz canı daha vardır onun; sıkmış canını sen!

Varan 10: Geçen sefer adımı yanlış yazmıştiniz; millet inanmadı benim yazdığınıma!

Bu sefer doğrusunu yazın!

Mr. Blonde: SEN KİME ÜNLEMLİ CÜMLE KURUYORSUN BAKAYIM?! Öhm... Par-don, bu sefer doğru yazdım; müsterih ol.

Mr. Brown: Himm, bir adet Browning namlusu görür gibiym!

Mr. White: Alın aşağı bence!

Yazıt imla hatası yok, zahmet etmeyin.

Mr. Orange: Bolca zahmet edildi.

Joe: Katılıyorum.

Ayrıca geçen sayıda buraya, cevabını yazmazken gerekli sorulardan sormadınız; tütü yazıklar olsun! Ve bu yazı Inbakscık'a sişmaz; uğraşmayın.

Joe: Her ay, her ay da olmaz ki zaten...

Arada değişiklik gerek, değil mi? Onun yerine başka şeyler yaparız biz de!

Inbakscık konusunda da iddialı olma; gelecek ay bu sayfaların sayısını sekize çıkarırsam Inbakscık'a Nil Karaibrahimgil bile siğar!

Mr. Orange: Nil Karaibrahimgil mi?

OHA!

Mr. White: Nil Abla dertlerinizi dinliyor!

Ve bir şey daha diyecektim; unuttum!

Şahin, "Hay Allah" Tembel

Eddie: Hafıza için bakkaldan 250 gram balık yağı, iki ekmek, bir süt...

Mr. Brown: Bir de Brownie...

Mr. White: "Bakkalda balık yağı" der-ken...

REKLAM SORNU

Selamlar sevgili LEVEL ailesi, Çok küçük yaşlarında, bilgisayarla yeni yeni hazır neşir olmaya başladığım bir dönemde karisma çıktı, önemli bir yapısınız. Yaş dokuz... Okumayı öğreneli henüz üç sene olmuş; elimde LEVEL, sayfaları çeviriyyorum, olmayan PC'me LEVEL CD'si takıyorum, eğlendiriyorum, CD'yi en az dergi kadar inceliyorum... Bu konuda kendinizle gurur duymalısınız çünkü gerçekten imkansızı başarıyorunuz. Şimdi yaş olmuş 17; ÖSS'ye 9 ay var ve ben hala LEVEL okuyorum ama yillardır aklımda olan bir şey yapıyorum: LEVEL'a yazıyorum. Bu benim için büyük bir an ve aynı zamanda, buna yıldır gitgide artan merakımı ve eleştirilerimi aktarmak için bir fırsat...

Joe: Belki bu mail'e direkt bir cevap değil bu ama mail'i okuduktan sonra akılma ilk gelen şey şu oldu: "Erteleme"

sağlığa zararlıdır. Bunu ben de yapıyorum; bakma böyle yapıp çizdiğime. Ama bir şeyi ertelediğimde bir bakıyorum; iki gün, üç gün değil, beş yıl ertelemişim en az. Demem o ki zaman hızla geçiyor sevgili okur. Hızlı olmakta fayda görüyorum.

Eddie: Katılmakta fayda görüyorum.

1. Sayfa sizin her geçen ay artıyor ancak haber bölmelerine artık eskisi kadar özen gösterilmiyor. Bazı haberler ya bulunduğu çerçeveye sağlamadığı için anlamsız bir şekilde yerde kesiliyor ya da bazı haberler iki kere farklı kutucuklarda başka bir haberin yerini işaret ediyor. Hem haberin devamını merak ettiğim, hem de yerine el konulan diğer başlığın devamındaki yazılı göremedigim için bu dikkatsizlik bence göz ardı edilemeyecek kadar önemli. Aynı durum bazı ekran görüntüleri için de geçerli.

Joe: Sayfa sayımızın her geçen ay arttığı kanaatine nasılr vardın, bilmiyorum ama böyle bir durum söz konusu değil. Bazı aylarda belki bir yarırm forma (sekiz sayfa) ya da bir forma arttıyoruz sayfa sayımızı ama çokunulkla aynı sayfa sayısıyla piyasaya çıkıyoruz. Gelelim haber konusuna: Söylediğin durum grafik düzeltmesi ilgili bir problem; takdir edersin ki artık bu tip hatalar olmayacak dergide. Hata elbette olacak ancak bu hataların minimum düzeyde olacağına emin olabilirsin.

Mr. Orange: Hta dediğرda nedirki, yplair.

2. Özellikle şu son bir - iki aydır "gizemli olma" özelliğinden sebepli yere vazgeçmiş olan son sayfalarınız beni üzdü; gelecek sayıda ne olduğunu tahmin etmek bile başı başına bir eğlencedydi.

Joe: Bunun her ay olması mümkün değil aslında; her zaman uygun materyal çıkmayabiliyor. Kaldı ki onun yerine daha özgün bir şeyler kullanacağız.

Mr. Brown: Istersen geleceğinle ilgili gizemli tahminlerde bulunabilirim.

3. Biliyorum; reklam almak mecburiyetindesiniz ama reklamların hepsi tek bir bölümde yığınanız olmaz mı? Çünkü reklamlar baze olur olmaz sayfaları ikiye bölgüyor.

Joe: Bu mümkün değil. Sayfaların, bulunduğu sayfa sayısına göre fiyatlandırması farklıdır zira. Tabii ki tek kriter bu değil...

