

OMERTA  
KEFİL KODLARI  
3. SAYFADA

POLİS DEPARTMANI  
LIBERTY

9 GB  
DVD

# LEVEL

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

MAYIS 2008. 6.50 YTL (KDV Dahil)

2008-05. ISSN 1301-2134

KOLEKSİYON SAYISI:  
DÖRT FARKLI KAPAK



grand  
theft  
autoIV

## EŞ GAL

CİNSİYET: ERKEK  
YAŞ: 28-32

İRK: BEYAZ  
BOY: 180-190 CM

AĞIRLIK: 85-90 KG  
SAÇ: SIYAH, KISA

GÖZ: KAHVERENGİ,  
TEN: BUĞDAY

GTA IV. İNCELEME & REHBER. TAM SÜRÜM OYUN. WARRIOR KINGS: BATTLES. GHOST MASTER. 2. KAPAK KONUSU.  
COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH. LEVEL DVD. SINS OF A SOLAR EMPIRE. EUROPA UNIVERSALIS: ROME.  
İLK BAKIŞ. MGS4. GEARS OF WAR 2. THE SIMS 3. THIS IS VEGAS. ALONE IN THE DARK. YAKIN PLAN. BROTHERS IN ARMS:  
HELL'S HIGHWAY. İNCELEME. EUROPA UNIVERSALIS: ROME. UEFA EURO 2008. FORD RACING: OFF ROAD. OVERCLOCKED:  
A HISTORY OF VIOLENCE. DARK SECTOR. GT5 PROLOGUE. DOSYA. KIZLARA OYUN OYNATMA TAKTİKLERİ. OYUNLAR  
VE MİZAH. REHBER. WARHAMMER 40K: DOW: SOULSTORM. HABER. WH40K: DAWN OF WAR II. TOM CLANCY'S HAWX.  
MOTORSTORM 2. DONANIM. HIGH-END KASA MODELLERİ. ZOTAC GEFORCE 9800 GX2. VE FAZLASI.

<http://www.level.com.tr>  
9 77130112131161 05  
K.K.T.C.Fiyatı: 8.25 YTL



Yukarıda eşgalî verilen kişiyi görürler ya da bu kişi hakkında bilgi sahibi olursa  
LIBERTY POLİS DEPARTMANI'na başvururlar. DİDEKTİF FIRAT Re: UF-61 #71-06835, DAVAM150  
Email: gtaIV@level.com.tr



#### Kariyer Eğitimleri

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

#### Kariyer Destek Eğitimleri

- AutoCAD ve 3D Görüntüleme
- Muhasebe (Bilgisayar Destekli)
- Microsoft Office
- İngilizce

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



**444 33 30**  
[www.bilgeadam.com](http://www.bilgeadam.com)

Bireysel: Bakırköy | Beşiktaş | Kadıköy | Fatih | Town Center

Kurumsal: Fulya | Kozyatağı

**BilgeAdam**

World'e özel **2-10 Worldtaksit** ve **2 ay taksit erteleme**,  
kariyer eğitimi alımlarında **200 YTL** ve  
kariyer destek eğitimi alımlarında da **100 YTL** indirim

**WORLD**  
[worldcard.com.tr](http://worldcard.com.tr)

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**MURAHHAS ÜYE (CEO)**

Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**

Gökhan Sungurtekin

**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**

Firat Akyıldız firat@level.com.tr

**EDİTÖR**

Elif Akça elif@level.com.tr

**YAYIN KURULU**

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Furkan Faruk Akinci faruk@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

**MUHABİR**

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

**GÖRSEL YÖNETMEN**

Murat Çavdar mcvadar@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cencerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygur erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Legoe Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otpac@level.com.tr

Recep Balttaş recep@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

**MARKA MÜDÜRÜ**

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

**İzmir Temsilcisi:** Zülyet 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 Taşkin

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

**REKLAM**

Grup Başkanı: Cem M. Başar

**LEVEL Reklam Satış Müdürleri:**

Aslıhan Deniz Filiz, afiliz@doganburda.com

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Zuhal Söylemez, zsolemez@doganburda.com

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

**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kıraklıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

**REZERVASYON**

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

**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93

**Ankara Reklam Tel:** 0 312 467 14 37 - 38

**İzmir Reklam Tel:** 0 232 463 78 30

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

**Yönetim Yeri:** Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

**Baskı:** Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayınımla A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

**Tel:** 0 212 622 19 00

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

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

#### Bir oyunu bu denli heyecanla beklemeyeli uzun zaman olmuştu.

Yakın geçmişte, merakla ve heyecanla beklediğimiz oyunlar oldu elbette ki ama zamanda yeni bir yolculuğa çıktıktı, GTA IV'ü beklerken; Commodore, Amiga, hatta Spectrum "tarihine" döndük. Elimizde disketlerle bilgisayarcıya gidip oyun çektiğimizde sonra koşarak eve döndüğümüz, aklımızda sadece tek şeyin, "oyun"un olduğu tarihe... Bir kez daha heyecandan karnımızı ağırtmayı başardı GTA IV ve Niko. Her şey eskisi gibi... Ama bu kez "renkli"...

Bizi sarsan bir diğer konu şu: GTA IV reklamları. Oyunun çıkışmasına yakın tarihlerde, Rockstar, dünya çapında bir reklam kampanyası başlattı ve dünyanın önemli şehirlerini GTA IV reklamlarıyla donattı; Amerika'da ve İtalya'da, birçok şehirde, büyük binalar GTA IV reklamlarıyla kaplandı. Özellikle üzerinde Niko resmi bulunan ve "Wanted" yazan büyük bir "bina reklamı" var ki bizi yıktı. Nedeniye şu: Bizde olmaması. Ya da "Bizde neden yok?" sorusu... Nedenlerini hepimiz biliyoruz elbette ki; bu yalnızca bir serzeniş. Evet, onlar bizden ilerideler. Ama aynı zamanda sektörün farkındalar. Aynı diğer sektörlerde olduğu gibi... Umarız ki biz de bir gün kafamızı kaldırdığımızda Niko'yla ya da Snake'le karşılaşırız.

İlginiz için teşekkürler.

**Not:** Bu ay 2 tam sürüm oyun: Ghostmaster ve Warrior Kings: Battles. Ayrıntılar Rehber bölümünde... lüy oyular.

#### Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

[www.barafranca.gen.tr](http://www.barafranca.gen.tr) adresinden ulaşabileceğiniz Omerta'da;

1. Yeni hesap açanlar: Hesaplarını açarlarken sayfanın en altındaki "kefil" kısmına aşağıdaki kefil kodunu girerek oyuna önemli avantajlarla başlayabilecekler.

2. Açık bir hesaba sahip olanlar: "Siteye bağış yap" sayfasının en altındaki "Bağış kodunu aktif hale getir" boşluğununa aşağıdaki kefil kodunu girerek oyuna önemli avantajlarla devam edebilecekler.



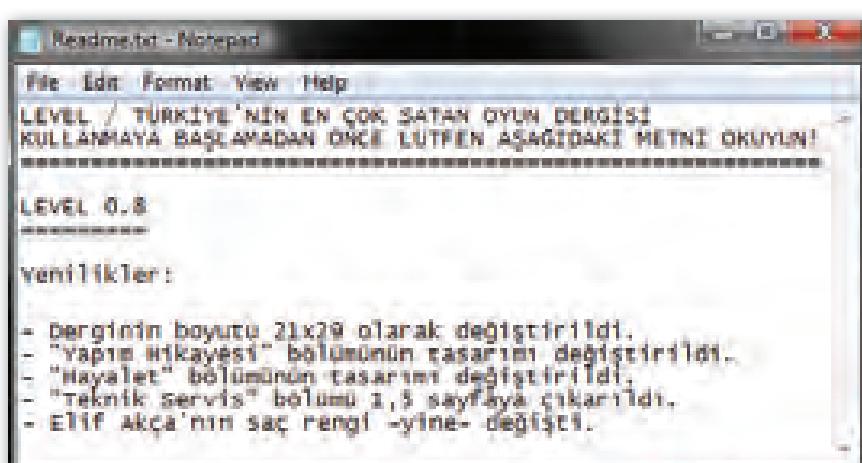
#### Avantajlar:

- %0 Empty Suit seviyesi yerine oyuna 1,5 seviye yukarıdan, yani %50 Delivery Boy olarak başlayacaksiniz.

- Oyuna başladığınız an, bazı suçlar işlenmiş olarak görünecektir. Bu sayede, suç işlediğiniz zaman hapse düşme ihtimaliniz azalacak.

- Yine ilaveten, %10 öldürme becerisi, iki adet bodyguard, .45 Colt Silah, 500 mermi ve kurşun geçirmez yeleğe sahip olacaksınız.

- Başlangıçtaki paranız 500 Dolar yerine, 20,500 Dolar olacak.

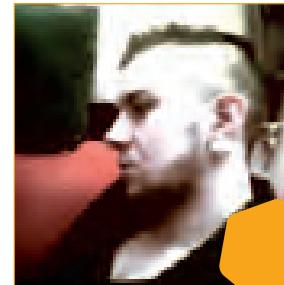


► Bir sabah, dışarıdan gelen bir gürültüyle uyanıyorsun. Pencereden dışarıya baktığında Resident Evil senaryosunun gerçekleştğini ve şehre yayılan bir virüs nedeniyle insanların birer zombiye dönüşüp sağ kalanları yemeye çalıştığını görüyorsun. Ne yaparsın?

► Sence iyi bir oyuncu doğuştan yetenekli olan mıdır, yoksa en çok pratik yapan mı?

### Bize ulaşın

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



### Doruk Akyıldız

► Bu irkin ismi çok içtikleri için "zom + bi"dir. Bunlar bir süre sonra bir köşede sizip kalır; ertesi gün hiçbir şey hatırlamaz. İngiliz futbol holiganlarına benzer zombiler. Kısacası, aslında şeker gibi çocukların. Ne intihar etmeye, ne de hayatı kalmak için uğraşmaya gerek var.  
② Sıkı bir öz disiplininin, birçok defoyu makajaylaştığıni unutmamak gereklidir. Bir başka deyişle pratik, bu işin "olmazsa olmaz"ıdır. Yetenek ise şüphesiz ki maça 1 - 0 önde başlamayı sağlar ancak asla oyunu kazanmayı garantilemez.



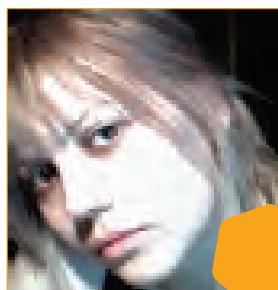
### Furkan Faruk Akıncı

► Yillardır düşündüğüm şey en sonunda soruldu: Kesinlikle sevdiklerimi ve kendimi korumak için savaşırım. Hayatta kalma planım ise çoktan hazır. Nerede olursa olsun, nasıl olursa olsun...  
② Tabii ki en çok pratik yapandır. Doğuştan yetenekli olan oyuncu, her zaman çok pratik yapan, yanı kendisini oyun oynamaya adayan oyuncuya yenilmeye mahkumdur.



### Burak Akmenelek

► Kendimi öldürmek mi?! Tabii ki hayatı kalmak için plan yaparım. Kılıç, tüfek ne bulursam kuşanır, kafa - göz dalarım; düşmanlarımıza karşılık da acımasız olurum.  
② Çok tekrar alışkanlık yaratır ve alışkanlık, en büyük tuzaktır. Eğer aklınızı kullanmazsanız iyi bir oyuncu olamazsınız.



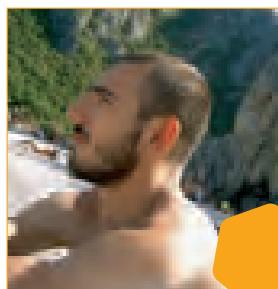
### Elif Akça

► İlk önce annemi arayıp sağ olup olmadığını öğrenirim; sonra onun yanına ulaşmak için elden geleni yaparım. Aksi durumda kesinlikle intihar ederim; uğraşmaya değmez!  
② İnsan yetenekli olduğunu bildiği alanlara keyifle odaklanır. Haliyle doğuştan yetenekli bir oyuncu, zevkle pratik de yapacaktır. Kısacası, yetenek yoksa, etkili ve işlevsel pratik de yok demektir.



### Tuna Şentuna

► Hemen dışarı çıkip bir zombiye kendimi isırırmış ve ardından sevdiklerimi isırırmış zombiye dönüştürerek ebedi mutluluğu kucaklarım.  
② Oyun konusunda "doğuştan yetenek" diye bir şey yok bence; "oyun mekaniğine yatkın olmak" var ama çok pratik yapan bir oyuncu, kendisini "yetenekli" olarak adlandıran birini her türlü oyunda alt eder.



### Ercan Uğurlu

► Başına gelebilecek olan her türlü ölüm şeşline razıymı; yanmak, boğulmak, 100 katlı bir binanın çatısından aşağıya düşmek ve daha birçoğuna... Ancak böyle bir durumda bu ölüm şeşillerini kendi üzerimde tek tek, onları beni yakalamadan önce denerim; bunlara kendi boyumu kırmak da dahil! (Allah gitti Elif! - FA)  
② Bence iyi oyuncu, pratik yaparak doğan oyuncudur! (O ne be?!)

## LEVEL Ödülleri



### Altın

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



### Gümüş

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



### Bronz

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



### İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



### Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



### Tam Sürüm

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

## Bir Bakışta 135. Sayı

### PUAN

**9,4** *God of War: Chains of Olympus* > PSP gibi mini-cik bir konsolda God of War gibi dev bir oyunu oynamak harikaydı. Geçen sayımızın en yüksek puanını alan God of War: Chains of Olympus, sadece PSP'deki oyunları değil, tüm platformlar-daki oyunları gölgede bıraktı.

**8,6** *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2* > Tuna, Vegas 2 oynarken çok terlediğini ve aşırı terleme sonucunda kıl vurduğunu açıkladı. Oyunun içerdiği yüksek aksiyon nedeniyle sağlığı tehlkiye giren Tuna'nın oyunu bitirdikten sonra, Reiki ile topalanmaya çalıştığı gözlerden kaçmadı.

**8,6** *Jack Keane* > Guybrush Threepwood, Jack Sparrow derken bir başka "su adamı" daha hayatımıza girdi; Jack Keane, eski adventure oyunlarını özleyenlere güzel bir hediye.

**8** *Condemned 2: Bloodshot* > Henüz ilk Condemned'i aklımızdan çıkaramamıştık ki Bloodshot çıktı. Çok tırtık hafız!

**8** *Bully: Scholarship Edition* > Hopkins'in ergenlik sivilcilerle süslenmiş olan maceraları Xbox 360'ta devam etti.

# YAMAN GEZGIN KAYBOLDU!

BULANLAR ÖDÜLLENDİRİLECEK!

COCO STAR REKLAM FILMİNİN YILDIZI YAMAN GEZGIN'İ  
ARAMA ÇALIŞMALARINA KATIL. MUHTESEM  
HEDİYELER KAZANMA SANSINI YAKALAI.

BİRİNCİYE  
YAMAHA YFZ  
350 ATV  
MOTOR



İKİNCİYE  
CANON 4000D  
FOTOGRAF  
MAKİNESİ



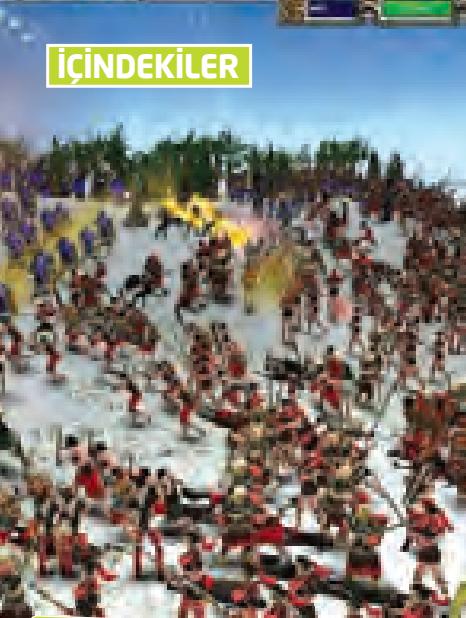
ÜÇÜNCÜYE  
SAMSUNG  
G900  
CEP  
TELEFONU



[www.yamangezginkayboldu.com](http://www.yamangezginkayboldu.com)



## İÇİNDEKİLER



### WARRIOR KINGS: BATTLES

MİNİMUM SİSTEM: 733 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 800 MB Sabit Disk, Windows 98/ME/2000/XP  
ÖNERİLEN SİSTEM: 1 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı, 1000 MB Sabit Disk



### GHOST MASTER

MİNİMUM SİSTEM: PIII 450 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 750 MB Sabit Disk, Windows 98/ME/2000/XP  
ÖNERİLEN SİSTEM: PIII 900 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı

## WARRIOR KINGS: BATTLES VE GHOST MASTER

TAM SÜRÜM | REHBER: 100

Bu ay sizleri, geçtiğimiz ay sizlere hediye ettiğimiz Arx Fatalis'in piyasaya çıktığı 2002 yılından bir sene sonrasına götürüyoruz. 2003 yılında raflardaki yerini alan ve otoritelerden ortalama yüksek puanlar kopartmış olan strateji oyunu Warrior Kings: Battles ile yine 2003 yılında piyasaya çıkmış olan strateji / simülasyon oyunu Ghost Master, bu ay odanızda bizim için ayırmış olduğunuz "tam sürüm" köşenizin yeni misafirleri.



## KIZLARA OYUN OYNATMA TAKTİKLERİ

DOSYA: 30

Bir kız arkadaşınız mı var? Kız arkadaşınız oyulara karşı mı? Oyun oynamazdan nefret mi ediyor? Sizi, "Ya ben, ya o" gibi garip tercihler yapmaya mı zorluyor? Bu konuda sürekli kavga mı çıkartıyor? Tüm bu sorulara cevabınız "Evet" ise sayıa 30'da sizi büyük bir sürpriz bekliyor.

## LEVEL DVD

### DEMO'LAR

Around the World in 80 Days

Cry of the Infected

Europa Universalis: Rome

Evochron Renegades

Magic Match Adventures

Night of a Million Billion Zombies!

Penguins Arena

RedLynx Trials 2

Sam & Max Episode 205: What's New, Beelzebub?

Sherlock Holmes: Nemesis

Sins of a Solar Empire

Spandex Force

Stoneloops of Jurassica

Strategic Command 2 - Weapons Warfare

StuntMANIA!pro

## GRAND THEFT AUTO IV

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 54

EKSTRA: DVD

VİDEO: DVD

Ne bizer için, ne de sizler için kolay geçti bu süreç. Beklemekten bitap düştük, heyecandan avuçlarımız ter içinde kaldı, kalp spazmları geçirirdik. Ama tüm bunlara değildi mi? Değdi... Hem de nasıl... Öyle ki hizımızı alamadık; saatlerce, günlerce oynadık; yazdık, yazdık ve yazdık. Tam 12 sayfadan oluşan Grand Theft Auto IV incelemesine geçmeden önce derin bir nefes alsanız iyi edersiniz.



## GEARS OF WAR 2

İLK BAKIŞ: 14

Ortaya oldukça başarılı bir oyun çıkartan Gears of War'un yapımcı firması olan Epic Games'in, Kasım ayında piyasaya çıkması beklenen oyunu olan Gears of War 2 ile ilgili elimize ulaşan ilk bilgiler 14. sayfada sizleri bekliyor.



### Turret Wars

UEFA Euro 2008

### BEDAVA OYUNLAR

Chalk

Counter-Strike 2D

Last of the Patriots 2

Scaraball

Trackmania: Nations Forever

Zero Ballistics

### EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)

### Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)

LEVEL (Wallpaper Paketi)

Age of Conan: Hyborian Adventures (Wallpaper Paketi)

C&C3: Kane's Wrath (Wallpaper Paketi)

C&C3: Kane's Wrath Trainer

Dark Sector (Wallpaper Paketi)

Dead Space (Wallpaper Paketi)

Grid (Wallpaper Paketi)

GTA IV (Wallpaper Paketi ve Ekran Koruyucu)

Metal Gear Solid (Wallpaper Paketi)

The Bourne Conspiracy (Wallpaper Paketi)

War Rock (Wallpaper Paketi)

World of Warcraft (Mod Paketi)

Wow: Fury of the Sunwell (Wallpaper Paketi)

### VİDEOLAR

Alone in the Dark

Baja

Battlefield: Bad Company

Darksiders

de Blob

Destroy All Humans: Path of the Furon

Dragonball Z: Burst Limit

Eye of Judgement Expansion Pack

Guitar Hero III: Aerosmith

GTA IV

Halo 3 Map Pack

Iron Man

Lost Planet: Extreme Condition Colonies

Mercenaries 2

Mortal Online

## OYUNLAR VE MİZAH

DOSYA: 73

Mizah' kavramı olmasaydı hayatımız gerçekten çekilimez olurdu. Peki mizah oyunlarla nasıl buluştu, hangi oyunlarda yoğun olarak kullanıldı? İstanbul'dan Elif Akça bildiriyor.



### YAKIN PLAN

26 Brothers in Arms Hell's Highway

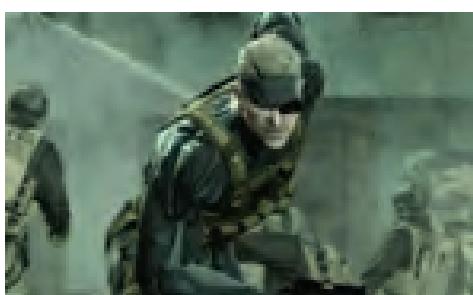
### DOSYA KONUSU

30 Kızlara Oyun Oynatma Taktikleri

73 Oyunlar ve Mizah

### PC İNCELEME

- 34 Command & Conquer 3: Kane's Wrath
- 40 Europa Universalis: Rome
- 42 UEFA Euro 2008
- 44 Seven Kingdoms: Conquest
- 45 Warriors Orochi
- 46 Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens
- 48 Ford Racing: Off Road
- 49 Overclocked: A History of Violence
- 50 Sherlock Holmes: Nemesis



## METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

İLK BAKIŞ: 12 EKSTRA: DVD

Her MGS konusu açıldığından birdenbir gözlerin dönerken harareti hararetli anlatmaya başlayan ve piyasaya çıkışını ne kadar büyük bir heyecanla beklediğini tekrar tekrar söylemekten kendisini alamayan Furkan Faruk Akıncı kişişi bu aralar çok mutlu. Zira MGS4: Guns of the Patriots'a çok az zaman kaldı. Oyunla ilgili son gelişmeler sayfa 12'de...

Ninja Gaiden 2

Operation Darkness

Project Origin

Requiem: Bloodymare

Sonic Unleashed

Soul Calibur IV

Star Ocean SE

The Bourne Conspiracy

Tom Clancy's Endwar

Tom Clancy's HAWX

Trackmania Nations Forever

Wall-E

World in Conflict: Soviet

Assault

WoW: Molten Core

### FİLM FRAGMANLARI

Deception

Hancock

Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs

Kung-Fu Panda

Meet Dave

Pathology

Red Belt

Speed Racer

The Chronicles of Narnia:

Prince Caspian

The Dark Knight

Wall-E

### YAMALAR

Crysis v1.2.1

Frontlines: Fuel of War v1.0.2

SimCity Societies Patch4

### SÜRÜCÜLER

ATI v7.10

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0

v3.0

NVIDIA v163.71

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

### SERVİS

ACDSee Photo Manager

v10.0.219

Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition

v7.5.503

BenchEmAll v2.648

BitDefender Internet Security

2008 v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

### 116 KARA KUTU

### 117 KAFA AYARI

### 124 ALTİGEN

### 131 POSTA

### 136 OFİSTE BU AY

### 137 SONRAKİ LEVEL

### 138 MÜEBBET MUHABBET



## BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

YAKIN PLAN: 26

Bugüne kadar o kadar çok ikinci Dünya Savaşı konulu oyun oynadık, o kadar çok farklı cepheлерde savaştık ve yine o kadar çok zafer kazandık ki şu an bir zaman makinesine atlayıp o döneme gitsek hiç yabancılık çekmeyez. Hayır, bu bir veryansın değil; konu Brothers in Arms: Hell's Highway olunca hiç değil!



## UEFA EURO 2008

İNCELEME: 42 DEMO: DVD

Avrupa Şampiyonası ile futolla yarış futolla kalkmamıza bir ay kala, UEFA Euro 2008 bizi bu heyecanlı döneme hazırlıyor.

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

ICQ v6.0

Kaspersky Internet Security

v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

Wherelsit? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger

v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83

# YEDİNCİ HAFTA

## BÜYÜK HATA YAPTIK: FIGHT NIGHT ROUND 3

Bu ay, büyük bir hata yaptık sayın seyirciler. Evet, "hata" diyorum... Bu ay LEVEL Ligi için Fight Night round 3'ü seçmemiz büyük hataydı. Aslında ilk başta, her şey çok güzel başlamıştı; kuralar bir hafta öncesinden çekilmiş, boksörler rakiplerini tanımiş ve çıkacakları müsabakalar öncesi dergi binasının en alt katındaki spor salonunda, kendilerine tuttukları özel antrenörler eşliğinde form tutma-ya başlamışlardı. Fakat, günler geçtikçe kasları olgunlaşmış, kum torbalarına daha sert darbeler indirmeye başlamışlardı ve mimikleri, yanlarından bir an bile ayırmadıkları rakiplerinin fotoğraflarına baktıkça bünyelerinde biriken hırastan dolayı, bir hayli sertleşmişti. Artık neredeyse gülemez olmuşlardı; dudak kasları yerçekimine karşı koymayı bırakmış, gözleri donuk balmaya başlamış ve neredeyse konuşmayı bırakmışlardı. Ağızlarından sadece iki kelime dökülüyordu: "Açı yok!"

Olayların bu hali alacağını hiçbirimiz kestirememistiğin ilk başta; ne ben, ne de LEVEL Ligi'nin teknik ekibi. Farkına vardığımızda ise çok geç kaldığımızı anlamıştık. Artık onlar LEVEL editörleri değil, birer ölüm makinesiydi;larına çi-kaçak olanları yumrukları ile yıkip geçecek olan birer ölüm makinesi...

## oyuncular



### FARUK

Geçmişinin dokuz yıllık bölümünü, ringlerde ter dökerek geçirmiş ve bu süre içinde rakiplerine beton gibi darbeler indirerek yıkip geçmiş olmasından dolayı "beton" lakabını almış olan Faruk, ringlere geri dönmeyi illa başta hiç istememişti. Zira yumruları karşısında ezilen rakiplerinin canhıras çıngılları nedeneyle vicdanı sızladıgı ve uykusuz geceler geçirmeye başladığı için boks hayatı bir kenara bırakmış ve yazım - çizim işlerine yönelerken yeni bir sayfa açılmıştı hayatında. Fakat, kaderin cüvesi bu ya; boks LEVEL semalarında da karşısına çıkmıştı ite.



### ERCAN

Büyükünce boksör olmayı hayal etmiş, Rocky serisini defalarca izlemiş ve her izledikten sonra kapıldığım duyu seline yenik düşmüş biri olarak ofiste, Fight Night round 3'ü görünce, bir anda gözlerim parlamp ve bu haftaki LEVEL Ligi için bu oyunun oynaması için herkese baskı yapmıştım. Fakat, nereden bilebilirdim ki böyle olacağımı... İlk turdan Faruk'un karşısına çıkmam, başı başına bir talihsizlikti zaten. Alt - üst ön dişlerim ile sağ göz ve sol kaşının dağıldımdan önceki hali ne de yakışıyor mu meğer bana...



### ELİF

Elif Akça... Onu hepimiz şeker gibi gülüşüyle tanırırdık. Ama artık ne ismini, ne de cismini tanıyoruz. Meğer içinde, Cem Şancı'nın geçtiğimiz aylarda köşesinde kaleme aldı, güzel ama bir o kadar da merhametsiz olan ve ringlerde esip gürleyen Starbuck'tan daha acımasız bir karakter yatarırmış. Bilemedik sayın seyirciler; bilsaydık de dokunmasaydık ona. Zira kendisinden su getirmesini rica etmek için bile aramızda kura çekmek zorunda kalıyoruz.



### DEHA

Bir hafta boyunca spor salonunda ter döken ve kendisinden katbekat daha ağır olan ağırlıkların altında ezilen fakat, tüm bunların ardından yakaladığı form ile rakiplerinin gözünü korkutan bir boksör olup çıkan Deha'nın tek şansızlığı, adını Elif'in yanına yazdırmasıydı. Her ne kadar karşısına çıkacak olan rakipleri yere yıkacak kadar güç depoladıysa da bir kadına karşı elini kaldırıramayacak kadar centilmen olan Deha, Elif'ten aldığı darbeler sonucunda "centilmenlik kostümü"yle beraber yere yiğildi.



Deha, müsabaka başlar başlamaz ringde firtına gibi esmeye başlayan Elif'in karşısında ne yapacağını şaşırıp, karşısındakinin bir dişi olmasından dolayı ona zarar vermemek için kendi benliğine mücadele etmeye çalıştı. Ancak, ilk round'da kaşının ve gözünün açılmasını ve bu sırada ringin hemen yanında duran Faruk'un kalın kahkahalarını izleyen "Kum torbası gibisin Deha" sözlerinin ardından Elif'in yüzüne sert darbeler indirmeye başladı. Fakat geç kalmıştı ve anda yerde bulan Deha, her ne kadar hızlı bir şekilde yerden kalktıysa da artık ringde yürüken yalpalamaya başlamış ve Elif'e attığını sandığıavaş yumrukluğunu boşluğuna dövmesine engel olamamıştı. Deha, bir sonraki round'da, Elif'ten öylesine sert bir yumruk yedi ki yere düşerek bir daha ayağa kalkamadı.

## FARUK, ALDIĞI "BETON" LAKABININ HAKKINI FAZLAŞIYLA VERDİ



Karşılaşma başlamadan önce yanımıza gelen hakem bize kuralları anlatırken donuk ve kendinden emin gözlerle gözlerimin içine bakan Faruk'a karşılık fazla dayanamayacağımı ve ona pek yaklaşmadan, uzaktan uzaktan dövüş kolumu her savurdugumda, yumrularımardan kurtulan Faruk, tam üç round boyunca sandığım gibi yüzeğe değil, karnına çalıdı. Dördüncü round başında suratına savurduğum sert yumrular etkili olduysa da artık parçaparça olduğumu düşündüğüm iç organlarını acısından bu yumruların devamını getirdim ve Faruk'un karnının tam ortasına attığı beton gibi sert yumruk ile yere yıkıldım.

## MÜSABAKALAR SONRASI DİŞLERİNİ YERDEN TOPLAYAN ERCAN, BOKS YAPMAYA TÖVBE ETTİ



Final karşılaşmasının çok çekimseli ve kanlı geçeceğini düşünen boks severler, fiyatları binlerce YTL'yi bulan biletleri hemen tüketmiş ve final gecesi, boks sahnenin koltuklarındaki yerlerini almışlardı. Mavi köşedeki Faruk'a ve Kırmızı köşedeki Elif'e bahis oynamış olan izleyicilerin inanılmaz tezahüratı ile başlayan müsabakada, Faruk -ayni bana da yaptığı gibi- Elif'in karına ağır darbeler indirmeye, buna karşılık olarak Elif de Faruk'un korumadığı yüzüne çalışmaya başlamıştı. Avinin hareketlerini izleyen bir kaplani andiran ve bir timşah gibi yumruk attı ki çıkan sesle salonu herkes birdenbire sessizliğe gömüldü. Açı dolu bir yüz ifadesiyle önce dizilerinin üzerine düşen Elif, kendisini yenilgiye teslim etti.

### GÜNÜN GALİBİ

**FARUK BALBOA**

**10 PUAN**

Elif'in yere yıkılmasının ardından şaşkınlıklarını üzerinden atan ve bir anda ringi kaplayan basın mensuplarının uzattıklara mikroflonlara Faruk'un söylediği ilk söz "GÜLÜLİZZZ!" oldu.



İlk tur karşılaşmalarının ardından üçüncülük mücadelesi için Deha ile ringe çıktığımızda, ikimiz de birbirimizin yorgun olduğunu tahmin edebiliyorduk. Zira ikimiz de zor maçlardan çıkıştık. Bu nedenle ilk round'dan itibaren "kaçak dövüşmeye", birbirimize pek yaklaşmadan attığımız yumruklarla durumumuza yoklamaya çalıştık. Fakat, dördüncü round'un ortalarında açılan kaşım ve kapanan sağ gözümüzardin her şeyi boş verip tüm gücüyle Deha'ya saldırmaya başladım. Bu yoğun saldırılarm bir süreliğine işe yaradı; hatta Deha'yı kısa süre de olsa yere yıkmayı başardım. Ancak, altıncı round'a geldiğimizde işler bir anda tersine döndü ve Deha'nın, kapanan sol gözümé savurduğu sert darbeyle bir anda dünyam karardı.

### PUAN DURUMU

iSİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	8	53
FARUK	10+5	42
ERCAN	5	40
FIRAT	0	28
TUNA	0	21
DEHA	6	19
ŞEFİK :(	0	17
BURAK	0	10
MURAT	0	10
MAHMUT	0	5
REcep	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

### LEVEL PAF LİGİ

LEVEL Ligi için seçilen oyun, Fight Night Round 3 gibi kas güçlerinin karşı karşıya geldiği bir oyun olunca, PAF Ligi için de benzer bir oyun seçildi: Bilek güreşli LEVEL Ligi karşılaşmalarına hazırlık aşamasında yapılan PAF Ligi'nın sonucu, aslında LEVEL Ligi'nın galibini de gösterir niteliktedi. Çekilen kura sonucu ilk turda karşılaşan Elif ve Deha'nın yaptığı maç, Deha'nın üstünlüğü ile son buldu. Daha sonra maça karşı karşıya geldiğim Faruk, kolumu yaklaştıktan saniye gibi bir sürede masaya yapıştırınca finaldeki isimler Faruk ve Deha'ydı. Deha de Faruk'a karşı -benim gibi- sadece birkaç saniye direnebildi. Masadan, kazandığı beş puan ile ayrılan Faruk, karşılaşmalar sonrasında etrafını saran ofis çalışanlarına delici bir bakış atarak spor salonuna doğru ağır adımlarla ilerledi.



# DISCIPLES III: RENAISSANCE

YAPIM Akella  
DAĞITIM Strategy First  
TÜRK Strateji  
PLATFORM PC  
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'İN ÜÇÜNCÜ ÇEYREĞİ  
WEB [disciples3.ru](http://disciples3.ru)





Bir ara kafayı taktığım Lords of Magic isimli oyundan sonra tedavi altına alınmış ve bu bağımlılıktan Heroes of Might & Magic serisi ile kurtulmaya çalıştım. Ancak bu, en az, sigarayı bırakmak için alkole başlamak kadar anlamsız bir hareketti. Tam o sırada, 1999 yılında piyasaya çıkan Disciples: Sacred Lands imdadıma yetişti (!) ve saplanıp kaldığım, Orta Dünya temali sıra tabanlı strateji oyunlarına ruhumu satmamı sağladı.

Serinin ikinci oyunu olan Disciples II: The Dark Prophecy, aldığı yüksek puanlar ile Orta Dünya temali sıra tabanlı strateji oyunları arasında parladı; Heroes of Might & Magic serisini ezip geçen, karanlık atmosferi ve "sanat" kokan karakter tasarımları ile dikkat çeken Disciples serisi, Disciples III: Renaissance ile uzun süren sessizliğini 2008'in üçüncü çeyreğinde bozacak. Gelecek sayılarımızda oyun ile ilgili detaylı bilgi edinebilirsiniz.

YAPIM Kojima Productions  
DAĞITIM Konami  
TÜR Aksiyon / Adventure  
PLATFORM PS3  
ÇIKIŞ TARİHİ 12 Haziran 2008  
WEB [www.konami.jp/mgs4](http://www.konami.jp/mgs4)



HABİL'İN, KABIİ'Dİ ÖLDÜRDÜĞÜ YERDE...

# Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

David ile Hal, batan güneşe bakarak gülmüşlerdi; Jack boyundakı kenesine son bir kez baklığında; yaşı Jack, Boss'un mezarinin önünde ağladığında, aklımızda hep soru işaretleri vardı. Ocelot'un

## Hideo Kojima'nın bize enfes bir final yaşatağına dair hiç şüphem yok

o tuhaf görüşmeleri kimlerle yaptığı; Patriots'un bir asır önce ölen kurucularının aslında kimler olduğu; Liquid Snake'in, Ocelot'un bedeninde nasıl canlandığı gibi, cevaplanmayı bekleyen yüzlerce sorunun zihnimizi gidişlamasıyla son buldu tüm

### AYDINLIK TARAF

- Hideo Kojima gibi bir yapımcının ellerinden çıkışması
- Yeni oyun mekanikleri ile çok gerçekçi bir oynanış sistemi
- Sevgümüz tüm kahramanların geri dönüşmesi
- Muhteşem senaryo sunumu

### KARANLIK TARAF

- Bir kez daha ertelenme ihtimali

Metal Gear oyunları.

"Ben kahraman değilim; hiçbir zaman olmadım; hiçbir zaman olmayacağım." diyordu Snake; dolayısıyla bize hiçbir zaman bir kahramanın kontrolünü vermemiş olmasını, yaratıldığı kahramanın bu sözlerle açıklamış olsuyordu Hideo Kojima.

Snake bir anti-kahraman belki ama pek çok kahramana nal toplatacak kadar erdemliydi. O, şartların onu bir kahraman gibi gösterdiğini çok iyi biliyordu. Snake, sadece işini yapmaya çalışan bir adamdı.

Sadece işini yapmaya çalışan, bu erdemli adamı konu alacak son oyun

olan Guns of the Patriots, tüm soru işaretlerini ortadan kaldırıracak ve hikayedeki tüm boşlukları dolduracak. Efsanevi serinin noktasını koyacak oyun olması sebebiyle dünyanın en takıntılu oyun yapıcısı tarafından, ince işlenmeye olan Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots'ın kusursuz yakın bir oyun olacağından herhangi bir şüphem yok. Ama 20 yıllık bir seriyi tüm hatırlıyla derleyip toparlamadan da çok ama çok zor bir iş olduğu yadsınamaz bir gerçek.

**Crime is the way...>** Dünya düzeni tamamen değişmiş durumdadır. Savaşmak, dünyanın ekonomik düzenini dengeleyen en önemli unsurları haline getirmiştir. Özel askeri şirketler (PMC - Private Military Company) savaş sürekliliği alanlara taşımaktadır. Savaşların hedefleri artık ülkeler değilidir; artık savaşların merkezinde, birtakım şirketlerin diğer şirketleri ve fraksiyonları güdümleri altına alma istekleri vardır. Sivillerin büyük bir tehlige içinde oldukları bu yeni dünya döneminde insanların çوغu, hiçbir amaç ya da çıkarları olmaksızın savaşmak ve ölmek için doğmaktadırlar. Her yer yıkım altındadır. Duygu kontrolü altında, patronlarının her istediğini

bilincizce yerine getiren askerler ile savaş artık sahada değil, masada kazanılmaktadır.

PMC'lerin bu lokalize edilmiş, yani ülkelerin demografik yapısına göre değişiklik gösteren "savaş çırptıkanlığı" arasında Orta Doğu'da bir yerlerde görevine başlayan yaşı Snake'i, oyunun daha önce yayımlanan videolarında görmüştük. Snake, bir kamyonun arkasında bir grup gerilla ile birlikte savaş alanına sızmaya çalışıyordu. Daha önceki oyunların aksine Snake, bu kez "yalnız kurt" olarak değil, kalabalık bir grupta birlikte iniyordu savaş alanına. Gerillaların arasında savaşmayı seçen ünlü karakterimiz, omuz omuza savaştığı bu askerleri kendi tarafına çekebilecek. Snake, gerillaların güvenini kazanıp onları kendi amaci için yönlendirebilecek. Ancak, eğer gerillaların takım arkadaşlarından birini vurursanız bir anda müttefiklerinizin size karşı savaşmaya başladıklarını göreceksiniz. Zira müttefiklerinizin size karşı olan güveni yanlış bir hareketinizle birlikte kırılabilir. Eğer gerillalar, onlara karşı çalışığınızı düşünürlerse en kısa sürede sizden





## SOLID EYE SYSTEM



Otacon'un dahiyan zihinden çıkan bir fikir olan Solid Eye, Snake'in sağ gözüne takılmıştır, kullanımı oldukça kolay olan bir cihaz. Termal görüş, gece görüşü ve zoom gibi fonksiyonlarının dışında, etrafta bulunan nesneleri tanımlayabilen Solid Eye ayrıca, bir de radara sahip. Kisacısı, Solid Eye ile araziyi farklı açılardan görebilecek ve dostu, düşmandan rafatlıkla ayrılabileceksiniz.

kurtulmaya çalışacaklar.

Şu ana kadar izlediğimiz videolarda en çok dikkatimizi çeken kuşkusuz Snake'in yeni kamuflaj giysisiydi; OctoCamo adındaki bu taktik zırh Snake'in, bulunduğu alana yaklaşık üç saniye içinde uyum göstermesini sağlayacak. Oyunun stealth (gizlilik) özelliğine yepyeni bir yorum getiren OctoCamo, düşmanlarınızın arasından kolaylıkla sıyrılabilmeyi sağlayacak. Düşmanınızın dikkatini bütünüyle çekerek hareketler yapmayı kimildamadan durduğunuz sürece tabii ki...

"Düşman" demişken baş düşmanımız olan Liquid Ocelot'un kişisel korumaları olan FROG'lardan bahsetmemek olmaz. Tamamı kadın askerlerden oluşan bu kıvrak ve estetik birimler duvarlara tırmanıp düşmanlarına karşı beklenmedik saldırırarak gerçekleştirilecektir. Ayrıca, oldukça hızlı hareket eden FROG'lar, kendilerine açılan ateşten kıvrak hareketleri sayesinde kaçabilecekler.

Oyun boyunca karşılaşacağınız "normal" düşmanlar (PMC

## METAL GEAR MARK II

Snake'in savaş alanındaki zorlu mücadelede, sağ kolu olan Mark II'nin yapabildikleri, oyun boyunca işimizi çok kolaylaştıracak. Silah satıcısı Drebin'e sıfırlaması için silah götürübilmesinden tutun, Snake'e mühimmat taşımeye kadar çok farklı görevleri yerine getirebilen Mark II ayrıca, düşmanları dikkatini dağıtabiliyor, onları bayıltıyor ve bilgi toplayabiliyor.



askerleri) ve FROG'lar dışında siz en çok zorlayacak olan düşman tipi -oyunun videolarında da sıkça gördüğümüz- Gekko'lar olacak. İki ayaklıları üzerinde engel tanımadan devriye gezen bu aletler, bir tabur askeri zorlanmadan indirebilecek kadar tehlikeli. Hem uzun, hem de yakın menzilli silahlara sahip olan Gekko'lar oyun boyunca bizi epeyce terletecek.

Guns of the Patriots'sın seride getirdiği bir diğer yenilik ise silah sistemi; hatırlayacak olursanız, serinin önceki oyunlarında, yere düşen silahları kullanamıydık. Bunun sebebi ise düşmanların taşıdıkları silahların parmak izi okuyucusu ile çalışmayıdı. Dolayısıyla oyun boyunca, "sıfır" silahlar bulmamız gerekiyordu. Guns of the Patriots'ta silahlar, sadece ait olduğu PMC askerinin spesifik nanomachine kodu ile çalışıyor. Bir diğer deyişle, önceki Metal Gear oyunlarında olduğu gibi öldürdüğümüz bir düşmanın silahını alıp kullanamayacağız. Fakat güzel haber şu: Bulduğumuz silahları Drebin adlı (Yanında zeki bir maymun gezdireni siyahı bir karakter.) silah tüccarına temizlettikten sonra kullanabileceğiz. Yani, oyun boyunca ne kadar çok silahlı çatışmaya girerse Drebin'e o kadar çok ihtiyacımız olacak. (Drebin'in çalışma prensibini Resident Evil 4'teki silah tüccarına benzettim ben.) Ayrıca, Drebin'den silah ve mühimmat dışında, çeşitli teçhizatlar da edinebileceğiz.

**I fly to you....>** Snake, bu kez düşmanlarından, araziden ve mekanize canavarlardan başka yaşılıklı da mücadele etmek zorunda kalacak. Stamina (dayanıklılık) göstergesinden başka Snake'in o anki durumunu gösteren iki yeni göstergen

daha oyuna eklenmiş: Psyche (ruhsal durum) ve Stress. Psyche, Snake'in savaş alanında vereceği tepkileri gösterecek; Snake, ortam sakin iken daha rahat nişan alacak ama yoğun saldırılar altındayken yaşılığın etkisiyle kontrolünü zaman zaman yitirecek. Bunun dışında, yaşı savaçımız, bedenindeki ağrıları ve acıları da baş etmek zorunda olacak. Bütün bunlar Snake'in konsantrasyonunu kaybetmesine yol açacak ve Stress barı dolmaya başlayacak. Bu bar dolduğu zamansa Snake "Combat High" denilen bir moda geçiş yapacak ve kısa bir süre için tüm gücüyle savaşmaya başlayacak. Ancak, Combat High'in sonu, Snake'in çöküşü anlamına geliyor. Bu yoğun moddan çıktıktan sonra Snake bir çöküntü içine girecek ve tüm saldırırlara açık, savunmasız bir hale gelecek.

Son olarak, Snake'i başrolde göreceğimiz bu son Metal Gear oyununda kahramanımızın dünyanın çeşitli yerlerini gezeceğini ve baş düşmanı Liquid'i ortadan kaldırma için elinden geleni yapacağını belirtiyim. Özellikle, senaryo sunumunun akıl almaz derecedeki kalitesini göz önünde bulundurursak oyunun bir klasik olacağının şimdiden söylemek mümkün. Hideo Kojima'nın bize enfes bir final yaşatacağına dair hiç şüphem yok. Tek dileğim oyunun bir kez daha ertelenmemesi. Zira artık beklemeye tâhakkümümüz kalmadı. ☺

**Hideo Kojima'nın ve Solid Snake'in içinde bulunduğu son Metal Gear oyunu olan Guns of the Patriots, unutulmaz bir hikayenin, bir efsanenin son "noktası" olacak.**



YAPIM Epic Games  
DAĞITIM Microsoft  
TÜRK Aksiyon  
PLATFORM Xbox 360  
ÇIKIŞ TARİHİ Kasım 2008  
WEB [www.gearsofwar.com](http://www.gearsofwar.com)



GORGON BURST PISTOL İLE KANTUS AVLAMAK...

## Gears of War 2

**G**ears of War nedir? Neden Gears of War oynayan insanlarla, oynamayan insanlar arasında fark vardır? Faruk bu konuda ne düşünmektedir; hemen soralım. "Bence Gears of War..." Faruk, "War"u söyleken biraz daha vurgu verebilir misin? "Tamam; Gears of Waaurr..." Güzel, fakat desibelde biraz sorun var. Sesи biraz daha tok yaparsan eger... "Tunaçım; GEARS OF WAAURR, bildiğin üzere müthiş bir aksiyon oyunu. O kadar çok seviyorum ki bazen Güлиз'le bile kıyasladığım oluyor. Onun yeri ayrı ama Gears of War bu da!" "Peki." diye ve bir başka konuğumuza, birkaç ay önce günlerini GoW'a harcamiş olan Elif Akça'ya yöneliyoruz. "Gears of War (GoW)?" diye sorduğumda, "Ya çekiiiiii..." diyor Elif ve elinin tersiyle beni bir köşeye itip çikolatalı kupuna gömülüyör. Buradan Elif'in GoW'u çoktan unuttuğunu anlıyor ve Fırat'a geçiş yapıyorum. "Bir kere Gears of War'da yazım ve anlatım hatası var. Öncelikle oradaki "adıl" yanlış kullanılmış ve isim tamlaması olarak bakılınca da tamlamanın düşük olduğu

gözlerden kaçmıyor. Ayrıca TDK'ya bakacak olursak..." Fırat'ın yanından hızla uzaklaşıyor. O, kendisini harfler ve kelimeler arasından kaybetmiş bir ruhtan ibaret sadece.

Sonuçta, Fırat'ı aşip Ercan'a, Ercan'ı aşip Şefik'e (Kendisi GoW benzeri bir ortamda olmalı şu sıralarda.) Şefik'ı aşip ofis dışına fırlayarak sokaktaki vatandaşsa bu soruya yöneltebiliriz ama alacağımız yanıtlardan hiçbir GoW'u oynadıktan sonra aklımızda kalanları anlatamayacaktır. (Değil mi Elif? Elif gel çikolatalı pasta var arka cebimde.) (Iyyy! - FFA)

**"Hanım gel, su çok güzel...">** Grafiksель anlamdaki yeniliklerden başlayalım;

size bir çırıplıda GoW2'de karşımıza çıkacak olan yeni grafik teknolojilerini sayacağım, nefesini tutun. Ambient Occlusion Post Processing Filter (daha gerçekçi gölgeler ve ışıklandırmalar), Dynamic Fluid Surfaces (inanılmaz derecede gerçekçi su efekti), Matinee Improvements (oyun içi sinematiklerde yapımcıların daha özgürlük davanabilir mesini sağlayan yenilikler), Soft Body Physics ("Ragdoll" ile karışmasın; bu teknoloji ile yumuşak dokular oluşturulabilir.) ve parçalanan mekanlar gibi yenilikler GoW2'de bizi bekliyor olacak. Eğer ilk oyunun grafiksel anlamda muhteşem olduğunu düşünüyorsanız, bakalım GoW2'de göreceklerine ne diyeceksiniz. (Oyun teknoloji demosunu gördükten sonra, az-çok neyle karşılaşacağımızı anladım ve ağızım bir karışık kaldı.)

Kıcası, işin arkasında Unreal Engine 3'ün üreticisi olan Epic Games olduğu için grafik konusunda bir derdimiz olmayacağı. Ekranın karşısından gözlerimiz kamaşmış bir şekilde kalkacağız.

### YENİ YÜZLER

**Tai Kaliso:** GoW dünyasının "Shaman" karakteri olarak nitelendirileceğimiz Tai, büyük ihtimalle akıllarımıza kazanacak. Takıma getireceği mistisizm felsefesi ve yapacağı derin konuşmalarla oyuna renk katacağı şimdiden belli oluyor.

**Chariman Prescott:** Marcus'un komutanı olan Hoffman'ın da bir komutan olduğunu biliyor musunuz? Soğuk yapısıyla dikkat çeken Prescott, insan ırkınnı devamlılığını sağlamak için bir diktator gibi hareket etmiş ve bu politikasıyla insanların yok olmasını önlemiştir. GoW 2'nin hemen başında askerleri bir intihar görevine yollayan kişi de Prescott'tan başkası olmayacak.

**Dizzy:** Dizzy aslında bir asker değil; o sadece bir kamyon şoförü ve Delta Takımı'nı GoW 2 dünyasında dolaştıracak olan kişi. Kamyonuna "Betty" adını takan Dizzy'nin, oyunda nasıl bir görüntü çizeğini merak ediyoruz.

**Maria Santiago:** Marcus'un arkadaşı olan Dominic'in "kayıp" karısı Maria, çocukların ölümü ve savaşın yıkımıyla kendini kaybetmiştir. Dominic, Maria'yı; Maria ise savaşın kaynağını aramaktadır. Onları buluturacak olan yapımın adıysa elbette GoW 2'dir...

### AYDINLIK TARAF

- ☑ Mükemmel grafikler.
- ☑ GoW'un bağımlılık yapan oynanışı geri dönüyor.
- ☑ Yeni silahlar, yeni mekanlar, yeni düşmanlar, yeni, yeni ve yeni...

### KARANLIK TARAF

- ☒ Kahverengi tonları geri dönüyor.
- ☒ İnsan biraz daha renk görmek istiyor yahu...





**"Kayınço, biz biliyoruz da mı oynuyoruz?"** > Senaryo konusunda herhangi bir açıklama yapmaktan kaçınan Epic Games, oynanış konusuna yoğunlaşıyor ve diyor ki "GoW' u ne şekilde oynuyorsanız, GoW2'yi de aynı şekilde oynayacaksınız fakat siper almış düşmanları vurmak (ve aynı şekilde vurulmak) biraz daha zor olacak." Çok GoW silahını aynen kullanacağımız oyunda "Gorgon Burst Pistol" adında yeni bir tabanca ve özellikle multip-layer oyunlarda çok işe yarıyacağı düşünülen, zehirli gaz yayan bombalar bulunuyor. Bunlara ek olarak fragmanda dikkat çeken elektrikli testere düelloları" da GoW2'ye damgasını vuracak gibi gözüüyor.

"Kantus" adında yeni bir Locust türüne oyunda yer alacağını belirten Epic Games, bu yaratıkların bir rahibi andirdiklerini, enerji saldırısıyla size zarar vereceklerini ve ölen arkadaşlarını yeniden hayatı döndürebileceklerini söylüyor. Üstüne üstlük bu yaratıklar bir koloni olarak hareket ederek - aynı Starship Troopers'daki düşmanların yaptığı gibi- bir sel gibi üstümüze akacak. Onları neyle durduracağımız ise şu an için belirsiz. (Elektrikli testere!) (Testereli elektrik! - FFA)

Oyunun geçeceği alanlar arasında yine yıkık dökük bölgeler ve eski oyuna kıyasla çok daha fazla yeraltı bölmü bulunacak. Üstelik, bu yeraltı bölgümleri

**Elektrikli testeresini Locust'un kafasının ortasına geçiren Marcus, dudaklarını araladı ve "Bu oyunu almazsanız hepini pişman ederim!" diye haykırdı. Bunu duyan 180'e yakın Locust'un Marcus'un üzerine çullanmasıyla "Gears of War 2... Yaşamın tadını çıkarmak için sadece 180 gününüz var" cümlelerinin ekran'a gelmesi bir oldu.**

## WORLD IN CONFLICT: SOVIET ASSAULT "SSCB olarak gurur duyuyoruz."

Eğer oradan gelip de bize "World in Conflict mi? Yok, daha oynamadım..." derseniz, Shoryuken'i sizden esirgemeyiz ya da sizi affedip Soviet Assault'u oynamanız üzere size bu bilgiler sunarız. (Çok iyi kalpliyiz.)



Aslında PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin yararlanması için hazırlanan ama arada PC kullanıcılarının da oynayabileceği ortaya çıkan Soviet Assault, oyunun yapımcısı Massive'in oyuncuların gelen eleştirileri dinlemesiyle ortaya çıktı. Oyunun Amerika'yı biraz fazla öne çıkarmasını hoş karşılamayan oyuncular, "Red Army" senaryosunun daha geniş olmasını istemişler ve böylece Soviet Assault'un temelleri atılmış. Yeni bölümler yerine, orijinal oyunda var olan bölümleri Red Army'nin gözünden oynayacağımız oyunda yapay zeka yenileniyor ve artık düşmanlarımız da araçların özel silahlarını kullanabilir hale geliyorlar. Ekim ayında çıkması beklenen oyunun PC versiyonu çok ucuz bir fiyattan satışa sunulacak fakat PS3 ve Xbox 360 versiyonları normal oyun fiyatından satılacak.

## MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE Sub-Zero mu döver, Batman mı?

Namco Bandai, Soul Calibur serisine Star Wars karakterlerini dahil eder de Midway boş durur mu? Tabii ki hayır! Warner Bros. Interactive ile güçlerini birleştiren Midway, şu ana kadar hayranlık



duyuğumuz hemen hemen bütün DC karakterlerini, Mortal Kombat karakterleri ile buluşturuyor. Mortal Kombat serisinin bu ilk yeni nesil oyunda Batman, Superman gibi ünlü kahramanların Sub-Zero, Scorpion gibi efsaneleşmiş karakterlerle koşularını paylaştıracız. Hem MK, hem de çizgi roman fanatiklerinin gönlünü fethetmeye amaçlayan Midway'in açıklamalarına göre oyun, PS3 ve Xbox 360 platformlarında boy gösterecek. Bu yılın sonbaharında piyasaya çıkmaya hazırlanan Mortal Kombat vs. DC Universe, turnayı gözünden vuracak gibi görünüyor.

## FALLOUT MMO

### Interplay tekrar sahnede

Geçen yılın Nisan ayında Fallout isminin tüm haklarını Bethesda'ya bırakılan Interplay, kapılarını oyun dünyasına kapatmıştı. Bu talihsiz olayın üstünden bir yıl kadar geçtiğinden sonra, elindeki yapımları tekrar hayatı geçirmek için çalışmalarla başlayıp Interplay, öncelikli olarak Fallout'un multiplayer oyununu (MMO) piyasaya sürmek istiyor. Bunun için milyon dolarlar bulması gereken firma, bankalarla görüşüyor; elindeki malları çıkartıyor ve bir şekilde oyuna tekrar hayat vermek için canla başlıyor. Fallout MMO'su dışında Earthworm Jim, MDK, Descent ve Dark Alliance gibi oyunları da tekrar oyun dünyasının bir parçası haline getirmek isteyen firma, bu oyunlara da 30 milyon dolar gibi küçük(!) bir rakam ayırmak zorunda.



Sıralar internet sitesinde "Geliyoruz!" haberi verip üzerine bir de Fallout'un tasarımcılarından Jason Anderson'ı kreatif direktör koltuğuna oturtarak ne kadar ciddi olduğunu belli eden firma, umuyoruz ki hedefine bir an önce ulaşır.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



KORKUNUN ZEVKİ...

## Dead Space

**Bu ay, Dead Space'in yapımcısı -Electronic Arts'tan- Glen A. Schofield'ı sayfalarımıza konuk ederek oyunun derinlerine iniyoruz.**

**E**lf: Merhaba, ilk olarak sorularımıza yanıt verdığınız için teşekkür ediyoruz.

**Biz de dahil olmak üzere oyunu merakla bekleyenlerin akıllarına gelen ilk soru, Dead Space'in PC versiyonunun piyasaya çıkıp çıkmayacağı. Bu konuda bizleri aydınlatır mısınız?**

**Glen A. Schofield:** Dead Space'i bekleyen PC kullanıcıları artık rahatlayabilir çünkü oyunun konsol versiyonları ile aynı zamanda çıkışacak olan bir PC versiyonu üzerinde çalışıyoruz.

**E: Dead Space'in bir survival horror / TPS olacağını hepimiz biliyoruz.**

**Oyunu FPS yerine TPS olarak tasarlamazın özel bir nedeni var mı?**

**GAS:** Third person kamera açısının içgüdülere daha iyi hitap edeceğini düşündüm. Sonuçta, third person kamera açısıyla karakterin içinde bulunduğu tehlikeleri, ölümleri ve akan kanı çok daha net bir şekilde görebiliyorsunuz. Ayrıca, third person kamera açısı ile HUD'ı, karakterin sırtında bulunan teçhizatın üzerine yerleştirme fırsatı yakaladık. Kisacası, ilk dakikadan itibaren akılmızda hep TPS vardı. Ben de survival horror türü için third person kamera kullanımının daha fazla korku ve gerilim yarattığını düşünüyorum açıkçası.

**E: Dead Space'in oynanış sisteminde, oyun dünyası için ne gibi yenilikler mevcut?**

**GAS:** Zero-g, teknik olarak gerçekten çok büyük ve yeni bir özellik. Yerçekiminin olmadığı bölümleri elimizden geldiğince gerçekçi bir şekilde sunmaya çalıştık. Ayrıca, oyundaki silahlar da epey çeşitli ve değişik. Ve tabii ki düşman tasarımları... Dead Space'teki düşmanlar, birer sanat eseri gibi gösterili. Karşınıza çıkışacak olan her düşmanın tasarımları ve karakteristik özellikleri farklı ayrıca; yani, her düşman bir mini boss gibi. Daha önce de belirttiğim gibi HUD'in, karakterin sırtında bulunması da bir yenilik olarak sayılabilir. Ancak, Dead Space'i diğer oyunlardan ayıran en önemli özellik, bir bilim kurgu / survival horror olması zira sizin de bildiğiniz gibi çoğu survival horror gerçek mekanlarda ve günümüzde geçiyor. Dead Space ise günümüzden 500 yıl sonrasında konu alıyor.

**E: Ben de tam bu noktaya değinecektim; sizin de söylediğiniz gibi survival horror'ların büyük bir çoğuluğu, korku öğesini daha etkili bir şekilde oyuncuya sunmak adına bilim kurgu unsurlarından uzak. Sizce, Dead Space'in 500 yıl sonrasında geçen bir senaryoya sahip olması bir risk midir?**

**GAS:** Bence bu bir risk değil; bizi farklı kılan, rakiplerimizden ayrılmamızı sağlayan bir özellik. Oyundaki ortamlar, daha önce hiçbir survival horror'da görmediğiniz mekanlar. Ayrıca, zero-g ve futuristic atmosfer sayesinde kullandığımız silahlar da bu tür için oldukça orijinal. Oyunun geçtiği gemi de (the Ishimura) survival horror'un gerektirdiği yalnızlık, gerilim ve çaresizlik hislerini gayet iyi bir şekilde oyuncuya veriyor.

**E: Oyunda, medipac'lerin - cephanenin epey kısıtlı olacağını ve checkpoint sisteminin kullanılacağını biliyoruz. Bu bağlamda, oyunun zorluk seviyesinin "yeni başlayanlar" için biraz yüksek kalacağını söyleyebilir miyiz?**

**GAS:** Açıkçası, Dead Space'in hem hardcore oyunculara, hem de yeni başlayanlara hitap edebilmesi için çok uğraştık zira bu iki grubun bekłentilerini aynı anda karşıyalabilemek kolay bir iş değil. Zorluk dengesini tutturup, her iki kesimi de memnun etmiş olan bütün kültürleri, detaylı bir şekilde analiz etti. Bence Dead Space hem hardcore oyuncuları tatmin edecek, hem de yeni oyuncuların keyif alabileceği bir oyun olacak. ☺



**Ne Sovyetler, ne de Naziler bitirebildi Amerika'yı. Bu işin sonunda, oyun firmaları iflas edecek.**

**Yaza doğru piyasa durgunlaşmaya başladı. "Ana akım" olarak nitelendirebileceğimiz oyunları, raflarda daha az görür olduk. Ancak, çıkardıkları oyun ana akım olsun, olmasın; oyun firmalarını piyasanın durgun olması da durduramıyor; son hızda yalanlarını sallamaya devam ediyorlar. Daha az oyun piyasaya sürüldüğü için çırıltınlık yapan firmaların sesleri de haliyle daha net duyuluyor. Ama sesi çatlayanla, çatlamayı da en iyi biz ayırırız, değil mi?**

### Varan 1: Turning Point: Fall of Liberty

**Ne dediler?** "Bu kez tarihe siz yön verecek ve tarihi ellerinizde şekillendireceksiniz. İkinci Dünya Savaşı Naziler'in üstünlüğüyle bite ne olurdu? Hem de tüm Avrupa'yı ve Amerika'yı ele geçirmiş olan Naziler'in... Uzun zamandır bu denli heyecanlı bir FPS oynamadınız."

**Ne oldu?** Oyunun "ilk bakış"ını yaparken oldukça heyecanlıydık. Güzel işlenecek bir alternatif tarih örgüsü gerçekten ilginç olabilirdi. Ne var ki oyunu oynamaya başladığımız anda midemiz bulandı çünkü çok uzun bir süreden beri bu kadar fazla bug'a sahip olan bir oyun oynamamıştık. Kötü grafikler, kötü yapay zeka... Ve kötü bir oyun.

### Varan 2: Stranger

**Ne dediler?** "Epik, heyecanlı ve farklı... Stranger en popüler oyun türlerinden beslenen ve bu yüzden oynamaktan asla sıkılmayacağınız değişik bir RPG."

**Ne oldu?** Evet, Stranger o kadar değişik bir oyun ki oynayamadık. Birçok şeyi aynı anda yapmayı deneyip, hiçbirini tam anlamıyla yapamayan vasatın da vasatı bir oyun Stranger. Hem artık kimse, görünmeyen bir engele takılıp kalmak istemiyor, değil mi?

### Varan 3: Imperium Romanum

**Ne dediler?** "Antik çağların tüm görkemini monitörlerinize taşıyın. Farklı oynanış yapısı ve harika grafikleri ile muhteşem bir şehir planlama oyunu olan Imperium Romanum..."

**Ne oldu?** Tamam, susun artık! Hem Caesar serisini kopyalamaya çalışın, hem de üzerinde "farklı oynanış yapısı" deyin. Bir de tutup onu bile yapmayı beceremeyin. Uzunca bir süredir bu denli oynamayan bir oyun görmemiştim.

### Varacak 1: Dr. Reiner Knizia's Brainbenders

**Ne dediler?** "Zihninizi işaretin ve değişik oyunlarla eğlenin."

**Ne olacak?** DS sayesinde IQ'muz 350'lere falan çıkacak yakında. O değil de tutan bir oyun türünün bu kadar fazla sayıda klonun olması hiç hayra alamet bir durum değil.

### Varacak 2: Pimp My Ride

**Ne dediler?** "Yollarda Xzibit ile gezin ve istedığınız aracı alıp istedığınız gibi modifiye edin."

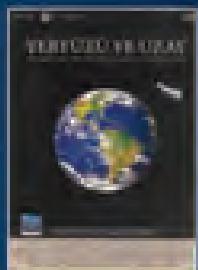
**Ne olacak?** Off, off... Bir oyunun patlayacağı bu kadar bellİ edilir mi yahu? Sevilen bir programın sırtından prím yapmaya çalışan ucuz bir oyun olacak Pimp My Ride.

### Varacak 3: We Ski

**Ne dediler?** "Wii Balance Board destekli oyunda, kayak yapmanın tüm heyecanını evinize taşıyacaksınız."

**Ne olacak?** Hala var mıdır, bilemiyoruz. Zamanında arcade salonlarında çift jetonla çalışan ve bir kayak takımı ile oynanan oyular vardı. Gidin onlara oynayın!

**Bahar ve yaz ayları da bizim için kolay gelecek gibi. En sonunda firmaları kurtlar basacak ama biz dönüp bakmayacağız bile.**



# Herkese Ücretsiz Almanca Eğitim Seti **Learn To Speak German 8**

Ayrıca

**Uzay ve Yeryüzü  
Ansiklopedisi ve**  
**Atlantis Evolution  
macera oyunu**

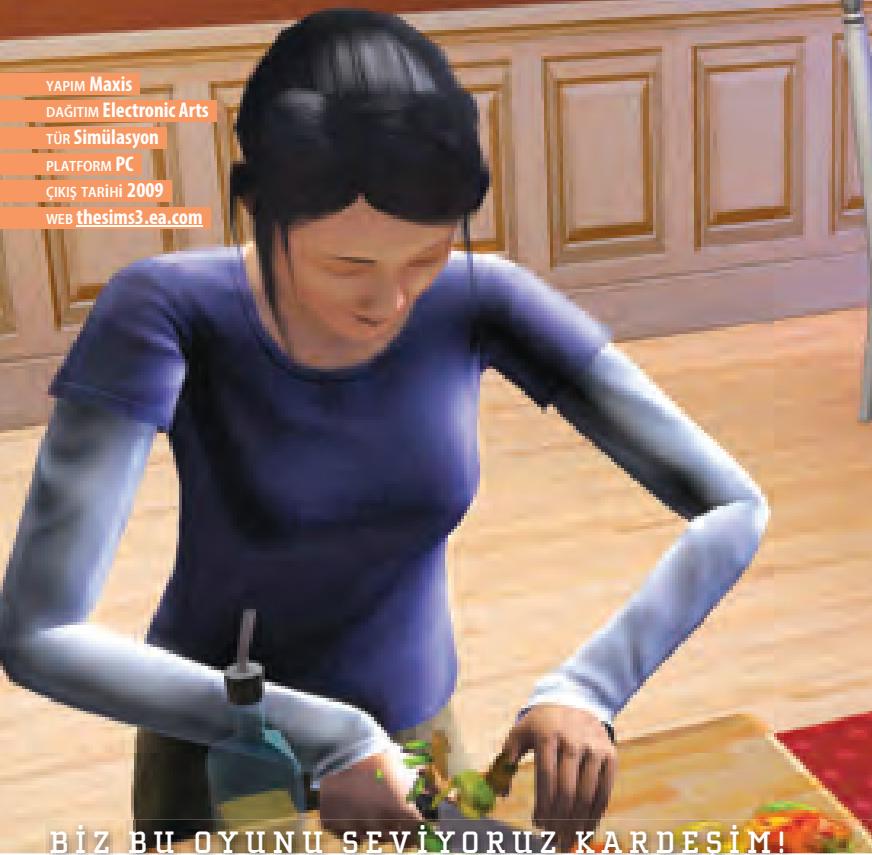


The magazine cover for CHIP magazine includes the following sections:

- DVD**: 5 tam sürüm yazılım (5 full versions of software).
- Elektrik faturanızı azaltın**: How to save electricity with a programmable air conditioner.
- CHIP**: CHIP megapixel her zaman (Always megapixel).
- Windows 7 sn'de başlatın**: Start Windows 7 in 7 seconds.
- HTPC'de yeni dönem**: New era for HTPC.
- En iyi Photoshop ipuçları**: Best Photoshop tips.
- Çok İşlevli yazıcılar**: Multi-functional printers.
- VERİLERİ KURTARIN**: Recover deleted files.
- Blu-ray**: Blu-ray technology.

Mayıs sayısı bayilerde

**YAPIM** Maxis  
**DAGITIM** Electronic Arts  
**TÜR** Simülasyon  
**PLATFORM** PC  
**CIKIS TARIHI** 2009  
**WEB** [thesims3.ea.com](http://thesims3.ea.com)



BİZ BU OYUNU SEVİYORUZ KARDEŞİM!

# The Sims 3

**T**he Sims serisine dahil olan oyunlar, 1999 yılında Will Wright tarafından yaratıldığından beri 100 milyon adetin üzerinde satmış arkadaşlar. Şimdi "Yahu 'evcilik' gibi bir oyun bu; hangi 100 milyon kişi almış; nesini seviyorlar bu oyunun insanlar!?" diyenleriniz vardır elbette ki. Şapkamızı önmüze koyup düşünelim; Will Wright'a çamur atmayıalın zaten atsak bile izi kalmaz sanırım. The Sims serisini bu kadar çekici kılan ve üçüncüsünü hazırlamasını sağlayacak kadar başarı yakalamasını sağlayan şey, oyunun insanlara -hep özlemi duyduları- "sanal bir gerçek yaşam" sunmasıdır.

## AŞK ZAMANI



The Sims 3'te gerçek hayatı da karşılaşabileceğiniz tarzda, entrika dolu olan aşk ilişkileri görmeniz mümkün olacak. Gördüğünüz gibi serseri delikanlı, kızın sakınlığıne ve duygusallığını kapılmış; kızçağız ise ağabeyinizin cesurluğuna ve rahatlığına hayran. Ancak, büyük karakter farklılıklar nedeniyle çok kısa bir sürede bu ilişkinin, bir aldatma vakası nedeniyle sonlanması muhtemel. Tipki gerçek hayatı olduğu gibi...

Ancak şöyle bir durum var ki The Sims, gerçek hayatı hem çok yakın, hem de çok uzak. Diğer oyunlarda, uzak bir galaksiden gezegenlerden birini kurtarabilirsiniz ya da Orta Dünyada Ork avına çıkabilirsiniz ancak gerçek hayatı bu tür aktiviteleri yapamayacağınızı biliyorsunuz. The Sims'te kafanızda yarattığınız bir karakteri artışıyla eksisiyle, geliriley gideriley, mesleğiyle işsizliğiyle, yine kendi yarattığınız bir evin içine koyuyorsunuz; ardından etrafındaki eşyalar ve diğer karakterler ile etkileşime girmeye başlıyorsunuz. Kulağa fantastik geliyor mu? Hayır; oyunu kapattıktan sonra oyunda yaptıklarınızın çoğu gerçek hayatı da yapmanız mümkün. Ancak, fark ettisiyiniz "çoğunu" diyorum; bu noktada da The Sims'in gerçek hayatın kopan taraflarını göz önünde bulundurmamız gerekiyor. Çok kısa zamanda, çok basit hamlelerle binlerce Dolar kazanmak ya da çok kısa sürede 20 tane kız(erkek arkadaşa sahip olmak gibi... İşte The Sims'in başarısının kaynağındaki "sanal gerçeklik" budur arkadaşlar.

Will Wright'ın başarısının ipuçlarını ifşa ettikten sonra gelelim The Sims 3'ün bu seride getireceği yeniliklere...

**İstedığınız gibi bir Sim yaratmak...** > Gerçi The Sims 2 ilk açıklandığı zaman da Sim yaratma seçenekleri ile ilgili benzer vaatlerle karşılaşmıştık ancak bu sefer işin rengi biraz farklı gibi görünüyor. Sim yaratma süreci, özellikle serinin ikinci oyununda ayrıntılı ama bir o kadar da yorucuydu. Maxis, bu sürecin yine çok ayrıntılı olacağını belirtiyor ve ekliyor: "Sim yaratma süreci eskisinden çok daha ayrıntılı ama bir o kadar da basitleştirilmiş olacak." Bu ilginç bir iddia çünkü serinin yeni üyesi oyundan olan bekleniler artarken, "daha fazla ayrıntı" ve "basit" tanımlamalarının aynı cümlede kullanılması -doğal olarak- kafalarda soru işaretleri yaratıyor. Bu soru işaretlerini şimdilik görmezden gelelim ve "ayrıntı" kelimesinin biraz daha içini dolduralım. Simler'i yaratırken karakter

özellikleri olarak sadece aspiration (hayattaki ana amacınız) ve burçları seçip komşuların arasına salmak yok artık. Yaratacağınız Sim'in karakterini detaylandırmak için çok sayıda karakter özelliği seçeneğine sahip olacağız. "Karizmatik, arkadaş canlısı, doğuştan aşçı, cesur, şanslı, atletik, gözü pek, esprili, hırsız, aşırı duygusal, talihsiz, sıklıkla, serseri, barışçıl, iyi niyetli, vejetaryen, kleptoman..." derken karakter özelliği listesi uzayıp gidiyor. Bu karakter özelliklerinden kombinasyonlar yapıp, birbirlerinden çok farklı olan Simler yaratmak mümkün olacak. Yani, başkalarının işlerine karışmayı seven hırsız bir nine de yaratabileceksiniz, baş belası olan bir serseri de; seçim sizin. (Ne de olsa 700 milyon olası kombinasyon var. Şaka değil arkadaşlar; bakmayın bana öyle.)

**Kişiliğinizi yansıtın mobilyalar>** Sizi bilmem ama The Sims serisini oynarken mobilyaların rengi birbirine uysun diye saatlerimi harcamışlığım vardır benim. İşte, serinin bu yeni oyununda bu sıkıntımıza da bir çare bulunmuş arkadaşlar. Artık mobilyaların rengini değiştirmek için internet üzerinden içerik ya da program indirmenize gerek kalmayacak. The Sims 3'te "Sarı renkli





koltuk, açık sarı renkli kanepeyle pek olmadı galiba" şeklindeki düşünceler problem yaratmayacak zira tek bir hamlede koltuğun ya da kanepenin rengini istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz. Bu geniş değişim seçenekleri mobilyalarla sınırlı olmayacak üstelik. Duvar kağıtları Sim'inizin göz rengiyle uyumlu değil mi? Pencerenin pervazları ruh halinizi tam olarak yansıtıyor mu? Tüm renkleri değiştiriverin gitsin!

**Hapishane hayatına son!>** Müjde! Siminizin artık sadece ev halini görmek zorunda kalmayacaksınız. Üstelik bunu yapmak için eklenen paketlerine de ihtiyacınız olmayacak. Dilediğiniz zaman komşularınıza ev gezmelerine gidebilecek, sabah koşusuna çıkabilecek, çarşıda gezerken iş arkadaşınıza rastlayıp iki çift laf edebilecek ve etrafındaki Simler'in birbirlerileyyle etkileşimlerini gözlemleyebileceksiniz; kısacası, artık evinin dışında sürüş gitmekte olan hayatın içine adım atabileceksiniz.

**İhtiyaç molası!>** The Sims 3, "Daha öğlen olmadı; acıkmış bu yine!?", "Ne çabuk düştü bunun hijyenisi, titiz de yarattık ama...", "Hayda, yine mi tuvalet?!" gibi tamagotchi tarzındaki saçma sapan mood (hal ve durum) takiplerine bir son verecek. Maxis, Simler'in mood'larının daha gerçekçi bir şekilde değişkenlik göstermesi için çalışmalarını sürdürüyor. Böylelikle oyunda; yemek yemeye, tuvalete gitmeye takılıp kalmadan Sim'inizin hayatı yapması gereken daha büyük işlere odaklanmanız mümkün olacak.

**Görsellilik>** Ekran görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi, oynanış sistemindeki onca yeniliğe rağmen, The Sims 3'ün grafikleri umut verici değil pek. Günümüzde görsel olarak alıp başını giden oyunların yanında 2009 yılında çıkacak bir oyundan, insan ister istemez devrimsel nitelikte grafikler bekliyor. Hoş, "Aşırı ayrıntılı oynanış sistemi = Vasat grafikler" denklemi de göz ardı etmemeliyiz. Ne oynanış sisteminden, ne de grafiklerden ödün vermek zorunda kalmayan oyunları oynamak için daha ne kadar sabretmek zorundayız acaba?

**The Sims 4 de çıkaar, The Sims 5 del!>** Özetlemek gerekirse, The Sims 3'te hem birbirlerinden akıl almaz derecede farklı Simler yaratabilecek, yaşadığınız mahallede çok daha aktif olup gerçek hayatı uygun bir

şekilde hareket edebilecek, eşi benzeri olmayan evler, yapılar oluşturabileceksiniz. Bütün bunlardan sonra yine The Sims 3'ün aylık satış raporlarına bakıp şaşıracak ve sizin deevinizde bir adet The Sims 3 olmasını rağmen yine "Bu kadar insan bu oyunu mu oynuyor gerçekten? Kız oyunu işte!" gibi yorumlar yapmaya devam edeceksiniz. ☺

**The Sims 3'ün oynanış sistemi ile ilgili vaat edilen yenilikler kulağa hoş geliyor ancak tüm yeniliklerin bunlarla sınırlı kalmamasını diliyoruz ve oyuna ilgili yeni bilgilerin açığa çıkması için beklemeye koyuluyoruz.**

#### AYDINLIK TARAF

- ✓ Karakter seçeneklerinin çok geniş olması
- ✓ Oyundaki her objenin renginin ve stilinin değiştirilebilmesi
- ✓ The Sims 2'ye göre çok daha gerçekçi bir sosyal hayat

#### KARANLIK TARAF

- ✗ Milyonlarca kombinasyon yaratılma seçeneğini kullanmayı derken sıkılma olasılığı
- ✗ Grafiklerin vasıflığı



YAPIM Surreal Software  
DAGITIM Midway Games  
TUR Aksiyon  
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360  
ÇIKIS TARIHI 2008'in son çeyreği  
WEB vegas.midway.com

MAKİNEİN KOLUNU ÇEKMEK İSTEYEN?

# This is Vegas

Makinelerin saymaktan yorulduğu bozuk paralar, neon ışıkları ile gözleri harap eten yüzlerce tabela, dar sokaklardaki lüks arabalar, sigara ve alkol kullananlar yüzünden kokuşmuş olan bir hava... Yüzlerce güzel kız, para döken binlerce slot makinesi, şanslı denemenin belki de en iyi yolu olan Hold'em Up ve Black Jack masaları... Bunca parıltı ve süs, çölün ortasındaki bir şehirde yer alıyor... Dünyanın başka çöllerinde binlerce kişi ölüürken, Las Vegas'taki yaşamın bu denli renkli olması, pek de adil bir durum değil: Şiddet ve kara para, alkol ve uyuşturucu, çatışma ve suç; evet, yıldızlı yaşamların arkasında bunlar da var ve birisi çıkışın bunlara "Dur" demeli!

Bu noktaya kadar bizim Vegas'ı temizleyeceğim bir karakteri yöneteceğimizi düşünmüş olabilirim ancak durum böyle değil. Gelgelelim, bu iş yapmak isteyen bir başkası var: Günahların vücut bulduğu bu şehri, ailelerin hoş bir yaz

## TV'DE LAS VEGAS

Las Vegas, senaryosunu The Fast and the Furious filminin altına da imzasını atmış olan Gary Scott Thompson'ın yazdığı dört sezonluk bir televizyon dizisi. Diziyle izleyenlere bir güvenlik görevlisini canlandıran Josh Duhamel'a dikkat etmelerini öneririm zira bu aktör TiV'deki ana karaktere -fiziksel olarak- epey benziyor.



tatili geçirebilecekleri bir yer yapmak isteyen iş adamı Preston Boyer! Peki, buna göz mü yumacağınız; zengin bir adamın, onlarda kumar bağımlısının cennetini, jet sosyetenin biricik tatil mekanını, onlarda yer altı şebekesinin verimli tarlasını sadece kendi cebini doldurmak için bir çeşit Disneyland'a çevirmesine izin mi vereceğiz? Tabii ki hayır çünkü burası Las Vegas!

### Bir oyun fiyatına Vegas biletı >

İsminden bir yerlerden çağrılmış yaptığı (Hmmm, acaba nereden?) This is Vegas'da (TiV) cebinde sadece elli dolarla şansını denemek için şehrə gelmiş olan toy bir delikanlıyı canlandırıyoruz. Preston Boyer'in planını öğrendiğimiz zaman ruhumuza gri bir kostüm giydiriyoruz; çünkü artık bu adamı durdurmak ve şehrə tüm pislikleri geri getirmek için çırpinan biriyiz. Köyüüz čunkü her türlü suçu işliyoruz; iyiyiz čunkü cenneti koruyoruz. Muhtemelen tahtakurularının döşemelerden bikip, etlerimize saldırdığı bir otelde kalacak olsak da işe en baştan başlamak en temiz. Oyun boyunca kumar, yarışlar, bahislerle dönen dövüşler ve çok daha fazlasıyla karşılaşacağız; hile yapacak, yakalanıp dayak yiyeceğiz; şehrin en güzel hatunlarını etkilemeye çalışacak, bunun için şekilden şeke

gireceğiz. Ama sorun yok; burası Vegas ve burada karşılaşacağınız her şey normaldir.

Yapımcısı Midway olan bu oyunun aslında -biraz önce okuduğunuz gibi- GTA serisi ile benzeşen pek çok yönü var: Suç işlemek, arabalar, serbestlik gibi unsurlar, oyunu GTA türüne yakın kılıyor. Hatta GTAV'ün New York'taki binaları ve semtleri değişik isimlerle resmetmesi gibi, TiV de çoğu ünlü kumarhaneyi, değişik isimlerle bize sunacak. Tahmin edebileceğiniz gibi bu isimler, gerçek markaların mizahi yönünden yorumlanmış halı olacak. (İsim haklarını alamamış olmaları mizahi özenden daha büyük bir ihtimal tabii ki.) Yine de TiV, ardından onlara klonu

## AYDINLIK TARAF

- ✖ Renkli atmosfer
- ✖ Mini oyunlarla desteklenen içerik
- ✖ Küçük oyuncuların da düşünülmüş olması

## KARANLIK TARAF

- ✖ GTA'ya alışmış bünyeler için hafif kaçabilir
- ✖ Oyunda multiplayer modun bulunmaması
- ✖ Otomobillerden başka araç seçeneklerinin olmaması

## THIS IS VEGAS'IN BAŞLICA KUMARHANELERİ

### OLYMPUS CASINO

Zengin işadamımız Bay Preston'un sahibi olduğu "İyi aile mekanı". Yunan teması içeren kumarhanede Zeus'un çocuk kokteyllini tadabilir, Aphrodite ile fotoğraf çektirebilirsiniz; hep böyle bir yer hayal etmiştim zaten.

### MAYAN

Birinci sınıf VIP hizmetleri ve genellikle dahi mühendislerden oluşan müsteri kitlesiyle kocaman bir piramit şeklinde tasarlanmış devasa bir kumarhane Mayan; acaba gerçek Vegas'taki Luxor ile bir bağlantı olabilir mi?

### BIG TOP CASINO

Las Vegas'taki Circus Casino'yla dalga geçen kumarhane; bu mekan, dünyadaki tüm bekar insanların palyaço ve sirklerden nefret ettiklerinin anlaşıldığı gün açılmış.



çıkmış olan GTA serisinin yavan bir benzeri değil zira TIV, onu andıran pek çok özellik barındırmakla beraber daha renkli, hatta belki daha bir "oyun". Genel oyun resminin bu şekilde oluşmasında grafiklerin payı elbetle ki çok büyük. Bunun yanında oyunun daha geniş bir kitleye hitap etmesini sağlamak isteyen yapımcı Midway'ın de etkisi büyük. Zira oyunda pek çok şiddet ve cinsellik içeren unsur bulunacak olmasına rağmen bunlar bize katıksız olarak sunulmayacak. Hatta dövüşlerimizi bile çoğu zaman yumrukla gerçekleştireceğiz, cinsellik unsurları da oldukça havada kalacak çünkü açık bir görüntü ya da ilginç sesler ile karşılaşmayacağız.

Oyunun GTA serisinden bir başka farkı yönü de mini oyuncuları öne çıkarması. Kumarhanelerde bir çeşit poker olan Texas Hold'em Up'la, halkımız arasında 21 olarak da bilinen Blackjack ile ve elbette ki bu tip mekanların vazgeçilmezleri olan slot makineleriyle çok zaman geçireceğiz. Ayrıca işin güzel yanı hile yapma şansımızın da olacak olması; okeyde, elinin fotoğrafını cep telefonuyla oyun eşine yollayan bizim gibiler için bu şahane bir haber olsa gerek. Tabii ki yakalanma olasılığımızın bulunması da bu işe daha fazla heyecan katacak. Biz şansımızı denerken, NPC'ler yaşamaya devam edecek; içkilerini içecek, masadan kalkacak, kız arkadaşlarıyla konuşacaklar. Biz de masayı üçüncü şahıs kamerasından izliyor olacağımız için mekandaki tüm gelişmelere hakim durumda olabileceğiz.

TIV'de bunun dışında başka birkaç mini oyun da olacak. Örneğin, bazen içki hazırlarken bunu sanata dönüştürerek, kızların ilgisini çekmeye çalışan bir barmene ya da striptiz kulübünün içine girebilmek için erkek striptizci kılığına girmiş bir dansçıya dönüştürebiliriz. Başarılı birkaç hamleden sonra, bir çeşit

bitirici damga yapma şansımız da olacak; böylece kalabalık gözlerini bizden asla alamayacak. Hatta oyunun bazı noktalarda dikkat dağıtmak (ya da toplamak) için sigara içen birinin saçını tutusurabilecek, sakin sakin muhabbet eden birinin içkisini başından aşağı dökebileceğiz. Çılgınca, yani tamamen Vegas ruhundadır!

Kötü haber ise oyunda Turok motorunun kullanıldığı sürücülük kısmında şansımızı sadece arabalarla deneyecek olmamız; kategorilere ayrılmış olsalar da Vegas caddelerinde motosikletimizle çölün kumlarını kaldırılamayacağım maalesef.

Grafikler için ise şimdilik çok fazla şey söyleyemesek de GTAIV'ten bir hayli renkli oldukları kesin; oyunun kimilerinin hoşuna gidecek, bazılarda ise çokça gelecek bir tonu var. Yumruklar, kurşunlar, görev halkları gibi detayların efektleri göz kamaştırıyor. Ancak GTAIV'ün son trailer'ını da izledikten sonra, yapımcıların grafik konusunda birkaç adım daha atmaları gerektiğini düşünüyorum.

GTA'nın aksine TIV'in bir multiplayer modu bulunmayacak, sadece yeni içerik indirmek ve bir çeşit sıralama sistemi için kullanılacağı interneti. Yine de Nisan ayında -Midway'ın oyunlarını tanıtacağı günde- daha fazla özelligin açıklanacağı belirtiliyor. Neden bir sürprizle karşılaşmamalı ki?

**Bir flush royal mı yoksa?>** This is Vegas, akla ilk olarak GTA serisini getirse de görüldüğü gibi bazı noktalarda büyük yol ayrımlarına giriyor bu iki oyun. GTA'daki ciddi ve daha hükmeci olan atmosferin yerine, eğlenceye yönelik ve çeşitli çılgınlıklarla süslenmiş olan bir dünyaya karşı karşıya kalacağız TIV'de. Belki suça batmış oyuncuları tatmin etmeyecek bir oyun olacak ancak eğlenceli bir içerik sunacağı kesin. Muhtemelen çıkış tarihi yaklaştıkça oyunla ilgili daha fazla detaya karşılaşacağız; o zamana kadar hepimize "bol şans"...

**Eğer slot makinelerinin yerine, yüzlerce kilometre hızlara çıkan roller coaster'lar veya renkli tabelalar yerine, renkli çarpışan arabalar görmek istemiyorsanız siz de Vegas için bir şeyler yapmalısınız. İşe suç işleyerek başlayabilirsiniz mesela.**



## FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Kullanıcı dostu olmak... Kulağa ne kadar güzel geliyor, değil mi? Ancak firmalar gitgide bu düşünce tarzından uzaklaşmaya başladı. "Daha düşük maliyet, daha fazla kar" mantığı ile yüksek performanslı ürünler akıl almad fiyatlarda satan firmalar tüketicilerin cebini sövmeye devam ediyor. Bu konuya aklıma getiren gelişme Gran Turismo 5: Prologue'un çıkıştı. İlk başta "konsol mantığı" denen kavramı baştan düşünmemiz gereğini iddia ediyor. Zira konsollar kullanıcılara ek masraf çıkmadan rahat rahat oyun oynamaya imkani veren, kullanımı kolay, yüksek kalitede görsellik sunan ve boyutu çok büyük olmayan cihazlardır. Ne var ki PlayStation 3'ün son bombası olan Gran Turismo 5: Prologue, bence konsol oyunculuğunun gidisinin de pek hayra alamet olmadığını gösterdi. Oyunu cihaza taktığınız anda uzunca bir install işlemi başlıyor, bunun yanında yükleme ekranı ise bir hayli ağır. Bu durum bence bir konsol için kabul edilebilir gibi bir durum değil. Konsol oyuncularını oynamak için bu denli bir maliyet yükünün altına girip ardından, hantal bir install ekranı ile karşılaşmak hiç hoş bir durum değil. Bir düşünsenez; gayet pahalı bir konsol olan PlayStation 3'ü alıyzsunuz, üzerine bir de HDTV alıyzsunuz, cihazın tüm özelliklerinden eksiksiz yararlanmak için konsolu internete ve bir ses sistemine bağlıyzsunuz. Bunların hepsinin ayrı bir maliyet kalemi olduğunu düşünecek olursak, hele ki bir de oyuncuların konsolu içine install edildiğini göz önüne alırsak; konsolu, PC'den ayıran en önemli özelligin unutulduğunu görebiliyoruz: Kullanıcı dostu olmak...

Hadi "Maliyet kalemini minimumda tuttuk ve ses sistemi, HDTV gibi birimlerden vazgeçtik" diyelim. PlayStation 3'ün grafiklerini bir CRT ekranda, emin olun görmek istemezsiniz. Ayrıca, oyunculara internet üzerinden ek içeriği parıyla indirileceğini de hesaba katarsak, bütçenizin her şekilde zorlanacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Kisacasi, artık konsolda oyun oynamak da eskisi gibi bir şey değil; pahalı, zahmetli ve zaman zaman sinir bozucu.

Teknoloji karmaşıklıkta, firmalar maliyet ve zahmet yükünü son kullanıcıya bindiriyor. Bugüne kadar hesaplı ve tasasız bir şekilde oyun oynamak isteyenler konsola başvuruyordu. Artık bu durum da yavaş yavaş ortadan kalkıyor. Gran Turismo 5: Prologue'un çıkış ile birlikte bunu daha net bir şekilde görmüş oldum. Tamam; muhteşem bir oyun, göz kamaştırıcı bir cihaz ve baş dönütürücü özellikler... Ama tüm bunlar, konsol mantığından uzak; sınır bozucu derecede maliyetli ve neredeyse bir PC kadar zahmetli... Oyun oynamak isteyenler bence 8-Bit'lik sistemlere geri dönmeliler.