Mr. Orange: Reklamların hepsi derginin dışına yüksak mesela... Böyle, masanın üstüne falan koyarız. Olmaz mı?

Eddie: Bir dahaki sayıda reklamlarınız için evinize posta halinde reklam oyunçuları gelecek, içeri girecek ve reklamlarını sergileyip gidecekler.

4. Son LEVEL, çift taraflı DVD vermiştı ama bir tarafı, içinde bulunduğu karton yüzünden zarar gördüğü için açılmıyordu; çok merak ettimiştir içinde ne olduğunu.

Joe: Adresini ve telefonunu bize mail ile yolla (level@level.com.tr); sana DVD'nin yenisi yollayalım.

Eleştirilerim bittiğine göre gelelim soraçıklarima:

1. Benim bir sorunum var. Aslında bu soru "Donanım" bölümümü daha uygun ama bir şansımı deneyeyim: Bir ay kadar önce kasamın içini komple (anakart, ekran kartı, işlemci, RAM, powersupply) değiştirdim ve malum; format atmam gereki. Eski sistemim; ASUS Anakart, nVIDIA FX 5700 ve 512*2 MB Bellek, P4 2.26 Ghz İşlemci idi. Şimdi sistemim ise nVIDIA 8600 GT, ASUS P5Pl2-e Anakart, Core 2 Duo 2.0 Ghz İşlemci ve 1024 DDR2 Kingston Bellek. Format attığım günden beri PC'de çaldığım her şarkı ya da oynattığım her video kisa periyotlarla (bir - iki dakikalık) frame atlıyor. Mesela video 60 ya da 61. saniyeden sonra bir anda 62. ya da 63. saniyeye atlayıp yoluna devam ediyor. Aynı şey şarkılar için de geçerli... Bunun sebebi ne olabilir? İlk günden beri bu sorunu yaşıyorum. Mecburiyetten "korsan" Windows XP kullanıyorum ama eski PC'mde de aynı Windows yüklüydü.

Joe: Kopya Windows kullandığın için bu soruya sağılıklı bir yanıt vermemiz gerçekten çok zor çünkü kopya Windows kullanıyorsan her türlü tehlikeye ve soruna aksınsın demektir. Istersen codec'lerini bir gözden geçir ya da format at ama ne yaparsan yap, öncelikle orijinal Windows kullan.

Mr. Pink: Bu bana tam bir codec sorunu gibi geldi. Windows Media Player 11 codec'lerini kullanmanız söyleyeceğim ama korsan Windows için WMP 11'yi nereden

Canım evladım Servet,

Yüreğinden dökülen yaşıları buradan hissettirm ade ta güzel yavrum. Temiz bir aksla gönlünü verdiğin bu kızı beğeniyorsan; ailene konuyu açıp, kızla ciddi bir ilişki sürdürdüğün, onunla oyun oynamadığını, kandırmadığını, vaktini çalmadığını söyleyip, hayırlısıyla onu ailesinden istemek için ziyarete gitmeyi arzu ettiğini anlatmalısın. Bak zaten hanımızcağızımız da sana, "Bir gün gel" demiş; bu aslında şifreli bir şekilde "Gel, beni babamdan iste" demektir, güzel evladım. İnşallah gitarını da al; annecığını, babacığını, bir kutu baklıvanı ekle, hanım kızımızı istemeye git mutlaka. İsterken bir de "Bodrum Bodrum" veya "Akdeniz Akşamları" şarkısını da tingirdatursan, babacığının çok etkilenip hanım kızımızı sana vermemesi için hiçbir sebep göremiyorum yavrum. Ağaç yaşken eğilir zaten, değil mi güzel evladım? Sağlıcakan kal inşallah!

AUTHOR ABLA authorabla@level.com.tr

AŞĞIM, AŞIKSIN, AŞIK

Hazır geçmişim PC'nin başına; Author Abla'ya bir soru sormak istiyorum: Canım ablam, güzel ablam; liseye yeni başladım ve bizim sınıfta çok güzel bir kız var. Görsen aklın hayalin durur. Kızımız sınıfta kalmış ama uslu bir tip; önl yargıyla yaklaşılmıyor. Her neyse; şimdi ben kızı kesiyorum. Kız beklenmedik bir şekilde, 'N'aber' dedi; heyecandan ve sadece kafa salayıbildim. Sonra bir ders geçti, kızlı - erkekli bir sohbet ortamı oluşturdu. Kızın biri kulağımdaki deliği gördü (Duymaya yaranan değil; küpe taklığımız delik.) Sonra benim kesik olduğum kız, 'Ay senin kolların mı deliili! Vaoov!' dedi; ben de cesaretimi topladım ve, 'Evet' diye cevap verdim. Sonra kız, 'Sen gitar çalıyormuşsun' dedi; ona da "Evet" diye cevap verdim. Kız, 'Vay be; bir gün gitarını getirip çalsana n'oluuur!' dedi. Ben de "Bakarız" gibi bir cevap vermiştim herhalde. Tam hatırlayamıyorum; heyecandan unutmuşum. Şimdi sorarım sana: Kız benden etkilenmiş midir?

Servet Çetin

bulacaksın, değil mi? Evet, Joe'ya katılıyorum!

2. Bazı oyunların karnelerinde Türkiye'de orijinal olarak bulunmadığı yazıyor. Bu oyunları nasıl inceliyorsunuz? Ne kadar berbat olursa olsun oyunu sipariş mi ediyorsunuz yoksa korsana muhtaç misiniz bu konuda?

Joe: E, satın alıyoruz.

3. Bir ara, bazı korsanlar ada satın almak için bağıt topluyorlardı; ne oldu onlara?

Joe: "O değil de, bir Erol Evgin vardı; ne oldu ona?" tadında bir soru sorduğum için tüm çalışma arkadaşlarım adına sana teşekkürlerimizi sunuyorum. Ancak söylediğin konu hakkında bir bilgimiz yok. Korsan pazarı bizi uzaktan - yakından ilgilendirmiyor dostum; üzgünüm.

Mr. Pink: O korsanlar bir ada yerine bir korsan gemisi alıp Pasifik Okyanusu'nda... Evet, böyle espriler yapmaya itiyorsunuz bizi; itiyorsunuz!

4. Guitar Hero'nun gitarını nereden bulabiliyim ve gitarın fiyatı yaklaşık ne kadardır? **Joe:** Türkiye'ye resmi olarak girmeden bu gitar. Ancak aldığım duyumlara göre yakın bir gelecekte Türkiye'de Guitar Hero gitarını bulabilecekmiş. Fiyatının ise 50\$ civarında olacağını tahmin ediyorum.

Mr. Pink: Maalesef hiçbir yabancı internet sitesi Türkiye'ye Guitar Hero gitarını yollamıyor. Bir ihtimal git-tigidir.com'dan bulabilirsin; o da birileri yurt dışından getirtip gitmiş Türkiye'de satmak istediyse...

5. Bu ay Inbox kime emanet?

Mr. Orange: Bana!

Mr. Blonde: Bana!

Eddie: Bana!

Joe: Bana!

Mr. Brown: Bana!

Mr. White: Bana!

Mr. Pink: Neden ben Mr. Pink olmak zorundayım?

6. Anime bölümünüzde Elfen Lied hakkında yazı yazacağınız günü ipte çekiyorum; lütfen bu animenin hakkını yemeyelim. **Joe:** Kalp kalbe karşılmış Diego; bu ayki dergimizde, Kültür & Sanat'ın içindeki Anime bölümümüzde Elfen Lied hakkında bir yazı bulabilirsin. **Eddie:** Çıplak anime karakterleri ha? Hmm...

Mr. Brown: Hep diyorum; "Derginin kapağına çıplak kız koyalım, daha çok satar" diye ama dinleyen yok işte.

Soracaklarım bu kadar; umarım sizi sık-mamışdım ve umarım, hep böyle güzel bir dergi çıkarırsınız. İyi çalışmalar.

Diego Perini

Joe: İyi günler; esen kal bir zahmet.

SİYAH BEYAZ OYUNLAR

Merhaba;

Derginizin uzun süredir okuyorum. Özellikle derginin arka sayfalarından çok memnum. Hatta oyun incelemelerinden çok arka sayfaları okuyorum diyebilirim. Kısa

bir - iki sorum olacak size; yanıtlarınızın berhedar olurum:

1. Red Alert oynamak istiyorum ama haliyle Windows'um XP olduğu için oynamıyorum. Bunun için yapabileceğim bir şey var mı?

Joe: DOSBox ve benzeri programları kullanmayı dene. Ancak bu tip programlarla da sağlıklı bir sonuc alınamıyor her zaman. En iyisi ne aslında biliyor musun Deniz; evin bir köşesinde Windows 98 kurulu "takoz" bir sistem bulundurmak. Benim de canım çok çekiyor eski oyunları.

2. Sea Dogs 2 gelecekti; oyun takviminde görüyordum ama bir anda ortadan kayboldu; bu oyuncun akitibini ögrenemebilir miyim?

Joe: Dediğin gibi biz de bekliyorduk. Ama sonra bir baktık; oyun ertelendi. Meçhul bir tarihe... Her an iptal edilebilir kanımcı.

3. Geçen sayidakı LEVEL'in En İyi 100 Oyunu konusu güzel olmuş gerçekten de. Oyunların sırasından memnun kaldım; hatta içlerinden beş - altı tanesini oynamadım ve edinmek istedim. Hepsi eski oyular... Dolayısıyla nasıl edineceğimi bilmiyorum. Bu konuda da yardımcı olursanız memnun olurum.

Joe: Eski oyunları bulmak da oynamak da bir problem... Yapacağın tek şey var: İnternetin altın üstüne getirmek. İkinci el eşya satan Web sitelerine bir göz at. Ya da sağdan soldan, arkadaşların aracılığıyla belki bir şekilde bulabilirsin bu oyunları.

Mr. Blonde: Google'a girip "retro gaming" yazarsan amacına daha kolay bir şekilde ulaşabilirsin.

Mr. Brown: 17 senedir neden hiçbir oyunuñum atmadığımı sanıyorsun acaba Deniz?

4. Inbakscık'a (Postal'a) atılan sansasyon amaçlı mail'leri kınıyorum artık! Eskiden Inbakscık'ı okudüğümde gülmekten yerde düşüğüm bilirim. Bz. "Bir oyun planım var; oyun çok ucuz olacak ve oyuncu her ölçüde gidip oyunun yenisini satın alacak. Böylece oyuncunun oyunla olan bağı güçlenmiş olacak."

Joe: Aldığımız duyumlara göre bu planı bize sunan arkadaş şu anda NASA'da Proje Sorumlusu olarak çalışıyor. Kendisine buradan el sallıyoruz ancak günümüz teknolojisi, dergide hareketli görüntüler yayılmamamıza izin vermediği için bu selamımız boşça gidiyor.