Legoel Odaburda  
lodaburda@level.com.tr

## LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Şu güzellikle bakar misiniz; o denli alt metinlerle yüklü bir fotoğrafı ki bu... Oyun oynamanın basit, kolay ve eğlenceli olduğu yılların güzel bir fotoğrafı adeta. Evet, oyunu oynamak basitti ama oyuncular asla basit değil. Yine karmaşık, yine derin, yine eğlenceli oyuncular oynuyorduk fakat maliyetler belimizi bükmüyordu ve oyunumuzu konsola koyduğumuz anda çalıştırıyordu. Peki, ya şimdi...

YAPIM Beenox Studios

DAĞITIM Activision

TÜRKİYE Aksiyon

PLATFORM Xbox 360, PS3, PS2,

Wii, PC, Nintendo DS

ÇIKIŞ TARİHİ 27 Mayıs

WEB www.kungfupanda.com

## AÇ BİR PANDANIN MACERALARI

## Kung Fu Panda

**Y**ıllarca koynumuzda oyuncak ayı besledik; kendimiz yemeyip ona yedirmeye çalıştık; yedirmeye çalışırken de o pofuduk tüylerine döktük yanlışlıklarla; kendimiz uyumayıp ona şarkılar söylemek rahat uyusun diye... Peki, soruyorum size; neden ayılar ve pandalardı sevtiklerimiz? Sebebi belki Theodore Roosevelt, belki de başrollerinde ayıların oynadığı çizgi filmlerdi.

Aslında Kung Fu Panda, sinema tarihinde gösterime girecek olan eğlenceli bir animasyon filmi. Bir Kung Fu hayranı olan panda Po, Uzak Doğu eriştelerine (Noodle) olan tutkusunu sebebiyle Kung Fu'ya pek vakit ayıramıyor. Bu tembel pandanın, 20 yıldır hapisanedeki hücresinde intikam alacağı günü bekleyen kibrili kaplan Tai Lung'un karşısına çıkmak için harcadığı çabalar ise filmin konusunu oluşturuyor. Oyunda ise, Tai Lung'un karşısına çıkacağı güne kadar, -Uzak Doğu'nun en iyi savaşçısını yetiştirmiş olan maymun usta Shifu'nun da yardımıyla- Po'yu iyi bir dövüşü yapmaya çalışacağız. Hem de Jackie Chan, Angelina Jolie, Jack Black gibi ünlü oyuncuların seslendirmeleri ve pek çok başarılı filmde imzası bulunan besteci Hans Zimmer'in müzikleriyle...

## Beş stil, bir pandada

**toplantı >** Kung Fu Panda'da oynanabilir 13 bölüm olacak. Bu bölümler sırasında pofuduk dostumuz Po'nun dışında, -oyunun konsol versiyonlarında- beş Kung Fu ustası da kontrol edebileceğiz; hızlı bir kaplan, gölgelere siyan bir yılan ya da zehirli bir peygamberdevesi (Farkındayım, kulağa pek de

**Her zaman aç olan ve bir Kung Fu usta olmaya çalışan, şirin bir panda... Acaba filmden devşirilen oyuncular Po ile birlikte daha yüksek bir mertebe ulaşabilecek mi? Bu ayın sonunda göreceğiz.**

## YOLDAKİLER

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

## PC

## MAYIS

Age of Conan: Hyborian Adventures	MMORPG	Funcom
Betrayal & Betrayal	Adventure	Artematica
Codename Panzers: Cold War	Strateji	Stormregion
Iron Man	Aksiyon	SEGA
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox
Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition	Aksiyon	Capcom
Mass Effect	RPG	Bioware
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
SimCity Societies: Destinations	Strateji	Maxis

## HAZIRAN

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Beijing 2008	Spor	Eurocom Entertainment
Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
FlatOut: Ultimate Carnage	Yarış	Bugbear Entertainment
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Pro Cycling Manager 2008	Simülasyon	Cyanide Studio
Pyroblazer	Yarış	Eipix Entertainment
Race Driver GRID	Yarış	Codemasters
Supreme Ruler 2020	Strateji	BattleGoat Studios
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality
WALL-E	Aksiyon / Adventure	Heavy Iron Studios
Yamaha Supercross	Yarış	Belli değil

## TEMMUZ

WWII Battle Tanks: T-34 vs Tiger	Simülasyon	G5 Software
----------------------------------	------------	-------------

## AĞUSTOS

A Vampire Story	Adventure	Autumn Moon
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software
Space Siege	RPG	Gas Powered Games
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	FPS	GSC

## PS2

## MAYIS

Iron Man	Aksiyon	Belli değil
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone

## HAZIRAN

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Code Lyoko: Quest for Infinity	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment
Guitar Hero: Aerosmith	Parti	Neversoft Interactive
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
NASCAR 09	Yarış	EA Sports
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
The Incredible Hulk	Aksiyon	Edge of Reality
WALL-E	Aksiyon / Adventure	Heavy Iron Studios
Yamaha Supercross	Yarış	Belli değil

## TEMMUZ

NCAA Football 09	Spor	EA Sports
Space Chimps	Aksiyon	Brash Entertainment

## AĞUSTOS

Hannah Montana: Spotlight World Tour	Parti	Avalanche Software
Madden NFL 09	Spor	EA Sports

## PS3

## MAYIS

Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	Eden Studios
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
Enemy Territory: Quake Wars	Aksiyon	Z-Axis
Fatal Inertia	Yarış	KOEI
Ferrari Challenge Trofeo Pirelli	Yarış	System 3
Hail to the Chimp	Parti	WideLoad
Haze	FPS	Free Radical Design
Kung Fu Panda	Aksiyon	Beenox
Monster Madness: Grave Danger	Aksiyon	Psyonix
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Top Spin 3	Spor	Pam Development
Two Worlds: The Temptation	RPG	Reality Pump

## HAZIRAN

Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Beijing 2008	Spor	Eurocom Entertainment
Buzz! Quiz TV	Parti	Relentless Software
Dragon Ball Z: Burst Limit	Dövüş	Namco Bandai
Guitar Hero: Aerosmith	Parti	Neversoft Interactive
Hellboy: The Science of Evil	Aksiyon	Krome Studios
LEGO Indiana Jones	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Aksiyon	Kojima Productions
NASCAR 09	Yarış	EA Sports
Sid Meier's Civilization Revolution	Strateji	Firaxis
SingStar Vol. 2	Parti	SCEE
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales
WALL-E	Aksiyon / Adventure	Heavy Iron Studios

## TEMMUZ

## The Bourne Conspiracy

Aksiyon

High Moon Studios

## The Incredible Hulk

Aksiyon

Edge of Reality

## WALL-E

Aksiyon / Adventure

Heavy Iron Studios

## AĞUSTOS

## BAJA

Yarış

2XL Games

## Cabela's Monster Bass

Spor

Belli değil

## NCAA Football 09

Spor

EA Sports

## Soulcalibur IV

Dövüş

Namco Bandai

## AĞUSTOS

## BAJA

Yarış

2XL Games

## Brothers in Arms: Hell's Highway

FPS

Gearbox Software

## Disgaea 3

RPG

Nippon Ichi Software

## Madden NFL 09

Spor

EA Sports

## Saint's Row 2

Aksiyon

Volition

## Tom Clancy's EndWar

Strateji

Ubisoft

## XBOX 360

## MAYIS

## Destroy All Humans! Path of the Furon

Aksiyon

THQ

## Enemy Territory: Quake Wars

Aksiyon

Z-Axis

## Hall to the Chimp

Parti

WideLoad

## Iron Man

Aksiyon

Belli değil

## Kung Fu Panda

Aksiyon

Beenox

## Lost Planet: Extreme Condition - Colonies Edition

Aksiyon

Capcom

## PDC World Championship Darts 2008

Spor

Belli değil

## SBK-08 Superbike World Championship

Yarış

Milestone

## Supreme Commander

Strateji

Hellbell Games

## Top Spin 3

Spor

Pam Development

## HAZIRAN

## Alone in the Dark

Aksiyon / Adventure

Eden Studios

## Battlefield: Bad Company

FPS

EA

## Beijing 2008

Spor

Eurocom Entertainment

## Command &amp; Conquer 3: Kane's Wrath

Strateji

EA Games

## Don King Presents: Prizefighter

Spor

Venom Games

## Dragon Ball Z: Burst Limit

Dövüş

Namco Bandai

## Guitar Hero: Aerosmith

Parti

Neversoft Interactive

## Hellboy: The Science of Evil

Aksiyon

Krome Studios

## LEGO Indiana Jones

Aksiyon / Adventure

Travellers Tales

## Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2 - TPP

Dövüş

Crytek Connect2

## PDC World Championship Darts 2008

Spor

Belli değil

## Pipe Mania

Puzzle

Belli değil

## Sid Meier's Civilization Revolution

Strateji

Firaxis

## The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Aksiyon / Adventure

Travellers Tales

## WALL-E

Aksiyon / Adventure

Heavy Iron Studios

## TEMMUZ

## NCAA Football 09

Spor

EA Sports

## AĞUSTOS

## Madden NFL 09

Spor

EA Sports



Erkeksen  
bavulunu topla.

**Hafta içi her gün 20:00**

## Gumball 3000.

Porsche'tan Lamborghini'ye en lüks yarış arabaları  
ve konsept otomobiller...

Maximillion Cooper öncülüğünde 1999'da başlatılan  
ve zamanla Johnny Knoxville'den Blaire'e kadar  
ünlü simaların da katıldığı, Londra'dan başlayıp  
Monako'ya kadar uzanan 3.000 millik bir yarış.



D-SMART 8. kanalda

**YAPIM** Eden Studios  
**DAĞITIM** Atari  
**TÜR** Aksiyon / Adventure  
**PLATFORM** PS3, PS2, PC, Xbox360, Wii  
**ÇIKIŞ TARİHİ** Mayıs 2008  
**WEB** [www.centraldark.com](http://www.centraldark.com)

EL FENERİNİZİ YANINIZA ALMAYI UNUTMAYIN

# Alone in the Dark: Near Death Investigation

**I**992 yılında oyuncularla buluşan Alone in the Dark (AitD), oyun dünyasına yeni bir tür kazandırmakla kalmamış, kullandığı devrimsel 3D grafik teknolojisiyle oyuncuların klavye başında gerilim dolu saatler geçirmelerine neden olmuştu.

**Yaratıklar, arkamızda bıraktığımız cam kırıkları gibi izleri takip edecek; çıkışlığımız seslere ve hatta kokumuza dahi duyarlı olacak**

AitD, survival-horror türünün ilk uygulandığı yapımdı ve sinematik sunumu, atmosferi, oynanışıyla oyun sektöründe daha önce hiçbir oyunun ulaşamadığı bir zirveye bayrak dikmişti. Kariyerine oldukça parlak bir başlangıç yapan serinin -üçüncü oyununun ardından- yapımcıları değişti ve AitD, Resident Evil, Silent Hill gibi oyunların gölgesinde kaldı. AitD, tam unutulmak üzereydi ki Atari devreye girdi ve projeyi Test Drive serisinden tanıdığımız Eden Studios'taki becerikli yapımcılara emanet etti. Dilerseniz; seriyi hayatı döndürmek için yaptıkları heyecan verici hazırlıkları hep birlikte görelim.

**Previously on Near Death Investigation** > Yeni AitD oyununun senaryosu gizemlerle dolu ve yapımcılar da bunları açıklamak konusunda oldukça ketum davranışları. Şu an için

senaryo hakkında bildiklerimiz, New York-Central Park'ta işlerin kontrolden çıktıığı ve Edward Carnby'nin bu para-normal olaylara müdahale etmeye çalışacağından

ibaret. Bir daki-ka, Carnby'nin günümüz New York'unda ne işi var? İlk oyunların 1920'lerde geçtiği düşünülürse

Carnby'nin nasıl olup da seksen yıldan uzun bir süre boyunca hiç yaşlanmadan aramızda kalmış olduğu, oyunda yanıtını arayacağımız bir soru olacak. Yeni AitD'nin senaryosuna hayat veren kalem Lorenzo Carcaterra'ya ait. Carcaterra, Ganster, Sle-epers gibi romanlara imza atmış yetenekli bir yazar. Dolayısıyla AitD'nin etkileyici bir senaryoya sahip olmasını beklemek hayalperestlik sayılır.

AitD, hepsi 30 ila 40 dakika süren sekiz bölümden meydana gelecek. Hemen belirleyim; AitD Half Life'da olduğu gibi bölümler halinde yayınlanmayacak. Sadece



## AYDINLIK TARAF

- Etkileyici senaryo sunumu
- Başarılı grafikler
- Gelişmiş fizik motoru ve yapay zeka

## KARANLIK TARAF

- ✖ Oyun süresi biraz kısa olabilir
- ✖ PC versiyonundaki sistem ihtiyaçları yüksek olabilir



öyküsünü 40 dakikalık parçalara bölgerek anlatacak. Yapımcılar bu kararı dizilerden ilham alarak vermişler. Her bölümün başında, önceki bölümlerde yaşanan önemli olaylardan derlenmiş birer kesit izleyeceğiz. Her bölüm -tipki Lost'ta veya Prison Break'te olduğu gibi- merak uyandırıcı ve heyecan verici bir biçimde bitecek. Neysse ki bir sonraki bölüm yalnızca bir yükleme ekranı kadar uzağımızda olacak.

## ALONE IN THE DARK (1992)

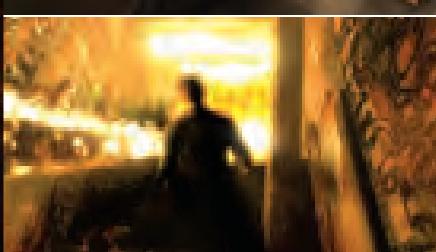


H. P. Lovecraft'in eserlerinden ilham alınarak tasarlanan Alone in the Dark, günümüzdeki aksiyon / adventure türünün temellerini atan oyundu. Ayrıca, oyunda kullanılan poligon temelli modelleme teknolojisi de o zaman için görülmemiş bir yenilikti. Önceden render'lanmış mekanlar üzerinde genizin karakterleri meydana getiren poligonlar renklendiriliyor, böylece texture kullanımının getireceği performans yükünden kurtulmuş oluyordu. Oyunda Edward Carnby olarak Derceto isminden bir malikaneye antika sayımı için gitmektedir. İçinde Jeremy Hartwood adındaki bir milyonerin cıldırarak intihar ettiği malikanenin pek teknik bir yer olmadığını en zor yoldan öğreniyoruk.

**"Zırhınız kireç yapmış lordum..."**

Can adında bir arkadaşım var ve onunla Dawn of War'u (DoW) Insane zorluk seviyesinde oynarken, Space Marine'lere nasıl küfrettigimizi ancak biz ikimiz biliriz. Bilgisayarın, zorluk seviyesi arttıkça yapay zekaya değil, hızlı üretme ve birim zırhlarına abandığı DoW, bir süre sonra ekran başında arza vererek oyunu kapatmanıza neden oluyordu. (En azından Multiplayer modda oynarken.) Bir dolu eklienti paketiyle şu günlerde kadar durumu idare etmeye çalışan THQ, sonunda oyunun eskiyeni grafik motoruyla daha fazla ilerleyemeyeceğini anladı ve DoW II'nin hazırlık aşamasında olduğu haberini THQ Oyun Günü'nde açıkladı.

Relic'in, Essence Engine 2.0 adındaki oyun motorenin gelişmiş bir versiyonunu kullanacak olan DoW II, çizgisel olmayan tek kişilik bir senaryoya, co-op multiplayer moda, eğlenceli birimlere, eğlencesi az / ciddiyeti fazla olan Space Marine'lere, Space Marine'lere taş atan ve hemen ardından Zerg sürüsü gibi onları ezip geçen Ork'lara ve hayran kalınası ara videolara sahip olacak. Kahramanların daha fazla önem taşıyacağı DoW II, birliklerin bir görevden bir görev'e taşınabilmesine de olanak tanıyacak. PC sahipleri olarak 2009'un bahar aylarına kadar beklemeyi başarabilecek miyiz bakalım...



AitD'nin vaat ettiği heyecan verici özellikler oynanışında saklı; aslında, "saklı" sözcüğü biraz yersiz bir ifade çünkü AitD'yi yeni nesil bir oyun yapacak olan oynanış özellikleri açık seçik ortadır. Öncelikle AitD'nin görsel açıdan etkileyici bir duruşunun olduğunu söyleyebiliriz. "Görsel" derken, yalnızca grafiklerin teknik özelliklerini kastetmem; AitD, görsel yönetim açısından da oldukça başarılı olacak gibi görünüyor. Kaos içerisinde, yıkılan bir New York'ta araba süreçümüz sahneler, sağ solu yıkan helikopterler, arabalarla yapacağımız çığlıklar, Central Park'ın her çimine gösterilen büyük özen Alone in the Dark'ı etkileyici bir resme çevirecek. Sanıyorum ki oyunun sekiz bölümünü de oynayıp bitirdiğimiz zaman uzun süre hatırlayacağımız pek çok an yaşamış olacağız. Oyunun grafik motoru olan Twilight Engine, teknoloji açısından da yeni nesil becerilerle sahip. AitD'de son derece etkileyici işik ve gölgeler oynanıracak. Tüm bunların yanında; modellemeler, kaplamalar ve animasyonlar da kesinlikle etkileyici görünecek.

**Parkta bir gezinti>** AitD, yapay zeka konusunda da oldukça iddialı geliyor. Yapımcılar, gelişmiş saptama ve takip yetilerine sahip olan düşmanlara karşılaşacağımızı belirtiyorlar. Yaratıklar, arkamızda bıraktığımız cam kırıkları gibi izleri takip edecek; çıkışımız seslere ve hatta kokumuza dahi duyarlı olacak.

Alone in the Dark hakkında şimdilik söyleylenebilecekler bu kadar. Eden Studios, oyunun Avrupa çıkış tarihini Mayıs 2008 olarak belirlemiş durumda. Oyun çıktığında tatsız bir sürprizle karşılaşmazsa oynamabilirlik açısından yenilikler sunan, etkileyici bir atmosfere sahip, başharlı bir oyuna kavuşmuş olacağız. Pek çok firmının "yeni nesil oyun" anlayışının yalnızca daha iyi grafiklerden ibaret olduğu bir dönemde bütün yapımlara gerçekten de ihtiyacımız var. EKO

**Alone in the Dark: Near Death Investigation, unutulmaya yüz tutmuş olan eski bir serinin küllerinden yeniden doğmasını sağlayabilir.**

## TOM CLANCY'S HAWX

**"Ace Combat'in başarısını o denli kıskandık ki..." - Ubisoft**

FPS, macera, strateji derken Tom Clancy sonunda uçak simülasyonu türüne de bulaştı. Bir süre önce duyurusu yapılmış olan bu oyuna Tom Clancy's HAWX denildi ve oyun PC, PS3 ve Xbox 360 sistemleri için sonbahar aylarına doğru piyasaya çıkarılmak için hummalı bir çalışmaya girdi.

Ace Combat'ın dışında piyasada başarılı (veya başarısız) herhangi bir uçak aksiyonu oyununun bulunmaması elbette ki HAWX'ın hazırlanıyor olmasının en büyük nedenlerinden bir tanesi fakat inanıyoruz ki Tom Clancy de oyun arşivine böylesi bir oyun katmak istiyor.

2012 yılında özel askeri güçlerin dünyada bir hayli etkin hale gelmesi, çeşitli çatışmalara ve ülkelerin var olan düzenlerinin bozulmasına neden olmuş; bu durum, yeni bir savaşın boy göstermesine yol açmıştır. Bu ortamda uçagina atlayıp görevden görevde koşan bir askeri yöneteceğimiz oyununda, 50'den fazla savaş uçagi, online ortamlarda birbirileye kapışmak için bekleyen 16 kişilik gruplara, gece dışarı çıkmak yerine HAWX'te anlaşmalı oyun oynamak isteyen dörtlülere ve bolca patlama efektine rastlayacağız. "ERS" (Enhanced Reality System) adındaki bir sistem içerecek olan HAWX, bu sistem ile radar, füze alarmı, çakılma ve hasar kontrolü, taktik haritası gibi birçok faydalı ögeyi yanında getirecek.

## MOTORSTORM 2

**Çamur at, izi kalsın**

Bu sefer, Sony'den ve MotorStorm'dan çok daha büyük bir başarı görmek istiyoruz. "Yeni nesil" diye önmüze attıkları o sıradan yarış oyunundan daha fazlasını bekliyoruz. Geçen aylarda yayınladığı MotorStorm 2 fragmanıyla tekrar heyecanlanmamamı-

zi sağlayan Sony, yeni oyununu PS3'e özel olarak hazırlıyor ve bu defa her anlamda daha detaylı bir oyun geliştiriyor. Örneğin, pistler artık daha heyecan verici. Ormanlar, dağlık alanlar, yanardağ yamaçları, mağaralar ve daha farklı birçok bölge rakiplerinize mücadele etmek için sizleri bekliyor olacak. Bunun yanında, araçları ve karakterinizi de istediğiniz gibi şekillendirebileceksiniz. "Buggy"nizin tamponuna havalı yapıştırılarak, yeni parçalar alıp aracınızı sağa sola takabileceksiniz. Karakterinizi de yine aynı şekilde bir dolu seçenek ile kendi tarzınıza göre oluşturabilecek, yarattığınız kimizi saçılı, büyük göğüslü kız ile online ortamda herkesin size "hasta olmasını" sağlayabileceksiniz. Son olarak yarışırken istediğiniz parçayı dinlemeniz de mümkün olacak.



A close-up, high-contrast photograph of a soldier's face. The soldier has blue eyes and a mustache. His skin is heavily stained with dark red blood. He is wearing a helmet, and his hands are clasped around a dog tag. The lighting is dramatic, with strong highlights and shadows.

YAPIM Gearbox Software

DAGITIM Ubisoft

TUR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARİHİ Ağustos 2008

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

# BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

*Savaşın cehenneme yansıyan yüzü*

52411861  
TIC-GE-01  
327521

 "Bize bir masal anlat dede!" diye haykırdıklarında dedeleri uyukluyor, enerjisini yenilemeye çalışıyordu. Yillardan 2197 olmasına rağmen, hala uyuma gibi dertleri vardı insanların ama gençler "uyku olayını" çoktan aşmışlar ve kendilerini sanal alemlerde, "sanal uyku" larla oynamaya başlamışlardı.

"Bize masal değil, eski oyunları anlat dede!". Bu sefer ses daha tız çıkmıştı çünkü dedesinin favorisi olan ufak kızdan gelmişti bu istek. Brakın bahçede oynanan oyuncuları, yillarda çocukların artık bilgisayar oyuncuları bile oynamıyorlardı. Yaşamları bir oyuna dönüştürü ve dedeleriley konuştukları sırada bile aslında bir oyuncu içindeydiler. (Bu oyuncun incelemesini -tahminen- 2013. sayımızda bulabileceksiniz.)

"Size Ubisoft'un ünlü serisinden bahsedeyim evlatlar; hem İkinci Dünya Savaşı hakkında da biraz bilginiz olur" diye cevap verdi dede. Şu anda, dünyada 14. Dünya Savaşı, tamamıyla sanal bir ortamda sürmekte olduğu için çocuklar kaç sene öncesini düşünmeleri gerektiğini pek anlayamamışlardı. Çocukların boş gözlerle bakmakta olduğunu fark eden dede, "2008 yılında oldu her şey ama İkinci Dünya Savaşı bundan yaklaşık 45 yıl önce vuku bulmuştu" diyerek başlıdı sözlerine. "Vuku ne demek dedee?" sorusuya neye uğradığını şaşırın yaşı adam, "İşin

bastonu"nu tehditkar bir şekilde salladı. "İyi dinleyin beni; anlattıklarımı bir kez daha tekrarlamayacağım!"

**"Aylardan Eylül...">** "O sıralar bir furya, sürekli İkinci Dünya Savaşı temali oyunlar piyasaya çıkardı zira o vakitlerde henüz Üçüncü Dünya Savaşı zuhur etmemiştir. Stratejisinden tut..." "Zuhur nedir dedee?" sorusu adeta dedenin suratına patlamış; bırakın ne anlattığını, bu yaşlı adam nerede olduğunu bile unutmuştu. "Bırak şimdidi kelimeleri çocuk; konuya odaklan!" İkinci Dünya Savaşı'yı diyorum; 'Oyunlar' diyorum. İkinci Dünya Savaşı, strateji, aksiyon ve en çok da FPS türündeki oyunlara malzeme olduğu için tüm oyuncular Arnhem'i ve Market Garden Operasyonu'nu öğrenmişti. Her oyuncu firması kendi serisini piyasaya sürerken Ubisoft da bu furyada yer almış ve Brothers in Arms (BiA) adındaki ünlü oyunuyla oyuncuları kalbinden vurmayı başarmıştı. Bunun en büyük nedenlerinden bir tanesi, diğer FPS'lerden farklı olarak oyuncunun tam anlamıyla bir takım kontrolü getirmesi ve İkinci Dünya Savaşı'ndaki gerçek olaylara ve kişilere yoğunlukla sadık kalmasıydı. PC'ciler BiA'yı çok sevdi fakat bu sırular bir hayli popüler olan konsol adındaki, görüntü sağlayan basit cihazlara bağlanan oyuncu aletleri için hazırlanan BiA pek fazla tutmadı. Ardından Ubisoft, hatalarını ve eleştirileri bir kenara not edip yeni bir BiA oyunu olan BiA: Hell's Highway üzerinde çalışmaya başladı..."

**"Hava sıcak mı sıcak?">** Üç büyük tümenin başarısız olma olasılığı çok zayıftı. Amerikan ordusundan 82 ve 101. Hava Tümeni, İngiliz ordusundan ise Birinci Hava Tümeni Hollanda'ya iniş yapacak ve Eindhoven, Nijmegen ve Arnhem'deki köprüleri ele geçirecekti. Böylece İngiliz XXX Kolordusu, yaratılan "tünelden" hızla ilerleyerek bahsi geçen



tümenlerle buluşacak ve bir araya gelen güç, Almanlar'a ağır bir darbe indirebilicekti.

Teori müthiş bir plan gibi gözüken Operation Market Garden, İttifak güçlerinin tarihte en büyük yenilgilerinden birine sahne oldu. Büyük zorluklarla ve ciddi bir gecikmeyle ele geçirilen Eindhoven ve Nijmegen'in ardından, Arnhem'de tahmin edilenden çok daha hızlı bir Alman direnişi ile karşılaştı. Haliyle Birinci Hava Tümeni bölgeyi ele geçiremedi ve operasyonun başarısı iyiden iyiye tehlkiye girmiş oldu. Mühimmat ve erzak sıkıntısı, XXX Kolordusu'nun hiçbir zaman gelmemesi ve ağır Alman direnişi, operasyonun "başarısız" damgası yemeşine, 101. Hava Tümeni'nin Eindhoven'in gerisindeki dar yola çekilmesine ve burada Alman kuvvetlerine karşı koymasına neden olmuş, bu yola da Hell's Highway adı verilmiştir.

"Evet çocuklar; yaptığım bu alıntıyla hem bu oyuncunun isminin nereden geldiğini anlamış oldunuz, hem de oyuncun tarihe ne kadar bağlı kaldığını gördünüz. O dönemlerin popüler dizisi, Band of Brothers'ın oyuna uyarlanmış hali diyenler bile vardı BiA için. Sanırım anladınız durumu, ha evlatlar?". Çocukların giderek sıkılmaya başlamış olduğu apaçık ortadaydı. İçinde bulundukları zaman dilimiyle bile ilgilenmezken,



yıllar öncesinin unutulmaya yüz tutmuş savaşlarından biri ilgilerini hiç çekmemiştir. "O zaman size Hell's Highway'in o dönem için getirmeyi amaçladığı yeniliklerden bahsedeyim; bu sırada siz de kendinize bir çay koyun" Çayın ne olduğunu en ufak bir fikirleri olmayan utakçılar, evin içine dağilarak çaya en yakın "şey"i bulmaya çalışırlar. Geri dönüklerinde ellerde ev robotlarından, oyuncak lazer silahlarına kadar envoyayı çeşit eşa görülmeyecek.

**"Avrupa'dayız...">** "Hell's Highway'in BiA serisine getireceği en



## AYDINLIK TARAF

- ❖ Farklı silahlar taşıyan timleri kontrol edebilme özgürlüğü
- ❖ Etkileşim oranı yüksek çevre / parçalanabilir nesneler
- ❖ İkinci Dünya Savaşı döneminin atmosferinin oyuna aynen yansıtılacak olması

## KARANLIK TARAF

- ❖ Oyun süresi büyük bir ihtimalle kısa olacak





⇒ büyük yeniliklerden biri, takım kontrolü alanında artık daha fazla seçenek sahip olunabileceğini. Roketatar, havan topu, ağır makineli ve hava saldırısı çağırabilen radyo timleri gibi farklı grupları, farklı durumlar için kullanabilecektik. Bu açıklamaları, yayılmıştıgı fragmanlarla destekleyen Gearbox, fragmanların birinde Matt'in ekipine zorluklar yaşıtan ve bir kuleden sürekli ateş eden bir Alman askerinin, roketatar ile bulunduğu yerden 'alinmasın' gözler önüne sermişti". Paragraf içerisinde geçen isim, çocuklardan birinin aklına takılmış ve "Matt kim dede?" sorusunun sorulmasına neden olmuştu. "Sadece

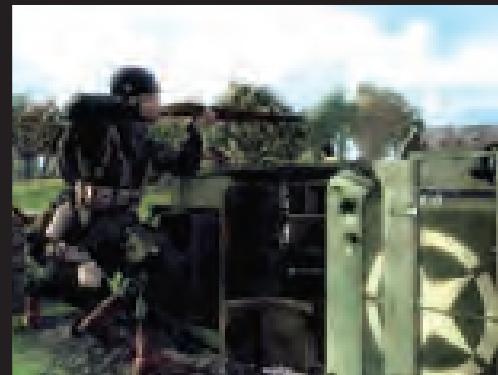
oyunun kahramanı; o konu çok önemli değil" yanıt, dedenin soruyu açıkça savuşturduğunu kanıtlar nitelikteydi.

"Hell's Highway'in getireceği bir diğer yenilik ise 'yavaş çekim' sahnelerin oyunun içersine yedirilecek olmasıydı. Diyelim ki bir grup Alman askeri, kum torbalarından oluşan bir siperin arkasından ateş ediyor. Buraya atılan bir el bombası, düşman askerlerinin havaya uçmasına ve bu annin yavaş çekimde oyunculara gösterilmesini sağlıyordu. Tabii ki oyunun havasını bozmak ve fazla tekrara yol açmamak adına bu sahneler oyun boyunca kısıtlı tutulacaktı". Yıllar öncesinden zulaladığı çay paketinin bir kısmıyla kendisine hazırladığı çaydan bir yudum alan dede, sözlerine devam etti: "O sıralar, FPS oyunlarında söyle bir metot uygulanıyordu: Oyuncunun kontrolündeki karakter, yaralanınca kendini korunaklı bir bölgeye alıyor ve zaman geçtikçe iyileşiyordu. Bunun yeterince gerçekçi olmadığını düşünen Gearbox, Hell's Highway'de daha değişik bir formül uygulamayı seçecekti. Oyuncu eğer kendini tehlikeniin ortasına atarsa

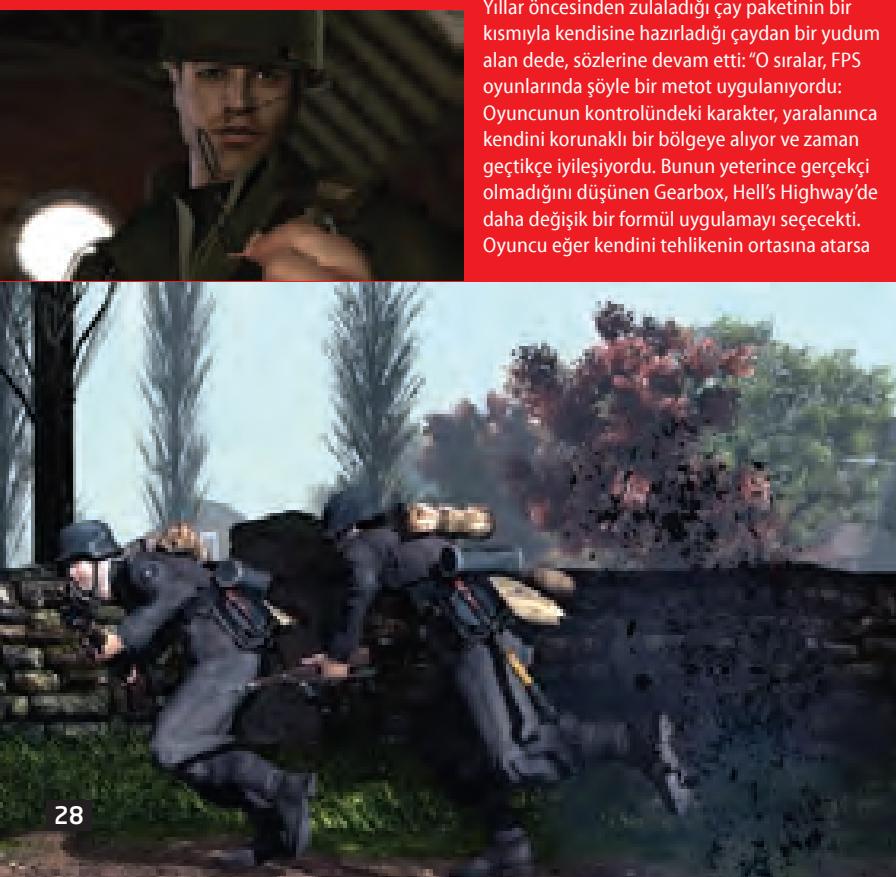
ekran kırmızılaşacak ve iyice kırmızıya çaldığında, oyuncu birkaç kursunda vere incekti. Tehlikeyi indirmek içnse oyuncunun bir siper bulup burada biraz beklemesi yeterli olacaktı". Arka taraflarda oturan çocuğun gözlerindeki soru işaretlerini rahatça sebebiliyor dede. "Nedir yavrurn anlamadığın?" diye sordu çocuğu. "İyi de bu sistemin diğer sistemden neredeyse hiçbir farkı yokmuş ki?" dedi çocuk hevesle. Dede ne diyeğini bilememiştir. "Doğru söyle ne denir..." diye düşündü ama bu düşüncesini sesli dile getirmeden, çayından bir yudum daha aldı.

**"Her taraf Nazi kayníyor"** > "Gerçekçilik adına oyuna eklenecek olan özelliklerden bir diğeri, parçalanabilir nesnelerdi"

## "BÖYLE BİR YERE SAKLANMAN ÇOK APTALCA"



Bir anlamda Rainbow Six'e ve bu tipteki taktiksel FPS'lere benzeyen BiA, Hell's Highway'de taktiksel özellikleri daha da ön plana çıkartacak. Yani elinizdeki tüfekle haritada koşturarak öünüze geleni indiremeyeceksiniz. Böyle bir tutum sergilediğinizde ekran kısa sürede kırmızıya dönecek ve yeri öpeceksiniz. Yeni bir alana geldiğinizde, alan araştırması yapmanız ve araştırmanın sonucuna göre takımınızı konumlandırmaman gerekecek. Takımıınız düşmanı yaylm atesine tutarken siz, bir başka yonden düşmanlarınıza saldırıcak ve onların hakkından geleceksiniz. Bunu gerçekleştirirken, önceki BiA oyunlarında olmayan "yere yatma" hareketi de yardımınıza koşacak. Böylelikle, düşmanların en kalabalık olduğu alanlarda sürünererek ilerleyebileceksiniz.





## TARİHTEN SAHNELER



cümlesiyle sözlerine tekrar başladı dede. Sözünü tam bitirmişi ki elindeki holografik uçaklı yere düşürdü çocukların bir tanesi. Gerçek fizik kurallarına göre davranışın hologram parçaları ayrılmıştı ama çocuğun suratında en ufak bir üzüntü belirtisi yoktu. Düşünce gücüyle hologramın yenisini birleşmesini sağladı ve dedesini dinlemeye devam etti. "Fragmanlarda, oyuncuya ait olan takımın yaptığı gibi yapay zekanın kontrolündeki askerler de sürekli siper almaya çalışıyor ama bunu zaman zaman düzgün yapamıyorlardı. Basit bir tahta çitin arkasına saklanarak korunduklarını sanan üç askeri, Thompson adındaki silahıyla Matt, birkaç saniye içerisinde öldürmeyi başarıyordu. Fragmandan anlaşıldığı üzere, oyuncunun da aynı şekilde saklandığı yerin mukavemetini iyi değerlendirmesi gerekecekti.

"Gearbox'ın gerçekçilik konusundaki çalışmaları sonucusu, oyuncunun artık bir oku takip ederek görevine ulaşamayacak olmasıydı. Verilen görev yerini gördüğü ve duyduğu bilgiler doğrultusunda bulması gereken oyuncu, örnek bir görevde iki adet 88 mm topunu bulup yok etmeliydi. Bu topların yeri hiçbir şekilde göstergelerle belli edilmezken, ufukta iki noktadan duman çıktıığı görülyordu. Biraz ilerleyince dumanın altındaki siluetler belirginlik kazanmaya başlıyor ve yok edilmesi gereken topların orada olduğu anlaşılıyordu. Yani çocuklar, anlayacağınız Gear-

box gerçekçiliği her yönüyle oyunda sağlamaya çalışıyordu". "Gerçek mi? Ekrana bakılıp bir takım kontrol cihazlarıyla oynanan oyunun nesi gerçek ki dede?". Sorunun sahibi sağ tarafta oturan mavi gözlü ve uzun kulaklı çocuktu. Dede sorunun yanıtını vermeden önce evin içinde kaç tane çocuğun olduğunu anlamaya çalıştı. Her taraf çocuk kaynıyordu. Sağında çocuk, solunda bir başka çocuk... Bu kadar çok toruna sahip olmadığından emindi. "O zamanlar için gerçekçilik böyle sağlanıyordu çocuğum; çok kurcalama!" diye aksileşti dede ve kaç adet çocuğun olduğunu bulmak için kafaları saymaya başladı.

**"Ah ne yapayım; takım çantamı sırtıma vurdum kendimi güneye, Akdeniz kıyılarına!">** "Ve elbette ki Hell's Highway, akıl almadır bir görsellik sunacaktır. Kapalı alanların diğer oyulara çok daha fazla görüleceği oyunda, oyuncunun bir dağ yamacında başlayacağı yolculuk onu bir şehrin göbeğine ve oradan da binaların içine kadar götürürecek. Tüm bunlar da tabii ki o dönemin en iyi grafik teknolojilerinden biri olan Unreal Engine 3 ile sağlanacaktı. Bir bombardımanın ardından yerle bir olmuş Hollanda şehirleri, yerde cansız yatmaktadır siviller, parçalara ayrılmış binalar, ortalığa saçılmış kişisel eşyalar, Hell's Highway'in ne kadar detaylı bir oyun olduğunu kanıtlayacak..." Aniden sessizliğinde gömülü dedenin kafası yavaşça yana düşmüştü. Düzenli nefes alıp verdigini gören çocukların endişe kapılmamıştı. Zaten artık "anı ölüm vakası" diye bir şey kalmamıştı dünyada. Çocuklardan biri, dedenin yanına yaklaştı ve boynunun hemen yanındaki göstergeyi kontrol etti. "Dedemin yaşam ünitesinin enerjisi bitmiş yine yaaaa; kim unuttu dedemi şarja takmayı?" diye haykırdı dedesinin yanından. Çok fonksiyonlu bilgisayara şarj komutunu girdikten sonra dedenin yanından uzaklaşan çocuğu diğer çocuklar da takip etti ve bir kişi dışında herkes evin içine dağıldı. Dedesinin Matt ismini telaffuz ettiğinde, suratının aldığı

Acaba o ilerdeki kilise, İkinci Dünya Savaşı sırasında ne amaçla kullanıldı? Veya şu ilerdeki yel değirmeninin herhangi bir stratejik önemi var mı? Belki de hemen arkasında saklanmakta olduğunuz siper, bir grup askerin hayatını kurtarmıştı... Hell's Highway, İkinci Dünya Savaşı sırasında kayıtlara geçmiş ve bir takım oylara ev sahipliği yapmış olan mekanların ardındaki tarihi, oyuncularla buluşturacak. Gezdiğiniz, dolaştığınız mekanlarda zaman zaman bir gösterge çıkacak ve eğer ilgili tuşa basarsanız "tarihin sayfaları" önüne dökülecek. Tarihe sonuna kadar bağlı kalma çalınan Gearbox, İşi, İngiliz hükümetinden parayı bastırıp o dönemde ait kayıtları satın almayı kadar ileri götürmüştür. Özellikle, İkinci Dünya Savaşı dönemine ilgi duyanlar için bu çok iyi bir haber olsa gerek.

Gearbox atmosferi sağlamlaştırmak adına takım arkadaşlarının zaman zaman birbirleriyle olan diyaloglarını da oyuna ekleyecektir ve Baker'inki başta olmak üzere, flashback'ler ekrana yansıtacak askerlerin geçmişlerine gün ışığı tutulacak.

İfadeye takılan çocukların bir tanesi, dedesinin stand-by'da olmasından istifade ederek yanına yaklaştı ve sıra gibi sakladı, hiçbir zaman ortaya çıkarmadığı boyun künnesine uzandı. Künnyede yazan soyadı, dedenin dakikalardır anlatıldığı oyuncunun kahramanı Matt'in soyadıyla aynıydı: Baker... ☺

**BIA serisinin gerçeğe bağlı kalan senaryosu ve karakterleri, yenilenmiş ve çok daha iyi hale gelmiş bir oynanış sistemiyle buluşacak. "Bu oyunun başarısız olma olasılığı yok" diye rest çekiyor ve Ağustos ayını iple çekmeye başlıyorum.**



# KIZLARA OYUN OYNATMA TAKTİKLERİ

*"Sevgiliim! Bi' bakar misin?"*

← Bu ne?!

Baldır's Gate



## Sevgili ile geçirilen sıradan bir akşam...

- Canım, sen şimdi beni seyret. Bu kadar heyecanlı sahneler görmemişsinde hayatımda.
- Aşkım, daha yeni geldik eve. İki dakika baş başa vakit geçirseydik barı. Bu oyun telaşı nedir ya?
- Canım, bu oyunu aylardır bekliyordum ya. Daha fazla dayanamayacağım.
- Sen gidip oyun aldinız sırıldarda, ben gidip şarap ve peynir alıyordum baş başa geçireceğimiz dakikalar için...
- ...
- ...
- Canım, bak anlamiyorsun. Bu da bir paylaşımındır. Oyunun konusunu takip etmek, benim yapacağım manevraları izleyip heyecanlanmak, oyunun müziklerini dinlemek, bulmacaları çözmeye çalışmak... Bunun, oturup film izlemekten çok daha heyecanlı olacağını düşünmüyorum musun? Neden sadece denemiyorsun ki?
- Denemiyorum çünkü oyunlardan anlamıyorum!
- Yahu, bunun anlayıp anlamamakla ne ilgisi var; sen sinemadan ve müzikten de anlamıyorsun o zaman...
- Ne alakası var şimdi ya!?
- Aman! Tamam, boş ver... Sadece beni deli gibi heyecanlandıran bir şeyi seninle paylaşmak, sana anlatmak istemiştim, hepsi bu!
- Zaten bir ben seni deli gibi heyecanlandıramıyorum, değil mi?
- Bu nedir şimdi, nereden çıktı?
- Öyle, öyle...
- Ya yapma artık gözünü seveyim ya, yapma şunu!
- Ühühühühü, sen beni eskisi kadar sevmiyorsun artık, biliyorum, ühühühühü...
- Ya neden ağlıyorsun şimdi, delireceğim ya...
- Sen git oyununu oyna, git hadi, ühühühühü...
- ...

Neden bu görsel?  
Valerenga olduğu için mi?

Gözü tamamen  
kapalı



**Y**ıllarca kız arkadaşlarımıza sevgiğimiz oyunları göstermeye, izletmeye çalıştık. Oyunu oynarken yapacağımız akıl almaz hareketleri sevgilimizle paylaşıp onun da aklını başından almaya çalıştık ama nafile... O, başka bir şeye ilgi göstermemizi hiç kaldıramadı. Birlikte oyun oynamanın, film seyretmekten ya da konser gitmekten bir farkı olmadığını ona bir türlü anlatamadık. Taptığımız bir oyunu oynarken sevgilimiz bizi seyretsin, etkilensin istedik hep. Ne var ki kızlarla oyunlar arasında ciddi anlamda bir bağlantı hatası olduğunu unutuyorduk. Peki, her şeye rağmen, sevgililerimizi oyunların başına nasıl çebekbiliriz? İşte ipuçları ve taktikler...

**Not:** Bu dosya konusu, oyular yüzünden sevgilileri ile sürekli sorun yaşayanlara adanmıştır.

### 1. KİYASLAMA TAKTİĞI

Size şimdî söyleyeceğim cümleyle, bir kural olarak aklınızı kazının: Hiçbir dişi, başka bir dişile -olumlu ya da olumsuz yönden- kıyaslanmak istemez. Ancak bu konuya ilgili bir kilit noktası var; eğer sevgiliniz, onun daha önce görmemiği bir dişile kıyaslaşanız kıyaslandığı insanı görmek için her şeyi yapabilir. İşte bu zayıf noktayı kullanarak kız arkadaşınızı oynadığınız oyunu çebekbilirsınız. Tabii ki oynadığınız oyunda bir diş karakter varsa... Hemen ona bu diş karakterin güzellikinden, kıyafetinin üzerinde ne kadar seksi durduğundan bahsedin ve ekleyin: "Sana da benziyor biraz aslında; bî' görsen..." Böylelikle, içindeki kıskançlık duygusunu ateslemiş, ardından merakını gidiştirmiş olacaksınız. Bir şekilde oyunındaki o diş karakteri görmek isteyecik, o seksi kıyafeti merak edecek ve ister istemez kendî ile kıyaslamaya çalışacaktır. Onu oyna ikiye başlamak için izlediği ilk sahnenin sonra, "Aaa evet, gerçekten benziyor sana ama bu, senin yandan yemişin" deyin. Böylelikle, saatler boyu bu karakteri görmek ve kendini iyi hissetmek adına kız arkadaşınız sizin yanınızda kalacaktır.

### 2. ENTELEKTÜEL BİRİKİM LAF ATMA TAKTİĞI

"Çocuk da yaparım, kariyer de" gibi bir eziyetimizin içinde bulunan kızlar, doğal olarak, erkeklerle göre daha alingandırlar. Bu yüzden onlara batıracağınız en ufak "iğne" de hirs yapmaya eğilimleri vardır. Onun "Çok boş bir adamsın, işin gücün oyun" şeklindeki bir çıkışmasını yakalayın ve tam o anda, bir oyunu izlemenin ve duyumsamanın entelektüel bir altyapı gerektirdiğini söyleyin. Bir oyundan zevk almanın, onu özümsemenin, bir tiyatro oyununu ya da operayı izlemekten bir farkı olmadığını söyleyin. Entelektüel birikimine laf attıran bir hatun kesinlikle hirs yapacaktır. "Hani göster, o oynadığın salak oyularlardan hangisi entelektüel birikim gerektiriyor mu?" diye soracak olan kız arkadaşınız, artık kafestedir. Yalnız dikkat edin, bunca ağdâl laftan sonra gidip de Dead or Alive tarzında bir oyun açmayın; kendi kazdırığınız kuyuya düşersiniz.

### 3. OYUNDAKİ YAKIŞIKLI KARAKTERİ

#### YEM OLARAK KULLANMA TAKTİĞI

İşte, kızların oyunlara karşı olan savunma kalkanını etkisiz hale getirebilecek bir başka cümle: "Bu oyunda bî' çocuk var, tam senin tipin!" Kız arkadaşınız, bu cümlenin ardından hem bu erkeği merak edecek, hem de "Nereden biliyorsun benim tipim olduğunu? Belki beğenmeyeceğimi!" diyerek sahte bir şekilde isyan edecek zira sizin, onun beğendiği erkek tipini bilmeniz hoşuna gidecektir. Fakat hiçbir güç onu, o erkeği görmekten alıkoymayacaktır. Eğer sevgiliniz oyunlarındaki karakteri beğenirse işiniz iş. Ancak, beğenmezse hemen "Yok yok, bu degildi; karıştırılmışım. Bir sonraki bölümde çıkacak aşkim" diyerek onu oyalayın. Bu taktikle, onu oyunun sonuna kadar bile yanınızda oturtabilirsiniz.

### 4. DUYGU SÖMÜRÜŞÜ TAKTİĞI

Kızlar duygusal yaratıklardır ve onların duygusallıklarından yararlanmak adına "mağdur adam"ı oynamak çoğu zaman işe yarar. Onun, sizin zevklerinize saygı göstermemesinin sizinle kadar üzüldüğünü anlatın. Sırf o istediği için şimdî dek, yapmak istemediğiniz birçok şeyi yapılığınıza ancak ondan hiçbir fedakarlık görmediğinizi söyleyin. Oyun oynamanız sizin nasıl evcimen ve dingin bir adam yaptığından bahsedin. Hem, oyun oynadığınız vakti dışında barlarda da geçirebileirdiniz, değil mi? Tüm bunları ona süsleyerek söylediğiniz ve biraz da timsah gözyaşı dökügüünüz zaman, sevgiliniz artık size karşı koyamayacak ve oynadığınız oyunu iştirak etmek isteyecektir.

### 5. ROMANTİZM TAKTİĞI

Çoğu kız, romantizm delisidir. Eğer kız arkadaşınız da romantik bir insansa oyun oynamaya başlamadan önce işçileri kapatıp birkaç mum yakarak evinin daha romantik bir hale getirin. Şimdi, çok sevdığınız ve içinde romantizm olan bir oyun bulmalısınız. Benim aklıma ICO, Shadow of the Colossus, Final Fantasy serisi geliyor ancak aklıma gelmeyen daha birçok oyunda ana kahraman, sevdiğiğini kurtarmak için kendini

heba eder. İşte, böyle bir oyun bulduktan sonra sevgilinize, "Aşkim bak, bu oyundaki çocuk sevgilisini kurtarmak için canını feda etmeye göze alıyo. Ben onun yerinde olsam aynısını yapardım, seni kurtarırdım" deyin. Söylediğiniz bu güzel şeýlerin ve romantik ortamın da etkisiyle sevgiliniz oyunu artık bir oyun olarak değil, romantik bir film olarak görecektir. Hele eğer ICO oynamaya karar verdiyiseniz sevgiliniz ICO'nun Yorda'nın elinden tutuşunu gördüğü anda kendisinden geçecek, bırakın izlemeyi oyunu kendisi oynamak isteyecektir. Artık onunla ekran başında keyifli dakikalar geçirmememiz için hiçbir engel kalmamıştır ortada. Ah sünepe romantizm ah...

### HER ŞEY SİZİN ELİNİZDE!

Oyunlardan anlamanın ve onlara önde yarlı yaklaþan sevgilinizi her türlü oyunun başına oturtmayı başarabilirsiniz. Yeter ki stratejik davranışın ve romantizm, kız - erkek ilişkileri, duygusallık gibi unsurları akıllıca kullanın. Sevgilinizle ortak paydada buluşmak istiyorsanız mutlaka emek vermek zorundasınız. Elbette ki size "Yeter utan; gelmezsen gelmel!" dedirtecek anlar da olacaktır. Böyle durumlarda çok fazla seçenekinizin olmadığı bir gerçek; ya sınırınızın hakim olduğu ya da sevgilinizi bir sandalyeye bağlayıp sadist kahkahalarının eşliğinde oynadığınız oyunu ona zorla izletin. Unutmayın; bir ilişkiye en çok zarar veren hareket, sınırınızı içine atıp onu sonra anlamsız yerlerde patlatmaktır. Bu yüzden, tepkinizi sınırlendirdiğiniz anda koyun.

Kızların oyunlara olan ilişkilerini sağlamlaştırılmaya çalışmak gerçekten zor bir iş. Kızların oyunlara olan bakış açılarını sürekli sindirmeye çalışmak daha da zor. Hele ki evde, oyun oynadığınız için sürekli sizin iğneleyen bir sevgilinin olması kabus gibi bir durum. Oyunların size kattığı güzellikleri kullananız siz de onu iğneleyin. Yapın bunu; eksik yanlarını yüzüne vurun. Vurun ki kendine gelsin ve ne yaptığından farkına varsun. Bunların hiçbir işe yaramazsa da kafasına sert bir cisimle vurun ve kapının önüne koyun... Ruh sağlığınıza inanın ki en iyisi bu.

# KIZLARLA PAYLAŞILMASI GEREKEN OYUNLAR

Bugüne kadar "kızlara göre oyunlar" temali yüzlerce yazı yazıldı. The Sims, Katamari Damacy gibi oyunlarla kız arkadaşınızı oynlara çekmek tabii ki kolay. Peki ya kültür oyunlar ne olacak? Asıl marifet, sevgilinizi kültür oyunlarının başına oturtabilmek.



## RESIDENT EVIL

Oyun dünyasının gelmiş geçmiş en heyecanlı ve korku dolu oyunlarından birini sevgilinizle oynamak istiyorsunuz. Biliyorsunuz ki heyecan dolu dakkalar yaşayacaksınız; hatta sevgiliniz korkup size daha fazla sokulacak. Bu sayede belki de daha fazla yakınılaşmış olacaksınız. Ama ne yaparsınız yapın, onu bir türlü ikna edemiyorsunuz. Halbuki onuna birlikte, Spencer Malikanesi'nin içinde dolaşmak ve Raccoon City'nin sokaklarını arşınlamak fevkalade eğlenceli olabilirdi. Zombillerin uzaklardan gelen inlemeleri, karanlık odalar, loş sokaklar ve Resident Evil oyundaki o keskin yalnızlık hissini birlikte duyumsamanız ilişkinize çok farklı bakış açıları kazandırıbilirdi.

**Ne yapabiliriz?** Sevgilinizi bir Resident Evil oyunun başına oturtmak istiyorsanız ilk önce bir George Romero filmi izleyebilirsiniz. Film bittikten sonra illa ki "zombiler" ya da "dünyanın sonu" başlıklı muhabbetlere dalacaksınız. Bu muhabbetin ve çeşitli komploteorilerinin kız arkadaşınızı zihinde uyandıracığı merak ile onu kıvama getirebilir ve "Bak bir de böyle bir oyun var" diyerek Resident Evil'in başına oturtmaya ikna edebilirsiniz.



## METAL GEAR SOLID

İşte deveye hendek atlatmaktan daha zor olan bir işe karşı karşıyayız: Sevgililey beraber MGS oynamak. Ha, "Benim sevgilim Metal Gear'ın olay örgüsünü anlayacak kadar zeki" derseniz "Yapın o hatuna" derim size. Gelgelelim, siz Snake ile düşmanlarınızın arasından bir haleft gibi sıyrılrken, sevgiliniz, neler olduğunu anlamaya çalışmaktadır bitap düşebilir, hatta uyuklamaya başlayabilir. Böyle bir durumda sizin de sinirlarınız bozulacaktır. Çünkü siz, sevgilinizi bir şeyle göstermek için yırtırınken onun sizi takmadığını düşünmeye başlayacaksınız. Zaten bir dişli Metal Gear'ın başına oturtabilmek yeterince zorken bir de üstüne onunla senaryo örgüsünü paylaşmaya çalışmak, konunun üzerine yorumlar yapmak, Snake'in manevraları üzerine fıkır yürüttüp tavsiyeler almak imkansız gibi görünüyor.

**Ne yapabiliriz?** Öncelikle, sevgilinizi bir aksiyon filmi ile gaza getirmenizi tavsiye ederim. Size önerdiğim film, 1996 yapımı olan ve başrollerinde Sean Connery ile Nicholas Cage'in oynadığı The Rock'tır. Film izledikten sonra içine gireceğiniz "militarist" sohbette kız arkadaşınızın zeka seviyesi ile ilgili inciden göndermeler yapın ve onu hafif aşağılayın. Böylelikle kendisini size kanıtlamak zorundaysınız gibi hissetmeye başlayacaktır. Ona askeri taktiklerin satranç oynamaya benzendiğini ve herkesin başaramayacağınu, bu yüzden dünyadaki kız asker sayısının az olduğunu söyleyin. Tüm bu lafların üzerine, "Bak sana örneklerle açıklayamım" diyerek MGS'yi açın ve oynamaya başlayın. (Hele bir de MGS 3: Snake Eater açtıysanız, kız arkadaşınız büyük bir ihtimalle Boss'a aşık olacak ve oyunu çok sevecektir.) Sonuca hayret edeceksiniz.

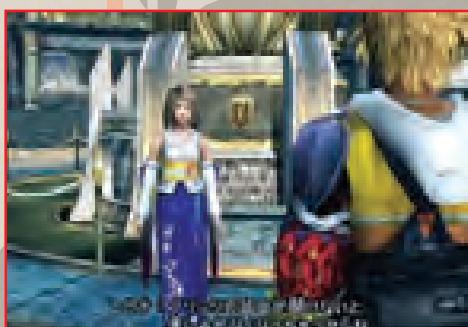


## SILENT HILL

Sevgili ile oynanabilecek enes bir oyun serisidir Silent Hill ama ben özellikle, serinin ikinci oyununu tavsiye edeceğim size. Çünkü Silent Hill 2, çarpık bir aşk öyküsünü konu alır. Çok sevdigi karısı iki yıl önce vefat etmiş olan James Sunderland gizemli bir mektup alır. Bu mektubu kaleme alan kişi ölmüş olan eşinden başkası değildir ve mektupta balayı yaptıkları yer olan Silent Hill'e gelmesi gerekiyor yazılıdır. Bunun üzerine, James kalkıp Silent Hill'e doğru yola koyulur.

Silent Hill 2 binlerce alt metine ve metafora sahip olan, karmaşık bir oyun. Sonu ölümle bitmiş olan, sorunlu bir evliliği konu almışından dolayı sevgilinizle birlikte ilginç dakikalar yaşayabileceğiniz Silent Hill 2'nin konusunu ve karakterlerini sevgilinizle birlikte çözümlemeye çalışmak sizin birbirinize daha da yakıştıracaktır.

**Ne yapabiliriz?** Sevgilinizi Silent Hill'in başına oturmamasını sağlamak için size tavsiyem, kız - erkek ilişkilerindeki sorunlar hakkında bir sohbet açmanız. Bu konu başlığı kesinlikle ilgisini çekecektir. Sohbetinizi bir de kızların ilişkilerdeki rolleri gibi alt metinlerle süslerseniz, sevgilinizin kıvama gelmesi daha kolay olacaktır. Benden size bir tavsiye; konuyu kesinlikle Schopenhauer'in kült eseri olan Aşkın Metafiziği'ne getirin. (Okumadısanız mutlaka okumanızı önerim.) Son darbeyi, "Silent Hill dieyi bir oyun var, oradaki kız da bütün kızlar gibi kocasının başına yakıyor; göstereyim mi?" sorusuya indirebilirsiniz. Bu sorunun cevabı çok büyük bir ihtimalle "Hayır" olmayacağından emin olabilirsiniz.



## FINAL FANTASY X

İşte, sevgilinizle unutulmaz dakikalar geçirebileceğiniz bir oyun daha... Yuna ile Tidus'un hüzünlü hikayesini, Zanarkand kentinin yıkımını sevgiliniz ile birlikte duyumsamak ilişkinize son derece anlamlı anılar katacaktır. Oyunun savaş sisteminin turn based olmasından dolayı sevgiliniz ilk başta, oyundan sıkılabilir. Ama sakin yılmayan; senaryo ilerledikçe sevgiliniz karakterlere isınacak ve oyunun hüzünlü hikayesini duyumsamaya başlayacaktır.

**Ne yapabiliriz?** Oyunu oynamadan önce odanızı daha sıcak ve romantik bir hale getirmenizi tavsiye ederim. Işıkları kapatın, birkaç tane mum yakın ve bırakın Nobuo Uematsu'nun (Final Fantasy'nin o muhteşem müzikerini yapan müzisyen.) o eşsiz tımları odanızı doldursun. Sevgiliniz, Final Fantasy X sayesinde oyun dünyasına sıkı bir giriş yapacaktır. Dediğim gibi, sunepo romantizm...



## TEK DİYALOG, TEK YAKLAŞIM

### Metal Gear Solid

E: Sevgilim, bak bu Snake!  
K: Yılan yılan özgü şampuanımı almadın yine, değil mi?

### Silent Hill

E: Ah, Maria!  
K: Ben bu eşeği giyip sokağa çıksam...  
E: Yapma!

### Resident Evil

E: Sevgilim, Albert Wesker STARS timine ihanet edince...  
K: Şu gözükülerden sana da alalım.

### Half-Life

E: Gordon Freeman, Black Mesa Laboratuarları'ndan kaçarım...  
K: Ay, Nerd bu be!!!

### ICO

E: Ico'nun, Yorda'nın elini tutmasının altında yatan anlam...  
K: Ayyy, sen de beni tatsana öyleee.  
E: Öhhrrrm, gel!

### Devil May Cry

E: Aşkim, bak, Dante havada çift zıplama yapabili...  
K: Bu yakışıklıymış bay'a bay'a! Bacaklı bak be, ihihihihi...  
E: Raaaaaahhh...

### Final Fantasy X

E: Seymour burada Zanarkand'ın eski halini gösteriyor...  
K: Tatil böyle bi' yere götürsene beni.

### Grand Theft Auto: San Andreas

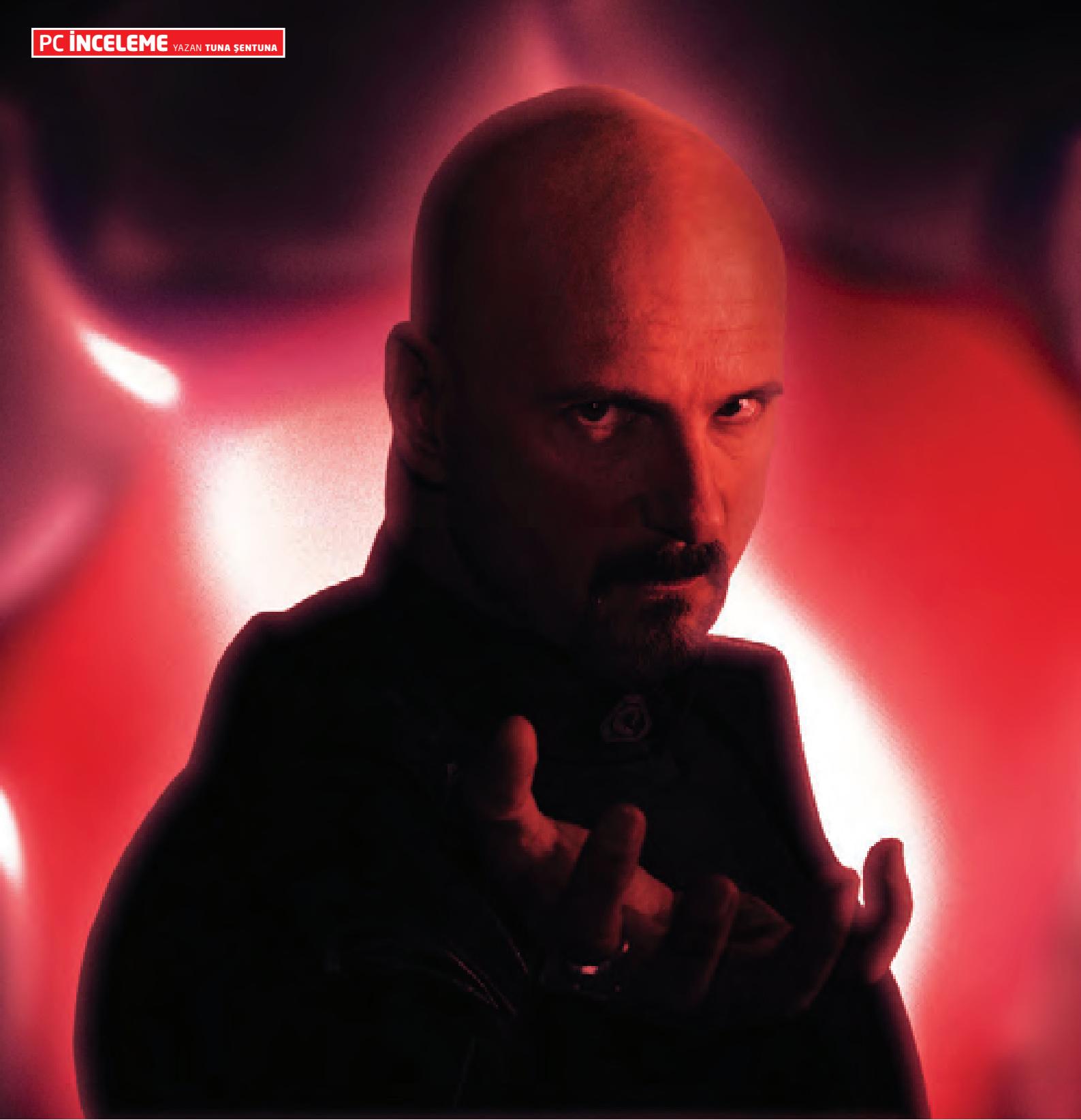
E: CJ'in ailesi öldürülünce...  
K: Senin omuzlarını da bu kadar geniş olsa ya aşkim.

### Elder Scrolls IV: Oblivion

E: Imperial Forces grubunu... İmamiza yardım ediyor.  
K: (Etraftaki çiçekleri gorur) Bana aylardır hiç çiçek almadın  
Hmpmee!

### Gears of War

E: Marcus Fenix haphane deyeyken...  
K: Erkeklerin seksiz bir ter kokuları vardır, bilir misin...



# COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

*Sosyalizm'de, iki ineğiniz varsa bir ineğinizi komşuya verirsiniz. Komunizm'de, devlet iki ineğinizi de alır ve size süt verir. Bürokrasi'de ise devlet iki ineğinizi de alır, birisini öldürür, sağlığı sütü satmaya çalışır ve bu sırada kovayı da devirir. Kane'in düşünce tarzında ise ineklerle birlikte kendinizi de Kane'e teslim edersiniz ve ne ineklerden, ne de sizden bir daha haber alınır.*



## alternatif



### WORLD IN CONFLICT

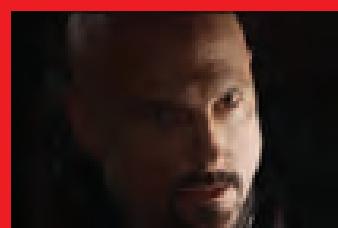
1995'ten beri, "strateji oyunu" denilince akıllara C&C gelirdi fakat World in Conflict yeni nesil strateji oyunlarının nasıl olması gerektiğini öyle bir gösterdi ki artık eskileri aramaz olduk. Strateji türünü sevin veya sevmeyin fark etmez; WiC'i mutlaka denemelisiniz.



### AJANDA

**130**  
C&C oynayan herkes, Kane'e bağlanmış ve onuna daha fazla zaman geçirmek istemişti. 130. sayida oyuncuların Kane'i kucaklayacağı öngörmüş ve yeni birimlerin, -özellikle- multiplayer oyuncularının ilgisini çekeceğini söylemişik.

## EDEN'IN BAHÇELERİNDE...



1995'ten beri belirli aralıklarla karşımıza çıkan Kane, basit bir diktatör gibi görünse de daha derin bir karaktere sahip. Adem ile Havva'nın en büyük oğulları Cain'den esinlenerek yaratılmış olan Kane, aynı zamanda üç ana dinde bahsedildiği üzere "yeryüzündeki ilk katil" sıfatını taşıyor.

Piyasaya çıkan C&C oyunlarında Kane'in Jacob, Amir al-Quaymm ve Cain gibi takma isimler kullanmasıyla yine dinlerden

alıntılar yapıldığı anlaşılmaktadır. Nod ismi ise Kane'in, kardeşi Abel'i öldürmesinden dolayı Tann'ın onu sonsuza dek dolaşmak için zorlaştığı bölge, Land of Nod'dan gelmektedir.

Kane, ilk C&C oyundan sonra, Red Alert'ta da arka planda yer alıyor. Öyle ki Joseph Stalin'in ve Sovyetler Birliği'nin arkasındaki büyük güç aslında Kane'dir. Kane, Sovyetler Birliği'nin İttifak Kuvvetleri'ne karşı savaşında Stalin'i kullanıp kendi hedefleri için oyuna getirmiştir.

Tiberium adındaki dünya dışı maddenin dünyaya inmesiyle, bu maddeyi nasıl kullanacağını araştırmaya başlayan Kane, kendi teknolojilerini geliştirek Tiberium'u kullanmaya başlar. Kane, "Peace through Power" sloganıyla, barışın güçle birlikte geleceğini sürekli vurgular ve kendi hegemonyasını yaymaya başlamasıyla birlikte ilk Tiberum savaşının çıkışmasına neden olur. GDI (Global Defense Initiative) güçlerinin Saraybosna'da Kane'ı kısıtlaymasıyla Nod'un tarihin sayfalarına gömüldüğü düşünülmektedir fakat "Kane'in Gazabı" aslında Kane'in planının sadece bir parçasıdır...

## REHBER

Aslına bakarsanız bu oyunda başarılı olmak için bu rehberi satırı satırına takip etmenize gerek yok fakat yine de bazı bölümlerde doğru hamleleri yapmak, o bölümü daha kolay geçmenizi sağlayabilir.

## BÖLÜM 1 - RIO INSURRECTION



Bu bölüm "Aaa, ooo, heeyy" diye etrafa bakınken yüzüme gözüme bulaştırdığımı burada belirtmek istiyorum; oysaki biraz dikkatli olsaydım hiç zorlanmadan bir sonraki bölümme gebebirildim. "Oyna alışma dönemi" olarak tanımlanabilen fakat GDI'ın gözünüzün yaşına bakmadığı

bu bölümde hemen iki adet Refinery dikiyor ve üssü korumak adına bir Shredder ve bir de Laser Turret sipariş ediyoruz. Amacımız, GDI Administration Center'larını yok etmek olduğu için bir saldırımı hazırlamamız lazımdır. Bu timin içerisinde piyadeler yer olmadığını belirtmek isterim. Kişiisel tercihim Raider Buggy'lere abanmanız ve bunları Attack Bike'lar ile desteklemeniz yönünde. Yaklaşık 10 adet Buggy ve beşi geçmeyecek kadar Attack Bike ürettiğinden sonra Administration Center'ların yolunu tutabiliyoruz. Bu sırada bonus görevlerini de bitirmek istersem, GDI radyo istasyonlarını Saboteur'lerinize ele geçirmeniz gerektiğini hatırlatıyorum. Tabii ki bu istasyonları ele geçirmek yetmiyor; bunları bir de korumanız lazım. Ele geçirdiğiniz istasyonları Laser ve Shredder Turret'larla koruma altına almak veya bu istasyonların yakınında birkaç araç bırakmak yerinde bir hareket olacaktır. Administration Center'ları temizledikten sonra yeni bir görev açılacak ve Splinter Faction Construction Yard'ı yok etmeniz istenecektir. Eğer elinizde yeterince araç kalmadıysa yenilerini üretin; paranzı kalmadıysa Tiberium Spike'ları ele geçirin. Umutsuzluğa kapıldığınız anda oyundan zorluk seviyesini düşürebilirsiniz.

## BÖLÜM 2 - WHAT IS RIGHTFULLY OURS



Tiberium sıkıntısı yaşayacağımız bölgülerden bir tanesi... Bu sıkıntının önüne geçmek için hemen birkaç tane (dört yeterli bir sayı) Saboteur yaratıp haritada Tiberium Spike avına çıkartıyoruz. Bu sırada, Harvester'ımız bize Tiberium taşımaya devam ediyor ama tüm bunlar bu bölüm için yeterli olmayabilir. Bir fırşatını bulduğunuzda batıda kalan Tiberium tarlasına bir Outpost kurmayı ihmal etmeyin.

Amacımız, kuzeydoğu yönündeki GDI Research Laboratory'yi ele geçirmek. Bu amaca ulaşmak için 10 tane Scorpion Tank, 10 tane de Raider Buggy yeterli. Yalnız bu saldırımı grubunu hazırlarken doğu yönünden gelen saldırılara karşı bir üs savunması hazırlamalısınız. Hazırladığınız gücü kuzeye yollayıp binayı ele geçirdikten sonra, bu binayı yaklaşık dört dakika boyunca saldırılardan korumanız gerekiyor. Büyük ihtimalle ordunuzun yarısını burayı ele geçirirken kaybedeceksiniz ve korumaya çalışırken de Titan'lar üstünüze yağıracak. Dolayısıyla, binayı ele geçirmeden önce bir takviye kuvvet hazırlamanız sizin için en hayırlı olacaktır. Eğer bina, %50'den fazla hasar almazsa bonus görevi de tamamlamış olacaksınız.

## BÖLÜM 3 - PERSUADE HIM



Kardeşlerimizin saldırısına uğradığımız bu bölümde, ekrana ağızınız bir karışık bakarsanız görevin üçüncü dakikasında oyundan şutlanırsınız. Üzerinize Flame Tank'lerle dolu bir kuvvet yollayacak olan düşmanınızın karşı bolca turret üretin ve üssünlarında bir Beam Cannon ekibi bulundurun. Ayrıca, üssünüzün hemen yanındaki yapıların içine de piyadeleri doluşturmayı ihmal etmeyin. Marcion'ın üssünü yok etmemiz lazımdır ancak, bu üs epey iyi konuduğu için sağlam bir saldırı kuvveti oluşturmanız gerekiyor. 10 Beam Cannon, 10 Stealth Tank ile kuzey yönüne doğru harekete geçin ve üsse yaklaşığınızda turret'ları

→ yok ederek üssü basın. Büyük ihtimalle elinizdeki kuvvetler yeterli olacaktır fakat takviye olarak beş tane Scorpion Tank ve beş tane Beam Cannon'ı da arka planda bekletmeye çalışın. Üst yok olduktan sonra Marcion kaçmaya çalışacak. Hemen elinizdeki kuvvetleri bu gruba yollayın ve saldırınızı Avatar'lara yönlitin. Bu grubu durdurmak için Mine Drop gücünü de kullanabilirsiniz. Grubu yok ettiğinden sonra, Marcion'ı canlı ele geçirmek için, onu taşıyan kamyonu üssünüzü ulaştırmanız gerekiyor. Bu kamyonu eşlik etmek üzere bir köşede beş tane Stealth, üç tane de Scorpion Tank bulundurursanız bölümün kolayca geçersiniz.

## BÖLÜM 4 - A GRAND GESTURE...



Oyunda en çok zorlandığım bölmelerden bir tanesi... Sürekli kuzeyden ve doğudan saldırı altında kalacağınız ve para sorunu yaşayacağınız için bu bölümde, diğer bölmelere nazaran daha dikkatli olmalısınız. Üssünüzü, üssü çevreliyormuş gibi gözüken çelik tellerin dışına çıkmazsanız

bu bölümde rahat edersiniz. Saldırı kuvvetinizi oluşturmaya başlamadan önce, üssünüzü turret'larla çevreleyin ve ardından, „doğuda yer alan Purifier enkazlarını ele geçirmek üzere hemen dört adet Saboteur hazırlayın. Bu Purifier'ları aldıktan sonra hızlı bir şekilde üsse geri döndürün ve -özellikle- hava saldırılara karşı işe yarayan diğer kuvvetlerle birlikte kuzey yönüne ilerleyin. Buradaki Purifier'ları da ele geçirdikten sonra siz durdurabilecek bir güç kalıyor. GDI Liquid Tiberium Research Lab'ı yok etmeniz istenildiği için elinizdeki bu eşsiz kuvveti kuzeydoğu yönüne götürüp laboratuari yok ederek bölümü tamamlayabilirsiniz.

## BÖLÜM 5 - KEYS TO THE KINGDOM



“Bir Commando nasıl kullanılır?”, “Shadow Ops ne işe yarar?” gibi soruları, bu bölüm gözünüzde soka soka cevaplandırıyor. İlk önce, grubunuzu alıp doğudaki askerleri temizleyin ve Commando'yu önden ilerleterek önüne çıkan her şeyi yok edin. Ardından, Shadow Ops ekibini

uçurun ve bu ekibin, ilerdeki Power Plant'ı patlatmasını sağlayıp eski yerine döndürün. Commando'yu bir kez daha ilerletin, önüne çıkan öldürüp ve bekleyin. Yine Shadow Ops'u uçurun ve köprüyü yok etmesi için patlayıcıları yerleştirmelerini sağlayın. Ardından Commando ile Ion Cannon Control Center'ı havaya uçurun. Şimdi işler biraz daha zorlaşıyor. Ion Cannon Uplink binasını yok etmek için Commando'yu kullanmalısınız fakat bu bölgenin yakınlarındaki turret'lar size engel olacak. Turret'ların gücünü kesmek için Shadow Ops'u doğudan ilerletip kuzey yönüne yollayip ve gücü kesmesini sağlayın. Commando'yu içeri sokup binayı patlattıktan sonra takviye kuvvetleriniz geliyor. Ion Cannon yeniden hizalanmadan önce bir ús kurmalısınız ve Network Research Center'ları ele geçirmelisiniz. Üssü kurarken, hemen doğuda kalan binaları piyadeyle doldurmak ve çift Harvester ile mavi Tiberium kaynaklarını hızla paraya dönüştürmek çok önemli. Bu noktadan sonrası tank ve helikopter basıp binaları ele geçirmekten ibaret.

## BÖLÜM 6 - ALL THAT GLITTERS



En az bir önceki bölüm kadar dikkatli olmanız gereken bu bölümde, yine Shadow Ops birimleri bir seyler başarmaya çalışırsınız. Verilen görevde, hava saldırısı yapılması için çeşitli binaları işaretlemeniz isteniyor. İşaretlenmesi gereken noktalar haritada gözükmüyor fakat bu

noktalara ulaşmak için birçok helikopterin altından, fark edilmeden geçmeniz lazımdır. “Altından” diyorum zira askerlerinizi uçurursanız kesinlikle başarısız oluyorsunuz. Gerekli noktaları işaretledikten sonra asıl görevinizi başarıyor ve dört adet Stealth Tank ile dört adet Stealth Specter kontrolünüze veriliyor. Bu görevde başka biriminiz olmayacağı için elinizdekileri çok dikkatli kullanmalısınız. Önce, GDI Commu-



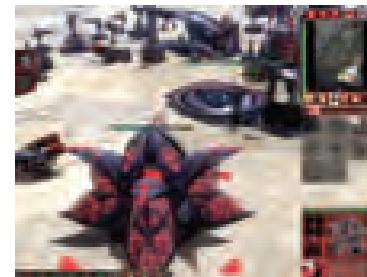
→ birleşsin GDI, Nod ve Scrin! Bırakın el ele tutusun, birlik olsun dünya!

**Not:** Yukarıdaki satırlar gerçekten uzun bir C&C seansından sonra yazılmış olup yazının mental stabilitesi (İngilizce'den direkt çevrilmiştir.) kesinlikle yerinde değildir. Beyinindeki her hücrenin bir Nod birimine dönüştüğü saptanan yazar, hemen kuantinaya alınmış ve Furkan Faruk Akıncı tarafından bolca “sarsalanarak” kendisine getirilmeye uğraşmıştır.

**Gazap üzümleri>** Ekranda Kane'i görmenin de ayrı bir keyfi var aslında. Bu adam, “Ölümüm senin elinden olsun be Kane ağabey!” dedirtiliyor insana adeta. Kendisi o denli karizmatik, o denli kel (Faruk n'aber?) ve o denli saygı duygusu birisi ki ona karşı gelmek istemiyorsunuz. O da bu özelliklerinden yararlanıyor ve sizi paketleyip hemen ilk görevinize yolluyor.

Olayın bundan sonraki kısmı, daha önce C&C'te gördüklerinizin aynısı. Senaryosu ile C&C dünyasındaki boşulları dolduran Kane's Wrath, yeni birimleri kontrolümüze sunuyor.

Toplamda 13 bölüm uzunluğunda olan oyuncumuzun, Skirmish, Multiplayer ve



## TRAINER

DVD'nin Ekstra bölümünde bulabileceğiniz Trainer ile oyunda birçok farklı hile yapmanız mümkün. Örneğin, kendinize sınırsız para sağlayıp daha kolay ünite yaratabilen, yaratığınız üniteleri tek tuşla iyileştirebilir veya üssünüzün elektrik ihtiyacını ‘dişandan’ sağlayabilirsiniz. Bu tip kolaylıklar, zorlandığınız bölmelerde çok işinize yarayacaktır fakat bir kez hile yaptıktan sonra oyunda hilesiz ilerlemek istemeyebilirsiniz; sorumluluk kabul etmiyorum.

**Not:** Trainer'ı, oyunu başlatmadan önce çalıştırırsanız “Oyun çalışmıyor!” gibi bir uyarıyla karşılaşabilirsiniz. Bu uyarı mesajını önemsemeyin çünkü oyunu açtıktan sonra, Trainer aktif hale gelecektir.

Global Conquest gibi, oyunu bitirdikten sonra zaman geçirebileceğiniz modları da bulunuyor. Fakat öncelikle, senaryoya deðinmeliyiz.

Sadece Brotherhood of Nod'un C&C dünyasındaki hareketlerinde söz sahibi olacağımız senaryo modu -bütün RTS'lerde karşımıza çıkan bir oynanış sistemi ile- önce birinci seviye araç ve binaları üretebilmemize ve oyunda ilerledikçe diğer güçlere kavuþabilmemize olanak tanıyor. Yani, ilk bölmelerde Raider Buggy ve Rocket Militia ile GDI'a kafa tutmaya başlıyor, saatler sonra Purifier'lar, Vertigo Bomber'lar ve Redeemer'larla (yani çok güçlü birimlerle) GDI'nın Mamooth Tank'lerine (bu da GDI'nın “öküz” birimi) karşı geliyoruz. Ayrıca, daha ilk dakikadan Obelisk of Light dikip düşmanın çehresini yamultmak da mümkün değil. Binalar da bu klasik, “ilerlemeli” sistemden nasibini alıyor ve güçlü birimlere kavuþmamıza yaranan Tech Lab'ler, düşmanın kafasını kırmamız için hazırlanmış Nuclear

## FORUMLARDAN ALINTILAR

Genel olarak beğenilen Kane's Wrath hakkında oyuncuların neler dediklerine bakalım; halkin nabzını tutalım.

- Bence, Kane's Wrath kötü bir genişleme paketi değil. RTS türüne pek fazla yenilik getirmiyor ama yine de keyifli bir oyun. (DotRat1989 - IGN)
- Oyunun iyi ama Scrin, dengesiz bir şekilde güçlü. Özellikle, Mechapede bu dengesizliği körlükliyor. Bu durum bir yama ile düzeltilemezse multiplayer modlarda daha çok “No Scrin!” ibareleri görüşürüz. (icewind0123 - GameSpot)
- Universe at War bu oyundan çok daha iyi ama C&C fanatikleri yine de Kane's Wrath'ı alırlar zira oyun, eski Westwood çalışanları tarafından yapıldı. (mrluga - IGN)
- Tiberian Sun'ı bir kez daha oynadıkten sonra bu oyuna sempatim katbekat arttı. (Yukarı Yakuma - GameSpot)
- Kane's Wrath de dahil olmak üzere tüm C&C oyunlarını seviyorum. Yalnız tek isteğim, aynı C&C: Generals'da olduğu gibi daha gerçek ünitelerin oyunda olması. Acaba çok şey mi istiyorum? (simstrateguy - IGN)

**"Bir Obelisk of Light'ım olsun, 100.000 Tiberium borcum olsun!" demiş salak Nod askerinin teki.**



Missile Silo'lar, oyunun ikinci yarısında kullanıma açılıyor.

Oynanış sistemi olarak C&C3'ten hiçbir farkı olmayan Kane's Wrath, Tiberium Wars'un oynanış sistemini hiçbir değişiklik yapmadan kullanıyor. (Zaten böyle de olması gerekiyor; bu bir genişleme paketi.) Bölümler genellikle bir Construction Yard, bir Power Plant ve bazen bir Hand of Nod binası kurulmuş olarak başlıyor ve yine genellikle, karşı tarafın üssünü yok ederek veya bir binasını ele geçirerek bölüm tamamlıyorsunuz. Tabii ki arada tek bir Commando'yu kontrol ettiğiniz, çok daha stratejik hareket etmeniz gereken bölümler de karşınıza çıkıyor ama oyunun genel klasik RTS mantığıyla işliyor.

#### **"Nuclear Launch Detected"**

Tüm oyunun Brotherhood of Nod üzerine kurulmuş olması beni sevindirdi zira ben, GDI'dan nefret eden ve Scrin'i saçıma bulan

bir insanım. Dolayısıyla, Nod'u büyük bir sempatiyle karşıladığıma ve C&C3: Tiberium Wars'tan sonra, oyuna hangi ünitelerin eklendiğini merak ettiğimi bilmenizi isterim.

Tüm taraların alt bölmelere kavuştuğu oyunda, üniteler bu alt bölmelere göre şekillenmiş. Örneğin, Brotherhood of Nod, Black Hand ve Marked of Kane gibi alt bölmeler kazanmış durumda. Black Hand'ın kendine özel piyadeleri bulunuyor; Marked of Kane ise yine farklı piyade sınıfları kullanıyor. Senaryo modunda oynarken hangi grup size verilirse, onun birimlerini kullanıyorsunuz fakat Skirmish ve Multiplayer modlarda dilediğiniz grubu seçmeniz mümkün.

Oyunun kitabıçığında detaylı bir şekilde anlatılan epic ünitelerin yanında, oyundaki üç tarafın her biri, birbirinden farklı ünitelere kavuşmuştur. Örneğin, GDI'nin Slingshot'ı ve Nod'un Mantisi'ni hava araçlarını saniyeler içerisinde yerle bir edebiliyor; Nod'un Marked of Kane cyborg savaşçıları, sıradan askerlerden çok daha iyi iş çıkıyor ve Scrin'in Mechapede adındaki dev tırtılı sürekli gelişip farklı özellikler kazanarak oyunun dengesini altüst ediyor. (Scrin biraz dengesiz bir ırk.)

Yeni üniteleri kullanmak ve eski ünitelerle harmanlayarak yeni stratejiler üretmek bayağı eğlenceli fakat bu olay sadece multiplayer oyunlarda geçerli. Tek kişilik modda işler umduğunuz gibi gitmiyor ne yazık ki.

## **C&C: RED ALERT 3 OYNAMA HAKKI KAZANDINIZ!**

Dikkat dikkat! Her Kane's Wrath bir adet Red Alert 3 beta anahtarı içeriyor! Oyununuza Eylül ayına kadar kayıt ettiriseniz (Her çıktığında "No, I don't want to register!" seçeneğine bastığınız o ekranı artık daha çok önemsemeniz gerekiyor), Red Alert 3'ün closed multiplayer Beta'sı başlığında siz de oyunda yer alma hakkına kavuşacaksınız. (Tahmin edeceğiniz gibi Beta Eylül ayından sonra başlayacak.)

Akıllı bir oyuncu tüm bu binaları askerle doldurur ve rakibine eziyet çekтирir.

nifications Center'i, ardından da GDI Treasury'yi yok etmeniz lazım ama endişelenmeyein; bunu yapmak çok kolay. Saçmalayan yapay zeka ve Specter'ların sahip olduğu uzun menzil sayesinde, bölümü kolayca bitirebiliyorsunuz.

## **BÖLÜM 7 - THE DOCTOR VANISHES**



Bu bölümde, Giraud'un laboratuvarını ele geçirmeniz gerekiyor; olay bu kadar basit. Deniz kıyısında konuşlanmış olan üssünüz kuzey ve doğu yönlerinden sürekli saldırıya uğruyor; öncelikle, bu saldırılardan önce önlemlerinizi alın. Ardından, yavaş yavaş saldırı kuvvetinizi oluşturun. Hazırladığınız ekibin içerisinde bolca Purifier olmasına özen gösterin zira Purifier'lar çok işe yarıyor. İçerisinde beş tane Mantis bulunan ekibinizi alıp ihtiyatla kuzey yönüne doğru ilerleyin. Giraud'un laboratuvarını yok etmeden hemen önce, beş adet Mantis, beş adet Scorpion Tank ve beş adet Flame Tank'ten oluşan bir grup oluşturun. Laboratuvar patladıktan sonra bir eskort görevi başlayacak ve kontrolünüz dışında üssünüze doğu ilerleyen bir hava aracı ekrana gelecek. Biraz önce bahsettiğim 15 araçlık kuvveti kuzeye ilerletip hava aracını koruyarak bölümü bitirin.

## **BÖLÜM 8 - MARV RISING**



GDI'nin fantastik ve Construction Yard büyülüüğündeki aracı MARV ile karşılaşacağınızı bu bölümde üssünüzün her türlü.osgi size hazır olarak veriliyor ve Tiberium açısından da herhangi bir sıkıntınız olmuyor. Yalnız, verilen bu imkanlarla doğru orantılı olarak sürekli saldırlı ugrayacağınızı üzürek söylemeliyim. Reclamator Hub'ı ele geçirme görevini gerçekleştirmeden önce üssünüzün hemen önüne en az beş tane Obelisk of Light diki; bunları ikişer veya üçer Beam Cannon'la destekleyin ve daha sonra, Reclamator Hub'a yollamak üzere etkili bir kuvvet oluşturun. Hub'ı ele geçirmeden önce bir Emissary üretip bununla Hub'ın yanına bir Outpost kurmak ve buraya ufak bir üs yerleştirmek de bir hayli faydalı oluyor zira Hub'ı ele geçirdikten sonra, korumak da gerekiyor. Hub'ın çevresine üç tane Obelisk ve iki tane SAM Turret yerleştirip Hub'a, Saboteur'ınızı sokun. Bu işlemin hemen ardından bir MARV üssünüze saldıracak ama neyse ki Obelisk'leriniz ve ekstra kuvvetleriniz var, değil mi? MARV'ı yok ettikten ve Hub'ınızı koruduktan sonra Redeemer Facility kurun, bir adet Redeemer oluşturun. Batı ve doğu yönlerinde yok edilmeyi bekleyen ZOCOM userlerini devasa ordunuzla (Oyunun bu bölümünde gelindiğinde devasa bir ordu olmuş oluyor.) ezip geçebilirsiniz.

## **BÖLÜM 9 - THE BETRAYAL OF KILIAN QATAR**



İlginç bir bölümde karşı karşıyasiniz. Commando'nuzla Anti-Aircraft Battery'leri yok ettikten sonra bir üs kurun ve GDI Base'ını yok etmek üzere harekete geçin. İşin güzel tarafı bu bölümde, yalnız değilsiniz; Kilian Qatar size eşlik ediyor. Kilian Qatar bir hayli güçlü olduğu için hiçbir şey yapmadan oturmaya davet ediyorum sizi. Yeterince oturduktan sonra dostlarınız GDI'ı haritanın siliyor ve... Evet, bir anda üssünüz kontrolününden çıkarıyor. (Bu yüzden "Hiçbir şey yapmadan oturun" dedim.) Artık bir üsse sahip değilsiniz ve sadece bir Commando ve bir Saboteur ile işleri hallemelisiniz ve bu birimlerden bir tanesi bile ölüse görevi tamamlamanız imkansız. Panik yapmayın; ilk önce, çit kontrollerini devre dışı bırakın. Ardından, Kilian Qatar ile savaşmaya başlayan kuvvetlerinize yardımcı olmak adına Ion Shield Research Center'ı ele geçirmeye çalışın. Burada dikkat etmeniz gereken önemli noktalar; Commando'muzu Obelisk'lerden uzak tutmak, iki gruba ayrılmış (birinci ortada, diğeri doğuda) Power Plant'leri patlatmak, Saboteur'ü önce güvenli bir yerde saklayıp daha sonra savunmasız üsse sokarak binayı ele geçirmek. Bunun ardından, bir Attack Bike'ı belirtilen noktaya götürüp bölümü tamamlayın.

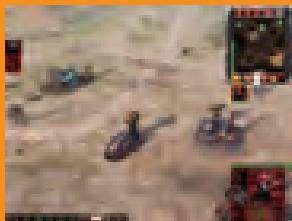
## ⇒ BÖLÜM 10 - HEARTS AND MINDS



10. bölüm olmasına rağmen çok kolay geçebileceğiniz bir bölüm, Hearts and Minds. Bu defa Scrin'in Drone Platform'larını yok etmeniz gerekiyor ve Scrin belirli periyotlarla, kolayca durdurulabilecek saldırısı timleri yolluyor üssünüze. Bölümün başında hızla piyade üretin; teknolojinizi geliştirip Obelisk ve SAM Turret'ları ile üssünüzü

korumaya alın. Kaynak sıkıntısı çekeceğiniz için hemen doğunuzda yer alan mavi Tiberium bölgelerine bir Outpost kurun ve burayı da korumaya alın. Ardından, Drone Platform'lara saldırmak için içinde havadan gelen saldırılara karşı etkili olan araçlar bulunan bir grup kurun. Drone Platform'ları hasar almaya başlayınca kaçıyor ve Scrin üslerine yerleşiyor; bu yüzden bu birimlerin kaçmamasına dikkat edin. Platformları yok ettikten sonra Traveler-59 Eradicator'ı yok etmeniz istenecek; bu görevi, elinizde bulunan grupta kolayca halledebilirsiniz.

## BÖLÜM 11 - TACITUS INTERRUPTUS



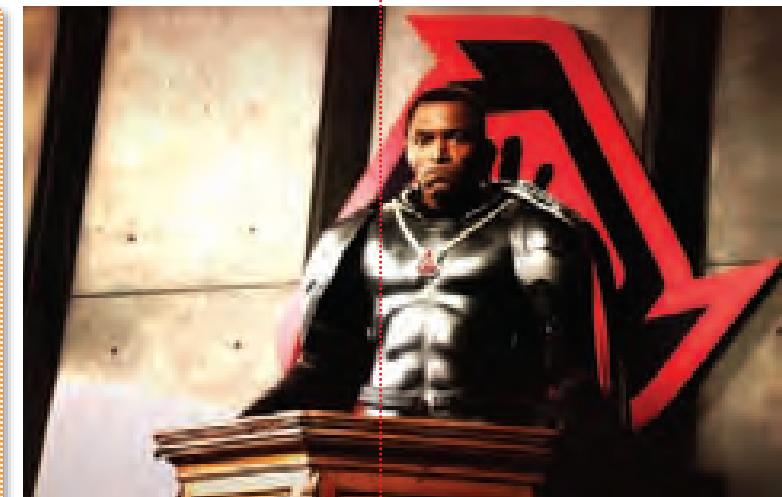
Hiç vakit kaybetmeden, elinizdeki kuvvetlerin tümünü GDI MCV'sine saldırmak üzere yönledirin zira MCV kurulmadan önce zarar almazsa bölüm tekrar başlamak durumda kalyorsunuz. MCV'ye kurşun saydırıldıkta sonra üsse yoğunlaşın ve sadece tek bir noktadan saldırıyla uğradığınız için saldırı gelen yöne kuracağınız savunma ile üssün güvenliğini sağlayın. Bu bölümde her türlü teknoloji açık olduğu için bir Redeemer yapmak üzere harekete geçin ve içinde Redeemer'in yanında özellikle, hava araçlarına karşı etkili olan araçların bulunduğu bir kuvvet yaratıp GDI Construction Yard'ına doğru yola koyulun. Const. Yard'ın yakınlındaki binalar hep GDI kuvvetleri dolu; bu yüzden, bu kuvvetlerin içini Specter'larla uzaktan bitirmenizi öneririm. Const. Yard'ı geçirdikten sonra GDI MCV'sine eskortluk etmeniz gerekecek. Bu görev içinse hızlı araçlar oluşturun ve ilk fırsatla MCV'yi görünmez hale getirin. Varış noktasının yakınına geldiğinizde durun ve Scrin kuvvetlerini ortadan kaldırın.

## BÖLÜM 12 - WILL MADE FLESH

Tiberium sıkıntısı olan bu bölümde, hemen iki tane Tiberium Spike'ı ele geçirin, bir Refinery kurun ve ardından bir Harvester daha yapın. Avatar ve Beam Cannon'ların siparişini art arda vermemi ihmal etmeden üs savunmasını da geliştirin. Şimdi, kuzyedeki Tiberium'dan faydalanan vakti ve bunun içen de oraya bir Outpost kurmalısınız. Bu Outpost, sıkça saldırıyla uğrayacağı için üs savunmasına dikkat etmenizde fayda var. Daha fazla kaynak için güneydoğuda yer alan Tiberium'dan da yararlanabileceğinizi akınlızda bulundurun. Yeterli paraya kavuşunca Redeemer üretimine geçin ve Redeemer'in yanına bolca araç vererek Nuclear Missile'ın hazır hale gelmesini bekleyin. Füze, kullanımına hazır hale geldikten sonra Redeemer grubunu GDI üssüne yollayın ve sis kalkınca füzeyi yollayın. Oluşturduğunuz kuvvetin bir bölümünü (veya yeni bir timi) kuzyedoğudaki ufak GDI üssünü yok etmek üzere yollayın ve tüm bunların ardından esas görevimiz olan Marked of Kane kontrol noktalarını ele geçirin. Ortada saldırlabilecek kuvvet kalmadığı için bu noktaları üç büyük dakika kadar korumak sorun olmayacak.

## BÖLÜM 13 - TACITUS REGAINED

GDI Communications Center'ları ele geçirmeniz istenen, oyunun son bölümünde; hedefiniz olan bu binalar çok iyi korunuyor. Bu yüzden ilk önce, üssünüze geliştirin ve bir an önce 10 ila 20 civarında Venom Scout üretin. Bu araçları önce, kuzyedoğuya yollayıp bir ada üstünde yer alan Power Plant'ları yok etmek üzere kullanın; ardından, -çatışmaya girmemeye özen göstererek- güneydoğuya yollayıp oradan kuzyeye yönlendirerek buradaki Power Plant'ları ortadan kaldırın. Böylece, Comm. Center'ları koruyan turret'lar devre dışı kalıyor. Şimdi yeni bir kuvvet oluşturmalı ve GDI üslerini bir bir yok etmelisiniz. (Kuzeybatıdaki GDI üssüne dokunmayın!) Üsler yok olunduktan sonra, Comm. Center'ları ele geçirip bunların etrafına savunma birimleri yerleştirmelisiniz. Ayrıca, kuzyedoğudaki yola da bir üs kurarsanız GDI takviye birliklerini kolayca ortadan kaldırıbsınız. Kalkanlar inene kadar sürekli araç yapmaya devam edin ve ardından Saboteur'ınızı bir Reckoneer'a bindirerek Tacitus Containment Center'ı ele geçirin. ☺



### ⇒ "Arkadaşlar, embesil gibi hep aynı yerden saldırırıyor; tamam mı?!"

Bir önceki paragrafı nasıl "Gelecek bölümde..." edasında bitirdiğime dikkatinizi çektiğten sonra neden işlerin ters gittiğini size açıklamak istiyorum.

Oyunun tek kişilik modunda aradığımızı bulamıyoruz çünkü yapay zeka fazlaıyla yapay. Senaryo ilerlekten hep aynı yerden, belirli periyotlarla, aynı saldırısı gücünü yollayan bir zeka, yapay değildir ancak keldir, foduldur ve eblehtir. Skirmish'te de pek fazla dejisen bir şey yok. Ben oraya 10 tane Obelisk of Light dizip, batı tarafındaki Power Plant'ları açıktı mı bırakmışım? Bilgisayar bunu algılayamıyor ve inatla kendini Obelisk'lerin kucakına atıyor. Oysaki batıdan bir tane komando yollasa üssün tüm savunmasını devre dışı bırakabilir. Bununla birlikte, yapay zeka elindeki yeni ünitelerin güçlerini kullanmaktadır aciz. Laf olsun diye basıyor üniteleri, yolluyor üssünüze. Bu devirde böyle yapay zeka olmaz olsun!

Yapay zekaya hakareler savurup Kane's Wrath'ı hala seviyor olmamızın nedeni, oyunun verdiği topluk hissi. Şöyledir 10 Beam Cannon, 20 Flame Tank, 10 Purifier ve bir Redeemer ile düşman üssünü ezmek insana acayıp keyif veriyor. "Unstoppable Rampage!" olarak telaffuz edilen bu olayı senaryo modundaki çوغu



bölümde uygulayabiliyorsunuz zira oyunu en zor seviyede oynamıyorsanız, bilgisayar siz başboş bırakıp devasa bir ordu kurmanıza izin veriyor.

**Bu dünya hepimizin!>** Senaryo modunu bitirdikten hemen sonra oyunu kapatıp gitmemenizin tek bir nedeni va... Aslında iki nedeni var: Multiplayer ve Global Conquest. Burada bizim ilgilendiğimiz konu Global Conquest adındaki, WH40K: Dawn of War'da da yer alan "dünya hakimiyeti" modu. Burada olan biten şu arkadaşlar: GDI, Nod veya Scrin taraflarından birini seçiyor ve dünya haritasına boca ediliyoruz. Belirli bölgelerde üslerimiz kuruluyor ve oyunda başarılı olmak için ya diğer tüm tarafları oyundan çikartmamız ya da her gruba özel, farklı görevleri yerine getirmemiz gerekiyor.

### HER EVE LAZIM

Kane's Wrath ile birlikte C&C dünyasına katılan en güçlü üç birimin hangileri olduğunu merak ettiğinizde eminim. GDI'ın, Nod'un ve Scrin'in her biri, birbirinden güçlü araçlara kavuştular ve bu araçları savaş alanında kullanarak savaşın seyrini değiştirmek mümkün.



#### GDI M.A.R.V.

1920x1600 çözünürlüğe sahipen bu devasa araç, öylesine güçlü bir zırha sahip ki altı tane Obelisk of Light ve onlarca aracın saldırısına bile rahatça dayanıyor. Tiberium toplama ve piyade taşıma özellikleri sayesinde GDI'ın en güçlü tanklarından biri olan M.A.R.V'ı, diğer araçlarla destekleyerek akıl almadır güçe kavuşturabiliyorsunuz.



#### NOD REDEEMER

Dört tane Avatar'ı birleştirin, bu Avatar'ların toplam gücünü bu birleşime ekleyin; karşınıza çıkan "güç"e inanamayacaksınız. İçine konumlandırdığınız piyadelerle farklı farklı özellikler kazanan Redeemer, Nod'a yakışacak derecede güçlü bir birim olmuş. Redeemer ayrıca, Rage Generator yeteneği ile düşman birimlerini birbirine düşürebiliyor; akınlızda bulunsun.



#### SCRIN ERADICATOR HEXAPOD

Dört tane Avatar'ı birleştirin, bu Avatar'ların toplam gücünü bu birleşime ekleyin; karşınıza çıkan "güç"e inanamayacaksınız. İçine konumlandırdığınız piyadelerle farklı farklı özellikler kazanan Redeemer, Nod'a yakışacak derecede güçlü bir birim olmuş. Redeemer ayrıca, Rage Generator yeteneği ile düşman birimlerini birbirine düşürebiliyor; akınlızda bulunsun.

67

**dakika**

Eğer kestirme bir yol bulamamışsanız bazı görevler çok ama çok uzun sürüyor. Ben, böyle zor görevlerle dolu olan bir bölümün başında 67 dakikamı harcadığımı bilirim.

1

**Redeemer**

Eğer Redeemer'ı tek başına bir üssü yok etmek üzere görevlendirenseniz, o Redeemer'dan umudunuza kesin. Ayrıca, Redeemer'in içine yerleştirdiğiniz piyadeleri de stratejinize uygun olarak seçmenizde fayda var.

10

**bina**

Bir adet Nod nükleer füzesi, tam 10 tane bina'yı haritadan silебiliyor. Karşınıza rakip olarak Nod taraflarından birini aldyınızsanız binalarınızı dağınık düzende yerleştirmeye dikkat edin.

60

**Venom**

Fark ettim ki 60 tane Venom Scout helikopteri karşısında neredeyse hiçbir güç dayanamıyor.

**PERFORMANS REHBERİ**

2048X1536, VERY HIGH QUALITY, 2xAA

GeForce 8800 GTX	30
GeForce 8800 GTS	30
Radeon X1950 XTX	24
GeForce 7900 GTX	23
Radeon X1900 XTX	23
Radeon X1900 XT 256MB	18
GeForce 7900 GT	16
Radeon X1950 Pro	15

Öncelikle, oyun maksimum ayarlarında, 2xAA açık olarak oynamak istiyorsanız 8800 serisi bir GeForce ekran kartının size yeteceğini söyleyelim. Oyunu 2048x1536, Very High Quality, 2xAA gibi seçeneklerde 8800 GTX veya 8800 GTS sabit 30 fps ile oynayabiliyorsunuz. Buna karşılık Radeon 1950 XTX, 24 fps ile rakibinin biraz geride kalarıyor. Bunun yanında oyun işlemcinizden çok fazla yemiyor. Eğer ekran kartınız iyi (Radeon X1950 Pro ve üstü) ve bellek miktarınız 1 GB ve üzerindeyse, bir Pentium 4 3.2'yle bile oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz.

Sıra tabanlı olarak oynanan bu modda başarılı olmak için çok dikkatli olmanız lazım. Vasat yapay zekaya sahip olan rakiplerinizi bile direkt üssünüzü başınıza yakabiliyor. Oyunun beşinci turn'ünde haritadan silinmemek için var olan üslerinize hemen Strike Force'lar çağırın. Strike Force'lar, sizin belirlediğiniz üniteleri veya daha önceden hazırlanmış bir grubu içeren askeri güçleri oluşturuyor. Bir üssü yıkmak veya bir başka üs kurmak için Strike Force'lara ihtiyaç duyuyorsunuz. Strike Force'lar aynı zamanda, üssünüze yapılan saldırılarda savunma olarak da kullanılabiliyor ve 2000 Dolar'a alacağınız üs savunmalarından çok daha iyi iş görüyor. Kisacısı, hiçbir üssünüzü boş bırakmadınız gerekiyor.

Her turn'de, etkisi altına aldığıınız şehirlerden ve -üs büyülüğünüzle doğru orantılı olarak- üslerinizden hesabınıza para akışı gerçekleşiyor. Bu paraları üs savunması, ekstra enerji kaynağı veya üs geliştirmeleri için kullanabiliyorsunuz. Üssünüz üç seviye atladıktan sonra özel bir bina yapımına da izin veriyor ve böylece rakiplerinizin beynine nükleer füzeleri (tanesi 5000 Dolar) bir

bir yollayabiliyorsunuz. Tabii ki başarılı olmak için Strike Force'ları çağrıma taktiği tek başına yeterli olmuyor. Paranızı çok idareli harcamalı ve savaş sırasında "otomatik savaş" yerine zaman zaman "gerçek zamanlı savaş" seçeneğini seçmelisiniz. Şöyle ki: Global Conquest savaşlarını dillerseniz bilgisayarın kontrolüne bırakabiliyor, dillerseniz de bir Skirmish oyunu oynar gibi kendiniz kontrol edebiliyorsunuz. Dileyim ki ufak bir Strike Force gücü olan ve üs seviyesi sadece "1" olan bir üssünüzü GDI güçleri ağır bir saldırı gerçekleştirdi. Eğer bu savaşı bilgisayarın kontrolüne bırakırsanız kesinlikle savaşı kaybedersiniz fakat gerçek zamanlı savaşa tercih ederseniz, yeteneğinizle doğru orantılı olarak savaş kazanma olasılığınız artabılır.

**Kane'in izinden...>** Şöyle bir bakınca aslında ortaya şu tablo çıkarıyor: Kane's Wrath, C&C3 fanatiklerinin çok beğeneceği fakat C&C3'ü bir nedenden dolayı sevememiş olan oyunculara, C&C3 dünyasına adım atmalarına teşvik edici herhangi bir özellik sunmayan bir

oyun. Şahsen hem senaryo, hem multiplayer, hem de Global Conquest modunda oynarken çok keyif aldım ama oyunun başından kalktıktan ne Company of Heroes'un, ne de World in Conflict'in üstümde bıraktığı etkiden eser yoktu. Kisacısı, Kane's Wrath'ı "klasik bir RTS" olarak kabul edip beklenilerinizi düşük tutarsanız oyun siz tatmin edecektr.

**COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH**

**ARTI** Yeni birimler, yeni haritalar ve tatminkar senaryo modu

YAPIM EA Los Angeles  
DAGITIM EA  
TUR Strateji  
DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360  
WEB [www.commandandconquer.com](http://www.commandandconquer.com)  
TÜRKİYE DAGITICI Aral İthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**EKSİ** Eskiyen oynanış sistemi, vasat yapay zeka, RTS türünde bir yenilik getirmemesi

**C&C3: Tiberium Wars'u sevdilisiniz bu oyunu da kesinlikle seveceksiniz. Özellikle, yeni birimleri multiplayer moda kullanmak çok keyilli. Ancak, yenilik bekleyen oyuncular Kane's Wrath ile hayal kırıklığına uğrayabilir.**

MINIMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN Çift Çekirdekli İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

7.8



# EUROPA UNIVERSALIS: ROME

**Her yol Roma'ya çıkar! Çıkmasın artık; sıkıldım!**

**G**örünüşe bakılsa Roma Tarihi epeyce tuttu. Geçen ay Imperium Romanum ile Roma eyaletlerinin başına vali olarak geçti. Bir ay boyunca hepinizin haril haril Imperium Romanum oynadığını farz ederek konuşuyorum; herkes şehrin kurdu, halkın memnun etti, Roma'nın taşıtı toprağını altın yaptı. Şimdi ise daha büyük adımlar atmanın vakti geldi. "Beni ufak şehirleri yönetmem kесmiyor" diyorsanız, buyurun tüm Roma İmparatorluğu'nu yönetin. Ellerinizi ovoşturduğunuza görüyorum; öyleye Europa Universalis: Rome sizi bekliyor.

Geçen ay Imperium Romanum yazısına nasıl başlamıştım? Himm... Bir bakalım; "Veni, vidi, vici" yazmışım. Peki, şimdi ne diyelim? "Bütün yollar Roma'ya çıkar." Nasıl? Günümüzden bakınca garip bir laf gibi görünüyor, değil mi? Bir zamanlar bilden tüm dünyanın hakiminin Roma İmparatorluğu olduğunu düşünün; işte o çağlarda her yol -ister istemez- Roma'ya çıkıyordu. Neyse, tarih dersini bir kenara bırakıp oyuna geçelim. İmparatorluğun devasa boyutunu göz önünde tutuca, oyuncun "Single Player" seçeneğinin akıllıca planlanıp uygulandığını söylemem gerekiyor. Erken Roma ve İlk İmparatorluk Dönemleri arasında istediğimiz bir

zaman dilimini seçip oyuna başlayabiliyoruz; emekleme dönemi ya da ucuz bucaksız sınırlara ulaşmış olan bir imparatorluğu yönetmek... Seçim size kalmış.

**Rem tene verba sequentur>** Europa Universalis: Rome, serinin önceki oyunları gibi bir strateji oyunu. Tepeden gördüğümüz ve zoom yapabildiğimiz bir dünya haritası üzerinde birimlerimizi hareket ettiriyor ve şehirlerimizi kontrol ediyoruz. Bu aşamada "Pause Break" tuşu en çok kullanacağımız araçlardan biri. Bu tuş sayesinde oyunu istediğimiz zaman durdurabiliyor ve önemli kararlarımıza acele etmeden alıp uygulayabiliyoruz. Ne var ki ben bu kullanımma hiç alışmadım. Oyunu durdurup tekrar oynattığım zaman, aniden dört beş yerden birden saldırın düşmanlarla baş etmek oldukça zor oldu. Hangi düşmanlarla, hangi garnizonumun savaslığını anlamanı, ekranда üst üste çıkan çarşıma haberleri yüzünden çok güç bir hale geldi. Bunları yapmaya çalışırken zamanın çok çubuk geçmesi ise cabası oldu. Bütün bunlar oynanış açısından çeşitli güzellikler yaratıyor. (Özellikle benim gibi sıra tabanlı strateji seven birine sınır krizleri geçirilebilir.) Fakat şunu da belirtmek lazımlı; EU: Rome, asla bir Total War olduğunu iddia etmiyor.

Oyun, ordularınızı yönetmenizi ve savaş alanında stratejik manevralar yapmanızı istemek yerine büyük bir imparatorluğu, alacağınız diplomatik, stratejik, ticari ve dini kararlar ile yönetmenizi istiyor.

Oyunun temel işleyişi içinde bir takım bellİ başlı ınsırlara dikkat etmeniz gerekiyor. Öncelikle ekonomi; "gelir-gider dengesini tutturabilmek imparatorluğun üst kemidi" desek yeridir. Vergiler, ticaret ve aldiğımız haraçlar bize gelir olarak geri dönüyor. Ekonomik giderlerimiz ise temel olarak askeri onarımlardan ve güçlü bir ülkenin bize saldırmaması için ödediğimiz haraçlardan oluşuyor. Ticaret oyunda ekonomik dengeyi sağlayabilmek için oldukça önemli olan bir unsur. "Ticaret yapmak imparatorluğumuzun kalbi" desek yeridir. Diplomasiyi kullanarak diğer devletlerle ticari anlaşmalar yapabilirsiniz. Ticaret yolları kurulan şehirlerde hem geliriniz artacaktır, hem de artan refahtan seviyesinden dolayı halkın isyan etme riski azalacaktır. Ayrıca bir ticaret yoluğun uzunluğu ne olursa olsun, geçtiği bölgeleri mutlaka geliştirmektedir. Bu yüzden önemli ticaret yollarını takip edip ele geçirilmeli ve buraları korumak için özen göstermelisiniz.

Oyundaki en önemli etkenlerden bir diğeri ise diplomasi; temas halinde olacağınız birçok düşma-

nız ve dostunuz olacağı için onları olan ilişkilerinizi akıllıca kurmak ve yönlendirmek zorundasınız. Diplomasi yaparak savaş açabilir, barış teklif edebilir, asker geçirmek için izin ister ya da izin verebilir, karşı tarafın valilerine hediye gönderebilir, suikast düzenleyebilir, haraç alabilir ya da haraç verebilirisiniz. Alacağınız ya da almayacağınız bütün kararlar oyundaki konumunuzu akıllıca kullanmanız gerektiriyor. Emin olun ki vereceğiniz yanlış bir karar imparatorluğu sun sonunu getirebilir.

Roma olarak Helenizm'in etkisinde kalmış olan bir dini inancımız var. Oyundaki diğer toplulukların dini inançları, Şamanizm, Druidizm, Yahudilik ve Animizm gibi çeşitli

**alternatif**



**EUROPA UNIVERSALIS III**

Bu oyuncu tek benzeri yine kendi olabilir. Aslında zorluk derecesi açısından bakarsınız, bu oyuncu rakibi yok. Bu kadar detaylı bir oyuna RTS ınsırları katacak başka bir firma da bulunamaz zaten. "Napolyon, Roma" derken, Universalis serisi alacak başını gidecek gibi görünüyor. Bakalım, gelecekte başka hangi uygarlıkları temel alan yapımlar ile karşılaşacağız.

## A J A N D A



**131**

Bu koca oyuna yarılmaya ayrılmak ne denli doğru bir karardır bilinmez ama Burak bu yarılmaya oyuncu nasıl olacağına dair bilinmesi gereken her şeyi sıkırdı. Roma'nın gücünü de arkasına alarak oyuncu bizi sürükleyeceğini öngören Burak, pek de yanılımış sayılmaz.

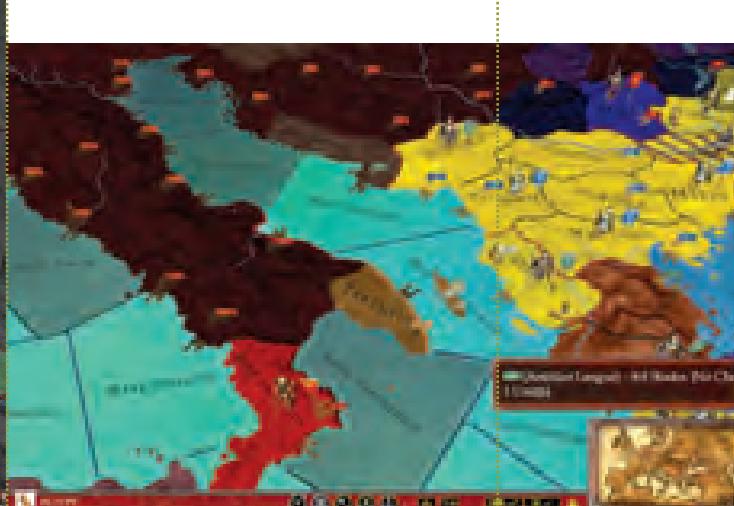


kollara ayrılmıyor. Bazı zamanlarda rahipleri- mizden kehanette bulunmalarını isteyerek çeşitli bonuslar kazanma imkanımız var. Örneğin, "Call of Cratus" kehanetini seçtiğiniz zaman bütün ülkedeki isyan ihtimalini belli bir süre için %3 oranında düşürebilirsiniz. Fakat her kehanetin "gerçekleşebilmeye yüzdesi" var. Eğer o yüzdeyi tutturamazsanız alacağınız bonus aleyhinize işleyebilir. Diğer taraftan, yeni ele geçirdiğiniz bir bölgedeki yerli halkın güçlü bir dini inancı varsa, isyan etme ihtimalleri oldukça yüksek olacaktır. İsyانlar ise sadece askeri müdahale ile çözülebildiği için o bölgede sürekli güçlü bir ordu bulundurmanız faydalı olacaktır. Ek olarak, her dinin kendine has özellikleri bulunduğuunu belirteyim. Örneğin, Semitik dinler deniz aşırı seyahatlerde bonus getirebiliyor.

**Carthago delenda esse**> Roma tarihinin en önemli figürlerinden biri de kuşkusuz imparatorluğun efsanevi ordusudur. Elbette ki oyunda da ordunuzun öncesi çok büyük; askerlerinizden en iyi şekilde yararlanmak istiyorsanız onların moralini yüksek tutmalısınız. Morali yüksek tutmak için her birliğin başına savaşçı özellikleri yüksek olan bir general koymalısınız. Ayrıca ordunun ihtiyaçları için gereken harcamaları kısaltın birliklerinizin moralı hızla düşecektir. Bunu sağlamak içinse güçlü bir ekonomiye ihtiyacınız olduğunu söylemeye gerek yok sanırım. Söz ordu- dan açılmışken, oyunda çok önemli olan "Manpower" kavramına açıklık getirmeye

çalışalım. Manpower, orduya alabileceğiniz insan sayısını gösterir. Her birliğinizde en az 1000 asker olması gereklidir; dolayısıyla Manpower bu rakamdan düşükse yeni birlikler üretemezsiniz. Ayrıca her birliğin savaş kayipları yine buradan karşılanıyor ve kayıp veren birliklerdeki asker sayısı 1000'e tamamlanıyor. Eğer büyük bir savaştan sonra bir nesil telef olursa Manpower'ın artması için bir sonraki neslin büyümесini beklemek zorunda kalırsınız. Son olarak ordularınızı daha rahat yönetebilmek için bir ipucu vereyim: Bir toprak üzerindeki ordular tek bir asker şeklinde göründüğü için birliklerini seçmek zor olabilir. Bunu halletmek için önce "Military" ikonuna tıklayın; ardından gelecek olan kutucukta birliklerinizi ve generallerinizi göreceksiniz. Yönetmek istediğiniz generalin üzerine çift tıklayınız zaman artık o birliğin yönetimini elinize almış olursunuz.

Oyunun bir diğer önemli dinamiği ise teknoloji; yakından ilgilenmeniz gereken bu unsur, kendi içinde beş farklı dalı ayrılıyor. (Mühendislik, saflık vb.) Bu dallardan her birini, seçeceğiniz bir birime atayabiliyorsunuz. Seçeceğiniz bir kişilerin bilime yatkın ve zeki olması araştırmaların daha hızlı yürümesini sağlayacaktır. Araştırmaları hızlandıran başka bir etmen ise kalabalık bir nüfus; "ne kadar çok insan varsa, o kadar çok düşünen beyin vardır" mantığı ile araştırmalarınız daha da hızlanıyor ve bu sayede yeni teknolojilere sahip olabiliyoruz.



## HENÜZ ROMA ORTADA YOKKEN...

253

yıl  
Oyuna M.O. 280 - 27 yılları arasında başlayabildiğimi düşünürsek, Roma'nın en hareketli döneminin görme şansına eriştiğimizi söyleyebiliriz. Bu renkli dönem tam 253 yıl sürmüştü.

50

millet  
En küçük Gal kabilesinden, devasa Roma İmparatorluğu'na kadar oyuna tam 50 adet oynanabilir millet bulunuyor.

1453

tarih  
Roma İmparatorluğu'nun fiziki olarak sona ermesi. II. Mehmet tarafından fethedilen İmparatorluk başkenti Konstantinopolis, artık tamamen Osmanlı egemenliği altına girmiştir.



## EUROPA UNIVERSALIS: ROME

**ARTI** Sağlam strateji temelleri- ne sahip olması, birbirine bağlı olan hassas yönetim dengeleri

**EKSİ** Sahip olduğu RTS öğeleri nedeniyle gereğinden fazla hızlı bir tempoda ilerlemesi

YAPIM Paradox Interactive

DAĞITIM Paradox Interactive

TÜR Strateji

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.paradoxplaza.com/rome

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

**ZOR** strateji severleri kesinlikle tat- min edecek bir oyun fakat RTS öğelerine sahip olması oynamabilirliği kötü yönde etkiliyor.

7.5

MINIMUM 1.9 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



# UEFA EURO 2008

## Buna da Şükür

**B**eni gördüğünize şaşırınız, değil mi? "Kızlar futboldan ne anlar yahu?" diyenlerin sesleri kulaklarını tırmalamaya başladı bile. Evet, 1992 yılında oynanmış olan önemli bir maçı bir erkek kadar iyi hatırlamıyor ya da Avrupa takımlarının kadrolarını bir erkek gibi ezbere bilmiyor olabilirmi. Ama konu futbol oyunları olunca orada bir "Dur" derim herkese. "Beş yaşımdan beri x yapıyorum" kalibini kullanarak bir seyler ispatlamaya çalışmayaçağım size. Ancak, bazilarınız hala üstte yatan ismin bir kız ismi olmasından rahatsızlıksız duuyorsa zamanında Kick Off & Sensible Soccer Üniversitesi'nden mezun olduğumu belirtmek isterim. İsteyenlere The Club'a yolladığım CV'min bir kopyasını yollayabilirim. Tüm spotlar üzerine çektiğten sonra şimdi işin yönünü değiştirebilirim.

### "Hakan yükseldi..."> Eğlenceli bir giriş yap yazيا!

Emir vermeyin sevgili okurlar; ayıp oluyor. Neyse... 86, 90, 94, 98... 24 yıllık yaşamımda tam altı Avrupa Futbol Şampiyonası düzenlendi. Tam altı defa Avrupa ülkeleri, güzel sahalarda birbirlerini alt etmeye çalıştı. Her seyin tekrar ettiği dünyamızda, bu tekrarlar belirli kişilere ve kurumlara büyük paralar kazandırıyor. Bu kurumlar dan biri şüphesiz ki EA Sports. Spor olaylarını ekranlarımızda canlandıran ve bu sayede, ülkemizi bir şekilde şampiyon olarak görme imkanı sunan EA, 2000'den bu yana üçüncü UEFA Euro oyunu ile karşımızda.

Girişi de yaptım; şimdi "gelişme" bö-

lümüne geçerek takoz yazma devam edebilirim.

Takoz olsun, fantastik yazlığında bir şey anlayamıyoruz.

Tamam, yazmıyorum fantastik kuntasık; merak etmeyin. Şimdi, yazımın gelişme bölümünü önemli bir uyarıyla bitiriyorum sevgili okurlar: Kendinize bir gamepad almadan bu oyunu oynamaya kalkmayın! Zira klavye ile oyunun kontrol sistemini çözene kadar emin olun ki büyük bir bankanın sistemini hack'leyebilirsiniz. (Gerek FIFA serisi, gerekse EA'in diğer futbol oyunları 90'ların sonundan itibaren oyunculara "kontrol iğnesi" yapıyor.)

*Çözmeye ne gerek var; açırmış kitapçığı, bütün kontrolleri ezberlerim.*

Öyleyse bana susmak kalır ancak ruh sağlığınıza iyi olup olmadığını merak ederim böyle bir seçimi yaparsınız. Başka uyarılarım daha var ama onları yazının diğer bölümlerine serpiştireyim ki sizin okunabilirliği artsın. (Bu kadar sesli düşünmemem lazımlısanırım.)

Günümüzde, herhangi bir aksiyon / adventure oyunu piyasaya çıktıığında, GTA serisi ile kıyaslanmaya mahkumdur. Aynı durum futbol oyunları için de geçerli... "Geçerliydi" demek daha doğru olur çünkü yıllardır futbol oyunları kulvarını tekeline almış ve bir zamanların efsanesi FIFA serisini ezip geçmiş olan PES serisi, PES 2008 ile fena tökezledi. Haliyle, tüm oyuncular

## alternatif



FIFA 08

UEFA Euro 2008'den sıklık "Kulüp takımlarını özledim ben" diyerek ağlamaya başlarsanız kendinizi hemen FIFA 08'in kollarına bırakın.

artık yeni bir futbol oyununu PES ile kıyaslayarak duraksayıp "PES6'dan bahsediyorum canım; onunla kıyaslıyorum" şeklinde bir karmaşa yaşıyorlar. Kisacası, FIFA 08'in, PES 2008'den daha iyi bir performans ortaya koyması tüm dengeleri alt üst etti. EA'nın şansına bir de Avrupa Şampiyonası, 2008'e denk gelince ortaya nur topu gibi bir oyun çıktı: UEFA Euro 2008

**"Servet bugün bir ön libero gibi adeta...">** Bugün iyi günümdeyim; nöralde söyle başlardım bu paragrafa: "Ohhh, al aynı grafik motorunu, hiçbir yenilik ekleme, hiçbir şeyi geliştireme, sapla lisanslı milli takımları, birkaç tane mod, bir de yeni arayüz... İşte kolay yoldan para kazanma yolu!". Böyle olumsuz bakış açılmasına gerek yok. (Kendimi mi kandırıyorum acaba?!) Adamlar yıllar sonra bir momentum yakalamlılar; bırakın kullansınlar, bırak tadını çıkarsınlar. Ayrıca, böyle bir söylem yanlış olur zira UEFA Euro 2008'de FIFA 08'e göre gözle görülür gelişmeler var. Mesela, topun fizik modellemesi ve futbolcuların karakter animasyonları daha





gerçekçi bir hale getirilmiş. FIFA serisindeki en büyük sorunlardan biri sizin de bildiğiniz gibi topun, Flubber gibi oradan oraya, saçma bir şekilde sekmesi idi. Bu sorun FIFA 08'de büyük ölçüde çözülmüştü. Şimdi ise dediğim gibi, daha gerçekçi ve iyi bir top modellemesiyle karşı karşıyayız.

Bize FIFA 08'den sonra bu oyunu almamız için geçerli nedenler sun!

Beynime bu komutu girdiniz; bu yüzden yukarıda ilk nedeni sundum. Diğer nedenleri de sunmaya ve takozlukta sınır tanımamaya devam edeceğim. Captain Your Country... Bu mod yeni arkadaşlar; taze, sıcak... FIFA 08'deki Be a Pro modunda, bildiğiniz gibi, bir futbolcu yaratıyor ya da seçiyor ve sadece bu futbolcuya maçlarda kontrol ederek işi bencilliğe, egoistlikle vuruyorduk. Captain Your Country modunda başlangıç noktamız yine aynı: Bir oyuncu yaratıyor ya da seçiyoruz. Daha sonra, takımımız finalere yükselen kadar en iyi performansı ortaya koyup takımın kaptanı olmaya çalışıyoruz. Haliyle karşımıza söyle bir tablo çikıyor: Türk Milli Takımı'nı ve Tuncay Şanlı'yı (asıl ismiyle Talcami) seçip bu modda başarılı olmamız, İngiltere Milli Takımı'nı ve

Rooney'yi seçip başarılı olmamızdan daha kolay zira takım gücsüse böyle bir ortamda sıyrılp yıldız olmak basit bir iş; bana güvenin. "Neee? Türk Milli Takımı'na 'Güçsüz' dedi. Örreeetmeeeeee söyyyliliiceem!". Şu arkadaşı çeker misiniz gözümün önden!?

Kaptanlık sizi cezbedmedi mi? O zaman sizi söyle, oynanabilir senaryolara alayım. Türkiye - İsviçre maçı, dakika 78, durum 0 - 2. Yaklaşık 12 - 15 dakikanız var ve maçı kazanmak zorundasınız. "Futbolda bir dakika bile uzun bir süre" diyenlere "Hadi oradan, kolaysa sen çevir bu maçı" demek isterim. Eğer herhangi bir takımı, şampiyon olursanız 2004 Avrupa Şampiyonası'ndan gerçek maçlar, gerçek senaryolar tarihi tekrar yazabilmeniz için öünüze sunulacak. "Ama bundan bize ne? Türk Milli Takımı, 2004'teki maçları TV'den izlemek zorunda kaldı; pehhh!". Haklısınız, ne diyeşim?

**"Genç Semih kenarda isınıyor; dakika 90..."** > Multiplayer modlarından bahset biraz.

Ya, tamam, ne kadar sert davranışlarınızın bana ya? Boğazımı dildinizin yazısı; resmen köleniz oldum! Neyse... Oyunun multiplayer tarafında güzel bir yenilik var; online maçların sonuçlarına göre takımların istatistikleri dinamik bir sistemle yenilenecek. Üstelik, bu yenilenme sadece atılan gollere ve kazanılan maçlara göre değil; top sürme, paslaşma gibi diğer özelliklere göre de şekillenecek. Böylelikle, FIFA 08'deki "Barcelona en iyisi; başka takım seçmem ben" döngüsü kırılacak zira bir takımın başarılı olabilmesi size ve diğer online oyunculara bağlı.

## VE GOOOLLL!!!



Timsah yürüyüşü, hamile hareketi, topu kol altına alıp santra çizgisine doğru koşma, sarı kart görme pahasi na formayı çkartma... Futbolcuların gol attıktan sonra, birer insan olduklarını unutup çeşit çeşit hareketler sergilemelerine hemen hemen her maçta şahit oluyoruz. Futbol oyunlarındaki zavallı modeller ise hep belirli hareketleri, birer script doğrultusunda sergilemek zorunda kaldı. UEFA Euro 2008, sanal futbolcuların bu dertlerine bir çözüm getiriyor arkadaşlar: Kontrol edilebilir gol sonrası sevinç hareketleri... Gol attıktan sonra belirli tuş kombinasyonları yaparak, futbolcularınızın eğlenceli figürler sergilemesini sağlayabilirsiniz. Tipki üstteki ekran görüntüsünde olduğu gibi...

Sadece gel, çok uzattın.

Beni gerçekten kırdınız; siz bir daha yazıya dahil etmeyeceğim sevgili okurlar. Alın gidin oyununuza; FIFA 08'den çok ama çok farklı bir oyun değil ama kayda değer gelişmeler ve yeni modlar var UEFA Euro 2008'de. Paranız boşuna gitmez. Zaten piyasada doğru düzgün futbol oyunu yok; kıymetini bilin bu oyunun. ☺

Tamam, güzel oldu; aferin.

## 53 takım

Üşenmeden saydım; oyunda tam 53 ülkenin milli takımı, tam kadrolarıyla yer alıyor. (Bazı kaynaklarda 52 yazıyor, kanmayın sakın.)

## 8 stadyum

Oyunuda sekiz tane resmi stadyum bulunuyor. Evet, biraz düşük bir sayı ama yapacak bir şey yok.

## 2 ülke

Bu yıl Avrupa Futbol Şampiyonası'na iki ülke ev sahipliği yapıyor: Avusturya ve İsviçre.

## UEFA EURO 2008

**ARTI** Yeni Captain Your Country modu geliştirilen karakter animasyonları ve fizik modellemeleri, dinamik multiplayer mod

**EKSİ** Zor kontrol sistemi (klavyeyle), konsol versiyonlarının daha başarılı olması

**YAPIM** EA Sports

**DAGITIM** EA

**TÜR** Spor

**DIĞER PLATFORMLAR** PS2, PS3, Xbox 360, PSP

**WEB** [en.euro2008.uefa.com](http://en.euro2008.uefa.com)

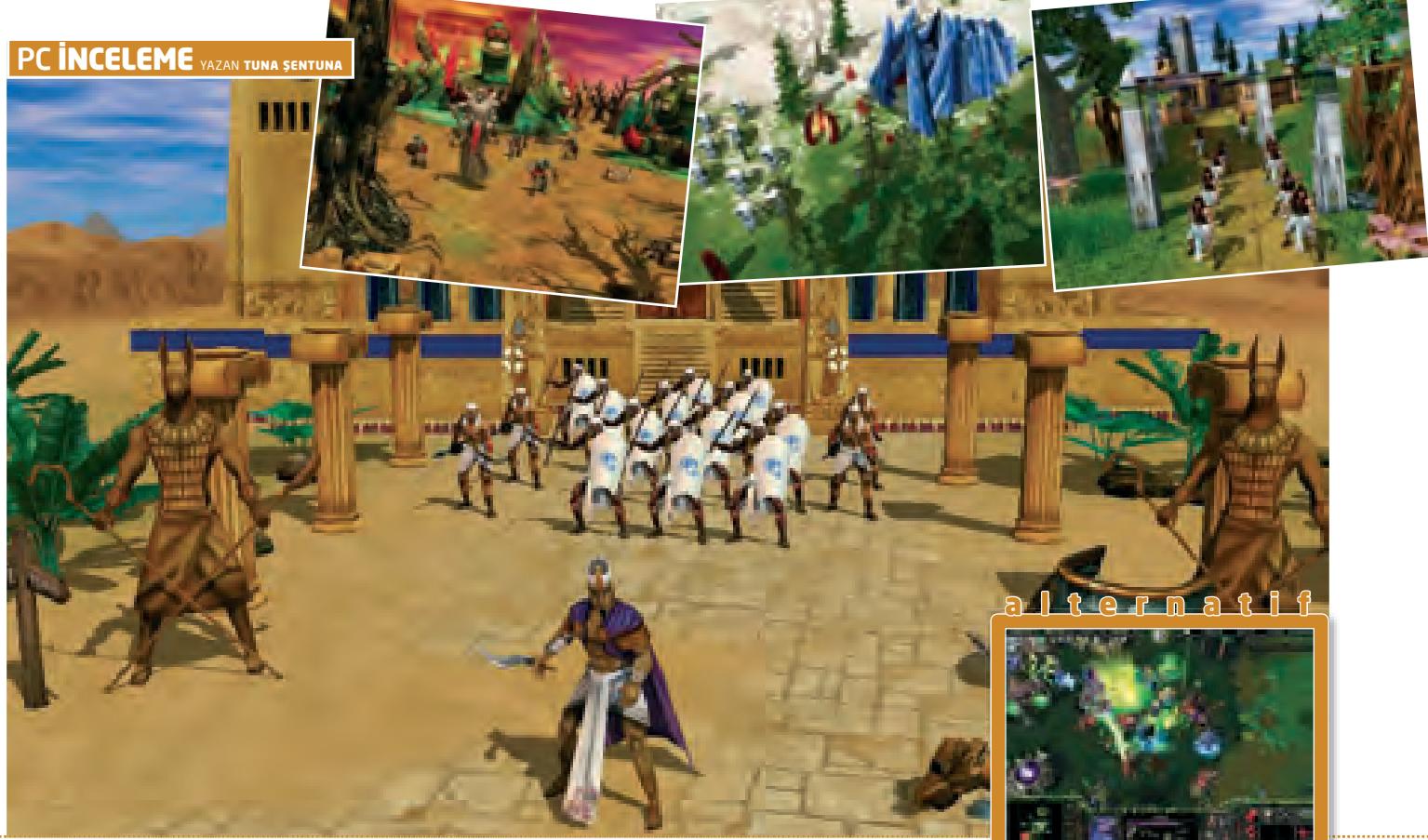
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Aral İthalat

[www.aralgame.com](http://www.aralgame.com)

**Futbol aşkıyla yanıp tutuşan ey Türk gençliği! Avrupa Şampiyonası'nın heyecanını bir ay önceden evinde, yurdonda, odanda yaşayabilirsin ama bir gamepad'ın yoksa vazgeç bu sevdadan!**

**7,9**

**MİNİMUM** 1.3 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



# SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

**Hahahaha! Pardon, oyuna gülüyordum**

**K**endini bilmezlik" çok başka bir kavram; örneğin, Seven Kingdoms: Conquest (7KC), "kendini bilmeyen" bir oyun ama bu konuda oyunun hiç suçu yok. Suç tamamıyla, kendini bilmeyen oyun firmaları Enlight Interactive'de ve Dreamcatcher'da. Şu devirde, böyle bir oyunu piyasaya sürmek dalkavukluktur, şuursuzluktur ve kendini bilmezlikti.

Seven Kingdoms'in şanından, söhretinden yararlanmaya çalışarak kolaya kaçmayı anlıyorum ama bari bunu güzelleş markayı yerin dibine geçirmeden yap, değil mi? Bak, örnek alınacak ne çok RTS var etrafta. Madem orijinal bir şey yaratmıyorum; o zaman bari oynaması da bir yerlerden kopyala da en azından sıradan bir ürün çıkar karşımıza.

Ama sen bunların hiçbirini yapmazsan, 12 yıl öncenin oyun mekanlığını bana bu devirde kalamaya çalışırsan, üstüne üstlük oyunu bir bug yuvası olarak piyasaya süersen, ben de önemimi alır ve o DVD'yi kırmış! Aha, kirdim gitti.

**Zebani!** Aslında niye sınırleniyorum, ki? Sanki oyunun yapımı için finansmanı ben sağladım. Oynamam olur, biter. Ama siz de oynamayacaksınız! Bunu aklınızdan sakın çıkartmayın. (Hala sınırlıyorum.) Neden bu oyuna karşı tavır takınacağınızı hemen açıklayayım: Oyunun saçılıkları daha Tutorial bölümünden başlıyor. Oyunun RTS temellerini öğrenmek için insanırkıyla Tutorial'a başlıyoruz fakat ne oluyor? Tutorial bitmiyor. Bitmiyor, çünkü

askerlerinizi duvarın diğer tarafına geçirmeniz gerekiyor ama o duvari kesinlikle aşamıyorsunuz. Bu iyi haberdi. Şimdi daha kötüsü geliyor: Oyunu oynamaya başladığınızda kısa bir süre sonra korkunç kilitlenme vakalarıyla karşılaşabiliyor ve grafiklerin "Heyoee!" diye haykırarak dağılmasına şahit olabiliyorsunuz. Tüm bunları düzeltmek içince oyunu bilgisayarınızdan kaldırıp yeniden yüklemeniz gerekebiliyor! (Bir kez başıma geldi; bir kez daha gelseyi bu yazıyı okuyor olmayacaktınız.) Yeterince korkunç mu? Aslında değil çünkü en iyisini, en sona sakladım; Tüm bu zırvalıkları düzeltmek için yayınlanmış olan bir yama da yok! (En azından bu yazı yayına hazırlanırken yoku.) (İçim karardı. - FFA)

**Büyü!** Bug safhasını atlatabilirseniz, oyunda yine de yapabileceğiniz birkaç şey var. Örneğin senaryonun istediginiz bölümünden başlayıp oyuna balıklama daabilirisiniz. Evet, yapımcılar tek kişilik senaryo için böyle bir tasarım karar vermişler. Oyunda zaten takibi pamuk iplijine bağlı olan bir senaryo var ve üzerine bir de istediğimiz bölümü oyunun en başından secebileme imkanımız olunca Seven Kingdoms'in tüm "konsept" çökmüş oluyor. İnsanlarla zebanilerin savaşını anlatan ama bu savaşın nedenini kesinlikle açıklayamayan 7KC, "Bina yap,

"asker üret, haritayı ele geçir!" döngüsünden ötesini sunamıyor.

Haritadaki şehirleri güç kullanarak ya da bolca para sayarak ele geçirebiliyoruz ama oyuna devam edebilmek için genellikle para lazım olduğu için bu işlemi savaşarak gerçekleştirmemiz daha mantıklı. Standart RTS mantığından işleyen savaşlar, ünite üretilip bunları karşı üsse yollamaktan ötesine geçemiyor. Üniteler ve büyüler birbirinden sıradan, birbirinden sıkıcı... Ürettğimiz birimleri savaşa yolladığımız sırada ise bir başka problem gözüümüze çarpıyor: Ünitelerimiz gerizekalı! Çoğunlukla önlere çıkan ilk engel takılan ve oradan ötesine geçemeyen; savaş sırasında aval aval etrafa bakan bu üniteler, eğer oyunun hızını yavaşlatmazsanız saçma sapan davranışın kendilerini öbür dünyaya yolluyorlar. Bu nedenle üniteleri sürekli kontrol etmeniz ve onlara ne yapacaklarını söylemeniz gerekiyor.

**Grafik!** Grafik olarak teknolojide değil ama genel tasarımlarda bir çaba olduğu ortada. Bu açıdan grafik departmanını saygıyla karşılıyorum ama neden 1280x1024 ekran çözünürlüğünün üstüne çıkmadığımı da sormak istiyorum. Gelmiş HD çağına, 1280 nedir?

Yarı yolda bırakılmış bir oyundan nitelendirileceğim 7KC, her yönden çuvallıyor ve bunu değiştirmeye grafik tasarımlarının gücü de yetmiyor. Düşünüyorum, yazıyorum, çiziyorum fakat bu oyunu neden alabileceğinize dair hiçbir şey bulamıyorum. Kafam boş, bomboş... ☺

**alternatif**



**WARCRAFT III**

Hayır, WarCraft III oynamak için geç kalmadınız. Üstelik, oyunu bitirseniz bile internette sebil gibi bulunabilen modlarla oyuncunun devamlılığını sağlayabilirsiniz. Bir rakin yenisi; asıl olay eskilerde...

## SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

**ARTI** Hoş binalar ve ünite tasarımları

**YAPIM** Enlight Interactive  
**DAĞITIM** DreamCatcher  
**TÜR** Strateji  
**DİĞER PLATİFLRMLAR** -  
**WEB** [www.enlight.com/7kc](http://www.enlight.com/7kc)  
**TÜRKİYE DAĞITICI** Aral İthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**EKSİ** Binlerce bug, onlarca sıkıcı ünite, standartların çok altında oynanış ve daha fazlası...

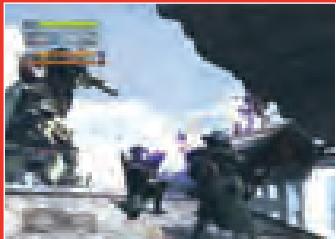
**Nasıl bir ruh halinde olduğunuz önemli değil. Tür fark etmemek sizin oyun oynamaya aç olsanız dahı bu oyuna yaklaşmayın.**

**2,7**

**MINIMUM** 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı  
**ÖNERİLEN** 2,4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



alternatif



## LOST PLANET: EXTREME CONDITION

İlla ki amaçızca bir şeylerini öldürmek istiyorsanız, o zaman Warriors Orochi'den çok daha kaliteli bir oyun olan Lost Planet'a göz atıbilirsiniz. E.D.N. III adlı gelezeğende sağı kalmayı başaran bir takım insanların, burayı işgal eden yaratıklara karşı savasını konu alan, eğlenceli bir oyun.

# WARRIORS OROCHI

**Huang Zhong, Çin nüfusuna balta vurmaya kararlıydı**

Kardeşi Jianyu Zhong'un, saygısızlığı yüzünden idam edilmesinden sonra Huang Zhong küplere binmiş ve idamın onayını veren Xing Rong'a karşı büyük bir kin beslemeye başlamıştı. Xing Rong'un kızı Jie Rong ile gizli bir ilişki yaşadığı düşünülen Jianyu, aslında tek tarafı bir aşık kurbanı olmuştu. Jie, Jianyu'ya aşıktı fakat Jianyu'nun kalbi bir başkasında, Wenyan Qian'in kızı, ismi gibi nadide bir çeşte andıran Lanfen Qian'daydı. Tüm bunları sadece Huang Zhong biliyordu çünkü kardeşi Jianyu sadecе ona açılılıyordu ve bir ağabey olarak onu her seyden üstün tutuyordu.

Huang Zhong hiddetten köpürerek savaş alanına bir göz attı. Onu tatmin edecek kadar düşman olup olmadığını tarttı ve silahlarını kuşanıp ilerlemeye başladı. Düşman ordusunda 1200'den fazla kişi olduğu söylendi ama bu sayı Huang Zhong için yeterli değildi. Atına yavaşça bindikten sonra düşman askerlerine

## ÇİN BİLMECESİ

Yazımı okudunuz (okumadıysanız önce yazımı okuyun) ve şu anda boş boş duvara bakiyorsunuz. İncelemede bu denli fazla ismin geçmesinin ve oynanışa dair pek az şeyin olmasının elbette ki nedenleri var. Warriors Orochi, yazıldığı isimlerin 10 katı kadar fazla Çinli ismi içeriyor ve genellikle kimin kim olduğunu ve ne yaptığı anlayamıyzınız. Oynamış ise binlerce düşmanı sadece iki saldırısı hareketiyle öldürdürüp yeni silahlar bularak bunu yapmayı devam etmenin ötesinde hiçbir farklı mekanik bulunmuyor. Konsoldan PC'ye olduğu gibi devşirilmiş olan Warriors Orochi, görsel anlamda da dikkate değer hiçbir şey sunmuyor. O yüzden, bu aşk hikeyesini sizinle paylaşmanın daha doğru olacağını düşündüm.

doğru ilerleyen Huang Zhong, bir kişiyi bile sağ bırakmamak üzere yemin etti ve nefretinin kaynağını Xing Rong'a borçlu olduğunu düşünerek ona teşekkürlerini sundu...

### Shu Tapınağı'nda bir gece...>

Huang Zhong'un yıllar önce ilişiği yaşadığı Cuifen Jiao, ülkesini terk etmek zorunda kaldığı için Huang'la da ilişkisini bitirmiştir. "Başına gelen en güzel şey" olarak tanımladığı Cuifen'i bir türlü unutamayan ve savaş alanının ortasında bile anılarını etkisinde kalan Huang, melankoliden sıyrılp savaşa odaklı ve Orochi'nin askerlerini bir bir deşmeye başladı. Aynı anda onlarca düşmanın üstesinden gelebiliyor ve askerlerden sorumlu olan komutan ulaşmak için tüm düşman askerlerini hiç acımadan öldürüyor. Yere düşen düşmanlarının yanıp sönerken ortadan kaybolması onun umrunda değildi; ya da bir köşede durup avalaval bakanları... O, Xing Rong'dan öç almaktı istiyordu fakat kendi ülkesine karşı gelmek ona öğretilememiştir. Hincini Pengfei Bu'nun askerlerinden çakaran Huang'a birçok asker eşlik ediyordu ama onun için önemli olan takımının diğer oyuncuları, Hattori Hanzo ve barışın temsilcisi Yuan Shao idi. Dilediği zaman yerini bu arkadaşlarına bırakabilen Huang, duruma göre stratejisini değiştirebilmek için farklı özelliklere sahip arkadaşlar seçmiştir. Şu anda da hızlı olması gerekiyordu ve o yüzden yerini Hattori Hanzo'ya bıraktı. Hattori savaş alanında rüzgar gibi eserken, Huang savaşın gidişatını izliyor ve yenilmesinin imkansız olduğunu düşünüyordu. Bu sırada gözleri Yuan'a kaydı; ismi gibi parıldıyordu adeta. Saçları,

gülümseyişi ve endamı bir erkeğin kadında arayacağı her şeyi özetliyordu. Cuifen'i bir kez daha göremeyeceğinden emin olsa, Yuan'la şu an evlenirdi lakin Cuifen'e olan aşkı halen bitmemiştir. "Belki bu savaştan sonra..." diye düşündü Huang. "Belki de artık bazı şeyler geride bırakmanın zamanı geldi..." Yuan'ın "Efendim?" sorusu, Huang'ın irkilmesine neden oldu zira son cümlesini sesli söylemiştir. "Bu savaşı artık geride bırakmalıyız, yeterince uzadı!" diye durumu toparladı Huang ve Musou hareketini kullanmanın vaktini geldiğini belitti. Savaşın en yetenekli üçlüsü, enerjilerini birleştirerek "Üçlü Musou" saldırısını yaptılar ve karşısındaki elliden fazla askeri adres değişikliğine uğradılar. Tüm bu başarının onlara yeni silahlar ve daha fazla yetenek olarak geri döneceğini bilmenin başarısıyla zafer çığlığı attılar fakat Pengfei Bu, böyle bir davranışın için henüz erken olduğunu düşünüyordu...

**Hiç bitmeyen hikaye...>** Pengfei'yi karşısında görünce adeta taş kesilen Yuan, Pengfei'nin "Seni burada görmek ne büyük şeref!" sözleriyle olduğu yerde titredi. Pengfei ile Yuan, Yuan'ın amcası Weisheng Chan'ın Kuzeydeki evinde tanışmış ve kısa sürede yakınlasmışlardır. Nedensiz bir şekilde Pengfei'yi ortada bırakan Yuan, Pengfei'nin keşfini ve Yuan'ın Liwei Sanada ile yaşadığı aşkı hiçbir zaman öğrenemeyeceğini sanmıştı ama yanılıyordu.

Başa söz söylemeden atını şahlandıran ve Yuan'ın üzerine süren Pengfei, elindeki mızraklı Yuan'ı bir hamlede etkisiz hale getirdi ve yoluna devam etti. "Hmmm, şimdi yeni bir aşk ve yeni bir asker bulmam lazım," diye düşünen Huang, atına atladığı gibi yeni maceralara doğru yol açtı. Sonuçta, daha öldürmesi gereken binlerce düşmanı vardi. E.D.N.

## WARRIOR'S OROCHI

**ARTI** Binlerce askere karşı savaşmanın zevki

YAPIM Omega Force

DAĞITIM KOEI

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360, PSP

WEB [www.koei.com/whoisorochi](http://www.koei.com/whoisorochi)

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

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

**EKSİ** Monoton oynanış sistemi, sönüklük grafikler, kötü senaryo

**Bu oyun, KOEI'nin ünlü serisine hiçbir şey katmadığı gibi, seride yabancı olanların ilgisini çekenlecek hiçbir özellik sunmuyor.**

5,6



# SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

**Ne sihirdir ne keramet, bulmacaları çözmektir marifet**



alternatif



SAM & MAX

Simon the Sorcerer 4 ve Sam & Max'in karakteristik özellikleri aynı: ikisi de komik, ikisi de point-and-click adventure. Simon'dan hoşlanırsanız Sam & Max'ı de çok seveceğinize eminim.

Gelenlerde bir arkadaşım, "Nuret" dedi; "Hi?" dedim. "Zamanı geriye alacağım ve sana 10 - 15 yaş arasını sürekli "loop" ettireceğiz deseler, cevabın ne olurdu?" diye sordu. "Hic düşünmeden 'Evet' derdim," dedim. Çünkü böyle bir zaman yolcuğu için birçok sebebiim var; mahalle otoparkında maç yaparken Murat 131'ine gözü gibi bakan adamın arabasını futbol topu ile hedef tahtasına çevirip sonra yaşı amcamız elinde odunla dışarı çıktıca canımız için kaçtığımız zamanlardı. İlk platonik aşklar, ilk Playboy'lar; G.I. Joe'larımıza minik dinamitlere sarı patlatmalarımız, kız kardeşlerimizle memur-polis oynamamız (Güzel oyundur; kızlar memur olur, erkekler elliñinde cop diye tuttukları gazetelerle izinsiz yürüyüş yapan memurların üzerine çullanırlar.), bilgisayar oyunları, Amiga... Dert yok, tasa yok. O zamanların en güzel eğlencelerinden biri ise point-and-click tarzındaki adventure oyunları oynamaktı. Bir yanda İngilizce öğrenme hevesimiz ve elimizden düşmeye sözüklerimizle bizler; öte yanda çözülmesi gereken bir sürü bulmacayla oynamamız için bizi bekleyen The Fate of Atlantis, The Day of the Tentacle, Monkey Island, Sam & Max, Amazon, Hand of Fate ve Simon the Sorcerer gibi oyunlar...

**Macera başlıyor>** Simon the Sorcerer 4:

Chaos Happens'i gördüğüm ilk anda aklımdan tamı tamına bu düşünceler geçti. Hayıflandım ve eski günlerdeki o eşsiz zevki bir daha alamayacağım bilinci ile oyunu kurup oynamaya başladım. Oyun, Simon'ın kardeşi ile uzaktan kumanda için kavgası ile başlıyor. Hain kardeşinin isabetli atışı sayesinde kafasına kumandayı yiyen Simon, kusa bir süre için baygınlık geçiriyor. Baygınken büyüğü Calypso'nun kızı Alix'ı rüyasında görür ve kız paralel dünyalarında "Simon" Doppelganger'in işleri karıştırıldığını; yardıma ihtiyaçları olduğunu söylüyor. Bunu duyan Simon ayıldığında hiç vakit kaybetmeden sihirli gardirobuna atlayıp, büyülü dünyaya gitiyor. Fakat diğer dünyaya adımını atar atmadan, gerçek Simon'ın ismini kullanarak sorun yaratınan öbür Simon yüzünden Alix'in ona güvenmediğini görüyor. İşte burada kontrolü ele alıp bu komik ve büyülü dünyada neler döndüğünü anlamak için kolları sıvıyoruz.

Oyunun birinci sahnesi ile ilk bakışımız aslında çok da kötü geçmedi; hatta bir hayli hoşlandım bile diyebilirim. Simon, render'lanan görüntüsü ile teknolojiye ayak uydurmuş gibi görünüyor. Ayrıca arka plandaki çoğu eşyanın elle çizilmiş gibi durması, eski adventure oyunlarının havasını yansıtıyor. Bu ufak ayrıntı, kendini oynatmak isteyen bir adventure oyunu için çok önemli. Oyunun grafik tasarımlı, oyuncuya en ufak ayrıntıya bile dikkat etmeye ve eşyaları incelemeye yöneltiyor. Bu grafik ayrıntıları topladığınız zaman

oldukça renkli ve detaylı bir oyun atmosferi çıkıyor ortaya. Kamera ufak sahnelerde -ayni eskiden olduğu gibi- tek bir noktada sabit kalmıyor ama geniş sahnelerde Simon'u takip ediyor.

Oyunun kontrol sistemi "point-and-click" diyebileceğim, en basit örnekle Sam & Max'in tarzında tasarlanmış. Örneğin, Simon eşyaları topladıkça sihirli şapkasının içine atacak. (Şapkasının içine kükür sokuyor!) Siz ise o eşyaları başka eşyalar üzerinde kullanarak hikayeyi ilerletmeye ve bulmacaları çözmeye çalışacaksınız. Bu noktada bulmacaların, biraz kolay olduğunu belirtmem gerekiyor. Eski usul "Use", "Pick Up", "Examine" gibi komutlar verdigimiz adventure oyunlarını daha çok seven ben, Chaos Happens'in bu yönüne maalesef hiç isınmadım. (Elbette ki bu benim görüşüm.)

**Mandrake mi döver, Simon mu?>** Simon görevıldığı ya da elleyebildiği her eşya hakkında yorum yapıyor; çoğu zaman da gözlemlerine esprili katarak hikayeyi daha eğlenceli hale getiriyor. Geldiğimiz dünyada sihir hakim olunca nereden ne çıkacağı hiç belli olmuyor. Yani bu oyunda her an her şey olabilir. Troller ile karşılaşacak, rengarenk şehirlerde dolaşacağız. Bütün bu kural tanımayan dünya, oyuncuları mantık dışında düşünmeye zorluyor. Bu yüzden hikayeyi takip etmek eğlenceli ama bulmacaları çözmek zor bir hale geliyor. Çünkü bu dünyada hiçbir şey mantıklı değil!

Öyle ya da böyle adventure oyunlarını seviyorsanız, Simon'ın bu son macerasını kesinlikle kaçırmamanızı öneririm. ☺

## SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

**ARTI** Güzel ve renkli grafikler, komik ve sürükleyici hikaye

**EKSİ** Bazı bulmacaların kolay olması

**YAPIM** RTL Enterprises, Silverstyle

**DAĞITIM** Playlogic International

**TÜR** Adventure

**DİĞER PLATFORMLAR** Yok

**WEB** [www.simon-the-sorcerer.com](http://www.simon-the-sorcerer.com)

**TÜRKİYE DAĞITICI** Yok

**Eski günleri anmak için güzel bir oyun. Geçmişteki ünү bile oyuna göz atmak için yeterli bir sebep. Komik hikayesi ve çılgın dünyası ile gayet eğlenceli bir oyun olan Simon the Sorcerer 4'ü tüm adventure severlere tavsiye ediyorum.**

**MINIMUM** 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

**ÖNERİLEN** 2,5 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

8



# Formula 1 heyecanı Mayıs'ta geliyor, keyfi Kanal D'de devam ediyor.

Bu yıl Formula 1 heyecanı 9-10-11 Mayıs tarihlerinde  
İstanbul Park'ta ve yine Türkiye'nin Kanalı'nda. Hazır mısınız?



Sıralama Turları 9-10 Mayıs Cuma/Cumartesi  
Büyük Yarış 11 Mayıs Pazar





# FORD RACING: OFF ROAD

**Yine mi Ford geçti?**

Bugüne kadar pek çok yarış oyunu oynadım fakat şu anda incelemesini okumakta olduğunuz oyun kadar saçma bir yarış oyunuyla karşılaşmadım sevgili okur - yazar - çizer LEVEL'cılar. Oyunumuzun adı Ford Racing: Off Road (FROR) ve bu oyun, sizin de tahmin edebileceğiniz üzere Ford lisansını iliklerine kadar sövmürmekten adam olamamış bir yarış oyunu.

Nesinden bahsedeceğim ben size bu oyunun? Bugüne kadar, bu sayfalarla incelemesi yapılmış yüzlerce yarış oyununa ne katıyor ki bu ikinci sınıf, oyun müsveddesi? "Neresinden tutsan elinde kalyor" derler ya, iste aynen o durumla karşı karşıyayım! Grafiklerinden ışık efektlerine, müziklerinden ses efektlerine, kontrol sisteminden fizik motoruna, hatta ve hatta menüsüne, ara yüzüne kadar baştan

savma olan bu oyunun ben size nesini, nasıl anlatayım?

En iyisi modlarından falan bahsedeyim size; başka türlü olmayacak bu iş. FROR'da Career, Tournament, Arcade ve Multiplayer olmak üzere dört farklı mod bulunmaktadır. Career, coğumuzun bildiği gibi kendi kariyerimizi çizdiğimiz ve oyunun gelmek bilmeyen sonuna ulaşmaya çalıştığımız, uzun ve buna bağlı olarak sıkıcı bir mod. Bu modda, içinde bulunduğu etabin üç parkuruunu da başarı ile tamamlarsak ödüller kazanıp diğer diğer turlara geçiyoruz. Turlar değişiklikte, diğer parkurları açıyoruz ve karlı yollardan, kızgın kumlara atlayarak birkaç farklı parkurda direksiyon sallama imkanına sahip oluyoruz. Ayrıca, her Career bölümünün sonunda para, harita ve araba ödülleri olmak üzere birtakım ekstralara erişmiş oluyoruz. Kazandığımız paralarla araçlarımızın tamirini yaptıracılıyorum veya 18 araçlık showroom'dan yeni bir taşıt edinebiliyorum.

Tournament'da, Career modundakine benzer bir haritanın haberliğinde, karşımıza çıkan parkurları başarılı bir şekilde tamamlamaya çalışıyoruz. Arcade'de ise Gold Rush, Damage Control, Point to Point, Time Attack gibi oyuna farklı bir cehre kazandırma çabası içerisinde olan, (Evet, ancak çabalamayan!) önceden birçok oyunda karşılaşmıştık modların "Çakması" niteliğinde oyuncularını seçebiliyoruz.

Oyunumuz bir off-road oyunu olduğu için garajımız "dört çekerli" dediğimiz

büyük arazi arabalarından oluşuyor. Seçebileceğimiz modeller epey çeşitlidir; Ranger, Defender, Explorer, Superchief ve efsane araç Land Rover... Zaten, oyunun tek artısı, lisanslı araç seçenekleri ve bu araçların başarılı bir şekilde modellenmiş olması. Başta da belirttiğim gibi, oyunda bunun dışında bir şey yok.

Oyunun teknik altyapısı hakkında da bir çift laf edeyim. Ford Racing Off Road'un gorselliği gerçekten kötü; grafik ayarlarını biraz kurcaladığınızda dünyanın kaç bucak olduğunu -daha doğrusu "bucaksız" olduğunu- görüyorsunuz. Biraz önce de söylediğim gibi araç modellemeleri, üzerinde en uğraşılmış olan tek özellik Parlak, fazla köşeli olmayan, hatta göz alıcı... Ama iş haritalara gelince işin seyri tam tersine dönüyor. Çünkü çevre grafiklerinde ayrıntıya, detaya, sürprize rastlamak mümkün değil. Donuk gökyüzü, boş arka plan, birbirinden farksız patikalar... Oyunumuzun, lisansını aldığı araçları öne çıkarmaya çalıştığını göz önünde bulundurursak, fazla alengirli olmayan bu grafiklerin sebebini de rahatlıkla anlayabiliriz haliyle. Müzikler mi? Herhalde Ford'un telefonu alırken, yapımının parası bitmiş. Menüden oyun içine kadar hep aynı müzik çalar mı be arkadaş? Peki 2008 yılında piyasaya çıkan bir off-road oyununda, hasar modellemesinin bu denli es geçilmesine ne demeli?! En iyisi susmak.

Sizlere dergimizle birlikte sunduğumuz DVD'lere şu an bir göz atarsanız eminim ki bu oyundan çok daha iyi yarış oyunlarına rastlayacaksınız. Bu yüzden, gerek genel oyuncu kitlesi gerek Ford hayranlarını hayal kırıklığına uğratan Ford Racing Off Road'u gönül rahatlığıyla es geçebilirsiniz. Vallahi zam isteyeceğim, nedir bu çektiğim çile? Müdürüm? ☺

**alternatif**



**DiRT**

Size bir Ford oyunu tavsiye edeceğimizi sandınız değil mi? Yanıldınız zira elle tutulur bir Ford oyunu ile karşılaşmadık şu ana kadar. Grafikse grafik, oynanışa oynanış, heyeçansa heyecan.. Hepsi Codemaster'in mühîş yarış oyunu DiRT'te mevcut, başka yerde değil.

## FORD RACING: OFF ROAD

**ARTI** Araç modellemeleri

**EKSİ** "Kütük" oynanış sistemi, sıradan oyun yapısı, sıkıcı ve tekrarlayan müzikler

**YAPIM** Razorworks  
**DAĞITIM** Empire Interactive  
**TÜR** Yarış  
**DİĞER PLATFORMLAR** PS2, PSP, Wii  
**WEB** [www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICI** Yok

**Ford gibi bir markayı kelimenin tam anlamıyla yerin dibine sokan Razorworks'e sevgilerimizi (!) yolluyoruz.**

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

**4,3**



alternatif



SHERLOCK HOLMES: NEMESIS

Bu ay "Overclocked" diye ağlayan Meric'in incelediği Sherlock Holmes: Nemesis (sayfa: 50), gayet eğlenceli, sürükleyici ve güzel bir adventure. Kazanan taraf Meric oldu anlayacağınız.

# OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

**Gençlik nereye gidiyor?**

İlk olarak, bu oyunun Almanca versiyonu piyasaya çıktı. "Eh, İngilizce'si de çıkar nasıl olsa..." dedik ve beklemeye başladık. Herkesin ötesinde oyunu en çok Meric bekliyordu zira o inceleyecekti. Bekledik ve bekledik ancak ne gelen vardı, ne de giden. (Giden neden olsun zaten?) Meric'e dedim ki "Sen isteresen daha fazla bekleme, sıranı bana devret; biraz da ben bekleyeyim"; "Olur.." dedi Meric. Sanki biraz içerlemişti, içi burkulmuştu. Meric'in üzüldüğünü anlayınca, "Overclocked yerine başka bir oyun incelesen?" diye sordum. "İstemem..." dedi. Hüznülü ve biraz da kırgındı. Bir teklif daha sunmak adına "Sana Overclocked yerine bir ev hayvanı vereyim? Sarı bir kedi!" dedim hevesle. "Hayır.." dedi. Adeta içi kanıyor, adeta hayatı anlamını sorguluyordu. "Overclocked yerine b'i' oyuncak? Overclocked yerine b'i' pasta? Overclocked yerine b'i' araba? Kamyon? Yat? Rezidans? Monoray vñç? Hidrolik kırıcı?" şeklindeki tüm tekliflerime burun kıvrın Meric'in tekrar eski günlerine döndmesini sağlamanın yolu asında çok basitti. "Bak, içinde son derece mistik olaylar bulunan bir Sherlock Holmes oyunu var; onu verelim sana be ablam be?" diyerek Meric'in sevinç çığlıklarını atmasını sağladım ve Overclocked'umu kolumnun altına alıp lunaparkın yolunu tuttum. (Hayda...)

**Sızofrenik vakalar...**> Karşımızda, ellerine tabancaları alıp şehrin ortasında yarı çıplak gezen ve havaya ateş eden bir takım

gençler var. Bu gençlerin neden böyle bir davranıştı sergilediğini ise kimse bilmiyor ama David McNamara olarak bu sur perdesini aralayabiliriz. İyi haber, bu gençlerin hepsi bir psikiyatri kliniğinde müşahede altındalar. Köüt haber, gençlerin hiçbirinin konuşmuyor; bu gençler ya ağlıyorlar, ya sizlörler ya da saldırgan davranışlar sergiliyorlar. Tüm bu zorluklara rağmen, başarılı bir psikiyatrist olarak bu beş gençin iç dünyalarına iniyor ve başlarına neler geldiğini yavaş yavaş öğreniyoruz.

Evet; Overclocked çok kapsamlı, çok derin veya çok sarsıcı bir hikayeyi konu alıyor. Hatları çok belirgin olan bir konu etrafında dönüyor hikaye lakin bu, oyuna daha iyi adapte olabilemenizi sağlıyor; kisa kendinizi senaryoya kaptırıyorsunuz.

Çoğunlukla, David'ı kontrol ederek Manhattan'ındaki otel ile psikiyatri kliniği arasında mekik dokudukumuz oyunda, kısa süre sonra gençlerin iç dünyasına inerek onların da kontrolünü alıyoruz ve başlarına gelenleri onların gözünden görüyorum. Bunu da PDA'ımıza kullanarak gerçekleştiriyoruz. Oyunda PDA'nın kullanımı çok önemli bir yer tutuyor; bu alet sayesinde diğer karakterlerle iletişim kurabiliyor ve yaptığımız konuşmaları kaydedebiliyoruz.

**"Tıklıyorum, tıklıyorum; olmuyor!">** Overclocked'in oynanış sistemi,

tam anlamıyla point-and-click" tarzında. Konuşmaları geçmek için kullanabileceğiniz ESC tuşu dışında, klavyeye hiçbir şekilde ihtiyaç duymuyorsunuz. Bir obje veya kişiin üstüne imleci getirince, o nesne / kişi ile yapabileceklerinizin seçenekleri ekranda belirliyor.

Ecran görüntülerinden de anlayacağınız üzere, oyundaki en büyük sıkıntı her şeyin fazla "sabit" olması. Tüm mekanlar fazlasıyla durağan ve modellemeler... Overclocked'daki bütün karakter modellemeleri, maalesef aynı. Lobideki Flynn adlı amcamızdan, psikiyatri kliniğindeki Dr. Young'a kadar herkeste bir "baston yutmuş" havası var. Konuşurken sadece ağızları oynuyor; yüz ifadelerinde hiçbir değişiklik olmuyor. Karakterimiz David de yürüken, "Bir gün bu işleri birakıp manken olacağım için kafamın üzerinde 12 tane fasikül varmışcasına sabit yürümeliyim" diyor adeta. Diyaloglar arasındaki sessizlikler ve gerçekçi olmayan vurgular da halihazırda yavaş olan oyuncun temposunu iyice düşürüyor.

Özetle, adventure türünün fanatiklerinin hoşlanacağı ve olumsuz özelliklerini görmezden geleceği Overclocked, uzun bir UTII veya CoD seansından çıkışmış oyuncuları pek tatmin etmeyecektir. Oyunu, sadece adventure türü içinde değerlendirerek 7,1 puan verdiğiimi de son olarak belirtmek isterim. ☺

## OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

**ARTI** Rahat kontrol sistemi, kontrol edilebilen altı farklı karakter

**YAPIM** House of Tales

**DAĞITIM** Lighthouse Int. / Anaconda

**TÜR** Adventure

**DİĞER PLATİFLRMLAR** Yok

**WEB** [web.house-of-tales.com/overclocked\\_en\\_main](http://web.house-of-tales.com/overclocked_en_main)

**TÜRKİYE DAĞITICI** Yok

**EKSİ** Çok ağır ilerleyen hikaye, ruhsuz mekanlar ve insanlar, diyaloglar arasındaki anlamsız boşluklar

**"Adventure olsun, şamurdan olsun"** diyenlerden seniz Overclocked: A History of Violence, bu oyun kitligında siz tatmin edecektr.

**MİNIMUM** 1.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekrان Kartı  
**ÖNERİLEN** 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekrان Kartı

7.1



# SHERLOCK HOLMES: NEMESIS

**"Mükemmel suç" diye bir şey yoktur**



**O**na "kedi" diyorlar. "Centilmen hırsız" diyenler de var. Bazıları iyiliğin tarafında olduğunu iddia ediyor; bu kesime göre onun yaptığı hırsızlıkların bir anlamı, iyiliğe yönelik bir amacı var. Bazlarına göre ise Lupin, karnunları hiçe sayan burnu havada bir Fransız.

Son iki haftadır Avrupa'nın bütün büyük gazeteleri, bu adamın en son icraati olan, soylu bir İtalyan ailesinin müstakbel gelininin kaldığı paha biçilmez mücevher ile ilgili haberlerle çalkalanıyor. Bütin polis merkezleri bu adamı yakalamak için alarma geçmiş durumda ama nafile! Ne var ki Fransızlar hariç, tüm Avrupalıları "işe yaramazlar sürüsü" olarak adlandıran bu kendini beğenmiş hırsızın bile saygı duyduğu biri var; Sherlock Holmes.

Focus Home Interactive ve Frogware Studios tarafından yaratılan Sherlock Holmes: Nemesis (SH: N), The Awakened'dan sonra, bizi yeniden 19. yy. Londra'sına götürüyor ve aynı dönemlerde yazılmış kitapların kahramanları olan Sherlock Holmes ve Arsene Lupin'i karşı karşıya getiriyor. Holmes gibi ünlü bir

"kurgu kahraman" olan Arsene Lupin'in bu seferki hedefi İngiltere'nin şerefi. Lupin, Holmes'e yazdığı mektupta, İngiltere'yi diğer tüm milletler arasında küçük düşürmek amacıyla İngiltere'nin gururu haline gelmiş objeleri, birer birer çalmaya başlayacağına dair sinyaller veriyor. Bu "açık" meydan okumanın karşısında Holmes durur mu? Ünlü dedektif, Doktor Watson ile birlikte, Lupin'in mektubundaki bir şiirin içine gizlediği ipuçlarını takip ederek, ünlü hırsızın peşine düşüyor.

**Ufak ayrıntılardan büyük suçlara...>** SH: N, bizi Holmes'un Londra'daki evinden alıp, ünlü hırsız Lupin'in peşinde, bir çeşit tarihi kovalamacaya sürüklüyor. Oyun boyunca Londra'nın en ünlü resim galerisi National Gallery'den başlayıp British Museum, Londra Kulesi ve hatta Buckingham Sarayı'na kadar her yerde Lupin'in izini sürüyoruz. Üstelik, National Gallery'deki tablolar asıllarının aynına uygun şekilde duvarlara asılmış ve bu muhteşem sanat eserlerine teker teker tıklayıp bu eserlerin hangi dönemde ve kimler tarafından yaratıldığını öğrenebiliyoruz. Bu anlatıklarına dayanarak oyunun, tarih dersi gibi sıkıcı olduğunu düşünmeyin sakın zira senaryo, son derece iyi bir şekilde işlenmiş; Lupin'in ardından bıraktığı ipuçları öyle akıllıca hazırlanmış ki hayran kalmamak elde değil. Oyun boyunca karşılaştığımız birbirinden farklı 40'tan fazla karakter de işin içine girince Holmes'un geniş dünyasına kaptırıp gidiyor insan.

SH: N ile ilgili size ilk önerim şu:

Lupin'in size bıraktığı ipuçlarını çözmeye çalışırken elinizin altında mutlaka kağıt - kalem bulundurun. Ayrıca, eğer İngilizce'ye hakim değilseniz bir İngilizce - Türkçe sözlüğe de ihtiyacınız olacak çünkü Lupin'in yanında bıraktığı şiirlerde, kelimelerin arkasına saklanmış ipuçları gizli.

Oyun boyunca, çok zor olmayan ancak dikkatinizi yoğunlaştırmadan çözemeceğiniz bulmacalarla karşı karşıya kalıyorsunuz. Suç yerini incelerken gözden kaçmadığınız en ufak bir ayrıntı, sizi olay mahallinde deli danalar gibi koşturup "Neyi kaçardım? Neyi kaçardım?" diye söylemenizi ve haliyle oyundan soğumanıza neden olabilir. ("Aman!" diyelim.) Zaten oyunun en başında da dikkatle etraftaki her izi ve ipucunu gözden geçirmeniz konusunda size bir uyarı veriliyor.

Oyunun en güzel özelliklerinden biri, size verilen harita boyunca ipuçlarını bulmak, tanıklarla konuşmak veya olay mahalline dönmek için ömrü tüketen "yürüyüler" yapmanız gereklidir. Holmes'un inventory'sinde bulunan haritasında, oyun boyunca uğradığınız yerler ufak noktalarla belirlenmiş durumda ve bu noktaların üzerine tıkladığınız anda o mekana işinlaniyorsunuz; bu da adventure oyunlarının çoğu bulunan, sınır bozucu zaman kayiplarından bizi kurtarıyor.

**Karmaşanın içinden basit açıklamalar...>** SH: N'de zaman zaman Holmes, zaman zaman da Dr. Watson olarak Lupin'in peşinden koşturuyoruz. Holmes'ün sadık yardımcısı Dr. Watson, yaptığı yorumlarla bize yol gösteren, erdemli bir karakter. Son olarak size şunu söylemek istiyorum: Lupin'in bıraktığı izler bazen son derece karmaşık gibi görünebilir; her şeye rağmen sakın yılmayın. Etrafindakiler her şeyi, sabırla inceleyin; mutlaka sonuca ulaşacağınız. (Ve Meriç bir kez daha yazımı giyotine keserek sarsılmamıza neden oluyor - TŞ) ☺

**alternatif**



**MYST SERİSİ**

Sherlock Holmes serisine gösterilebilecek en iyi alternatif, farklı dünyalarda gezip bulmacalar peşinde koşturduğumuz Myst serisidir.

## SHERLOCK HOLMES: NEMESIS

**ARTI** Sürükleyici senaryo, kaliteli bulmacalar, makul sistem gereksinimi

**EKSİ** Arka planda sürekli dönüp duran ve bir süre sonra sıkıcı hale gelmeye başlayan müzikler

**YAPIM** Frogwares Studios

**DAĞITIM** The Adventure Company

**TÜR** Adventure

**DIĞER PLATFORMLAR** Yok

**WEB** [www.sherlockholmes-thegame.com](http://www.sherlockholmes-thegame.com)

**TÜRKİYE DAGITICI** Yok

**Sherlock Holmes'ün yeni macerası, ekran kartı düşmanı oyunlarının saldırısında olduğumuz şu son dönemde, adventure oyunu severlere biraz olsun nefes alıyor.**

**8**

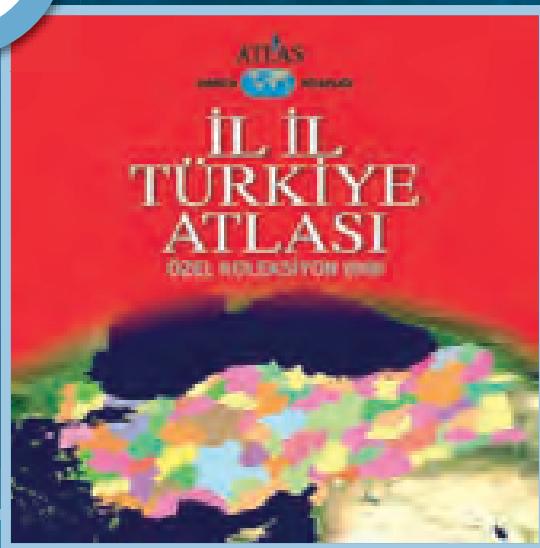
**MİNİMUM** 1.3 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı

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

EK

# İL İL TÜRKİYE ATLASI

MAYIS SAYISI İLE BİRLİKTE  
**BAYİLERDE!**



The image shows the front cover of the May issue of the Atlas magazine, which includes the 'İl İl Türkiye Atlası' (May Issue). Below it is a travel guide book titled 'Birbir Çevre Masalları Çinistan Hindistan' by Trakyali. The travel guide book cover features a traditional Indian headdress and text describing the book's contents.

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

[www.kesfetmekicinbak.com](http://www.kesfetmekicinbak.com)

# TEHLİKE ANINDA KİRİNİZ

Yaptığım araştırmaların değil, yaşadıklarımın sonucunda anladım ki artık bir önceki konsol neslinde olduğu gibi, her ay oyun bombardımanına tutulmayacağız. Oyun yapımı bir hayli zorlaştı ve iki kişi yan yana gelip mütevazı bir stüdyo kurarak oyun üretmemiyor. Bu da oyuncular olarak bizi ihtiyatlı davranışmaya ve zor durumlar için bir köşede oyun biriktirmeye itiyor. Bu bağlamda hareket ederek bir ay içerisinde kendinizi oyundan oyuna atmamanızı ve bazı oyunları saklamanızı öneriyorum. Tabii ki nadiren (mesela, bu ay olduğu gibi), GTAIV gibi oyunlar piyasaya çıkıp sizin aylarca oyalayabilecek ama böyle dönemlere çok bel bağlamamak gerek. Bir ay içerisinde üç oyun alın; ikisini oynayın, birini kenara koyun. Alın, kenara koyun; alın, kenara koyun ve tehlike anında oyunsuz kalmayın! EHD

## OYUNCULAR, OYUN YAPIMCILARINA SALDIRDI

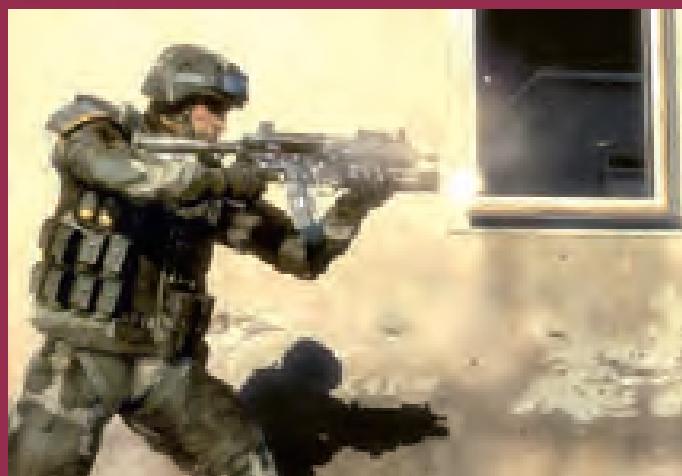
### Battlefield: Bad Company arenasında, farklı bir dövüş

Battlefield: Bad Company'yi yakından takip edenlerin bildiği üzere, geçen ay oyunun multiplayer Beta'sı oyuncularla buluştu. Kendilerini mutluluk ve sevinç çığlığıyla Bad Company haritalarına bırakın oyuncular, oyunun sunduğu silahları birer ikişer kullanmaya başladilar; fakat o da ne? Oyunda yer alması planlanan silahların 10 tanesi kapalıydı! Bu silahların -ki oyundaki en güçlü silahları oluşturuyorlar- sadece para ödenerek alınabileceğini öpendiklerinde çığına dönen oyuncuların bir kısmı hiçbir şey yokmuş gibi oyunu oynamaya devam etti fakat bir bölümün tepkisini dile getirmek için harekete geçmeyi uygun gördü.

Penny Arcade ve Sarcastic Gamer gibi oyun dünyasının nabzını tutan sitelerde bolca eleştirilen mevzu, EA ve DICE'in konuya

eğilmesini sağladı. "Bahsi geçen olayda, yine bahsi geçen silahların beş tanesi bilerek, sadece reklam için kapatılmıştır fakat geriye kalan beş, parası ödendiği takdirde elde edilebilecek silahları oluşturmaktadır." diye açıklama yapan EA, gelen tepkilerin ardından gerekli değişiklikleri yaparak, oyuna yeterince zaman harcayan herkesin tüm silahlara ulaşabileceğini söyledi. Gayet saçma ve kötü bir pazarlama stratejisi olan bu uygulama, oyundaki tüm dengeleri alt üst edecek gibi, oyuncuların oyundan soğumasına da neden olacaktı. Neysse ki EA ve DICE bu konuda özverili davranışmayı seçti ve sorun çözüldü.

**Not:** Eğer bir Xbox 360 sahibiyseniz, siz de Beta testlerine katılıp Bad Company haritalarında cirit atabilirsiniz.



## 2020'YE 12 KALA

### Oyun yapımcıları geleceği yorumluyor

2020'de oyunlar nasıl olacak? Oyun kavramı genişleyecek mi yoksa şu anki şekliyle devam mı edecek? Oyun sektörünün önemli isimleri bu konuda yaptıkları yorumlarla görüşlerini bildirdi ve biz de dinledik.

EA'in mobil oyun bölümünün başkanı Kathy Vrabeck'e göre 12 yıl önce oyun pazarı, oyuncuların birbirlerinden kopuk şekilde oyun oynamalarını sağlıyordu fakat şu anda oyunların %70'i tek kişilik, %30'u ise oyuncuları birbirlerine bağlayan bir oyun sistemi sunuyor. 2020'ye kadar bu oranlarda pek fazla değişiklik olacağını düşünmediğini belirten Vrabeck, şu sıralar özellikle kızların oynadığı oyunların tamamıyla sosyal bağlantılar kurmaya yönelik olduğunu söylüyor ve ekliyor: "Oyunlar bildiğimiz hallerinden çıkararak değişim gösterecekler ve 2020'de belki oyunlara "oyun" bile demeyeceğiz."

Wedbush Morgan Securities analizcilerinden Michale Pachter'a göre, bu tip bir eğlence aynı kitap okumak, film izlemek

(Arkadaşınızla gitseñiz bile filmi tek başına izliyorsunuz.) gibi "tek kişilik" bir tecrübe. Dolayısıyla, eğlenmek için ki oyunların multiplayer'a kaymasına gerek yok; oyunlar gerçek hayattan uzaklaşmak ve birkaç saatliğine tek başına kalmak için birer kaçamak olarak değerlendirilmeli.

DirectX'in yaratıcısı Alex St. John ise duruma şöyle yaklaşıyor: "1940'larda insanlar sinemalara film izlemenin yanında haber ve dizi seyretmek için de gidiyorlardı. Televizyonların yaygınlaşmasıyla birlikte sinemalar sadece film izlenebilecek yerlere dönüştüler ve televizyonlar "reklam" ağırlıklı bir model uygulamaya başladılar. Bana kalırsa oyunlar da benzer bir süreçten geçecektir ve 2020'de 60'\$a satılan oyunların yanında, reklam içeren birçok online oyun piyasaya hukmetmeye başlayacak." Bu açıklamanın yanında John, konsolların oyun oynamak için değil; parasını ödemediğiniz oyunları oynamamanız için geliştirilmiş cihazları olduğunu söylüyor ve yıllar geçtikçe bunun ortadan kalkacağını vurguluyor.