Eddie: Öyle oyuna can dayanmaz!

Mr. Blonde: Joe, üzgünüm ama yanlış biliyorsun: O arkadaşın kulağından tespit yapıp karaborsada sattım!

Mr. Orange: Valla hocam, bir şey diysem gelmedi bu sorunun üzerine...

5. Author Abla'yi okurken şıkkınlık geldi yahu!

Mr. White: Bazen bana da olur öyle. Korktuğum, çekindiğim, bilinçaltı kurcalayan bir düşünce karşıma çıknıca, şişirir, morartır, sıkır, bunaltır. Huzurlu

büyüye sahip olmak kolay değil.

6. Bir de fanla ilgili bir sorum olacak. Tek soru olduğu için bu soruyu da buraya sıkıştırmak istedim; umarım bir mahsur yoktur. Benim fan arada bir celalleniyor; vites değiştirir gibi bağırrıyor. Bu sorunu yaklaşık bir senedir yaşıyorum ama fazla önemsemiyorum. İnşallah sonunda ses telleri yırtılmaz!

Joe: Ben de artık fanların farklı birer yaşam formu olduğuna inanıyorum. Kızıiyor, sinirleniyor, bağırrıp çığırıyor fanlar. Bizzat sahibim; bir defasında, Eddie çalışırken bilgisayarının fani kafasını uzatıp "Hazardweqweqwedqsq" diyerek içeriye girdi tekrar.

Eddie: Bilgisayarlarınızın fanları, saç kurutma makinesi mantığıyla çalıştığı için arkada mutlaka oksijen alması gereken birtakım boşluklara ihtiyaç duyar. Haliyle, eğer sen gidip de bu boşluğu şal, atkı, peruk ya da battaniye gibi maddelerle kapatırsan fan da isyan edip üzerine yürü.

Mr. Pink: Bu dertten muzdarip biri olarak aynı sorunu yaşadığımı söylemek istiyorum. Kalitesi güç kaynakları, toz birikimi ve voltaj-daki oynamaların hepsi "fan" adını verdigimiz bu cihazların zaman zaman kendilerinden geçmesine neden olabiliyor.

Mr. Blonde: Ha, ha... Kah güldük, kah eklendik ancak gel, bir de soruna cevap verelim: Fanın içinde biriken tozları bir şekilde, bir kompresör vasıtasiyla çekmen gerekiyor. Kasanın içindeki fana yakın olan kablolar da sese sebebiyet verebilir; eğer böyle bir durum söz konusuya kablolar fandan uzaklaştır.

Mr. Brown: O fan bağımsızlığını ilan edip "böärgh" efektyle tam karşısındaki camlı vitrine uçup orayı dağıtanın kadar donebilir; bence onu pekeler gibi yıka sen!

Mr. Orange: O değil de bir PSV'li Farfan vardi, ona ne oldu? O da çok bağırdı...

Sorularım bu kadar. İlgilendiğiniz için şimdiden çok teşekkür ederim. MSN olsun, oyun olsun, Türkçe'yi düzgün kullanmaktan yana olduğum için şanslısanız herhalde. (Bakin, hemen anladım mektubumu yayınlayacağınızı.) Neyse; kendinize iyi bakın sevgili LEVEL çalışanları. Hepinize saygılar, sevgiler...

Deniz "Ghard" Ünsal

Joe: Gerçekten de Türkçe açısından fena değildi mail'in ancak benim tashihimden kaçamazsan; gördüğün üzere düzeltmelerim var.

NE GÜZEL KOMŞUMUZDUN SEN AUTHOR ABLA

Merhaba LEVEL ve sevgili Author Abla; Yedi yılı aşkındır derginizi büyük bir zevkle takip ediyorum. Artık gidenler, gelenler kimdir, nedir; biliyoruz birçok şeyi. Hani sizlerle iç içe yaşamış gibiyiz. Belki sizler içimizde değilsiniz ama emin

olun ki bu dergi yedi yıldır hayatımın bir parçası. Yedi yıl... Dile kolay ve bu süreç içerisinde büyük acılar, büyük sevinçler yaşadım ama emin oln ki hiçbir zaman LEVEL'ı elime aldığım anda yaşadığım mutluluğu başka hiçbir şekilde yaşamamışım. Bana bu mutluluğu yaştığınız için sizlere can-ı yürekten teşekkür ederim. Dergimize, başta editörümüz Fırat Bey olmak üzere yeni yayın döneminde başarılılar dilerim. Umuyorum ki "yenilen" etkisi sizlere de yansır ve yeniliklerle bizleri esmerler ve yüzümüzü güldürürsünüz. Dualarımız sizlere...

Yüksek müsadenele birkaç sorum olacak size (izin vardır inşallah):

Joe: Teşekkürler, çok teşekkürler... Samimiyetin ve güleryüzün için... Dediğin gibi birçok, hatta onlarca yenilik var bu aydan itibaren dergide. Umuyorum ki bu yenilikleri çok seveceksin.

1. Bu mail'den önce bir siteden Crysis'in beta'sını indirdim ama bir kayıt kodu yüzünden oyunu açmayı başaramadım. Böyle bir şeyi ilk kez yaşadığım için şaşardım doğrusu. LEVEL olarak ilerleyen günlerde bizleri bu sıkıntından kurtaracak misiniz? Crysis'in demosunu yayınlayarak...

Mr. Orange: Crysis'in multiplayer betası sadece anlaşmalı siteler üzerinden yayınlanıldığı için her kullanıcının betası oynayabilmek için bu sitelerden bir kod alması gerekiyor. Ve evet; demo'yú vererek sizi bu derten kurtaracağız.

2. Max Payne'in ilerleyen günlerde bir filmi girecek gösterime; mutlaka duymuşsunuzdur. Buna bağlı olarak yeni bir Max Payne oyununun çıkışma ihtimali var mı?

Joe: Ne yazık ki şimdilik böyle bir plan yok ortada. Biz de en az senin kadar özledik Max Payne'i ama.

3. Condemned: Criminal Origins'in devamı olan oyunun sadece PS3 ve Xbox360 için çıkışını duydum; PC'ye çıkışma ihtimali nedir?

Joe: Bu konuda da herhangi bir duyum almadık henüz. Kulağımıza böyle bir haber çalınırsa senle paylaşırız hemen. Ama sadece senle... Kimseye söyleme, tamam mı?

Mr. Blonde: Kanımcı, kesin çıkar.

4. Lost ve Heroes gibi dizilerle hazırlımdır; "Lost'un oyunu yapıyor" diyorlar; çıkış tarihi nedir? Ve Heroes'un da bir oyunu yapılacak mı sizce?

Joe: Valla bir benim oyunumu yapmadılar sevgili Mehmet. Televizyon dünyasının ünlü simalarından biri olan Faruk'un, hatta Furkan'ın bile oyununu yaptırlar; bir benim yapmadılar be Mehmet! Bu adamların patronuyum ama kendimi çok yalnız hissediyorum be sevgili okur! Neyse... İlgiilen benimle! Lost, 2008'in ilk çeyreğinde çıkacak ama aynı dizi gibi oyun da sırsla dolu, bir ekran görüntüsü dahi yayımlanıyor. Zaten hiç haz etmem Lost'tan; herkes kayıp abi! Herkes başka bir yerde... Obsesif Kompulsif adama bu

yapılır mı Mehmet?! "İnsan" dediğin derli toplu olacak! Mümkünse birbirine simetrik olacak!

Heroes'un da oyunu yapılmayı versin artık. Hepimiz dizi olacağız yakında...

Eddie: Lost'un oyunu çıkmazsa moralini bozma; The Sims: Castaway oynarsın.

Mr. Blonde: Lost'un oyunu hakkında pek bir şey yok gerçekten ancak yapımcılar tarafından açıkladığı kadarıyla ana karakter, diziye ait olmayacağı; oyun için yeni bir karakter yaratılacak. Ayrıca, oyun, diziye dair hiçbir soruyu cevaplamayacak; sadece ve sadece yaşınanların söyle bir altın çizeecek.

Mr. Orange: Lost ne ya? Hani şu internetten indirilip izlenen dizi değil mi?

Sorularım bu kadar. En içten saygılarımı ve sevgilerimi sunar, geçmiş bayramınızı da kutlarmış. Kendinize iyi bakın.

Joe: Siz de kendinize iyi bakın efendim; saygılar, sevgiler bizden.

Mehmet, 'Minic' Yıldırım

KÜLÜSTÜR PC VE XBOX 360

Selam LEVEL ahalisi;

Bu size ilk e-postam; umarım yayınlanır. Hemen sorulara geçiyorum:

1. Teknolojinin jet hızıyla ilerlediği şu günlerde, haliyle bilgisayarlarımıza da eski. Ben de klasikleri oynamaya karar verdim ama Grim Fandango, Fallout, Sanitarium, StarWars: KoToR gibi oyunları kimsede bulamadım. Bu oyunları istedigimde herkes yüzüme bön bön baktı, "O ne ola ki?" diyerek. Acep siz bunları LEVEL DVD'de verebilir misiniz? Ya da bu oyunları satan bir yer biliyor musunuz?

Joe: Bu oyunları DVD'de vermemiz ne yazık ki mümkün değil çünkü lisans sorunu mevcut bahis. Ancak bak; bu ay dergiye tam sürüm oyun hediye ediyoruz. Hem de çok güzel ve çok popüler bir oyun... Bakarsın, ilerde yine benzer tam sürüm oyun hediyelerimiz olur.

Tabii ki bunu sık sık gerçekleştirmemiz zor ama bu konuda elimizden geleni yapacağımıza emin olabilirsin Cem.

2. Xbox 360 almayı düşünüyorum; Türkiye'ye Temmuz'da geliyor. Türkiye'deki fiyatı tahminen ne kadar olur? Ve bu konsolun ömrü ne kadar olur? Yeni model Xbox ne zaman çıkar? Oyunları kaç YTL? Xbox 360'ın "üç kırmızı ışık sorunu" olmayan modeli var mı? Bu sorudan sıyrıldınız, biliyorum ama Xbox 360 mi daha iyi, yoksa PS3 mü?

Mr. Blonde: Xbox 360'ın fiyatının 900 YTL civarı olacağını tahmin ediyoruz. Konsolun ömrü ise epey uzun olacak.

(Piyasada en az beş yıl daha tutunur.) Microsoft, oyunlar için nasıl bir fiyat politikası uygular, bilmiyorum ancak Xbox 360 oyunlarının PS3 oyunlarının dan daha pahalı olmayacağı kesin. Pi

yasada bulunan Xbox 360 m dellerinin yaklaşık olarak %33'ünde "üç kırmızı

"ışık problemi" var. Ancak artık yavaş yavaş problemleri piyasa-dan silinmeye başladı.