## RED FACTION: GUERRILLA

### Sokaktan gelen o sesle, yıkıldı dünyam...



Volution'dan Dan Cermak önce Mercenaries 2'yi örnek gösteriyor ve "Bakin; buradaki heykel başka bir model ve az sonra yerine geçecek olan yıkık hali, başka bir model. Yani bir hile söz konusu." diyor. Hemen ardından Battlefield: Bad Company'yi işaret ederek şu sözleri söylüyor: "Burada da aynı söz konusu ama daha küçük ölçeklisi." Son olarak ise Crysis'i örnek göstererek, bir çarpışma sırasında parçalara ayrılan kulübe hakkında, "Bu kulübe zaten ayrı parçaların bir araya gelmesinden oluşuyor ve ortaya çıkan görüntü, parçaların dağılı-

masından başka bir şey değil." yorumunu yapıyor. Her oyuna "#@" attıktan sonra, Red Faction: Guerrilla paketini açıp kendi eserini ekranı getiren Cermak, "Bizim oyunumuzda ise parçalanma hadisesi tamamıyla gerçek fizik kurallarına göre işliyor. Her parçaın bir kütlesi var; her parça size ve diğer nesnelere zarar verebilir ve bu dünyada her yapı gerçek dünyadaki büyük benzerlikler taşıyor." sözleriyle oyundaki her şeyin, gerçek bir şekilde parçalanabileceğini anlatıyor.

Konu olarak ise pek fazla heyecanlanmaya gereklidir. İlk oyunun sonunda, çürümüş olan Mars koalisyonunu EDF ile dize getiren Red Faction grubu bir kez daha iş başı yapıyor zira bu sefer de EDF Mars'lı işçileri ezmeye başlamış durumda. Oyunun FPS kamerasını terk edip üçüncü kişi kamerasına geçmesinin nedeniyle tüm bu parçalanabilme durumunu daha iyi tecrübe edebilmemizi sağlamak için.

Mercenaries 2 gibi büyük bir kum havuzunda (Sandbox uleean! - FFA) oynanacak olan oyun, bakalım bu defa vaat edilenleri gerçekleştirebilecek mi? Nedense bu konuda şüphelerim var...

## SONY VS. MICROSOFT

### 2008 yılında neler olacak?



Sony'nin PS3 ile diğer konsolların arasında kaldığı sürgötürmez bir gerçek ama bu durum yavaş yavaş değişimeye başlıyor gibi gözükmektedir. Öncelikle PS3'ün önemli özelliklerini göz önünde bulundurmak gerekiyor. Paketinden çıktıgı gibi HDMI ile gerçek HD kalitesini yansitan, yüksek kapasiteli sabit diskiyle tonla veri depolamaniza izin veren ve en önemlisi, format savaşından zaferle ayrılmış olan Blu-Ray formatını destekleyen PS3, oyun dünyasıyla pek sıkı-fiki

olmayan oyuncuların ilk tercihi oluyor. Tüm bu güzellikleri yılan gerçek ise PS3'ün oyun arşivini henüz toparlayamamış olması; birçok oyununun Xbox 360'dan daha geç çıkması ve çıkış oyunlarının da Xbox 360 ile karşılaşıldığında daha zayıf kalması. 2008'de Sony'nin PlayStation markasının eski güzel günlerine döndürme çabası içinde dikkat çeken başlıklar arasında Haze, WipEout HD, LittleBigPlanet, MGS4, Killzone 2, MotorStorm 2, Resistance 2 gibi PS3'e özel oyunlar, yenilenmiş PS Store arabirimini ve Temmuz ayında yayına gireceği söylenen PS3 Home bulunuyor.

Microsoft'un eli de armut toplamıyor elbette. Şu anda kod adı Newton olarak belirlenmiş olan bir kontrol cihazı üzerinde çalışan Microsoft, bu gamepad ile Wiimote'a benzer özellikler sunmayı ve yepyeni bir deneyim yaşatmayı hedefliyor. Bu önemli haberin yanına, Microsoft'un HDMI çıkışını tüm Xbox 360 sistemlerinde standart haline getireceğini de ekleyelim. Büyük ihtimalle Blu-Ray sürücüsünü de Xbox 360'lara ekleyebilecek olan Microsoft, Xbox Live'a her geçen gün yeni oyunlar ekliyor.

## ŞEFİN LİSTESİ

**Şu an havanın 28 derece olduğunu duymam bile evden çıkmama yetmedi. Demek ki evde beni ekran başında tutabilecek bir şeyler var...**

### PS2

Baroque  
PS2'nin son RPG'lerinden biri olması muhtemel olan ve RPG fanatiklerinin beğenilebileceği bu oyun yıllar önce Sega saturnde çıktı; ardından da PSOne'ya uyarlanmıştır. PS2 sahibiyseniz bu teknik göz önünde bulundurmanızı öneririm.

### PS3

Dark Sector  
Beklenileri karşılayamadı ama jine de severek oynuyoruz. Zaten ay içerisinde PS3'ün fazla birikti oyun çıktı; o yüzden Dark sector'a burun kıvırma gibi bir lükümüz de olmadı.

### Xbox 360

Beautiful Katamaran  
Amerikalı asırlar önce piyasaya çekmiş ve bu eğlenceli oyun, nihayet Avrupada da satışa sunuldu ve oyunun başına oturmadı, iki saat sonra kalkınam bir lükümüz de olmadı.

### PSP

Beats  
Sony tarafından hazırlanan ve bu müzik oyunu, elbetteki Rock Band'ın veya Guitar Hero'nun yanına bile yaklaşamaz. Ama tıpkı Audiosurf'te olduğu gibi kendi parçalarınızı oynaya atabilmemizi ve bu parçalarla "tuğla zamanında basmaca" oyunu oynamamızı sağlayarak Beats, oldukça eğlenceli.

## VE DIĞER BAŞLIKLER III

- En son Tenchu Z ve Valhalla Knights'ı hazırlayan K2 Studios'u Capcom satın aldı. Bu aslında iyi bir haber çünkü Tenchu serisi her yeni oyunuyla daha da kötüye gidiyordu.

- K2 Studios'un yanında MotoGP lisansını da beş yılliğine satın alan Capcom, bu oyunu birçok farklı platform için hazırlayacağını duyurdu.

- Stuart Beattie'nin senaristliğini yaptığı Gears of War filminin çıkış tarihi 2010 olarak belirtildi.

- Sony, bu yıl içerisinde Blu-Ray filmleri PSP'ye çeviren bir programın yayınlanacağını söyledi ama bu programın henüz hazırlık aşamasında olduğunu belirterek herkesin hevesini kirdi.

- Xbox 360 için hazırlanmaktadır Ninja Gaiden 2'nin çıkış tarihi açıkladı: 6 Haziran.

- Gece-gündüz geçişlerinin olacağı ve buna göre mavi kırpmız Sonic'in değişim göstereceği Sonic Unleashed, PS2, PS3, Xbox 360 ve Wii için hazırlanıyor. Sonic Team'in açıklamasına göre oyun üzerinde üç yıldır çalışılıyor. Firma, Sonic hayranlarını kesinlikle hayal kırıklığına uğratmayacaklarına dair söz verdi.

- Activision tarafından satın alınan katılan Bizarre Creations'ın ilginç ve bir o kadar da eğlenceli oyunu Geometry Wars Retro Evolved 2, Xbox 360 ile birlikte birçok sistem için birden hazırlanıyor.

- PS3 gamepad'ı SixAxis tamamıyla ortadan kaldırıyor ve yerini titreşim özelliğine sahip DualShock3'e bırakıyor.

- Mercenaries 2'nin yapımcısı Pandemic, Batman'ın yeni filmiyle birlikte piyasaya sürmeye hazırlanıyor bir Batman oyunu üzerinde çalışıyor olabilir.

- Her türlü konsol sistemini ziyaret edecek olan ama PC'leri es geçen yeni Star Wars oyunu, Star Wars: The Force Unleashed, Avrupa'da 19 Eylül'de piyasada olacak.

- Uzunca bir süredir Closed Beta aşamasında olan PS3 Home, çok yakını bir sürede herkese açık hale gelerek Open Beta statüsüne ulaşacak.

- EA, Burnout Paradise'ın bu yıl içerisinde üç güncelleme ile birlikte değişime uğrayacağını söyledi.

Firmmanın söylediğine göre klasik "güncelleme" anlayışından daha fazlasını beklememiz gerekiyormuş. EA bu güncellemelerle, Burnout Paradise'ın çehresinin değişeceğini söylüyor.

- 40 GB'lık PS3 ve GTAIV birleşti ve ortaya bu ay içinde Avrupa'dan satın alabileceğiniz bir "PS3 GTAIV Bundle" paketi çıktı.

- Avrupalılar olarak 23 Mayıs'ta Rock Band'e kavuşacağımızı bildirmek isterim. Çıkış tarihinden yararlanabilecek şanslı kitle ise Xbox 360 sahipleri.



# GRAND THEFT AUTO IV

*Seni yeneceğim Liberty City!!!*



**A** Niko; burası Liberty City, Amerika. Evler karıştı bulutlara. Nasıl bir zaman, nasıl bir yaşam. A Niko; insanlar simsiyah, kızıl, beyaz. Sokaklar basketbol, müzik ve dans. Öyle bir zaman, öyle bir zaman. Macera dolu Amerika, Amerika, maceraaa...



## A J A N D A

En son sayımızda, GTA IV ile ilgili en son elimize geçen bilgileri size aktarmış; özellikle, multiplayer modlara ve dövüş / çatışma sistemindeki yeniliklere odaklanmıştır.

Siz de biricik kuzeninizden, böyle dokunaklı ve etkili mektuplar alsaydınız eminim ki Amerika'nın yolunu tutardınız. Özellikle de ülkenizin ordusuya problemler yaşıyorsanız... Kısacası, altı ay askerlik yapmamak için bile yurt dışına kaçan insanların var olduğunu göz önünde bulundurursak, Niko Bellic'in Bosna - Sırbistan Savaşı'ndan sonra orduya yaşadığı sorunların ve kuzeni Roman'ın verdiği gazin üzerine Amerika'ya gitmesi kabul edilebilir bir seçenek.

Pilini pırtısını toplayıp yola çıkan Niko, Amerika'ya ayak basar basmaz neye uğradığını şaşırıyor zira Roman'ın mektuplarında anlattığı

güzel kızların, lüks otomobillerin, saray gibi evlerin yerinde yeller esiyor. Roman, bırakın zengin olmayı, yüklüce bir borca batmış durumda. Zaten Niko'yu Amerika'ya çekmesinin asıl nedeni de bu zor durumdan kurtulurken, -savaş travması yaşanan hemen hemen tüm askerler gibi- bu sert, ruhsuz ve acımasız adamın yardımına ihtiyaç duyması. Haliyle, rahat bir yaşam sürme umuduyla ülkesinden ayrılan Niko; "pislik"ten ve şiddetten kurtulamıyor.

Ama Niko bu! Pislikten bile yağ çıkartabilen, kendi çıkarları söz konusu olduğunda kimsenin gözüne yaşına bakmayan bir adamdan bahsediy-



♦ yoruz. Roman'ın borç meselelerine el atınca, adım adım "kirli işler batağı"na batıyor. Fakat bu göreceli bir batış çünkü yaptığı her kirli iş, onu Liberty City sokaklarında daha güdü ve daha zengin kılıyor. Zira New York'un sanal versiyonu olan Liberty City, Amerika'nın yüz karası. Özgürlik Anıtıyla, Bohan'ıyla (Bronx), Broker'ıyla (Brooklyn), Algonquin'ıyla (Manhattan) ve diğer bölgeyle Liberty City, adındaki "özgürlüğün", yoğun olarak suç işlerken ve insanlara şiddet uygularken hissedildiği, yani aslında tam Niko'ya göre bir şehir. Ülkemizde her daim olumlu bir özellik gibi yansıtılan kozmopolitliğin, bir sürü farklı suç gruplarının oluşmasına neden olduğu bu şehirde, Niko, kimseye bel bağlamadan minik ama etkili (bazen de şanslı) adımlarla kendisine yer açıyor. Bir başka deyişle, kuzeni Roman'ın ulaşmak istediği ancak 15 yıldır ulaşmayı başaramadığı noktaya geliyor



yavaş yavaş. Başlarda güvenmemesi gereken insanlara güvenerek hatalar yapıyor mu? Yapıyor... Ama her hata, ona tecrübe ve büyük fırsatlar olarak geri dönüyor. Tipki hala etkisi altından çıkamadığı savaşta olduğu gibi...

**İlk düzlük...**> Minör akorların hakim olduğu, etkileyici bir müzickle desteklenen bir girişten, Niko'nun yolculuğunu konu alan eğlenceli bir giriş videosundan ve GTA ismine yakışır bir arabirimden sonra Roman'ın Niko'yu getirdiği, tek odalı evdeyiz. Evin her köşesi pislik içinde; yerlerde hamamböcekleri cirit atıyor. Niko şokta zira kendi evi, bu evden kat kat güzel ve temiz. Büyük umutlarla geldiği bu şehir, bu ülke büyük bir hayal kırıklığı. Roman kaypak tavırlarla, "Merak etme" tarzında birkaç çift laf ettikten sonra gidiyor. Biz de Niko'yla evi şöyle bir geziyoruz. Şöyle, biraz TV izleyelim de kendimize gelelim. TV'deki onlarca programın hemen hemen hepsi, kara mizah yordamıyla sisteme ve Amerika'ya laf sokuyor. Ancak Niko şimdi kara mizahla falan uğraşacak durumda değil. TV'yi kapatıp biraz kestirmek üzere yatağa yatırıyor Niko'yu. Hem biraz yususun, hem de biz oyunu -Bully'de yaptığımız gibi- gibi save etmiş olalım. Hepimizin aşina olduğu, o depresif alarm sesiyle uyanıyor Niko. Üstünü değiştirmek için dolabı yokluyoruz ama henüz başka kıyafetimiz yok. Bu kılık kıyafetiyle tam bir Avrupa köylüsüne benziyor Niko.

Ekrana bakıyoruz; GTA serisinden alışkin olduğumuz radarımızdan başka hiçbir şey göremiyoruz. Radarın



sol tarafına enerji çizgimiz, sağ tarafına ise zırh kullandığımızda, zırhımızın durumu gösteren çizgi yerleştirilmiş. Bunun dışında, sağ üst köşede sahip olduğumuz silahları ve para miktarını sırasıyla görebiliyoruz ancak silah kullanmadığımız zamanlarda bu gösterge yok oluyor. Keza saatte dair bir gösterge de bulunmuyor ekranда. Saati öğrenmek için, Türk işi bir yöntemde başvurmak zorundayız: Cep telefonuna bakmak.

Kapayı açıp döküntü merdivenlerden aşağıya iniyoruz. Apartmanın dış kapısını arıyoruz ama o da ne? Yükleme ekranı yok! Kapıyı açar açmaz dış dünyaya, hiç beklemeden adım atabiliyoruz. Vizir vizir geçen araçlar; kahvesini - sigarasını içen, cep telefonlarıyla konuşan insanlar;





dilenen evsizler; camekanlarını silen esnaf; birbirleriyle muhabbet eden mahalleler... Yaşayan bir şehir var karşımızda. Hem de bu şehir, akıl almaz grafiklerle sunulmuş durumda. Şehrin detayları ince ince çizilmiş ve başarılı görsel efektlerle desteklenmiş. GTA serisine hakim olan çizgi film hava-sındaki, karikatürize grafiklerin ("Yarı cel-shade" denilebilir.) yerini çok daha gerçekçi grafikler almış. Önceki oyunlara göre daha yakın olan sirt kamerasından Niko'yu kontrol ediyoruz. Sallana sallana yürüyor Niko. Kamerayı anı hareketlerle sağa - sola çevirdiğimizde hafif bir blur efektiyle karşılaşıyoruz. Ve insanların arasında dolaşmaya başlıyoruz. Ağır adımlarla ilerleyen Niko, kaldırımda yürüyen şıman bir adamı çarpiyor ve adam sendeliyor. O anda ilk İngilizce küfürümüzü yiyoruz. "Niko'ya küfür etmek ha?! Biz savaş görmüş adamız" diyerek adama dalmıyor. Elimizde silah yok henüz; yumruklarımız ve tekme-



mız konuşuyor sadece. Epey estetik bir şekilde dövüşüyor Niko; üstelik, sahip olduğu hareket çeşitliliği daha önceki oyunlara göre daha fazla. Ayrıca fizik modellemesi ve karakter animasyonları da daha gerçekçi. Bu gerçekçiliğin doruk noktasını, şıman adamı döverek öldürdüktün ve parasını aldıktan sonra iki kişinin bulunduğu bir Bobcat' e koyarken yaşıyoruz. Zira ön yolcu koltuğunda oturan vatandaş, kendisini dışarıya atarken kolunu kapıya sıkıştırıyor ve bir süre arabayla beraber sürüklüyor. Oyundaki 60'tan fazla araçtan biri olan Bobcat, önceki GTA oyunlarından da hatırlayacağınız gibi iki kapılı bir pick-up. Otomobil modelleri hemen hemen önceki oyunlarla aynı; otomobil dışındaki araç seçeneklerimiz arasında ise motosikletler, çeşitli su araçları ve oyuncun belirli bir bölümünden sonra kullanabileceğiniz helikopterler bulunuyor.

Arabanın içindeyiz; oyuna yeni eklenen ön cam kamerası sayesinde kendimizi bir yarış oyunundaymış gibi hissediyoruz. Grafikler gibi araçlar da karikatürize kimliklerinden sıyrılp daha gerçekçi bir sürüs fiziğine kavuşmuş. Frene bastığımızda, eskisi gibi direkt duramıyoruz mesela. Araç, kademeli olarak yavaşlıyor; haliyle keskin virajları almak daha zor. Kameranın araç içindeyken sağa ve sola dönüşlerinin ağır olması da virajları almayı zorlaştırın bir diğer etken.

Tam o sırada cep telefonumuz çalışıyor; arayan



## alternatif



**SAINT'S ROW**

Karakter modifiye seçeneklerinin sınırlarını zorlayan ve keşfedecek ekstraları bulunan Saint's Row, şu an GTA IV için en uygun alternatif.



Roman'dan başkası değil. Bizi çalıştığı yere çağrıyor sevgili kuzenimiz. Telefonu kapattıktan sonra radarada yolu gösteren sarı bir waypoint beliriyor. Yabancısı olduğumuz bu şehri keşfetmeye fırsat kalmadan, çizgiyi takip ederek Roman'ın izbe ofisine geliyoruz. Yasa dışı işler çeviren insanlara, kız arkadaşı Mallory ile ulaşım hizmeti veriyor Roman. Veriyor vermesine ama sağa - sola, özellikle de Vlad ismindeki, Mikhail adındaki Rus mafya babasına çalışan, pala büyükli Rus tefecisi borçlandığı için eline doğru düzgün para geçmiyor. Vlad, Roman'ın ona olan borcunu fırsat bilerek Mallory'ye fena halde kayníyor ama Roman bu duruma tepki gösteremiyor korkusundan. İlk mini görev olarak, Roman'ı peşindeki tefecilerden kurtarıp ofisine bırakıyor. Görevden sonra, save etmek için eve gitmek zorunda değiliz zira otomatik save sistemi bizi bu kulfetten kurtarıyor. Haliyle evimizi oyunu save etmekten ziyade, yaralandığımızda uyuyarak enerji toplamak için kullanıyoruz. Ancak, işimizin acele olduğu ve uyuma zamanımızın olmadığı durumlarda gerek sokaklardaki hotdog'culardan, gerekse diğer restoranlardan yiyecek temin ederek de enerjimizi geri kazanabiliyoruz.

Kuzenimizin benden istediği ilk yardımı yerine getirdikten sonra yeni bir cep telefonuya mükafatlandırılıyor. Saati öğrenmek, tanadığımız insanları aramak, görev tekrarlarını gerçekleştirmek, radyoda dinlediğimiz şarkıların şarkı sözlerini öğrenmek ve multiplayer modlara dahil olmak için kullanabileğimiz cep telefonumuza zaman zaman eş - dosttan mesajlar geliyor. Bu mesajlar genelde trip atmaya ya da "İşe ihtiyacın olursa ara" temali yardım tekliflerine dayalı. Bizi arayıp bir şeyler yapmak için dışarı çıkmayı teklif eden insanları geri çevirdiğimizde bize sitemkar mesajlar yolluyorlar. Mesaj yollamakla da kalmıyor, bizi daha az sevmeye başlıyorlar ve bu da sundukları yardımında kısıntıya gitmelerine neden oluyor. Mesela, Roman normalde bizi bedava yedigimiz yere getirip götürüyor ancak eğer birkaç kez onu reddedersek bu jestten vazgeçiyor. Eğer dışarıda eğlenmek için zamanınız yoksa ancak arayan kişiyle aranızı da bozmak istemiyorsanız Daire tuşuna basarak, bizim tabirimizle "meşgul tonu" verebilirsınız. Bu tam olarak bir hile değil ama oyuncun bir açığı; bize de bu açıktan yararlanmak düşüyor.



## KONSOL İNCELEME / KAPAK KONUSU

### ARANIYOR!

#### DWAYNE FORGE



Dwayne, nasıl diyelim; tam bir "homie". Eski model bir Afro-Amerikan gangsteri olan Dwayne hapishaneden yeni çıktıktır. 1990'ların başından beri hapiste olan Dwayne hapisten çıktıktan sonra etrafı pek çok şeyin değişmiş olduğunu görür.

#### PATRICK MCREARY



Francis'in bir akrabası olan Patrick, sokaklarda Packie olarak tanınır. Ailesi ile birlikte yaşayan Packie Elizabeth'ın da yakın bir arkadaşıdır. Packie'nin kız kardeşi olan Kate, Niko'ya aşiktır ama Packie kardeşinin ondan uzak durmasını istemektedir.

#### BLENDAR



Arnavut bir kara para aklayıçısı olan Bleendar, Roman'ı sürekli rahatsız ettiği için Niko tarafından hiç sevilmemektedir.

#### ELIZABETA TORRES



Elizabeta Bohan civarında çalışan bir uyuşturucu satıcısıdır. Elizabeta, bir yandan kendi mafya örgütünü kurmaya çalışırken, diğer yandan uyuşturucu bağımlılığıyla mücadele etmek zorunda olan bir karakter.

#### PLAYBOY X



Niko, Playboy X ile Elizabeta aracılığıyla tanışıyor. Playboy X Afro-Amerikan bir gangsterdir ve North Algonquin bölgesinde bir malikanede yaşamaktadır. İşlerini genellikle Dwayne Forge ile birlikte yürütür.

#### LITTLE JACOB



Little Jacob, Dukes bölgesinde yaşayan bir silah kaçakçısıdır. Niko'nun zor zamanlarında yardım elini uzatmakta asla çekinmiyor.

#### MANNY ESCUELA



Manny artık kirli işlerden uzak durmaya çalışan eski bir gangsterdir. Gelgelelim geçmişini onu rahat bırakmamaktadır. Şu sıralar yakın çevresini ve arkadaşlarını pis işlerden uzak durmalarını öğütmektedir.

#### MIKHAIL FAUSTIN



Bratva bölgesinin önemli karakterlerinden biri olan Mikhail "serf adam" sıfatını sonuna kadar hak ediyor.

#### NIKO BELIC



Bosna Savaşı'nda yer almış ve başına pek çok kötü olay gelmiş yalnız bir adamdır Niko. Kuzeni Roman'ın fırsatlar şehirden attığı mektuplara daha fazla dayanamaz ve şansını orada denemeye karar verir. Amacı sadece para kazanıp daha rahat bir yaşama sahip olmak değil; aynı zamanda geçmişi onda bıraktığı derin yaraları iyileştirmektir.

#### BRUCIE



Kendine olan güvensizliği nedeniyle kendini body building yapmaya adamış olan Brucie, aynı zamanda tam bir otomobil manyağıdır. Fazla spoiler vermeden sunu söyleyelim; bu herifle aranızı iyi tutun. Brucie, siz severse, işinize çok yarayacak olan bir güzellik yapıyor.

#### VLADIMIR GLEBOV



Oyunun en sinir bozucu karakterlerinden biri olan Vlad, küçük denizde büyük balık olmayı tercih eden bir adam. Broker bölgesinin Hove Beach semtinde tefecilik yapmaktadır.

#### DIMITRI



Oyunun anahtar karakterlerinden biri. Mikhail'in sağ kolunu Dimitri gerçekten de sürprizlere gebe bir adam.

#### FRANCIS MCREARY



Kendisi işine geldiği gibi çalışan bir polis memurudur. Niko'yu tehdit ederek onu kulanınan Francis, kanunlara pek de hizmet etmemektedir.

#### ROMAN BELIC



Tam 15 yıldır Liberty City'de yaşayan ama pek dikiş tutturamamış bir adam olan Roman, Niko'nun özbeş kuzenidir. Yıllarca kuzenine gönderdiği mektuplarda Amerikan Rüyasını gerçekleştirdiğini yazmıştır. Gelgelelim Roman'ın ne iki tane kız arkadaşı, ne 15 spor arabası, ne de dört jakuzili bir evi vardır...

#### PHIL BELL



Yarı İtalyan, yarı İskoç olan bu adam, Liberty City'nin önde gelen ailelerinden biri için tetikçilik yapmaktadır.

FATU

⇒ Tanıdıklarımızla ve şehirdeki, tanımadığımız diğer insanlarla iletişime geçmenin bir başka yolu daha var: İnternet kafeler. Bu kafelerde kendimize bir mail adresi alarak sanal dünyanın içinde sanal dünyaya adım atabiliyor, bu sayede şehirde olan biteni anbean takip edebiliyoruz. Çöpçatan sitelerine girerek kendimize yeni kız arkadaşlar bulmamız da mümkün.

Roman bize yeni bir cep telefonu verir vermez şansımız açılıyor ve Mallory'nin yanındaki kızla tanışıyoruz. Kızın ismi Michelle ve bizimle yakın bir şekilde

ilgilениyor. Michelle ve Mallory'yi, Michelle'in evine buraktıktan sonra Michelle'den ilk randevumuzu koparıyoruz. Ancak ilk önce üstümüze başımıza yeni kıyafetler almamız gereklidir. Haritada ilk başlarında sadece bir tane kıyafet dükkânı açık durumda ve bu dükkân, sadece spor giysiler satan bir Rus mağazası. Birkaç çeşit kıyafetten tercihimizi yapıp ilk randevumuza doğru yol alıyoruz.

**Sürat artırma...** > Michelle'i evinden almak için kenarda park etmiş olan bir araca yaklaşıyoruz ve artık "araca binme" hareketiyle bütünleşen Üçgen'e basıyoruz. Niko, diğer GTA karakterleri gibi araçlar konusunda şanslı değil zira park halindeki tüm araçların kapısı kilitlidir. Ancak bu defa biraz daha dişli olan karakterimiz

dirseği ile camı kırıyor, araca biniyor ve o meşhur kablo bireştirme numarası ile motoru çalıştırıyor. Ancak bir sorunumuz var: Caldığımız arabanın hemen arkasında polis aracı varmış. Tek yıldızla, polisin hedefi oluyoruz. Ekrandaki radarımızın içinde bir çember olmuşdur. Kırmızı renkteki bu çember, polis tarafından arandığımız bölgeyi temsil ediyor ve bu bölge, aranma yıldızımıza göre genişliyor. Bu noktada iki seçenekimiz var: Gaza basıp kırmızı bölgenin dışına çıkmak ya da birkaç görevden sonra resmi olarak açılacak olan pay'n spray'e gitmek. Tek yıldızla aranırken, bölgenin dışına çıkmaya çalışmak daha mantıklı ve işlevsel bir seçenek gibi duruyor ve正在射击 gaza. Ancak altımızdaki eski model arabaya virajı alamıyoruz ve ağaca bindirme-



## REHBER

Öylesine geniş bir oyun ki GTA IV... Bir tarafından girseniz, öbür tarafından çıkmak için ekranın başında günlerinizi geçirmeniz gerekiyor. Böylesine uşuz bucaksız bir dünyada bocalamamak ve Niko Bellic'in hissettiğimizi ekran başında yaşamamak için bu rehberi takip etmeniz sizin için faydalı olacaktır lakin yazıları kuralı kuralına uygulamanıza da gerek yok. Sonuçta Liberty City özgürlükler ülkesi; kendi kurallarınızı, kendiniz koyarsınız...

### DÖRT TEKERLEKLİ ARAÇLAR

Liberty City sokaklarında onlarca araca rastlayacaksınız. Binalardan en fazla rast gelecekleriniz dört tekerli binek araçlar olacak. Bazıları, gaza bastığınız anda "en yakındaki ufuk" noktasına ulaşacak, bazıları gaza basmanızrağmen sizi umursamayacak, yerinde emekleyecektir.

Genellikle hızlı araçların tercih edilmesinin mantıklı olacağını düşündüğünüzü biliyorum fakat bu pek doğru değil. Çabuk hızlanan ve bununla birlikte kısa sürede yüksek hızlara ulaşan araçlar, çok kısa sürede hırdaya dönüşüyor. Ne kadar iyi araba kullandığınız önemli değil, GTA IV dünyasında her araç, öyle ya da böyle takla atıyor, kapottayı bir köşede bırakıyor ve sonunda dumanlar çıkartarak kullanılmaz hale geliyor. Zaman sınırlaması olmayan görevler dışında hızlı araçları pek tercih etmemeniz, mümkünse yavaş ilerleyen ve çarpmayı karşı dayanıklı olan araçlara yönelmeniz daha doğru olacaktır. Örneğin, SUV'ler bu alanda bayağı başarılı araçlar. Hem silahlara karşı dayanıklı, hem de çarpmalarla... Tankerler ve kamyonlar ise başka bir konu. Bu araçlar fazlaıyla yavaş ilerliyor fakat akıl almaz derecede dayanıklı. Bu büyük araçların sorunu ise ister istemez bir yerdere çarpması ve durup dururken sizi polis tarafından aranır duruma düşürmesi. Neredeyse iki araç genişliğinde olduğu için yolda Monster Truck etkisi yaratıyor ve ne kadar dikkatli olursanız olun, ya yan şeritteki ya da önünüzdeki aracı biçip geçiyorsunuz.

Araları kullanırken de dikkat edilmesi gereken noktalar var. GTA IV'te -neden böyle bir seçim yapıldığını anlayabilmek değilim- tüm araçlar sanki "bir gün önce cıalanmış mermer zemin" üzerinde hareket etdiyormuş gibi davranışları. Frene bastığınızda kesinlikle durmuyor, el frenini çekerseniz,burgular, saltolar, taklalar, ne ararsanız ekran'a geliyor. Dolayısıyla hangi görevi yapıyor olursanız olun, aracınızı fazla hızlı kullanmayın. Gözünüz mutlaka haritada olsun ve GPS'in çizdiği yolu iyi takip edin. Dönüşlerde el freni yerine düz freni tercih edin veya el freni çekincekseniz, aracı toparlamak için hemen döndüğünüz yönünün tersine direksiyonu kırın ve gaza basın. Yüksek hızlardayken el freniyle dönmek gibi bir şansınız olmadığını da bilin. (Kesinlikle araç 360 derece dönüyor.)

### MOTOSİKLETLER

Açıkçası, eskiye oranla, motosikletlerin kullanımı çok daha gerçekçi. Ne arabalar kadar fazla kayıyor, ne de yüksek hızlarda yalpalayıp dağılıyor.

Motosikletlerin kontrol açısından sorunları yok ama "motosiklet" kavramının genel bir sorunu var: Bir yere bindirdiğinizde aracın ve üstündekilerin dağılıp gitmesi. Eğer motosiklet kullanmayı seçecekseniz, araba kullanırken harcadığınız eforun iki katını harcamanız gerekiyor. Motosikletlerle polisten ve trafikten kaçmak çok kolay ama en ufak hatalızda ortada ne motosiklet kalıyor, ne de Niko Bellic (ve arkadaşları).

### ASKERİ ARAÇLAR

Ordunun araçlarını "yürütmek", eski oyumlarda olduğu gibi bu oyunda da çok keyifli. Tank, panzer, Hummer ve türevi askeri araçları şehrin içinde kullanmak, elbette ki normal karşılaşmamacak ve kısa sürede tüm polis teşkilatı, özel tim ve nihayetinde ordunun peşinize düşmesine neden olacaktır.

Askeri araçları kullanırken pek dikkatli olmanız gereklidir zira hepsi birbirinden dayanıklı. Örneğin bir tankın yok edilebilmesi için yanınızda 10'a yakın aracın patlaması, roketatar ve helikopter saldırısının size yoğunlaşması ve tüm bunların bir arada olması gerekiyor. Tabii ki neden o tankla bu kadar büyük bir olay çıkartırsınız, onu bilemiyorum. ☺



bilirsek Liberty City Polis Departmanı'nın bilgisayar sistemine giriş yapıp sistemden suçluları tespit ederek aşina olduğumuz polis görevlerini yapabiliyoruz. Ancak, birden fazla görev yapabilmek için her defasında başka bir polis arabasından sisteme sızmak gerekiyor.

Ah, Michelle'le randevumuz vardı; geç kalmış mıyız, hemen cep telefonundan bakalım. Evet, geç kalmışız. (Önceki GTA oyounlarında bir saat, normal hayatı 24 dakikaya denk geliyordu. GTA IV'te ise oyunda geçen bir saat, normal hayatı iki dakikaya eşdeğer.) Şimdi Michelle'in trip mesajı geldi zaten. Arayalım bakalım, bizimle tekrar çıkmak ister mi? Oh, kabul etti. İki tehlikeye atmak istemiyoruz. Bu yüzden ya yüküyerek gideceğiz ya da taksiyle. (Eğer oyunda ilerlemişseniz, Roman'ın yollayacağı araçla, bedava ya da gidebilirisiniz.) Bir taksi gördük, evet; hemen ışık çalıyoruz. Taksi ilerde duruyor; Üçgen'de basılı tutarak efendi efendi taksiye biniyoruz. Michelle'in evini seçtiğim, gidiyoruz. Şimdi dilersek yavaş yavaş, şehri izleye izleye gidebilir, dilersek şoförden biraz daha hızlı olmasını rica edebilir ya da ekstra ücret ödemeyerek kendimizi direkt Michelle'in kapısının önünde bulabiliriz. Son seçenekçe seçiyor ve anında Michelle'in evine ulaşıyoruz. 12 Dolar tuttu; çok değil. Michelle aşağıya iniyor ve yeni aldığımız kıyafetleri beğenliğini söylüyor. Yine bir taksi tutuyoruz, Michelle, bowling oynamak istediğini söylüyor. Bowling'imizi oynayıp Michelle'yi evine bırakıyoruz. Daha sonraki rande-



mizle ön camdan dışarıya fırlamamız bir oluyor. Neyse ki fazla yara almadan ayağa kalkıyoruz ve koşmaya başlıyoruz. X tuşunda basılı tuttuğumuzda ağır bir tempoya, tuşa sürekli ve kesik kesik bastığımızda hızlı bir tempoya koşuyor Niko. Hızlı tempoya koşarken bir süre sonra yoruluyor ve otomatik olarak yavaş tempoya geçiyor. Fark etmeden çıkışın sokağa girmişiz ama kışkırttığımız duvar o kadar yüksek değil; hemen duvara tırmanıyoruz ve Lara Croft'u özendirerek hareketlerle duvarın öbür tarafına geçiyoruz. (Duvarda asılı kaldığımız zamanlarda sağa ve sola kayabiliyoruz.) Hemen önlüğümüzdeki yanın merdiveninden yukarıya çıkıyoruz. Şu an orta yükseklikteki bir binanın çatısındayız ve uzun süredir polisten kaçtığımız için aranma oranımız iki yıldızla yükseldi; kırmızı bölgemizin çapı genişledi. Polislerin, kullandığımız yanın merdivenine yöneliklerini görüyoruz ve tekrar koşmaya başlıyoruz. Estetik hareketlerle bulunduğuımız çatıdan, yan binanın çatısına atlıyoruz. Tam o çatıdan başka bir çatıya atlayacakken kendimizi yerde buluyor ve tam o noktada pusu kurmuş olan polise teslim oluyoruz. Önceki GTA oyounlarında olduğu gibi hastaneden çıkışlığımızda elimizdeki silahları kaybetmiyor, sadece 100 Dolar ödüyoruz. Ancak, tutuklandıktan ve serbest bırakılduktan sonra sahip olduğumuz tüm silahlara el koyuluyor. Bir fırsatını bulup bizi takip eden polis araçlarından birini ele geçir-



## KONSOL İNCELEME / KAPAK KONUSU



Şularımızda onu, haritada bulunan barlara, restoranlara, fast food'culara, dart oynanan mekanlara götürürebiliyor, randevunun sonunda eve bırakırken evine davet etmesi için şansımızı deneyebiliyoruz. Biz ikinci randevumda yukarıya çıkmayı başardık. "Bar" demişken, Niko sarhoş olabiliyor. Sarhoş olduğunda kamera ağır bir blur efektiyle sallanıyor ve sürekli olarak bir yerlere çarpıp düşüyor. Ayrıca, yanında birileri varsa onlara çok komik şeyler anlatıyor. Daha da önemlisi, Niko sarhoşken araba kullanabiliyor. Tabii ki buna "kullanmak" denilebilirse...

Şehirde bara gidip içki içmenin ve



bowling oynamanın dışında tiyatro ve komedi kulüplerine gidip çeşitli gösteriler izlemek, dart ve bilardo oynamak da mümkün. Striptiz kulüplerini de unutmamak lazım elbette ki.

**Son düzlük....>** Şehri tanıdık, kendimize yeni kiyafetler aldık, kız arkadaş bile yaptıktı. Şimdi görevlere odaklanmanın tam zamanı. GTA IV'teki ilk görevler, şehirdeki ekstra mekanların tanıtıldığı ve bu sayede, silah ve diğer ihtiyaçlarınızın karşılandığı basit görevler. Mesela, Little Jacob adındaki Karayıpli silah tüccarının ilk görevini yerine getirdikten sonra, oyundaki 15 silahtan biri olan tabancamıza kavuşuyoruz. Uzi, pompalı tüfek, sniper tüfeği diğer silah seçeneklerinden bazları. Liberty City'de, az sayıda silah dükkanı bulunduğu için silah ve mermi ihtiyacımızı genellikle öldürdüğümüz insanlardan karlıyoruz. Silah dükkanlarından silah ve mermi dışında, zırh da satın alabiliyoruz.

Oyunda karşılaşduğumuz çoğu karakter, aynı zamanda birer görev kaynağı. Roman'ın borçladığı tefeci Vlad'den, Mallory'nin çocukluk arkadaşı Manny'ye; Rus mafya babası Mikhail'den, Mikhail'in sağ kolu Dimitri'ye; uyuşturucu satıcısı Elizabeth'ten, bizi karanlık geçmişimizle tehdit eden polis memuru Francis'e kadar birçok karakter için çeşitli görevler gerçekleştiriyor, bu görevler doğrultusunda zaman zaman bu insanlara

## CEP TELEFONU KULLANIMI

Cep telefonunuz Liberty City'de adeta eliniz ayagınız durumunda. Oyundaki tüm karakterlerle olan ilişkilerinizi, görevlerinizi cep telefonu yoluyla alıversiniz. Arkadaşlarınızla dışı çıkmak ya da online ortamlara dalmak için yine cep telefonunuzu kullanabiliyorsunuz. GTA IV her hattıyla günümüze dair bir oyun... Bu yüzden cep telefonu kavramı tüm iyi ve kötü yönleriyle oyuna dahil edilmiş. Nasıl mı? Eğer takıntı bir sevgiliniz varsa sizi sürekli arayıp kontrol edecektir. Bir süre sonra telefonu açmama- yi düşünebilirsiniz.

Bunun dışında arkadaşlarınız sizi sıkılık arayıp dışarı çıkmak isteyeceklerdir. Aynısını siz de yapabilirsiniz. Oyunda arkadaşlarınızla düzenli olarak görüşmenizin önemi çok büyük çünkü arkadaşlarınız sizi yetерince sevlerse size iyilik yapmaya başlıyorlar. Örneğin, kuzeniniz Roman, tüm ulaşım problemlerini, istediğiniz yere araç yollayarak çözüyor. Dwayne, acil durumlarda, yanınızda savaşmaları için adamlarını yollayabiliyor. Bunun dışında cep telefonunuzdan polise, itfaiyeve ambulansa ulaşabiliyorsunuz.

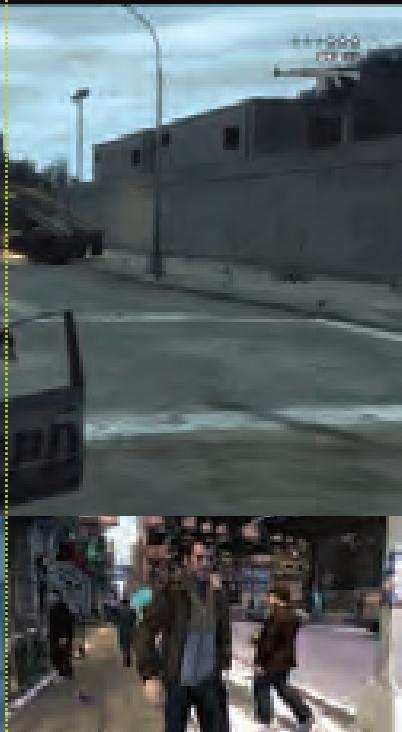
Cep telefonunun kullanım alanları bunlarla da sınırlı değil; mesaj alabiliyor, başarsızlıkla biten görevleri tekrar edebiliyor ve hatta o an dinlediğiniz bir şarkının ne olduğunu ZT servisini arayarak öğrenebiliyorsunuz. Eğer cep telefonunuzdan sıklırsanız, arka plana resim atabilir ya da zil sesini değiştirebilirsiniz.

Cep telefonunu sadece tek kişilik modda kullanmıyorsunuz. Oyunu online olarak oynamak istediğiniz zaman yine cep telefonunuzdan yararlanırsınız. Burada, karşınıza çıkan detaylı multiplayer menüsünden karakter yaratınabilir ve istediğiniz online modu seçip oyuna dâhilolursunuz. Yine buradan arkadaş listenizdeki herhangi bir kişinin oyunu oynayıp oynamadığını görebiliyor ve istediğiniz kişiyi oyuna çağırabiliyorsunuz. FAFU

yardım ediyor, zaman zaman da onlara zarar verecek hareketlerde bulunuyoruz. Bazı görevlerde, bize karar alma şansı da veriliyor. Örneğin, Vlad bidzen, ekonomik durumu bozulduğu için borcunu ödemeyen, suçsuz bir esnafi öldürmemizi istediği seçim bize bırakılabiliyor; dilersek adamı acımasızca öldürrebiyor, dilersek de kurtararak iyiliğin peşinden gidebiliyoruz. Fakat bu ufak seçim hakkı, sadece česni olmakla kalmıyor zira seçim yapmamızın senaryonun gidişatı üzerinde herhangi bir etkisi bulunmuyor.

Görevlerde en çok gözে çarpan değişiklik, aksiyon oranının artırılmış olması. Çatışmalar ve yakın dövüşler çok daha canlı ve gerçekçi. Yakın dövüş sistemindeki hareketlerin ve fizik modellemesinin akıcılığı, GTA serisindeki şiddetin eğlence oranını düşürüp gerçekçilik oranını yükseltmiş. Oyunca eklenen siper alma /





saklanma, kör atış ve ileriye yuvarlanma özellikleri sayesinde girilen çatışmalar, bir aksiyon oyunundakileri aratmıyor. Özellikle, polislerle çatışmamız gereken görevler oldukça heyecanlı. Ayrıca, hedef alma sisteminin önceki GTA oyunlarındaki takozluğu giderilmiş böylece, vuruş hissi de epey güçlenmiş. Ancak tipki araç kullanımında olduğu gibi çatışmalar sırasında da kameranın sağa - sola ağır dönmesi problem yaratıyor. Siper alma hareketinde de birtakım aksamalar yok değil.

Gerek Roman'la, gerekse hikayeye dahil olan diğer karakterlerle girdiğimiz diyaloglar akıcı ve eğlenceli. Hatta görev tekrarlarında eskisi gibi aynı diyalogları da dinlemek zorunda kalmıyoruz; görev tekrarları için birkaç tane farklı diyalog örgüsü bulunuyor oyunda. Karakterlerle kurduğumuz ilişkiler ve senaryo, önceki GTA oyunlarına göre daha ayrıntılı ve derin. Ara videolar oldukça uzun olmasına rağmen eğlenceli ve akıcı.

**Tökezleme...>** Evet, sevgili okurlar; yaklaşık iki yıldır rüyalarına giren, bir mucizeyi beklemiştir gibi beklediğim GTA

## FORUMLARDAN ALINTILAR

- San Andreas'tan sonra geri adım atmak Rockstar'a hiç yakışmadı. Karakter geliştirmeye özelliklerinin yerine hiçbir şey koyulmamış. Oyun alanı küçülmüş ve sıkıştırılmış. Foppe - Gamespot

- GTA IV fazlalıkların atıldığı ve oyunun sadeleştirildiği konsantr bir oyun olmuş. Oyundan bazı özelliklerin çıkarılmış olması bence gayet yerinde bir karar. Grabhoop - Gamespot

- GTA IV izlediğiniz filmleri, okuduğunuz kitapları çöpe attıracak kadar muhteşem bir senaryoya sahip. Siny - Gamespot

IV'ü size bir çırıpta, zerre zevk almadan anlatıverdim. Zira oyunla ilgili anlatılacak, üzerine tartışılacak, "Vay be!" şeklinde tepkiler verdirecek başka hiçbir şey yok. GTA serisini hiç için içine karıştırıdan, GTA IV'ü salt, bir oyuncu olarak değerlendirdiğimde çok fazla gediği olmayan, müthiş bir görsellik sunan, akıcı ve eğlenceli bir yapıp olduğunu söyleyebilirim. Fakat bunu söylemekle kalırsam hem siz, hem de kendimi kandırmış olurum çünkülığımız GTA serisinin hemen hemen bütün oyunlarını baştan sona oynadık; serinin geçirdiği evrimi ve gelişimi adım adım takip ettik. Bu seri her yeni oyunu ile oyun dünyasına büyük yenilikler kattı; diğer yapımcılara ilham kaynağı oldu. Ve en önemlisi bu serideki hiçbir oyun (Liberty City Stories ve Vice City Stories'i sayımıorum çünkü bu iki oyun PSP'den devirme, eklenen paketi tadında oynanırdı.), bir önceki oyunun gerisinde kaldı. Ta ki GTA IV'e kadar... Rockstar'ın yeni nesilde çuvallaması gerçekten çok acı zira hiçbir zaman büyük hayal kırıklıkları yaratmayan, oyun dünyasının en sağlam, en güvenilir ve en karizmatik markasıdır Rockstar. Şimdi neye, kime güveneceğimi şaşırmış durumdayım.

İlk olarak şu sorunun yanıtlanması istiyorum: Ne akla hizmet bu oyundaki ☺

- Grafiklerdeki sıçrama sadece teknik anlamda değil; binaların arasında yatan tarihi hissedebiliyorsunuz. Bean1510 - gtaforums

- Oyuna yeni eklenen her şey muhteşem; sadece internetin başında saatlerimi harcadım. Gat - gtaforums

- Bu oyun San Andreas'tan sonra hiçbir şey. Oyunu resmen kusa çevirmiştir. Meowholland - gtaforums

- GTA IV'ün karakter işlenimi ve senaryosu inanılmaz; Niko Bellic çoğu insanın daha gerçek bir karakter. lareneg - IGN

⇒ Askeri araçlar yavaş diye sizi yakalamak isteyen güçlerden "koşarak" kaçabileceğinizi sanmayın. Eğer "kuyruklarınızdan" kurtulmak istiyorsanız, ya onların üstüne sürmelisiniz, ya da onları ezmelisiniz. (Yani, Total Destruction!)

## SU ARAÇLARI

Bir görev sizi yönlendirmedikçe veya canınız çok sıkılmadıysa, su araçlarını pek tercih edeceğini sanmıyorum zira sonunda illa ki o su aracından inip bir başka araca binmeniz gerekecek.

Su araçlarının kontrolü de yine diğer araçlar gibi biraz zorlaşmış. Suda manevra yapmak hiç kolay değil ve içinde bulunduğuunuz teknenin modeli de bunda önemli bir rol oynuyor. Sürat motorları hem manevra, hem de hız açısından çok iyi fakat kısa sürede havaya uçuyor. Buna karşın, eğer polislerin kullandığı teknelere birini ele geçirirseniz, kurşunlardan da daha az korkar hale gelirsiniz. Polis teknelere tek sıkıntısıyla, manevra yeteneğinin sürat motorlarındaki kadar iyi olmaması.

## HELİKOPTERLER

Önceki oyunlarda olduğu gibi, havalandıktan sonra volta atabiliyoruz. Bunu yapabilmek için de bir adet helikopter bulmalı ve onu ele geçirmelisiniz. Ardından, istediğiniz, helikopter olmadan ulaşılması mümkün olmayan yerlere (Empire State binasının tepesi gibi) kısa sürede ulaşma şansı yakalayacaksınız.

Helikopterlerin kullanımı, aynı araba kullanımında olduğu gibi biraz zorlaşmış. Helikopteri rahatça sağa veya sola döndürmek, iki binanın arasından akrobatik hareketler eşliğinde geçmek geçmişte kaldı sevgili okurlar. Artık helikopter kullanırken gözünüze ekrana dikmeli ve sakince, bir aksiyon filmi dublöri gibi değil, normal bir insan gibi kullanmalısınız helikopteri.

## TRENLER VE TAKSİLER

Hatırlarsanız, GTA: San Andreas'ta bir tren ele geçirmemiz mümkün değildi. Artık buna izin verilmiyor fakat bu bir eksik sayılmaz. (Tren ele geçirip de ne yapıyorduk ki? Zaten bir rayın üzerinde dümdüz gitiyor.) Trenlerin GTA IV'teki kullanımı, bir noktadan bir diğer noktaya kısa sürede ulaşım olarak belirlenmiş. Tren istasyonunda trenin gelmesini bekliyor, beklerken alternatif eğlence olarak tren istasyona yaklaştığı sırada bir yolcuya raylara atıyor (Oyun izin veriyor; benim suçum yok!) ve tren durduktan sonra Üçgen tuşuyla Bellic'i trene iteliyoruz. Özellikle şehrin bir diğer ucuna gitmeniz gerektiğinde bu yolu tercih edeceğiniza emin olabilirsiniz. (Araç kullanmak da bir süre sonra sıkılıyorsunuz.)

Taksiler de yine trenlerle aynı işlevi taşıyor. Bir taksiye eğer Üçgen tuşuna basarak değil de Üçgen tuşuna basılı tutarak binerseniz, taksici sizi istediğiniz noktaya belirli bir ücret karşılığında götürüyor. "Ne para vereceğim ona?!" diyorsanız da taksiye ele geçirip kontrolü ele almak da yine sizin elinizde fakat bunu yapacaksanız, neden taksiyi isinden ediyorsunuz; gidin bir vatandaşın aracını gasp edin. (Tavsiyeye gel...)

## ARAÇLARI ELE GEÇİRME

Bir aracı ele geçirmek için yapabileceğiniz birkaç şey var. Bunlardan en temel olanı, ilgili aracın sürücü kapısına (veya karşısındaki kapıya) yanaşmak ve Üçgen tuşuna basmak. Eğer aracın içinde biri varsa, Niko bu kişiyi tekme tokat aracın atacak ve sürücü koltuğuna kendisi oturacak. Şayet aracın kimse yoksa ve kapı kilitliyse, Niko aracın camını bir direkte kıracak ve kapının kilidini içeri açacak. Araca oturduktan sonra bir anahtarla sahip olmadığı için düz kontak yapıp aracı çalıştıracak. Bu işlemi hızlandırmak için R2 veya L2 tuşlarına sürekli basma yöntemini kullanabilir ve peşinize birisi varsa ondan daha hızlı bir şekilde kurtulabilirsiniz.

İçinde sürücüsü olan araçları ele geçirmeye çalışırken dikkat etmeniz gereken bir şey de araç sahiplerinin araçlarından atıldıktan sonra agresif bir tutum sergilemeleri. Daha önce çöplükler atarak kaçan araç sahipleri, GTA IV'de -çögünlük direkt üstüne yüzer. Dolayısıyla hemen gaza basıp mekanı terk etmeniz hayrınıza olacaktır.

İçinde sürücüsü olan bir aracı ele geçirmenin ikinci bir yolu ise o yarış sahibini ortadan kaldırarak ya da onun korkmasını sağlamaktır. İlgili araca birkaç el ateş etmek, zaman



## NE GELDİ, NE GİTTİ?

Gelenler	Gidenler
Online multiplayer	<b>Karakter Geliştirme</b>
İnternete girme	Araç kullanma
GPS kullanma	Bisiklet kullanma
Polis bilgisayarına girme	Motosiklet kullanma
Cep telefonu kullanma	Uçak kullanma
Taksi çağrırmaya	Helikopter kullanma
Arkadaşlarla olan ilişkileri geliştirme ve onların özel yeteneklerinden faydalananma	Vücut geliştirme
İç mekan ve dış mekan geçişleri arasındaki yüklemenin kaldırılmış olması	Silah kullanma
Sarhoş olma / sarhoş araba kullanma	Yüzme
Bowling, dart oynamaya	Nefes tutma
Sahne şovları / kabare izleme	...gibi özellikler artık artırılamıyor.
Televizyon izleme	Araç modifiye etme
Haritada waypoint çizme	Uçak kullanma
Yenilenen polis arama sistemi (aranma alanından çıktıığı zaman azalan aranma seviyesi)	Karakterin şişmanlayıp zayıflayabilmesi
Sivillerin işlenen suçlara tanıklık etmeleri,	Kumar oynamaya
Size saldıran birini 911'i arayarak polise ihbar etme	Bisiklet kullanma
Polis / ambulans / itfaiye çağrırmaya	Bisiklet yarışları
Polis bilgisayarına girme	At yarışları
Yenilenen polis görevleri (Görevleri teker teker alıyor ve suç mahallini temizlemeye çalışıyorsunuz)	Kız arkadaş mini-oyunları
Senaryonun farklı şekillerde ilerleyebilmesi,	Açlık çekme
Görevler arasındaki geçişlerin belirsiz hale getirilmiş olması	Dövme yaptırma
Çevreden nesne alıp fırlatma	Kuaföre gitme
Hedef takip tuşu	Basketbol oynamaya
Yenilenen save sistemi	Çete savaşları
<b>Hareketler</b>	Jet-pack kullanma
Siper alma / saklanma / kör atış yapma	Taksi görevleri
Yüksek yollara / tellere tırmanma	Hırsızlık / soygun görevleri
Bir yerde asılıken sağa - sola hareket etme	Nesne toplama
Çatıdan çatıya atlama	Ev satın alma
Öne doğru yuvarlanma	Dalma
Kayarak siper alma	Kadın ticareti
Siperden siperle geçiş yapma	Dans müsabakaları
Araçlara asılma	Amortisör dansları
	Paraşütle atlama
	Basketbol oynamaya

⇒ RPG öğelerini çıkardınız? Hem de hepsini... Bırakan araç ve silah kullanma özelliklerinin gelişmesini, enerji barı bile genișlemiyor. Hatta saç, vücutu bile değişmiyor Niko'nun. Yok, "Oyuncular hikayeye ve diğer karakterlere odaklısanın"miş; yok, "Aksiyon oranını artırmak için"miş, falan filan. Bütün bu açıklamalar birer bahane. Tek amaç grafikleri daha iyi bir hale getirmekse ne esprisi kaldı bu işin?

Bir CJ'e bakıyorum, bir Niko'ya; CJ resmen yaşıyan, capcanlı, onlarca geliştirilebilir özelliği olan, yeri geldiğinde karnı açılan, yeri geldiğinde kilo alan senden, benden, bizden bir karakter. Niko ise sadece üç boyutlu bir model gözümde. GTA III'ün ana karakteri Claude'dan tek bir farkı var Niko'nun: Konuşup esprî yapabilmesi.

Daha bitmedi! Şu soruyu da cevaplaşınlar yapımcılar: Haydi, RPG öğelerini çıkartarak bir halt yediniz; şehri neden tamamıyla ölüştürdiniz? Yolda giden bir - iki adamın fosur fosur sigara içmesiyle şehri canlandırdığınızı mı sandınız? Koskoca Liberty City'de, ("Koskoca" dediği bakmayın, sahip olduğumuz alan San Andreas'taki haritanın nerdedeyse yarısı büyüğünde.) keşfedilecek, araştırılacak, "Aaa, adamlar bunu bile düşünmüşler" dedirten hiçbir şey yok! Bir - iki bar, restoran, bowling, dart, internet kafe... San Andreas'ta yapabileceklerimizi saymaya kalsam karakterler yetmez.

Rockstar gibi bir firmann, yeni nesle geçerken sadece görselliğe ve hikayeye yüklenip daha önce sunduğu dahiyane fikirlerden vazgeçmesi kabul edilebilir bir şey değil.



Zamanında Driver 4, grafiklere odaklanıp San Andreas'tan çok daha yüzeysel bir yapım olarak karşımıza çıktıığında oyunu eleştirmiş ama çok kızmamıştık zira PS2'nin sınırları belliymi ve bu sınırlar çerçevesinde yapımcılar tercihler yaparak bazı oyun dinamiklerinden feragat etmek durumundalar. Driver 4 grafikleri seçmişti, San Andreas ise özgürlüğü... Fakat şimdi, sınırları bile keşfedilmemiş olan yeni nesil konsollar, bu tip seçimler yapmayı gerektirmiyor. Kısacası, bir kez daha tekrarlamak istiyorum ki yapımcıların, oyundan çıkartılan unsurlar hakkında sundukları birer bahane. Çünkü oyunda bu özellikler mevcutken kimse şikayetçi değil; aksine herkes çok memnundu ve bu özellikler oyuna çok şey katyordu. Herkes CJ'le kendisini özdeşleştirmiş, ona bağımlı bir hale gelmişti. Şimdi ise Niko, Amerika'ya yabancı olduğu gibi bize de yabancı.

GTA II'ten sonra, PS2'de GTA III'ü ilk oynadığında ağızım bir karış açık

kalmıştı. Serinin havası bozulmadan, onlarca devrimsel yenilikle üç boyutlu dünyaya geçiş yapılmıştı ve bu, yapımcıların %90'ının beceremediği kadar başarılı bir geçidi. GTA San Andreas'ı ilk oynadığında ise ağızım yaklaşık 10 karış açık kalmıştı zira karşısında duran bir oyundan öteambaşa bir yaşam,ambaşa bir dünyaydı. GTA IV'ü oynadığında ise ağızım tamamıyla kapalıydı ve yüzümdeki tek değişiklik dolu olan gözlerimdi. Üstelik, oyunun ilerleyen bölümlerinde bir sürprizle karşılaşma umudum da anbean söndü. İçin en acı tarafı ise şu: Bu gözyaşlarının sevinçten akmasını bekliyordum. Yazık...

**Not:** Multiplayer modları anlatmak üzere sözü FaFu'ya bırakıyorum. Belki oradan ekmeğinizi çıkartabilirsiniz. ELIF

**Yalnızlığa karşı multiplayer modları...>** Büyükşehir kalabalığının içinde çekilen yalnızlık insana acı verir, öyle değil mi? Liberty City de, New York alegorisini büyük bir metropol olduğundan tüm o kalabalığın içinde insan derin bir

zaman sürücünün aracıyla birlikte hızla kaçmasına neden olurken, zaman zaman da aracını bırakıp kaçmasını sağlıyor. Bunu da alternatif bir yol olarak tercih edebilirsiniz.

## HARİTA VE ŞEHİR

Her ne kadar Liberty City, San Andreas'taki şehre kıyasla daha ufaksa, bu yolları on dakika içerisinde ezberleyip, hangi sokağın nereye çıkacağını ezberden çıkartacağınız anlamına gelmiyor. Görevlerde ilerledikçe şehir daha bir kafanızda oturmaya başlıyor fakat bu vakte kadar size yardımcı olması için GPS sistemini kullanmanız işleri bayağı kolaylaştırır.

Haritada belirlenmiş olan noktalara (kafé, restoran, striptiz kulübü vb.) yolunuza kaybetmeden ulaşmak için haritanızı açabilir, buradaki ikonlara waypoint işaretini ekleyebilir ve oyun ekranına döndüğünüzde, ekrannın sol alt köşesindeki radarada bu yolu sizin için çizildiğini görebilirsiniz. Bu noktalara deneme-yanılma yöntemiyle ulaşmak da elbette mümkün ama bu süre zarfında kaybolup başınızı bayağa sokmak istemezseniz, GPS sistemini kullanmanız öneririm.

Şehrin kullanımına yine önceki oyunlarla pek fazla farklılık göstermiyor. Oyunun başlarında hiçbir noktası bir işe yaramayan şehir, görevlerde ilerledikçe size hizmet etmeye başlıyor ve birçok farklı noktada, birçok farklı aktivite gerçekleştiriliyoruz. Bir mekana gidip kendi başınıza takılmak size kişisel eğlenceden ötesini sağlamayaçağı için Rockstar bu konuda düşünceli davranışmış ve mekan ziyaretlerini bir amaca bağlamış. Kuzeniniz Roman veya kız arkadaşlarınızı telefonla arayıp ilgili mekanlara davet etmenizi tavsiye ediyorum çünkü bunu yaparsanız, bu kişilerle olan sosyal bağıınız kuvvetleniyor ve bu size oyunun ilerleyen bölümlerinde fayda sağlıyor.

## DÖVÜŞ VE SİLAH KULLANIMI

Niko Bellic'in "Armada Dupla" dan "Meia Lua" ya çıkışmasını ve ardından kombosunu bir "Solta Mortal" ile bitirmesini ben de isterdim ama maalesef kendisi dövüş alanında pek başarılı değil. (Az önce duyduklarınız Capoeira terimleridir.) Kendisi, normal bir insanın yapabileceği tekme ve yumrukların ötesinde, yakın dövüş alanında pek yetenekli değil lakin eline geçirdiği her türlü silahı kullanıyor.

Eğer birisini silah kullanmadan alt etmeniz gerekiyorsa, önce L2 tuşuna basarak o kişiyi hedeflemelisiniz. Ardından X tuşıyla tekme, Daire ve Üçgen tuşlarıyla yumruk atabilir ve Kare tuşıyla gard alabilirsiniz. Gard almayı bilmek, işin püf noktası. Eğer bir yumruk veya tekme üstünüze gelirken tam zamanında gard almayı başarırırsanız, o vuruşu savurmuş oluyor ve ardından rakibin ağzını yüzünü patlatabileceğiniz bir yumruk atma şansı doğruyorsunuz. Elinde kesici veya surat patlatıcı aletler (sopa, levye) olan düşmanlarınızda gard hareketi rakibi silahsız bırakma olarak değişiklik gösteriyor ve hareketi zamanında uygularsanız, rakibin silahını ele geçiriyorsunuz.

Elinizde ateşli bir silah varken daha iyi nişan almak için sol Stick'e basarak eğilmeniz gerekiyor. Ardından sadece L2 ile hedefinizi seçmeli ve ateş etmelisiniz. Eğer tabanca kullanıyoysanız bu formülü harfi harfine uygulamalısınız fakat makinelerde daha özgü davranabilirsiniz. Bünye çatışmalarda dikkat etmeniz gerekenlerden biri de -artık çoğu oyunda gördüğümüz gibi- olan siper almak. Niko sıradan bir insan olduğu için kurşunlara fazla dayanamıyor ve yoğun ateş altında kısa sürede can veriyor. Bunu engellemek için mutlaka bir şeylerin arkasına geçmeli ve yeri geldiğinde "kör atış" tercih ederek düşmanlarınızı bir bir haklamalısınız.

## KIZ ARKADAŞLAR

Niko, araç kullanıp birilerini ortadan kaldırırmak istemediği zamanlarda telefonunu çıkartıp kız arkadaşlarını arayabiliyor. Bir kız arkadaşla aranızı iyi tutmanın yolları ise şu şekilde: Onlara pahali hediyeler alın, onları önemsenmemizi göstermeyin ve... Evet, bunlar gerçek hayat içindir; GTA IV'de ise arayı fazla uzatmadan kız arkadaşlarını aramalı ve onlar aradığında -mükemmelenmiş- tekliflerini geri çevirmemelisiniz. Kız arkadaşınızla buluşuktan sonra ise, eğer siz özellekle bir yerbere götürmek üzere yönlendirmeyenler onları, daha önce yaptığıınız konuşmalardan edindiğiniz ipuçlarıyla favori mekanlarına götürerek gönüllerini hoş edebilirsiniz. ☺ TUNA



## KONSOL İNCELEME / KAPAK KONUSU

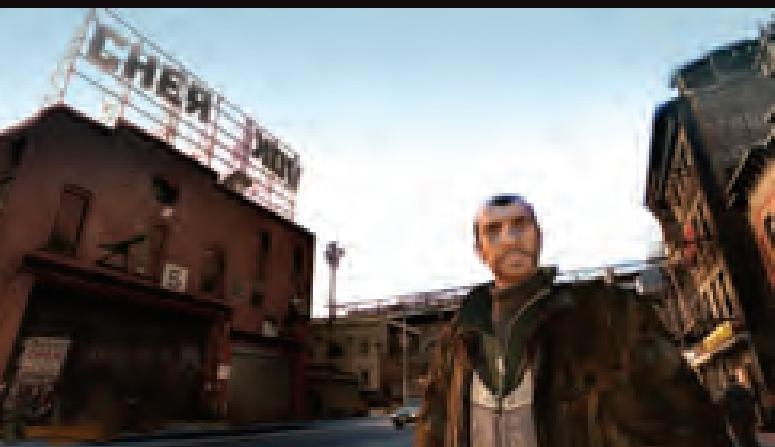


♦ yalnızlığahapsolabiliyor. Birkaç KB'lık yapay zekaya sahip sanal dostlarınız sizi bu durumdan kurtaramıyorsa, cep telefonunuzdan multiplayer bölümünü giriysiniz ve rüyalarınız gerçek oluyor. Kabul edin, ilk GTA III'ten beri bunu hayal edirdiniz. Multiplayer menüsünü gördüğünüz zaman önüne konan yemeği beğenmemeye gibi bir şansınız kalmıyor çünkü her bir modun arkasında siz çok farklı türde oyuncular bekliyor. Nihayetinde ise o dudak büken yalnızlığınıza eser kalıyor.

Deathmatch ve team deathmatch gibi bilinen modlar bile GTA tarzında olunca yeniden anlatılmayı hak ediyor. Elinizin altında

kullanabileceğiniz araçlar, silahlar ve hatta helikopterler olunca; üzerinde tüm bunların hepsi Liberty City'de olunca eğlenceden delirebileceğiniz multiplayer karşılaşmalar çıkıyor ortaya. Deathmatch, tek kişi olarak; team deathmatch ise ekibinizle düşmanlarınıza üstünlük sağlamaya çalışığınız modlar. Ve evet, az önce söylediğim gibi... Tüm şehir kollarını açmış siz bekliyor; yayalar, polisler, silahlar... Her şeyi kullanabilirsiniz.

Deathmatch'lerdeki anlamsız çatışmalardan sıkıldınız mı? Ona da peki... Öyleyse izin verin, diğer modları sıralayım size: Mafya Work, Car Jack City, Race, GTA Race, Cops'n Crooks, Turf War, Drug Deal, Hangman's



NOOSE, Bomb da Base ve Free Mode. Yeterli mi? Fazlaıyla...

Önceki multiplayer menüsünden karakterimizin dış görünüşünü seçiyoruz. Burada pek detaylı olmayan bir karakter yaratma ekranı bulunuyor. Sadece altı adet kategori altında kıyafet ve aksesuar deneme şansınız oluyor: Cinsiyet, gözlük, şapka, giysi ve ayakkabı gibi seçenekler ile kafanızı göre bir kombinasyon oluşturup oyuna gecebiliyoruz. Eminim ki Rockstar kusa bir süre içinde online karakterler için indirilebilir içerik sunacak ve karakter yaratma ekranını mümkün olduğu kadar geliştirecektir.

Birkaç cümle önce verdığım mod listesi sizin heyecanlandırdı, değil mi? Güzel; öyleyse şimdi tansiyonu biraz daha yükseltelim. Mafya Work hem tek kişi, hem de takım olarak oynayabileceğiniz bir mod; bu moda Kenny Petrovic'ten alacağınız görevleri hem zamanla, hem de rakiplerinize yarışarak yapmaya çalışacaksınız. Mafya Work kendi içinde çeşitliliği olan bir mod çünkü Patron Petrovic'in ne görev vereceği pek bellii olmuyor... Car Jack City'de yine Petrovic'in istediği araçları bulup getirmeye çalışırsınız. Yine tek



başınıza ya da arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz bu modda amaç en çok arabayı bulup getirmek.

Race, heyecanlı yarışlara sahne olurken; GTA Race içindedeki hayvanı ortaya çıkaracağınız yarış modu olarak gözle çarpıyor çünkü bu modda işin içine silahlar da giriyor. GTA Race'te, rakiplerinizin damalı bayrağı geçmemeleri için her şeyi yapmakta özgürsünüz. Cops'n Crooks, suçu ya da polis olup karşı tarafın canını çikarmaya çalışığınız mod. Bu seçenek genelde heyecanlı araç kovalamalarına sahne oluyor. Suçlular kaçmaya çalışırlarken, polisler tüm güçlerini onları yakalamak için seferber ediyorlar. Otobanda ellerinde AK-47 taşıyan dört kişilik bir suçlu grubunu 12 kişilik bir polis timi kovaladığı zaman ortaya geriken aksiyon filmleri arşivinizi çöpe attıracak sahneler çıkabiliyor. Önde suçluları kullandığı araba, arkada



## GTA TARİHÇESİ



### 1. GRAND THEFT AUTO - 1997

DMA Design, Take Two  
PC, PlayStation, GameBoy Color

Kirli Harry hayranı birkaç programcı genç, İskoçya'daki ofislerinde oturulan oyun sektörünün seyrini tümden değiştireceklerini bileyenlerdi tabii ki. Gelgelelim ortaya çıktıkları oyun tüm eğlencesini serbestliğinden alan, gayet basit bir oynanışa sahip müthiş bir oyundu. Size bir hatırlatma yapalım mı? Oyundaki şehirlerin ismi Liberty City, Vice City ve San Andreas'tı...



### 2. GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969 & 1961 - 1999

DMA Design, ASC Games  
PC, PlayStation

Başarılı olan bir oyunun elbette ki devamı olacaktır. Orijinal GTA oyundan ilk ek görev paketi olan London 1969'da mafyanın basamaklarını kurgusal bir şehirde değil, 1969 yılının Londra'sında turmanyordunuz. Hemen ardından çıkan 1961 ise çalışmak için hem orijinal GTA'ya, hem de London: 1969'a ihtiyaç duyuyor ve ilk ek görev paketindeki olaylardan sekiz yıl öncesini konu alıyordu.



### 5. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY - 2002

Rockstar North, Rockstar Games  
PlayStation 2, PC, Xbox

İlk helikopter kullandığınız anı hatırlar misiniz? Hani Hyman Condo'nun tepesinde olan... Vice City'yi herkes 80'ler temali pastel renkleri ve Scarface fonuya hatırlar. Elbette ki Vice City bundan biraz daha fazlasıydı; kaç oyun size batan güneşe karşı homurdanın bir Chopper'a atlayıp sahil boyunca Iron Maiden dinleyerek gaza basma imkanı verir ki?



### 6. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS - 2004

Rockstar North, Rockstar Games  
PlayStation 2, PC, Xbox

RPG? Burada... Aksiyon? Burada... Macera? Burada... Yarış? Burada... Can sıkıntısı? Bugün hastamış, gelememi... Söz konusu olan San Andreas ise can sıkıntısı, asla "hasta yatağı"ndan çıkmaz zaten. Hala bilmeyenlerin olabilir: SA: içinde üç koca şehrin, ormanların, köylerin ve kasabalıların yer aldığı koca bir şehirdi. Ve evet, birnakliye uçağı ile 20.000 feet'e çırık paraşütle atlamak çok zevkliydi...

**15**  
**silah**  
Oyunda, molotof kokteyli ve el bombası de dahil olmak üzere toplam 15 adet silah bulunuyor.

**16**  
**mod**  
GTA IV'te, 16 oyuncu destekli 16 tane multiplayer mod bulunuyor.

**10**  
**oyun**  
Eklenti paketleriyle birlikte GTA IV asıl serinin 10. oyunu. Oyunun yanındaki IV sayısı ana oyunları anlatıyor.

**8.000.000**  
**kİŞİ**  
Liberty City'de tam bu kadar insan ikamet ediyor.



ise SWAT kamyonları ve hava takibi yapan helikopterler düşünün.

Turf War, tüm şehri karış karış ele geçirmeye çalışığınız mod; sokaklarda savaşıp mahalleleri belli süreler elinizde tutarak savaştığınız bölgeyi ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Ta ki tüm şehir sizin olana kadar... Drug Deal, görebileceğiniz en ilginç modlardan biri; yerli belirsiz olan bir uyuşturucu alışverisinin başınya gerçekleştemesini sağlamaya ya da tam tersi dağıtmaya çalışıyorsunuz. Hangman's NOOSE'da devreye yine Kenny Petrovic giriyor. Heyecan verici bir sinematikle açılan mod, Petrovic'in Liberty

City'ye gelişinin ardından polis timleri tarafından basılmasını konu alıyor. Bakalım, uçaktan iner inmez SWAT timleri tarafından havaalanında basılan Petrovic'i bu cehennemden kurtarabilecek misiniz? Bomb da Base, bir tarafın bomba kurup onu patlatmaya; diğer tarafın ise bombayı bulup imha etmeye çalıştığı mod. Son olarak Free Mode ise adından da anlaşılabileceği üzere sınırlar ve kurallar olmaksızın herkesin tüm Liberty City'i kana bulayabileceği mod.

Party Mode'da, arkadaşlarınızdan yedi kişi belirleyip onlarla takılabileceğiniz mod. Tam GTA'ya göre olan bu

mod sayesinde ise oyunda kavga çıkma riskini azaltabilir ve tanığınız insanlarla oynama keyfini yaşayabilirsiniz. Invites bölümünden ise aldığınız oyun davetlerinin bir listesini görebiliyorsunuz. Ek olarak, tüm bu modları istediğiniz gibi ayarlayabildiğinizi belirtmem gerekiyor: Oyunada polis unsuru olacak mı; trafik yoğun mu olacak; otomatik hedefleme sistemi açık olacak mı; şehrin hangi kısmında savaşılacak ya da oyun tüm şehirde mi oynanacak, bunların hepsini ayarlayabiliyorsunuz.

Nasıl, Liberty City'de hayat hiç durmuyor, değil mi? Size söylemiştim, "Metropol yalnızlığı acı vericidir" diye. Bakın, kendinizi yalnız hissedince nasıl da silaha sarılıyorsunuz. Hiiii! Aman!!! Ne dedim ben?! Şimdi "bir kısım medya" hemen yeni GTA'ya saldırmaya başlayacak! ☺ FAFU

## GRAND THEFT AUTO IV

**ARTI** Yeni nesil grafikler; gerçekçi ve geniş bir şehir; sürükleyici ve eğlenceli hikaye, oynanış sisteme yeni eklenen özellikler

**EKSI** RPG özelliklerinin çıkarılması, şehirde keşfedebileceğiniz额外的特徴が見つかりません。ただし、探索範囲が広いため、探索時間がかかることがあります。

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

Sadece yeni nesil grafiklerle bezenmiş olan ruhsuz bir GTA... Oyunu eklenenler, oyundan çıkan özelliklerden daha niteliksiz. Ancak serinin daha önceki oyunlarını hesaba katmadan GTA IV gayet eğlenceli ve tatminkar.

**8**



### 3. GRAND THEFT AUTO II - 1999

DMA Design, Rockstar Games  
PC, PlayStation, Dreamcast, Gameboy Color

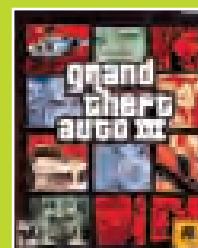
DMA Design'in adını Rockstar North'a çeviren oyun GTA II'ydı. Serinin elde ettiği başarı ile kurumsal bir yapılanma içine giren Rockstar Games, iki sene içinde patlatacağı bombaya hazırlanıyordu. Oyun herhangi bir tarihte, Anywhere City'de geçiyordu. İronik değil mi? Neyse, serinin gidişatı GTA II ile biraz daha net çizilmeye başlamıştı zira artık suç örgütleri için çalışabiliyordunuz.



### 7. GRAND THEFT AUTO:

LIBERTY CITY STORIES - 2005  
Rockstar North, Rockstar Leeds, Rockstar Games  
PlayStation Portable, PlayStation 2

GTA III'ten tanııp sevdigimiz "Oidipus kompleksi" mafya babası Tony Cipriani'nin hikayesini dinlediğimiz LCS, PSP için tasarlanmış heyecan dolu bir oyundu. PS2 versiyonunu ise hiç sormayın; boş verin gitsin.



### 4. GRAND THEFT AUTO III - 2001

Rockstar North, Rockstar Games  
PlayStation 2, PC, Xbox

Sizce bir daha hiçbir şey eskisi gibi oldu mu? Olmadı. Biz de olmadık... İşimizden atıldı, eşimizden boşandık, okulu bıraktık ama bu oyunu oynamaktan asla vazgeçmedik. Koskoca bir şehir, arabalar, çatışmalar, suç dünyası, mafya, yüzlerce alt görev... Elbette ki her güzel şeyin bir sonu vardı ve GTA III'ün de sonu geldi. Ne zaman mı? Vice City çıkışına...



### 8. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES - 2006

Rockstar North, Rockstar Leeds, Rockstar Games  
PlayStation Portable, PlayStation 2

Lance ve Victor Lance kardeşlerin hikayesini oynadığımız VCS, bizi deniz kenarına geri götürüyordu. LCS gibi bir PSP oyunu olan VCS, selefının üzerine oldukça yerinde özellikler getiriyordu. Ha, unutmadan; bu oyundan da PS2 versiyonu var, onu da boş verin!

FAFU



# DARK SECTOR

**Kes, bıç, sıkıl...**

Bu işler, hep böyle mi devam edecek; merak ediyorum gerçekten. Birkaç silah, birkaç düşman ve tekrar tekrar aynı hikayeler... Hayır, şayet bilen biri varsa bana söylesin. Nedir bu formüldeki doğaüstü ısrar? Bitmemiş, yarılmış oyunlarla çevrili etrafımız. Hani nerede beni oyuna hizırlayacak, içine alacak girizgah demo'ları? Biz neredeyiz, ne yapıyoruz Tanrı aşkına?! Bize, üstünde çalışacak bir şeyler verin be kardeşim!

Bakıyorum Turok yazmışım; bildiğiniz terane... Condemned 2 yazmışım; bir nebze umut ışığı gözlerimde çakıp sonra sönüp giden... Şimdi de Dark Sector... Dayanamıyorum sanırım; artık GTAIV çıkmalı ve onu oynamalıyım. Lakin, bundan evvel yapılması gereken 4000 vuruş daha var; kendi kendini vuracak halleri yok ya...

Dark Sector, binalar ve sokaklar boyunca kurşun yağıdılmak ve -daha önemlisi- sonrasında peydah olan bir üçlü bıçaklı zamazingo fırlatmak üzerine kurulmuş bir oyun. Hani bazı oyuncular vardır; basit ve iyi bir fikirle bir süre oynamanız için "geçici eğlence" vaat eder. Bir shoot-em'up kadar çizgisel ve oyuncuya şaşırtmaktan aciz olan Dark Sec-

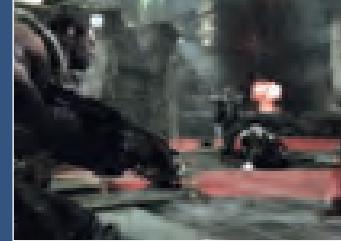
tor iste oyunlardan biri! Başlarda keyifli olan üç bıçaklı silah fırlatma mevzusu, oyunun ilerleyen bölümlerinde karşımıza yaratıcı düşmanlar, dramatik değişikliklere uğrayan mekanlar veya yeni özellikler sunmayınca eğlencesini yitiriyor. Her neyse...

**Burada neler oluyor?** > Kahramanımız Hayden Tenno, bir CIA "temizlikçi" olup, congenital analgia adı verilen bir hastalıktan muzdaripdir. Bu hastalık, Hayden'in acı ve diğer duyuşları hissetmesine engel olmaktadır. Rusya'dan koptuğu varsayılan atmasyon bir ülkedeki görevi sırasında, biyolojik bir maddeye maruz kalır. Bu garip hadise, diğer insanların aklını kaçırmasına yol açıp onları grotesk değişikliklere uğratırken Hayden, hastalığının onu bir nevi acıya bağıskılı hale getirmesi sayesinde mutasyon esnasında zihnini yıtmekten kurtulur. Kahramanımızın sağ kolu garip metal benzeri bir maddedeyle kaplanır ve elinde üç bıçaklı, fırlatılabilen bir silah belirir. Şimdi Hayden, bu biyolojik tehlikinen, ona maruz kalmış yüre halkının ve bu ikisine karşı bir "temizlik" operasyonuna giren yerel askeri kuvvetlerin arasında sıkışık kalmıştır.

Hikaye başladığı andan itibaren bizi belirli bir yöne doğru güden oyun, paketler halinde işliyor. Bir mekana gel, kapı, temizle, minik bulmacalar varsa çöz ve yoluna devam et... Bulmacalardan kastım da duvardaki elektrik akımına silahımızı fırlatıp elektronik kapılara kısa devre yapmak, gaz sütunuńı

xbox360

alternatif



GEARS OF WAR

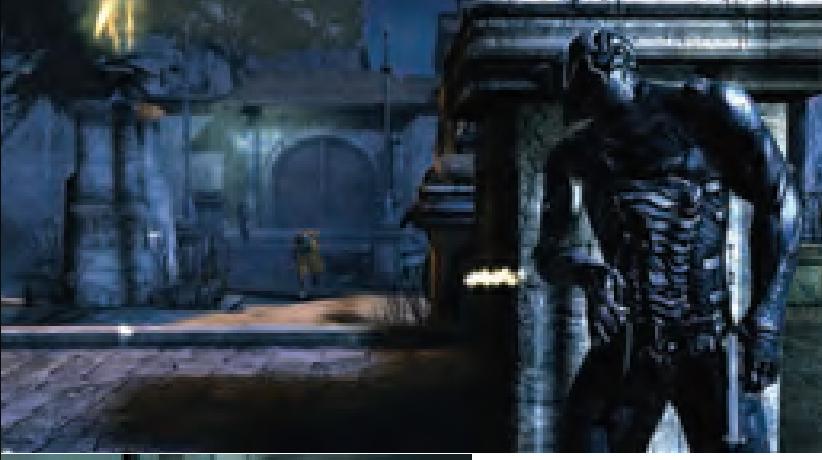
Karanlık bir TPS istiyorsanız size Dark Sector'dan her açıdan daha üstün olan Gears of War'u tavsiye ediyorum.

tutuşturup alevlendirerek sağda solda karşısına çıkan siyah zarları yakıp kapıları açmak ya da kilitleri etkili atışlarınızla parçalamak. Sonra kısa bir sakinleşme periyodu... Kanalizasyon kapaklarıyla ulaştığımız yer altı silah pazarları ve tekrar aynı nakarat... Bu illegal marketler, sınırlı sayıda malzeme barındırıyor ve yolda karşımıza çıkan, sağda solda duran desteler ya da çanta dolusu paralarla iş yapıyor. Yine çanta içinde bulduğumuz, silahımıza daha yüksek kalibre, daha büyük şarjör, az geri tepme gibi özellikler kazandıran ekstraları bu "gölgeli bakkal"larda uygulayabiliyoruz.

Dark Sector'in odak noktası, biraz önce bahsettiğim üç bıçaklı bumerang benzeri silahımız glaive. Bu silah uzaktan adam öldürmek, çevredeki bulmacaları çözmek ve uzaktaki objelere ulaşmak için kullanabiliyoruz. Glaive'in imlecin sırı dönmesini beklediğimiz zaman daha yıkıcı olan bir güç modu mevcut. Sağ elimize monte edilmiş olan glaive'ye ek olarak sol elimizle diğer silahları kullanabiliyoruz.

**Grafikler...** > Oyunun grafikleri çok özellikle değil. Zaman zaman -kıyaşa köşede- oldukça "köşeli" objeler ve karakterlere rastlanabiliyor. Işıklandırmalar iyi olsa da Bioshock veya Modern Warfare kadar detaylandırılmış, cıalanmış grafikler göremiyoruz. Ancak, mekanlara ve atmosferik bütünlüğe baktığımızda oyuna, "Başarılı" denebilecek bir görsellik hakim. Doğu Avrupa Blok'unun binaları, sokak-





ları ve mutasyon geçirmiş yaratıklar ile onların peşindeki yerel ordu tarafından yakılıp yıkılmış bölgeler, kanalizasyon koridorları, eski binaların içlerinde geçen kapışmalar... Ne yazık ki fazla zarar verip keyfimize göre dağıtmadığımız bu hoş mekanlar, genellikle birbirlerine benzeyen ama zaten bu, oyunun başlıca sorunu; bunu söylemiştim. Düşmanlar da öyle; üç ya da dört çeşit düşman dışında herhangi bir çeşitlilik sunulmamış oyuncuya. Mutasyona uğramış olan bölge halkı, rezil hale gelmiş olan "kuçu"lar ya da birkaç tip asker... Askerler arasında kalkanlarıyla sinsiçe üzerinize gelenleri önce glaive ile sendeletmeli, sonra da silahınızla temize havale etmelisiniz. Metodu bir defa kaptıktan sonra bu iş çok kolay. Diğer türdeki askerler hiçbir şekilde sorun teşkil etmiyorlar; onlar, zevkinize göre kesip doğramanız için oradalar. İster glaive ile sonradan doku-nuş yaparak kol, bacak, kelle budama-sına girin; ister senerez sersemlettiniz askerleri bitirme animasyonlarıyla öldürün.

**Ses ve müzik...>** Dark Sector'in belki de en başarılı özelliği, seslendirme ve müzikleri. Karakter seslendirmeleri kaliteli, müziksler de atmosferi epey güçlendirecek kadar etkili. Aksiyon sahnelerinin başlangıcını ve bitişini belirleyen ve tempoya göre çeşitlilik gösteren müziksler oyuncuyu sıkıyor; aksine havaya sokuyor.

**Multiplayer...>** Oyunda bir multiplayer mod mevcut ancak bence, Live üzerinde çok fazla zaman geçiren oyuncuları memnun edecek bir çeşitlilik yok bu modda. Multiplayer modun sadece iki alt modu bulunuyor: Epidemic ve Infection. Epidemic'te kapişan iki takım, birbirlerinin liderlerini yok etmeye çalışıyorken Infection'da ise Hayden'a dokuz asker giriyor. Tam Türk tipi kavga yani..."Arkadaşım bir saniye gelebilir misin, bir şey konuşmak istiyorum seninle" diye başlayan o efsanevi kavgaları kim unutabilir? İşte bu nostalji yaşamak için Infection modu son derece uygun. Diğer bir çok oyun gibi Dark Sector'in da multiplayer modlara gerekli özeni göstermediği bir gerçek ve bence bu büyük bir eksikslik.

Aslında uzaya geçen bir adventure olması planlanan -ve belki de glaive fikrini Krull'dan almış olan- Dark Sector'daki kahramanımız, mekanik bir savaş zırhına sahip olacaktı. Lakin senaryodaki ve oynanış sistemindeki değişikliklerle, yıllar içinde şimdiki haline dönüşmüş Hayden. Konu tercihinin isabet oranı tartışılır ancak başı ve sonu olmayan, oyuncuya kavravayan oyuncular listesine eklenmeye bu kadar meraklı, sayıysız oyuncun piyasaya çökmesi şartsızı kiminca. Bu oyuncular bitmeden mi piyasaya sürüyorlar, yoksa üstünde uğraşmaya mı üşeniyorlar; bilemiyor. Hayden'in 20 yıl evvel yaşadıklarını anlatan ve akıllica bir biçimde soluk siyah -beyaz görüntülerle oynadığınız Prologue bölümünde harcanan mesai, sonradan birbirini kopyalayan bölümlere dönüştüyor. Yine elimize glaive'i tutturup bizi 1000 tane askerin ortasına salmak eğlenceli bir fikir olsa da insan, farklı silahlardan ya da puan kazandıkça gelişip güçlenen bıçaklar düşlemeden edemiyor. Ya da daha vahim mutasyonlar geçiren, tüm



## KRULL



Krull dünyası, Hayvan ve onun yok edicileri tarafından istila edilmişdir. Prince Colwyn, ülkelerini bu ortak düşmanın karşı birlestirmek için evlendiği fakat Hayvan tarafından kaçırılan Prenses Lyssa'yı bulmak için ilginç tiplerden oluşan bir takımla, önce efsanevi silah glaive'ye sonra da Hayvan'ın uzay gemisi Siyah Dağ'a doğru uzun bir yola koyulur. Dark Sector'a imza silahını hediye eden, Peter Yates'in yönettiği 1983 yapımı Krull'un, önceleri bir Dungeons & Dragons filmi olması planlandığını da belirtiyim.

silah koleksiyonumuzu seferber etmemize sebep olacak garip varlıklar...

Dark Sector, oyuncuya adam yerine koymayan edasıyla beni daha birincil dakkasında yıtmış bir oyun. Bir konsol oyununa zilyon para talep eden oyun yapımcılarının ağlamaya hakkı yok; bu resme bakacak olursak. Buna rağmen tartıya çıkardığımızda söyleyebiliriz ki; evet, oynamamanız durumunda hiçbir şey kaçırılmış olmayacağı bir oyun DS, lakin oynadığınız takdirde de aksiyon severlere birkaç saatlik, güzel görünen (Dökülen kanları ve etrafa saçılan organları kastetmiyorum.) ve hızlı bir eğlence vaat ediyor. BBB

4  
yıl

Dark Sector, bundan tam dört yıl önce resmi olarak duyurulmuştu.

73.2

**puan**  
Oyunun Xbox 360 versiyonunun şimdije kadar aldığı puanların ortalaması 73.2.

12

**oyun**  
Dark Sector, Digital Extremes'in 12. oyunu.



## DARK SECTOR

**ARTI** Atmosferi, bir süreliğine bile olsa verdiği eğlence hissi, ses ve müzikler.

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

**EKSİ** Tekdüzeligi, çizgiselliği, kendini tekrarlaması

Gri hücrelerinizi dinlendirdip bir süre adam kesmek istiyorsanız buyurun. Ancak daha fazlası için sizi piyasada çok daha vasıflı oyunlara alalım.

7.1



# GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

*"Yüksek Çözünürlük Çağı"na hoş geldiniz...*

**S**ene 1987... Accolade firmasının Test Drive'ı piyasaya sürdüğü tarih... Hatırladığım kadariyla oynadığım ilk yarış oyunudu; saatlerce başından kalkmadan oynardım. Gran Turismo 5: Prologue'a dahil edilen yeni kokpit kamerasından oyunu oynamaya başladığım zaman, birden o günler zihnimde canlandı. 20 sene önce Gran Turismo 5'i görsem, herhalde gözlerim yuvalarından fırlardı. Gran Turismo 5: Prologue'u oynayan bir kişinin oyundaki arabalarдан, pistlerden ve diğer tüm detaylardan etkilenmemesi mümkün değil. Oyunun tüm içhtiyacı bir kenara dursun, beni en çok heyecanlandıran özellik, her arabanın kokpitinin ve içinin tüm

**alternatif**



BURNOUT PARADISE

Carpmalarda çıkış bile almayan arabaların sıkıldığınız, başı başına hasar üzerine kurulmuş olan Burnout serisinin son oyununu da mutlaka denemelisiniz. Jazz Club tadındaki durağan Gran Turismo menüleri düşünündüğünde, Burnout Paradise, adrenalini seviyenizi sürekli tepede tutabilecek bir alternatif.

ayıntısıyla oyuna yansıtıldığını görmem oldu. Burada yalnızca sabit bir görüntüden bahsetmiyorum; araçların iç mekanlarındaki göstergeler ve araç içindeki ışık ve gölgeler etkileri tamamen dinamik bir şekilde oyuna yansıtılmış. "Arabaları değil, içlerini görmek için yanıp tutuşuyorum" desem abartı olmaz. Şu an bile yazısı bırakıp oynamak istiyorum.