Joe: Ne Xbox 360, ne de PS3... En azından şu an için "yeni nesil" in bir hayal kırıklığı olduğunu söyleyebiliriz. Tamam; güzel bir - iki oyun var piyasada ancak görünen o ki yeni nesil sistemler ve yeni nesil oyular, oyun dünyasının bir üst bölüme geçmesini sağlayamıyor; var olan dünyadan üstüne kat çıkarıyor. Ne var ki çok karamsar değiliz bu konuda: GTA IV ve MGS4 gibi yapımlar heyecanımızı korumamızı sağlıyor.

Mr. Brown: Bu kadar seri soru sorabildiğine göre Kalashnikov sizin ailinen bir üyesi olmalı abicim! Ürkütüm vallah!

3. PC'ye doğru düzgün bir dövüş oyunu çıkacak mı?

Joe: Konsollar bu iş için daha uygun gibi... PC içinde, dediğin gibi, çok fazla umut yok.

Eddie: Bir adamın bir adamı dövmesini konu alan oyular artık konsollara da çıkmayacakmış, bana vahiy indi yuvardan!

Mr. Brown: En iyi dövüş oyunu bizim dergide! Ben ara sıra Mr. Blonde'u tartaklarım mesela; Sen de gel dene, çok keyifli oluyor.

Başlığı değiştirebilirsiniz. Kendinize iyi bakın...

Cem Soner

Joe: Neden? İyi gibi... Sen de kendine iyi bak.

Eddie: Ben değiştirdim: Külüstür PC ve Xbox 360

Mr. Blonde: Aynı gibi geldi bana ama... Neyse!

SİLKMEDE İNBAKSICK REKORTMENİ

Sevgili LEVEL ahalisi;

Ben 128. sayızında Inbakscık'a iki mesajıyla çırık rekor kırın çocuğum. Sorarım size; neden adımı yazmadınız da Gorgoroth yazdınız?! Millet yanlış anladı; adım başka bir şeye çıktı. Bu arada; şimdiden belirteyim: Adım ve soyadım Savran Dönmez. Şaşıracaksınız ama amacım o mail'i yazarken Inbakscık olmak değildi. Kendimi Inbakscık'ta görünce çok üzüldüm iki gün kapağını açmadım derginin. Sonra sıkıldım tabii ki ve açtım. Kolay kolay soğumam LEVEL'dan; merak etmeyein. Her neyse; laf uzadı, ben sorularına geleymış.

Joe: Geçmiş olsun.

1. Bu Author Abla da kimin nesi?! Ben eski Inbox'ımı geri istiyorum! Author Abla, Güzin Abla'ya özenmiş sanıyorum ki. Sorum şu: Inbox, Author Abla'da mı kalacak?

Joe: Sevgili Author Abla'nın bundan böyle Posta'nın içinde bir köşede hayatına devam edecek. Posta'daki cevapların geri kalanı için durumsa gördüğün gibi. Bu arada, anlamadığım bir şey var:

Hem Author Abla'dan nefret ettiğini dile getiriyorsun, hem de ona sığınıp

bir soru soruyorsun. Tuttuğun taraf nedir? Nelerden hoşlanırsın? Yarışmacı arkadaşlara başarılar diler misin? Cevaplarını bekliyorum. (Sorunu Author Abla'ya pasladım.)

Mr. Orange: Author Abla'yı bir köşeye sıkıştırıp kolunun altında sıkıca tuttuğu soruları zorla aldı.

2. Sadece merakımdan soruyorum: LEVEL ayda toplam ne kadar kazanıyor? (Kesin 6,50 YTL kazanıyorordur çünkü ben her ay LEVEL alıyorum.)

Joe: Valla ayda 500.000 satıyor olsak, vur yilla, 6.000.000... 6.000.000 x 6,50 = 39.000.000 YTL Bunun 5 - 6.000'i maliyet olsa; kalır sana temizinden 33 - 34.000.000 YTL Oh, temiz para.

Mr. Blonde: Ben bir de tüm binanın haracını kesiyorum. Valla ayda 300

kulak kesiyor olsak, vur yilla, 15.000... 15.000 x 300 = Oh, temiz sakal kalıyor oradan da...

Eddie: Hepsi yalan söylüyor; ben ne kazanıyoırlarsa hepsini yiyyorum!

Mr. Blonde: Gidip tüm parayı pastanede profiterol karşılığında bozduruyor.

Joe: İMKB'de profiterolin değeri artmış Eddie sayesinde. Yemin ediyorum bak...

Mr. Blonde: Onlar halka değil, fil...

Mr. Orange: LEVEL para da mı kazanıyordu yahu?! Ulan bilsediyim bu kadar yil bedava çalışmazdım...

Sorularım bu kadar; yarınlaranza sevinirim ve umarım Inbakscık'ta üç mesajla kendi rekorumu kırmam. Hoşçakalın. Servet Çetin

P . O . S . T . A . L *

Gün bugündür ki LEVEL ailesinin okuyucu kitlesini ne kadar düşündüğünü, yüreğimin en derin yerinde hissetmiş bulunmaktayım!

LEVEL'in 10. yıl özel sayısında verdiği kartonun ne olduğunu ilk başta anlayamamış olsam da bugün kutsal görevini fark ettim.