Gran Turismo serisi 1997'deki ilk günlerinden bugüne kadar geçen 10 senede, her yeni sürümünde liste başı oldu ve Aralık 2007 verilerine göre toplamda 48 milyon kopya satarak bir rekora imza attı. Serinin, PlayStation 3 platformundaki ilk hamlesi ilgili olarak ise Gran Turismo serisinin yaratıcısı olan saygıdeğer Kazunori Yamauchi ustasının, yeni bir oyun değil, serinin 10. Yılı için bir şeref madalyası tasarlampı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz.

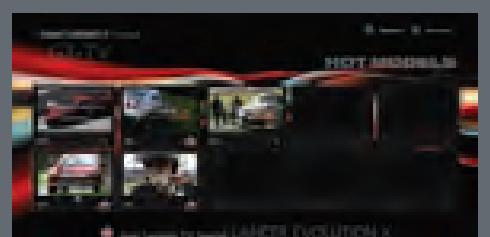
**Gizli maliyetler**> Bu oyunun hakkını vererek oynayabilmeniz, tamamen sizin oyun bütçenize bağlı. Bu noktada gerçeklerle yüzleşmek lazım; yeni nesilde Gran Turismo serisinin tadına varabilmek için yalnızca bir PlayStation 3 sahibi olmanız yetmeyecek. Gran Turismo 5: Prologue'un tüm nimetlerinden yararlanabilmeniz için en kısa zamanda Full HD ve 1080p çözünürlük destekleyen bir televizyon sahibi olmalısınız. Eskiden Gran Turismo, insanlara PlayStation konsolunu



aldıran oyunlardan biriydi; artık televizyon seçimlerinize de hükmedecek gibi görünüyor. 1080p çözünürlüğe kavuştuğunda ise inanın ki "gerçek" nerede bitiyor, modelleme nerede baslıyor, anlamanız mümkün değil. Oyunun sadece görsel tadını çıkarabilmek için başka birini oynarken seyretmeyi tercih ettim. Ayrıntılara hakim olmak istiyorsanız size de aynısını yapmanızı öneriyorum.

Diyelim ki Full HD ve 1080p destekleyen bir televizyon aldınız. Her şey bu kadar mı? Tabii ki hayır çünkü tam bu noktada gizli maliyetler bir bir ortaya çıkyor. Gizli maliyetlerden kaçın cazibesine kapılacağınız eklenmeler için yapacağınız olası harcamalar. Orta seviye oyuncular, Logitech'in Gran Turismo 5 için piyasaya sürdüğü resmi direksiyon ve pedal sistemi olan Driving Force GT alabilirler. Hayatını oyuna adamış olan fanatik bir

## GRAN TURISMO TV



GT 5: Prologue ile birlikte seride gelen diğer bir önemli yenilik ise motor sporları dünyasında yer alan video içerişlerini, konsolunuzdan ekranlarınıza taşıyacak olan GT TV. "Video-on-demand" formatında çalışacak olan GT TV, BBC World'de yayınlanan "Top Gear" isimli programın yayınlandığı kanalla anlaşarak 40 bölümlük bir program içeriğini sisteme dahil etti. Bunun dışında GT TV bünyesinde yer alacak olan diğer programlar ise söyle: Super GT (Climax Digest), D1 Grand Prix (Top of the Drifting World") and Best Motoring (Best Motoring Trailer).



oyuncu bununla yetinmeyecek ve bu seti bağlayabileceği bir yarış koltuğu takımını da edinmek isteyecektir; playseats.com adresine bir göz atmanızı tavsiye ederim.

"Televizyon, direksiyon ya da koltuk beni hiç ilgilendirmiyor" deseniz bile Gran Turismo, ileride PlayStation Store'dan birkaç Dolar'a indirebileceğiniz ekstra arabaları ve pistleriyle, cüzdanınızı mutlaka bir yerlerden yakalıyor olacaktır.

**Ya şimdi oyna ya da...>** Yakın bir zamanda tam sürümünün çıkacağını bildiğiniz bir oyunun (Adı üstünde: Prologue) demo versiyonunu almalı mıymış diye soruyorsanız, sizi bu iki koltukta kurtaracak birkaç haber verebiliriz. İlk olarak SCEA yapımıcısı Chris Hinojosa-Miranda'nın resmi PlayStation Blog'da Gran Turismo 5'in en az bir yıl sonra piyasaya çıkacağını belirttiğini bilmelisiniz. Bunun dışında artık şunu kabul edelim; PlayStation 3, "Oyunu al ve içindeki neye onuna yetin!" türünden bir platform değil. Hiçbir oyun da artık bir Blu-ray'e siğmamak suradır. Artık bizim bir sabit diskimiz (Oyunun, cihazın içine otomatik olarak kurulduğunu belirtmeden geçmeye yim. Evet, oyun ciddi ciddi install ediliyor.) ve bir PlayStation Store'umuz var. Gran Turismo 5, 2009 yılında raflardaki yerini alana kadar emin olun ki bu süre boyunca yeni içeriklerle besleniyor olacaksınız.

Tüm bunlara karşılık oyunun demo havasından kurtulmamasına neden olan bazı oyun özellikleri bulunuyor. Örneğin,

Gran Turismo serisinin karakteristik özelliği olan araç upgrade'leri maalesef Prologue'da yer almıyor. Bir diğer hayal kırıklığı da dinamik hava koşullarının oyunda yer almamasıdır. Bu gibi eksiler oyuncun bütünlüğünden epey şey götürüyor.

GT5: Prologue'u satın almış isteyen oyuncular bunu iki farklı şekilde gerçekleştirebilecekler. Oyun, mağazalardan Blu-ray üzerinde ve kutulu olarak satın alınabilir ya da PlayStation Store üzerinden 1.87 GB büyüklüğünde bir dosya olarak indirilebilir. Bu iki yöntem arasında tek fark, oyunun Blu-ray versiyonunda "Beyond the Apex" adında ekstra bir video bulunuyor olması. Belgesel tadindaki bu video, ekstra bir Blu-ray disk içinde geliyor.

Eski oyunlardan tek bir çöp bile kullanmayan Polyphony Digital, tüm araçları bu oyun için sıfırdan modellemiştir. Tasarımları ekibinin tek bir araba için, aracın üreticisinden çok daha fazla uğraştığını söylememeliyim. Gran Turismo 5: Prologue'da bir aracın, bir tasarımcı tarafından modellenmesinin altı ay süredüğünü öğreniyoruz. Bunun normal bir sonucu olarak oyundaki görüntülerin gerçek mi yoksa modellemeye mi olduğunu algılayamıyoruz. İnsan düşünmeden edemiyor: Sadece ilk sürümde görücüye çıkan 71 arabayı bir kişi modellese oyunun yapımı 35 sene sürebilir. Unutmayın ki bu oyunun "prologue" versiyonu. Oyunun tam sürümü için kaç kişilik bir ekip çalışacak, siz hayal edin. "Hayal etmek" derken, Polyphony elemanları arıyor mudur acaba? 3D modelleme konusunda fena değilimdir hanı. Araçlardan bahsetmişken şu önemli bilgileri aktarmadan geçmemelim: C, B ve A sınıflarının tümünü bitirdiğinizde açılan "Tuning" modunda, aracınızın üzerinde ayarlama yapabileceğiniz 15 farklı özellik bulunuyor.

## FERRARI ETKİSİ



Ferrari markası bugüne kadar Gran Turismo serisinde yer almamasını hep arzuladığımız bir markaydı. Gran Turismo 5: Prologue ile artık bu kırmızı canavarları kullanabileceğiz. Resmi olarak oyunda sunulacağı açıklanan modeller ise şunlar: Ferrari 599 '06, Ferrari F430 '06, Ferrari 512BB '76, Ferrari F40 '92. Ben bu yazıyı hazırlarken Polyphony Digital yaptığı bir açıklamaya Ferrari F2007 - Formula 1 aracının Prologue'da yer alacağını duyurdur ve ekran görüntülerini vererek ağızımı sulandırdı. Bedeli ise sadece 2 milyon GT kredisi. Kredileri şimdiden biriktirmeye başlasanız iyi olur.



Eğer bir oyunun sadece tek bir pistinin yapımı bir yıldan fazla sürüyorsa, o oyundan nasıl bir sonuç beklersiniz? Gran Turismo 5: Prologue'da kafanızda canlandırdığınız sahneyi altı ile çarpın. Oyunda sadece altı farklı pist bulunuyor ve bunların içinde daha önceki oyularдан tanıdığınız pistler de var. Bir forumda pist gerçeğiyle ilgili rastladığım şu yorumu çok güldüm. "Bu nasıl bir şey? Ağacaların yanından geçen geçerken yapraklar arabanın rüzgarıyla kimildiyor." Şaka değil, gerçekten tüm çevreniz tepki veriyor. Oyunda bize sunulan pistler ise şöyle: Eiger Nordwand, Daytona International Speedway, London City, Fuji Speedway, Suzuka, High Speed Ring.

**Son dakika haberi: Hasar moturu geliyor!>** Gelelim, "Gerçeğinden farklı yok!" diyerek havasını attığımız

bu oyunun en çok tartışılan açığına. Serinin yaratıcısı Kazunori Yamauchi, şimdiden kadar araçlarının hasar gösterebilmesine bir tabu gibi bakan otomobil üreticilerinin yavaş yavaş bu fikri kabullenmeye başladıklarını söylüyor ve ekliyor: "İkna edilmesi gereken çok az sayıda üretici kaldı, çok yakın bir zamanda GT serisi hasar motoruna kavuşuyor olacak." Birçok oyunda üreticilerin araçların dağılmamasını kabul eden araba üreticilerinin, neden sadece bu oyunda işi yokuşa sürüklerini ise hala anlayabilmemiş değiliz.

Yazıyı ilginç bir bilgi ile kapatalım isterken: Serinin yaratıcısı olan Yamauchi, var olan ekibin Gran Turismo 1'i yeniden yapması gerekse, oyunu yalnızca iki haftada bitirebileceğiğini söylüyor. O zaman ne kadar müsürüştü? Tam dört koca yıl... ☺



## GRAN TURISMO 5: PROLOGUE

**ARTI** 1080p desteği, araç içi kokpit kamerası, yenilenmiş fizik motoru, ileri seviyedeki yapay zeka, Gran Turismo TV

**YAPIM** Polyphony Digital  
**DAĞITIM** Sony Computer Entertainment  
**TÜR** Yarış  
**DİĞER PLATFORMLAR** Yok  
**WEB** [www.gran-turismo.com](http://www.gran-turismo.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Aral İthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**EKSI** Oyunun tam sürüm ile demo arasında gidip gelen kimlik arayışı, upgrade edilemeyen araçlar, dinamik hava koşullarının olmaması

*Gran Turismo 5'in, 2008'in sonuna doğru piyasaya çıkacak olmasının sizin üzmemeli zira Prologue o zamana kadar GT ateşinizi söndürdürecek.*

**8,5**



# RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

**Sevimli çifti bu halde görmek istemezdik**



Güçümüz yıl SCEA'nın sevilen platform oyunu serisi Ratchet & Clank (R&C) sunduğu eğlenceli dünyayı daha geniş bir kitleye paylaşılmak adına PSP'lerde de boy gösterdi. Malumunuz şu günlerde PS2'nin çoğu klasik oyunu, şansını bir de kardeş konsol olan PSP'de deniyor. AylaR&Ca reklamı yapılan ve dergilere çarşaf çarşaf "PSP'ye özel" ilanları verilen o kadar oyun, kısa sürede PSP'den PS2'ye uyarlanıyor. İşin içye paraya odaklandığı böyle durumlarda insan ister istemez bu yapımlara önyargı ile yaklaşır. Oyunun geçmişini bilmeyen veya herhangi bir derdiden piyasayı takip etmeyen oyunculara bir PSP çevirisine onlaR&Ca Dolar vererek, kısa ve kaba bir oyuna sahip oluyor.

**Büyüklik fark yaratır** > Bu şanssız durum üzülerken söylüyorum ki, Size Matters (SM) için de fazlaıyla gezerli. PS2'nin klasiklerinden olan serinin bu son oyunu, yine üzülerken söylüyorum ki serinin en zayıf halkası. Tabii ki bunda en büyük pay, PSP sürümünün bile yeteri kadar iyi olmamasından kaynaklanıyor. Her şeyden önce SM'nin senaryosu PSP sürümü ile birebir aynı! Olayların, diyaloglarının, karakterlerin, girip çıktıığımız mekanların PSP sürümünden hiç bir farkı olmaması gerçekten çok can sıkıcı bir durum. PSP'de makul görünen birkaç saatlik oyun süresini uzatacak herhangi bir ekleni, ekstra veya yan hikaye söz konusu bile değil. Birkaç saat geçmeden bitirebile-

ceğiniz, kısa ve sıradan bir oyun olmuş SM. SM alışkanlık gerektirmeyen, sıradan fakat sorunu bir kontrol mekanizmasına sahip. Özellikle kamera açıları insana saç baş yolduracak derecede saçmalayabiliyor. Örneğin, tam gazi almış bir şekilde düşmanın üstüne koştururken aniden kamera açısı değişebiliyor; hele bu tür aksiyonlara dar mekanlarda (önünüzde duvar, kapı vb bir engel varken) giriyorsanız önünüze görebilmeniz imkansız bir hale geliyor. Her ne kadar sağ Stick, kamerayı yönlendirmenize izin verse de bu seçenek özellikle, -bu tür- hız gerektiren durumlarda çok fazla işimize yaramıyor.

Az önce koşturmadan bahsettim, değil mi? R&C'nin önceki oyunlarını oynamışsanız nasıl bir oynanış ve oyun yapısına sahip olduğunu biliyorsunuzdur. Platform oyunlarının bilinen kalıplarına kendi rengini katarak ve bunu biraz da aksiyonla süsleyerek tam dört oyundur kendisini oynatabilmeyi başrabilmiş bir seriden bahsediyoruz. SM'de de durum pek değişmemiştir; elimizde yine Shock Rocket, Suck Cannon ve Concussion Gun gibi birçok değişik (daha doğrusu bugüne kadar oyunlarda gördüğümüz silahların R&C'ye özel halleri) silahla önüne geleni toz ederek ve birkaç hoplamalı ziplamalı arenayı geçerek oyundan keyif almayı çalışıyoruz. Ne var ki tüm bu çabamız "çalışmaktan" ibaret kalıyor. Çünkü SM, platform ve aksiyon dengesini kurmakta zorlanan oyuncuya ne oynadığını zaman zaman

unutturan bir oyun. Gereksiz bölümlere sahip olan, "odun" bir aksiyon olması; hikayenin gereğinden yavaş ve sıkıcı bir tempo ile ilerlemesi oyunun "vasat" damgası yemesindeki etmenlerden sadece birkaçı. Üstelik, anlam veremediğim bir sevimsizliğe, samimiyetszlige sahip SM; garip ama işin aslı bu...

**SCEA yapma!** > Oyunun teknik altyapısı da en az oynanış sistemi kadar kötü. İşleyiş olduğu gibi PSP'den devşirilmiş olan bir oyunun, en azından grafikleri üzerinde biraz uğraşılır değil mi? Ama yok... SM, neredeyse PS2'ye çıkan ilk R&C oyunu ile yarışacak gerilikte (ilk oyun kötülemek için söylemiyorum kesinlikle!) bir görselliğe sahip. Bunları söylekeren abartığımı düşünebilirsiniz ama Liberty City Stories ve Vice City Stories gibi oyunlar PS2'de nasıl iğretti duruyorsa, SM'in de aynı durum geçerli.

Sözün özü SM, gerek oynanış sistemi, gerek görselliği, gerek sevimsiliği ("Sevimsizliği" mi demeliyiz acaba?) ile serinin önceki oyunlarının yanına dahi yaklaşamayacak bir oyun. Hoş, PSP'de de öyle "Aman Tanrı!" dedirten bir oyun değildi ama kendinden bekleneni mütevazı bir şekilde veriyordu. Eğer Sony işleri ile birlikte oyununu da biraz genişletseydi 4000 karakter boyunca sarf ettiğim sözcüklerin seyi fazla ile değiştibirdi. İflah olmaz bir R&C hayranı değilseniz kesinlikle bulşamamanızı tavsiye ederim.

## alternatif



RATCHET & CLANK SERİSİ

Size Matters'a kadar oynayabileceğiniz tam dört adet sıki R&C (Biri C'siz) oyunu varken neden bu yüz karası ile vakit geçirezin ki? Şimdi gidin ve tüm seriyi baştan oynayın. Sonra teşekkür edersiniz.

## RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

**ARTI** İnsani aptal edecek kadar hareketli olması

**EKSİ** Doğru düzgün elden geçirilmeden PS2'ye uyarlanmış olması, kameranın saçmalaması, grafiklerin çaggişlığı olması

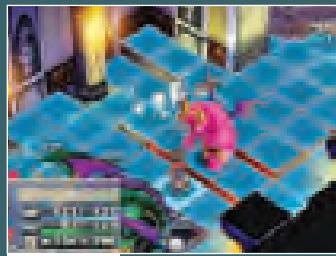
YAPIM SCEA  
DAĞITIM SCEA  
TÜRK Platform / Aksiyon  
DİĞER PLATFORMLAR PSP  
WEB [www.us.playstation.com](http://www.us.playstation.com)  
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**Sıfırdan bir oyun yaptığınızda elbette ki birçok hatalız görmezlikten gelinebilir. Fakat siz ortalama bir oyunu dahi güzelce elden geçirip başka bir platforma taşıyamıysanız sert bir eleştiriyi hak ediyorsunuz demektir.**

5.1



alternatif



JEANNE D'ARC

Crisis Core'u bitirdikten sonra RPG kriziniz tutarsa size Jeanne D'Arc'ı öneririm. Adından yeterince söz ettirememiş ve degeri bilinmemiş bu oyunu bitirene kadar PSP'nizi elinizden bırakamayacaksınız.

# CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

*Square Enix'in PSP çıkarması*



Final Fantasy serisi, oyun dünyasında bir efsane olarak yerini belirlemiş durumda ve tüm Final Fantasy oyunları gibi Crisis Core da bir sanat eseri kıvamında. Etkileyici trailer'larından sonra Crisis Core, Asya ülkelerinde çok önceden piyasaya çıkmış olmasına rağmen, Avrupa ve Amerika'da ancak -ve sonunda- geçen ay rafendlarındaki yerini aldı.

Crisis Core'un hikayesi Final Fantasy VII'nin hikayesinin öncesinde geçiyor. Oyunun başlarında Shinra adlı şirketin birinci sınıf askerlerinden biri olmayı başaran karizmatik savaşçı Zack, oyunun sonuna kadar yönettiğiniz tek karakter. Zack ile ilerlerken karşılaşacağınız birçok yan karakter, Final Fantasy VII'yi oynamış olan oyuncuların yakından tanıdığı isimler.

Oyunun ilk bölümlerinde, Crisis Core'un Wutailor ile mücadele ederek geçeceğini düşünüyorsunuz. Ancak daha sonra, durumun o kadar basit olmadığını ve Shinra'nın yürüttüğü Project G isimli projenin çığrından çıkışmış "G"sının peşinden koşmanız gerektiğini anlıyorsunuz. Bu projenin "G"sini oluşturan Genesis isimli karakter ile ilgili oyunun ilerleyen bölümlerinde daha detaylı bilgi edinirsin ve geçmişte yaşanan olayları şahane videolar ve e-mail'ler sayesinde eşliğinde öğreniyorsunuz. E-mail'lerin görevlerinizde yol gösterdiğini de belirtiyim.

Fakat bütün oyun boyunca yapacağınız tek şey Genesis'in peşinde kuyruk olmak değil elbette ki. Oyunu kaydetme noktalarda menüye girdiğinizde yan görevlere ulaşabilmek için Mission menüsü açılıyor. Ana senaryoda ilerledikçe açılan bu yan görevleri yapmak ise gerçekten yararlı. Bir sürü ekipman ve materyali bu görevler

sayesinde elde edebiliyorsunuz. Kısa bir özette sona şimdilik, oyunun derinlerine atlama zamanı...

**PSP için Final Fantasy...>** Crisis Core, PSP'ye yakışır yeniliklerle donatılmış. Oyun sistemi ve kontroller alışık olduğumuz Final Fantasy oyunlarındaki gibi sira tabanlı değil. Savaş moduna geçildiğinde, ilk önce gözü müze sira dışı, DMW (Digital Mind Wave) adındaki bir sistem çarpıyor. Bu sistem sizin, o sıradaki duygusal durumunuza göre rasgele işliyor. Daha açık bir şekilde anlatmak gereklidir: Ekranın sol üst köşesinde dönüp duran rakamların ve oyunda ilerlediğiniz karşılaşığınız karakterlerin belirdiği birtakım kartlar var. Burada, dönen toplam üç kartın hepsi aynı karakterde durursa özel hareketler ya da summon'lar devreye giriyor. Rakamların işlevi ise dizilişlerine göre değişiyor; duruma göre Zack'in ya da Zack'in materia'larının seviye atlaması sağlanıyor. DMW sistemine başta isminken zor olsa da bu sistemin oynanışı pozitif yönde etkileyen bir sistem olduğunu düşünüyorum.

Savaş moduna geri dönecek olursak... Karşınızdaki düşmanı hedef alarak X tuşıyla saldırılara gerçekleştiryorsunuz. Farklı saldırı modlarına geçmek için ise L ve R tuşlarını kullanmanız gerekiyor. Kare tuşuyla ataklara karşı savunma yapma ya da Üçgen ile size savrulan darbeleberler sıyrılarak ataklara karşı koyma şansınız var.

**Materia...>** Oyundaki Materia adı verilen taşlar büyümek, özel saldırılara gerçekleştirmek ya da Zack'in gücünü artırmak için kullanılıyor. Bu taşlardan üzerindeki sınırlı sayıda taşıdığınız için bulunduğunuz bölgeye göre Materia'lar taşımakta faydalı olabilir.

## FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE ORIGINAL SOUNDTRACK



Final Fantasy oyunlarının müzikleri her zaman başarılı olmuştur; Crisis Core'un müzikleri de bir istisna değil. Takeharu Ishimoto'nun elinden çıkan 55 parçalık soundtrack albümünde, oyun sırasında hayranlıkla duyduğunuz bütün müzikleri ve bu müziklerin değişik versiyonlarını dinleyebilirsiniz. Kulaklarının pasını silmek isteyenlere duyurulur.

var. Ayrıca Zack, birinci sınıf askerlerin ayrıcalıklarından faydalanmaya başladığı zaman, bu ayrıcalıklardan birinin "Materia birləştirme" özelliğini olduğunu öğreniyorsunuz. Fakat ilk başta, Materia'ların birleştirilme sürecinde hangi kombinasyonların ne gibi sonuçlar doğuracağını bilmediğiniz için, deneme - yanlışlıkla - yanlışlıkla söylemeye iyi kıvrımanız gerekiyor.

**Gereği düşünüldü!>** Crisis Core'un sunduğu görsellik PS2 oyunlarını kışkırdıracak kadar başarılı. Videoların çoğu oyun içi grafikler kullanılmış olmasına rağmen görüntüler son derece göz kamaştırıcı. Oyunun belirli bölümlerde giren film kalitesindeki videolar ise size oyun oynadığınızı unutturabilir. Ayrıca, savaş sahnelerinde, yaptığınız bütün hareketleri tüm detaylarıyla görebiliyoruz. Büyü efektlerinin muhteşemliğinden ise söz etmeye bile gerek duymuyoruz.

Açıkçası Crisis Core, Final Fantasy serisinin en iyi oyunu değil ancak PSP'nin en iyi oyunu olmaya aday. PSP almanın nedeni olabilecek bu RPG'yi tüm RPG ve Final Fantasy tutkunları mutlaka bir kez denemeli.

### CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

**ARTI** Büyüleyici videolar, tatmin edici oyun süresi, çeşitliliği bol yan görevler

**YAPIM** Square Enix  
**DAĞITIM** Square Enix  
**TÜR** RPG  
**DIĞER PLATFORMLAR** Yok  
**WEB** [www.crisiscore.com](http://www.crisiscore.com)  
**TÜRKİYE DAĞITICISI** Aral İthalat ([www.aralgame.com](http://www.aralgame.com))

**EKSİ** O kadar kusur kadı kızında da olur dedirtecek ufak tefek kamera açısı problemleri

**PSP'de oynayabileceğiniz, Crisis Core'dan daha iyi bir RPG oyunu yok. Anlaşılan o ki bir dahaki Final Fantasy oyununa kadar da olmayacak.**

9,7

# WWII ACES

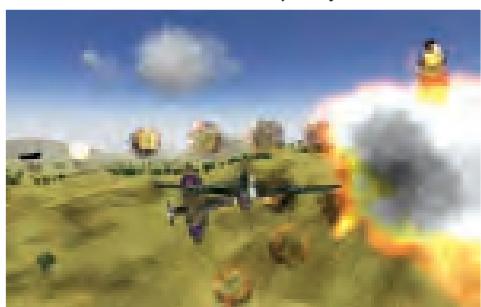
## İkinci Dünya Savaşı şeysi

**U**çuş simülasyonlarının neden gerekli olduğunu anladığında yaşım 28'di ve otoyolda son hızla giderken, direksiyonu anı bir şekilde çevirmem gerekmıştı. Ancak, çocukluğundan beri Super Mario'dan, Prince of Persia'dan, bilumum platform veya futbol oyunundan başka bilgisayar oyununa el sürmeyeip bir de fizik dersinden çakmış arkadaşların anlayamayacağı bir gerçekle yeniden yüzleşmiştim. İlk hız sahip bir cisim, kuvvetin yönünü değiştirdiğinde, eski hareketinin yönünde bir süre daha ilerlemeye devam edecektir. Yani, bunun Türkçe'si, hızla giden bir arabada aniden direksiyon çevirirseniz takla atarsınızdır. Ama neye ki, bütün çocuklum boyunca her türlü aracın simülasyonu için ekran karşısında haftalar, aylar harcama bir oyuncu olarak, yüksek hızda araba kullanırken direksiyonu anı çevirmenin nasıl bir sonuca yol açacağı zihnimde canlanınca, daha direksiyonu çevreme emri

beynimden ellerime ulaşmadan bu fikirden vazgeçip frenе basmanın mantıklı olacağına karar verdim. Bu sadeye, o gün otoyolda ölüme atlayan vatandaş da, ben de hala sağız sanırıım. Bu arkadaş, eminim ki hayatını kurtaran detayın simülasyonlar olduğunu farkında değildir ve hala etrafındaki çocuklara, "La büyük artık la! Ne oynuyoruz oyunlarla?! Kalkın biraz kız tavlayın ula, topak misiniz siz la?!" şeklinde büyük ağabey öğretleri veriyor. Olsun, küçük yaşamalar da değerlidir. Sonuç olarak, bu ilk simülasyonunuz olacaksa tadını çıkarın. Olmayacaksa kendinizi çok üzmemen. Kader kismet işleri bunlar.

YAPIM Almanya Karayolları Müdürlüğü  
DAĞITIM Denizcilik İşletmeleri  
PLATFORM Wii

4



# NINJA REFLEX

## Ninja eğitim simülatörü

**E**vinizde bir Wii var ve öyle boş boş duruyor mu? Veya sadece çocuk oyuncuları oynayıp bu güzel cihazı heba mı ediyorsunuz? Üzülmeyin, bundan sonra Ninja Reflex var. Ninja Reflex ile Wii kumandası sayesinde, üzerinize fırlatılan cisimleri kılıçla ikiye bölmeyi, suyun altında yüzen balıkları elinizle ve havada uçuşan sinekleri dişinizle yakalayabileyi öğrenicek, gerçek bir ninja olmadan önce ihtiyacınız olan refleksleri Ninja Reflex ile geliştirebileceksiniz. Şahsen ben bir aydır reflekslerim üzerinde uğraşıyorum ve iyi bir ninja olabilmek için ihtiyacım olan yetenekleri Ninja Reflex ile kazanmaya çalışıyorum.

Geçen gün pırınç pilavı yaparken (pirinç alacak

kadar zenginim) "Sade pilav yapacağımı, tavuklu ve havuçlu pilav yapayım" dedim. Havuçları doğramaya başlamışken, bittilim havuç biçliğinin ucundan kaydı ve tam yere düşmek üzereken elimden匕ği bırakıp havuç tanesini havada yakalayıp daha bıraktığım匕çak mutfağın tezgahının üzerine düşmemişken tekrar sapından匕çağı tutup havucu doğramaya devam ettim. O anda bu yaptığım hareket bana çok normal geldi ama sonra pilavi yerken düşününce kendi kendime "Ulan?!" dedim; "Ben nasıl bir dövüş makinesi haline geliyorum böyle?"

Tam o sırada pencereden gelen bir sesle irkildim. Baktım; "bik bik bik" laflarıyla kafa ütüleyen, hayatı boyunca okuduğu bir - iki tane kitabı üzerine kahvehane felsefesi geliştirip kendisini edebiyat guruşu gibi çoluk çocuğa satmaya kalktı

şan, bir sigara yakıp dumanını ortaya üfleyince kendini büyük bir yazar sanan ama daha "de, da, ki, mi" eklерini doğru yazabilmekten aciz bir tip, megafonu eline almış匕ç sesyle kilosu bir, üç kilosu iki büyük lira patates soğan satıyor. Yine farkında olmadan, 35 yıllık deneyimli bir ninja edasıyla pilav tabağını fırlattım kafasına; sesi kesildi. Sonra kendimden korktum; tam bir ninja haline gelmiştim. Gerçi hiç bulaşık da yıkamak istemiyordum; iyi oldu.

YAPIM Japon Kültür Bakanlığı  
DAĞITIM Yakuza  
PLATFORM Wii

99





# OYUNLAR VE MİZAH

**Gülümseyen oyunlar...**





**G**öründüğümüz anda midemizi bulandıran bir kız hakkında "Kız bak; taş gibi!" ya da beşinci dakikasında sıkıntından uyuyakaldığımız bir film hakkında "Hayatımda böyle heyecanlı, böyle iyi bir film izlememiştim" gibi anlam veremediğimiz birçok yorumla karşı karşıya kalmışızdır. Bu tip durumlarda, "Ne kadar mal insanlar var şu dünyada" akıl ilk gelen düşündürdü ancak, bu düşüncenin akıl almaz derecede ilkel olduğu bir gerçektir. Zira göreceli kavramlar için her insanın; yetiştiği ortam, aile, arkadaş çevresi,



eğitim düzeyi gibi etkenlerin şekillendirdiği belirli bir kodlama mekanizması vardır. Bize bu kodlama mekanizması küçük yaştardan itibar "Zevkler ve renkler tartışılmaz evladım" kalıbıyla öğretilmeye çalışılmıştır. (Aramızda zevkler ve renklerin tartışılmaz olduğunu tartışmak isteyen bazı kendini bilmezler de vardır.) Her ne kadar zevklerin ve renklerin tartışlamayacağı, kabul edilmesi zor olsa da bu yargıyı yürütmeye çalışmak, kabullenmeye çalışmaktan daha lüzumsuz bir harketti.

"Şuna bir bak; gülmekten yerkere yattım" diyerek yanımıza yaklaşan arkadaşımızın gösterdiği bir karikature saatlerce baktıktan sonra bile hiçbir şey anlayamıysa sorğulamamız gereken ilk şey arkadaşımızın mizah anlayışı olmamalıdır. Belli ki bu arkadaşımızın aynı mizah kodlarına sahip değilidir ve

mizah, daha doğrusu mizah anlayışı gibi komplike bir kavramın insanlara çok çeşitli şekillerde / ölçülerde paylaşılmış olması oldukça doğal bir durumdur. Peki, herkesin espiri / mizah anlayışı farklı şekillerde kodlanmışsa Türk insanların %97'si (tamamıyla sallıyorum) Cem Yılmaz'ı izlerken neden ve nasıl gülmekten ağlar? İlkokul birinci sınıf matematik derslerinden "kesişim kümeleri"ni hatırlıyor muyuz sevgili okurlar? Hani şu bütün kümelerin ortak sahip oldukları elemanların bulunduğu alan... İşte, Cem Yılmaz gibi, insanların "mizah kesişim kümeleri"ni yakalayanlar aynı zamanda evrensel bir mizah anlayışını, keskin bir zeka ve yaratıcılık ile yakalayarak "espiri sanatı"nın en iyi şekilde icra ederler. Bir komedyen, bir komedi filmi yönetmeni / senaristi ya da bir karikatür çizeri için bu kesişim kümelerini etkili bir şekilde kullanmak kolay



## FİMLER VS. OYUNLAR

Siyah - beyaz, hiç diyalog içermeyen bir film insanı ne kadar güldürebilir? Bu soruya yanıt vermek için Laurel ve Hardy'nin veya Charlie Chaplin'in filmlerini izlemenizi tavsiye ediyorum. Evet, belki bu filmlerin çekildiği dönemde yaşayan insanlar gibi kahkalara boğulmanız zor ama bu filmlerin bu zamanda, yüzünüzde tebessüm yaratması bile büyük bir başarı.

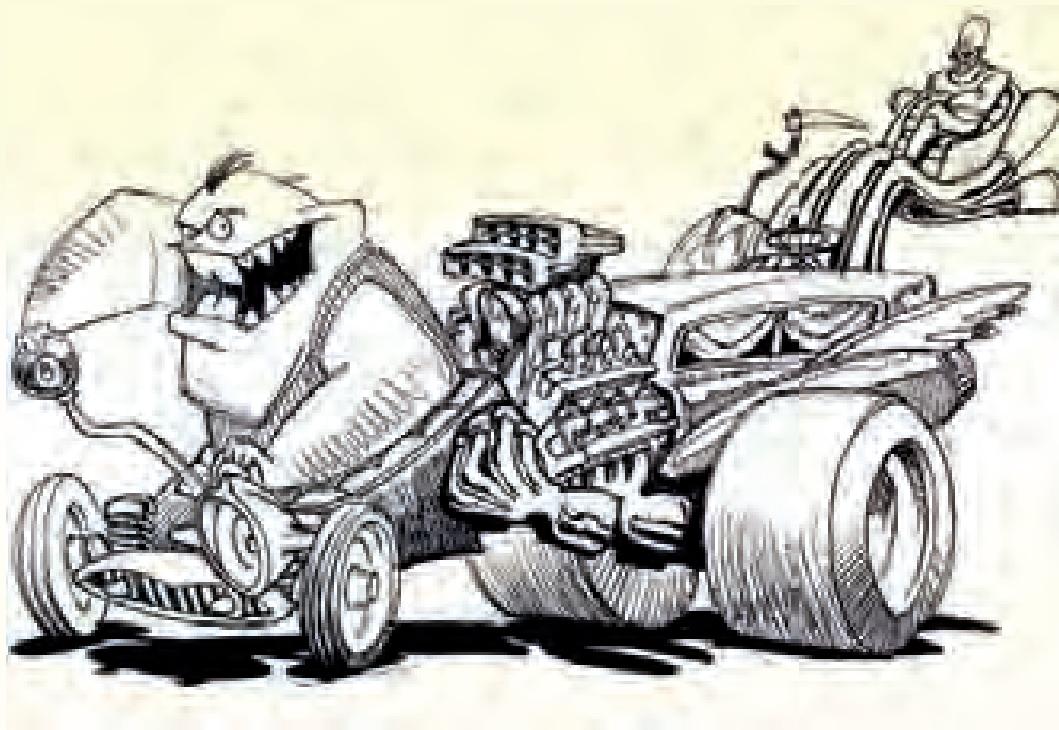
O zamandan bu zamana, filmlerde

kullanılan esprilerin yapısı pek değişmedi. İzleyiciye beklenmedik bir şey göstermek, sürpriz durumlar yaratmak veya güncel durumları abartılı bir şekilde sunmak gibi temel ve evrensel taktikler hala, yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Fakat, bu taktikler oyundan o kadar kolay uygulanamıyor zira oyuncular, izleyiciler gibi pasif değil. İzleyici, hiçbir etkileşimde bulunmadan filmi izlerken oyuncu, oyunda olan her şeyden sorumlu olan, aktif

bir role sahip. Haliyle, bu yoğun etkileşim ve özgürlük seviyesi, oyundarda espiri kullanımını -filmlerdeki kullanımına göre- zorlaştırmaktır.

Yeni nesil oyunların öncelikli amacı oyunculara yüksek seviyede özgürlük sağlamak olduğu için oyunculara mizah eklemek hemen hemen imkansız bir hale geliyor. Ufak, komik diáloglar, pop kültürüyle dalga geçmek günümüz oyunlarında en sık kullanılan -ve güvenli farz edilen- mizah unsurları.





değildir. Ancak, bir oyun yapımcısı için bu, çok ama çok zor bir hamledir zira bir komedi filminde, bir stand-up şovdan ya da bir karikatürden bizi güldürmesi dışında herhangi bir beklenitemiz yoktur. ("Güldürürken düşündürüyor", Olacak O Kadar gibi yapımlara yapıtırlar etiket büyük bir kandırmacıdır zira hiçbir insan kahkahalara boğulurken bir yandan da FenaFılah'a (ergen dilinde "Nirvana'ya") ulaşmayı istemek.) Fakat bir oyunda mizah, ekstra bir malzemeden ve bu malzemenin ölçüsü tutturulamadığı takdirde o oyun, işlevselliliğini ve kimliğini kaybeder. Şimdi gelin, kesişim kümnesine sadık kalarak bu ölçüyü tutturup bizi gülmetken atlayan oyunlara ve bu oyunların gelişim süreçlerine bir göz atalım.

## İLK ÇAĞ

Gözlerimizde tahrıbatlara yol açan 8-Bit'lik oyunların köşeli grafiklerini ve "ding dong pilong" şeklindeki müziklerini her ay Kafa Ayarı bölümümüzde yad ediyoruz bildiğiniz gibi. Mizahın, oyunların üzerine bir sos gibi dökülmesi -sadece



text'lerle oynadığımız text adventure oyunlarını saymazsa- 8-Bit'lik oyunların döneminde daha kolaydı. Bunun nedeni şu soruya açıklanabilir: Net bir fotoğraf mı, yoksa yam-yum çizilmiş bir resme mi baktığınızda hayalgücüünz tetikenir? Net bir fotoğrafta gördüklerimizi, gerçeklik algımız ile vakum makinesi gibi emeriz. Ancak bir çizimde, her bir çizgiyi algılamamız için -göreceli kavramları algılarken kullandığımız- kodlama mekanizmamızın devreye girmesi gereklidir. Karelerden oluşan biyaklı bir musluk tamircisinin, yine kendisi gibi karelerden oluşan birtakım kaplumbağalarının üzerinde bir sağa, bir sola zıplayarak bulduğu kocaman mantarları yemesi 8-Bit'lik oyunların -yaratıcılık ile yoğunmuş olan- mızıha kapılarını nasıl açtığını çok iyi yansıtmaktadır.

## RON GILBERT



Bu efsane isim 80'li yıllarda, LucasArts henüz LucasFilm Games adıyla anılırken, Commodore 64 için oyun programlayarak kariyerine başladı. Kendi oyunu yapmak için şans yakal-

dığında, Gary Winnick adındaki bir ressam ile beraber ünlü adventure oyunu Maniac Mansion'ı yarattı. Gilbert, Monkey Island serisinin ilk İki oyuncunun ve SCUMM dilinin de (Maniac Mansion için tasarılanan ancak, daha sonra bütün LucasArts adventure oyularında kullanılan script dili.) yaratıcısıdır.

Gilbert, 1992 yılında LucasArts'tan ayrılp Humongous Entertainment ismiyle çocuk oyuları üzerinde odaklılan kendisi şirketini kurdu. Daha sonra Humongous'un yanında, Cavedog Entertainment adında yetişkinler için oyunları tasarlayan bir "kardeş" şirket kurdu. Yeni şirketin çalışmak üzere Chris Taylor ile Gilbert anlaşılıktan sonra, Total Annihilation'in üzerinde çalışmaya başladı. Gilbert, aynı zamanda Good & Evil adındaki kendi özel, oyuni projesiyle de ilgileniyordu. Ancak, -maalesef- bu oyundan hiç bir zaman raf yüzü göremedi. Good & Evil projesinin kötü akibetinin ardından ünlü yapımı, oyundan endüstrisinden bıçık 2005 yılında, GrumpyGamer.com isimli bir blog kurdu ve bu blogda oyunka töründe yaşanan olayları alay etmeye başladı. Fakat, oyunka sektörüne duydugu öfke yayas yavaş azaldı ve yapımcılığı geri döndü. Gilbert şu an, Penny Arcade: Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness ve bir adventure / RPG olan DeathSpank isimliindeki yeni oyunlarının üzerinde çalışıyor.

## TIM SCHAFER



LucasArts'ın oyun dünyasına kazandırdığı tek yetenek Ron Gilbert değildi elbette ki. Tim Schafer da LucasArts'ta pişen ve daha sonra ortaya kült oyuncular koyan yapımcılardan biri. Schafer, LucasArts'taki kariyerine oyunları test ederek başladı. Daha sonra, The Secret of Monkey Island'ın yapımcılığında senarist olarak görev yaptı; Dave Grossman ile beraber oyundaki konuşmaların nerdedeyse tutte birini yazdı. Grossman'ın ve Schafer'in yazdığı diálogları okuyana kadar, projenin patronu olan Gilbert, oyundan mizah ögesi içermeyen bir adventure olacağını planlıyordu. Ancak, diálogları okuduktan sonra Gilbert, The Secret of Monkey Island'ın bir komedi / adventure haline gelmesi için yeşil ışık yaktı.

Monkey Island serisinin ikinci oyunu piyasaya çıktıktan sonra Schafer, kendi oyunu yapmak için LucasArts'tan izni kopardı. Bu sayede, Maniac Mansion: Day of the Tentacle, Full Throttle ve Grim Fandango gibi adventure türünün klasiklerine imza attı. 2000 yılında Schafer, LucasArts'tan ayrılp Double Fine Productions'ı kurdu. Grim Fandango'nun ekipindeki arkadaşları ile kurduğu bu şirketin ilk meyvesi, 2005 yılında piyasaya çıkan Psychonauts oldu. Herkes ondan bir point-and-click adventure beklerken, bir platform / adventure oyunu ile sevenlerine sürpriz yapan Schafer, bu oyuna da mizah öğelerini en iyi şekilde yedirmeyi bildi. Programcılık eğitimi aldığı halde hiçbir zaman bu yöne kaymayı tercih etmediği bilirten Tim Schafer'in yeni oyunu Brutal Legend, Hollywood'dan ve müzik dünyasından tanındığımız Jack Black'ın de oyuna katılmışla Schafer hayranlarını "bekleme moduna" aldı.

## AL LOWE



"Al Lowe" denilince akla ilk olarak „espir“ gelir. Bu kişi, sakallı ve kocaman bir hır görevine sahip olan adam, 40 yaşında, müzik öğretmenliği yapmaktan vazgeçti ve programcılık öğrenerek çeşitli oyuncular yapmaya başladı. ("40'ından sonra azanı tenesir paklar" atasözünü atalarımız

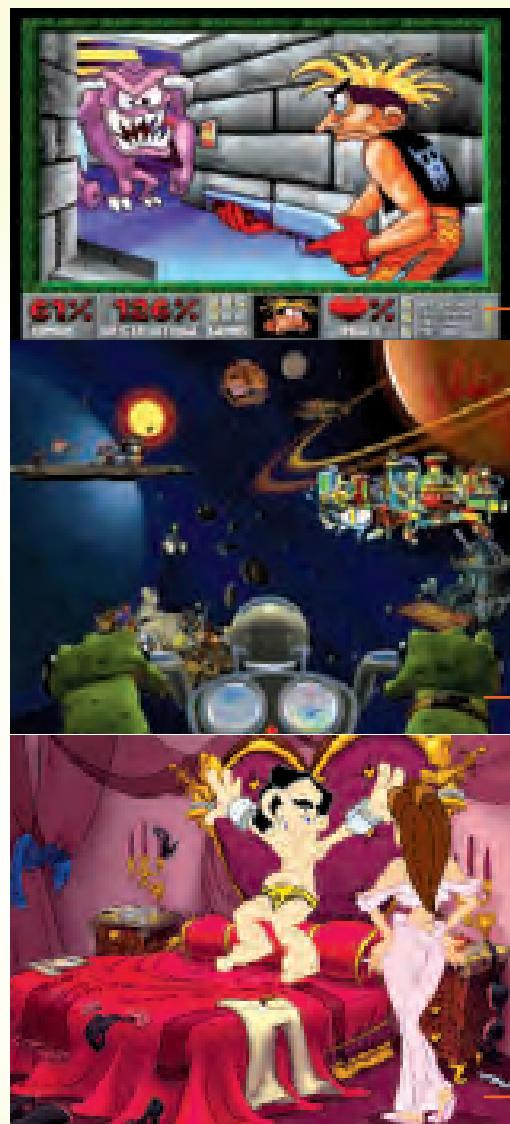
boşa söylememi.) Apple II için birkaç basit oyun yaptıktan sonra Sierra şirketi ile yetenekli adamı keşfetti ve işe aldı. Lowe, Sierra'da çalıştığı 16 yıl boyunca unutulmaz oyunlara imza attı. Bu oyunların arasında Leisure Suit Larry serisi oldukça önemliydi çünkü bu erotik esprilerle bezenmiş olan bu seri, „yetişkinler için“ ibaresiyle piyasaya çıkan ilk oyunlardan biriydi. Müzik öğretmenliğinin ve 10 yıldır profesyonel olarak saksafon çalmasının bir getiri olarak Lowe, oyuncularının müziğini yapıyordu. Ünlü yapımcı bürolarında, kendi internet sitesi üzerinde çalışıyor. Al Lowe'nın Komik Sayfası isimli siteye [www.allowe.com](http://www.allowe.com) adresinden ulaşabilirsiniz.

## DAVE GROSSMAN



Dave Grossman da kariyerine LucasArts'ta başlayıp, The Secret of Monkey Island ve Maniac Mansion: Day of the Tentacle oyunlarının yapımcılığında görev alan Grossman daha sonra, şirketten ayrılp Ron Gilbert ile Humongous Entertainment şirketine geçti ve bu şirkette bir sürü ünlü çocuk oyununa imza attı. O dönemde, Hulabee Entertainment ile Disney ile çalışıp yapımı bugün, Telltale Games'te, LucasArts'taki eski iş arkadaşlarıyla beraber Sam & Max ve Bon serileri üzerinde çalışıyor.





## EN KOMİK OYUN KAHRAMANLARI

### SAM & MAX

(Sam & Max serisi)

Şapka ve Colombo pardösüsü giyen, her zaman mantığı ile hareket eden kocaman bir köpek... Hiperaktif, her durumda şiddette başvuran ve içgüdüleriyle hareket eden bir tavşan... Özel ajanlar olarak New York'ta çalışan bu kahramanlar boyalarından büyük silahlardan kullanılarak kendilerinden daha garip olayları çözmeye çalışırlar. Bu serinin oyuncularını oynamadan, sadece Sam ve Max'in karakter özelliklerini ve yaptıkları saçılıkları okuyarak bile gülüp eğlennenmeniz mümkün.

### GUYBRUSH THREEPWOOD

(Monkey Island serisi)

Guybrush... Aranızda bu ismin nereden çıktığını günler ve gecelerde düşünenleriniz varsa size bir çift lafımız var: Bosuna düşünmüssünüz o kadar; oyunun karakter tasarılarında kullanılan Deluxe Paint programından esinlenerek konulmuş bu isim. Başlangıçta bu ünlü kahramanın ismi sadece Guymiş ancak daha sonra, Deluxe Paint'te tasarım yaparken kullandıkları brush özelliğini de isme eklemeyi uygun görmüş yapım ekibi. Guybrush, tüm Monkey Island maceraları boyunca, karşılaştığı karakterlere verdiği komik cevaplarla bizi yeryere yatırı; ona buradan teşekkürlerimizi sunuyoruz.

### SIMON THE SORCERER

(Simon the Sorcerer serisi)

Simon, kendisi bir anda fantezi dünyasında geçen bir macerada bulan, biraz kabaca bir genç delikanlıdır. Kırmızı Cüce serisindeki Rimmer karakterini oynayan Chris Barrie'nin seslendirdiği Simon, oyun boyunca yaptığı zeki ve fırlama esprilerle hepimizin gönülünü kazandı.

### RINCEWIND

(Discworld serisi)

Discworld'den önce, 8 Bit'lik The Colour of Magic adlı oyunda boy gösteren Rincewind, diğer komik karakterler gibi etrafındaki kılere verdiği cevaplarla değil, karşılaştığı sorularla bulduğu ilginç çözümlerle bizi güldürdü.

### WOODRUFF

(Woodruff and the Schnibble of Azimuth)

Fransız yapım şirketi Coktel Vision, Gobliins serisiyle başarı yakaladıktan sonra seride resmi olmayan bir devam oyunu ekledi. 1994 yılında piyasaya çıkan bu oyunun ana karakteri Woodruff, kötü karakter BigWig tarafından kaçırılan profesör babasını kurtarmak için maceraya atılır. Ancak, asıl ilginç ve komik nokta şudur: Profesör, kaçırılmadan önce küçük Woodruff'a Viblefrotzer adında bir alet verir. Bu walkman benzeyen alet, bir anda küçük Woodruff'u fizikal olarak 15 yaş daha büyütür. Çocuk beyniyi bir yetişkin haline gelen Woodruff'un bu kadar büyük sorunları baş başa kalması, komik ve eğlenceli olayları beraberinde getirir.

### ROGER WILCO

(Space Quest serisi)

Aslında -bildiğiniz- temizlik görevlisini olan Roger Wilco, „Dürüstlük, adalet ve temizlik“ temeninise tüm galaksiyi dolaşır. Oldukça bahtsız bir adam olmasına rağmen, Kemal Sunal filmlerindeki gibi -bir şekilde- hep olağanüstü olaylara imza atar.

### LARRY LAFFER

(Leisure Suit Larry serisi)

Serinin babası Al Lowe'a göre Larry, klasik ama bir o kadar da garip bir adamdır. Program olarak çalışan ve hayatı rutinlikte tavan yapan Larry, Annesinin evinde oturur ve bırakın kız arkadaşı, erkek bir arkadaşa bile sahip değildi. Ancak, 38 yaşında biyolojik saat tamamıyla değişir ve Larry, porno dergiler okuyup güzel kadınların hayatı ile yaşamaya başlayan biri haline gelir. Bir süre sonra hayal kurmakla yetinemeyen Larry, 70'li yıllarda kalma rengarenk takım elbiselerle, eğlencenin ve güzel kadınların şehri olan Lost Wages'e doğru yola çıkar. Böylece, coğumuzu kahkahalara boğan Larry serisi başlamış olur.



- Super Mario gibi diğer birçok 8-Bit'lik oyun, absürd karakterleri ve konuları ile oyuncuları güldürmeye başardı. Kısaçılı, pikseli grafikler ve şu an cep telefonlarında bile bulunmayan, "eski model" ses efektleri sayesinde mizah, oyun dünyasına çok başarılı bir giriş yaptı.

ALTIN CAĞ

80'li yılların sonunda, yani 90'lı yılların başında point'n click adventure'lar ile mizah, oyun dünyasında resmen yeniden doğdu. Lucasfilm Games'in (Bugünkü LucasArts) öncülük ettiği bu döneme ait olan adventure oyunları, 8-Bit'lik oyunlardaki absürd karakterlere ve olaylara absürd diyalogları ekledi. Maniac Mansion ve Monkey Island gibi seriler, bulmaca çözmek gibi gerilimli bir aktiviteyi, evrensel bir esprî



## USTALAR A SORDUK

**Sizce günümüzdeki oyuncular, neden mizah unsurları içeren oyunlara daha az ilgi gösteriyorlar?**  
Al Lowe: Bence insanlar gitgide gülmemeyi unutuyorlar.

**Sizce bir adventure oyununu iyi kılan özellikler nelerdir?**  
Ron Gilbert: Sürükleyici bir hikaye, tadında bulmacalar ve orijinal kahramanlar

**Yeni nesil oyunlarda neden mizah öğeleri yoğun bir şekilde kullanılmıyor?**

**Günlük Oyunlar**  
Ron Gilbert: Günümüzdeki oyunlar artık çok ciddi, karanlık ve agresif bir yapıda. Bu oyunların amacı sanki oyuncuların sürekli titikte bekleyen birer piyade haline getirmek. Haliye yeni nesil oyunlarında komik şeyleler karşılaşmak neredeyse imkansızlaşta. Mizahın, oyun sektöründe bu denli dişlenmiş olması çok ragazzi.



anlayışıyla çok keyifli bir hale getirdi.

Biraz önce de belirttiğim gibi bu dönemdeki oyunların diyalogları, mızahın kaynağını oluşturuyordu. Karakterler arasında ne kadar çok orijinal ve komik diyalog geçerse, başarıya o kadar yaklaşılmış demekti. O zamanlar LucasArts için çalışan ve bugün Double Fine Productions şirketinin sahibi olan Tim Schafer'a göre bu başarının sırrı, takım çalışmasıydı. Tim, ilk Monkey Island üzerinde çalışırken yaşadıklarını söyle anlatıyor: "Tüm ekip bir odada toplandık. O zamanlar oyuncular oluşturulan takımlar 10 - 15 kişiden ibaretti. Patronumuz Ron Gilbert, her gün öğleden sonra, neler yaptığımıza bakmak için gelirdi. Her bir cümle üzerinde, tüm takıma tartışındıktır ve bu tartışmalar doğrultusunda diyaloglar şekillendirdi. Gerçekten çok güzel zamanlardı."

90'ların başında, teknik imkanların kısıtlılığına alırdımayan bu zeki ve cesur insanlar, oyunlar ve mizahın kaynaşmasına en güzel örnek olan oyunları yarattılar. Ancak, takvimler 90'ların sonlarını gösterdiğinde mizah, oyun dünyasındaki önemini yitirmeye başladı. Adventure oyunları çeşitlendi ve ticari kaygılar oyun dünyasını amatör ruhtan uzaklaştırarak farklı bir yöne doğru itti. Gelisen grafik ve ses teknolojileri ne-

denilevi yapılmış ekiplerinde daha fazla tasarımcı ve programcı ihtiyacı oluştu. Ekipler büyündükçe büydü. Oyunların teknik özellikleri, yaratıcılık içeren öğelerinden daha önemli bir konuma yükseldi. Hızın, aksiyonun ön planda olduğu, oyuncuların mizah ve hayal dünyasını es geçen 3D oyular popüler olmaya başladı. Böylelikle, bir zamanlar eldeki tek koz olan mizah, ekstra bir malzemeden çok, bir baharat konumuna düştü. Bu dönemdeki mizah baharatlı oyulara verilebilecek en güzel örnek Duke Nukem 3D'dir. Oyun, 3D bir FPS olmasına rağmen oyunculara sunduğu -belden aşağı- espriler ile oyularında mizahin, zaman tanımaksızınusatılabilcecini ispatlıyordu. Yine LucasArts'ın efsanevi oyunu Grim Fandango da zamana meydan okuyan bir başka yapımdır.

YENİ CAĞ

Bugün, yapımcıların en büyük kaygısı, oyunlarının satıp satmayacağıdır. Sınırları her geçen saniye genişleyen bir sektörde, iyi bir satış grafiği yakalamak çok zor haliyle. Hem grafikler iyi olacak, hem oynanış sistemi, hem senaryo, hem ses efektleri... Üzerine yoğunlaşılması gereken o kadar fazla ayrıntı var ki... Doğal olarak yapımcılar, tüm bu ayrıntıların yanında, oyunlara mizah

# LEVEL TAYFASINA SORDUK

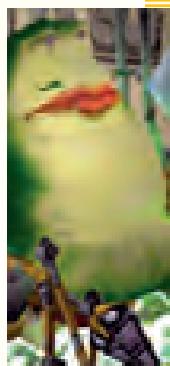
Sizce en komik oyun kahraman(lar)ı hangisidir?

**FAFU:** „İçki içmekten kafası beton gibi olmuş akşamcılar“ gibi bakan PES futbolcuları... Bütün maçı tek bir ifade ile tamamlayabildikleri için kutluyorum kendilerini!

**ELİF:** Kesinlikle King of All Cosmos... Sen hem tüm kainatı yönet, sıkılıncı tüm gezegenleri yok et, sonra da gelミニcik Prince'ye ahkam kes... Çocukçağıza bilardo topu muamelesi yapmasını sayımıyorum bile.

**FIRAT:** CJ... Bu denli kapsamlı ve uzun bir oyun sadece ve sadece CJ ile çekiliş bir hale gelebilirdi. San Andreas tabii ki fazlaşmışlığını ve kaliteli bir oyunda ama düşününse: Oyunun ana karakteri CJ değil de başkası olmayı ne olurdu? Cevabı: Ain't no s.i.t man!





katarak riske girmek istemiyorlar. Once teknik detayla uğraşırken bir de kimsenin rahatsızlık duymadan gülebileceği, evrensel bir espi anlayışı yakalamaya çalışmak gerçekten de tercih edilebilir bir seçenek gibi görünmüyör. Ancak, tehlikesiz bir yöntem olan ünlü sanaçşalarla ya da politikacılara dalga geçerek yaratılan espriler, oyunlarda nadiren de olsa hala kullanılıyor. Tabii ki dalganın dozunun mutlaka iyi ayarlanması

gerekiyor zira işin içinde hem dalga geçen ünlü kişi, hem de yapımcının yönetici var.

Oyunlara mizah öğeleri eklenirken karşı karya kalınan engeller ile ilgili Tim Schafer sunları söylüyor: "LucasArts'ta çalışırken, Acaba bu George Lucas'ı kızdırır mı?" diye attığım her adımı defalarca tartmak zorunda kalirdim. İşte bu yüzden, sonunda kendi şirketimi, Double Fine Studios'u kurmaya karar verdim. Psychonauts'un üzerinde çalışırken, beni durdurabilecek hiçbir şeyin olmadığını fark ettiğimde duyduğum keyfi size anlatamam. Odaklanmanın gereken tek şey, kimsenin sınırlarına bağlı kalmaksızın oyuna ekleyebileceğim mizah öğeleriydi. Kattığım hiçbir esprinin doğuracağı sonuçları düşünmüyorduk."

Günümüzdeki oyunlara mizahın yedirilme-

sinde karşılaşılan bir başka zorluk, yeni nesil çoğu hardcore oyuncunun, espi anlayışına sahip olmaması. Bekledikleri oyunların internet forumlarında saatlerini, günlerini, haftalarını geçiren hardcore oyunculara ufak bir espi sunduğunuzda bu esprinin ters tepme olasılığı yüksektir; "O kadar bekledik bu oyunu, içinde abuk sabuk espriler var" diyerek içine mizah eklenmeye çalışan bir aksiyon oyunuń yerden yere vurmaları an meselesi.

Ancak günümüzde de, tipki Grim Fandango gibi, zamana ayak uydurmayı reddederek başıra ulaşan oyular mevcut. Sam & Max, LEGO Star Wars, Katamari Damacy gibi seriler, teknik gelişmelerden geri kalmadan, yüksek espi seviyesiyle hazırlanan ve müthiş bir yaratıcılığa



## MİZAH ÇEŞNİLİ OYUNLAR

*"Mizah sadece adventure oyunlarında kullanılabilir" gibi bir kaidenin olmadığına dair en güzel örnekler...*



### AFTERLIFE

(LucasArts, 1996) Kusursuz bir cennet yaratmayı anırmış. Ancak, kusursuz bir cehennem yaratılabilir mi? Afterlife'ta, Demiurg'u kontrol ederek giriştiğiımız bir aklı almadı görevde, Aria Goodhal adındaki melek ve Jasper Wormsworth adındaki şeytan bize yardım ediyor. Cennette ölümlerin ruhlarını mutlu ediyor, cehenneme ise en acımasız şekilde cezalandırıyor böylelikle Tanrı'dan takdir göründü. Oyun hem dillerdeki basmakalıp kavrularla, hem de popüler kültürde dalga geçiyordu. Büylesine yaratıcı, komik bir senaryoya ve oynanış sistemine sahip olan simülasyon oyunu azdır.

### STARTOPIA

(Mucky Foot Productions, 2001) Mucky Foot Productions ünlü bir firma değildir ama bu firmanın ana elemanları, Bullfrog'ın ayrılanlarından oluşturduğu için Startopia gerçekten çok kaliteli bir strateji oyunuuydu. Ana amacın bir uzay istasyonu kurup onu geliştirmek olan oyunda Star Trek, Space Odyssey ve Douglas Adams'in Otostopçunun Galaksi Rehberi gibi kült bilim kurgu eserleri tıpkı alınıyordu.

### THEME PARK

(Bullfrog, 1994) Bullfrog, strateji türünde mizah en iyi şekilde harmanlayan, esfaneleşmiş bir firmadır. Bir lunapark kurup işlettiğiniz Theme Park, Bullfrog'un ilk oyularından biriydi. Etrafa kusan ve "Şunu da isteriz, bunu da isteriz" şeklinde koşturulan çocukların zaman zaman sınırlarınızı alt üst etmiş, zaman da bizi katila katila güldürmüştü. Oyun, ayrıca, Peter Molyneux'un özgün espi anlayışını oyunculara sunmuştu.



### THEME HOSPITAL

(Bullfrog, 1997) Bir lunaparkta eğlenceli oyların yaşaması gayet doğal. Hastanede peki ne tür komik olaylar yaşanabilir ki? Bullfrog, Theme Hospital'ı piyasaya sürerken aslında büyük bir risk almıştı zira oyunda hasta insanlarla, doktorlarla ve hemşirelerle dalga geçiliyordu. Ancak, neye ki oyun herhangi bir kazaya kurban gitmedi ve biz de saçılıp hastalıkları, iş ahlaklıdan uzak olan doktorlarla tızelistirmeye çalıştık günlerce. Danışma görevlisini kızılları "Sevgili hastalarımız, lütfen yerlere kusmayın, koridorlarda olmeyiniz" uyarıları hala kulaklarımıza çınlar.



### DUNGEON KEEPER

(Bullfrog, 1997) Yine Bullfrog, yine özgün bir senaryo, yine inanılmaz espriler ve yine aklı almad derecede kaliteli bir strateji oyunu...



### S.W.I.N.E.

(Stormregion, 2001) Politik esprilerle ve gönderme-lerle dolu olan bu oyunda domuzlar ya da tavşanların tarafında yer alıp gerekli siyasi kararları alarak ülkenizi yönetmeye çalışırdınız.



### GOBLIINS

(Coktel Vision, 1991 - 1994) Lemmings'in oyun yapısını andıran ve karşılaştığınız her ekranın bulmacayı çözerken bir başka ekran geçiş yaptığınız bu serideki hemen hemen tüm çözüm yolları oldukça komikti.





sahip olan yapımların başında geliyor. GTA, Bully, The Warriors gibi isimlerin babası Rockstar ise şiddet ile mizah tek potada eriterek 90'lara ve günümüze damgasını vurmıştır ki bu firma, başı başına bir „dosya konusu“dur.

### ZORU BAŞARMAK...

Erotik mizah anlayışı ile piyasaya çıktıktı tarihte olay yaratılan Leisure Suit Larry'nin yaratıcısı Al Lowe; „Bir oyuna mizah öğesi eklerken en kritik nokta, doğru zamanlamadır zira başının anahtarı sürprizlerdir. Esriler için hangi zamanın doğru olduğunu anlamak epey zordur. Bu yüzden, oyunun içindeki her şeyin zamanlamasını ve konumunu iyi planlamalısınız ki oyuncu söylebilisin. Mesela, bazen oyunda bir hareketin yapılabilmesi için bir başka eylemin yapılmaması gereklidir, böylelikle kaliteli bir esprî için uygun zemini yaratmış olursunuz.“ diyerek mizahın

yoğun şekilde kullanıldığı oyunlarının temelini anlatıyor. Ancak, sahip olduğu tüm bilgileri tecrübeye rağmen, bir senarist olarak kendisine pek güvenmediğini de itiraf ediyor: „En iyisini yazmak için elimden geleni yapardım ancak sıra esprî yapmaya geldiğinde ne yapacağımı şaşırıyorum. Sonunda, kolay yolu buldum ve bana komik gelen, beni güdüren her şeyi Leisure Suit Larry'ye ekledim. Neyse ki bir aksilik olmadı ve ortaya eğlenceli ve başarılı bir oyun çıktı.“

Günümüz oyun dünyasında hala iyi senaristlerin bulunduğu bir gerçek ancak her geçen gün sayıları azalan bu senaristlerin iyi işler çıkarmalarına olanak tanrıyan firmaları da bulmak zor. Bu yüzden doğumuz, sürekli olarak „Neden Full Throttle gibi oyunlar çökmemiyor piyasaya?“ şeklinde hayatlanmak durumunda kalıyoruz. „Etrafımızdaki gerçek dünya bana sık sık ilhan kaynağı olur. Bir gün Alaska'da yaz

mevsimini geçiren bir adam bana yaşadıklarını anlatı. Motosikletçi barının birinde Gülen Rick ve Büyük Phil adındaki iki tiple tanışmış. Tüm hikâyeyi dinledikten sonra adamın dünyasına hayran kaldım. Full Throttle, bu şekilde doğdu.“ diyen Tim Schafer; ışılıtlı efektlerin, müthiş grafiklerin aslında ne kadar öünsüz öğeler olduğunu yüzümüze bir tokat gibi çarpıyor adeta. Teknolojinin kölesi haline gelmeye yüz tutmuş olan oyun sektöründe yaratıcılığın ve mizahın ölmemesini tüm kalbimizle diliyoruz. 

## KÜLT KOMEDİ / ADVENTURE OYUNLARI



**MANIAC MANSION: DAY OF THE TENTACLE**  
(LucasArts, 1993) Schafer ve Grossman ikişili tarafından yaratılan bu oyunda, Bernard Bernoulli adındaki tuhaf bir adamı kontrol ediyorduk. Bernard'ın, Lavern ismindeki ev arkadaşı ile atıldığı macerada, dünyayı yönetmek isteyen kocaman, pembe bir makinayı durdurmağa çalışıyordu. Oyun boyunca George Washington'a, Thomas Jefferson'a veya Benjamin Franklin'ın rastlamak mümkündü.



**THE FEEBLE FILES**  
(Adventure Soft, 1997) Simon the Sorcerer serisinin yapımcıları tarafından, Monty Python'dan esinlenerek hazırlanmış ve tipik İngiliz mizah anlayışını yansıtan The Feeble Files'in ana karakteri, yeşil kenttik Feeble'di. Feeble, „Galaktik Riskler Bakanlığı“ gibi komik bir kurumda çalışıyordu ve galaksinin kralı ile savaşıyordu.



**EARTHWORM JIM**  
(Shiny Entertainment, 1994 - 2001) Astronot kıyafeti giyen, kırımızı bir tüfek taşıyan, ineklerden korkan ve toprak yiyan ünlü solucan Jim, bütün platformlarda başarı yakaladı.



**DISCWORLD**  
(Psynopsis, 1995) Terry Pratchett'in seri kitaplarından ilham alınarak hazırlanan ve oldukça zor olan bu adventure oyundan, Rincewind adındaki sakallı bir büyüğüyü kontrol ediyoruz.

Orijinal ve akıl sınırlarını zorlayan diyaloglar içeren Discworld, özgünlüğü ve mizah anlayışıyla kültür adventure oyunları arasında yerini kolayca aldı.



**THE SECRET OF MONKEY ISLAND**  
(Lucasfilm Games, 1990) „Adventure oyunu“ denildiğinde aklına gelen ilk ismidir Monkey Island. Ron Gilbert, Tim Schafer ve Dave Grossman gibi ustaların ellerinden çıkan bu serinin ilk oyunu olan The Secret of Monkey Island'da, korsan olabilmek için bir sürü saçma problemi çözmesi gereken, ünlü sim Guybrush Threepwood'u kontrol ediyorduk.



**GRIM FANDANGO**  
(LucasArts, 1998) Tim Schafer'in yönetimi altında yaratılan Grim Fandango, Aztek kültüründen ilham alınarak hazırlanmış. Oyunındaki kahramanımız Manny, ölü insanları seyahat agentliği yapan bir firmada çalışır. Ancak, Manny'nin patronu, uzun süreli seyahat paketi satmadığı takdirde onu işten kovmakla tehdit eder. Ve komik olaylarla dolu macera başlar...



**NORMALITY**  
(Gremlin Interactive, 1996) Adının „normal“den geldiğine bakmayın! Oyun tamamıyla anomaliliklerle doluydu. Bu 3D adventure'da, eğlenmenin kesinlikle yasak olduğu Neutropolis Kentinde yaşayan bir ergenin yönettiyorduk. Kent ismindeki karakterimiz, sokakta yürüken ışık çarpanı tutulmakla ve hapse atılıyordu. Her sevin abartılarla sunulduğu Normality dünyası, oyuncular uzun süre ekran başına kilitildi.



**SIMON THE SORCERER**  
(Adventure Soft, 1993 - 2008) Bu fantezi point-and-click adventure oyundan, Genç Simon „Ye Olde Spellbook“ adındaki büyük kitabını sınırlenerek fırlatınca obur dünyası kapılanır. Bundan sonra tüm Simon the Sorcerer serisi, ünlü fantezi eserleriyle dalga geçer.



**SAM & MAX HIT THE ROAD**  
(LucasArts, 1993) Günümüzde, point-and-click adventure oyunlarının ruhunu en iyi şekilde yaşatan ve esprilerle bəzənməli olan Sam & Max serisinin ilk oyunu, LucasArts imzayıdı. Ancak, 2005 yılından beri, seri yoluna Telltale Games ile devam ediyor.



**SPACE QUEST**  
(Sierra, 1986 - 1995) Bu oyun seksenli yıllarda sci-fi dizilerle dalga geçer. Yani, Star Trek ve Star Wars serileri... Oyunun yapımcıları, Microsoft, McDonald's ve diğer bir çok büyük markayla da dalga geçmekten çekinmemiştir.





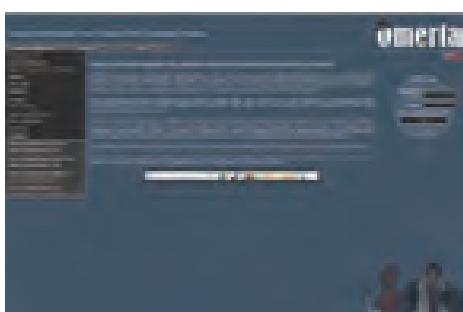
# KENDİ MAFYANIZI KURUN!

**Sonunda mafya temalı online bir oyunumuz da oldu**

**G**odfather, Scarface, Kurtlar Vadisi gibi filmler, Sopranos gibi dizilerden ve Mafia gibi bir oyundan sonra Omerta ile karşılaşmazaslarda son derece doğal. Bu ay dergimizde, size [www.barafranca.gen.tr](http://www.barafranca.gen.tr) adresinden oynayabileceğiniz Omerta oyununun kefil kodunu verdiğimizi de tekrar hatırlatayı̄m.

**Omerta aslında browser tabanlı bir mafya oyunu: temelde, kendi krallığıımızı**

**kurup diğer krallıklarla savaştığımız, fantastik karakterlerimiz ile başka fantastik karakterlerin hazinesinden para çaldığımız ya da galaksileri birbirine kattığımız oyunlardan bir farkı yok. Omerta da tipik diğerleri gibi son derece bağımlılık yaratılan bir oyun. Hatta şu anda size bu yazıyı yazarken, bir yandan da oyunu oynamaya devam ediyorum.**



**Suçlardan suç beğen**> Omerta (Kelimə anlamı: Mafya'nın suskunluk yemini ya da yasası.) aslında çok ilginç bir alt yapıya sahip. 1930'ların Amerika'sı ve İtalya'sında geçen oyun, siz o dönemlerin Tommy Gun'lı, araba kovalamalı sahnelerine götürüyor. Oyunda ayrıca, kumar oynaması, aile kurma veya büyük bir aileye katılarak daha büyük suç organizasyonları oluşturma gibi işlere girişebiliyorsunuz. Hatta, tehlikeli bir suçlu olduktan sonra diğer oyunculara saldırlıp onları oyun dışına itebiliyorsunuz. Özette, filmlerde gördüğümüz her şeyi yapabiliyoruz. Fakat tüm bunlara hemen başlayabileceğinizi düşünmeyin. Oyun ilk başladığınızda sadece çok çok küçük işler yapabilecek durumdasınız. Bırulardan bir tanesi; bir anaokulu basmak! İlk başta o kadar acemisiniz ki ancak bunu yapabiliyorsunuz. Üstelik bunu bile başaramayip içeri atılabiliriyorsunuz. Bir suç işlemeye kalktıça karakteriniz

geliyor ve seviye atlıyor. Seviyeniz yükseldikçe kokoreçi soymaktan, araba çalışmaya kadar daha büyük işlere çıkabiliyorsunuz. Tabii ki bunları yaparken yakalanıp hapse atılabilir ya da paçayı kurtarabilirsınız. Seviye atladıkça suç işleyebilme olasılığınız da artıyor. Daha büyük suçları işledikçe daha çok para kazanabiliyorsunuz ve oyun böyle ilerliyor. Bu arada seviye atlamanız gittikçe zorlaşıyor. Seviyeniz arttıkça yukarılara çıkmak da bir o kadar zorlaşıyor. Her işi yaptıktan sonra biraz beklemeniz gerekiyor. Devam etmeden önce geri sayımın bitmesini beklemeli ve sonra yine bir suç işlemeyi denemelisiniz. Arada oyalanmak için kumar oynayabilir ya da planlar yapabilirsiniz. Kağıt oyuncuları yalnızca oyun içindeki parlaya oynanabiliyor; yani, gerçek hayatı bir karşılığı yok. Yani sitede kimse kimseyi soymuyor, yalnızca bilgisayara karşı oynuyorsunuz. Tabii ki bu sayede ilk başta elinizde bulunan 500 Doları iş yapmadan sadece kağıt oyuncuları oynayarak da arttırabilirsiniz ama siz yine de şansınızı çok zorlamayın. Bu satırları yazarken oyunda 1,17 seviye aldım ama hala bir anaokulunu soyabilme olasılığım %49. Bunun iyi bir oran olduğunu düşünmeyin çünkü bu seviyeye gelinceye kadar sadece iki defa başarılı olup toplam 10 Dolar kazanabildim. Bekleme aralarında kumarhaneye gidip 21'de o kazandığım 10 Dolar'ı, 40 Dolar yaptım ama seviye atlamanın bir şeyler bekçemeyeceği çok açık.

Oyunu oynamadan önce sıkça sorulan sorular kısmına bir göz atmanızı öneririm. Açıksa, bu bölümü okuduktan sonra oyuncun menülerinde gezinip oyunu öğrenmem

10 dakikamı aldı. Oyunun içerisinde eşyalarınızı ve hatta ailenizi bile satabileceğiniz bir açık artırma düzeneği bulunuyor. Ayrıca, uzak bir yere gidecekseniz, kendinizi bir süreliğine "gövenli ev" eatabilivorsunuz.

Oyunda oyuncular birbirini öldürülebilir. Bunun için güvenliğinizin sağlanması; kendinize bir bodyguard tutmanız ve silahlanmanız gereklidir. Ayrıca birisine saldırdırsanız ölmeye ihtimaliniz de var. Bu duruma karşı mal varlığını bırakacağınız bir başka oyuncu seçebiliyorsunuz.

Omerta, konusu ve oynanış sistemiyle bağımlılık yaratan, son derece keyifli bir oyun. Çalışırken takılmak isterseniz sizi işinizden alıksızabilir: uyardımadı demeyin.

**Not:** Omerta hesabınıza derginin 3. sayfasındaki kodu girdiğiniz zaman aşağıda yazan ekipman ve yardımlar anında hesabınıza işlenecektir:

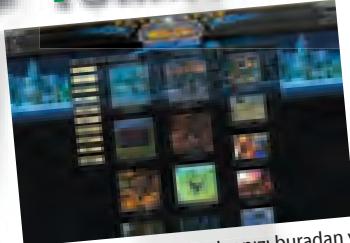
- %0 Empty Suit seviyesi yerine oyuna 1,5 seviye yukarıdan, yani %50 Delivery Boy olarak başlayacağınız.

- Oyuna başladığınız an, bazı suçlar işlenmiş olarak görünecektir. Bu sayede, suç işlediğiniz zaman hapse düşme ihtimaliniz azalacak.

- Yine ilaveten, %10 öldürme becerisi, iki adet bodyguard, 45 Colt Silah, 500 mermi ve kurşun geçirmez eldiven gibi ekipmanlar.

**- Başlangıçtaki paranız 500 Dolar yerine, 20,500 Dolar olacak.** END

## TÜRKİYE'NİN RESMİ WOW SİTESİ



Artık dergimizde WoW kısaltmasını okuduğunuzda bunun açılımının World of Warcraft olduğunu söylememize gerek yoktur herhalde. Ülkemizde bir süreden beri hizmet veren resmi bir Türk WoW sitesi var. Blizzard'in da resmen tanıdığı, www.wow-turk.com adresine zaten aşina olduğunuz eminiz. Bir süre önce tasarımları değiştiren ve yavaş yavaş bünyesinde Türkçe quest açıklamalarına da yer veren site, özellikle forumlarıyla çok ilgi görüyor. Tüm Türk WoW oyuncularının birleşme noktası olan wow-turk sayesinde kendinize bir guild bulabilir, ittifaklara takip edebilirsiniz.

gidebilir ve tüm duyurularını buradan yapabilirsiniz. sitelerine göz atma ihtiyacı duymadan, tüm haberleri ve gelişmeleri wow-turk adresinden güncel olarak takip edebilirsiniz.

## SOHBET MUHABBET



Eğer Facebook ve benzeri sitelere meraklısanız www.nettehayat.com adresi kesinlikle ilginizi çekecektir. Diğer sohbet sitelerinden farklı olarak bu adreste üyeleri forum veya özel sayfalar aracılığıyla haberleşmek yerine birbirlerini göerek haberleşebiliyorlar. Görmekten kasit, bir web kamerası kullanmak yerine sanal dünyada yarattıkları karakterleri aracılığıyla haberleşebilmeleri anlamusuna geliyor. Üstelik üyeleri, oldukça gerçekçi modellemiş olan Taksim'de dolasabiliyor; parkta zaman geçirebiliyor; gece hayatına girebiliyor; hatta dans pistine ıckabilenler. Geniş bir kullanıcı alt yapısına sahip olan site, kullandığınız karakteri dilediğiniz gibi giydirerek tarzınızı yansıtmanızı da izin veriyor. Aynı zamanda, bir alışveriş sitesi de olan

www.nettehayat.com'a bir göz atmanızı tavsiye ediyoruz.

# ERLING ELLINGSEN İLE AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES ÜZERİNE...

**Funcom'un ürün direktörü Erling Ellingsen'a Age of Conan: HA ile ilgili aklımıza takılanları sorduk.**

**LEVEL:** Funcom'un oyun portföyünde iki önemli isim görüyoruz: Dreamfall: The Longest Journey ve Anarchy Online. Dreamfall'ın, Anarchy Online'a göre çok daha büyük bir başarı yakalamasına rağmen neden bir adventure yerine bir MMORPG üzerine odaklandınız?

**Erling Ellingsen:** Son birkaç yıldır çok güçlü bir MMO teknolojisi üzerinde çalışıyoruz ve ortaya çok başarılı bir işin ortaya çıktıığını inanıyoruz. Dreamworld adında bir motor kullanıyoruz; render ve

oyun sistemi motorlarını kapsayan bu motor genel anlamda bir MMO motoru. Haliyle, verdığımız onca emeği karşılığında almak için MMORPG türüne yöneldik. Tabii ki bu MMORPG pazarında dönen büyük çaptaki paraların da seçimiz üzerinde etkisi olduğu bir gerçek.

**L:** Daha önce, çizgi romanları konu alan yüzlerce oyun gördük, oynadık. Ancak, Conan'ı konu alan oyunların sayısı epey az. Bu karakteri seçmenizin özel bir nedeni var mı?

**EE:** "Hangi çizgi romanın lisans haklarını almak için kolları sıvasak?" diye araştırmalarımızı yaparken, tabii ki caizse Conan'a ayağımız takıldı. Fantezi temali bir oyun yapmaya çoktan karar vermiştık zaten; haliyle Conan, bizim için biçilmiş kaftandı. Ancak, biliyorduk ki Robert E. Howard'ın yaratığı bu akıl almaz dünyamın lisans haklarını almak o kadar kolay olmayacaktı. Şanslıyız; lisans sahipleriyle iletişime geçtiğimizde, onlar da Conan'ı MMO dünyasına aktaracak birilerini aradıklarını söylediler.

**L:** Oyunun Beta versiyonundaki dövüş sisteminde birtakım problemler var. Bu problemleri oyunun piyasaya çıkış tarihine kadar çözebilecek misiniz?

**EE:** Beta süreci her zaman yeni şeylerin denendiği ve sorunların açığa çıktığı bir süreçtir; Beta'nın amacı zaten ortaya çıkan problemleri saptamaktır. Genel olarak, dövüş sistemi ile ilgili aldığımız geri bildirimler gayet iyi. Olumsuz eleştirileri de dikkate alarak dövüş sistemini gelebileceği en iyi duruma getirerek oyunu piyasaya süreceğiz.

**L:** Hepimiz, MMORPG dünyasının hakiminin World of Warcraft olduğunu biliyoruz. Ve piyasaya bir de iddialı bir rakip daha geliyor: Warhammer Online. Bu ezeli rakiplerinle savaşmak için hangi "silah"ları kullanacağınız?

**EE:** World of Warcraft ayrı bir gezegen ve diğer oyunlar birer uzay gemisi gibi açıkçası. Warhammer Online: AoR'ye karşı ise hiçbir şekilde silahlamızı kuşanmıyoruz; Warhammer Online: AoR ve Age of Conan: HA bence birbirlerine zarar vermeden, uyumlu bir şekilde piyasadaki yerlerini alacak. İki oyun da gerçekten bambaşka. Biz ana uzay gemisi üreticileriyiz, onlarsa keşif uzay gemisi. Üzgünüm Mythic, bunu söylemem gerekiyordu; şaka bir yana, siz seviyorum ve bence süper bir oyun ortaya çıkaracağınızı inanıyorum.





# Asıl savaş şimdi başlıyor

Uzun süreden beri tartışılan bir konu var; Türkiye'de oyun sektörünün nabızını internet kafeler mi tutuyor, yoksa perakendeciler mi? Bu konudaki görüşüm, sektörne kan pompalayan merkezlerin kesinlikle internet kafeler olduğu yönünde. Knight Online, Battlefield, Call of Duty, PES gibi oyuncuların yaşattığı rekabet duygusu çoğu oyuncuya internet kafelere yöneldirdi. Elbette ki ülkemizin ekonomik şartlarını ve bu bağlamda, herkesin pahalı bir PC ya da yeni nesil bir konsol alacak parası olmadığını düşünecek olursak internet kafelerin neden bu denli rağbet gördüğünü daha iyi anlayabiliriz.

War Rock, tüm yaştan ve her bütçeden oyuncunun rahatlıkla oynayabileceği online bir FPS oyunu. Internet kafelerin ve online ortamların yeni takıntılarından biri olmaya aday olan War Rock, heyecanlı, eğlenceli, oynanış sistemi kolay ama birtakım teknik aksaklıklara sahip olan bir oyun. İyi ve kötü özellikleri bir yana, War Rock çalışmak için hem çok çok düşük sistem gereksinimi olan, hem de indirip oynamak için herhangi bir masraf yapmak zorunda kalmayacağınız, her anlamda bütçe dostu olan bir yapım.

**Online savaş meydanı**> War Rock eğlenceli

## TÜRK GM

Eğer War Rock'ı ülkemizden oynuyorsanız belki K2Pixel nick'li arkadaşı tanıyorsunuzdur. Kendisi Türk bir GM olup War Rock ekibindendir ve görevi de Türk oyunculara göz kulak olmaktadır. Herhangi bir şikayetiniz oldu zaman forumlardan kendisi ile rahatlıkla bağlantıya geçebilirsiniz. Forumlarda Pixel olarak bilinen arkadaşımıza biz de bu sayfalardan selam edelim ve kendisine kolaylıklar dileyelim.

bir FPS oynamak isteyen herkesin ulaşabileceğini bir oyun. "Ulaşmak" sözcüğünü değiştirmiz zaman, FPS oynamak isteyen oyuncuların uğraşmaları gereken birçok unsur olduğunu görüyoruz. War Rock'ın en büyük artısı grafiklerden ya da seslerden çok oynanabilirliğe ve eğlenceye odaklanması. War Rock'ı oynamak için binlerce Dolar tutan bir PC toplamaniza ya da aylık ödemelerle boğulmanız gereklidir. War Rock, tamamıyla ücretsiz olarak hesap açıp oynayabileceğiniz bir oyun.

Oyunun sunduğu modlara baktığımız zaman seçeneklerin oldukça çeşitli olduğunu görüyoruz. Altı adet mod ise şu şekilde: CQC, Urban Ops, Battle Group, Free for All, Conquest, 4 vs 4. CQC (Close Quarters Combat) küçük haritalarda yakın savaş atmosferinin içine dalaçağınız mod. Takım tabanlı oynanan bu modda bir takım bomba kurup onu patlatmayı; diğer grup ise bombayı bulup onu imha etmeye çalışıyor. Urban Ops modu, CQC haritalarından görece daha büyük haritalarda oynanıyor. Yine takım tabanlı olarak oynanan Urban Ops'ta hafif zırhlı araç kullanımı ön planda. Battle Group, benim War Rock'tan en fazla keyif aldığım harita oldu. Devasa haritalarda oynanan bu modda ağır zırhlı araçları ve uçakları kullanarak karşı takımı alt etmeye çalışırsınız. Oyunun grafikleri

günümüz standartlarından düşük olsa da Battle Group modunda oynanan büyükavaşlarda ortaya enfes manzaralar çıkabiliyor. Etrafında tıhrik atışı yapan tanklar, ağır makineli tüfeklerin kukremeleri ve tepenizde bağıran savaş uçaklarının bağırmaları içinde kendinizi aksiyona iyice kaptırırsınız. Free for All, adından rahatlıkla anlaşılacağı üzere takım tabanlı olmayan, herkesin kendi için savaştığı bir mod. Conquest, orta büyüklükteki haritalarda oynanan; bildiğimiz Capture the Flag seçeneği. Son olarak, 4 vs 4 modu düşmanlarınızın "ense tırşları"nı görebileceğiniz kadar küçük haritalarda oynanan, araç kullanımının olmadığı ve küçük takımların kaptırdığı bir mod.

**Silahlar...>** Oyundaki silahlara gelince... War Rock'ta her FPS oyuncusunun ağını sulandırabilecek kadar çeşitlilik sunan bir silah yelpazesinin olduğunu görüyoruz. Oyunda, hem oyun içinde, hem de dışında silah edinebileceğiniz, kullanıcı bir marketplace bulunuyor. Marketplace'te geniş silah yelpazesinden istediğiniz tarzda silah takımını seçebilir ve savaş alanını dağıtmaya başlayabilirsiniz.

War Rock sadece klasik savaşa dayalı bir oyun değil; oyunu oynadıkça level atlayacak ve Dinar (oyundaki para birimi) kazanıksınız. Kazandığınız Dinar'lar

## WAR ROCK'A NASIL ULAŞACAKSINIZ?

War Rock'ı [www.warrock.net](http://www.warrock.net) adresinden tamamen ücretsiz olarak indirip kurabiliyorsunuz. Henüz aktif bir hesabınız yoksa warrock.gamersfirst.com adresinden kendinize yine tamamen ücretsiz olarak bir hesap oluşturabilirsiniz. Girin, hesabınızı oluşturun ve savaş alanını domine etmeye başlayın.



ile daha güçlü silahlar edinebiliyorsunuz ancak bu silahları satın alımyorsunuz. Seçtiğiniz silahları 30 günlüğüne kiralamış oluyorsunuz. Oldukça ilginç olan bu sistemin hem artı, hem de eksi yönleri var. Bu sistem oyuncuya oyuna bağlamak ve oynamaya motivasyonu kazandırmak için oldukça etkili bir yöntem; ne var ki bu silahları edinen oyuncular, standart silah gruplarına sahip olan oyunculara göre abnormal bir ateş gücüne kavuşuyorlar ve oyuna yeni başlayan oyuncular için sıkıntılı durumlar oluşabiliyor. Yine de "Ben silah falan dinlemem; ağır makineli tüfek kullanan bir assault timini yumruklarıyla döverim" derseniz o sizin bileceğiniz iş. Diğer yandan, hesabınıza, mevcut olan değişik premium paketlerini ekleyerek bir takım avantajlara sahip oluyorsunuz; fazladan experience puanı, daha fazla silah taşıyabilmeniz için tasarlanan ekstra bir silah slot'u, bir ay boyunca kullanabileceğiniz Dinar gibi ekstralardan sizin oluyor. Bunun dışında kredi kartınızı kullanarak da Dinar alabiliyorsunuz; bu sayede daha güçlü silahlara kavuşmanız kolaylaşmış oluyor.

**Bitmeyen eğlence>** War Rock'in oldukça kullanışlı olan klan ve turnuva sistemiyle eğlence hiç bitmiyor. Henüz yeni kurulan klan sistemi ile kendi klanınızı kurabilir ya da var olan klanlara katılabilirsiniz. Klanlar kendi aralarında dilediği gibi turnuvalar organize edebiliyorlar. Klanların

oyundaki başarılarının ya da yeniliklerinin istatistiklerinin bulunduğu detaylı bir sistem de bulunuyor. War Rock'ın turnuva sisteminin bir diğer güzelliği ise önceden planlanan bir turnuvanın tarihi ve saatı geldiği zaman turnuva lobisinin otomatik olarak yaratıyor olması. Turnuva sona erdiğinde zaman ise sonuçlar turnuva sistem sayfasında yine otomatik olarak gösterime giriyor.

Oyunun ömrü ise oldukça uzun çünkü oyuna her ay düzenli olarak yeni içerik ekleniyor. Oyun içi sesli iletişimden, yeni haritalara ve yeni silahlara kadar çeşitli oyun içerikleri her ay düzenli olarak oyuna dahil ediliyor. War Rock düzenli olarak güncellendiği için oyun her zaman taze kalıyor. Ayrıca haftalık olarak organize edilen GM event'leri ile heyecan sürekli ayakta tutuluyor. Bu turnuvalar zaman zaman oldukça büyük savaşlara ev sahipliği yapıyor. Farklı server'lar üzerinde başlayan oyunların günlerce sürdüğü oluyor.

War Rock'ın ülkemiz için yapılandırılan lokalizasyon çalışmaları ise devam ediyor. Halihazırda kullanılan warrock.net sitesinin tamamen Türkçeleştirilmiş hali yakın geçmişte Türk oyuncuların kullanımına sunuldu. Bu sayede oyunu oynamak çok daha keyifli bir hale geliyor. Yine yakın bir tarihte hizmete giren GamersFirst oyun portalı sayesinde (War Rock dahil olmak üzere) tüm oyun

hesaplarınızı tek bir hesap üzerinden yönetebilme imkanınızı olacak. Tamamen Türkçe olarak kullanabileceğiniz GamersFirst oyun portalında çeşitli hediyeler ve satışa sunulacak olan onlarca özel içerik sizleri bekliyor olacak. ([www.gamersfirst.com](http://www.gamersfirst.com))

**Zafere giden yol>** War Rock oldukça eğlenceli ve dinamik bir online FPS; geniş yelpazedeği silah seçenekleri, uçaklar ve tanklar da dahil olmak üzere kullanılabilecek araçları, kullanım kolay arayüzü ve tamamen bedava olmasınayla online ortamların yeni yıldızı olmaya aday. Zaman zaman yaşanan lag problemlerinin ve nadiren de olsa yaşanan çökмелерin ise en kısa zamanda giderilmesini diliyoruz. War Rock'ı FPS oyunlarında rekabeti seven herkese tavsiye ediyoruz; iyi oyunlar. ☺

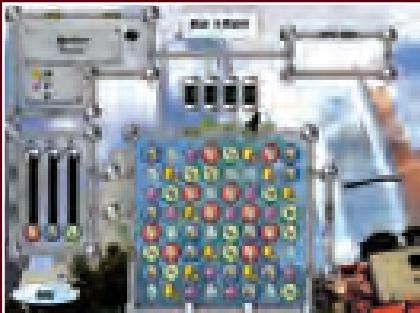


# BAĞIMSIZ



## Spandex Force

*"İttirmeli" sine ayrı, "seçmeli" sine ayrı oyun mu?! Gülerim ben bu işe!*



Puzzle Quest'te bir sürü yaratıkla aynı masaya oturup taşlar üzerine münakaşa ettiniz; tüylü ve sevimli Chuzzle'ları yan yana getirmeye çalışarak onları büyülü bir şekilde ortadan kaldırınız ve Pers'lerin dünyasına inip bir vahaya şehrini kurmak için yine taşları sıraladınız... Ama yetmedi, değil mi? Daha fazlasını aradı gözleriniz. "Üç tane taşı yan yana getirmeden duramıyorum; daha geçen gün, annemin düğme kutusunu açmış, aynı renkteki düğmeleri dizerken buldum kendimi!" dedığınızı duyar gibiyim. Lakin endişelenmenize gerek kalmadı. Spandex Force burada ve bahsi geçen tüm oyunları bünyesinde toplayarak sizi "taşlar'a doyurmaya hazır!

İsmini sizin belirlediğiniz bir süper kahramanın, yaşadığı şehri korumaya çalışmasını konu alan oyun, bu kahramanın bir yandan günlük olaylarla ilgilenmesini, bir yandan da suçlularla mücadele etmesini oyuncuya aktarıyor. Günlük olayların arasında, kafasına piyano düşmekte olan bir vatandaş kurtarmak, kedisi kaçan bir nineye kedisini geri getirmek, ninesi kaçan bir kediyi ağaçtan indirmek gibi, gündelik yaşı-

tınızda her an karşınıza çıkabilecek (!) olaları bulunuyor. Bunun yanında, banka soygunculukla veya çetelerle de uğraşır ve daha büyük, gizemli olayları aydınlatmaya çalışıyorsunuz. Peki bunları nasıl yapıyorsunuz? Elbette ki üç tane renkli taşı yan yana getirerek! Ama bu defa, karşı karşıya bulunduğu olaya göre farklı oyunlar oynuyorsunuz. Bazen bir sıra taşı -aynı Chuzzle'daki gibi- çekitiştirerek diğer sırada taşlarla eşleştirmeye çalışıyor, bazen de Cradle of Persia'daki gibi birbirine bağlanan aynı tipteki taşları bir ucundan başlayıp diğer ucuna kadar seçmeye çalışıyorsunuz. İş dövüşmeye geldiğindeyse Puzzle Quest'in oynanış sistemi karşınıza çıkıyor ve sadece bir taşı yerinden oynatarak, aynı tipteki üç taşı yan yana getirmeye uğraşıyorsunuz. Bu sırada para toplayarak kendinize yeni ekipmanlar alıyor, seviye atladıkça ve para kazandıkça yeni güçler elde ediyorsunuz. Daha ne isteyebilirsiniz ki? ☺

YAPIM KarjaSoft  
WEB [www.spandexforce.com](http://www.spandexforce.com)  
FİYAT 19.99 Dolar

8

## Night of a Million Billion Zombies!

*Fazla söze gerek olmadığıni düşünüyorum*

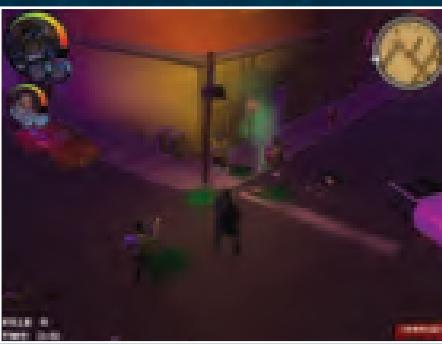
Resident Evil'in zombileri, Night of the Living Dead'in zombileri, Dawn of the Dead'in zombileri, Faruk'un zombileri ve Fırat'ın zombisi (Bu Fırat'ın kendisi oluyor.) bir araya gelince, "Milyonlarca, milyarlarca" zombi ortaya çıkmaz da ne olur a be dostlar?! (A be yes, a be no! - EA) İşte bu zombilerin bağımsız bir yapımda toplanmış şekline kısaca "NOMBZ" diyoruz ve bu oyunu seviyor, koruma altına alıyoruz.

Öncelikle, müziklerden bahsetmek istiyorum zira oyunun müzikleri tek kelimle mükemmel. Oyun için özel olarak üretilen müziklerin bir profesyonelin elinden çıktıği apaçık ortada. Bundan daha açık olan bir şey varsa o da müziklerin oyunun diğer özelliklerini geri planda bıraktığı. Sonuçta, serbest yapımların grafikleri ve oynanış sistemi, -çoğu zaman- üstünde milyonlarca dolar harcanmış bir oyundakinden daha iyi olmuyor ve bu kural NOMBZ için de geçerli. Dolayısıyla müzikler bir anda parlayarak okullardaki "popüler kız / erkek" kıvamını yakalıyor. "Resident Evil'in aksiyonu daha yüksek

seviyede olan versiyonu" olarak nitelendirilebilecek oyunumuz, beş farklı karakterin zombilere karşı mücadelemini işliyor. Ana karakterimiz öldüğü an, oyun sonlanıyor fakat bir grup halinde hareket eden diğer karakterlerin ömesi herhangi bir sorun teşkil etmiyor. Dilediğimiz zaman karakterler arasında geçiş yapabildiğimiz için duruma göre stratejimizi değiştirebiliyoruz. Örneğin, kalabalık bir grup düşman (10+ zombi) üstüne doğru koştuğu an, elektrikli testereli amcamıza geçiş yapıp onun molotof kokteyliatabilme özelliğini kullanıyoruz ve zombiler "Alevde tandır" şeklinde yere yığılıyor. Her bölümde tek amacımız var: Bitiş noktasına ulaşıp bu noktada 10 saniye boyunca zombi saldırısına direnebilmek. Özgürce ilerleyebildiğiniz bir shoot'em-up olan NOMBZ siz farklı karakter seçenekleri, heyecanlı oyun yapısı ve enfes müzikiyle uzun süre etkisi altında bırakacak. ☺

YAPIM Power Up Studios  
WEB [www.nombz.com](http://www.nombz.com)  
FİYAT 14.99 Dolar

7,5



# BEDAVA

## Chalk

Tenefûste tahtaya bir şeyler çizenlere...

İse yıllarda -ve daha önce- sinde- hatırlarım; özellikle kızlar, tenefûslerde tahtanın kenarına geçip tahtaya anımsızca bir şeyler yazar, çizer ve eğlenirlerdi. Erkekler ise genellikle tebeşirleri birbirlerine -ya da kızlara- atıp daha heyecanlı bir aktiviteye girişirlerdi. İşte bu yıllarda sıkça karşılaşduğumuz ve yerini boardmarker gibi havalı bir cisme bırakmış olan tebeşir, bu oyunda başrolde.

Amacımız, elimizin altındaki kahramanımızı ve "tebeşir gücü"nü kullanarak bölüm sonlarına ulaşmak ve burada karşıma çıkan boss'u yenmek. Düşmanlarımız ise bize ateş etmeyi seven, uzay gemisi benzeri nesneler ve yine bu nesneler kadar anlamsız, yuvarlana yuvarlana veya done done üstümüze doğru gelen başka nesneler de oyunda mevcut. Düşmanları yok etmek içinse Okamî'de yaptığımız gibi, onların üzerlerini çiziyoruz fakat işlemi, ölümcül noktalarını tut-



turarak gerçekleştirmemiz gerekiyor. Boss savaşlarında ise durum biraz değişiyor. Mesela, bize bir topa ateş eden eden bir boss'a zarar vermek için attığı topu yakalıyor, tebeşirle çizerken ona geri yolluyor veya açık verdiği sırada tebeşirle üstünü çizip zarar vermeye çalışıyor. Kısacası Chalk, mouse kullanma yeteneği gerektiren, çok zevkli bir oyundur. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Joakim Sandberg

WEB [www.konjak.org/chalk.htm](http://www.konjak.org/chalk.htm)

**9.1**

## Counter-Strike 2D

Zaman tersine işliyor sanki...

Az mı zamanım geçti de\_dust'larda, de\_aztec'lerde, cs\_assault'larda... Güzel günlerdi gerçekten. Yaprak.net server'larının en iyi oyuncularından biri olma yolunda hızla ilerliyordum ki Konsol Ustası kimliğine bürüneverdim. İçimde bir ukte olarak kalan CS maceramı bir şekilde devam ettirip

tamamlamaya karar vermişken karşıma CS2D çıktı ve...

Hayır, gecelerim veya gündüzlerim CS2D başında geçmedi. Yani CS2D saatlerinizi vereceğiniz bir oyun değil fakat oyunun ilginç bir çekiciliği var. Sadece izometrik kamera ile oynanan ve aynı zamanda CS'nin oynanış sistemini birebir olarak kullanan bu oyun dilerseniz bot'larla, dilerseniz online olarak oynanabiliyor. Oyundaki görevleriniz ise CS'deki görevlerle aynı: Rehineleri kurtarma, bomba yerleştirme, yerleştirilmiş olan bombayı etkisiz hale getirme vs... Mouse'unuzu ustaca kullanmanız gerektiren bu oyunu, CS'nin hatırına denemenizi öneririm. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM DarkCorner ve arkadaşları

WEB [www.cs2d.com](http://www.cs2d.com)

**7.9**

## Scaraball

Ve bu ayın yuvarlanan oyunu...

Yıllar geçmiyor ki Ekstra'da bir "top" oyunu tanıtmayalım. Bu ayın "Topu aşağı sakin düşürme; düşerken taşları patlatmak üzere onu yukarı yolla!" temali oyunu ise 3D taklidini iyi yapan Scaraball.

Bu oyunda amacımız çok net: Topu aşağı düşürmemek ve taşların hepsini patlatmak. Taşların patlaması için topumuzun rengini ekrandaki taşların rengiyle tutturmanız gerekiyor. Bunu yapmak için ise topumuzu o renkteki bir taşa değdirmemiz yetiyor. (Aaa, çok ilginç!)

Oyunda bir sürü power-up ortaya çıkıyor ve işimiz kolaylaşıyor. Power up'lar arasında renkli toplar, üçlü toplar, top yavaşlatmalar, top hızlandırmalar, top yakalamalar, onlar, bunlar ve şunlar gibi işe yarayan epey fırsat bulunuyor.

Amacınız hoşça vakit geçirmek, patronunuz size bakmadığı sırada iki el oyun oynamak veya ağır bir RPG ile ağır bir FPS arasında "hafif" bir oyunla dinlenmek ise Scaraball sizin için biçilmiş kaftan. (Kaftan mı kaldı?) ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Urse Games

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

**7.4**



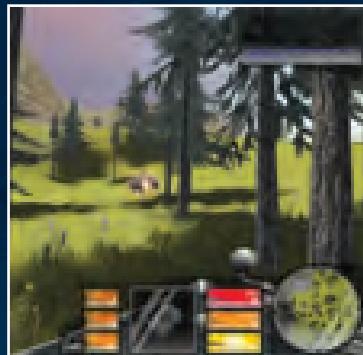
## Zero Ballistics

Bir tank, bin tanka karşı

Bu ayın son bedava oyunu, -maa-lesef- sadece internet bağlantısı olanların oynayabileceği bir oyun. Eğer geçen ay tanıttığımız Alien Arena 2008'in başından kalkabildiyseniz bir de bu oyuna göz atmanızı tavsiye ederim.

Bir "FPS" olarak nitelendirebileceğimiz Zero Ballistics, aynı zamanda third-person kamera açısından da oynanabiliyor ama ben size bu oyun için kesinlikle first-person kamera açısını tavsiye ederim. Zero Ballistics, içinde bulunduğumuz tank ile diğer tankları ortadan kaldırılmaya çalıştığımız basit bir oynanış sisteme sahip. Tankın topunu ve makineli tüfeğini kullanabilmenin yanında, oyunda başarılı oldukça tankınızı geliştirebiliyor ve sahadaki rakiplerine karşı üstünük elde edebiliyorsunuz.

Oyunun, görsel olarak sizi pek tatmin edeceğini sanmıyorum ama sonuçta, beleş bir online oyun için



Zero Ballistics'in teknik özellikleri ve oynanış sistemi gayet yeterli.

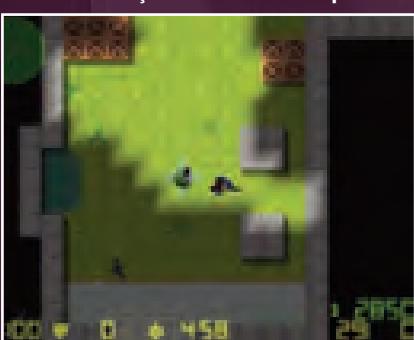
Not: Zero Ballistics'i oynadığım sıralarda oyun, Open Beta aşamasındaydı. Sizin de Beta'ya yetişebilmenizi umuyorum. ☺

TÜR Online Aksiyon

YAPIM Quanticode

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

**7.5**





## High-end Kasa Modelleri

*Yıllardır hantal görünümleri nedeniyle konsol kullanıcıları tarafından dalga konusu haline gelen PC'lerin donanım bileşenleri her geçen gün daha fazla güç ve daha fazla yere ihtiyaç duyuyor. Haliyle, kasa üreticileri de ürettikleri kasaları bu kötü üinden kurtulmak adına daha estetik kasalar üretmeye çabalıyorlar. Ancak, elbette ki kasa seçimindeki tek kriter estetik görünüm değil. Kasanın kullanışlı olup olmadığı, yeterli güç sağlayıp sağlamadığı ve kullandığınız donanım bileşenleri ile uyumlu olup olmadığı gibi özellikleri de seçim yaparken göz önünde bulundurmalısınız. İşte, piyasada bulabileceğiniz en gösterişli, high-end kasa modelleri...*

### THERMALTAKE XASER VI VG4000BNS

**E**veet, parmaklarınıza kültürde tip işe girişelim bakalım. İlk ürünümüz ışıl ışıldayan, oldukça estetik bir görünüme sahip olan ve karanlık bir ortamda kullanıldığı zaman çok daha çekici bir hale gelen Xaser VI. Estetik görünümü yanında kullanımı rahat bir kasa ariyorsanız bu ürün sizi

epey tatmin edecektir. Bağlantı noktaları, genişlik, havalandırma ve güç konusunda size hiçbir sıkıntı yaratmayacak olan VG4000BNS tahmin edebileceğiniz üzere oldukça pahalı bir ürün.

VG4000BNS'nin mimarisi hem sıvı, hem de hava soğutmayı destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Tepesinde kullanım kolaylığı ve ekstra koruma için bir panel kapakçığı bulunan ürün, vidasız bir şekilde kullanabileceğiniz (Vida yuvaları sabit.) tam 10 adet PCI slot'u destekliyor; böylece, dört ekran kartını aynı anda kullanmanız bile herhangi bir sıkıntı yaşamıyorsunuz.

Ürünün iç kısmına baktığımızda ise rahat bir montaj süreci için düşünülmüş olan kayar bir anakart yatağı olduğunu görüyoruz. Oldukça geniş bir hacme sahip olan ürün, CPU, ekran kartı ve sabit disk için ayrı ayrı ısı kontrolü yapmaniza olanak tanıyor. Bu geniş alanın içinde kablo karmaşası yaşamamanız ve hava dolaşımının kesilmemesi için kablo düzenleyiciler de bulunuyor. "Geniş iç hacim" derken, ürünün tam yedi adet 5.25 inçlik kilitlenebilir slot'a, yedi adet de ayarlanabilir sabit disk yatağına sahip olduğundan bahsediyoruz. Ayrıca, sabit disk kafesi yerinden kolaylıkla çıkarılabiliriyor. Kolay PSU montajı için ayarlanabilir yatak da unutulmamış. Ürünün ayrıca, Micro-ATX, ATX ve Extend-ATX destekli olduğunu da

belirtelim.

Işıklandırmaları ile göze hitap eden VG4000BNS'nin güç tuşu bile benzerlerinden oldukça farklı. "X" şeklindeki bu güç tuşu, basarak açtığınız kapağın arkasında bulunuyor. Ürünün giriş - çıkış paneli ise iki adet E-SATA, dört adet USB, bir adet IEEE 1394 ve HD audio giriş - çıkışını destekleyecek şekilde tasarlanmıştır.

Bitirmeden son bir not düşelim; eğer kasanızı bir yerden bir yere taşıtmak istiyorsanız, taşımadan önce biraz şınav çekin çünkü Xaser VI tam 18 kilo! ☺

#### GENEL ÖZELLİKLER

Super Tower

605x250x660 mm

18 kg Ağırlık

Micro ATX için 9.6"x9.6" / ATX için 12"x9.6" / Extend ATX için 12"x13" Anakart Desteği

7 Adet 5.25" / 7 + 1 Adet 3.5" Slot

2 Adet E-SATA Konektörü, 4 Adet USB 2.0, 1 Adet IEEE 1394 Firewire ve HD Audio



# COOLERMASTER STACKER 830 NVIDIA EDITION

CoolerMaster ve nVidia firmalarının ortak çalışmasının ürünü olan Stacker 830 harikulade görünüm ile hemen göze çarpıyor. (Ofiste kasayı gören herkesin gözü mor... Evet, içgencim.) Tasarımında siyah ve yeşil (nVidia firmasının kurumsal renkleri) renklerin hakim olduğu ürün, yüksek performans peşinde koşanların rahatlıkla tercih edebilecekleri bir kasa. Dosyamızda incelediğimiz ürünlerde göre daha fazla sayıda 5.25" slot'a sahip olan Stacker 830'un yan kapağından tam dört adet yeşil ışıklı fan bulunuyor.

Elbette ki bu kadar fan, soğutma işlevi için biraz gereksiz; bu fanların asıl işlevi kasa çalışırken sunduğu hoş görsellik.

nVidia'nın, eski Latince'deki kıskanmak fiilinden türeyen bir sözcük olduğunu düşünücek olursak, bu kasayı sizde gören arkadaşlarınızın hasetlerinden çatlamalarının kesin olduğunu söyleyebiliriz. ☺



## GENEL ÖZELLİKLER

Big Tower
250x536x638 mm
16 kg Ağırlık
ATX / Micro ATX / Extend ATX Desteği
9 Adet 5.25" Slot, 4 Adet 3.25" Slot
7 Adet Genişleme Yuvası
4 Adet USB 2.0, 1 Adet IEEE1394 Firewire Port'u, 1 Adet Kulaklık ve 1 Adet Mikrofon Giriş'i, 1 Adet "4 in 3" Cihaz Modülü

# COOLERMASTER COSMOS RC-1000

Z alman Z-Machine GT1000 gibi sessizlik konusunda iddialı olan bir diğer ürün ise RC-1000. Daha önce Hyper serisi işlemci soğutucuları ile devrim yaratmış olan CoolerMaster, bu kez de bu muhteşem görünümlü bu kasa ile kullanıcıları selamlıyor. Kasayı boydan boya kaplayan ön kapağı ile hem koruma, hem de estetik bir görüntü elde etmiş olan firma, yan kapaktaki fanları ürününden çıkartmış ancak arka panelde bulunan 120 mm'lik fanlar yerli yerinde duruyor. Bu fanların üzerinde biraz daha dikkatli baktığınız zaman iki küçük delik görüyorunuz. İhtiyaçınıza göre, bu deliklerden kasa içine su soğutma sağlayabiliyorsunuz. Üründe ayrıca, kasa izgarasına dahil edilmiş olan bir toz tutucu izgara da bulunuyor.

Kasanın basit ama işlevsel olan bir diğer özelliği, tavan bölümündeki iki adet tutma kulpusunun olması. Eh, yaklaşık 17 kg olan kasayı taşımak için bundan daha iyi bir çözüm olamazdı.

Kasanın içine bileşen montajı tamamıyla vidasız şekilde gerçekleştiriyor. Firma montaj için oldukça kullanışlı bir sistem geliştirmiştir: Donanımınızı koymak istediğiniz slot'a sürüp, kenarda bulunan tuş ile rahatlıkla kilitleyebiliyorsunuz. ☺



## GENEL ÖZELLİKLER

Big Tower
266x598x628 mm
16.9 kg Ağırlık
ATX / Micro ATX Desteği
5 Adet 5.25" Slot, 6 Adet 3.5" Slot
8 Adet Genişleme Yuvası
2 Adet USB 2.0, 1 Adet IEEE1394 Firewire Port'u, 1x eSATA, 1 Adet Kulaklık ve 1 Adet Mikrofon Giriş'i

# ZALMAN FATALITY FCZE1

Fatality adlı sinir bozucu frag canavarı herif şimdide bir kasanın üzerinde selamlıyor bizi. Gelgelelim estetik, soğutma ve sessizlik gibi unsurları tek bir üründe buluşturan muhteşem bir ürünle karşı karşıyayız. Üründe, sürgülü HDD yatağının yanında, tek dokunuşla kaydırılarak açılabilen, estetik ve kullanışlı bir yan kapak bulunuyor. (Sık sık modifikasyon yapan kullanıcılar için bu kapak güzel bir çözüm.) Bu kapak ile optik sürücülerini kilit altına alabilirsiniz. Böylelikle, kasa içindeki kabloları toparlayarak hava dolasımını daha etkili kılabiliyorsunuz.

Üretiminde 5 mm'lik alüminyum malzeme kullanılmış olan ürün hem sessiz çalışıyor, hem de ısınma sorunu yaşıtmıyor. İki adet 92 mm'lik ön panel fanı ve bir adet 120 mm'lik arka fan ile kasa içindeki havanın etkili bir şekilde dolaşması sağlanmıştır. Bir diğer deyişle, işlemciniz 130 Watt'lık ısı üretse bile Fatalty, bu ısıyı makul bir seviyeye indirebiliyor.

Teknik özelliklerinin yanında Fatalty tam bir tasarım harikası. Piyasada bulabileceğiniz çoğu kasadan çok daha farklı bir tasarıma sahip olan Fatalty FCZE1, lazer kesim olan köşeli hatlara sahip. Kırmızı - siyah renkleri ile Fatalty tüm oyuncuların rüyalarını süsleyecek kadar göz alıcı bir tasarıma sahip. ☺



## GENEL ÖZELLİKLER

Tower
480x220x430 mm
12.5 kg Ağırlık
ATX / Micro ATX Desteği
4 Adet 5.25" Slot, 7 Adet 3.5" Slot
7 Adet Genişleme Yuvası
2 Adet USB 2.0, 1 Adet IEEE1394a Firewire Port'u, 1 Adet Kulaklık ve 1 Adet Mikrofon Giriş'i (Ön Panelde)

#### ④ GIGABYTE 3D MERCURY SU SOĞUTMALI KASA

**E**h, malum, yaz yaklaşıyor. İnsanlar bilgisayarlarında, keyifle bir Crysis, bir Call of Duty 4 oynamak isteyecekler. Ne var ki memleketimizin yazıları pek bir sıcak geçiyor. Bu sıcak hava da bilgisayarlarımıza hiç mi hiç iyi gelmiyor. Hele ki kasanın içini pişiren CPU'ya ve GPU'ya deliller gibi



yüklenen oyunları çalıştırığınız zaman, kasanızın içi adeta hamama dönüyor. Donanım bileşenlerinin boyutlarını ve üretikleri isının yoğunluğunu düşünecek olursak standart fanlarla sağlanan hava dolaşımı kimi zaman yeterli olmayıbiliyor. Elbette ki sistem belleğini soğutucularla desteklemek, ekran kartının üzerindeki bellekleri soğutmak, kabloları toparlayıp kasanın içini ferahlatmak gibi çözümler bir yere kadar etkili olabilir ama iş şansa bırakmamak gereklidir.

Gigabyte 3D Mercury kasa, dahili sıvı soğutma sisteme sahip olan bir ürün. Kasayı kullandığınız zaman donanım bileşenleriniz için tüm soğutma ihtiyaçlarınızı tek kalemdede çözmüş oluyorsunuz. Hatta isteğe bağlı olarak ekran kartının, anakart çipsetinin ve sabit diskin sıvı soğutma çözümleri için ürünün üzerinde hazır valfler bulunuyor. Peki, ürün bu soğutma sistemini nasıl sağlıyor? Mercury'nin harici soğutucu sıvı dolum ünitesi, otomobil seviyesindeki boruları ve 12 cm'lik fanlı otomobil seviyesindeki radyatörü yardımıyla kasanın içinden -dişardaki sıcaklık kaç derece olursa olsun- soğuk tutulması sağlanıyor. Ayrıca kasanın sıvı seviyesini ve sıvı akışını mavi ışıklı LED göstergeler üzerinden takip edebiliyorsunuz. İşlemci su bloğunun üzerinde bir de MOSFET soğutucu

fan bulunuyor. Kasanın yanlarında hava çekiş kanalları ve iç kısmında izole edilmiş termal çember bulunuyor. 12 cm'lik ön çekiş fanı ve radyatör fanı ise avarlanabiliyor.

Ürün, sunduğu tüm yararlı özelliklerinin yanında sık görünüm ve geniş iç hacmiyle de dikkat çekiyor. Kasanın diğer özellikleri arasında, ön ve yan panellerdeki çift güvenlik kilidi, değiştirilebilir yan paneller üzerindeki havalandırmalı çelik izgara ve seffaf akrilik pencere bulunuyor.

GENEL ÖZELLİKLER

- Super Tower
- 205x620x535 mm
- 12 kg Ağırlık
- ATX / Micro ATX / Extend ATX / CEB Desteği
- 4 Adet 5.25" Slot, 2 Adet Harici 3.5" Slot, 5 Adet Dahili 3.5" Slot
- 7 Adet Genişleme Yuvası
- 4 Adet USB 2.0, 1 Adet IEEE 1394, 1 Adet AC97 / HD Audio

# ZALMAN Z-MACHINE GT1000

**A**ynı tonda yankılanan bir sese uzun bir süre maruz kaldığınız zaman, bir noktadan sonra o sesi duymamaya başlaysınız çünkü algınız sütləç kivamına gelmiştir. Örneğin, klima sesi gibi normalde rahatsızlık duymadığınızı düşündüğünüz bir ses kesildiğinde ancak o zaman aslında sessiz bir



ortamda bulunmadığınızı anlarsınız. İşte çözümünüzun kasası bu tonda sesler çıkarır ama Zalman markasıyla piyasaya çıkan Z-Machine GT1000 bu ses sorunu ortadan kaldıracak şekilde tasarlanmıştır. GT1000'in her parçası ses ve titremeyi önlemek için usta işi bir şekilde hazırlanmış. Peki ürün, ses sorununu nasıl mı çözümsü? İlk olarak, en fazla beş mm. kalınlığında alüminyum malzeme kullanılmış. Ayrıca, sabit disk bağlantısı gibi gevşediği zaman titreşim nedeniyle ses çıkarabilecek noktalar yumuşak plastik bir malzeme ile desteklenmiştir.

Soğutma konusunda da verimli bir tasarıma sahip olan GT1000'in iç sıcaklığı, iki adet 92 mm'lik ön fanlar ve 120 mm'lik yan çıkış fanları ile dengeleyiliyor. Bu fanlar oldukça sessiz çalışıyor ve en sıcak CPU'nun bile soğuk kalabilmesini sağlıyor. Ön fanlar, dışarıdan alınan havanın soğutulup ilk önce sabit diske verilmesini sağlıyor. Böylelikle, sabit disklerin performansı ve dayanıklılığı artırıyor.

GT1000 ile birlikte gelen ZM-MC1, kasa üzerinde bulunan fanların rpm değerlerini ayarlamınızı sağlıyor. Yani, havanın sıcaklığına ve nem oranına göre fanların dakikadaki dönüş hızını kendiniz belirleyebiliyorsunuz. Bu sayede hem fanların sesini, hem de kasa içi sıcaklığı ayarlamış oluyorsunuz.

Ürünün bir diğer dikkat çekici özelliği ise -kis-men- aletsiz montaj olanağı sunması; kasanın yan-

panelleri herhangi bir alete (tornavida gibi) gerek duymaksızın açılabilir. (Donanım bileşenlerini sıklıkla değiştirenler için gerçekten büyük bir kolaylık bu.) Ayrıca, sabit diskinizi de aletsiz bir şekilde monte edebiliyorsunuz. Bu arada, sabit disk slot'unun altında ikinci bir sabit disk montajı için yeterli alan bırakılmış. Yine 5.25" slot'lara donanım montajı da herhangi bir alete gerek duymaksızın gerçekleştirilebiliyor. Kısacası, GT1000'e bileşen ekleyip çıkarmak gerçekten çok kolay. Tüm bu işlevsel özelliklerinin yanında, ürünün gerçekten harika bir görünümü sahip olduğunu da belirtelim. END

GENEL ÖZELLİKLER

480x220x450 mm
12.5 kg Ağırlık
ATX / Micro ATX Desteği
4 Adet 5.25" Slot, 7 Adet 3.5" Slot
7 Adet Genişleme Yuvası
2 Adet USB 2.0, 1 Adet IEEE1394 Firewire Port'u, 1 Adet Kulaklık ve 1 Adet Mikrofon Giriş'i (Ön Panelde)

## DISTRİBÜTÖR LİSTESİ

**Thermaltake:** DijitalTrend, DijitalCenter, NCStr, Gökbilişim, Vega  
**Gigabyte:** Hızlı Sistem, Kont  
**Zalman:** Evren Limited  
**CoolerMaster:** Segment Bilgisavar

**Not 1:** Kasaların PSI'suz modelleri incelenmiştir.

**Not 2:** İncelenen ürünlerin fiyatları satın alınan kuruluşa göre değişkenlik göstermektedir.

**Not 3:** Dosya konumuzda incelenen ürünleri aşağıdaki sitelerden temin edebilirsiniz: [www.mavibilgisayar.com](http://www.mavibilgisayar.com) / [www.vegateknomarket.com](http://www.vegateknomarket.com) / [www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)



## Zotac GeForce 9800 GX2

### Ver çokuyu nVidia!

**E**limizde, iki adet 8600 GTS GPU'suna sahip olan, arasına bir fan yerleştirilmiş ve üzerinde 1.5 milyar transistor bulunan bir kart mevcut. Aslında bu kartı evinizde de yapabilirsiniz. Tarifi yazıyoruz: Eliniz üzerinde 8800 GTS'in özelliklerinin yazılı olduğu bir kağıt alın. Şimdi listedeki her değerin, her cümlenin ve her kelimenin başına "2x" değerini ekleyin. Bunu yapmak zor geliyorsa tablomuzda eklenişini bulabilirsiniz. Bu arada kartın standart saat frekansları her zaman daha fazlasını isteyen oyuncuları kesmeyebilir. Zotac bunu da düşünmüş ve AMP! sürümü için kolları sıvamış. Her ne kadar nVidia standart değerler üzerinde oynanmasından pek hoşlanmasa da Zotac bunu yapmayı kararlı. Kim bilir; belki de siz bu yazıyı okurken 9800 GX2 dünyanın en hızlı ikinci kartı olacak. (Birinci ise AMP! Edition.) Biz öncelikle elimizdeki ürüne yoğunlaşalım. Kartın kutu içeriğinde dikkatimizi çekebilecek tek şey Lost'un tam sürümü oldu. Testlere geçmeden önce kartta HDMI çıkışı olduğunu da belirtelim.

Öncelikle nVidia kontrol panelinde kartın SLI modda veya tek GPU olarak çalıştırılabilmesine imkan veren bir yer bulduğunu belirtelim. Eğer monitörünüz LCD ise çözünürlüğü belli bir seviyeye kadar çkartılabilirsiniz. Örneğin, 19" bir LCD monitör için bu değer 1280x1024. Bu durumda bu kartı almanın şu anda pek bir mantığı yok desek yeridir ama ileride daha yüksek çözünürlülüklü bir LCD alacaksanız veya CRT monitör kullanıyorsanız durum değişir. Düşük çözünürlüklerde ise tek GPU fazlaıyla iyi bir performans sergiledi. Bu da gösteriyor ki kartın üzerindeki ikinci 8800 GTS'e bu tip bir durumda boşuna para vermiş oluyorsunuz.

Company of Heroes ile başladığımız testlerde kart, düşük çözünürlükte tek GPU ile daha iyi bir performans verdi; SLI'ı devreye soktuğumuzda ise 9600 GT'nin bile gerisinde kaldı. Burada yargısız infaza gerek yok; yukarıda bu durumun nedenini açıkladık. Hatırlayacak olursanız, HD 3870 X2 incelemesinde biz çözünürlüğü artırdıkça kart şaha kalkmıştı. Burada da değişen bir durum

yok. Siz çözünürlüğü artırdıkça kartı da dizginlemiş oluyorsunuz. Kısacası, yüksek çözünürlüklerde kart sektörün en iyi fakat hemen ensesinde 3870 X2'nin olduğunu da belirtelim. Çünkü arada oynayan değer sadece dört ya da beş fps. Eğer sadece Crysis oynayacaksanız hangi kartı alırsanız alın markası nVidia olsun; durum bu kadar açık. Zira nVidia bu oyunda bariz bir üstünlük sergiliyor. Söz konusu kart 2048x1536 gibi devasa bir çözünürlük değerinde, 4xAA ve 16xAF açık olduğunda bile saniyede 36.2 kare ile gözlerinize bayram ettiriyor.

Oyunlarda bariz üstün olan kart, sentetik teste de lider durumda ama bu liderlik pek de göz kamaştırıcı değil. Zira 10.103 alan kartın hemen ensesinde, yine en yakın rakibi olan 3870 X2, 9771 puan ile yer alıyor. Boşta 187 Watt tüketen kart, tam yükte 263 Watt tüketiyor. Yalnız bu değer, 330 Wattlık güç tüketen 3870 X2'nin çok gerisinde. Yine kartın 35.9 dB ile rakibine oranla daha az ses çıkardığını da belirtelim. Şimdi sıkı durun, sonu açıkılıyor: Evet, az önce dünyanın en hızlı kartının incelemesini okudunuz. Yalnız bir dakika; bu kart aynı zamanda dünyanın en kötü fiyat / performans oranına sahip olan kartı ki bunu test sonuçları gösteriyor. Uzun lafin kısası mavi (nVidia PCB - 9800GX2) hapi alırsanız dünyanın en hızlı kartını, kırmızı (ATI PCB - 3870 X2) hapi alırsanız en iyi fiyat / performans oranına sahip olan kartını almış olacaksınız, seçim sizin.

FİYAT 759 Dolar + KDV İTHALAT Penta Bilgisayar

WEB [www.penta.com.tr](http://www.penta.com.tr)

TEST SİSTEMİ	
CPU	Intel Core 2 Duo E6550 2.33 Ghz [Conroe, 2x2048 KB Cache]
Anakart	Gigabyte P35C-D53R Intel P35
Bellek	2x1024 MB A.DATA DDR2 1066+ CL4
Sabit Disk	WD Raptor 740ADFD 74 GB
Güç Kaynağı	OCZ GameXStream 700W
Yazılım	Windows XP SP2
Sürücüler	NVIDIA: 169.04 GeForce 9600 GT > 174.12 GeForce 8800 GS > 169.32 GeForce 9800 GX2 > 173.67 ATI: Catalyst 7.11 3870 X2 > Catalyst 8.1 v8.451.2

ÖZELLİKLER	GEFORCE 9800 GX2
Gölge Birimi	2x128
ROP Sayısı	2x16
GPU	2xG92
Transistör Sayısı	2x754M
Bellek Boyutu	2x512 MB
Bellek Veri Yolu Genişliği	2x256 Bit
Çekirdek Frekansı	600 Mhz
Bellek frekansı	1000 Mhz

Creative Aurvana DJ

## ALTINCI DUYU ORGANI

Bu ay test laboratuarımızda oyuncuların ilgisini fazlaıyla çekerilecek olan, Creative Aurvana model DJ kulaklığını açıktık. Daha önceden piyasaya sürülmüş olan Aurvana kulaklıkların oldukça kaliteli olduğunu dikkate alırsak bu yeni modelin de sefelerinden pek aşağı kalmadığını söyleyebiliriz. Kulaklığın performansının nasıl olduğundan bahsetmeden önce, tasarıma biraz göz atalım; Fırçalanmış metal kaplı olan dış yüzey (Torna tezgahından yeni çıkmış gibi duruyor) ve deri kaplamalar, cihaza daha ilk bakınızda sizi hayran bırakacak kadar güzel görünüyor. Aurvana'nın kulağı kaplayan ergonomik yapısı, bir saatlik Crisis keyfinden sonra kulaklarınızın prese sokulduğu hissine kapılmanızı engelli-

yor. Ayrıca kafanız standartlara uygun değilse (Standartları ben de bilmiyorum) kulaklıği yatay veya dikey olarak ayarlayabiliyorsunuz. Gelelim Aurvana'nın faydalara; ürünü stüdyo kullanımı için uygun olan bir başka model ile karşılaştırıldı: Sennheiser HD 270. The Eagle'sin Hotel California (Live) şarkısının ilk 20 saniyesinde Creative'in tizleri verisi gerçekten çok temizdi. Buna karşın Ayumi Hamasaki'nin Naturally (Wippenburg Remix) parçasında HD 270, baslarda daha iyi bir performans ortaya koydu. Stereo ayırma ise iki üründe de gayet güzel çalıştı. Her ne kadar sıkı bir ses kalitesi ve başarılı bir ses yazılımı sunsa da Creative'in ses konusunda (sonic) yelpazesini genişletmesi gerekiyor.

FİYAT 80 Dolar + KDV İTHALAT Multimedya Bilgisayar WEB [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)

## KINGSTON'DAN ISI BORULU RAM'LER

Bu yılki IDF'e (Intel Developer Forum / Intel Geliştirici Forumu) katılmayan Kingston'ın, buna karşın elinde bazı ciddi ürünler mevcut. Firmmanın Intel Skulltrail sistemi üzerinde kullanılan HyperX bellek modüllerinin haber olmasına neden olan ise modüllerin üzerinde yer alan ısı boruları. Bu borular sayesinde oluşan ısı daha kolay bir biçimde dışarı atılıyor ve belleklerin daha yüksek değerlere çekilmesi mümkün oluyor. Her ne kadar diğer firmalar çoktan bu teknolojiyi kullanıyor olsalar da Kingston'ın performans ürünleri pazarına el atması yine de kada değer bir hareket olarak göze çarpıyor. Yine yakın kaynaklardan alımız bilgilere göre firma, bu bellekleri daha da geliştirdip yakında seri üretimde başlayacakmış.

Bilgi için: [www.kingston.com](http://www.kingston.com)



Noctua NH-U12P

## ESKİMOLAR'IN TERCİHİ

"Yaz geldi, havalar ısındı, işlemciler pişti" derken kurtarıcımız bu kez Avusturya'dan geldi. Adını ilk defa duyuyor olsanız da Noctua, soğutma konusundaki tasarımlarıyla ödül kazanmış bir firma. Test ofisimize gelen model olan NH-U12P, dört adet çift ısı borusu, ödüllü NH-U tasarımları, NF-P12 gelişmiş fanı ve NT-H1 high-end termal macunu ile başı başına bir soğutma şaheseri. NH-U12P'yi LGA 775, AM2 ve AM2+ platformlarıyla kullanabilmenizin yanında, ek parçalar ile bu şaheseri soket 939 ve Xeon işlemcileri soğutmada da kullanabilirsiniz. Öncelikle ürünün kutusunda montaj için ihtiyacınız olandan çok daha fazlasını bulabileceğinizi belirtelim. Noctua bu konuda elini korkak

alıştırmamış ve paketi kepçe kepçe (!) doldurmuş. Nikel kaplama bakır bir tabana sahip olan soğutucuya, termal macunu da kullanarak işlemciye kolayca monte ettikten sonra ölçümlere başladık. Stok soğutucu ile yük altında 54 derece olan işlemci, Noctua sayesinde 46 derecede kaldı. Soğutucunun kapasitesini biraz daha zorlamak adına işlemci overclock yaptıktı ve 3.6 Ghz'de çalıştırıldı. Burada stok fanla 72 derece olan değer Noctua ile 52 derecede kaldı. 47 dB'lık sesi ile fanın fazla gürültü yapmadığını da söylemek mümkün. Sonuç olarak bizden oldukça yüksek bir puan alan ürünü -eğer kasanız genişse- (Ürünün boyutları gerçekten çok büyük.) kesinlikle öneriyoruz.

FİYAT 82 Dolar + KDV İTHALAT Evren Dış Ticaret WEB [www.evrenshop.com](http://www.evrenshop.com)

Microsoft Bluetooth Notebook Mouse 5000

## TAK VE ÇALIŞTIR: BU MUDUR?

Yillardan beri bir söz öbeği hep ağızlarında dolanıyor: "Tak & Çalıştır". Aslı "Plug & Play" olan bu ibare, -çok eski zamanlarda (M.S. 1990) takılan her parçanın jumper ayarı gerektirmesinden olacak- bugün çok sevilen ve kullanılan bilgisayar terimleri listesinde ilk sıralarda yer alıyor. Peki, kaç ürün bu ibareyi gerçekten hak ediyor? İşlemci, RAM ve DVD sürücü dahil birkaç bileşenin dışında diğer bütün bileşenler Tak-Kur-Çalıştır kategorisine girmiyor mu aslında? Neysse, lafi fazla uzatmadan neden bahsettiğimizle: Microsoft Bluetooth Notebook Mouse 5000. Tasarım olarak elinize gayet iyi oturan ürün, AAA piller ile çalışıyor. 1000dpi tarama yapabilen ürün, dizüstü kullanımı için fazla yeterli. Ürünün üzerindeki bluetooth simgesi aynı zamanda pil göstergesi işlevi de görüyor. Ürün, uzun süreli kullanımdan sonra oluşan ağıri engelleyecek bir şekilde tasarlanmış sahip. (Bildiğiniz üzere, küçük notebook mouse'larını kullanırken bileğinizi bükmek durumunda kalmanızdan dolayı bileğiniz ağrıyabiliyor.) Ürünün en önemli özelliklerinden biri ise gerçek Tak & Çalıştır özelliğinde olması. 25 yıllık deneyimin ardından Microsoft, bluetooth'u aktif eder

etmez otomatik devreye giren bir fare yaparak kullanıcıya hoş bir deneyim sunuyor. Sonuç olarak, rakip Logitech'in unutursak (Eski sayılarda Logitech'in benzer bir ürününün incelemesini bulabilirsiniz.) bu fare tam size göre.

FİYAT 79 Dolar + KDV İTHALAT Evren Dış Ticaret

WEB [www.evrenlimited.com.tr](http://www.evrenlimited.com.tr)



## THERMALTAKE XASER VI KÜÇÜLDÜ

Geçen aylarda incelemesini yaptığımız ve alanında çok iyi bir kasa olan Xaser VI'ün kardeşleri de yakında piyasada olacak. Thermaltake tavsiyelerimizi dinlemiş olacak ki bu devasa kasanın bir de küçük sürümünü piyasaya sürme kararı almış. XaserVI Mx adını taşıyacak olan bu kasalar özelliği olarak ağabeyleri ile aynı olacak fakat boyut olarak daha az yer kaplayan, ergonomik bir yapıya sahip olacak. İncelememizde kasanın tek eksisi yanının büyütüğü olduğunu belirtmişik artık böyle bir sorun da kalmadığına göre XaserVI Mx şu an piyasadaki en iyi kasa tercihi gibi gözükmüyor.

Bilgi için: [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)

## GERÇEK GÜCÜ ARAYANLARA



Eğer önceki sayılarda incelemesini yaptığımız HD 3870 X2 ekran kartına göz diktiyorsanız, kesenizin ağzını hazır açmışken hiç kapamayın ve listenize bir de bu ürünü ekleyin. Cooler Master'in bu yeni ürünü Real Power Pro 1000W, adından da anlaşılabiliceği gibi gerçek güç sunan bir ürün. SLI, Hybrid SLI, CrossFire ve akınıza gelebilecek bütün ekran kartı kombinasyonları için destek sunan (Sertifikaları duvarınıza asabilirsiniz.) bu ürün, dünyanın ilk altı adet +12V çıkışına sahip güç kaynağı olma özelliğini taşıyor. Firma herhalde "gerçek güç" vaadini bundan daha iyi bir şekilde destekleyemezdi. Beş yıl garanti, dört adet altılı pin, iki adet de sekizli pin PCIe çıkış ile bu ürün, belki de ileride çıkacak olan çok çekirdekli işlemciler bile besleyecek güç sahib. Ürün testte standart değerlere çok yakın bir tablo sergileyerek kendini fazlasıyla gösterdi. Üstelik bu esnada sessiz kalmayı da başardı. Tek ekşi bir açma kapama tuşu olan ürün bizden tam not aldı. Siz alın, torunuz bale kullansın diyoruz.

FİYAT 339 Dolar + KDV İTHALAT Multimedya Bilgisayar WEB [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)

### HIS HD 3870 IceQ3 Turbo 512 MB

## BMW KAPUTUNDAN ÇIKMIŞ GİBİ

Arabalarda motora fazladan temiz hava girmesini ve bu sayede de performansın artmasını sağlayan Turbo özelliği ekran kartlarında da görülmeye başladı. Tabii ki birebir aynı teknolojiden bahsetmiyoruz ama oldukça benzer olan bu teknolojinin kullanımı, ekran kartına daha iyi bir soğutma, daha iyi bir overclock potansiyeli ve oyunlarda daha fazla fps anlamına geliyor. HIS'in, önceki sayılarda incelemiş olduğumuz bomba ekran kartı 3870 X2'nin sunduğu fps oranları aklımıza kazındı. Elimizde ise kartın tasarıminın büyük ölçüde yeniden gözden geçirilmiş ve daha iyi bir soğutma çözümü eklenmiş hali var. Kartın üzerinde bu yazılarında görmeye alıştığınız DirectX 10.1 ve Shader Model 4.1 desteğinin yanı sıra, yazmaya kalksağ iki sayfayı rahatlıkla doldurabilecek kadar özelliğ var. Kart özel kılan unsurlar ise bakırdan yapılmış ve ısı boruları ile desteklenmiş olan IceQ3Turbo soğutma sistemi. Tam da yaz yaklaşmışken, Company of Heroes'ta 2048x1536 çözünürlükte 16xAF açık durumda 101.7 fps, 1280x1024 2xAA 8xAF ayarlarında Crysis'te 33 fps değerlerle ulaşan ve 3DMark06'da da 9208 puan alan 3870 X2 ile ısı problemleri yaşamak istemiyorsanız en doğru tercih bu model olacaktır. Yalnız son kararı vermeden önce geçen ay incelediğimiz 9600 GT'ye bakmadan geçmeyin deriz zira fiyatı geçen aya göre düşen bu ürün ile nVidia şu an pazarın lideri konumunda.

FİYAT 238 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Bilgisayar WEB [www.exa.com.tr](http://www.exa.com.tr)



### ELVEDA 8800 GS, HOŞ GELDİN 9600 GSO

GeForce 8800 GS piyasaya sürüldüğünde pek de ilgi çekmemiştir. nVidia'nın 8800 GT'yi kirparak performanslı fakat ekonomik bir kart yaratma çabası başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Sonuçta kart piyasada pek de kabul görmedi. Bugün kartın fiyatı ve

performansı 9600 GT'ye neredeyse eşit durumda. nVidia ise işin kolayını bulmuş: GeForce 8800GS'i, 9600GSO'ya çevirmek! Bu sayede firma bu kartı GeForce 9 serisine dahil etmiş olacak; fiyatı ve yeni adı ile bu kart, 9600 GT'nin bir alt segmentine yer-

leşecek. Ayrıca G92'ler yeni 55nm mimarisile yeniden elden geçirilecek. Bu sayede çekirdek sıcaklığı düşük fakat saat frekansı yüksek kartlar görebileceğiz.

Bilgi için: [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)



### Zotac 9800 GTX

## 8800 GTX KOCADI MI?

Bu ay test ofisinde (iki ay önceki DVD ve sabit disk faciasından sonra) daha çok ekran kartları ile boğuştu. Her taraftan ekran kartları yağıyordu. Her oyuncunun rüyası bizim kabusumuz oldu adeta. "Aahhh!" dediğinizi duyar gibiyiz ama yerimizde olmak isteyeceğinizi pek sanmıyoruz. Neyse, bunlardan biri de 9800 GTX idi. Nihayet, tek GPU'lu, içinde SLI veya benzeri bir "çoklu terim" içermeyen, performanslı bir kart geçti elimize. "X2, Dual, Hybrid" derken "9800 GTX ilaç gibi geldi" desek yeridir. Bize de boş durmadık ve kendisini hemen test maratonuna soktu. nVidia'nın belirttiği üzere 8800 GTX'in yerini alan bu kart bir G92'ye, yani en son GPU'lardan birine sahip. Çift "6 in PCIe" güç girişleri olan kartta 754 milyon transistor bulunuyor ki bu 8800 Ultra'nın sahip olduğundan bile fazla. Peki, bakalım testler de rakamların konuştuğu dilden mi konuşuyor? Testlere Call of Duty 4 ile

başladı fakat kart bazı durumlarda 8800 GTX'in gerisinde kaldı. Bunun istisnai bir durum olduğunu düşünüyorum zira Company of Heroes'daki tablo çok güzel: 2048x1536 4xAA 16xAF gibi ayarlarında sonuç, 142 fps'ydı. 3870 X2 ve 9800 GX2'den sonra üçüncü sırada yer alan kart, tam hak ettiği yere yerleşti. Crysis'te -nVidia ile yapılan anlaşmadan ve optimizasyonlardan (!) olsa gerek- kartın ATI'ye göre bariz bir üstünlüğü söz konusu. Burada bütün test sonuçlarını yazmak isterdim fakat bize ayrılan sayfanın sonuna geldik. Sonuç olarak yine 9600 GT diyeceğiz zira ya iki tane alın SLI yapın ya da bir 3870 X2 alın. 9800 GTX, hem 8800 GTX'in gerisinde kaldı, hem de GeForce 9 serisi için şüpheli bir performans sergiledi.

FİYAT 379 Dolar + KDV

İTHALAT Penta Bilgisayar

WEB [www.penta.com.tr](http://www.penta.com.tr)

### ASUS CROSSHAIR II FORMULA RAFLARDA

Üst düzey grafik desteği ve en üst düzey performans arayan kullanıcıları hedef alan ASUS'un yeni anakartı Crosshair II Formula, sunduğu üstün özelliklerle beraber gözükecek. CPU Level Up, Hybrid SLI ve 3-Yollu SLI gibi yenilikçi (Gerçi 3-Yollu SLI için pek yenilikçi denilemez ama...) teknolojiler sunan anakart, AMD soket AM2+ Phenom FX / Phenom X4 / Phenom X2 / Athlon X2 / Sempron ve eski AM2 işlemcileri destekliyor. Tüm bunların yanında ürün AM2+ işlemciler için HyperTransport 3.0 yoluyla 5200 MT/s (MegaTransfer) sistem veri yolu hızı sunuyor.

Bilgi için: [www.asus.com](http://www.asus.com)



**B**u ay işlerimin altında kalarak can vermeme az kalmıştı ki derinlerden bir ses duydum; bu ses, Recep'in sesiydi. "FaFuu, FaFuu" diye bağırarak beni çağırın bu sesi nerede duysam tanırdım. Enkazın altından bağırdım "Gel bi' el at, kalkayım şu yoğunluğun altından" diye. Geldi ve Teknik Servis sorularını alarak yüzüne kondurduğu mağur ifade ile uzaklaştı... Kısacası bu ay işlerimin yoğunluğu nedeniyle koltuğu Recep'e devrediyorum; bakanım gelecek ay ne gösterecek. Evet, söz sende sayın "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş.

**S: Merhaba.** Sistemimde Vista Home Premium kullanıyorum. Şu "appcrash" olayı yüzünden PC'den soğudum. DVD film izlerken veya oyun oynarken sistem bir anda hata verip masaüstüne dönüyor. (Bu

olayla, son sayınızda hediye ettiğiniz Arx Fatalis oyununda da karşılaştım.) İnternette bu sorunla ilgili bir çözüme rastlamadım. Yardımcı olursanız sevinirim. Mehmet Onur Keklikçi

**C: Windows Vista'nın bazı oyunlarda ve uygulamalarda uyumluluk sorunları olduğunu biliyoruz. Microsoft tüm bu sorunları çözmek için birçok yama ve makale yayınladı. Benim tavsiyem biraz bekleyip Vista SP1'e geçmen. Yani sistemine format atıp SP1 entegre edilmiş bir DVD'den kurulum yapman. Eğer beklemek istemezsen geçici olarak Microsoft'un bu konuda hazırladığı çözümlere, support. microsoft.com/kb/303032/tr ve support. microsoft.com/kb/929427/tr adreslerinden ulaşabilirsin. Sisteminizi daima güncel tut.**

Ayrıca, birçok oyunun Vista desteği için yaması mevcut. Bu yamaları yükle ve sisteme DirectX9 Redistributable paketini kurmayı da unutma. Yine bazı oyunlarda "Uyumluluk Modu"nu "Windows XP Servis Paketi 2" olarak ayıralan gerekebilir.

**S: Selamlar.** Anakartım nVidia nForce 4 ve işlemcim AMD Athlon 64 3800+. Bilgisayarına AMD Phenom x4 9600 Black 2.3 Ghz 2 MB L3 Cache 65nm CPU almak istiyorum. Bu işlemci anakartım ile uyumlu mu? Ayrıca 2.3 Ghz, çekirdek başına düşen hız mıdır? Sorularıma cevap verirseniz çok sevinirim. İyi çalışmalar. Uğurcan Çetindağ

**C: Uğurcan,** benim de işlemcim AMD 5000+ ve ben de benzer bir geçiş yapmayı düşünüyordum. Normalde Soket AM2, yani elimizdeki anakartlar,



"İşte DVD'de bu sabit diske aktarılmayı bekliyorum."  
- Recep  
donanim@level.com.tr

**Phenom işlemcileri doğrudan desteklemiyor.** Bunun için bir BIOS güncellemesi gereklidir. Anakartımı üreten firmanın web sayfasına baktığım zaman elimdeki model için yeni BIOS güncellemesi olmadığını, dolayısıyla Phenom kullanamayacağımı fark ettim. Burada senin de yapmanız gereken anakartının üreticisinin web sayfasına girip anakartın için BIOS güncellemesi olup olmadığını kontrol etmek. Şansın varsa bir BIOS güncellemesi ile Phenom işlemcilerini kullanabilirsin. Ama eğer ortada Phenom işlemcilere destek sunan bir BIOS güncellemesi yoksa geriye yapacak tek şeyle kalmıyor: Yeni bir anakart ve işlemciye更换. İşlemcinin hızına gelince: Evet, çekirdek başına 2.3 Ghz düşüyor.

**S: Merhabalar.** LEVEL abonesiyim ve oyun piyasasını büyük bir hevesle takip ediyorum. Ne var ki şimdiden kadar bir bilgisayarım olmamıştı. Bugünlerde bir tane almayı düşünüyorum. ASUS Extreme AX1900CF / 2DH / 512 MB, ASUS Striker II Formula, ASUS MW22S, 22" LCD Monitör, ASUS Vento TA7700, 2 GB DDR 2 800 MHZ Dual Kit KINGSTON RAM, 750 GB SATA II NCQ; bahsettiğim bu donanım bileşenleri sizce nasıl? Hepsini yaklaşık 2020 Dolar tutuyor. Ne var ki siz Nisan sayınızda 3870 X2'yi çok tavsiye edince aklım karıştı. Bana uygun bir donanım tavsiye ederseniz sevinirim. Çok teşekkürler, iyi ki varsınız. *Buğdaycı*

**C: Ecran kartından başlayalım: X1000 serisi artık tarih oldu. DX10 ve Shader Model 4.1 gibi yeni teknolojileri kullanmak için HD 2000 veya GeForce 8-9 serisinden bir ecran kartı edinmek şart. Seçtiğin anakart içinse "İleriye dönük, yerinde bir tercih" diyebilirim. LCD monitör seçeneklerden çok tepki süresine, parlaklık - kontrast ayarlarına ve çözünürlüğe dikkat etmeni tavsiye ederim. RAM'e gelince: Böyle bir sisteme Kingston zayıf kalır. Daha iyi ürünler tercih etmelisin. OCZ Reaper, GEIL Black Dragon, Team Extreme veya Corsair gibi ürünler daha uygun bir tercih olacaktır. Eğer bütçen-**

elveriyorsa HD 3870 X2 -yeni Catalyst 8.3 sürücüler de çıktıktan sonra- daha gelişti. Şayet bütçen kısıtlı ise 9600 GT'yi seçmeni öneririm.

**S: Merhaba LEVEL Ailesi.** HP xw4400 Workstation kullanıcısıyım. Sistemimin belleği 2x1GB DDR2 667 Mhz. Dün bir elektronik marketten iki adet 1 GB'lık 667 Mhz DDR2 RAM modülü satın aldım. (Dual Kit olarak değil, farklı iki marka olarak satın aldım. Bu arada sistemimde kullandığım RAM'lerin ikisi de Samsung marka ve Dual Channel olarak çalışmaktadır.) Fakat bu RAM'leri diğer iki boş slot'a takınca sistem uyarı sesi vermeye başladı ve bilgisayar doğal olarak açılmadı. Samsung markalı RAM'leri çıkarıp bilgisayarı açmayı denedim de ise sorun çıktı. Bana bu konuda yardımcı olursanız sevinirim. Sizce, dört slotlu da doldurduğum zaman sistem neden hata sinyali veriyor? Ayrıca, bir adet Samsung, bir adet de yeni RAM'lerden birini kullandığım zaman da sistemimden aynı uyarı sesini alıyorum. Şimdiden teşekkür ederim. Başarılar ve işlerinizde kolaylıklar dilerim.

*Bariş Duman*

**C: Dual Channel bellek kullanımında en çok dikkat edilmesi gereken nokta takılan belleklerin aynı marka ve model olmasıdır. Zira sistem bu belleklere eşit zamanda erişebilmeli ve bellekleri tek modülmüş gibi kullanabilmelidir. Aynı marka ama farklı model bellekler bile Dual Channel mimariye aykırıdır çünkü farklı hız ve gecikme süreleri, belleklerde erişimde sorunlara yol açar. Yapmanız gereken ya Samsung'ları da satıp 2x2 GB Dual Kit almak ya da bulabiliyorsanız aynı Samsung RAM'lerden bir kit daha almak.**

**S: Herkese Selam!** Oyunlarda zaman zaman grafik bozulmaları正在发生. (Bazı yerlerin siyah, bazı objelerin bozuk görünmesi gibi sorunlar bunlar.) Sistemim: Intel Core 2 Duo E6850 3.00 Ghz 1333 FSB, ATI Radeon HD 3870 512 MB DDR 4 ekran kartı ve 1 GB RAM. Ancak, anakartım PCI-E 4x ki bence sorun bundan kaynaklanıyor. Eğer düşündüğüm

gibiye 300 YTL bütçem var; bana bir anakart tavsiye edebilir misin? Şimdiden teşekkürler. *Mert Uygun*

**C: Sorunun eski sürücülerini kullanıyor olmandan da kaynaklanıyor olabilir. (Her zaman, ekran kartının kutusunda gelen sürücüyü değil, üreticinin sitesinde bulunan güncel sürücüyü kurmanızı tavsiye ediyorum.) Ayrıca, anakartın yonga seti sürücülerini ve BIOS'unu da güncellemenizi tavsiye ediyorum. Yine Catalyst sürücülerini içerisinde Catalyst A.I.'nin de devre dışı olduğundan emin ol. Dersen ki "Ben illa ki bir anakart almak istiyorum" o halde sana P35 yonga setli bir anakart öneririm.**

**S: Merhabalar LEVEL.** Bilgisayarım şu bileşenlerden oluşuyor: İşlemcim Intel E6600, ekran kartım nVidia 8500 GT (512 MB) ve sistem belleğim 1 GB. Sistemimden memnun olmama rağmen Crysis, Rainbow Six Vegas, Company of Heroes gibi oyunları oynarken bazı takımlarım正在发生. Bu takımları en az indirmek için oyunları en düşük seviyede çalıştırıyorum. Haliyle vasat grafiklerle oyun oynamak zorunda kalıyorum. Sizce ne yapmalıyım? Sistemimi mi yenilemeliyim yoksa sadece ekran kartımı mı değiştirmeliyim? Akılda nVidia 8800 GTX almak geçiyor ama biliyorsunuz ki o da çok el yakıyor. Bu benim size ilk mailim ve cevaplarınız çok memnun olurum. Bütün LEVEL ailesine iyi çalışmalar. *Deniz Sevinir*

**C: Öncelikle, sistemini yeniden değiştirmene gerek olmadığını belirtiyim. Ama bazı eklemeler / değişiklikler yapmanız şart. İlk olarak, ekran kartını 9600 GT ile değiştirmenizi tavsiye ediyorum. 8800 GTX hem pahalı, hem de ölü bir teknoloji. Eski G80 GPU kullandığı için bu üründen uzak durman yararına olur. RAM'ini de 2 GB yaptıktan sonra takımlar nerdede yok olacaktır. Sisteminde oluşan darboğaza RAM'lerinin yetersizliğinin neden olduğunu da belirtiyim. Ben de bir Crysis hayranıym ve doğal olarak oyunu nasıl çalıştıracağım hakkında birçok araştırma yaptım ve söylemeliyim ki oyunun gerçek RAM gereksinimi 4 GB.**

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri. Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9XX Yonga Seti / AMD 6XX Yonga Seti	Intel P3X / AMD RS7X 6bit LAN	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX / AMD RS780X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E6750 (2x2.66 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 6XXX	Intel Core 2 Quad Q6XXX - Extreme
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 9600 GT / Radeon 38XX	HD 3870 X2 / 2 X 9600 GT SLI
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2 X 1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	<b>750 Dolar</b>	<b>1500 Dolar</b>	<b>3000 Dolar</b>

PC

**FRONTLINES: FUEL OF WAR**

Aşağıdakileri girmek için önce Extras, sonra Bonus Content menüsüne girmeniz gerekiyor.  
**sp-village:** Kasabadaki gizli görevi aktif hale getirir.  
**sp-street:** Şehir caddelerinde gizli görev almanızı sağlar.

**XBOX 360****TURNING POINT:  
FALL OF LIBERTY**

Aşağıdakileri ekstraları açabilmek ve Gamerscore'ları elde kazanabilmek için karşılaşları yapın.

**First Time for Everything (5 puan):** Multiplayer modu bitirin.

**Swirly Time! (5 puan):** Tower of London bölümünde, tuvalette bulunan Alman'ı boğarak öldürün. (Herhangi bir zorluk seviyesinde.)

**Combat Experience (10 puan):** Campaign modda 50 düşman öldürün. (Herhangi bir zorluk seviyesinde.)

**World Tour (15 puan):** Multiplayer modu, her haritada ve her modda bitirin.

**Exploding Monkey (20 puan):** Bir patlamaya en az dört düşmanı öldürün. (Herhangi bir zorluk seviyesinde.)

**I Saved the General (20 puan):** General Donnelly'yi Washington, D.C.'deki Adliye Binası'ndan kurtarın. (En zor seviyede.)

**Killer (20 puan):** Herhangi bir modda 100 kişi öldürün.

**Need a Ride? (20 puan):** Kurtarma ekibi ile Washington, D.C.'de buluşun. (Normal ya da en zor seviyede.)

**Combat Veteran (25 puan):** Campaign modda 250 düşman öldürün. (Herhangi bir zorluk seviyesinde.)

**Save Yourself (25 puan):** New York'tan kaçın. (Herhangi bir zorluk seviyesinde.)

**Turning Point (25 puan):** Campaign modunu

**SINS OF A SOLAR EMPIRE**

Tek kişilik modda diğer imparatorluklardan kaynak çalmak için aşağıdaki adımları uygulayın.

1. Yeni bir oyuna başlayın ve diğer imparatorlukların kaynaklarını oluşturmasını bekleyin.
2. Diğer imparatorluklar yeterince kaynak oluşturduktan sonra oyunu kaydedin ve oyundan çkarak ana menüye dönün.
3. Ana menüden kayıtlı oyuncunuzu başlatırken, kendi imparatorluğunuza yerine oyundaki diğer imparatorluklardan birini seçin ve oyun başlar başlamaz Diplomacy menüsüne gelin. Diplomacy menüsünden kendi imparatorluğunuza, o an kontrol ettiğiniz imparatorluğun kaynaklarını yollayın.
4. Bu işlemi dilediğiniz zaman gerçekleştirerek sınırsız kaynağa sahip olabilirsiniz.

herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Presidential Medal for Merit (35 puan):** Campaign modu normal zorluk seviyesinde bitirin.

**One Man Army (45 puan):** Campaign modda 400 düşman öldürün. (Herhangi bir zorluk seviyesinde.)

**Presidential Citizens Medal (75 puan):** Campaign modu zor seviyede bitirin.

**Presidential Medal of Freedom (100 puan):** Campaign modu en zor seviyede bitirin.

**DEVIL MAY CRY 4**

Aşağıdakileri ekstraları açabilmek ve Gamerscore'ları elde kazanabilmek için karşılaşları yapın.

**A Comfortable Pace (10 puan):** Human modda 11 görev bitirin.

**Easy Does It (10 puan):** Tüm görevleri Human modda bitirin.

**Filled with Pride (10 puan):** 10.000 Proud Souls kazanın.

**Half Way There (10 puan):** Devil Hunter modda 11 görev bitirin.

**River of Red (10 puan):** 10.000 Red Orbs kazanın.

**HISTORY CHANNEL:  
BATTLE FOR THE PACIFIC**

Aşağıdakileri ekstraları açabilmek ve Gamerscore'ları elde kazanabilmek için karşılaşlarında yazılanları yapın.

**Complete Wake Island (10 puan):** Wake Island bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Bataan (10 puan):** Bataan bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Guadalcanal 1 (10 puan):** Guadalcanal 1 bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Guadalcanal 2 (10 puan):** Guadalcanal 2 bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Leyte 1 (20 puan):** Leyte 1 bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Leyte 2 (20 puan):** Leyte 2 bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

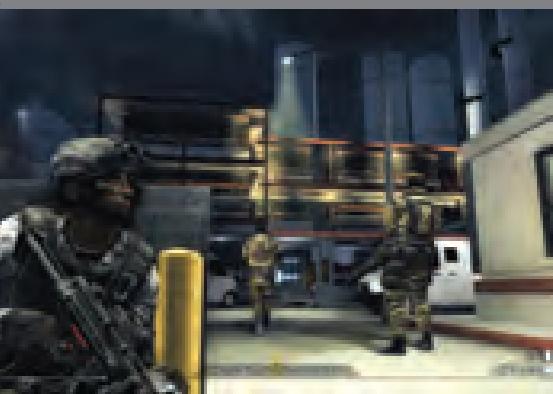
**Complete Luzon (20 puan):** Luzon bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Iwo Jima 1 (20 puan):** Iwo Jima 1 bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Iwo Jima 2 (20 puan):** Iwo Jima 2 bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Iwo Jima 3 (20 puan):** Iwo Jima 3 bölümünü herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

**Complete Wake Island With Valor (20 puan):** Wake Island bölümünü en zor seviyede bitirin.

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

Oyun sırasında oyunu durdurun ve RS tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y: Süper Ragdoll modu

X, B, X, B, LT, LT, Y, A, Y, A, RT, RT: Üçüncü görüş modu

LT, LT, A, RT, RT, B, LT, LT, X, RT, RT, Y: GI John Doe modu



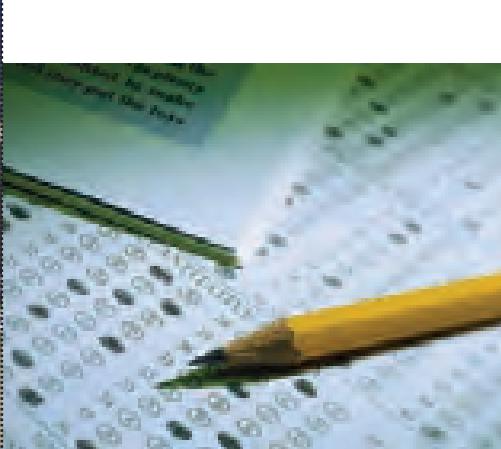
### GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Aşağıdaki giysileri kullanıma açmak için karşıslarında yazılanları yapın. (Not: Açığınız giysileri sadece oyuna yeniden başlayarak kullanabilirsiniz.)

**Spud of War** (skill: Büyü): Oyunu herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.

**McKratos** (skill: Saldırı gücü): Challenge of Hades'teki beş görevi bitirin.

**Mime of War** (skill: Red orb'lar): Oyunu God modunda bitirin.



### UNPASSABLE EXAMS

Ey 18 yaşını aşmış, tüm askerlik tecil haklarını tüketmiş, kısa dönem askerlik yapabilmek için kendisini Açık Öğretim Fakültesi'ni bitirmeye adamış, gece - gündüz masa başında soru çözmekten kayış kopardıktan sonra soru eLINE kalem alacak hali bile kalmamış olan gençlerimiz! Size bir çift lafım var! Hayır, hayır; hemen sevinmeyin; ikinci vize sınav sorularını çalmadım ya da size sınav teknikleri ile ilgili ipucu vermeyeceğim. Hatta aksine, bu kez ben sizden bir hile isteyeceğim: Eğer yukarıda belirttiğim tanıma uyuyorsanız ve ikinci vizeleri verebilmek için elimizde bir püf noktası varsa bana yazın. Zira dirseklerim çürüdü masa başında; böbü!



### THE SPIDERWICK CHRONICLES

Aşağıdakileri ekstraları açıbmek ve Gamerscore'lari elde kazanabilmek için karşıslarında yazılanları yapın.

**Ball Bearings Collector** (10 puan): 50 Ball Bearings toplayın.

**Ball Bearings Enthusiast** (10 puan): 25 Ball Bearings toplayın.

**Beetle Mimic Collector** (10 puan): Tüm Beetle Mimic Sprites'ları kaydedin.

**Bellflower Collector** (10 puan): Tüm Bellflower Sprites'ları kaydedin.

**Chapter Five Complete** (10 puan): Griffin'i evcilleştirin.

**Chapter Four Complete** (10 puan): Aunt Lucinda'yı bulun.

**Chapter One Complete** (10 puan): Field Guide'ı bulun.

**Chapter Seven Complete** (10 puan): Mulgarath'ı öldürün.

**Chapter Six Complete** (10 puan): Malikaneye geri dönün.

**Chapter Three Complete** (10 puan): Field Guide'ı yakın.

**Faerie Fruit Enthusiast** (10 puan): 10 adet Faerie Fruit toplayın.

**Flower-Head Collector** (10 puan): Tüm Flower-Head Sprites'ları kaydedin.

**Goblin Killer** (10 puan): 100 adet Goblin Teeth toplayın.

**Gobstone Collector** (10 puan): 50 adet Gobstones toplayın.

**Gobstone Enthusiast** (10 puan): 25 adet Gobstones toplayın.

**Flower-Winged Sprite Collector** (10 puan): Tüm Flower-Winged Sprites'ları toplayın.

**Knocker Unlocker** (10 puan): İki Knocker'la da konuşun.

**Leatherwing Collector** (10 puan): Tüm Leatherwing Sprites'ları kaydedin.

**Chapter Eight Complete** (80 puan): Field Guide'ı bitirin.

**Goblin Master** (50 puan): 500 adet Goblin Teeth toplayın.

**Faerie Fruit Fanatic** (50 puan): 40 adet Faerie Fruit toplayın.

**Green Thumb** (40 puan): Garden Sprites bölümünü bitirin.

**Roach Master** (30 puan): 50 adet Cockroaches toplayın.

**Roach Conqueror** (10 puan): 25 adet Cockroaches toplayın.

**Roach Killer** (10 puan): 10 adet Cockroaches toplayın.

**Royal Orchid Collector** (10 puan): Tüm Royal Orchid Sprites'ları kaydedin.

**Sprout Collector** (10 puan): Tüm Sprout Sprites'ları kaydedin.

**Stray Sod Collector** (10 puan): Tüm Stray Sod'ları kaydedin.

**Faerie Fruit Collector** (20 puan): 20 adet Faerie Fruit toplayın.

**Goblin Conqueror** (20 puan): 250 adet Goblin Teeth toplayın.

**Ball Bearings Fanatic** (30 puan): 100 adet Ball Bearings toplayın.

**Fire Salamander Collector** (30 puan): 10 adet Fire Salamanders toplayın.

**Gobstone Fanatic** (30 puan): 100 adet Gobstones toplayın.



### DYNASTY WARRIORS 6

Aşağıdaki karakterleri açmak için karşıslarında yazılanları yapın.

**Zhuge Liang**: Bir Shu karakteri ile Musou modunu bitirin.

**Liu Bei**: Üç Shu karakteri ile Musou modunu bitirin.

**Zhang Liao**: Bir Wei karakteri ile Musou modunu bitirin.

**Cao Cao**: Üç Wei karakteri ile Musou modunu bitirin.

**Gan Ning**: Bir Wu karakteri ile Musou modunu bitirin.

**Sun Jian**: Üç Wu karakteri ile Musou modunu bitirin.

**Diao Chan**: Her kralıktan bir karakter ile Musou modunu bitirin.

**Lu Bu**: Musou modunu; Liu Bei, Cao Cao, Diao Chan, ve Sun Jian ile bitirin.

Aşağıdaki zorluk seviyelerini açmak için karşıslarında yazanları yerine getirin.

**Very Hard Difficulty**: Musou modunu herhangi bir karakter ile bitirin.

**Chaos Difficulty**: Musou modunu; Wu, Shu veya Wei karakterlerinden biri ile bitirin.

**Master Difficulty**: Musou modunu, kolay ya da normal zorluk seviyesinde bitirin.



### TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Ana menü ekranındayken R1 tuşunda basılı tutarak aşağıdaki kodları girin.

**MTAR-21 Assault Rifle**: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Daire, Daire, Kare, Daire, Üçgen, Yukarı, Yukarı, Üçgen

**M468 Assault Rifle**: Yukarı, Üçgen, Aşağı, X, Sol, Kare, Sağ, Daire, Sol, Sol, Sağ, Kare

Aşağıdaki kodları, oyun sırasında oyunu durdurup R1 tuşunda basılı tutarak giriniz.

**Süper Ragdoll modu**: X, X, Daire, Daire, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, X, Daire, Kare, Üçgen

**Üçüncü görüş modu**: Kare, Daire, Kare, Daire, L3, L3, Üçgen, X, Üçgen, X, R3, R3

**Kafaları büyütmek**: Daire, Kare, X, Üçgen, L3, Üçgen, X, Kare, Daire, R3



# Warhammer 40k: DOW: Soulstorm

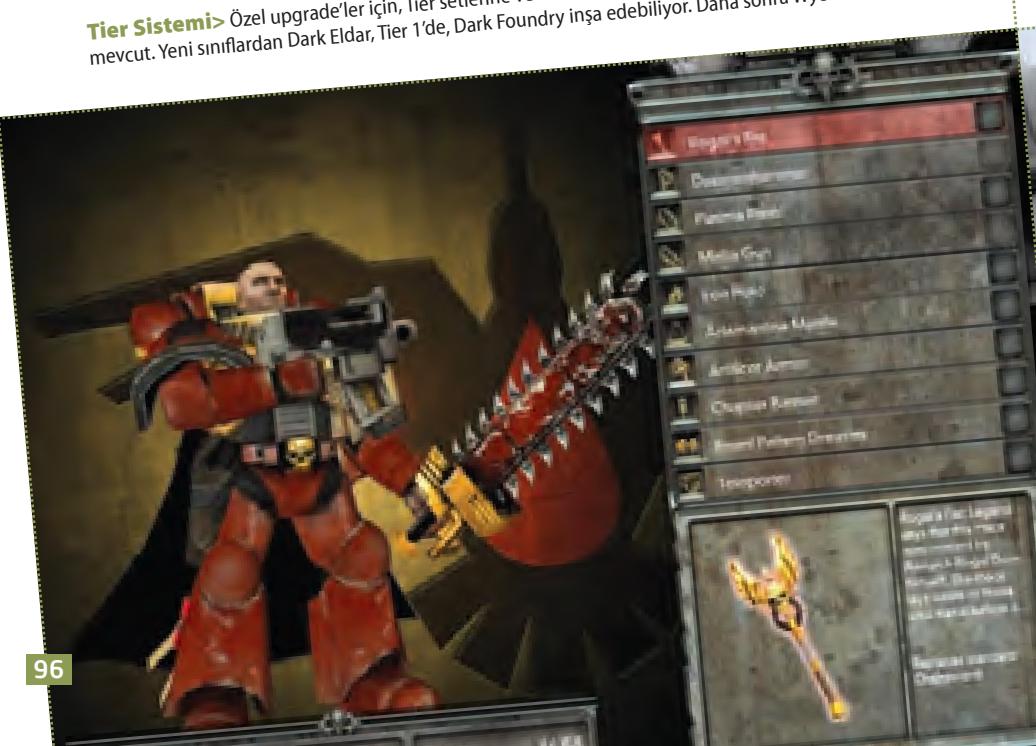
*Down of War serisi, bağımsız bir eklenti paketi olan Soulstorm ile devam ediyor. Bu rehber, tam dokuz fraksiyonun yer aldığı bu acımasız savaşta yolunuzu bulabilmeniz için hazırlandı. Unutmayın: Warhammer dünyasında savaş, asla bitmez!*

**Stratejik Noktalar** Dawn of War'da stratejik noktaları ele geçirmek önemli bir yer tutuyor. Hem destek birimlerine, hem de özel upgrade'lere ulaşmak için bu noktaları ele geçirmeniz gerekiyor. Bir ordu, herhangi bir noktayı ele geçirdiğinde o noktaya armasını bırakıyor. Stratejik noktaları ele geçirmek için bir piyade birimi seçip stratejik noktanın bulunduğu yere sağ tıklamanız yeterli olacaktır. Gri bar dolduğunda, "requisition" puanları kazanmaya başlayacaksınız. Ne var ki 15. dakikadan sonra elde edeceğiniz puan miktarı gittikçe azalma başlayacak. Bu yüzden gözünüzdü dört açmalı ve daima yeni noktaları ele geçirmeye çalışmalısınız. Ele geçirdiğiniz noktayı olası düşman saldırılardan korumak için, bu noktaları savunmuş bırakmamaya gayret edin. Stratejik noktalara ek olarak, haritada Relic adı verilen özel noktalar da göreceksiniz. Relic'ler daha fazla requisiton puanı veriyor; hem de ordunuzun elit birimlerini üretebilmek için kontrolünüzün altında bir Relic olması gerekiyor. Genellikle haritanın ortasında bulunan critical point'lerin %50'sini, yedi dakika boyunca elinizde tutarsanız oyunu kazanıyorsunuz.

**Tier Sistemi** Özel upgrade'ler için, Tier setlerine ve zamana ihtiyacınız var. Soulstorm'da (SS) 4 Tier sınıfı mevcut. Yeni sınıflardan Dark Eldar, Tier 1'de, Dark Foundry inşa edebiliyor. Daha sonra Wych Cult Arena inşa

ederek üssünüüzü upgrade edebiliyorsunuz. Tier 2'ye geçmek için, Sisters of Battle'in Manufactorum'unu veya Holy Reliquary'sini inşa ederek gerekli upgrade'leri yapmanız gerekiyor. Dark Eldar'ın Tier 4'e geçmesi için Soul Cage inşa etmesi gerekmekte. Sisters of Battle ise, Shrine of The Living Saint inşa etmeli.

Tier işleyışı genel işleyiş açısından şu şekilde özetlenebilir: Bir armory ya da asker üretken binalardan herhangi birini yaptığındızda Tier 1 upgrade'leri açılıyor. Tier 3'e geçmek için, araç üretlenen bir bina veya araştırma merkezi kurmak yeterli oluyor. Machine Shop'tan aldığınız herhangi bir upgrade ile Tier 4'e geçiyorsunuz.





**Cover** > SS'de piyade birimlerinizle siper almanız mümkün. İmlec siper alabileceğiniz bir noktanın üzerine geldiğinde mavi bir kalkan görünümü alacak. Her ünite, farklı siper bonus'larına sahip. Bunun için gözlem yapmakta ve siperde daha etkili olan üniteleri hatırlamakta fayda var; Light Cover, piyadelerin alacağı uzun menzilli hasarları yüzde 25 oranında düşürürken, Heavy Cover'da bu oran yüzde 50'ye çıkarıyor. Bunun dışında "açıkta kalmak" olarak tabir edebileceğimiz, negative cover noktaları da mevcut. Bu noktalar, hem hizımızı azaltıyor, hem de alacağımız hasarı arttırmıyor. Buna ek olarak Smoke Launchers, Seer Council Conceil, Kustom Forcefield gibi ünite yetenekleri de uzun menzilli saldırılardan daha az hasarla kurtulmanız sağlıyor.

**Moral** > SS'deki ünitelerin, sağlık barına ek olarak mavi renkle gösterilen birer moral barı var. Bölüğünüz hasar aldığı zaman tüm ünitelerin morali düşüyor. Moral barı tüketen bir ünitenin eli ayağına dolasıyor ve tüm verimini kaybediyor. Geniş bir alana hasar veren silahlar, düşmanınızın moralinin daha çabuk tüketmesini sağlayacaktır. Ölen her birim, bölüğün moralini bir parça düşürüyor. Bir anda birçok elemانını yitiren



bölük, ciddi bir moral hasarı alıyor. Düşen moral bari zamanla kendiliğinden doluyor. Bu süreci hızlandırmak için bölge bir Commander atayabilirsiniz.

#### **Yeni ırklar, yeni binalar, yeni üniteler...>**

SS'nin serisi kazandırdığı yeni ırk ve binalar şöyle:

##### **SISTERS OF BATTLE**

**Ecclesiarchal Chapel**: Ana bina olarak nitelendirilebileceğimiz bu ünite ile işçi, Missionary ve Confessor üretebilirisiniz. Upgrade ettiğiniz zaman araçlara da hasar verebilecek duruma geliyor. Üssünüzde Inferno Turret olmasını istiyorsanız, Pristine Sanctuary ya da Adepta Sororitas Convent inşa etmelisiniz.

**Plasma Generator**: Yegane güç kaynağımız. Inşa etmek için, halihazırda bir Ecclesiarchal Chapel'ınız olmalı.

**Pristine Sanctuary**: Piyade upgrade'leri için gereklili olan ünite.

**Listening Post**: Üretmek için Ecclesiarchal Chapel'a ihtiyaç duyacağınız; defans upgrade'leri yapmanızı imkan veren bir ünite.

**Adepta Sororitas Convent**: Battle Sister, Canoness, Seraphim, Sisters Repentia, Celestian ya da Death Cult Assassin mi lazım oldu? Bu bina ile hepsini

üretelebilirisiniz. Upgrade'i ile birlikte destek kuvvetlerinizin daha hızlı hazırlanmasını sağlayabilirsiniz.

**Purgatus Mine Fields**: Düşmanla temas ettiğinde ateş hasarı veren bir ünite.

**Inferno Turret**: Eski, güvenilir savunma kulemiz. Üssünize sizan sinsi düşmanlara bu birim ile hak ettiği dersi verebilirisiniz. Upgrade ettiğiniz zaman araçlara da hasar verebilecek duruma geliyor. Üssünüzde Inferno Turret olmasını istiyorsanız, Pristine Sanctuary ya da Adepta Sororitas Convent inşa etmelisiniz.

**Holy Reliquary**: Commander upgrade'leri yapabilen bu binaya bir Confessor dikmek istediginiz zaman da ihtiyacınız olacak.

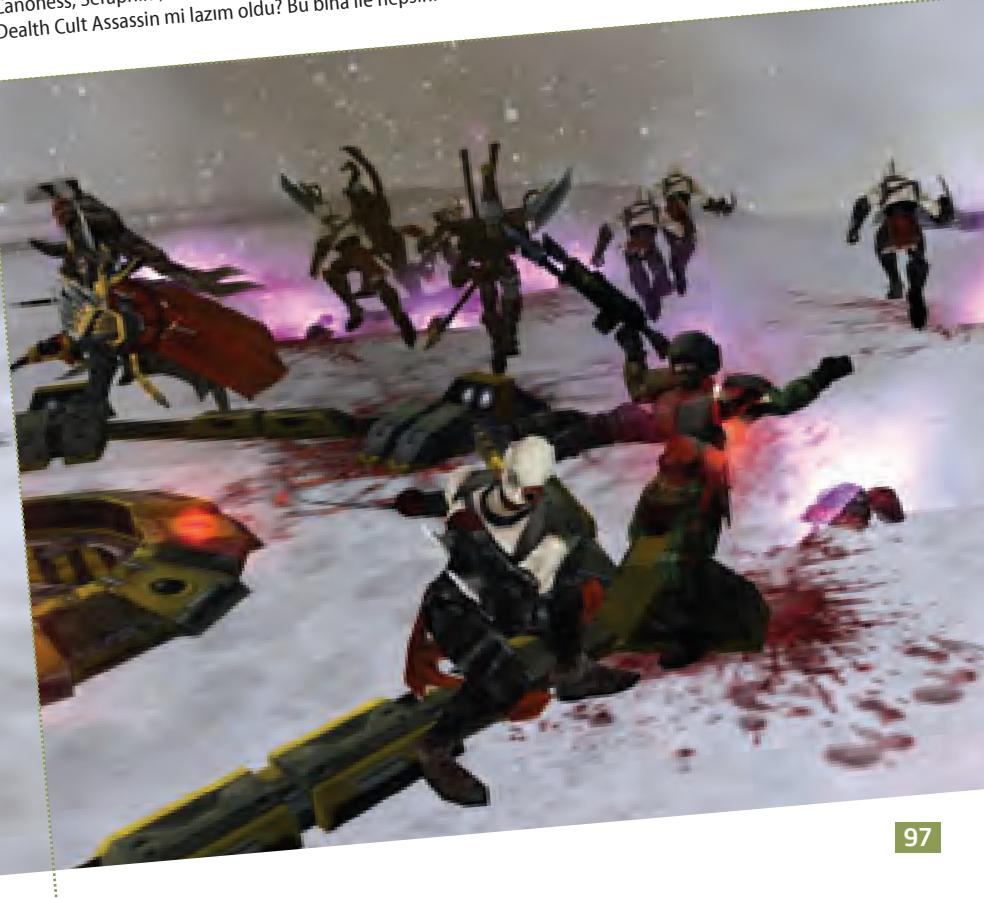
**Manufacturerum**: Rhino, Immolator, Exorcist, Penitent Engines ve Lighting Fighter üretmek için ihtiyaç duyacağınız ünite.

**Shrine of The Living Saint**: Living Saint üretmek için bunlardan birine ihtiyacınız olacak.

##### **DARK ELDER**

**Kabal Fortress**: Tortured Slave, Mandrake ve Haemonculus üretmek için gereklili olan bina. Ayrıca Planetary Raid ve Planetary Strike upgrade'lerini de buradan satın alabilirsiniz.

**Hall of Blood**: Archon, Warrior, Scourge, Wyches ve





» Warp Beast üretim merkezi. Mandrake'lerin pelerini için gerekli upgrade'i buradan temin edebilirsiniz.

**Tower of Loathing:** Dark Eldar'ın nöbetçi kulesi. Upgrade ederek güçlendirilebilirsiniz.

**Dark Foundry:** Hellion, Reaver, Raider, Raven, Talos, Ravager, The Dais of Destruction üretmeniz için gerekli olan bina. Aynı zamanda, araçlarınızın sağlığını artıran; Raider'lerin verdiği hasarı artıran ve Talos'a wildfire upgrade'ini veren bina.

**Slave Chamber:** Piyadeleri ve araçları güçlendiren bu ünite, araştırma ve destek beklemekle geçen zamanı da kısaltıyor. Upgrade ettiğiniz zaman ise Soul Essence üretebiliyor.

**Plasma Generator:** Enerji kaynağınız; fazla söyle ne hacet!

**Haemonculus Laboratory:** Piyade upgrade'leri için gerekli bir ünite. Hall of Blood veya Dark Foundry gerektiriyor.

**Thermo Plasma Generator:** Daha güçlü bir enerji santrali. Planetary Raid gerekliliyor.

**Wych Cult Arena:** Commander upgrade'leri için gereken olan bina. İnşa edebilmeniz için Planetary Raid gerekiyor.

**Soul Cage:** Ravager ve The Dais of Destruction üretmek için gerekli olan bina.

Şimdi de eski ırkların, yeni ünitelerine bir göz atalım:

**Eldar:** Nightwing; hava ünitelerine karşı etkili bir ünite.

**Imperial Guard:** Maurader Bomber, çeşitli yetenekleriyle düşman piyadelerinin korkulu rüyası.

**Necron:** Deceiver, düşmanlarını aldatma ve yanlış yönlendirme yeteneğine sahip bir yer ünitesi.

**Orks:** Fighta-Bomma, anti-piyade özellikleriyle ön plana çıkan bir hava ünitesi.

**Tau:** Barracuda, akıllıca yönetildiği zaman hem piyadelerle, hem de araçlara hatırı sayılı derecede hasar verebilen güçlü bir hava ünitesi.

**Space Marine:** Land Speeder Tempest; Barracuda kadar güçlü olmasa da upgrate ettiğiniz zaman hem araçlara, hem de piyadelere hasar verebiliyor.



**Chaos:** Hell Talon, Virus Bomb upgrade'ı ile piyade gruplarını adeta harcayan etkili bir ünitesi.

**Irkların taktik özellikleri:** SS'deki ırkların genel taktik özellikleri şu şekilde:

#### NECRONS

Yaşayan her şeyden nefret eden Necron Ordusu, çok güçlü piyade birimlerine sahip. En basit savaşçıları dahi benzerlerinden daha etkili bir biçimde mücadele edebiliyor. Uzun mesafede de oldukça etkili olan Necron Ordusu, güçlü savunma birimlerine sahip. Öte yandan, bu gücün elbette ki bir bedeli var: Necron üniteleri hem çok hantal, hem de üretimi oldukça uzun sürüyor. Birliklerinize -düşük hızları yüzünden- acil durumlarda müdahale etmek oldukça zor; aynı zamanda oldukça fazla güçe ihtiyaç duyuyorlar. Eğer ayağını yere sağlam basmayı tercih eden bir oyuncu iseniz, bu oyunda Necron Ordusu ilk tercihiniz olmalı. Savunmanızı kurduktan sonra saldırıcı için hazırlanmak, Necronlar'ı etkili bir biçimde yönetmenizi kolaylaştıracaktır.

#### TAU

Tau Ordu, yakın dövüşte pek etkili olmasa da, uzun mesafede oldukça etkili üniteme sahip. Tau ile oynarken, düşmanla arazindeki mesafeyi korumak önceliğiniz olmalı. Neyse ki Tau, yüksek manevra kabiliyetine sahip olan bir ordu. Öte yandan, gerekli upgrade'leri yapabilmek için -diğer ırklara göre- biraz daha fazla zamana ihtiyacınız olacak.

#### SPACE MARINES (Chaos)

Warhammer'in "kötü çocukları" olan Chaos Marines, yakın dövüşte çok yetenekli birimlere sahip. Chaos güçlerinin büyük bir çoğunluğu, yakın dövüşte uzmanlaşmış olan ünitelerden oluşuyor. Sağlık açısından fazla güçlü değil ancak bunu sayı üstünlüğüyle telafi edebiliyor. Öte yandan, uzak mesafede -tabiri caizse- armut toplayıyorlar. Chaos ile oynarken düşmanınıza mümkün olduğunda yaklaşmalı ve uzun menzilli silahlara dikkat etmelisiniz.



## ELDAR

Eldar Ordusu tek kelimeyle "hızlı". Eldar'la oynarken daima hızlı olmalı ve vur-kaç taktiği uygulamalısınız. Düşman üssünde fazla oylanmak muhtemelen yararınıza olmayacağından emin olun. Ancak bunun yerine, stealth özelliğine sahip üniteler kullanabilirsiniz. Unutmayın; pusu ve vur-kaç yapmak Eldar Ordusu'nun yegane stratejisi olmalı. Ayrıca, birimlerinizin özel yeteneklerini yeri geldikçe kullanmayı da ihmal etmemelisiniz.