Bu karton ki ben ve baş düşmanım arasında geçen kanlı savaşta benim defalarca kurtarıcım olmuş ve geceleri rahat uyumamı sağlamıştır.

Evet... Onları biliyoruz... Sivrisinekler!

Yillardır adeta kanımızı emen bu mahlukatlara karşı LEVEL bize öyle bir cehennem silahı verdi ki insanın adeta avans veresi geliyor!

Bu yaz odamda binlerce (Himm, abarttım ama olsun.) sivrisineğin canını alan kartonum...

Odamın duvarlarına yapmış olan düşmanın korkulu rüyası mükemmel silah...

Öyle bir karton ki +25 Wind ve Stun vurarak öldürmese bile bayıldı ikinci hamlede düşmanı yok etme garantisini veriyor. Zaten hangi sivrisinek bu geniş yapılı kartonun hızla yaklaşan kenarlarından kaçabilir ki?

Anladım ki LEVEL'a birçok konuda olduğu gibi gece uykularımızı da borçluyuz. Ey yüce gardiyani! Ey daha Şubat ayının başından yaz gecelerimizi korumaya and içen LEVEL...

SAĞ OL!

Behiç Kapçak

Bimukabele!

LEVEL'a Hey Girl reklamı veren zihniyete buradan sevgilerimi yolluyor; kendilerini sabaha kadar kucaklamak istediği belirtmek istiyorum.

FreeHugsInitiative

Reklam değil o; barter. Ayrıca, hayır; bizi kucaklamana izin veremeyiz.

Ekim sayısında Gelmiş Geçmiş En İyi Adventure Oyunu Seçiminde Grim Fandango üçüncü sırada. Ama bir önceki sayıda Gelmiş Geçmiş En İyi Oyunlar sıralamasında birinci sıradaydı. Nasıl oluyor bu? Bir ayda harika iki tane adventure oyunu mu keşfettiniz? Yoksa Grim Fandango bir ayda kötüye mi gitti? İlginç bir durum...

Engin Erik

Gelmiş Geçmiş En İyi Oyunlar diye bir konu yoktur; LEVEL'in En İyi 100 Oyunu diye bir konu vardır. Bu yüzden sorun kendini beş saniye içinde imha edecektir. 5... 4... 3...

KANE & LYNCH | GEARS OF WAR | FIFA 08

**sonraki
LEVEL**



CRYYSIS

ÖZEL İNCELEME
DEMO

1 ARALIK'TA BAYİLERDE

HERKESE BEDAVA



avea Mouse Pad



MATTAFIX
DURAN DURAN
APOCALYPTICA
KYLIE MINOGUE
VANESSA PARADIS

blue jEan
KASIM
SAYISINDA!

SUGABABES · SANTANA
blue jEan
3 DEV POSTER
TOKIO HOTEL

Tüm
zamanların
en öfkeli

50
aşk
şarkısı

FACEBOOK
SAMAL
DÜNYANIN
SENÇEK
BÖLENCEŞİ

BRITNEY
MUTLU BITSİN
İSTEDİĞİMİZ
MASALIN HÜZÜNLÜ
KAHRAMANI

WEDDING
AC/DC

E: rdem: Rezerve, Rezerveee!!!

Cenk: Erdem Bey, yine ne saçmaliyorsunuz?

E: Hiçbir şey saçmamamışım Cenk Bey, sadece "rezerve" diye bağıryorum.

C: Peki bu yeterince saçma bir şey değil mi sizce?

E: Yok, hayır, değil. Sizce öyle mi?

C: Bence ve herkes saçmadır bu Erdem Bey!

E: Bence değil!

C: Neyse, beni rahat bırakın, gidin başka yerde bağırların rezervenizi!

E: Niye Cenk Bey? Bir derdiniz mi var?

C: Mafsallarım sizliler Erdem Bey.

E: Cenk Bey, sırf "mafşal" gibi tuhaf bir kelimeyi kullanmak için kendinize dert uydurmayın.

C: Ama ne yapıyım Erdem Bey, başka hiçbir şekilde bu kelimeyi doğru düzgün kullanamıyorum.

E: Bence rahat olan Cenk Bey; "Elalem ne der" kayğınızı bırakın, istediğiniz kelimeyi istediğiniz yerde kullanmaktan çekinmeyin. Bakın ben ne kadar güzel bağıryorum "rezerve" diye.

C: Haklısınız galiba; ben de "mafşal" demek istiyorsam bunu söyleyebilmeliyim özgürce. Neden böyle yapıyorum, bilmiyorum.

E: Ben biliyorum Cenk Bey.

C: Neden?

E: Çünkü çok nazik ve ince düşünceli bir insansınız. Kimseyi incitmek istemiyorsunuz ama maalesef kendinizi çok kolay hırpaliyorsunuz. Oysaki asıl iyi davranışınız gereken kişi bizzat kendinizsiniz Cenk Bey.

C: Erdem Bey, bu yazda beni siz konuşuyorsunuz diye bana böyle şeyler söyletemezsiniz!

E: Beni tanıyan bilir; ben böyle konuşmam. Kendinize gelin ve benim konuşmalarımı düzeltin!

C: Ama madem siz ben yazıyorum, o halde ben ne yazarsam onu söylemiş sayılırsınız. Şimdi beni kızdırmayı da daha beter bir hale sokmayıam siz! Cenk Bey!

E: Tamam tamam, sinirlenmeyin. Siz çok iyi ve akıllı bir kimsesiniz; beni de döversiniz.

C: Hah şöyledi! Siz de fena dejilsiniz!

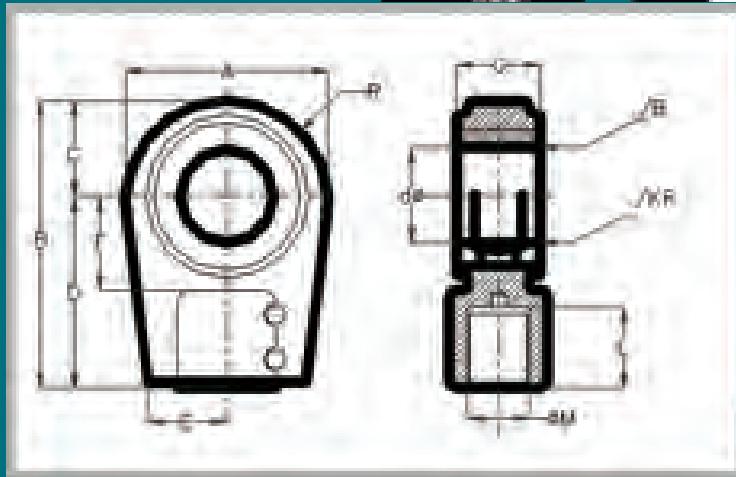
E: Sağ olun!

C: Peki ağızınızı burnunuza kırar mıymış?

E: Tabii ki kırasınız!

C: İnanılmazım, öyle mi?

E: Tısh!



PHILIPS VE ONLAR



L: Ah, ne kadar da şirin.

C: Öyle mi?

L: Cenk Bey nasıl bir hayvan Pervaz?

C: Bı' kere hayvan size benzer!

L: Aaa, inanılmaz bir şey... Gerçekten de aynı, hih hih!

C: Bom bilibili bom booom, bom bilibili bombooom!

L: Efendim?

C: Karnım yine saçmaladı afedersiniz.

L: Yok canım, hiç mühüm değil. Cinsi nedir Pervaz'ın?

C: "Kedi" diye biliyorum ama...

L: Gerçekten de "kedi" diyebilirsiniz...

C: Çok mersi, sağ olun.

L: Peki, kaç yaşında kendisi?

C: Aramızda ay farkı var; annem bana hamileyken onun annesi de ona hamileymiş.

L: E tabii ki; herkesin annesi kendi çocuğuna hamiledir.

C: Doğal olarak...

L: Bütün çocukluğunuz birlikte mi geçti yani?

C: Yok hayır; onların kendi evleri vardı, arada bir gelirlerdi...

L: Anlıyoruz.

C: Sanmıyorum.

L: Peki, Pervaz'ı dört kelimeyle tanımlar misiniz?

C: Kavga etmez, sever beni.

L: "Romeo" diyorsunuz...

C: Yoo!

L: Oyuncu mudur?

C: Gazetecidir.

L: En sevdığı yemek nedir?

C: Bu aralar peynirli kruasana takmış vaziyette niyeyse.

L: Erkek midir?

C: Delikanlıdır; vurdum mu deviren bir hali vardır.

L: Çok sıkın bir hayvana benziyor.

C: Kediden başka hiçbir hayvana benzemiyor bence.

L: Geceleri nasıldır?

C: Karanlık ve soğuktur.

L: Bunlar nedir böyle?

C: Gözler...

L: Tırmalar mı?

C: Yok, sadece görür. Göz; adı üzerinde... Gözlerin tırmalama gibi huyları yoktur.

L: Peki, bu keyifli sohbet için çok teşekkür ederim Cenk Bey.

C: Groaaaarkhh! ☺

LEVEL: Merhaba Cenk Bey!

Cenk: Gaaark!

L: Sanıyor ki karımızdan "Merhaba" dediniz.

C: Esstagfirullah! Üzerinize afiyet yemekten kalktım da...

L: Oh, afiyet olsun...

C: Sağ olun.

L: Cenk Bey, Pervaz bu mu?

C: Hayır, değil!

L: Şu...

C: O da değil!

L: Peki o zaman, kesin şuradaki...

C: Bilemediniz, o da değil maalesef!

L: Hmm! O halde neden hangisi olduğunu siz göstermiyor sunuz?

C: Gösteriyorum ama karnımdan gösterdiğim için göremiyorsunuz, hih hih hih!

L: Aaaa hah hah! Esprimitsüllik!

C: Bakın işte, Pervaz şu.

L: Hangisi, şu mu?

C: Hayır, o değil.

L: Şu...

C: O hiç değil.

L: Peki, şu olabilir mi?

C: Olabilir!

L: Bu mu gerçekken?

C: Bakıim? Evet, bu!

YARATTIK..!



NVIDIA

arm

7+
www.pgci.info



Kalem Kılıçtan Keskindir



NINTENDO DS Lite

Link'in kaderi parmaklarınızın ucunda!

Benzersiz dokunmatik ekran kontrolleri ile Link'in kaderi kılıncaza tam anlam ile parmaklarınızın ucunda! Tetris gibi bir Hayalet Gemisi tarafından kuşlanınca, Link'ın hileleri dola adalar arasında denize açılacak ve deniz altındaki zırhaneleri keşfederken gizemli Phantom Hourglass'ın sırlarını çözerek.



www.nintendo.com.tr

©2007 NINTENDO. THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

NORTEC
EURASIA

Yeni Renk Gümüş