## ORKS

Hepimizin tanıdığı ve sevdığı oldukça popüler olan sevimli Orklar'ın Warhammer 40k dünyasındaki versiyonları futuristik bir tasarımla modellenmiş. Orklar, tahmin edeceğiniz üzere yakın dövüşte oldukça etkili. Bu ağır zırhlı birimler, jetpack gibi etkileyici oyuncaklırla da sahip. Üstelik ünitelerini üretmek çok kolay; kısa zamanda büyük bir orduya sahip olabiliyorsunuz. Uzun mesafe ünitelerinizle, piyadelerinize zarar verebilecek düşman ünitelerine yoğunlaşırsanız sorun kalmayıacaktır. Gerisi baltanızın keskin tarafına kalmış.

## IMPERIAL GUARD

Imperial Guard Ordusu piyadeleri orta seviye olan ancak buna karşılık güçlü araçlara sahip bir fraksiyon. Sayıca üstünlüğünü (Imperial Guard oldukça kalabalık bir ordu.) etkili bir biçimde kullanmanız, sizi başarıya götürecek! Yakın dövüşte kendinize pek güvenmemeniz tavsiye ediyorum zira piyade sınıfı üniteler daha çok orta menzilli çatışmalara uygun tasarlanmıştır.

## SISTERS OF BATTLE

Sisters of Battle da uzun mesafeliavaşlarda oldukça etkili ünitelere sahip olan bir fraksiyon. Ancak yeterince etkili olabilmek için bolca upgrade yapmanız gerekecektir. Sisters of Battle, kontrol noktalarını elinde tuttuğu Faith kazanıyor. Faith ise bazı ek upgrade'ler için gerekli.

## DARK ELDAR

Dark Eldar da vur-kaç tarzı bir oynanışa sahip olan zayıf ancak hızlı birimlere sahip bir ordu. Dark Eldar'ın da savaş alanındaki cesetlerden Sisters of Battle'ın Faith'e ihtiyaç duyması gibi; Dark Eldar'ın da savaş alanındaki cesetlerden toplayacağı Soul Essence'lara ihtiyacı var. ☺

## HİLELER

Oyunun kısa yolunun sonuna "-dev" parametresi ekleyin. (C:\Program Files\THQ\Warhammer 40,000\Warhammer 40,000\Game\bin\Dev.exe gibi). Daha sonra oyun içerisinde, CTRL + SHIFT + ~ tuşlarına basarak konsolu aktif hale getirebilirsiniz.

Hile Komutları:

FOW\_RevealAll: Savaş sisini kaldırır.  
fog\_toggle: Bölgedeki savaş sisini kaldırır.  
sd\_instant\_build = 1: Anında üretim.  
+ CPU sd\_instant\_build = Anında üretimi kapatır.

Skirmish Modunda Aktive Edilebilen Hileler:

cheat\_power(#) Get: # miktarla güç.  
cheat\_requisition(#): # miktarla requisition.  
cheat\_revealall: Tüm haritayı açar.  
cheat\_killself: İntihar.  
taskbar\_hide: Taskbar'ı kapatır.  
taskbar\_show: Taskbar'ı açar.

## IRKLAR VE AMAÇLARI

**Sisters of Battle:** Warhammer dünyasına bir düzen getirmeyi kendilerine vazife edinmiş olan kadın karakterlerden oluşan bir fraksiyon. Warp Storm'un meydana gelmesinin diğer fraksiyonların sebebi olduğu kaosun bir sonucu olduğuna inanıyorlar. "Her iyinin içinde, bir kötü olabilir" felsefesiyle harekete geçen Sisters of Battle, Imperial güçleri de dahil olmak üzere, sekiz fraksiyona savaş açmış durumda. Çok kalabalık veya çok güçlü degiller ancak araçlara karşı oldukça etkili birimleri var.

**The Dark Eldar:** Vur-kaç tarzı gerilla taktikleriyle başarılı olmuş deneyen bir fraksiyon. Hızlı bir oynanış isteyen oyuncular için ideal bir kontrol dinamikine sahip. Ruhları çalarak güçlenmeleri, savaş meydanını The Dark Eldar için oldukça cazip kılmış.

**Imperial Guard:** Bir yandan Orklar ile amansız bir mücadele içerişindeken, bir yandan da Karuva sistemini ele geçirerek İmparatorluğun gücünü evrene göstermek istiyorlar.

**Necrons:** Necrons "sistemin formatlanması" gerçekliğine inanıyor ve bu yüzden tüm yaşamı yok etmek için mücadele ediyor.

**Eldar:** Necrons'un ezeli düşmanları... Ancak Eldar'ın, diğer fraksiyonların yaşamını umursadığını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Necrons ile birlikte tüm zayıf irkların da galaksiden silinmesi gerektiğini düşünüyor.

**Tau:** Karuva'yı ele geçirerek burada bir üs kurmak niyetinde olan Tau, amacına ulaşmak için gerekten her şeyi yapmaya hazır.

**Ork:** Yeni liderleri Gorgutz ile yeniden güç kazanmaya hazırlanan Orklar, zafer konusunda kendinden oldukça emin.

**Chaos:** Imperium'a garezi olan bu fraksiyon, Karuva'da gücün tek hakimi olmak için savaşıyor.





# Warrior Kings: Battles

**İlk Warrior Kings'in başarısının ardından, 2003 yılında piyasaya çıkan Warrior Kings: Battles (WKB), Feodal Çağı animasyonlu Orta Çağ Avrupası'na fantastik öğeler katan WKB tam bir RTS oyunu.**

Oyunda üç farklı fraksiyon yer alıyor. Bunlardan ilki, bünyesinde fantastik yaratıklar barındıran Pagans. Ardından, ilahi güçlere sahip Imperials ve teknolojinin yardımıyla üstünlük sağlamaya çalışan Renaissance geliyor.

Orbis dünyasına hükmek istiyorsanız, sırasıyla 22 bölgeyi işgal etmeniz gerekecek. WKB'nin eşsiz yönlerinden biri, tüm fraksiyonların ünite ve teknolojilerini kullanabilmenize olanak sağlayın, esnek bir teknoloji ağacına sahip olması. Zaten oyuna başlarken bir fraksiyon seçmiyorsunuz. Yapacağınız binalar size belki fraksiyonların ünitelerini kullanma şansı verirken, diğer fraksiyonların kapı yüzünüze kapatmasına neden oluyor. Renaissance üniteleri herkese açık olsa da Pagans veya Imperial arasında mutlaka bir seçim yapmanız gerekiyor. Örneğin, bir maypool (Pagan tapınağı) yaptıktan sonra, yanına bir de kilise inşa edemiyorsunuz. Buna ek olarak, generalerinizin özellikleri de oynanısa etki ediyor. Yine de farklı varyasyonlar deneyerek kendiniz özgür bir ordu yaratmanız mümkün.

**Mucizeler...** Imperial'ın sahip olduğu güçlerden belki de en önemlisi olan Acts of God sayesinde çeşitli mucizeler (Size için mucize, düşmanlarınıza göre felaket.) gerçekleştiriliyorsunuz. Acts of God için bir Cathedral'a ve Bishop'a ihtiyacınız olacak. Cathedral'da zamanla dolan bir nevi "iman bari" bulunuyor. Bunu bir tür mana bari gibi düşünebilirsiniz. Bishop'a ise mucizeyi gerçekleştirmek için ihtiyaç duyuyorsunuz.

**Blindness:** Birim alanındaki tüm üniteleri bir süreliğine kör eder. (Cathedral'da Crusade upgrade'ini yapmalısınız.)

**Earthquake:** Birim alanındaki binalara hasar verir. (Scriptorium'da, Witchhunt research'ü yapmalısınız.)

**Fimbulwinter:** Düşman köyünü dondurarak, kaynak akışını durdurur. (Scriptorium'da, Witchhunt research'ü yapmalısınız.)

**Lightning:** Ünitelere karşı etkili bir yıldırım saldırısı. (Statue of the Archangel gereklidir.)

**Plague:** Hastalanın ünite, hastalığını etrafındaki ünitelere de bulaştırmaya başlar. Hastalık yakalanan ünitelerin sağlığı düşmeye başlar. (Cathedral'da Crusade upgrade'ini yapmalısınız.)

**Prayer:** Inquisitor'lar, Bishop'lar ve Priest'ler (Önem derecesine göre sıralanmıştır.), dua ederek size baz bonus'lar kazandırabilirler. Cathedral'de dua edilmesi, Piety barının daha hızlı dolmasını sağlayacaktır. Kilise'de edilen dualar ise işçilerin daha hızlı çalışmalarını sağlar.

**Visions:** Harita üzerindeki herhangi bir alanı görmeyi sağlar.

**Wormwood:** Tek bir binayı tamamen yok edebilecek ve etrafındaki binalara da hasar verecek kadar güçlü bir meteora ihtiyacınız olursa, Wormwood daima yanınızda olacak. (Statue of the Archangel gereklidir.)

**Wrath of God:** Binadan binaya yayılıarak büyüğün bir ateş çağırır. (Scriptorium'da, Witchhunt research'ü yapmalısınız.)

**Üniteler...** Oyundaki en güçlü ünitelere bir göz atalım:

**Abaddon:** Wicker Man'de çağrılabileceğiniz Abaddon, Pagan ordusunun en güçlü neferi. Kendisi oklardan etkilenmeyen, çok güçlü bir iblis ama çağırıldıkten sonra onu kontrol edemiyorsunuz; kendisi karşısına çıkan tüm düşman birimlerini yok ediyor ve öldürülene kadar da pes etmiyor.

**Archangel:** Archangel için Imperial'ın, Pagan'ların iblisine karşılık ge-





len cevabı denilebilir. Benzer özelliklere sahip ve çok güçlü olan bu ünite, ustaca kullanıldığında savaşın gidişatını tümden değiştirebiliyor.

**Upgrade'ler...** Sıra geldi oyundaki birimlerin temel ve üst seviyedeki upgrade'lerine... İlk önce piyade ve diğer birliklerin upgrade'lerine bir göz atalım:

#### HEAVY INFANTRY

- Level 1:** Damascene Steel - Heavy Infantry ünitelerinin hasar kapasitesini %15 artırır.  
**Level 2:** Pattern Welded Blade - Heavy Infantry ünitelerinin hasar kapasitesini %30 artırır.  
**Level 3:** Tempered Steel (University) - Heavy Infantry ünitelerinin hasar kapasitesini %45 artırır.

#### LIGHT INFANTRY

- Level 1:** Iron-tipped Weapon - Light Infantry hasarını %15 artırır.  
**Level 2:** Steel-tipped Weapon - Light Infantry hasarını %30 artırır.  
**Level 3:** Armour Piercing (University) - Light Infantry hasarını %45 artırır.

- Level 1:** Leather Armour - Light Infantry zırhını %15 artırır.  
**Level 2:** Hardened Leather Armour - Light Infantry zırhını %15 artırır.  
**Level 3:** Ring Mail Armour (University) - Light Infantry zırhını %45 artırır.

#### LIGHT CAVALRY

- Level 1:** Iron-tipped Weapon - Light Cavalry hasarını %15 artırır.

**Level 2:** Steel-tipped Weapon - Light Cavalry hasarını %30 artırır.  
**Level 3:** Armour Piercing (University) Light Cavalry hasarını %45 artırır.

**Level 1:** Quilted Hauberk - Light Cavalry zırhını %615 artırır.

**Level 2:** Mail Barding - Light Cavalry zırhını %30 artırır.

**Level 3:** Plate Barding (University) - Light Cavalry zırhını %45 artırır.

#### HEAVY CAVALRY

- Level 1:** Leather Barding - Heavy Cavalry zırhını %15 artırır.  
**Level 2:** Mail Barding - Light Cavalry zırhını %30 artırır.

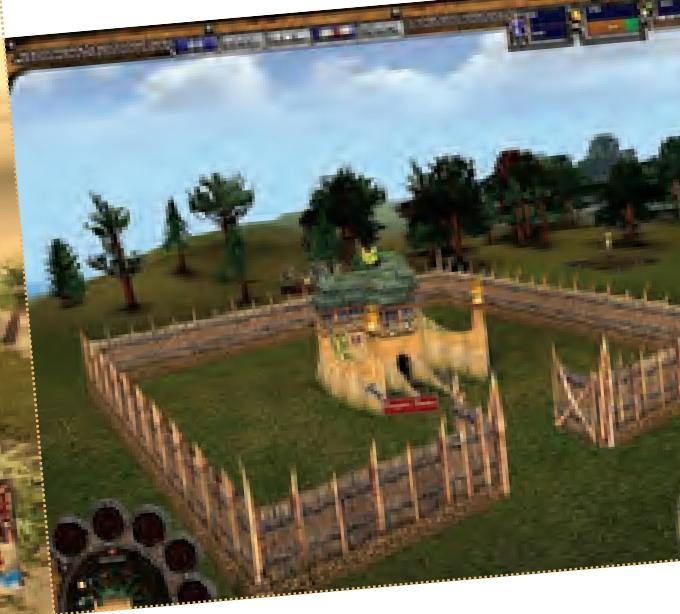
**Level 3:** Plate Barding (University) - Light Cavalry zırhını %45 artırır.

**Level 1:** Warhorse - Heavy Cavalry hasar kapasitesini %15 artırır.

**Level 2:** Stirrups - Heavy Cavalry hasar kapasitesini %30 artırır.

**Level 3:** Horse Shoe - Heavy Cavalry hasar kapasitesini %45 artırır.

Temel birimlerin dışında, üst seviye ünitelerin alabileceği upgrade'ler de bulunuyor. Bu upgrade'ler sadece birimleri daha güçlü kılmak için değil, aynı zamanda işçi birimlerinin daha verimli çalışmasını, binaların daha dayanıklı olmasını ve de üst seviye birimlerin yaptığı büyülerin daha güçlü olmasını sağlayabiliyor. Şimdi tüm bu upgrade'lerin neler olduğunu ve



nasıl elde edildiklerine bakalım:

#### BLESSINGS OF THE GODDESS

**Üretildiği birim:** Sacred Grove  
**Gereksinim:** Festival of Samhain  
Bereket Tanrıçasını çağırarak maypool'unuzdan alacağınız verimi artırır.  
Maypool'u ziyaret eden işçilerin çok daha fazla yiyecek taşımalarını sağlar.

#### BOMBARDS

**Üretildiği birim:** University  
Büyük toplar üretmenizi sağlayan upgrade.

#### CHARM OF MADNESS

**Üretildiği birim:** Temple of the Moon  
Charm of Madness büyüsü için gereken upgrade, bu büyü sayesinde, düşman üssündeki askerlerin şaşkına dönmemelerini sağlayabilirsiniz.

#### CHIVALRY

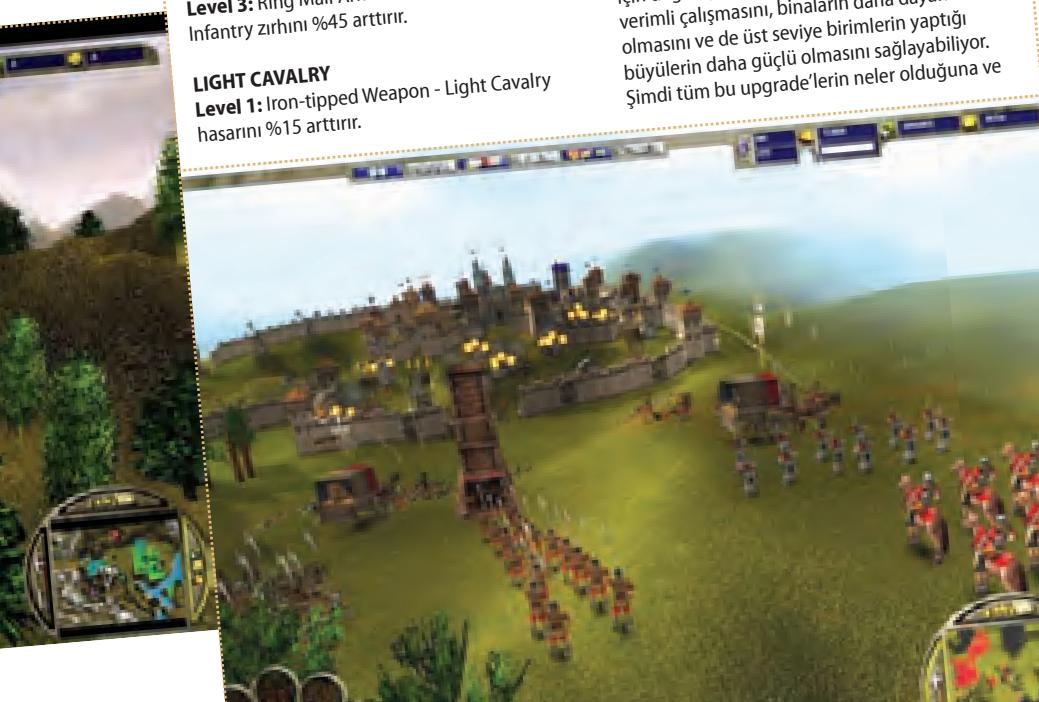
**Üretildiği birim:** Monastery  
Knight ve Man-at-arms üretmek için gerekli upgrade.

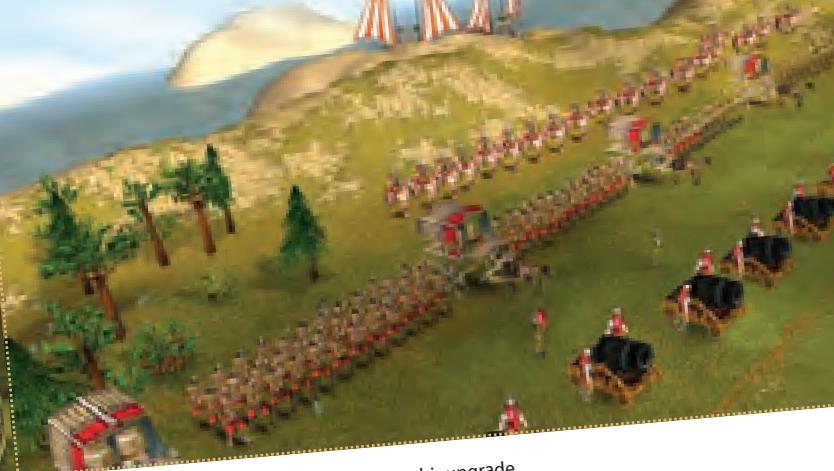
#### CROP ROTATION

**Üretildiği birim:** Guildhall  
**Gereksinim:** University ve Horse Harness Farm upgrade'si, farm'larınız kapasitesini ve üretebileceğiniz ünite sınırını artırır.

#### CROSSBOW

**Üretildiği Birim:** Cathedral  
Crossbow upgrade'si sayesinde işçileriniz dahi, kulelerden veya kalelerden yaklaşan düşmana atış





▫ yapabiliyor.

#### **CRUSADE**

**Üretildiği birim:** Cathedral  
Manastırınızı, Holy Chapter'a dönüştürmen bir upgrade. Holy Chapter sayesinde, Holy Warrior isimli ünityeyi ve Statue of the Archangel'i üretebilirsiniz. Güçlü üniteleri çağrımak (summon) için, Statue'ye ihtiyacınız var.

#### **DEATHWYRM**

**Üretildiği birim:** Arcanum  
Pagan rahiplerinin ayın yaparak, DeathWurm'ı çağrımalarını mümkün kılan upgrade.

#### **ESPIONAGE**

**Üretildiği birim:** University  
Casuslarınızın, düşman işçisi görünlümü kazanmalarını sağlayan bir upgrade.

#### **EXPLOSIVES**

**Üretildiği birim:** Arcanum  
Trebuchet'lerin binalara yüksek hasar veren roketler fırlatmalarını sağlayan bir upgrade.

#### **FESTIVAL OF BELTANE**

**Üretildiği birim:** Sacred Grove  
İşçilerinizin yiyecek toplamasını hızlandıran bir upgrade.

#### **FESTIVAL OF SAMHAIN**

**Üretildiği birim:** Sacred Grove  
**Gereksinim:** Festival of Beltane  
Festival of Beltane'in, daha da etkili bir versiyonu.

#### **FLAMING ARROW**

**Üretildiği birim:** Guildhall  
Okçu ünitelerinizin ateşi oklar atmalarını sağlayan bir upgrade. Yanan oklar, sıradan oklara göre on kat daha fazla

cephane harciyorlar. Bu oklarla tutuşan binalar, yanğını yakınlarındaki diğer binalara sıçratıyorlar. Flaming Arrow, kuşatma silahlarına karşı da oldukça etkili bir çözüm.

#### **GHOST ARMY**

**Üretildiği birim:** Temple of the Moon  
Bu upgrade sayesinde, bir ordu illüzyonu yaratılabiliyorsunuz. Bu ordu düşmana herhangi bir hasar vermiyor ve düşman yaklaştığında kayboluyor. Düşmanlarınızı yanlış yönlendirmek için oldukça kullanışlı bir upgrade.

#### **GREEK FIRE**

**Üretildiği birim:** Scriptorium  
Trebuchet ünitelerinizin binaları yakan ateş topları gönderebilmelerini sağlayan bir upgrade.

#### **GUNPOWDER**

**Üretildiği birim:** Scriptorium  
Gunner ve Dragoon üniteleri üretmenizi sağlayan bir upgrade.

#### **HEAVY PLOUGH**

**Üretildiği birim:** Guildhall  
Çiftliklerinizin verimini artıran bir upgrade.

#### **HORSE HARNESS**

**Üretildiği birim:** Guildhall  
**Gereksinim:** Heavy Plough  
Heavy Plough'un bir üst versiyonu.

#### **LOGISTICS**

**Üretildiği birim:** Warehouse  
Supply Wagon, Manor, Keep, Castle, Palace, Barracks, Watchtower, Fort and Fortress yakınındaki birimlerin daha hızlı cephane ikmalı yapmalarını sağlayan bir upgrade.

artıran bir upgrade.

#### **RAMPARTS**

**Üretildiği birim:** Guildhall  
**Gereksinim:** Imperial ve Battlements  
Kulelerini ve duvarlarını güçlendiren bir upgrade.

#### **ROCKETRY**

**Üretildiği birim:** University Renaissance'in önemli silahlarından biri olan Rocket Launcher'ı üretebilmek için gereken upgrade.

#### **SET EXPLOSIVES**

**Üretildiği birim:** Armoury  
Sapper ünitelerinin, binalara patlayıcı yerleştirmelerini sağlayan bir upgrade.

#### **SHARED VISION**

**Üretildiği birim:** Trading Post  
Sizin görebildiğiniz alanları mütefkilерinizin de görebilmelerini sağlar.

#### **SHIELD OF GOD**

**Üretildiği birim:** Cathedral  
Imperial'in bu upgrade'i sayesinde, Holy Fortress inşa edebilir ve nöbetçi kulelerini güçlendirebilirsiniz. Herhangi bir Fort ve Watchtower üzerine tıkladığınızda o birimi bir Holy Fortress'a çevreleyeceksiniz.

#### **SUMMON THE FOMORIANS**

**Üretildiği birim:** Temple of the Moon  
Temple of the Moon'da, Fomorian adlı ünityeyi çağrmanızı mümkün kılan bir upgrade.

#### **SURGERY**

**Üretildiği birim:** Cathedral  
Mon'larınızın iyileştirme gücünü

#### **TELESCOPE**

**Üretildiği birim:** Observatory  
Scout ünitelerine birer dürbün vererek uzaktaki alanları görebilmelerini sağlayan bir upgrade.

#### **TELESCOPIC VISION**

**Üretildiği birim:** Observatory  
Telescopic Vision özelliğini kullanarak haritadaki herhangi bir bölgeyi kısa süreligine görmeyi sağlayan bir upgrade. (Kullandıktan sonra tekrar kullanmak için barın dolmasını beklemelisiniz.)

#### **TREBUCHET**

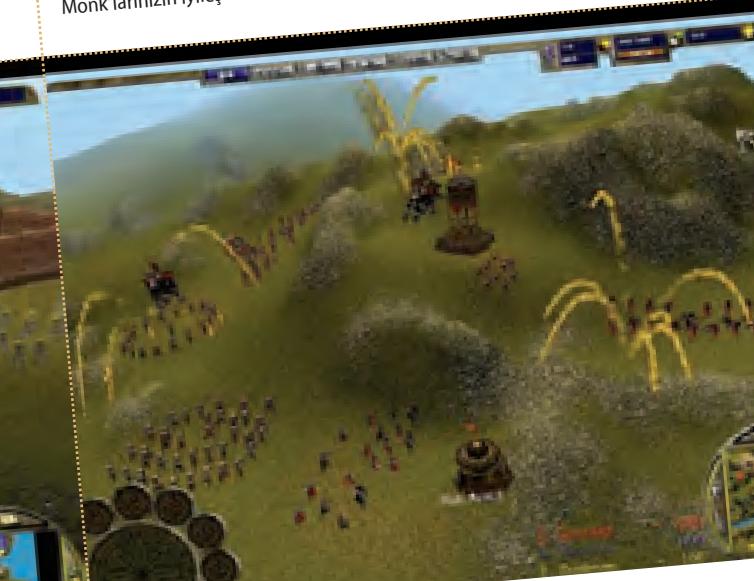
**Üretildiği birim:** Observatory  
Sapper ünitesinin, Trebuchet üretemesini sağlayan bir upgrade.

#### **UNDEAD LEGION**

**Üretildiği birim:** Arcanum  
Undead Legion, paganların "necromancer"cılık" oynamalarına imkan veren bir upgrade. Pagan rahipler, tip ve büyüyü harmanlayarak undead askerlerden oluşan bir birlik yaratıyorlar.

#### **WITCH HUNT**

**Üretildiği birim:** Scriptorium  
**Gereksinim:** Crusade from Cathedral  
The Witch Hunt, Cathedral için yeni Acts of God faaliyetleri sağlayan bir upgrade.  
Fimbulwinter ve Wrath of Heaven için bu upgrade'e ihtiyacınız olacak. Scriptorium'da birkaç işçi kurban ederek araştırma sürecini hızlandırabilirsiniz. ☺





# Ghost Master

**Onların canına okudunuz! Ruhlarını cehennemin en kuytu köşelerine gönderdiniz! Bu da yetmedi; kalplerine kazık şoktunuz! Mezardaki kemiklerine tuz ruhu döktünüz! Onları tatlı tatlı ele geçirdikleri genç kız bedenlerinden, dualarla söke söke çıkartınız! Ama artık hepsi bitti! Öbür alemdeki yaratıkların canına "tak" etti. Şimdi onlar sizin canınıza okumak; evinize, evcil hayvanınıza, arabaniza musallat olmak için geri geldiler!**

Oyunındaki jegane amaç et ve kemikten oluşan Adem evlatlarını korkutarak, bulunduğularınız bölümüm bitirmek. Bunu başarmak için elinizde bir grup hortlak ile oyna başlayacaksınız. Oyunda, toplam 47 adet hortlak çeşidi bulunmaktadır. Bunların birçoğunu bulduğunuz bölümde kurtarıp takımınıza katabiliyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak için önce onları kurtarmanın yollarını keşfetmelisiniz.

**Hortlaklar**> Hortlaklar kendi aralarında Elementals, Disturbances, Frighteners, Sprites, Vapors ve Horrors olmak üzere altı çeşide ayrılıyor. Her çeşit hortlağın kendine ait özellikleri var; bu yüzden her hortlağı istediğiniz yere yerleştiremezsiniz. Gremlin, mikrodalga ve televizyon gibi elektronik aletleri kurucular, kurulu tuzakları etkisiz hale getirebilir ve ev halkını rahatsız edebilir. Water Elemental banyolar, musluklar gibi suyla alaklı yerlere bağlanabilir. Horror grubundan Headless Horsmen ise sadece geçitler ya da yollar üzerinde kullanabilir. Hortlakların jegane güç kaynağı ise "Plasm" denilen maddedir. İnsanları korkuttukça Plasm kazanabilirsiniz fakat bunun için doğru takipteri uygulamak zorundasınız.

**İnsanlar**> İnsanları kendi aralarında Inherent, Special ve Ghostbreakers olarak üç ayırmaktır. Inherentler evlerinde kendi halinde yaşayan normal insanlardır. Hepsinin inanç seviyesi ve belirli korkuları bulunmaktadır. Bazı hayaletler, insanlarınobialarını Know Aura özelliği sayesinde görebilirler; böylece Inherentler'in özel korkularını fark edebilirsiniz. Örneğin; ateşten korkmayan bir insanı ateşe kaçırılamazsanız fakat örümcek korusu varsa ortağının salacağına örümcekler onun için korku dolu bir gecenin başlangıcı olacaktır. Specillar ise medyumlar, rahipler ve cadılardır. Bu tipler hortlaklarınızı def edebilirler. Def edilen hortlaklar ise o bölüm boyunca kullanılamaz hale gelir. Ghostbreakers ise hortlakları tarayıp, def edebilmeye özgürlüğe sahiptir. Özel korumaları ile hayaletlerin girişini engellerler; bu korumaları etkisiz hale getirmenin yolu elektrik

jeneratörlerini yok etmektir.

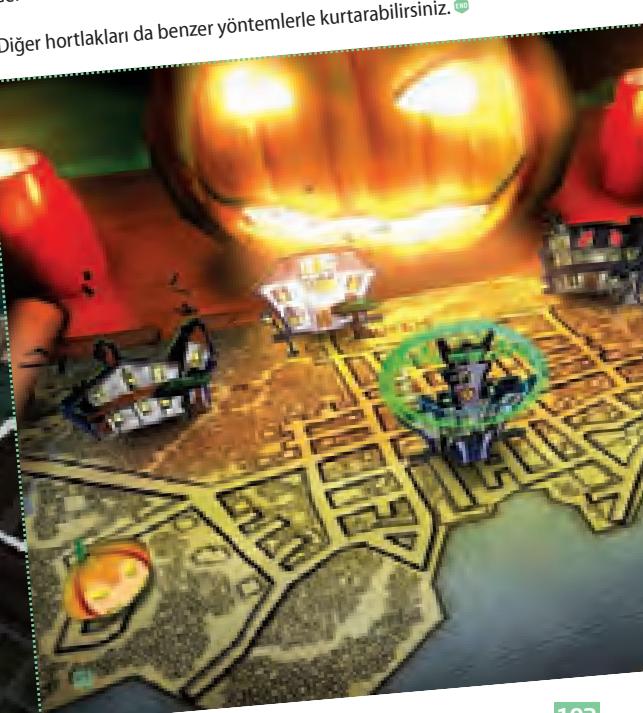
Oyunda insanları, -tipki The Sims serisindeki gibi- günlük işlerine dalmış ya da birbirleri ile konuşur halde bulacaksınız. Her şey normalken evin içinde çınlayan korkunç bir kahkaha ya da sıcak odada aniden buz gibi rüzgarın esmesi, o evde yaşayınanın bir şeyin doğru gitmediği hissine kapılmalarına neden olacaktır. Bu noktadan sonra onların korkularının üzerine giderek dehşete düşmelerini ve nihayetinde delirmelerini sağlayabilirsiniz. Korkan insanlar kolaylıkla bulundukları odadan başka bir odaya kaçabilir ya da evin dışına sokağa fırlayabilirler. Bunu engellemek için evin içindeki eşyaları ya da bölgüleri gözden geçirip, kaçış yollarını hortlaklar ile kapatmalı ve delirtene kadar onları korkutmalısınız.

**Özel Hortlaklar**> "Her bölümde kurtarılmayı bekleyen hortlaklar var" demiştiğimizde, işte bir bölümde iki farklı örnek:

**Bölüm: The Calamityville Horror Maxine Factor (En üst kat, karanlık oda)**> Üst katta bir kadın varken, Maxine'in özelliğini kullanarak onu kapiya yontelin; güzellik kutusuna bakmasını sağlayın ve cesetle baş başa bırakın.

**Arclight (Bodrum katı, duvarın arkası)**> Stonewall Spirit'in Tremor Power özelliğini kullanıp tuğladan birini düşürün. Bu esnada bir tamirci gelip bodrumu inceleyecek ve birkaç tuğlay yerinden sökecek. Gerisini Arclight, kendi kendine hallededecek.

Diger hortlakları da benzer yöntemlerle kurtarabilirsiniz. ☺



# BFMANAGER

## ONLINE MENAJERLİK OYUNU

Türkiye, ne yazık ki bir "oyuncu" olamadı. Elbette ki bunun sebepleri binlerce kez tartışıldı; bu konuda çeşitli öneriler sunuldu ama alınan yol bir arpa boyu kadar... Ofiste dönen sohbetler sırasında, Türk yapımcıların, odaklı çalışmalarдан ziyade iddiyalı projelere yoğunlaştıklarını tespit etti. Bir diğer deyişle; Patapon, Worms ya da Loco Roco gibi "yaratıcı fikirlerle doğan" ve eğlence, düşük maliyet ve kolay ulaşılabilirlik gibi ticari başarı elde etmenin "olmazsa olmaz" unsurlarına sahip olan oyunlardan çok; "dış gebelik" yöntemiyle alınan ana akım fikirlerin, yetersiz teknik malzemelerle kotarılmaya çalışıldığı projelerin hakim olduğu bir sektörümüz olduğunu fark etti. Kısacası, düşük maliyetli ve kısa vadede kar getirebilecek olan projelerin yokluğu, sektörümüzün "fikir üretme" açısından kısır bir döngünün içinde olduğunu gösteriyor. Emeklemeden koşmaya çalışıyoruz...

Bu ay, programcı ve tasarımcı Zorkan Erkan'dan aldığımız bir e-mail, tam da tartıştığımız noktanın üzerinde duruyordu. Bu yüzden; basit, eğlenceli ve bağımlılık yaratan bir oyun olarak şekillendirilen BFManager'a Oyun Atölyesi'nde yer vermeye karar verdik. Üzerinde yaklaşık bir yıldan beri çalışılan bir proje olan BFManager, oldukça sağlam temellere dayanan bir proje. Bu projeyi sizle paylaşmak istedik.

**BFManager hakkında>** BFManager, her oyuncunun kolaylıkla oynayabileceği, oldukça kullanışlı bir arayüze sahip olan online bir futbol menajerliği oyunu. Takımınızın taktik ve ticari tüm işleriyle uğraşacağınız BFManager; Türkçe, İngilizce, Fransızca ve Almanca olmak üzere dört farklı dil desteği sunacak. Ticari açıdan baktığımız zaman, yapımcıların birtakım zeki hamleler yaptıklarını görüyoruz. Örneğin, stadyumların-

daki reklam panolarında, farklı ülkeler için farklı reklamlar yayınlanacak. Bu sayede oyun piyasaya çıktıktan sonra tüketici hizmetleri için gereken finansman kaynağı oluşturulmuş olacak.

BFManager, oyunculara; değişiklik hakkı, takım kaptanını belirleme, serbest vuruşu kullanacak olan oyuncuyu anlık olarak seçme ve dördüncü hakeme itiraz etme gibi tanıdık / ayrıntılı taktik imkanlar sunacak. Ayrıntılı takım istatistiklerinin yer aldığı BFManager'da, sporcuların beslenmeinden, motivasyon durumlarına kadar her şeyle siz ilgileneceksiniz; hatta ve hatta doping yapmalarını sağlayabileceksiniz. Oyundaki her ligde 10 takım yer alacak ve haftada bir maç yapılacak. Son olarak, BFManager; takım antrenmanlarının yanında her oyuncu için ayrı ayrı uygulanabilecek olan simülasyon antrenmanları da içerecek.

**Üyelik tipleri>** BFManager, iki farklı üyelik tipi içerecek. İşte onlar...

**Normal Üyelik:** Normal üyeleri oyuna 16 kişilik bir takım ile başlayacaklar. Bu takım, BFManager



tarafından otomatik olarak seçilecek olan oyuncu ve çalışanlardan oluşacak. Hesap açıldıktan sonra oyuncuya, otomatik takıma ek olarak 250.000 Euro sanal para ve 10.000 kişilik bir taraftar grubu verilecek. Bu taraftarlar dörde ayrılacak (Normal,



Ateşli, Sakin ve Holigan) ve takımlarının performansına bağlı olarak çeşitli özellikler kazanacak. Normal üyeleri, 10.000 kişilik birer stadyuma sahip olacaklar ve sponsor gelirleri ile stadyumlarını büyütebilecekler.

**Premium Üyelik:** Dileyenler; SMS, PayPal veya kredi kartı yoluyla yapacakları 5 Dolarlık bir ödeme ile Premium Üyelik hakkına sahip olabilecekler. Ödemeyi yapan oyuncu, GSM ya da e-mail yoluyla edindiği şifreyi girerek birtakım avantajlara sahip olacak. Oyunca 40.000 kişilik bir stadyumla başlamak; 50.000 Ateşli taraftara sahip olmak; 500.000 Euro sanal para kazanmak; maçları 3D olarak izlemek; takım logosu ekleme şansına erişmek ve @bfmanager.com mail adresi almak gibi...

\*Oyuncular "üyelik" aşamasında; menajer / takım ismini, ülke ve il özelliklerini belirleyebilecekler ve bu özellikler sonradan değiştirilebilir.

**BFManager aşamaları:** BFManager, temel olarak birtakım aşamalar sunacak; bu aşamalara bir göz atalım:

**Stadyum Aşaması:** Verilecek olan stadyum, oyuncu tarafından sanal para ile geliştirilebilecek. Yani bir toprak sahayı alıp bir San Siro'ya çevirebileceksiniz. Elbette ki bir stadyumun geliştirilmesi kolay bir iş değil; stadyuma, kablosuz internet bağlantısı kurmadıkça, oyun salonu / mağaza dahil etmedikçe ve konfor / hijyen sağlanmadıkça işiniz zor. Stadyumu geliştirmek için gerekli olan parayı ise elbette ki reklam gelirleri ile sağlayacaksınız.

**Takım Dizilişi Aşaması:** Forvet, Orta Saha, Defans, Kaleci ve Joker oyuncular olarak sıralanmış oyuncular, bu aşamada istenilen noktalara

yerleştirilebilecek.

#### Transfer ve Oyuncu Değişimleri Aşaması:

Oyuncu, bu aşamada, sanal parası ile transfer yapabileceği gibi her ay üç oyuncusunu "otomatik değişim sistemi" ile sanal para ödededen değiştirebilecek. Ayrıca transfer ücretleri, gerçek hayatı ücretler temel alınarak gerçek zamanlı olarak güncellenecek.

**3D Maç Aşaması:** Bu aşamada maçlar, Endorphine programı sayesinde, gerçekçi bir şekilde ekrana yansıtılacak. Dediğimiz gibi, Premium üyeleri, maçları tamamıyla 3D olarak izleyebilecek ancak Normal üyeleri maçları izometrik, 2D grafiklerle takip edecekler.



#### BFMANAGER TEKNOLOJİSİ

Maç heyecanını oyunculara yaşatabilmek için BFManager'ın futbolcu animasyonları için Natural Motion Endorphine kullanılmış. Oyunun yapımında kullanılan diğer araçlar ise şunlar:

- C++
- Natural Motion Endorphine
- DirectX SDK
- 3D MAX - Vray
- Visual Basic
- Photoshop
- 3D GameStudio



**Son izlenimler:** Bir yıldan fazla bir süredir yapım aşamasında olan BFManager, online oyunların en güzel yanlarını ve dünyada en çok ilgi çeken spor dalı olan futbolu gayet eğlenceli özelliklerle birleştiriyor. Projenin en iyi yanı ise yazının başında bahsettiğimiz düşünce tarzı: Odaklı çalışmak. İlgi alanını fazla dağıtmadan, eldeki bütçeyi israf etmeden, personeli ve zamanı verimli kullanarak oyun yapımından para kazanmak elbette ki mümkün. LEVEL olarak bu güzel projenin takipçisi olacağınız; Zorkan'a başarılar...

**Oyun Atölyesi'ne herkesi bekliyoruz:  
[atolye@level.com.tr](mailto:atolye@level.com.tr)**



YAPIM Gathering of Developers

TÜRK Aksiyon

PLATFORM PC, PS2, Xbox

ÇIKIŞ TARİHİ 2002



**M**afia, sizi açılış sahnesiyle vuran oyuncılardandı. Tommy, bir dedektifle restoranda buluşup, olup bitenleri anlatmaya başladığında, siz de Tommy'nin ökübüne en az dedektif kadar ilgiyle dinliyor ve olayların bu noktaya nasıl geldiğini merak etmekten kendinizi alamıyordunuz. 1930'lu yıllar, Amerika için oldukça talihsiz bir döndü. Ansızın ülkeyi vuran bir ekonomik kriz her şeyi alt üst etmişti. Hiç kimse ne olacağını bilmiyordu. Thomas Angelo ise o yillarda Lost Heaven'da kendi halinde bir taksi şoförüydü. Soğuk bir 'Kanyon Cennet' akşamında, sigarasını yakmış

müşteri bekliyordu. Tommy için de işler berbat gidiyordu; hayatını nasıl idame ettireceği konusu yanıtını her gün daha da belirsizleşen bir soruya dönüştü. Dakikalar sonra Sam ve Paulie, Tommy'nin arabasına binecekler ve gariban taksi şoförümüz, istemeden de olsa kendini bir mafya hesaplaşmasının içinde bulacaktı. Kontrol size geçtiğinde, taksinizle yan yollara saparak, peşinzeiteki arabaya izinizi kaybettirmeye çalışıyordunuz. Bunu bir şekilde başardığınızda, Salieri ailesi size iş teklifi ediyordu. Fakir ama gururlu Tommy ise teklifi nazikçe reddederek, normal hayatına devam etmeye niyetleniyor ancak kısa sürede "Mafya bir giren bir daha çıkmaz" şeklindeki genel yarının doğruluğunu idrak ediyordu. Düşman ailenin silahlı adamları peşinize düşüyor ve siz de soluğu Salieri'lerin barında alıyordunuz. Tommy hiç istemediği halde, kendisini bir mafya ailesinin tetikçi olarak buluyordu.

Tipki efsanevi Godfather'da olduğu gibi, Mafia da aslında bir karakter dramını anlatıyordu. Zaten oyunun yönetmenliğini yapan Don Daniel Vavra da, Godfather'dan ilham aldıklarını inkar etmiyor. Oyun ilerledikçe; Tommy, saçlarına bolca briyantin boca eden, takım elbiseli adamların batağında biraz daha batıyor, çürümüş bir dünyadan raconunu sorgulamaya başlıyor. Salieri ailesi için islediği tüm suçlara rağmen, göğüs kafesinde gerçek bir kalp taşıyan Tommy, Don Salieri'nin karısının en iyi arkadaşını öldürmekle görevlendirdiği zaman, Michelle'in kaçmasına izin veriyordu. İlerleyen bölümlerde Salieri'nin koca aileyi alenen kazıkladığını öğrenen Tommy, Paulie ile bir olup banka soyacak ve işler iyice karışacaktır. Daha fazla spoiler

*"Mr. Salieri sends his regards."* Eğer bu cümle size de tanıdık geliyorsa; gelmiş geçmiş en iyi oyunculardan biri olan Mafia'yi bitirmiş olan şanslı oyunculardan birisiniz demektir. Mafia'nın silahındaki tek kurşun, etkileyici oynanışı değildi. Oyun tarihinde, çok az oyun böylesine güzel bir öykü anlatmıştı.

vermek istemiyorum ve kendimi bu noktada durduruyorum. (Eğer Mafia'yı henüz oynamamışsanız, lütfen bu yazımı okumaya ara verin ve gidip oyunu edinin.)

Mafia, GTA serbestliğinde olmasa da, şehirde özgürce dolaşabileceğiniz, araba hırsızlığı yaparak ortalığı karıştırabileceğiniz bir oyundu. Yapımcılar, içinde özgürce dolaşabilmemiz için tam 12 kilometre karelük bir şehir tasarladılar. Görevlerin bir kısır dönüge girerek oyuncuları sıkılmaması için farklı tiplerde görevler hazırlandı. Bazen bir suikast gerçekleştirmeyen, bazen arabanızla heyecanlı takip sahneleri yaşıyor, bazen de eznizine yürüyecekleri sizinle. Yapımcılar, 30'ların havasını şehre yansıtmak için büyük bir özen göstererek, tüm iç ve dış mekanların gerçekçi bir görünüm kazanmasına gayet etmislerdi. Başarılı da oldular. Bunun dışında tamı tamına 60 araba oyuna dahil edildi. Yolda görevileceğiniz sıradan arabaların yanı sıra, gørece modern tasarıma sahip olan yarış arabaları da oyuna eklendi.

Illusion Softworks (şimdiki 2K Chezh), tarafından geliştirilen LS3D (Burada bir kelime oyunun saklı olduğundan şüpheliyim; bkz: LSD) motoru, hem açık alanlarda, hem de kapalı mekanlarda programcılar etkileyici sahneler tasarlamalarına olanak sağlıyordu. Zamanına göre oldukça detaylı, yansılma ve ışık efektlerine sahip olan oyun, araba fizikleri konusunda da zamanın yarış oyunlarında dahi görülmeyen küçük bir devrime imza attı. Arabanın istediğiniz camını kırabiliyor, bir-iki tekerlekini patlatıp o halde sürmeye çalışabiliyordunuz. (Ben çalışmıştım en azından.) Elbette ki bu özellikler, düşman araçları ile mücadele ederken

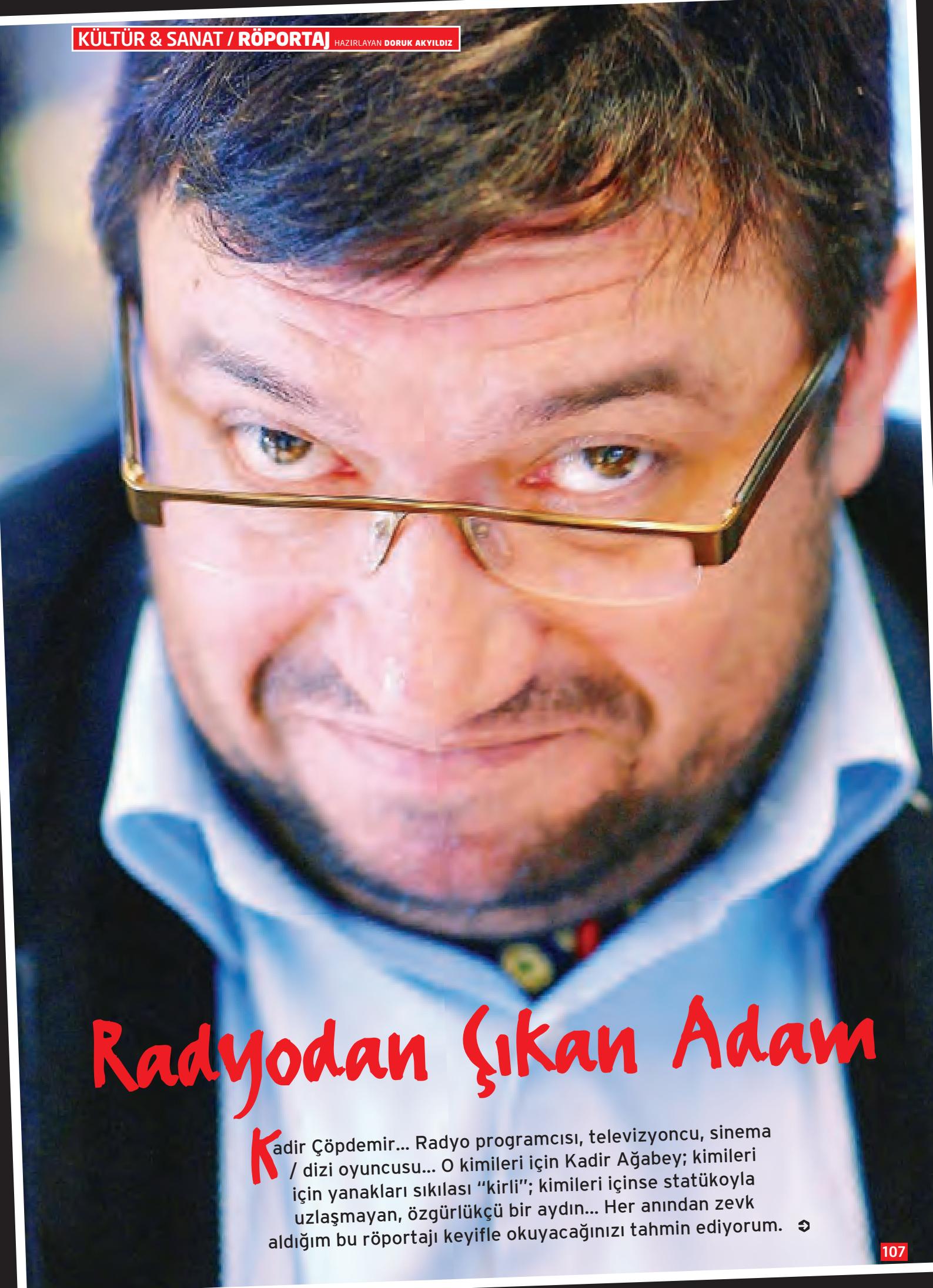
çok işe yarıyordu. Mafia, animasyonlara, dudak hareketlerine ve seslendirmelere özen gösterilmiş olan seckin bir yapımdı. Bugün dahi, oyunun herhangi bir ara sahnesini izlerken etkilenebiliyorsanız, bunda kullanılan teknolojinin de payı büyük.

Tipki Beyond Good & Evil veya Fallout gibi; Mafia da oynayıp bitirdiğiniz zaman, bir daha unutamayacağınız oyulardan biriydi. Bu yazıyı yazarken, google'a hiç başvurmadım olmam da (İtiraf ediyorum; Don Daniel Vavra'nın ismi için interneti biraz kuralcamam gerekti,) bunun bir ispatı sanırım. Hala oynamadıysanız; o bıryantın kutusunu aldığınız yere bırakın ve orijinalini çok ucuz bir temin edebileceğiniz bu klasiğin peşine düşünün. END

## MAFIA'DAKİ ARAÇLAR



Mafia, 30'lu yılların Amerikan otomotiv endüstrisine dair bir katalog olarak nitelendirilebilecek kadar geniş bir araç yelpazisine sahipti. Yapımcılar, 60 civarında gerçek (ve birkaç futuristik tasarım) arabayı, gerçekçi sürüs dinamikleriyle oyuna aktardılar. Farklı tasarım sınıflarından seçilen araçların, kasa yapıları, motor güçleri ve verdipleri sürüs hissi, oldukça tatmin edici bir özenle simülle edildi. Yapımcılar, kasanın tekerlekler üzerindeki ağırlığının dağınıklısını, hatta araçların ağırlık merkezlerini dahi oyuna dahil ettiler. Bazı araçlar daha çabuk hızlanırken, bazları aldıkları onca hasara rağmen yolda kalmayı başarıyorlardı.



# Radyodan Şikan Adam

**K**adir Çöpdemir... Radyo programcısı, televizyoncu, sinema / dizi oyuncusu... O kimileri için Kadir Ağabey; kimileri için yanakları sıkılaşmış "kirli"; kimileri içinse statükoyla uzlaşmayan, özgürlükü bir aydın... Her anından zevk aldığım bu röportajı keyifle okuyacağınızı tahmin ediyorum. ☺



**Doruk Akyıldız:** Geniş kitlelerce tanımanızı sağlayan medya dünyasındaki yolculuğunuza 1992 yılında, Super FM de DJ'lik yaparak başlıyorsunuz. Bu tarih aynı zamanda özel radyoculuğun; bir başka deyişle, "çok kanallı radyoculuk sistemi"nin miladi olma özelliğini de taşıyor. Kariyerinizin başlangıcının, ülkemizdeki özel yayincılığın doğuşuya kronolojik açıdan paralel olmasının nedenlerinden, radyoculuktan önceki yaşıntınızdan, yanı sıra mesleğe ilk adım atış hikayenizden başlayalım...

**Kadir Çöpdemir:** İletişim Fakültesi'nde Basın - Yayın okuduğum için aslında bu sektörün "yazılı basın" kanadında işin içindeydim. O yıllarda, dediniz gibi görsel ve işitsel medya devletin tekelindeydi. Ardından, 1990 yılında ilk özel televizyon kuruldu ve yayın hayatına başladı. Artık belliidi, Türkiye'deki yayincılık anlayışının genetığının / kimyasının değişecek. Dolayısıyla, özel radyoların kurulacağı da öngörülebilirdi. Ancak ben o yıllarda, "ön-görüşsüzlik" mü sayısınız, yoksa yıllarca içine kapalı olan bir toplumun tek merkezli etkisi mi sayısınız, bilemiyorum; çok fazla sayıda kanalın radyo olsun, televizyonda olsun, itibar görmeyeceği kanaatindeydim. Böyle düşünmemin nedeni ise milletin "devlet kanalı geleneği"ne sahip olmasıydı. Fakat bu tezim çok kısa sürede yıkıldı ve hakikaten, radyolar kuruluş günlerinden itibaren çok etkili oldu. Ama bugün, o günlere kıyasla radyoların etkilerinin "zayıfladığı" söyleyebilirim. "internet" adındaki mecranın varlığı da kuşkusuz ki bugünkü etkinliğini zayıflatmıştır radyoların. Radyo doğal, kolay, çabuk ulaşılabilir olması ve çeşitlilik arz etmesi nedeniyle oldukça örgün ve yaygın bir medya haline geldi o yillarda. Benim açımdan bakıldığımda ise şunu belirtebilirim: Özel radyoların ilk figürlerinden biri olmam nedeniyle başarılı olmam ve tanınmam kolay oldu. Ama tabii ki biz de meslek olarak bir seyler yaptık, ilk olmanın dışında. Bu nedenlerle radyonun ilk "fotoğraflarından" biri olarak kabul edildim memleketle. Bu durum hala devam ediyor. Mesela, yaklaştıktan yıldır

radyo programı yapmıyorum ama bunu bilmeyen insanlar, "Bu adam bir radyoda program yapıyor ama ben denk gelmiyorum" diye düşünüyorlar. Son zamanlarda televizyonda da başarılı işler yapmamıza rağmen bence hala radyocu kimliğim yanımızda, varlığını hissettiyor. Olması gereken de bu.

**DA: İlk sorumu özel yayincılığın doğuşuyla ilişkilendirmenin nedeni şu: Tek kanallı sistem halen hüküm sürüyor olsa idi, başarılı kariyer kompozisyonunuzun aynı varolmasından söz edilebilir miydi, merak ediyorum. Ne dersiniz?**

**KÇ:** Mümkün değildi. Mümkün değildi çünkü bizim hayatı kavrayışımız, bizim hayatı "kodlayışımız", bizim hayatı yaklaşımı; bu topraklarla ve bu topraklarda yaşayan insanların özdes, derin ve yoğun bir iletişim biçimini içeriyor olsa da kendini ifade etme açısından, tek kanallı sisteme uygun bir form değil. İnsan, kendini ifade etme biçimlerini nasıl objektif bir bakış açısıyla tahlil edebilir, bileyimiyorum ancak bana öyle geliyor ki benim yaklaşımım daha renkli, daha farklı. Statükocu ve takıntılı değil en azından... Yayın sırasında argo kelimeler de kullanırmı, Arabi / Farsi sözcükler de... İngilizce kelimeler de... Böyle takıntıları yok. Kendimi en zengin ifade etme biçimini hangisiyse onu kullanmayı yeğlerim çünkü önemli olanın kendini ifade edebilmek olduğuna inanırmı. Aslolan, Türkçe'nin yazılı ve yazısız kurallarından ziyade doğru anlaşılmamaktır. Şimdi bazı kurumlarda anlaşılmamdan ziyade senin nasıl durduğunun önemi var ya, iste o anlayışa muhalefetim. (Üstüne basarak söylüyor.) Anlaşılmak, kavrınmak ve seni anlayanlarla bir bütününe parçalarını oluşturabilecek var benim medya anlayışımda. Bu yaklaşım da her kuruma uymaz; daha çok özel müteşebbislerin açtığı kurumlara uygun olan bir yapı bu. Bu nedenlerle katı olarak söylüyorum ki tek kanallı sistem devam ediyor olsaydı ben asla görsel medyada çalışmazdım ve yazılı basında devam ederdim.

**DA: Konuştuğumuzda paralel olarak... 1992 yılından önceki, tek kanallı sistemi nasıl değerlendirdiğiniz? Ek olarak, uzun süre hakimiyetini sürdürmenin "tek tip" yayincılık anlayışının ve oldukça geç benimsenen çoğul yayincılığın olumsuz etkileri hakkında neler söylemek istersiniz?**

**KÇ:** Sadece yayincılık açısından değil; ülke olarak içe kapali, konservatif, gelişmelerden uzak / kopuk yapımız; siyasi, ekonomik, sosyal ve kültürel alanda olumsuz sonuçlar doğmuştur. Örneğin, yıllar önce; uzun yıllar Arnavutluk'ta Devlet Başkanlığı yapmış olan Enver Hoca vardı. (40 yılın uzun süre Arnavutluk'ta Devlet Başkanlığı yapmış olan Marxist lider.) O dönemde ülkemizdeki kimi "sol" tandansı arkadaşlar (Belki hala vardır onlardan.), Enver Hoca'yı o ülkenin kurtarıcısı olarak görüyorlar ve "Arnavutluk modeli"ni ülkemizi kalkındıracak bir model olarak algılıyorlardı. Şimdi, geçen günlerde, bir arkadaşım Arnavutluk'un başkenti Tiran'a gitti; Enver Hoca öleli ve Arnavutluk'ta sistem değişmiş yıllar olmasına karşın, ülkemizdeki -gelişmemiş- bir Orta Anadolu Kentinden daha trajik bir haldeymiş Tiran. Şehirde birtakım boş araziler varmış ve halk, o arazilerin üzerindeki, Enver Hoca'nın yıktığı sarayı, katedralleri öyle anıyor ve anlatıyor. Tarihi hiçbir doku olmadığı gibi kent estetiği açısından da, gelişmişlik düzeyi açısından da acıncak bir haldeymiş söz ettigimiz başkent. İşte Enver Hoca'nın ve kendisinin konservatif bakış açısının Arnavutluk'a bıraktığı mirasın fotoğrafı bu... Bu önekten yola çıkarık konuyu şuraya bağlayacağım: Bizim ülkemizde de hem saçıcı, hem solcusu, ülkeyi içine kapayan korkak bir tutum içinde olduğu için, yıllar boyu iktidarlar ve muhalefetler dar kalıpların içlerine hapsolduğu için, ülkemiz -maalesef- siyasi, ekonomik ve sosyokültürel açıdan güdüklük kalmaktan kurtulamamıştır ve topalla topalla bugünlere kadar gelmiştir. Belki birtakım kırılma noktalardan bahsedebilir. Rahmetli Turgut Özal'ın başbakanlık dönemi gibi... O dönemde; dünyaya en

tegre olmak, teknolojinin transferi ve bilgi toplumu gibi olgular ilk kez duyuldu. Şimdi yavaş yavaş, bilgi toplumu üzerine konuşmaya, tartışmaya başladık. Şimdi bu olsun çok uzağındayız ama en azından konuşuyor ve gelişmiş ülkelerle aramızdaki mesafeyi kapatmaya çalışıyoruz ancak atı alan Üsküdar'ı çöktük geçti; zor işimiz gerçekten. Sinema salonu sayımız yeterli değil, internet kullanıcısı sayımız gelişmiş dünya ülkelerinden az, konser salonu ve konser izleyicisi sayımız standartları çok altında. Ayrıca, sporun yerelleşmesi ve altyapı olanaklarının yapılması bakımından en fukară ülkelerden biriyiz. "Doğayı koruma" konusunda ise ne kadar bilişli olduğumuz aşikar. İşte tüm bunlar o kapalı, statükocu ve her anlamda tek merkezci anlayışın tezahürleridir.

**DA: Beyaz camla tanışmanız oldukça sansasyonel bir şekilde gerçekleşmiş; radyo programınızın başarısının ardından insanların sizin ilk kez ette kemiye bürünmüş olarak görme şansı yakalamışlardı. TV dünyasına adım atış hikayenizi ve radyo programınızın müdafımlarının sizin TV ekranında gördüklerinde verdikleri tepkileri sizden dinlemek keyifli olabilir...**

**KÇ:** Açık konuşmak gereksiz bir radyo programının kendisini çok fazla göstermesi pek yerinde bir davranış değil. O dönemde de aynı fikirdeydim çünkü radyo tam bir "hayal kütüsü". Radyocunun sesini duyanların yarattıkları imajlar çok önemli. Kisacası, dinleyicinin, programcıyı hayalinde dilediği gibi canlandırmayıla şekillenen etkili ve büyülü bir oyun olarak adlandırıyorum radyoculuğu. Televizyonda ise kaçınılmaz olarak programcının fiziki görüldüğü için oyuncu bozuluyor. Senin yorumlayabileceğin, zihindeki hayallerinle form verebileceğin insan, Tannı tarafından yaratılmış olan suretiyle karşına çıkışına radyoculuğun o bahsettiğim büyüsü yok oluyor. Dinleyici olarak, "Bu muymuş o sesin sahibi" veya "Hiç tahmin ettiğim gibi değilmiş" diyeğini. Oysaki, sen onun

sohbetine, radyo programında yarattığı mühendisliğe vurgundun ve fizijini sadece düşlüyordun. Belki "Tipi söyle olsun, saç söyle olsun" diye hayat kuruyordun ama aslında tüm bunlar senin temennilerindir, radyodaki o sesin sahibine dair. Ancak işte, fizik belirleyici bir etken. İnsan doğası böyledir; görsel hafızası baskındır, kuvvetlidir. Artık tipi biliyorsun biliyorsun ya... İşte bu, radyocuya bakışını olumlu ya da olumsuz yönde etkiliyor. Nihayetinde, benim fiziksiz görünütm çok sağlam değildir. O dönem çalıştığım kurumun patronunun da baskısiyla televizyonca çökmek durumunda kaldık. Belki ekonomik koşullarda o dönemde iyi geldi. "TV'ye çıkışak iyi kazanırız, yırtarız" gibi düşünceler de geçti muhakkak. Kabaca "sınıf atlama çabaları ve kısa vadeli planlar" olarak adlandırılabilir o günde yakışımız. İlk televizyon programından sonra insan-

dedirttikten sonra yoluma devam ettim. (Tüm bunları çok eğlenerek anlatı; ben de oldukça güldüm.) Öte yandan, fiziki özellikler gerçekten çok önemli televizyon dünyasında ama Allah'a şükürler olsun ki benim sohbetim ve yaydığım olumlu enerji öncü oldu. Dolayısıyla, tipim arka planda kaldı. İşte ben bu halimle de ekmek yiyeceğim gibi radyodan televizyonca geçti tipimize bir muhalefet oldu ama onu da bir şarkıyla tarraf ettiğimi düşünüyorum. Sonra da "Kadir Ağabey'i" oldukça zaten milletin.

**DA: Geçmişinize baktığınızda deyim yerindeyse üç - dört adet dönemin noktası göze çarpıyor. Bunalımda biri, 2002 yılında yayına giren ve uzun süre varlığını devam ettiren Ekmek Teknesi isimli televizyon draması. Bu yapımlı, yayınlandığı**

rolken dizisi tamamlayan önemli bir figüre dönüştü. Öte yandan, fiziki bir etki mutlaka vardır. Kilo durumu, sevimli bir adam, şapkası, gözlüğü... Kisacası, güzel bir karikatür tipiydi Kirli. Biz ona bir enerji yüklemiştik. Yazarlar da bu kadar kudretli olunca iş tamam olmuştu. Ekmek Teknesi'nden sonraki işlere bakıyorum da (Kaldı ki bu işlerin bazlarında ben de yer aldım.) hicibiri o lezzeti vermedi gerçekten. Aslında buradan şu sonuç çıkarılabilir: "Zamanın ruhu" diye bir kavram var ya; işte o dönemde, bu dizi için doğru zamanmış. Ekmek Teknesi şimdi yapılsa, aynı tadi alır mıyız ya da aynı ilgiyi görür mü izleyiciden, bilmiyorum, hiç düşünmedim.

**DA: Biraz da futbol konuşalım. Ligin gidişatını nasıl değerlendirdiyoysunuz?**

**Kim şampiyonluğa yakın?**

**KÇ:** Aslında bu yıl Beşiktaş'ın sürpriz yapacağına inanıyorum ama şu an Beşiktaş'ın elemine olduğunu düşünüyorum. Galatasaray'ın ise şöyle bir avantajı olduğu fikrine dayanıyorum: Galatasaraylı futbolcular, örneğin, Hakan Şükür'ün evinde toplu bir seans için toplanıp "Baba ne oluyor ya, biz ezilecek takım mıyız" vs. diyebilir ve neticesinde bir galibiyet serisi yakalayabilirler. Galatasaray'da böyle bir kod var, bir türlü çözemediğim. (Röportajı 4 Nisan Cuma günü yaptıktan ve ben, desfesini 15 Nisan gececi yapıyorum. Kadir Çöpdemir'in öngörüsü kısmen gerçekleşti. Galatasaray, teknik direktörsüz olmasına karşın, Fenerbahçe'nin 13 Nisan Pazar akşamı son dakika golüyle Ankaraspor deplasmanında iki puan bırakmasının ardından rakibiyle puan puana yarışa devam ediyor. Tabii ki LEVEL piyasaya çıktıığında puan durumu yine değişmiş olacak. Bakalım...) Eğer Hakan Şükür'ün veya Hasan Şaş'ın evinde, tabiri caizse bir gaz toplantısı olmazsa Fenerbahçe'nin şampiyon olacağını düşünüyorum.

**DA: Kadir Çöpdemir, tüm zamanların en iyi ilk 11'ini kurarsa kadro hangi isimlerden oluşur?**

**KÇ:** ("Ooo, çok sağlam bir soru ya! Gerçekte çok güzel sual ama yüzlerce isim sayabilirim bu kadro için. Dilersen ilk 11 kurarak değil de sevdigimiz birkaç topçunun ismini sayarak devam edelim" diyor ve başlıyor.) Herkes, Türkiye'ye gelmiş geçmiş en önemli yabancının Hagi ya da Alex olduğunu söylüyor. Bense Toni Schumacher olduğunu düşünüyorum. Hem çok iyi bir kalecediydi, hem de yarattığı etki birçok yabanciya göre çok farklıydı. Türkiye'de oynadığı yıllarda, hatırlıyorum, fanatik Galatasaraylı arkadaşlarım uyuz olmazlardı Schumacher'e; aksine onu severlerdi. Bu kolay kolay yaratılabilecek bir etki değildir. Mesela biz Fenerbahçeliler, Hagi'ye uyuzuzzur. Galatasaraylı, Alex'i sevmez. Ancak Schumacher'i, taraflı - tarafsız herkes, hem iyi futbolcu olarak kabul ederdi, hem de sevimli buldurdu. Bunun bir ayrıcalık olduğunu düşünüyorum. Schumacher dışında, çocukluk yıllarından hatırladığım, önce Eskişehirspor'da, ardından Bursaspor'da oynamış olan Bahtiyar Ağabey vardı. Bahtiyar Ağabey bam - güm, tank gibi giden, dümdüz oynayan bir adamdı. Ben biraz da eğlenceli topçu severim. Bahtiyar Ağabey'in en önemli özelliği, tribünler onunla uğraşlığında ya da onu kızdırıldığına hâl tereddüt etmeden şartunu indirmesiydı. (Bu bölümde çok eğlenceli anlatıyor ve o yılları yaşıyor gibi heyecanlanıyor.) Bana çok renkli gelirdi bu hareket o zaman. Şimdi böyle bir eylem yapmak cesaret ister; 25 yıl önce daha çok cesaret isterdi. "Eğlenceli topçu" demişken... Galatasaraylı Gökmen Ağabey vardı. Gökmen Özdenek... Gökmüş Ağabey dağları - taşlara vururdu valla! (Kahkahalar atıyor.) Bir de Eskişehirsporlu kaleci Sinan vardi; dünya başında bir file bekçisi olabilecek kadar yetenekliydi. Ancak camiası ve ailesi, çok genç bir yaşta, ani bir beyin kanaması nedeniyle kaybetti onu. Gerçekte çok sağlam kaleciydi. Allah rahmet eylesin. Bunların dışında, Fenerbahçe'nin Cemil Turanlı, Alparslanlı, Müjdat Yetkiner'li kadrosu unutulmaz. Ve tabii ki Rıdvan Dilmen... Galatasaray'da Hagi... Yurt dışından ise Zidane unutulmaz bir oyuncuydu. Liverpool'lular Steven Gerrard'ı çok beğeniyor; inanılmaz bir oyuncu Gerard. Manchester United'lı Ronaldo müthiş bir yetenek. Bu arada, bir de savaşan oyuncular var. Onlar da takım için çok önemlidiler. Örneğin, Chelsea'lı Essien gibi... Premier League'yi yakından takip ediyorum. Orada çok önemli yıldızlar var gerçekten. Arsenal'lı Adebayor enes bir oyuncu mesala. Saymakla bitmez. Bunun için senle ayrı bir röportaj yapmamız gereklidir.

**DA: Futbol sohbetine dalmış video oyunlarını unuttuk; oyunlarla aranız nasıl?**

**KÇ:** PC oyunlarına merakım vardı ancak çok uzun süredir oynamıyorum. Max Payne'ı oynamadım, bitirdim. Bitirdiğim birkaç oyun daha var. Dile getirdiğim gibi bilgisayarda çok uzun süredir oyun oynamıyorum. Ben daha çok vurdulu - kirdili oyuncuları seviyorum ve açıklası, kan dökerek ilerlemenin beni rahatlatması biraz ürkütücü. Bu yüzden zaman zaman kendime şu soruyu sormuyor değilim: "Ulan acaba benim alt beynimde bir manyak yattıyor da bu oyular o nedenle mi bünyede bir rahatlama, efendime söyleyeyim bir gevşeme yaratıyor?" (kahkahalar tufanı). Hayatım boyunca bir insana ya da bir hayvana şiddet uygulamışlığım yoktur fakat, oyuların içinde, o muhteşem grafikler eşliğinde kendimi kaybettigimi söyleyebilirim.

**NTV Binası, Maslak, 4 Nisan Cuma, 19:00... Röportaj sona erdi... ☺**



**B**azen olur ya; bulutlar tüm gökyüzünü kaplar, "Havada bir sıkıntı var, yağsa rahatlayacak" diye yorumlar yapılır ve sonunda "Höaaaaar!" diye yağmur iner gökten. Ne dert, ne tasa kalır günllerde; çıkışlar öter, kuşlar açar, rehavet kaplar dört bir yanı...

Aynı şekilde, anime dünyası da tuttu tuttu; bırakı kendini. Nisan ayında açıklanan animenin haddi hesabı yok. Eğer elinizdeki

animeleri izlediyseniz sizi yepeni ufuklar ve heyecanlar bekliyor.

"Aman tanrıım; burada bitemez!" şeklindeki yorumlarla ilk sezonunu uğurladığımız Code: Geass'in ikinci sezonu başlıdı. Crystal Blaze adındaki 12 bölümük bilim kurgu ise cebe atmanız gereken bir diğer anime. Matrix esintileri taşıyan Real Drive'ı da listenize ekledikten sonra biraz komedi ve aksiyona

buluşmak için Nabari No Ou ile Nabari dünyasının ninjalarıyla tanışabilirsınız. Hayır bitmedi! Mecha fanatikleri Blasreiter: Genetic, pembe dizi hayranları Itazura na Kiss ve dünyayı karanlık güçlerin elinden kurtarmak isteyenler Monochrome Factor'ı akıllarının bir kösesine yazın ve aşağıdakileri anımları bir an evvel tedarik etsinler. (Lütfen.) ☺ TUNA ŞENTUNA

## BİR BEN VARDIR BENDER, BENDEN İÇERİ

### PERSONA: TRINITY SOUL

**B**undan yaklaşıklık olarak iki yıl önceydi; "Yahu bunun animesi yok mu ki..." dediğimi hatırlıyorum Persona oynarken. Ardından Persona'nın anime dizisinin yapım aşamasında olduğunu görüyorum internetten. Gizemli, ilginç ve sürükleyici bir anime olacağını tahmin ederek hemen listeme ekliyorum Persona'yı ve beklemeye başlıyorum; beni bekleyen heyecanlı dakikaları hayal ediyorum...

Sonra ne oldu dersiniz? Şu an 16. bölümünde olan Persona: Trinity Soul, olabildiğince yavaş ilerleyen bir anime olarak karşımıza çıktı. Ancak yine de Trinity Soul, Persona oyununun ve anime fanatiklerinin sevebileceğii bir dizi olmayı başardı. Eğer Persona'yı oyunlardan tanımıyor olsaydı, bu seriyi burada konut etmemi de düşünmezdim fakat oyunlara içli dışlısanız, Persona'yı oynadıktan sonra animesini de merak etmeniz gayet doğal.

PS2'deki Persona 3 adlı oyundan 10 yıl sonrası konu alan anime, Shin Kanzato ve kardeşi Jun'u başrole oturtuyor ve bu kardeşlerin karizmatik ve bir o kadar da soğuk ağabeyleri Ryou'u da yan sandalyeye sabitleyip hikaye kitabını önnüne açıyor. Ayanagi şehrinde bir şeylerin ters gitmesinden dolayı garip bir huzursuzluk yaşayan insanlar, aslında bu huzursuzluğun nedeninin içlerindeki "Persona"lar olduğunu keşfedorular. Persona, kontrolü zor olan ama kullanmasını

bilenlere büyük bir güç sağlayan; insanların içerisindeki gücün dışavurumu olarak özellenebilir. Tabii ki bu durum Pokemon savaşlarına yol açıyor; aksine hikayenin anlatılışı bir hayli ağır tutularak Persona'ların ne olduğu dizi boyunca arka planda tutuluyor. "Persona'lar nedir, Kanzato ailesinin yıllar önce ölmüş olan üyesi nasıl bir sırl saklamaktadır, kırmızı kız ne amaçlamaktadır?" diye düşünürken kendinizi Persona'nın gizemli ve bir hayli ağır ilerleyen senaryosu içerisinde buluyorsunuz. Eğer kendinizi derin bir hikaye için hazır hissediyorsanız, Persona: Trinity Soul ile ilginç bir dünyaya adım atabilirsiniz. ☺ TUNA ŞENTUNA



## NESLİMİZİN ÖLÜMSÜZLÜĞÜ ADINA...

### BLACK BLOOD BROTHERS

**E**ski Kan'dan olanlar azaldı. Klanlar, Kowloon Çocukları adı verilen ve bir hastalık gibi yayılan yeni vampir klanıyla Hong Kong Savaşı'nda çarşıktan sonra, insanlarla ve birbirleriyle barış içinde yaşamak için inşa edilen Güvenli Bölge'ye yerlestiler. Fakat "Güvenli Bölge" de eskisi gibi değil artık. Eski Kan'dan olanlar bile kendi aralarında ortaya çıkan gerilimi engelleyemez oldular. İnsanların ve vampirlerin arasında bir denge kurmaya çalışan "Şirket" ise bu gerilimi azaltmakta zorluk çekiyor. Kowloon Çocukları, "Güvenli Bölge"ye girebilmenin yollarını arıyor. Bütün bunlar olurken, eski bir klandan olan ve Hong Kong Savaşı'nda insanların yanında Kowloon'a karşı çarşıktan sonra "Gümüş Kılıç" ve "Kinslayer" adlarıyla anılan Mochizuki Jirou, küçük kardeşi Kotaro ile birlikte "Güvenli Bölge"ye girmek için yolculuğa çıkmıştı bile...

Black Blood Brothers (BBB), küçük kardeşi Kotaro ile birlikte sakin ve sessiz bir hayat kurmaya Hong Kong'a gelen ancak daha Güvenli Bölge sınırlarına girememişi başına bir sürü dert açılan Vampir Jirou'nun hikayesini konu alıyor. Kendisi, lakinbinden da anlaşılaçığı üzere çok güçlü bir vampir; öyle ki güneş ışığının altında şemsiye ile dolaşabiliyor. (Biraz dumanı tüterek ama o kadar da olsun artık.) Jirou ve Kotaro'ya Güvenli Bölge'de kalacak bir yer bulmaları için yardımcı olmaya çalışan Mimiko ise, "Şirket"in her şeyi kontrol altında tuttuğuna inanan saf bir "Arabulucu" kızçağız. Bu garip üçlü birbirleriyle karşılaşlıklarla andan itibaren öyle hareketli ve komik olaylar yaşamaya başlıyorlar ki hikaye daha ilk bölümünden itibaren sizin etkisi altına alıyor. Jirou ve Kotaro'nun başından geçenleri izlerken zaman zaman kahkahalarla güllüyor, zaman zaman da gözlerinizin sulanmasına engel olamıyorsunuz. "Bir garip vampir hikayesi" de diyeabileceğimiz bu animenin müptelası olmanız isten bile değil, benden söylemesi. ☺ MİRİC ERBAY



## SİNEMA

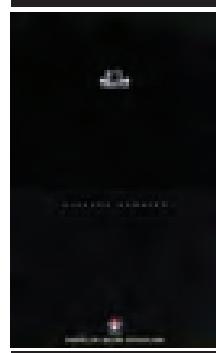
## RUN FATBOY RUN

**H**İMDİ işini iyi kıvrın bu adamı seviyorum!" Bu cümlenin "nesnesi" olan Simon Pegg, kendine yavaştan bir çete kurmayı başlattı. Ortaya çıkan işlere bakarsak çete elemanlarının kanlarını tuttuğunu söyleyebiliriz. Daha önce Big Nothing'de (bkz. Kiyida Köşede) birlikte çalışmış olan Simon Pegg ve David Schwimmer yine birlikte ancak küçük bir farkla; David Schwimmer bu kez oyuncu değil, yönetmenlik koltوغunda oturuyor. Run Fatboy Run, hayatı boyunca sorumluluktan kaçmış olan Dennis'in (Simon Pegg) öyküsünü anlatıyor. Evet, Dennis hep bir şeyleden kaçmıştır ancak son yediği "nane" kabul edilebilir gibi bir şey değildir:

Dennis, hamile olan sevgilisi Libby'yi (Thandie Newton) düğün günlerinde terk eder. Ne var ki aradan beş yıl geçer ve eski sevgilisine yeni bir koca adayı çıkar. Whit denilen bu adam (Hank Azaria) kariyerli, atletik ve kadınına son derece bağlı bir karakterdir. Dennis ise bir iç giyim mağazasında güvenlik görevlisi olarak çalışan, kirasını ödeyemeyen ve sağlığını asla dikkat etmeyecek biridir. Böyle paspal bir hayat yaşarken, eski sevgilisi Libby'ye kendisini tekrar kabul ettirmeye karar verir. Bunu başarabilmek adına, yardım muhtaç kimseler için gönüllü olarak maraton koşan Whit ile yarışmayı kafasına koyar ve kendini spora verir.



TÜRKİYE'DEKİ ADI RUN FATBOY RUN YAPIM ABD SÜRE 100 dk YÖNETMEN David Schwimmer OYUNCULAR Simon Pegg, Thandie Newton, Hank Azaria



## KİTAP

## RICHARD DAWKINS KÖR SAATÇİ TÜBITAK

**H**iç kafanızda zamanı durdurup bunca karmaşık sistemin nasıl var olduğunu düşündünüz mü? İnsan, hayvan, bitki gibi karmaşık organizmaların nereden geldiğini sorguladınız mı? Ünlü zooloji profesörü Richard Dawkins'ın kaleme aldığı Kör Saatçi, bu konularda belki de daha önce hiç düşünmediğiniz bakış açıları sunuyor. Dawkins, "Gen bencildir, kendi çıkarlarına göre evrimleşir" diyor ve "Tipki

parçaları üst üste atılarak bir uçak meydana getiremeyeceği gibi genler de rastlantısal bir şekilde evrimleşemez" diye ekliyor. Kafasındakileri son derece berrak bir şekilde aktaran Dawkins, evrimin doğal seleksiyon yoluya gerçekleştiğini ve yaşamın karmaşıklığını açıklamanın en temel yolunun bu gerçekliği kavramak olduğunu yerinde örneklerle anlatıyor.

## DERGİ

## POST EXPRESS

**E**vet, "Enternasyonal Şalala" diyerek bu dergiyi en basit şekilde tanıtabilirim aslında. Daha önce Express ve Roll dergilerini çikan ekibin elinden çıkan "her şeyin dergisi" Post Express politik söylemleriyle, müzikal göndermeleriyle, "Bonobolar"ın cinsel yaşamlarını göstererek insan yaşamını küçümsemesiyle kendini bir solukta okutturuyor. Değişik ama gerçekten değişik cümle kurgularıyla ve seçilen konularla zihniniz zaman zaman savrulsada bu savruluştan olumsuz yönde etkilenmiyorsunuz. Aranızda hayatını düşüncesel bir teddüzelikten kurtarmak isteyen varsa can simidi olarak Post Express atıyorum size. Tutunuz efendim.



## KIYIDA KÖŞEDE

YOKSA HER ŞEY BİR "HİÇ" İÇİN MI?

**B**u adamı sevdigimi söylemiştim. Bu köşeye ikinci kez konuk olan Simon Pegg'in başrolde olduğu Big Nothing, basit bir dolandırıcılık planının nasıl sarpa sardığını anlatıyor. Polis olan karısına maddi yardımda bulunmak için iş arayan Charlie (David Schwimmer) en sonunda bir çağrı merkezinde operatör olarak işe başlar. Masa arkadaşı olan Gus

(Simon Pegg) ise zaten yaptığı işten bıkmış olan, kolay para peşinde koşan bir adamdır. Gus, uzun zamandır uygulamaya geçirmek istediği planını Charlie'ye anlatır. Plan şudur: Çağrı merkezinde çalışıkları için kasabalarındaki insanların ziyaret ettikleri internet sitelerinin kayıtları ellerinin altındadır. Böylelikle, yasaklı sitelere giren insanlardan, ihbar etme

təhdidiyle para sizdircəklərdir. İlk kurbanları her gece porno sitelere giren bir başrahiptir.

Plan basit, hikaye basit ama durumunvardığı nokta inanın ki sandığınız kadar basit değil. Esinlendiği filmlerle inceden dalga geçmeyi de ihməl etmeyen Big Nothing, şanssızlık üzerine eğlenceli bir hikaye. Mutlaka bir yerlerden bulun ve seyredin.



TÜRKİYE'DEKİ ADI KOÇAMAN BİR HİÇ YAPIM İngiltere / Kanada SÜRE 86 dk YÖNETMEN Jean-Baptiste Andrea OYUNCULAR David Schwimmer, Simon Pegg, Alice Eve, Jon Polito

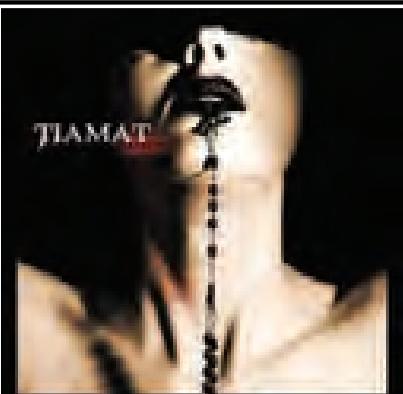
# iŞGAL

**Y**aza yine hızlı giriyoruz; Judas Priest, Dire Straits'ten Mark Knopfler, festival dahilinde Testament ve Opeth, Anathema'yı saymıyorum ki zamanının "büyük" yerli grubu Rotting Christ'a tur bindirdiler artık; yerli mi, yabancı mı bileyimiyorum! Ve tabii ki Metallica... Metallica gelmesine gelir de alt grubu Down, tek başına gelir miydi bilinmez. "Metallica'dan fazla Down'a

gazlandım" desem yeridir. Ayrıca "stoner rock"ın yeni yıldızları The Sword da alt grup... Ayı gibi koştum gittim, VIP bilet aldım ilk defa bir konser!

Bu ay çok albüm var; kısa kısa geçeceğim. Sonraya kalınca bayatlıyor. The Sword da yeni albüm çıkarmış; ona da bir göz atacağız. END  
gorcan@gmail.com

## TIAMAT Amanethes



**H** Yeni Tiamat albümü çıkıyor denildiği zaman biliyorum ki şu olacak: İlk şarkısı gümbür gümbür, melodik, heyecanlı; sonraki şarkılar gıy gıy böyle! Davul dört dörtlük düz gider, gitar desen rin rin rin, vokal zaten Allah'lık!

Gerçi klasik ilk şarkından sonra ikinci şarkısı "rö" diye giriyor; Equinox of the Gods. Beklenmedik şekilde

sert bir şarkısı ve hoşuma gitti. Ama arkasından Until the Hellhounds Sleep Again bir giriyor ki evlerden uzaklı Şarkı hızı çalsan 30 saniye-de bitecek; öyle yavaş ki ne dinlediğini unutuyorsun!

Raining Dead Angels'ta feci Wildhoney tadı aldım; söylemeden geçmeyeceğim. Ama 14 şarkından üç - dört tane seçince o albümne kadar "başarılı" denir, bilmiyorum. Kısacası, bu albüm de Skeleton Skeleton'dan beri pişirilen temcit pilavından. Tiamat hastası var mı, bilmiyorum aranızda. Yani ben, Wildhoney ve A Deeper Kind of a Slumber albümünden sonra pek tad almadım. Alan da atmosferik, gotik, patolojik, göz boyamajık ya da elefileçorapolojik tarz seviyorsa sever gibi geliyor bana.

## BLOODBATH Unblessing the Purity EP



**H** astasıyorum jambonun! Ne güzel utan; adamlarda komplex filan yok! Vokalde Mikael Akerfelt, neredeyse "İskandinav Metallica"sı olma yolunda ilerleyen Opeth'in haso elemanı, Katatonia'dan Blakkheim gitarda, Jonas Renkse'ye de bass'ı vermişler, oh, keka! Takılıyor adamlar! Öküz mü öküz sözler, ayı mı ayı riff'ler, tam ayı death metal... Hiç de gocunmuyorlar.

Bu kadar geyik yeter; biraz da müzike devam edelim: EP'deki dört şarkının da "süper gaz" olduğunu söyleyebilirim; tam İskandinav death metalii... İlk albümden sonra vokal görevini Hypocrisy'den tanıdığımız Peter Tatgren'e birakan Akerfelt de geri gelmiş, mis olmuş ki ben Akerfelt'in brutal vokalini çok beğenirim; oldukça tok ve güçlüdür.

Son diyeceğim: Dört şarkından hangi birini yazdım, bilen biliyor. Bilemeyen de adam gibi death metal dinlemek istiyorsa kesin dinsin. Merak edenler için MySpace adresi: bloodbathband

# TESTAMENT The Formation of Damnation



ceğiz kismetse.

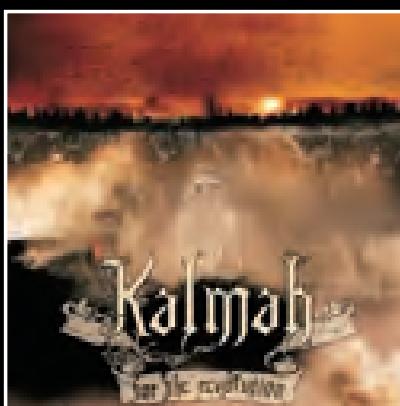
Son albüm olan Gathering, metalin çürümeye başladığı yıllarda çıkmıştı ve balyoz gibi inmişi metal sahnesine fakat bir eksikle: Solo yoktu albümde. O kadar James Murphy'yi almışın grubu; bir solo atsana kardeşim! Bir de solo albüm çıkayırsun utanmadan! Neyse, Alex Skolnick geri dönmüş, cayır cayır solo'lara başlamış.

Albümden de nasıl bahsedilir, bilemedim; boş yok valla! Cayır cayır Testament işte! Old school'sanız seversiniz ama atmosferik bir şeyler istiyorsanız yanlış adres!

**R**ö" demek istiyorum sayın seyirciler!  
Rö! Ne güzel dedim, di' mi? Ama ben-  
den güzel diyen var: Chuck Baba! Bu adam  
kartalışık sesi güzelleşti; "rö" notasından  
söylüyor artık.

Evet, dokuz sene sonra Testament  
album çıktı. Arada da "konser"di, "live  
album"dü, falandı, filandi; takıldılar. O ara-  
da grubu yeniden topladılar. İstanbul'daki  
konserde de tam kadro görmüştük grubu.  
Bu albümde davulcu gitmiş ama yerine  
Slayer'dan ve muhtelif trash gruplarından  
tanıdığımız Paul Bostaph gelmiş. Zaten  
arada onlarla çalışıyordu; cuk oturmuş  
Testament'e de... Bu yaz konserde de göre-

# KALMAH For the Revolution



**I**lk albümlerinden beri takip ettiğim ve tarzını tam çözemediğim Finlandiyalı grup Kalmah, son zamanlarda karşıma çıkan en iyi yeni gruptardan. Kaldı ki ben yeni grup pek sevmem, sevemem. Misal, Children of Bodom'u hiç sevemedim; o "Avril Lavigne'den bozma" yılan - vokalist ağızıyla kuş tutsa gözümü giремez! "Kolpa oğlu kolpa"正在說什麼。

Ama Kalmah öyle değil. Benim mi boşlu-  
ğuma geldi artık, bilmiyorum. Albümdeki  
şarkılara gelince... Süper akıcı şarkılar. Hop,  
biri bitiyor; diğeri gümbür gümbür başlı-  
yor. Çok enerjik, gaza getirici bir albüm.  
Yaz aylarında da bayın müzik çekilmiyor  
yahut Böyle hayvana bağlamak lazıım!

Diyeceğim şudur ki Bodom filan seviyor-  
sanız, bu grubun / albümün bir tadına  
bakıverin.

# THE SWORD Gods of the Earth



**M**etallica'nın alt grubu olduğunu  
duydugumda "Neymiş utan bu" diye  
baktığım ve yeni albüm çıkardığını gördü-  
ğüm grup. (Bu ne utan eksisözlük entry'si  
gibi?!?) Neyse... Adamlar güzel müzik ya-  
piyorlarmış ki zaten Metallica, boş adamı  
altında çıkarmaz.

The Sword'un tarzı bu "stoner" denilen  
icattan. Ben stoner'ı seviyorum kardeşim!  
Pek edinemedim ya da bilemedim bu  
tarzda grupları ama karşıma çıkınca tak-  
lıyorum. En son Orange Goblin dinledi-  
ğimde oldukça heyecanlanmıştım; şimdi  
de The Sword'u takar takmaz "Aha süper"  
efektini verdim.

Adamlar yeni sayıllar; bu ikinci albüm-  
leri Tektaşlı Abiler'in, "1970'lerin 2000'lerdeki versiyonu" gibi bir şey diyeceğim tarz  
için; ne kadar anlarsınız, bilmiyorum. Özellikle bazlarına vokal çıkış gelebilir ilkın ama  
bu, 70'lerin o "patlak dönemi"ne gönderme gibi geliyor bana. Riff'ler filan da 70'ler-  
den geliyor gibi sanki; "Günümüzle birleşmiş, öküz kalmamış hali" diyeyim ona da.  
Valla ben bu grubu da göreceğim için çok mutluyum. İlkın MySpace'ten filan bir bakın;  
sonra, Metallica konserinde zevkine varın diyorum.



G

eçen ay yazımı tes-  
lim ettikten sonra bir şey oldu;  
aslında yazdığım Hayalet'i değiştirmem, bu  
yazıyı koymam gerekiirdi fakat geçen ay dergi o  
kadar sıkıştı ve dolayısı ile karıştı ki yazımı bu ay  
yazmak zorunda kaldım.

Geçen ay bir şey oldu; neredeyse 10 sene evvel tanıştığım, yüz  
yüzeye hiç görüşmedigim fakat mektuplar aracılığıyla muhab-  
bet ettiğimiz bir arkadaşım öldü. Bir arkadaştan daha fazla-  
sıydı o aslında. Benim gibi birçok gencin hayatını değiştirmiş  
olan bir çlgındı; "zeki, ihtiyar adam"dı Gary.

Onu hiç tanımadığım, adını bile bilmediğim küçük yaşılarımın  
TSR ile tanışıklığım vardi. Metallica'nın "Metallica" olduğu ve  
arka planda bizim için her zaman mevcudiyetini koruyan o  
pikselleşmiş ve eşi benzeri görülmemiş olan oyunlar, fotokopi  
"Journal Entry avcılığı" ve her elimize geçen materyali "hazi-  
ne" misali muhafaza etme güdüsü, Özgür ile Antalya'nın sıcak  
öğlenlerinde Panzer ve ağabeyinin FRP oyularına ilk dahil  
oluşumuz...

Lost Library'nin bir "boş zaman geyiği"nden dünya çapında  
şöhrete sahip olan bir internet efsanesine dönüşmesinin ilk  
adımıydı onunla yaptığım röportaj. Edo Van Belkom ya da  
Margaret Weis gibi sonradan edineceğim ve sanal alemlerde  
sine arkadaşı kuracağım, çocukluk hayallerimizi yaratıp  
kişilerden bireydi. Kırklareli'deki kasaba delikanlılığımızın  
kağıt hırsıları ve zar şıkları, Gary'nin düşledekleri söyle-  
sinde hayat bulmuştu. Onun sayesinde biz de "daha fazlasını  
düsleme" gücüne eristik. Belki bir hastalığa şifa bulmadı ya da  
ucuz bir enerji kaynağı keşfetmedi ama birçok gencin, fantastik  
hayallerin peşine takılıp kendisini "kayıbolmuş" gibi his-  
setmesine ve belki de bu sayede kendisini tekrar bulmasına  
önayak oldu. Tanıdığım birçok çocuk için öyleydi en azından.  
Düşünsenize; yarattığınız -veya yaratılmasına önayak olduğunuz- şey, dünyanın dört bir yanındaki binlerce eve, okula,  
kafeye giriyor. Yarattığınız şey, yıllara dayanıp kalıcı oluyor,

sizden  
sonra yaşa-  
maya devam ediyor.  
Ve toplumun klişe değer  
yargıları tarafından, neredeyse  
hiç kabul görmüyor.

Bugün eskisi gibi fantastik alemlere ken-  
dimi bırakıyorum; bazen yeni çıkan serilere  
başlasam da eski tadı alamıyorum. Birçoğu başarı-  
sız ve kötü, yine birçoğunun üzerinde fazla düşünülmeli-  
miş; kendimi o epik, destansı maceraların çöguna yabancılasmış gibi hissediyorum. Artık akıllica yazılmış, çizilmiş olanları  
beni kapıp sürükleyebiliyor ancak. Ve zar atmayaları, yıllar  
oldu. Yanlış hatırlamıyorum en son Arkanus playtest'i için zar  
atmıştım. Ya da bir senedir Ayako'nun yanında, Japonya'da  
yaşayan Mert'in (kulakları çınlasın) Cyberpunk oyununda...  
Emin değilim. Lord of the Rings'e 200 kişiyle gittigimiz o çığın  
LL aktivitelerini unutamıyorum; Narnia Çocuk Günlükleri (!)  
aynı tadı vermiyor bana.

Bugün bütün bunları sollamış olabilirim lakin Kırklareli'de  
kömür dumanının sokaklara çöktüğü kiş akşamlarında,  
Amiga'mın veya PC'min başına kurulup Secret of the Silver  
Blades veya Eye of the Beholder oynadığımı, Güneyler'le foto-  
kopı kural kitaplarımıza saçıp bu dünyadan kopup gitmemizi  
unutmam mümkün değil. Bunları çokça Gary'ye borçluyum;  
kendisine de söylemiştim. Okuduğu zaman, Wisconsin'deki  
evinde gülümsemiğine eminim.

Çok insanın takdir ettiği, hemen herkesin sevdiği biri olmak  
zor iş. Herkesi memnun edemez, kararları ve tavırlarıyla ba-  
zılarını yitirir insan yürüdüükçe yolda. Sınırları, dilleri ve kül-  
türleri aşan bir isim yapmak daha da zordur takdir edersiniz  
ki. Üstelik, bunu müzik yaparak ya da Hollywood filmlerinde

- Azad feat Adel Tawil - Prison Break
- 2Pac - Tradin War Stories
- Busta Rhymes - Everything Remains Raw
- Ceza - Hiç Yok Deme Hit Çok
- GZA - Fame

**şan ve şöhret  
kazanarak değil; bir  
oyunu zevk alacağı şekilde  
tekrar tasarlayarak yapmak... İnsanların,  
gençlerin, dünyanın dört bir yanındaki hayalcilerin,  
hatta kendi ülkelerinde küçümsemenlerin her birini arkadaş  
belleyerek, ona ulaşan her gence babacan bir tavırla ve alçak-  
gönüllülükle cevap vererek, en basit iletişim aracıyla bile olsa  
ona sorulan soruları yanıtlayarak...**

Son kurtarma atışını tutturmadığını veya kritik zar attığını söylemek istemiyorum. Gary Gygax, basitçe ömrünün sonuna geldi ve öldü. Artık yaşamıyor, hayatın en büyük cilvesi, mümkün olan en büyük bedel bu. Yaşadığımız her güne karşılık... Bukowski'nin alevli kelimelerinin dizildiği gibi, "Günler, tepe- den aşağı koşan atlar misali geçip giderken" yapılması gerekenin bu olduğunu düşünüyorum: Hayallerimizi gerçekleştir- mek... Beynimizin içine uzanıp onları dışarı çıkarmak, serbest bırakmak... Çünkü ben o ihtiyarı hiç görmedim. Onla hiç bira

içmedik,  
telefonda bİle konuşmadık  
ama o benim arkadaşdım ve benim için bazı şeyler değişti-  
di.

Bir arkadaşımı kaybettim; arkadaşımı kaybetmekten nef- ret ederim. ☺

Her şey için teşekkürler Gary.

N.  
aaksoz@level.com.tr  
05.11 - 04.04.2008  
İstanbul



# KAFKA AYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 31 MAYIS 2008 OO VTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



## DÜNYAMI KURTARAN SEKTÖR

Herkes ciddi bir ekonomik krizden bahsediyor. "Dört İşlem"le sorun yaşayan insanlar bile ABD'deki emlak sektörünün yarattığı krizin nasıl Avrupa'ya ve oradan da diğer bölgelere dalga dalga yayıldığına anlatıp duruyorlar. Söylentiler ortalıkta dolaşmaya başlar başlamaz herkes bir anda tedbirler almaya başlıyor; parasının üzerini sayıyor, pazarlıklarını arttırmıyor, eve makarna stoku yapıyor vs. Doğal olarak, yaklaşan kriz sırasında sıkıntılı çekmemek için şimdiden harcamaların kesintiler yapılmıyor. Öncelikle, lüks sayılabilen harcamalar kesiliyor. Bu harcamaların başında da tahmin edebileceğiniz gibi eğlence geliyor.

Krizin merkezi ABD olunca işin rengi değişiyor; araştırma şirketleri, krizden en çok ve en az etkilenen sektörleri araştırmaya başlıdilar bile. En az etkilenen sektörlerde bakıldığından çok ilginç bir manzara ortaya çıkıyor: ABD'deki video oyun sektörü, bir önceki yıla göre %57 büyümeye göstermiş. Hem oyunların, hem de oyun cihazlarının satışı geçen yıla göre önemli ölçüde artmış durumda.

Bu gelişme, oyun sektörünün bugünkü durumunu çok net bir şekilde ortaya koyuyor. Umarız ki ileride aynı oranlar Türkiye için de geçerli olur.

ÜMIT ÖNCEL ■

## AYIN SÖZÜ

Canavarlarla savaşanlar birer canavara dönüşmemeye dikkat etmelilerdir ve boşluğun içine baktığınızda o da sizin içينize bakar.

(Friedrich Nietzsche)

## İÇİNDEKİLER

SAYFA 118

TETRIS ■

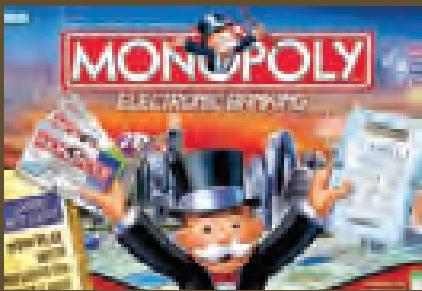
ÇUBUK KRAKERİ SEVDİREN, ZORRO'DAN NEFRET ETTİREN OYUN

SAYFA 120

BENİM TAKOZ BİLGİSAVARIM ■

TAKOZ RECEP'E MEYDAN OKUYAN TAKOZ ÜMİT'İN TAKOZ BİLGİSAVARININ MUHTEŞEM MACERALARI

## KAFADAN HABERLER



### BASLANTIKTAN GECKERKEN 2000 LIRA

Monopoly'yi bilmeyen yoktur; yıllar sonra, ABD'li ünlü emlaklı Donald Trump'a ilham kaynağı olan ve onun, ta Türkiye'ye gelmesine neden olacak kadar etkili olan bu oyun, bizler için sadece sahte kağıt paralar ve plastik evler ile oynanan bir "zaman geçirmeye" aracı. Ama yurt dışında öyle değil... Bugün bile her gün dünya çapında Monopoly oyunları için basılan para, ülkelerin hazineleri için bastıkları paradan daha çoksa, Monopoly, geçmişte kalan bir oyundan daha fazlası demektir. EA de aynı fikir de olacak ki bu ünlü oyunu sonbaharda Xbox 360, Wii ve PS2 için piyasaya çıkarmaya hazırlıyor; kodesten çıkış kartlarını hazırlamakta fayda var.



### ATILGAN'IN KOKPİTİNİ SÖKMÜŞLER

Bir yazılımı daha verimli bir şekilde kullanabilmek için kendi kontrol sisteminizi geliştirmeyi düşündünüz mü hiç? "Ableton" adlı müzik programını daha iyi kullanabilmek için arcade makinelерinin tuşlarını ve kasa malzemelerini kullanan Michael Yates, fotoğrafı gördüğünüz kontrol cihazını geliştirmiştir. Bunca tuşun altından nasıl kalktığını merak ediyoruz doğrusu!



### VER GÖK PAC-MAN

Eski oyunlardan kopamayanlardansın; Mario'nun böylüğü ya da Tetris'in cubukları gözlerinizin önden gitmeyorsa alın Pac-Man karakterlerini, yapıştırın buz dolabının üstüne! Ev arkadaşınız ya da eşiniz bu işe der, bilemez ama bu eşyaların bir oyununun çok hoşuna gideceği kesin. Satın almak için: [www.thinkgeek.com/homeoffice/gear/a145](http://www.thinkgeek.com/homeoffice/gear/a145)

## RUSYA'DAN SEVGİLERLE...

### Oyunun "Z" hali

Tetris, en çok bilinen ve oynanan oyunlardan biri. Oldukça basit bir yapıya sahip olmasına rağmen hiç de kolay bir oyun değil. Hatta, matemetikçiler tarafından kabul ediliyor ki Tetris çok zor bir oyun. Gelmiş geçmiş tüm oyun cihazları için en az bir versiyonu üretilen Tetris, en çok satan oyunların başında geliyor. Fakat Tetris'in pek bilinmeyen, çok ilginç bir öyküsü var; Tetris, video oyunları tarihindeki en şaşırtıcı hukuk savaşlarından birine neden oldu. İşte yıl yıl, Tetris'in şaşırtıcı öyküsü...

**1985...** 1955 doğumlu bir Rus vatandaşı olan Alexey Pajitnov, Sovyet Bilim Akademisi'nde çalışırken Rus yapımı bir konsol olan Elektronika 60 için bir oyun tasarladı. Adını "Tetris" koyduğu oyunun duyulması, o zamanlar sadece 16 yaşında olan Vadim Gerasimov tarafından Tetris'in IBM PC'ye uyarlanmasıından sonra gerçekleşti. Tabii ki o zamanlar oyun sadece Moskova ve civarında biliniyordu.

**1986...** Küreselleşmenin günümüzdeki kadar hızlı yayılmadığı o yıllarda, Tetris'in Moskova sokaklarından çıçıp Macaristan'a varması tam bir yıl aldı. Kısa süre içinde Macar yapımcılar oyunu Commodore ve Apple II sistemlerine uyarladılar. O sırada Macaristan'da bulunan İngiliz yazılım firması Andromeda'nın yönetici olan Robert Stein oyunu gördü ve görür görmez oyunun bir altın madeni olduğunu anladı. Stein hemen Pajitnov ile iletişime geçmeye başladı. Oyunun bilgisayar haklarını satın almak istiyordu fakat uzun uğraşlar sonunda Pajitnov'a ulaştığında geç kalmış olduğunu öğrendi; Painov, çoktan oyunun arcade ve el cihazları hakları dışındaki haklarını Mirrorsoft İngiltere'ye ve onların ABD ortağı olan Spectrum Holobyte'a satılmıştı bile. Bu gelişme Stein'i hiç memnun etmedi ama onu durdurmaya yetmedi. Pajitnov ile kısa bir telefon konuşması yaptıktan sonra Moskova'ya uçtu; anlaşmaya varabileceklerini umuyordu ama eli boş bir şekilde geri dönmek zorunda kaldı. Bunun üzerine daha çok hırslanan Stein, Macar programcılara oyunun IBM PC sürümünü hazırlamalarını söyledi bundan çok kısa bir süre sonra Tetris, ABD'de Spectrum Holobyte tarafından piyasaya sürüldü. "Demir Perde'nin ardından gelen ilk oyun" olarak lanse edilen Tetris, Rusya ile ilgili pek çok görsel ve işitsel tema ile doluydu. Oyun piyasaya çıktıği anda çok büyük bir ilgi gördü ve Tetris, bir altın madeni olduğunu kanıtladı.

Bu sırada Stein, "karantık taraf"a geçmeye hazırlanıyordu; oyun sektörü konusunda pek bilgisi olmayan Ruslar'ı aradan çıkartmak için Tetris'in ilk olarak Macar programcılar tarafından yaratıldığı iddiası ile mahkemeye başvurdu.

**1987...** Stein, sonunda, Tetris'in IMB PC ve tüm bilgisayar sistemlerindeki yayın haklarını satın aldı.

**1988...** Tetris, tüm bilgisayar sistemleri için piyasaya çıktı ve çok büyük beğeni topladı; oyunun tüm kopyaları kâğıtlıyođdu. Pajitnov'un çabalarıyla konuya Rus Hükümeti el koydu ve konuya ilgilenmesi için Elektronorgtechnica (kısaca Elorg) adlı bir organizasyon kurdu. Elorg, oyunun lisans haklarını elinde bulundurduğu için Stein ile temas geçti fakat Stein, bu dönemde Elorg'u görmezden gelmeye çalışıyordu. Aynı anda ABD'nin CBS kanalında Pajitnov ile yapılan bir röportaj, İngiltere'nin ve ABD'nin en çok satan oyununun asıl yaratıcısının Pajitnov olduğunu ortaya koydu.

Mayıs ayında Stein, Elorg ile bir kez daha görüştü ve oyunun sadece bilgisayar haklarını aldı. Arcade makineleri, taşınamaz cihazlar ve o dönemde piyasada olmayan diğer oyun cihazları bu anlaşmanın dışında bırakılmıştı fakat Elorg, Stein'den tek bir kuruş bile kazanamamış olmanın rahatsızlığını yaşıyordu.

Diğer yandan, Mirrorsoft ve Spectrum, iki ayrı koldan Tetris'in farklı



Ülkelerdeki yayın haklarını dağıtmaya başladı. Spectrum'un Japonya yayın haklarını Bullet-Proof Software'e verdiği dönemde Mirrorsoft da aynı hakları Atari'ye vermişti. Bullet-Proof ile Atari bir yandan bu konu hakkında tartışırken diğer yandan yayın meclalarını birbirlerinden ayrı tutmaya çalışıyordu. 1988 yılında Japonya'da tam 2 milyon Tetris satıldı.

Kasım ayında, Nintendo ABD'nin yönetici Minoru Arakawa, Stein ile görüşerek özel bir Tetris oyununun haklarını satın alması için Henk Rogers'ı görevlendirdi. Rogers, Stein'dan istediği yanıtını alamayınca, sorunu kaynağında çözme için Moskova'ya uçmaya karar verdi. Stein, görüşmeden hemen sonra Moskova biletini almıştı bile. Mirrorsoft'tan Robert Maxwell de gelişmeleri izliyordu ve o da oğlu Kevin'i ilk uçakla Moskova'ya gönderdi. Üç adam, Moskova'ya aynı saatlerde indiler.

**1989...** Elorg'a ilk ulaşan Rogers oldu; kısa süre içinde, "taşınabilir bir Tetris cihazı" fikriyle başta Pajitnov olmak üzere Ruslar'ı etkilemeye başarmıştı ama Rogers bir hata yaptı ve Ruslar'a, Famicon için hazırlamış oldukları Tetris sürümünü gösterdi. Elorg Temsilcisi Evgeni Belikov, şaşkındı; Tetris'in sadece bilgisayar lisansı Stein'daydı ve tanımadığı bu adam, kendisine, bir arcade cihazı için satmakta olduğu Tetris'i gösteriyordu. Belikov, Rogers'a, bu sürümü hazırlamak için yetkisi olmadığını söyledi; Rogers'ın şaşkınlığı arttı. Lisansı, bir Atari kuruluşu olan Tengen'den aldıklarını söyledi fakat ne yazık ki Belikov, daha önce "Tengen" adını duymamıştı bile. Rogers, Ruslar'ı, iyi niyetli olduğuna inandırmak için o ana dek Famicon için satılmış olan Tetris oyunlarının bedeline karşılık olarak bir çek yazdı ve daha fazlası için söz verdi. Ve ortalık bir anda yattı. Rogers, Tetris'in arcade haklarını elde etmesinin mümkün olduğunu gördü; arkasında Nintendo, karşısında ise Atari vardı.

Rogers'in ayrılımasından kısa süre sonra Stein, Elorg'a vardi. Belinov, Stein ile yapmış olduğu sözleşmeyi göze alıp geçirmeye "bilgisayar" kavramını net bir şekilde tanımlamak için "işlemci, monitör ve sabit diske sahip olan PC'ler" tanımını eklemiştir. Stein, sonradan, Belinov tarafından arcade haklarının alınabileceğini söyledi ve Stein bundan huzursuz olsa da gözden geçirilmiş olan sözleşmeyi imzaladı.

Kevin Maxwell, Elorg binasına ancak ertesi gün varabildi. Belinov ona, Famicon Tetris'i gösterdiğinde ne diyeğini şaşırdı. Mirrorsoft'un bazı lisans haklarını Atari'ye verdiğiğini bilmiyordu. Bunun bir "korsan kopya" olduğunu iddia ettikten sonra arcade hakları için pazarlığa tutuştu ancak tek alabildiği, hakları satın almak için ihaleye girme hakkı oldu.

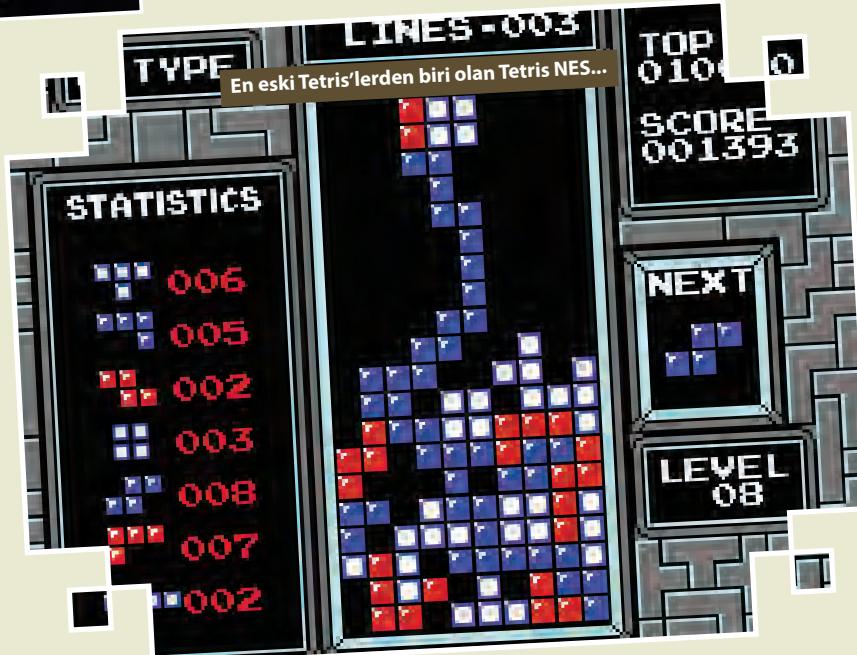
Mart ayında, Rogers, oyunun arcade hakları için Elorg'a dev bir teklif gönderdi. Teklifin ne kadar olduğu bilinmiyor ama Mirrorsoft, teklifi duyunca ihaleye girmeye gerek duymadı. Elorg'un sadece ön ödeme olarak 3 ila 5 milyon Dolar arasında bir rakam aldığı tahmin ediliyor. Rogers, Nintendo adına hakları aldıktan sonra Belinov, bizzat ABD'ye gelerek hukuki savaşları takip etmek istediğini söyledi. Ardından da Mirrorsoft, Tengen'in veya Andromeda'nın, Tetris'in

hiçbir konsol versiyonu için lisans hakkına sahip olmadığına dair bir açıklama yaptı.

Bu açıklama, Atari yetkilelerini fazlaıyla sınırlendirdi. Artık Robert Maxwell, konuyu kişiselleştirmiş ve hakların Atari'ye geçmesi için elinden geleni ardına koymamaya karar vermişti. Sahip olduğu dev medya imparatorluğunu da kullanarak ABD ve İngiliz hükümetlerine baskı yapmaya başladı. Rusya'ya da el attı ve Komünist Parti'nin, Elorg'u incelemesini sağladı. Diğer yandan da Mihail Gorbaçov'dan "o Japon şirketi"ni dert etmemesi yönünde söz aldı.

Her şeye rağmen Tengen, 1989 Mayıs'ında kendi Tetris'ini piyasaya sürdü. 1989 Haziran'ında ise dava ABD'de resmen başladı. Hakim Fern Smith, 15 Haziran'da açıkladığı karar ile Tetris'in haklarının Nintendo'da olduğunu ilan etti. Atari'nın temyize gitmesi ve konuya ilgili ısrarı nedeniyle davalar 1993 yılına kadar sürdü ama karar değişmedi.

Nintendo, Tetris'ten çok büyük kararlar elde etti. Oyundan en az maddi kazanç sağlayan ise oyunu yaratılan Alexey Pajitnov oldu.



## KAFADA HABERLER



### NES KÜÇÜLDÜKÇE KÜÇÜLDÜ

Geçmişin popüler oyun konsolu NES, gitgide küçülüyor. Daha önce bir DVD kutusuna sıkırdılan sistem, şimdi de bir kartuşun içine yerleştirildi. Sistemin üzerinde joypad girişlerinden TV bağlantısına ve kartuş girişine kadar her şey bulunuyor. Acaba bir gün PS3 de bu kadar küçülecek mi?



### KONSOLDAN GİTİR

Bir zamanlar başında keyifli zamanlar geçirdiğiniz ama geçen yıl, bu zamanlar, komşunun azman çocuğunun heyecanla koşuturken üzerine basarak işlevsiz hale getirdiği konsolunuzu ne yaptınız? Atabildiniz mi? Hiç sanmıyorum. Hiçbir sadık Kafa Ayarı okuru kolay kolay hiçbir şeyini atmaz. Biz genellikle evin "ardı" süsü verilmiş olan köşesine bu tip "emekli olmuş olan cihazları" yığırız ama herkes bizim gibi değil.

Bakın, insanlar oturmuş, eski NES'lerinden ve Dreamcast'lerinden gitar yapmışlar. Siz de teknolojik bir Derya Baykal yaklaşımı ile eski konsollarınızdan gitar yapabilirsiniz belki. Denemeye değer...



### PONG'DAN PLAYSTATION'A...

İngiltere'nin Swindon şehrindeki Bilgisayar Müzesi, yaşadığı ekonomik problemler nedeniyle tüm oyuncuların yardımını bekliyor. "Pong'dan PlayStation'a" adında bir çalışma yürüten müze, şu konsolları arıyor: Atari Pong, Fairchild Channel, Atari Stunt Cycle, Atari 5200, NEC TurboGrafx 16, Neo Geo, Philips CDI... Eğer evinizdeki tozlu - eski konsollarınızın bir işe yaramasını isterseñiz museum-of-computing.org.uk adresinden yardıma muhtaç olan bu müze ile irtibata geçebilirsiniz.

# BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

Onlar halka değil, fil...

"Kılıç, büyücü ve soluk kesen macera" deyince eminim ki hepinizin aklına ilk olarak RPG oyunları geliyor. Son zamanlarda bir atılım içinde olan RPG türü, o kadar benimsenmiş durumda ki RPG özelliklerini farklı türlerdeki oyunlarda da sık sık görmeye başladık. Daha geniş dünyalar, daha iyi grafikler ve daha detaylı öyküler ile tür hızla gelişiyor. Eğer takoz bilgisayarınız bu gelişime ayak uyduracak kadar iyi değilse, üzülmeyin; takoz bilgisayarınızda birçok RPG klaslığını oynayabilirsiniz. İşte onlardan birkaçı...

## THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Yanlış hatırlamıyorum, Daggerfall, ister iyi, ister kötü karakteri kontrol edebildiğiniz ilk oyun. Oyunda, size verilen görevleri yapıp yapmama kararı tamamıyla size ait. İstediğiniz görevi yapıp, istedığınız görevden vazgeçip farklı maceralara at sürebilirsiniz. Aynı şey, oyunun hikaye akışı için de geçerli; öykü tamamıyla sizin kararlarınızla şekilleniyor.

"Büyü" konusu, bu oyun için adeta baştan yaratılmış; var olan, önceden geliştirilmiş olan büyüler kullanabileceğiniz gibi, Mage Guild sayesinde, özelliklerini ve etkilerini belirleyebileceğiniz büyüler de üretебiliyorsunuz.

Aradan geçen 12 yıla rağmen Daggerfall hala en iyi RPG oyunları arasında...

**MİNİMUM:** 488 Mhz İşlemci, 8 MB Bellek

**ÖNERİLEN:** Pentium 133 İşlemci, 16 MB Bellek



## BALDUR'S GATE

Advanced Dungeons & Dragons lisansı ve kuralları ile hazırlanmış olan Baldur's Gate, sizi ünlü Forgotten Realms'e götürüyor. AD&D kuralları ile hazırlanmış olsa da oyun, PC'ye uyarlanırken değişikliğe uğradı. Bu değişikliklerin en önemlisi, masaüstü kurallarının PC versiyonunda da gerçek zamanlı olarak işlemesine imkan tanıyan savaş sistemi.

Oyunun başlarında, tahmin edebileceğiniz gibi, karakterinizin level'i ve güçleri düşük. Kullanabileceğiniz silahlar da ona çok büyük avantajlar sağlayamıyor ama yedi bölüme ayrılmış olan oyunda ilerledikçe, karakteriniz elde ettiğiniz silahlara etkili hale geliyor.

Oyunun en önemli sorunu, yapay zekanın zaman zaman kaybetmesi ve takılması. Eğer bu can sıkıcı sorunu çözmek istiyorsanız, oyunun resmi yapmasını indirip kurabilirsiniz.

**MİNİMUM:** 166 İşlemci, 16 MB Bellek

**ÖNERİLEN:** Pentium 200 İşlemci, 32 MB Bellek

## DIABLO

Piyasaya çıkışının üzerinden 11 yıl geçmiş olsa da "aksiyon / RPG" deyince akla gelen ilk oyunlardan biri Diablo. Bu unutulmaz oyun, 1997'de "yılın oyunu" seçildi. Güzel grafikleri, hızlı ve heyecanlı yapısı ve sunduğu geniş seçenekler ile Diablo'yu bugün bile bıkmadan, sıkılmadan oynayabilirsiniz.

İlk yapmanız gereken şey, oynayacağınız karakteri seçmek. Oyunda üç farklı karakter seçeneğine sahipsiniz: Savaşçı, Büyücü ve Hırsız. Benzerliğinde olduğu gibi Diablo'da da ilerleyip seviye atladıkça karakterinizin özeliliklerini geliştirebiliyorsunuz. Pek çok güçlü silahın ve eşyanın gerektirdiği ön koşullar var; dolayısıyla, karakterinizi geliştirmek için elinize geçen ve kullanmayı planladığınız silah ve eşyaların ön koşullarını da göz önünde bulundurmanız gereklidir.

Oyunun tekrar tekrar keyifle oynanabilmesi, dolaşığınız mahzenlerin rastgele bir şekilde yaratılmasına bağlı. Örneğin, oyunu Savaşçı ile oynayarak bitirdikten sonra Büyücü ile oynarsanız hemen hemen her bölümü ilk kez görürsünüz.

**MİNİMUM:** Pentium 60 İşlemci, 8 MB Bellek

**ÖNERİLEN:** Pentium 133 İşlemci, 16 MB Bellek





# Patlat Röportajı!

PINHANI yaz, Aveda hattından 4300'e ücretsiz SMS gönder, çekilişe katıl. Blue Jean dergisinde Pinhani'yle röportajını patlot.  
Sen de ünlü ol!

Son gün  
14 Mayıs!

Ayın Ünlüsü  
Pinhani

Web'den katılmak için [potlican.com.tr](http://potlican.com.tr)'yi tiklican.

**potlican**  
Aveda'dan  
bir gençlik patlaması

A photograph of four people (three men and one woman) smiling and posing together. One man is holding a microphone, suggesting an interview or performance setting.

# LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK  
ABONELİKLÉ  
HER BİRİ  
SADECE >

78  
YTL

ENTER  
BİLGİSAYAR  
EĞİTİM SETİ



WINDOWS VISTA  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



PHOTOSHOP CS3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



VISUAL BASIC 6.0  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



DREAMWEAVER MX  
CBM EĞİTİM SETİ  
CD



FLASH CS3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



COREL DRAW X3  
CBM EĞİTİM SETİ  
DVD



## TEKNİK ÖZELLİKLER

**ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ** PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebildikleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturulan bileşenler ve sistemlerin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabılır açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA'ının tüm yenilikleriyle tanıştırıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanıcı menülerine yaklaştırılacak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminden kapılmasını sağlayacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloder tasarımlarından, ıvmeли hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitimimin yanında, action script 3.0 yeniliklerini de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS3 CBM EĞİTİM SETİ** • Yeni arayüz ve yeni navigasyon sistemi hakkında hersey. • Fotoğraf ve resim çalışmalarınız üzerinde dilediğinizde oynamanız için gerekli tüm cevaplar. • Hızlı kullanım için merak ettiğiniz kısa yollar ve alet kullanımı. • Sayısız uygulamalı örnek ve uygulama. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çatıldırdığı günden beri büyük beşenin kazanan ve programcılığı zevke dönüştürmen programlama dili Visual Basic 6.0'i, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılarla paylaşabileceğimiz sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dili olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlamış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editime programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediyesidir. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınıza dolayı değil, en kısa yoldan yapılmıştır. saşayın, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanım kolay olup vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarım ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiden kadar öğrenmek isteyip de fırsatı bulmadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışma yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. Bütün promosyonlar 2 yıl garantisidir.

PROMOSYONLARIMIZ  
STOKLARLA SINIRLIDIR

10 SAYI  
FİYATINA  
12 SAYIYA  
SAHİP OLUN

>  
**65**  
**YTL**

**ABONE  
OLMAK İÇİN:**  
0 212 478 0 300  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

## LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:  Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedeli** Havale ile gönderiyorum\*  Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa  Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adına Kesiniz  Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

### Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyesi **78 YTL**

### Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi\*  
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.  
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.  
\* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

**Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.**  
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL  
Tel: 0212 478 0 300  
Faks: 0212 410 35 12-13  
e-Posta: abone@doganburda.com  
Web: www.doganburda.com

**\*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**  
Her ayın 20'sinden kadar ulaşan abone başvuruları,  
çıkacalı ilk sayısından itibaren uygulanacaktır.  
Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra  
Özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.  
Bu form 31 Mayıs 2008 tarihine kadar geçerlidir



Dergileriniz

**Yurtçi kargo**  
ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

**CHIP LEVEL**

# Rest

Neden sürekli olarak kaybedecek hiçbir şeyimizin olmadığını söyleyorsun? Ne zamandan beri kaybedeceklerimiz ile kazanacaklarımın hesabını sen tutmaya başladın? Akılın sıra bu şekilde lüzumsuz gördüğün

## Değer verdığım her şeyin değersiz, önemli olduğunu düşündüğüm her şeyin önelsiz ve hissedilmesi gereken her şeyin gereksiz olduğuna inandırdın beni

her şeyden kaçmamamızı sağlayacaksın, değil mi? Ya da yapmaya cesaret edemediğin şeyleri "kaybedecek hiçbir şeyim yok" kalkanının arkasında yapmamızı sağlayacaksın. Madem kaybedecek hiçbir şeyim yok, o zaman fişi çekmemem için hiçbir neden yok bence. Efendim?

Duyamadım? Abartıyor muyum? Ha ha! Sana korkmak hiç yakışmıyor. Ayrıca, sen korktuğun anda; inadına elim, gözüm, beynim olmadık yerlere kayıyor. O yüzden toparla kendini ve karşımıdayken, korktuğunu belli

kanla boyayarak ikimizin de sonu olabilecek işlere girişmemi keyifle izliyorsun. Kuklan mıym ben senin? Sadece zevk almak için kullandığın bir beden mi benimki? Hayır, bana saçmaladığımı söyleyemezsin. Durup dururken paranoid yapıp sorun mu çıkaryorum? Söyle o zaman; neden yok ettiğimiz her şeyin ardından benim içim açıken sen köşene çekiliş ortadan kayboluyorsun? Açı çekimi kutlamak için diğerleriyle kadeh tokuşturuyorsundur belki de. Sus! İnkıtar etme boşuna! Ne? Yine yalanları saydırma başladın işte. Köşene çekiliş benim cesaretimle mi övünüyorsun? Cesaretimle övüneceğine onca iğrençliğin ve onca yıkımın ardından yanında kalıp bana destek olsana! Benim desteğe ihtiyacım yok mu?! Desteğe ihtiyacım

olmasaydı senin gibi aşağılık birine bağlanıp kalmazdım. Hayır, sakin olmayacağım ve hayır, sana ettiğim küfürleri kendime edilmiş farz etmeyeceğim bu sefer.

Değer verdığım her şeyin değerlis, önemli olduğunu düşündüğüm her şeyin önelsiz ve hissedilmesi gereken her şeyin gereksiz olduğuna inandırdın beni. Kaybedecek hiçbir şeyimin olmadığına da... Bana hayatımı borçlusun ve borcunu ödemən için sana zaman veriyorum. Borcunu ödememesen ne yapacağımı gayet iyi biliyorsun. Efendim? Tamam mı?! Güzel... Güçünü tekrar toplamana ve korkundan arınmama sevindim. Şimdi izin verirsen iki saatir dinliyorum gibi yaptığım muhabbet dahil olmak istiyorum.  elif@level.com.tr



# Birbirinizi Ertelemeyin



**G**eçen ay, tam 20 senelik bir arkadaşım intihar etti. Öyle kelimeleri yumusatıp "kendi isteğiyle yaşama veda etti" demeyeceğim. Çünkü öldü yerine kullanılan "vefat etti" kalibini kullanarak gerçeği yumusatmanın, kibarlıktan başka hiçbir işlevi olduğuna inanıyorum. Evet, ben de insanlara üzüntümü anlatırken böyle kelimeler kullandım ama arkadaşım yok artık, gitti. "Her kötü şey iyi bir şeye sebep olur" derler ya işte arkadaşımın ölümü de benim bir anda beynimi açtı. Arkadaşım, üç ay önce annesini kaybetmişti. Onunla uzun süredir görüşmemiyorduk ama bu en kötü zamanında

onu yalnız bırakmanın doğru olmayacağıni bildiğimden o gün yanındaydım. Üç ay sonra da onun cenazesinde olacağım ise aklımın köşesinden geçmezdi.

**Zaman, her zaman...>** İşte ondan sonra neyi fark ettim biliyor musunuz? Birbirimizi ertelediğimizi... Hayatın koşturmacası içerisinde kendimizi zorlamamak için birbirimizle görüşmeye hep erteliyoruz. "Hafta sonu gelsin de..." "Şu sınav geçsin de..." "Tatilden dönelim de..." "Şu işim bitsin de..." "Bir iyileşeyim de..." "Şu ay da bir geçsin de..." derken günler, aylar ve yıllar geçiyor. Biliyorsunuz

tek durdurmadığımız şey zaman. Zaman = yaşlanmak = eskimek... Geri gelmeyecek tek şey = zaman. Bu döngünün içerisinde girdiğinizi ise ancak hayatınızdan birisi çıktıığı zaman fark ediyorsunuz. İnsanlar sağ ve hayatlarında olduğu sürece "Nasilsa bir şekilde görüşürüm" diye düşünüyorsunuz. Gittiklerinde ise onlara daha çok zaman geçirme imkanınızın olduğunu ancak bu imkanınızı kaybettığınızı fark ediyorsunuz. Kaybetme korkusu arttıkça bu endişe de artıyor. Ama iş işten geçtikten sonra elinizden bir şey gelmiyor. Artık ben, iş işten geçmeden önce fedakarlık yapmanın gerektiğini düşünüyorum. ☺

**B**u ay, yazıcılar hakkında ufak tavsiyelerde bulunmak istedim. Bir yazıcı almadan -hatta herhangi bir donanım satın almadan- önce ilk sormanız gereken soru "Bu donanımı ne için kullanacağım?" olmalı. Örneğin, yalnızca dönem ödevinizi ve internetten indirdiğiniz bazı makaleleri yazdırıcasanız dakikada 32 sayfa basan bir yazıcıya ihtiyacınız olmayacağı; dakikada 16 sayfa basabilen bir yazıcı işinizi görecektir.

Yazıcılarda en büyük görünmez tuzak kartuş

maliyetidir. Siz yazıcıyı aldıktan sonra kartuşunuz bittiğinde, yüksek miktarda paralar vererek kartuş almak zorunda kalırsınız. Bazen bu maliyet o kadar yüksek olur ki yazıcınıza kartuş almak yerine aynı paraya daha gelişmiş bir yazıcı satın alabilirsiniz. Bu yüzden, ürünle beraber gelen kartuşun (Bu kartuşa "Demo" kartuş da denir.) tam olarak dolu olup olmadığına dikkat edin. Çıkış alma sıklığına göre tam dolu bir kartuş sizin sene götürebilir. Mürekkep baskısı yapan yazıcılar ile lazer yazıcılar

arasında tercih yapmak durumda kaldığınızda, artık bu iki kategorideki ürünlerin fiyatları birbirine yakın olsa da bir maliyet hesabı yapmakta her zaman fayda var. Ayrıca, tarama özelliğine sahip olan bir yazıcı satın almanız bir taşla iki kuş vurmanızı sağlayacaktır. Son olarak, iyi bir yazılım paketiyle beraber satılan yazıcılar, ürünle ilgili karşılaşabileceğiniz sorunları çözmenize de yardımcı olacaktır; benden söylemesi. ☺  
akmenek@level.com.tr

# Bir Delikanının Çöküşü

1- Nigazi Anadolu'da orta hali bir çiftçi ailesinin şmarık oğlu olarak bütçün çocukluğunu ve genelğini motosiklet hayalleri ile geçirmiştir.



3- Ancak Nigazi bir gün Facebook'u karıştırırken kög ilkokulundan sıra arkadaşı olan Hamiyet'e rastlar. Yeşilçam filmlerindeki tehlikeli sahnelerde dublörük gapan Hamiyet'in gözü oldukça yüksekledgerdir.



5- Sonunda parayı toparlayıp ikinci el, gösterişli bir otomobil alan Nigazi, Hamiyet'in kalbini kazanmayı başarır.



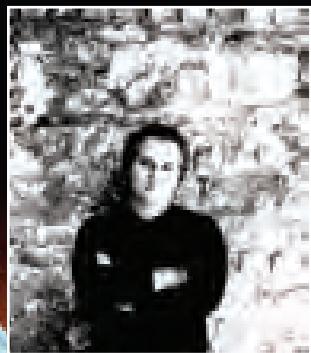
2- Nigazi yaşı erdiğinde hagal ettiği büyük motora nihayet almış, köy yollarında patinaj çekerek motorunu şahlandırmakken, tüm çevre köylerdeki kızların hagallını süsleyen maceracı bir yağız delikanlı olmuştur.



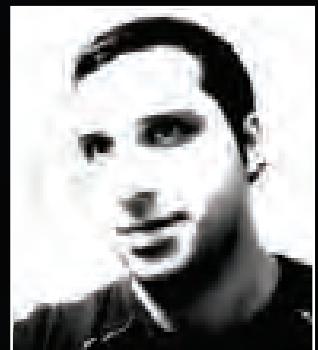
4- Hamiyetten çok etkilenen Nigazi, ne yaprıp edip onuna çakıl beklemek için bir araba almayı kaflasına kogar ve para bulmak için motorunu Levent Oto Sanagi'deki bir ustaya satar.



6- Ancak otomobilin hagallını bedeli, Nigazi için çok ağır olur: Kısa sürede göbek lağlayıp, hızla găşanan Nigazıyı ilk önce Hamiyet terk eder. Internetten tamıştığı dilberlerin elinde oyuncalığı dönen Nigazi için "delikanlı" demek çok zordur artık.



# Devlerin Gölgesinde...



**H**ayat, istemekle geçiyor. Tüm yaşamımız boyunca, sakin istediklerimiz gerçekleştiğinde başlarız göye erecekmiş gibi, sürekli olarak bir şeyler isteyip duruyoruz. Çocukken, ağızımız sulanarak baktığımız oyuncağı çok istedik, bizimkiler karşımıza birer dev gibি dikiildiler; almadılar. (O yüzden her zaman onlara karşı bir miktar kin dahi beslemişzdir.) Gel zaman, git zaman; biz büyündük, oyuncak cazibesini tamamen vitirdi. O kadaa aştamıştık. Rosunavmıs

Hayallerimiz vardı, lise sonda. Tutturdular, "Üniversite sınavını kazanacaksın" diye; "Ya kazanır, adam olursun ya da kaybeder, yalan olursun". Sorduk, "E bir üçüncü, dördüncü yol yok mu yanı?" diye; yokmuş efendim. Dev gibi öňümüze dikilen sınavı kaybettik ama gördük ki hayat, sona ermiyor mus; kazandık ama bu kez de gördük ki

**Dev gibi önlüğümüze dikilen sınavı kaybettik ama gördük ki hayat, sona ermiyormuş; kazandık ama bu kez de gördük ki daha yolun başındaymışız. O kadar stres yaşadık. Bırakınavmış...**

daha yolun başındaymışız. O kadar stres yaşadık.  
Bosunamamış

Büyündüz, sözde; sevgilimiz olsun istedik.  
Çevremizde hemen hemen herkesin vardı; bizim  
de olmamıştı. Çok istedik; bazılarımız istemekle

yetindi, bazılarımıza çaba sarf etti. Sevgilimiz oldu sonunda. Sonra, yepyeni sorunlar birleşip Voltran'ı oluşturdu. Bazılarımıza bu devi de aştı, bazılarımıza devin altında ezildi, kaybettii sevgilisini ama istisnasız herkes gördü: "Sevgilim olsun" diye çırınçtı didinmek hataymış; sevgi, istemekle elde edilmemişti. "Sevgilisiz kaldık" diye üzülmüşük. Borsunavmış.

“Boş olduğunu...”  
“İşe girelim, para kazanalım” dedik; kazandık ama  
isten, güçten, hayatı yaşamaya fırsat bulmadık.  
“Evlenelim, aile kuralım” dedik; kurduk ama  
kaynana dırdırından huzur bulmadık. “Çocuk  
yapalım, evimiz şenlensin” dedik; yaptık ama  
çocukla uğraşmaktan kendimize vakit ayıramadık.  
“Araba alalım, ayaklarımız yerden kesilsin”  
dedik; aldıktı ama kısa sürede otobüste gelip  
gidenlere imrenir oldu. “Kendi işimizi kuralım,  
**kaybettik ama**  
**ş; kazandık ama**  
**aşındaymışız.**  
**ış...** kendi işimiz patronu  
olalım” dedik; oldukça öngörememiş olduğumuz  
onlara sorun yüzünden kazandıklarımızdan bir  
sey anlamadık.

istedik neyin, erde  
edemeyince mutsuz oldu; elde edince tatmin  
olmadık. Kim bilir, gelecekte neler isteriz ve ne  
engeller çıkar karşımıza... Adeta devler gibi...  
İstediğimizi alamadığımız için yine üzülürüz ya  
da devleri asmayı başarınca bir süre sonra yine

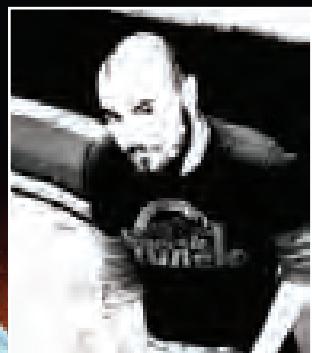
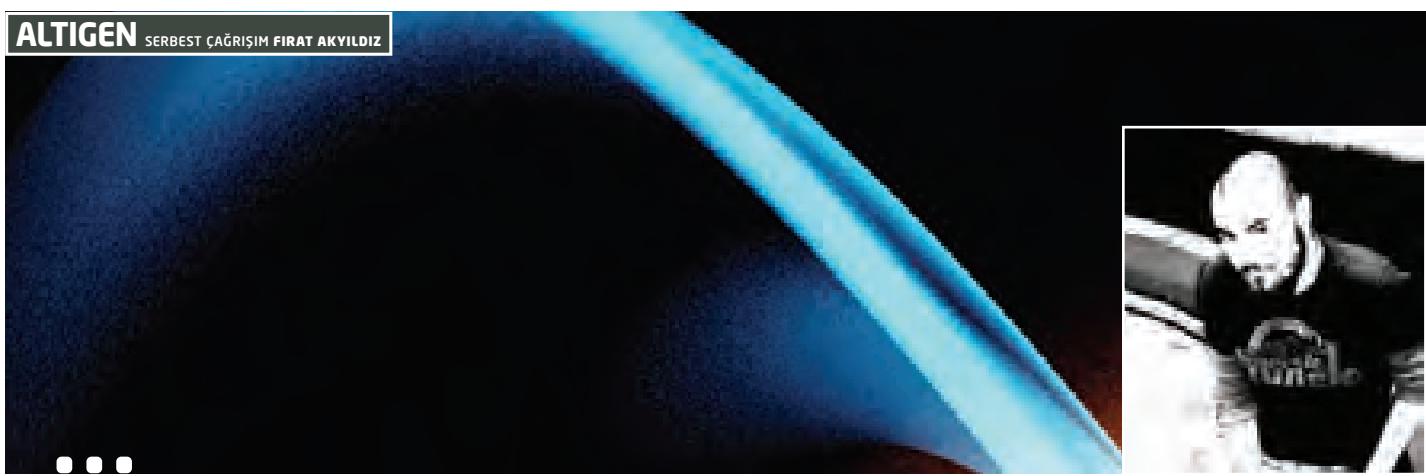
tatminsizlik yasarız

Kısacası, hiçbir şey hayal ettiğimiz gibi olmadı ve olmuyor ancak zaten hayat, tam tamına hayal ettiğimiz gibi akmak zorunda değil çünkü bizler ölümün soğukluğunu hissedene dek devlerin gölgesinde yaşamak zorundayız ama onlar olmasaydı, istediklerimizin ne kadar yavan olduğunu göremezdik. İşte bu yüzden onlara çok sev borcluyuz.

Yaşamda devlerle boğuşurken başlarını umursamıyor; diğerlerinin yaşam mücadelelerinden dersler çıkarmıyor. Bu yüzden devlerin en büyük dostlarımız olduğunu, en büyük düşmanımızın ise içimizde yattığını; hayatlarımızın aslında doğruya ulaşmak için çıkışmış olan yolculuklardan ibaret olduğunu çok geç fark ediyoruz. Gerçekten neye ihtiyaç duyduğunu öğrenmek istiyorsanız, yanıt kendinizde arayın ama önce kendinizi, kim olduğunuzu keşfedin. 

*"Sorgulanmayan hayat, yaşamaya demez"*

**Kaynakça:** Shadow of the Colossus, Reign Over Me, Black Sabbath'tan Born Again, Mümin Sekman'dan Her Şey Seninle Başlar, "Voltran, Voltran, Voltran!" ve Sokrates.



**G**öz kapaklarımı kapatıyorum... Eski evimizin bulunduğu sokakta, köşedeki bakkaldayım. Şu şisman, iri yarı bakkal amca... İsimsiz olan... Tezgahın arkasında duruyor, her zamanki gibi. Sanki orada yaşıyor. Salam ve kaşar kokularıyla... Annem elimi tutuyor. Sıkı sıkı... Anlam veremiyorum. Korkuyor olmalı. Ama neden? Bilmiyorum. Sağ tarafta kurabiye kutuları var. Her

bıçağıyla... Diğerlerinin adımları yankılanıyor kulaklarımda. Adımlar uzaklaştıkça umudumu yitiriyorum. Her adımda nefesim azalıyor ve hareket etmeye çalıştıkça canım yanıyor. Katil bana doğru yaklaşır.

Kollarımla yüzüm kapatıyorum. Son çare olarak... Havayı kesen bıçağın sesini duyuyor, göz kapaklarımı sıkı sıkı kapatıyorum... Gafliğim en

başlığı, parlak miskete çarpıyor. Cebimde misket torbalı... Havalara uçuyorum. Yüzüm toz - toprak içinde... Misketlerimi toplamaya gidiyorum. Koşarak... Oyunu kaybeden çocuk, bir çelme takıyor bana. Yere düşüyorum. Ağır ağır... Düşüşüm dakikalar sürüyor. Ellerimle yüzüm korumaya çalışsam da işe yaramıyor; yere çarpıyorum. Ağızmanı kan fışkırıyor... Elimde tuttuğum gaflık, kan içinde kiyor. Cebimdeki poşet yırtılıyor ve misketler çevreye saçılıyor. Kafam yerde... Hep içerisinde ne olduğunu merak ettiğim misketlerden biri

### Cebimdeki poşet yırtılıyor ve misketler çevreye saçılıyor. Kafam yerde... Hep içerisinde ne olduğunu merak ettiğim misketlerden biri kırılıyor. İçinden çıkan deniz atı gökyüzüne doğru yükseliyor... Ve gözden kayboluyor

biri kapaklı... Boyum yetişmediği için içlerindekileri göremiyorum. Parmak uçlarında yükseliyorum, annemin kolundan güç alarak. Salam ve kaşar kokuları, kurabiye kokularına karışıyor... İçime çekiyorum. Diğer elimi uzatıp kutulardan birini açıyor ve içinden bir kurabiye alıyorum. Yuvarlak, çizgili olanlarından... Annem elimi sıkarak beni uyarıyor, "Çok ayıp" diyerek. Bakkal amca gülümüyor. Elleri ceplerinde... "Önemli değil; bırakın, alsın" diyerek... Bunu hep yapıyorum. "Ayıp" olduğunu bildiğim halde... Kurabiyeyi ağızma atıyorum. Kurabiye Canavarı zihnimde. Gülümsüyorum. Ellerime kurabiye kırintıları yapılıyor. Altındaki bol, yirtık kota siliyorum ellerimi. Hapşırıyorum. Göz kapaklarımı yumrak... Peşimdeki katilden kaçıyorum. Beni kovalıyor. Yanında onca insan olmasına karşın... Nefes nefeseyim; var gücümle kaçıyorum. Ama olduğum yere yapışıp kalmıyorum. Bir anda... Nedensizce... Diğerleri kaçıyor. Yardım istiyorum ama sesim çıkmıyor. Çırpinıyorum. Katil bana doğru yaklaşıyor, elinde uzun

kırıyor. İçinden çıkan deniz atı gökyüzüne doğru yükseliyor... Ve gözden kayboluyor. Başım dönüyor. Göz kapaklarına engel olamıyorum; ağrı ağrı kapanıyor... Yemyeşil bir yerdeyim. Ağaçların hışırtılarını duyuyorum. Her şey belirsiz. Uzak... Bir karaltı bana doğru yaklaşıyor. Ufuk çizgisini parçalayarak... Gitgide büyüyor. Siyah bir çığ gibi... Gözlerimi ona dikerek geriye doğru bir - iki adım atıyorum. Ama büyümese engel olamıyorum. Biraz daha yaklaşıyor... Olduğum yere çakılıp kalyorum. Hareketsizim... Belki de bilerek... Her yer kararıyor. Bir anda... Yeşil, siyaha boyanıyor. Ama kalbim atmıyor. Hayat durmuş gibi sanki... Karaltı bana çarpıyor. Engel olamıyorum... Ne hissettiğimi dahi bilmiyorum. Göz kapaklarım kapanıyor... Yavaş yavaş... Okulun bahçesinde top oynuyoruz. Babamla... Ve diğer çocuklarınla... Altında çizgili şortum var. Top bende. Nasıl oldusaya... Karşındaki çocuğu çalmıyorum. Şu çelimsiz, küfürbaz olan çocuk... Kızıyor. Arkadan bir tekme savuruyor ama ondan sıyrılmayı başıryorum. Koşuyorum. Olabildiğince hızlı bir şekilde... Rıdvan beni izliyor. Gülümsüyor. Ona hava atmak için topa sertçe vuruyorum. Ayaklarını yerden keserek... Top, taş direklerin çok uzağından dışarıya çıkarıyor. Herkes gülüyor. Kahkahalarla... Boş veremiyorum. Nasıl yapıldığını bilmemişim için... Akşam eve gidiyorum. Moralim bozuk... Annem bana sarılıyor; ses çıkmıyor. Yorgunum. Odama gidiyorum. Kapımı kapatıp yatağıma yatıyorum. Çok yorgunum. Göz kapaklarım kapanıyor... Masamdayım. Bilgisayarın başında, yazı yazıyorum. Faruk'a sesleniyorum ama duymuyor. Sonra Elif'e sesleniyorum. O da duymuyor... Elim cebime atıp gaflığımı çıkarıyorum. Kan içinde... Elim acıyor. Yüzüm de öyle... Zihnimde Kurabiye Canavarı... Bana gülümsüyor. Ağızında kurabiye kırintılarıyla... Hareket etmeye çalıştıkça daha çok canım yanıyor. firat@level.com.tr



# Cinayet

“Yine düşünceler” dedi ötekine, diğeri... “Sorular’ mı demek istiyorsun” dedi öteki, diğeri... Bu kez “Hangi sorular” diye buyurdu diğeri, ötekine... “Cevap bulmak için adeta can çekiştiğin sorular” diyecek oldu öteki ama sözünü kesiverdi diğeri ve anlatmaya başladı: “İyisi bir yanda, kötüsü diğer; güzeli var, çirkin var; aydınlığı - kararlılığı var; sevinci bir tarafta, üzüm diğeri... Bu zıtlıkların nedenlerini ve zıtlıklar olmasayı yaşamdan alınan zevkin ne kadar azalacağını merak ediyorum” diyerek bitirdi anlatabacaklarını diğeri, “Beni anlıyor musun?” der gibi bakarak ötekine...

Öteki şaşkındı; diğerin ağızından dökülen cümleler nedeniyle tedirgin olmuştu ve bu tedirginlik yüz ifadesin-

## Mutluydu, ötekinin “can çekişmek” olarak adlandırdığı arama, anlama meraklından. Öteki de mutluydu, sorgusuz, sualsiz geçirdiği tüm zamanlardan...

den rahatlıkla anlaşılıyordu çünkü en son, buna benzer bir konu açıldığında kavga etmişlerdi. Ardından bir daha buna benzer konular üzerine konuşmaya ve kavga etmemeye söz vermişlerdi. Korkuyordu öteki; diğeri her zaman daha cesur olmuştu...

Bir süre sessiz kaldıktan sonra, aklında kavga ettikleri o gün olan öteki “Düşünme böyle şeyler” diyecek oldu diğerine, yine lafi ağızına tıkadı farkına varmadan diğeri, ötekinin; “Düşünüyorum, bir türlü işin içinden çıkamıyorum. Aslında bu karşılıklar ve bu karşılıkların arasındaki ince zeka mutlu ediyor beni” diyeverdi, sanki öteki yanında yokmuşcasına, sanki kendi kendine konuşuyormuşcasına... Ardından, anlaşılmaz bir heyecanla devam etti konuşmasına: “Aydınlık olmasayı, kararlılığı; güzel olmasayı, çirkin; sevinç olmasayı, hüzünü; asıl önemlisi, iyi olmasayı, kötüyü nasıl anlamladırırdık sence? Ya da tam karışlığını düşünelim: Karanlık olmasayı, aydınlığı; çirkin olmasayı, güzeli; hüzün olmasayı, sevinci; iyi olmasayı, kötüyü nasıl yorumladık, merak ediyorum” diye bitirdi cümlelerini diğeri; bunları anlatırken gülümseyordu...

Öteki, bu tip konulara kafa yormayı ezelden beri sevmeydi; yüzeyde olmayı yeşlerdi her daim çünkü fazla sorgula-

manın, anlamaya çalışmanın, katı olarak bilinmeyenin peşinden koşmanın aklına zarar vereceğini düşünürdü ya da ona öyle öğretilmişti. “Yüzeyde kal ve nefes al”... Buydu işte ötekine öğretilen... Diğeri, hep aklının derinliklerinde aradı cevapları. Bu nedenle zaman zaman nefes alamadığı olurdu ama bu duruma kafasını pek takmaz, dalmaya devam ederdi yine zihninin diplerine doğru. Böylece, ötekinin hiçbir zaman varlığından haberدار olmadığı ve olamayacağı keşifler yapmıştır. Mutluydu, ötekinin “can çekişmek” olarak adlandırdığı arama, anlama meraklından. Öteki de mutluydu, sorgusuz, sualsiz geçirdiği tüm zamanlardan...

Neyse, nerede kalmıştı; zıtlıklardan bahsetmişti diğeri ve gülümsemişti, sözlerini bitirirken ötekine bakarak... Öteki “Yeter artık, sus” dedi, yüksek bir ses tonuyla, hemen ardından ekledi haykırarak: “Söz vermişik; bahsettiklerinin üzerine konuşmayıcaktı” Diğeri, yavaşça doğruldu ve sinirle ötekinin yüzüne tükürdü ve

“Neden korkuyorsun konuşmaktan” dedi. Daha önce olduğu gibi yine kavga etmeye başlamışlardı, tipki bu konuya son kez konuştuklarında

olduğu gibi. Bir süre sonra diğeri ile ötekinin sesleri iyice yükseldi. Bu artık dayanılmaz bir hal almaya başlamıştı. Birilerinin bu durumdan rahatsız olma ihtimali hayatı yükseltti. Kavga büyümüşü. Haykırışları dört bir yanda yankılanıyordu...

Apansız çıkış geldim ben de. Başka çıkar yol bırakmadı bana diğeri ve öteki. Beni karşısında görünce

heyecanlanmışlardı. Gözlerini yakından görebilmek için oldukça yakınlaşım onlara... Tam gözlerinin içine bakıyordum diğeri ve ötekisinin. Uzunca bir süre gözümü bile kırmadan bakmaya devam ettim. Soluk alış - verişleri hızlanmıştı ve soluk seslerini net bir şekilde duyabiliyordum; özellikle de ötekisinin... Diğerinin bacakları titriyordu. Korkmuşlardı; birbirlerine sarılıp gözlerini kapattılar. Onlara gülümsemidi, gördüler mi, bilmiyorum. “Korkmayın” dedim fisildayarak; duydular mı, bilmiyorum. Terlemişlerdi; bembeğaz olan yüzlerine doğru, büyük bir keyifle ve ağır ağır silahımı doğrulttum. İki el ateş ettim. Sol gözünden girdi ilk mermim. Diğerin ağrarken ilk gözyaşının aktığı sol gözünden... İkinci mermim, ötekinin ağızının içinden girdi. Ağlarken açık tuttuğu ağızının içinden...

Artık zihnimin derinliklerinden sesler gelmiyor. Ne “öteki” konuşuyor, ne de “diğeri”... Daha huzurluyum böyle. Ne “diğeri” sorular soruyor, ne de “ötekisinin” pasif, yorumsuz tavrı... Cesetlerini gömdüm, hem de “mutlu şarkılar” söyleyerek...

...Öteki şaşkındı; diğerin ağızından dökülen cümleler nedeniyle tedirgin olmuştu ve bu tedirginlik yüz ifadesinden rahatlıkla anlaşılıyordu çünkü en son, buna benzer bir konu açıldığından kavga etmişlerdi. Ardından bir daha buna benzer konular üzerine konuşmamaya ve kavga etmemeye söz vermişlerdi. Korkuyordu öteki; diğeri her zaman daha cesur olmuştu... Son kavgalarında olduğu gibi, ilk kavgalarında da yanlarındaydım. Verdikleri sözü hatırlıyorum; umutlanmıştım onlar için. Son bir şans istemişlerdi benden... O sözü bana vermişlerdi... Ben kim miyim? Ev sahibiyim, diğeri ile ötekisinin. Siz bana “bir diğeri” diyebilirsiniz... END  
doruk@level.com.tr



**1** HEADBANG  
DERGİSİ

**2** LINKIN PARK  
KİTABI

**3** 4 DEV POSTER  
MERLETH MASON DEXA  
AVRIL LAVIGNE ÇİLDÜS

**4** 2 TANE  
3D KART



**ELEKTRONİK MÜZİK DOSYASI**

**blue Ifan**

**4 DEV POSTER**

**METALLICA**

**HAYATTINIZIN KONSERİNE HAZIR OLUN**

KONSER BİLGİLERİ BEE SEY! ROCKSTARLAR METALLICA'YI ANLATI  
KONSER İN'DİCE! İSTİKLAL FESTİVALİ VE HAYRİO CEK-KÖYLÜ KONSERİ

**MOBY • ALMORA • THE VINES • AMY MACDONALD**

**MADONNA ★ SEKSENDÖRT**

**OYLA KIZIN**  
**İnfarul ÇİTLAR**

**T-SHIRT YARIŞMASI**



\*Mr. Blonde: Furkan Faruk Aknenci

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

# posta

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

## OYUN TASARIMCILIĞI

Tüm LEVEL ailesine merhaba, Ben Eylül. Sizden birkaç konuda fikir almak istiyorum. Dört yaşımdan beri (Şu an 14 yaşındayım.) bilgisayar oyunları ile haşır neşirim ve ilerde Oyun Tasarımcısı olmak istiyorum. Sorularım ise şu şekilde:

**Mr. Blonde: Merhaba Eylül, erkenden ileride yapacağın iş konusunda bir karar alman, ilerde başarılı olmani olumlu yönde etkileyecektir. Bu konuda doğru bir adım attığını şimdiden söyleyebilirim. Çünkü programcılık ve özellikle oyun yapımcılığı ciddi anlamda "adanmışlık" gerektiren bir meslektir. Kendini şimdiden eğitmeye başlar ve işini seversen başarısız olma ihtimalini çok çok azaltırın.**

1. Oyunlarda genel modellemeler nasıl yapılıyor; ne gibi araçlar kullanılıyor?

**Mr. Pink: Modellemeler için her oyun firması farklı araçlar kullanıyor. Birisi Maya'yı tercih ediyor, bir diğeri 3ds Max'i, bir başkası Softimage XSI'ı... Modelleme bir programla yapıldıktan sonra yardımcı programlar da devreye girebiliyor.**

2. Sinematik görüntüler nasıl yapılır; bunları yaparken hangi araçlar kullanılır? (Örneğin, Devil May Cry 4'ün FMV'leri; kamera açılarından grafiklere kadar her şeyi muhteşem yapmışlar.)

**Mr. Pink: Sinematik görüntüler için de yine farklı farklı programlar kullanılıyor. Bazen oyun motorunun yanında gelen özel programlar sinematiklerin oluşturulmasına yardımcı oluyor, bazen de tamamıyla bu işin yaratılmış yazılımlar seçiliyor.**

3. Oyun Tasarımcılığı'nın alt kolları nelerdir?

**Mr. Blonde: Görsel Yönetmen olup işin yaratıcı kısmında yer alabilir ya da Programcı olup el işine odaklananlır sin. Diğer yandan, bu konudaki çalışmalar takip etmen lehine olacaktır.**

4. Oyun yapabilmek için nasıl bir eğitim almam gereklidir?

**Mr. Blonde: Cevabı gayet geniş olan bir soru bu ama sen yine de programcılığın ya da bilgisayar mühendisliğinin üzerine git.**

5. Yurt dışındaki büyük firmalarda nasıl iş bulabilirim?

**Mr. Blonde: Sen hele eğitimini tamamlı; yanımıza gel, bakalım.**

Yardımlarınız için şimdiden teşekkürler.

Umarım ki ben de oyun sektörünün büyük yapımcıları arasındaki yerimi alırım.

Eylül Atılgan

**Joe: Çalış Eylül, çalış! Açı yok; açı yok!**

## NEDEN???

Selamlar LEVEL camiası, Hepinizi saygıyla selamlıyorum. Derginizi altı yıldır aralıksız alıyorum. Başaralarınızın devamını dileyip konuyu da fazla dallandırıp budaklandırmadan soruma geçiyorum.

Neden Star Wars: The Force Unleashed PC için hazırlanıyor? Jedi Knight'tan bu yana böylesi bir oyuncu beklemiysem; oyuncun ilk çıkan videolarını izleyerek hayaller kurmuşum; ama o da ne? Meğer, The Force Unleashed PC için hazırlanmış değil. Oyun DS'e bile çıkarken nasıl olur da PC'ye çıkmaz? Şimdi benim ne yapmam lazımdır? Bir konsol mu almalıyım; yoksa "sabır" deyip beklemeli miyim? Sadece bu oyun için Xbox 360 alsam televizyonumu da değiştirmem gerekecek. Nihayetinde benim bu Star Wars fanatlığımdan bana epeyce pahalya mal olacak gibi. Kaldı ki ben bir öğrenciyim ve kit kanaat geçiniyorum. Bu konuda çok araştırma yaptım ama bir sonuç almadım. Tekrar soruyorum: Star Wars: The Force Unleashed neden PC için hazırlanmış? Sorumu cevaplarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalarlar.

Aykut Yeniçağ

**Eddie: Aykut'uğum, derdini çok iyi anlıyorum ama "Oyun PC'ye kesinlikle çekmeyecek" gibi bir durum yok ortada. Birçok yapımcı aynı taktikle yol alıyor; oyularını ilk önce konsollar için hazırlıyor ve sonra duruma göre PC'ye dönüyor. Haliyle, madem ekonomik durum kötü, oyun çıkışına kadar bekle; baktın ki PC'ye ne gelen var, ne giden; işte o zaman imkanlarını zorlayıp yeni nesil bir konsol alırsın.**

**Mr. Blonde: Oyun geliştiriciler paranın kokusunu iyi alırlar.**

**Joe: Xbox 360 al; televizyonunu değiştirme. Ev alma; komşu al. Alma mazlumun ahını, çıkar aheste aheste vs.**

## SEYTAN DA AĞLAR

Selam olsun LEVEL editörleri, Nasilsınız? Haliniz, vaktiniz nasıl? Ben bu yazımı yazarken Mayıs sayısı için çalışmalar devam ediyor olmalı.

Derginizi 2000 yılında beri takip ediyorum. Zaman zaman LEVEL'ı almadığım aylar oldu ama çok sükrük ki 2008'in başından beri hiçbir sayınızı kaçırmadım. Her aybaşı okuldan çıkışınca zaman zaman aç kalarak cebimdeki harçlıkla derginizi alıyorum. Verdiğim parayı son kurşuna kadar hak ediyorsunuz. Gerçekten bu işin üstadınız. İncelemelarınızı büyük bir zevkle okuyorum; özellikle Elif Abla yazınca tadından yenmiyorum. Buradan kendisini çok sevdigimi söylemek istiyorum. Aslında size geçen ay yazmak istiyordum ama bu aya nasip oldu.

**Eddie: "Elif Abla" değil; Elif. Teşekkür ederim çok.**

## JOE: TEŞEKKÜRLER...

1. Mart sayısındaki Devil May Cry 4 yazısı, birçok eleştiriinin aksine tam olması gerektiği gibiydı. Elif Abla'nın da dediği gibi "Dante'ye çok ayıp ettiler." Nero'nun öldürdüğü boss'lari tekrar Dante'ye bırakmak, karizmatik kahramana yapılan büyük bir hakaretti. Ne kadar kusurlu da olsa Devil May Cry serisi benim için gelmiş geçmiş en iyi oyun serisidir. Ne yazık ki PC versiyonu ertelenme ertelene bir hal oldu; umarım ki tekrar ertelenmez. Artık DMC 3'ü oynamaktan tüm gizli fragment'lerin ve görevlerin yerini ezberledim. Ayrıca Nisan ayında yayımladığınız DMC Yapım Hikayesi için ayrıca teşekkürlerimi sunarım. Sizi uyarıyorum LEVEL okurları, Elif Abla'mı bir daha böyle konularla rahatsız edersiniz, yakarım çırınız!

**Eddie: Sen merak etme Oğuzhan'cığım, ben hiçbir olumsuz yorumdan rahatsız olmadım.**

**Joe: Yalnız Eddie'nin hayran kitlesi çığ gibi büyümeye başladı; yakında ofisi basıp bizi etkisiz hale getirerek kaçracaklar adamı!**

2. Bildiğiniz gibi Activision ve Vivendi Games birleşti. Benim sorum CoD5'le ilgili; hatırlarsanız, serinin üçüncü oyununu da Activision yapmamıştı. Acaba oyunun CoD3 gibi sadece konsollara çıkma olasılığı sizce nedir?

**Mr. Pink: CoD4, konsollarda olduğu kadar PC'de de iyi satış rakamlarına ulaştı. Bu yüzden PC'yi es geçeceklerini sanıyorum.**

**Mr. Blonde: Serinin üçüncü oyununu yine Activision dağıtmıştı ama oyun Infinity Ward değil, Treyarch tarafından yapılmıştı. Serinin beşinci oyunu yine Treyarch tarafından yapılacak.**

3. Dark Sector'ün PC'ye çıkma olasılığı var mı? O oyunu gerçekten oynamak isterim.

**Mr. Pink: Bence bir konsol almalısın; oyun PC'ye uyaranmayacak. (Ne kadar kendimden emin konuştum...)**

Sorularım şimdilik bu kadar. FaFu the Editör'e buradan saygılarımı gönderiyorum. Elif Abla, saçın gerçekten çok yakışmış. Tekrar görüşmek üzere... Oğuzhan Kızılıtepe

**Joe: Hangi saç?**

**Mr. Blonde: Kendine iyi bak Oğuzhan, tekrar yaz bize.**

## CALL OF DUTY 5

Selam sevgili LEVEL ahalisi, O kadar mükemmel bir derginiz var ki almak için her ayın başında resmen bayiye koşuyorum. Tek hedefim büyüğünde derginizde çalışabilmek. Her neye; sözü fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Geçen sayılarınızda Call of Duty serisinin, beşinci oyunla yeniden ikinci Dünya Savaşı'nı konu alacağını söylemisiniz. Elinize yeni bilgiler geçtiye bize paylaşabiliyor musınız?

**Mr. Pink: Maalesef...**

2. ATI RADEON 3870 X2 ekran kartını 133. sayınızda "Dünya Hızla Tanıyor" başlığıyla sunmuşsunuz. Fakat nVidia tarafından piyasaya sürülen 9800 GX2, 3870 X2'den çok daha iyi bir ekran kartı. Peki, AMD-ATI'ın



yeni bir ekran kartı çıkarma planı var mı?

**Mr. Blonde:** Hatırlayacak olursan, 3870 X2'yi ilk tanıttığımız zaman nVidia 9800 GX2'yi henüz piyasaya sürmemiştik.

3. GTA IV PC'ye çıkacak mı?

**Mr. Blonde:** Bu konuda henüz bir bilgi yok ancak tahminim çokacağı yönünde.

4. God of War 3 konusunda bilgi verir misiniz?

**Mr. Pink:** SCE GoW 3 konusunda ağızını sıkı tutuyor. Belki bu yılki E3'te bir şeyler yumurtalarlar.

5. 135. sayınızda Arcade oyunlarıyla ilgili güzel bir dosya konusu hazırlamışsınız. Resmen ağızımın suyu aktı; bir sonraki LEVEL DVD'sine bulabildiğiniz popüler Arcade oyunlarını ekleyebilir misiniz?

**Mr. Blonde:** Bir araştıralım bakalım, neden olmasın?

6. PS3 almayı düşünüyorum ama alan arkadaşımın çoğu PS3'ün sorunlu olduğunu söylüyor; sizce ne yapmalyım?

**Mr. Pink:** PS3 sorunu değil, sadece oyun arşivi kısıtlı. Eğer piyasaya çıkan oyunlar veya yakın sürede çıkacak olanlar ilgini çekiyorsa, neden olmasın?

7. Hep beni ilgilendiren sorular sordum; bu yüzden tüm okuyuculardan özür diliyorum.

**Joe:** Ne demek...

Teşekkürler sevgili LEVEL, hepинize öpücükler. Bu arada Elif Abla, gerçekten çok güzelsin.

*blaxizz*

**Eddie:** Teşekkürler, o senin güzelliğin.

## YÜKSEL VE PARLA

Selamlar LEVEL, Öncelikle dergideki herkese saygılarımı sunmak istiyorum. Çalışmalarınızı keyifle takip ettiğimi belirtmek isterim.

**Joe:** Biz de, seni sabah - akşam takip ettiğimizi, ne yiyp ne içtiğini bildiğimizi, ayağını denk alman gerektiğini belirtmek isteriz. Ona göre...

1. Yarıyıl tatilinde, CoD4 oynarken, gözlerimin pörtlemesine neden olan bir sahne ile karşılaştım. Oyunun en başındaki gemi bölümünde, nükleer savaş başlıklarının sarılı olduğu

bayrağı Türk Bayrağı zannettim. "Türk Bayrağı nasıl terörist simgesi olur" diye hiddetlenip tam Alt & F4 yapmak üzereydim ki yanlışlıkla W'ya basıp ilerledim ve aslında bayrağın, kılıç desenli farklı bir bayrak olduğunu fark ettim. Sizce bu Türkler'e yapılmış bir gönderme olabilir mi?

**Mr. Pink:** Yok artık...

**Mr. Blonde:** Bir tavsiye; gerçekten bunlarla kafan bulandırma...

2. Devreye girseniz de şu Gordon Baba'yı bir konuşursak artık. Alyx'e bakarken benim içim gidiyor. Bir insan bu kadar mı odun olur yahu?

**Mr. Blonde:** Sorma... G-Man, herifin DNA'larıyla mı oynadı nedir?

3. Half Life 2 ile ilgili yazınızda G-Man ile ilgili bir bölüm vardı. Şöyle bir düşününce, G-Man'ın gerçekten de Gordon Freeman'ın gelecekteki hali olduğuna kanaat getirdim çünkü birbirlerine korkunç derecede benzıyorlar. Gordon Bey iki çift laf etse öğrenebileceğiz ama... Üçüncü oyuna artık...

**Mr. Blonde:** Bu benim de katıldığım bir teori...

4. Strateji oyunlarına StarCraft ile başladım ve hala "Hayatında oynadığım en iyi strateji oyunu" diyebiliyorum StarCraft için. Huzurunuzda Blizzard'in elliinden öpmek istiyorum.

**Mr. Blonde:** Bayram harçlığı istemeyi unutma...

Daha yazacak çok şey var ama biliyorum ki ne zaman, ne de yer bunun için yetersiz. Sadece son bir daha şey söyleyeceğim: Okurlar olarak poster istediğimiz zaman maddi imkanların elvermediğini söylüyordunuz. İki tane bedava oyun

yerine, bir oyun ve bir poster verseniz herkesin mutlu olacağını tahmin ediyorum.

**Mr. Blonde:** Neden olmasın?

İmla kurallarına mümkün olduğunda dikkat ettim; dergide yayımlarınız artık.

*Fatih "Hantug\_3R" Yılmaz*

**Joe:** "Eh, eşek değilsiniz ya..." tadi almadım değil veda cümlenden.

**Mr. Blonde:** Kendine iyi bak.

**Mr. Pink:** Haziran'da alacaksan, MGS4'ün çıkışını da göz önünde bulundurarak PS3'ü tercih edebi lirsin fakat yine de Xbox 360'ı göz önünde bulundur. Eğer Xbox 360 alacaksan, Elite versyonunu tercih et paraya kıyıp ama olmazsa Premium paketini de alabilirsin. Blu-Ray konusunda Microsoft hala açıklama yapmaktan kaçınıyor fakat şahsen bu konuya olumlu baktıklarını düşünüyorum.

2. Elif Abla, şu senin yetiştireceğin kızlardan birini de benimle tanıştırır misin?

**Eddie:** İsmimi yeni kuracağım sisteme kaydet; sıran geldiğinde bir tane de sana yollarım Sinan.

**Joe:** Oho... Eddie de Eddie... Eddie Eddie, o şimdi bir Eddie...

3. "Bir gün herkes LEVEL okuyacak" diye haykıracak sizlere "Hoşçakalın" diyorum.

**Joe:** Fridaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

4. Tamam baba ya; çalışıyorum!

**Mr. Blonde:** Çalışıyor; biz şahidiz.

Not: Bu e-mail, baba baskısı altında ders çalışmaya zorlanan bir insan tarafından yazılmıştır.

*Sinan Demirdözen*

**Joe:** Not: Bu not, baba baskısı altında ders çalışmaya zorlanan bir insanın notuna karşılık olarak yazılmıştır, hiçbir anlam ifade etmemektedir; lütfen alıcılarınızın ayarıyla oynamayıınız.

## PRINCE OF PERSIA 4

Selam LEVEL ahalisi, Nasılsınız; hayat nasıl gidiyor? Şefik Ağabey'le konuşursanız selamlarımı söyleyin. Umarım ki bu e-mail'im

## ÖDÜLLÜ EDİTOR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Müziğin sesini biraz kısaltın."

2. "Sezar'ın hakkını Sezar'a ver hocam!"

**Soru:** Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiş? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet orijinal oyun kazanacaktır.

Geçen ayın kazananı: Mete Tüfekçi (Alsan Interactive'in katkılarıyla orijinal bir oyun, adresine postalanacaktır.)



⇒ yayımlarsınız çünkü bu size yolladığım ikinci mailim ve maalesef önceki yayımlanmadı. Neyse, sizi fazla yormadan sorularıma geçeyim. (Düşünceli bir okurumdur.)

**Joe: Valla Mr. Orange'la konuşuyoruz sık sık. En son aradı yine; çok özlemış bizi. Biz de onu özledik. Maası hazır... İki arada, eğer bir terslik olmazsa sen bu yazımı okuduktan birkaç hafta sonra Mr. Orange bize olacak. Bir derede, 121. sayfada Mr. Orange'in mektubunu bulabilirsın. Noktasına dokunmadan yayımladık.**

1. Benim bilgisayar M.Ö. kalmış kadim bir cihaz. (1.6 Ghz işlemci, 256 MB bellek, GeForce 2 64 MB ekran kartı, 20 GB sabit disk) Sistemim, Mart ayında hediye ettiğiniz Gothic II'yi oynamak için yeterli ama oyun oldukça yavaş çalışıyor. Sizce neden olabilir?

**Mr. Pink: GeForce 2? OMG! Yavaşlı gün nedenini bulduk arkadaşlar...**

**Mr. Blonde: Bingo!**

2. Prince of Persia 4 hakkında elinize herhangi bir bilgi ulaştı mı? Oyunun ne zaman çıkacağıyla ilgili bir haber var mı?

**Mr. Blonde: Maalesef şu an için herhangi bir haber yok.**

3. P.O.S.T.A.L bölümünde mesajlarını yayımladığınız kişileri bulup kızılçık sopasıyla dövüyor musunuz?

**Mr. Blonde: Hayır! Burada su dolu leğenlerin içinde beklettiğimiz odunlarımız var. Onları kullanıyoruz.**

Hepinize iyi çalışmalar diliyorum. Saygılarımla.

*Onur "deepsea93" Bayentemur*

**Joe: Sevgiler...**

#### PLAYSTATION 3 HAKKINDA...

Selamlar LEVEL ailesi, Derginizi uzun zamandır takip ediyorum. Bu size yazdiğim ilk e-mail; sorularımı cevaplandırırsınız çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

**Joe: Arkadaşla ilgilenen çocukların...**

1. 60 GB PAL PS3'üm, son ayda en fazla üç-dört kez oyun oynarken

donup kaldı. Makine bazen tamamen kilitleniyor; bazen sadece oyun donuyor. PS tuşuna bastığım zaman menüleri kullanabiliyorum; "Quit Game"e bastıktan sonra "Please Wait" ekranında yaklaşık 10 saniye kadar bekledikten sonra kendini reset'liyor. Cihazı ilk önce servise verdim ve bir hafta kadar orada kaldı. Servistekiler herhangi bir arızaya rastlamadılar ve "Makine sağlam" diyerek bana geri verdiler. Onlar test ederken makina sorun çıkarmamış; nitekim çok sık tekrarlamıyor bu sorunu, rastlamamış olabilirler. Bu bir arıza mıdır? Soruyorum çünkü konsolun performansında hiçbir sorun yok. Bu durum neden kaynaklanıyor olabilir?

**Mr. Pink: PS3'lerin sürücülerinde sorun olabiliyor. Bir ihtimal, sürücüde donanımsal bir arıza olabilir.**

2. PS3'üm nadiren de olsa bir DVD ya da BD-ROM takarken ya da çikartırken garip bir ses çıkartıyor. Lazerin, diski ilk okumaya başladığı beş - altı saniyelik süre içinde, sürücüden "tik, tik" gibi sesler geliyor. Ne var ki cihazın diskleri okumasında ya da tanımlamasında herhangi bir problem yok. Fakat ben yine de sormak istiyorum; bu normal bir durum mu?

**Mr. Pink: Aha! Bu soruyu okuma dan yukarıdaki cevabı vermiştim; demek ki doğru yoldayız. Bakalım üçüncü soruda bizi neler bekliyor...**

3. Crysis'in PS3 için çıkma olasılığı nedir? PS3'ün, Crysis gibi bir oyunu bütün grafik detayları açık şekilde oynatacak kadar güçlü bir donanımı var mı?

**Mr. Pink: Crysis değil belki ama Crysis 2 konsollara çıkabilir ve konollar gözetilerek hazırlanacağı için, PS3'ün tüm gücünü kullanarak en iyi grafik kalitesini yansıtabilir.**

**Mr. Blonde: Crytek'in ana sayfaında en son, Xbox 360 ve PS3'ten anlayan yazılımcıların arandığı yazıyor.**

Sorularım bu kadar sevgili LEVEL ailesi; hepimize hayırlı günler

diliyorum. Sevgiler, saygılar.  
Hoşçakalın.

**Murat Kara**  
**Joe: Uğra yine...**

#### VENGEANCE FOR ZUL'JIN

Herkesle selamlar, Bu sizlere üçüncü ya da dördüncü e-mail'im ama maalesef şimdije kadar hiçbiri yayımlanmadı. Her neyse; size bir kaç sorum olacak: 1. Bir oyuna 100 üzerinden 70 vermekle, 10 üzerinden 7 vermek arasında ne fark vardır?

**Eddie: Bir fark yok; sadece bizi ekstra karakter girmekten kurtaran bir sistem 10'luk sistem.**

2. Bence bir RPG'nin en önemli özelliklerden biri, karakterin konuşabilmesidir. Örneğin, Witcher oynadıktan sonra sırf bu yüzden Neverwinter Nights II'ye alışmadım. Mart ayını, verdığınız Gothic II oyunuya geçirdim. Bence gayet kapsamlı ve derin bir RPG oyunu Gothic II. Bana benzer oyunlar öncerebilir misiniz? Sistem problem değil.

**Eddie: Elder Scrolls serisi, Arx Fatalis, Fable, Fallout serisi, Baldur's Gate serisi, Diablo serisi, Arcanum...**

**Mr. Pink: Ve elbette ki Gothic III!**

3. LEVEL Okur Özel Sayısı Ocak'ta çıkmışken, Mart'a ertelemiştir. Şimdiki durum nedir acaba? Özel Sayı'nın en vuruğu darbesi ne olacak?

**Eddie: Nisan sayımızın DVD'sinde bulabilirsinsiz LEVEL Okur Özel Sayısı'ni.**

4. Bence abonelik seçenekleriniz pek işlevsel değil. Ben 10 senedir LEVEL'i takip ediyorum ama hiç abone olma ihtiyacı hissetmedim. Çünkü promosyonlar, fiyatlar avantajları gibi unsurlar bana pek yeterli gelmedi. Acaba fiyatı biraz daha artırıp bize orjinal oyun, işletim sistemi, flash, vb. promosyonlar içeren abonelik paketleri sunamaz misiniz?

**Mr. Blonde: Daha işlevsel abonelik sistemleri üzerinde çalışıyoruz.**

5. İnsanın sordukça sorası geliyor; nasıl olmuş bu arkadaşı?

**Eddie: Kombo yaptın kendi kendine Emre.**

**Joe: 3 hit kombo...**

6. Mart sayısının arka kapağında reklamı olan Microsoft mouse tam olarak ne işe yarar? Oyun oynarken bu aleti kullananlar varsa, biz resmen kumda oynuyoruz.

**Mr. Blonde: Şu anda elimin altında ki mouse'dur kendisi. Geçtiğimiz aylarda detaylı bir incelemesini yapmıştık bu muhteşem cihazın.**

Haydi, kolay gelsin.

**Emre Öcalan**

**Joe: Selamlar...**

#### KRATOS BİZİ LEVEL'A GÖTÜR

Mutlu, mesut ve yorgun LEVEL

kadrosu, Nasılsınız? Herhalde dergimizin yeni sayısı için haril haril çalışıyorsunuzdur. Kolay gelsin. Sizden yine dopdolu, süper bir sayı bekliyoruz.

LEVEL ile bir kitapçının dergi bölümünü gezerken tanıştım. Eve geldim, okudum ve inanır misiniz (Yaklaşık iki saat boyunca anneme baskı yapmıştım.) hemen sizi arayıp abone oldum. Kisacasi LEVEL'la tanışma hikayemi "Aldım, okudum ve abone oldum" şeklinde özetleyebilirim. "Dersler, sınavlar, antrenman" derken yapmaya vakit bulabildiğim çok az şeyden biri LEVEL okumak. Neyse, sözü fazla uzatmadan ve sizi sıkmadan sorularıma geçmek istiyorum:

**Joe: Bizimle kal Efe...**

1. PSP ve PS3 almayı düşünüyorum ama PS3 ve Xbox 360 arasında kararsız kaldım. Sizce hangisini tercih etmelim?

**Mr. Pink: Hangi oyunları oynamak istediğiğini bir listesini çkart, hangilerinin hangi konsollarda olduğuna bak ve bence buna göre karar ver.**

2. PSP televizyona bağlanabiliyor diye duydum; doğru mu?

**Mr. Pink: PSP'nin yeni modeli, Slim PSP'ler TV'ye bağlanabiliyor, evet.**

3. Arkadaşımın evinde gördüğüm God of War'u oynarken resmen ağızımın suları aktı. İlerideki sayılarınızda ve DVD'lerinizde God of War'ya verebilir misiniz?

**Mr. Pink: GoW bir konsol oyunu olduğu için bu oyunu tam sürüm olarak verme şansımız yok. GoW 3'ün çıkış tarihi yaklaştığında ise fragmanlarla yine ağızını suyunu akitacağımızdan emin olabilirsiniz.**

Sorularım şimdilik bu kadar. Umarım laf kalabalığı yaparak canınızı sıkımadımdır. Dergide emeği olan herkeste teşekkürlerimi ve tebriklerimi gönderiyorum. Elif Abla sana "az ye" falan demeyeceğim. Bu hayatın bir tekrarı yok; onun için insanlar nasıl mutlularsa o şekilde yaşayabilirler.

**Eddie: Sağ ol Efe; dileği gibi yemek yiymeyenler düşünsün.**

E-mail'imi dergide yayımlarsanız çok kadar mutlu olurum. Kendinize iyi bakın; görüşmek üzere.

**Efe Çelik**

**Joe: Yayıldık galiba...**

#### DÖNÜŞÜM

..döndüm, dönüyorum; dur dur bilmeden.." güzel bir şarkı değil mi LEVEL hazretleri? Bence imparatorluk şarkıcısına, bir Guitar Hero üstadı olan Lord Durmazel'e büyük bir mükafat vermeniz gereklidir. LEVEL hazretleri; yüksek izninize sığınarak halkınızın bazı sorunlarını size

## HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMAÐAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmaya karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesi. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını artırmak için yazın kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka'iyi Türkçe, o ka' köfte!

**Her Ay İçeriginde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayımlanan Kutu der ki:** "Sevgili günlük... Geçen ay da içeriğimde herhangi bir değişiklik yapılmadı. Ben de bunun üstüne avukatları aracılığıyla dergiye dava açtım. Derginin başında bir herif var; 'Fırat' mıdır, 'Turat' mıdır, nedir. Künyede yanında 'Sorumlu' yazıyor. Ona açtım davayı... Bu kez bitti. Eğer davadan sonuç alamazsamanneanneimin (Kazım Kazım) içeriye gizlice soktuğu Topkek'in içinden çıkan egerle parmaklıklar kesip kaçacağım. İntikamım acı olacak hafız! 'Hafız' ne be?!"

iletmek istiyorum:

**Joe: Valla yazısını zamanında versin önce; mükafatı sonra düşünürüz.**

**Bak ayın kaçı oldu hala yok yaz...**

**Aa, gelmiş valla! Bu arada, yeri gelişken, bu ay Müebbet Muhabbet sayfasında yer alan yazı bana ait değilir; Yayın Yönetmenliği hesabımı ele geçirmiştir!**

1. Ülkenizin sembollerinden olan Bioshock'u oynamaya çalışıyoruz. Yardımcılarım, oyun kurulurken hiçbir aksılığın yaşanmadığını; oyunun orjinal olduğunu; başlangıç videosunun mükemmel bir şekilde izlendliğini dile getiriyorlar. Sistemin, oyunu çok iyi kıldırduğunu da ek olarak belirtiyorlar. Ne var ki oyunun "options" kısmında mouse seçeneğinin olmadığı ve oyunu sadece klavyeden oynayabildiklerini söylüyor ve bu sorunu gidermeniz için size yalvarıyorlar.

**Mr. Blonde: Sen biraz daha dikkatli bak istersem menülere; olmadı mouse'un ayarlarını dibine kadar kurcalı. Herhangi bir uyumsuzluk sorunu yaşıyor olabilirsin.**

2. Halkınızın sizden diğer bir isteği de efendim; onlara Rainbow Six Vegas'ı dağıtmamanız...

**Mr. Blonde: Patron?**

Şimdi, yüksek izinlerinize sığınarak odama çekiliyorum.

*Ahmet Utku Çınar*

**Joe: Güç seninle olsun Ahmet...**

**Utku... Çınar... Bu ne abi Meksikalı gibi!?**

## CANIM LEVEL'IM BENİM

Selamlar sevgili LEVEL ailesi, Sizleri çok seviyorum. Derginizi, 110. sayısından beri takip ediyorum. Gerçekten çok kaliteli bir dergi çıkartıyorsunuz. Oyun incelemelerinden, donanım bölümüne kadar her şey çok güzel. Sorularıma geçmeden önce LEVEL ile nasıl tanıştığını anlatmak istiyorum: İlk bir Mart ayında Bakırköy'de dolaşıyordum. Aklıma bir anda, elimde oynayacak oyun kalmadığı geldi. Elimdeki oyunların hepsini bitirmiştüm. Piyasada oyun demoları veren oyun dergilerinin olduğunu düşündüm. İleride bir gazete bayii vardı; oraya gittim; bayide duran yaşlı amca "Buyur genç" dedi. Ben de "Amca merhaba, bana oyun demoları veren bir oyun dergisi verir misin?" diye sordum. O da öünde iki dergi koyarak bir seçim yapmamı istedİ. Önce başka bir dergiyi aldım elime ve "Bu, güzel" dedim. Tam o dergiyi alacakken gözüme Tomb Raider Legend kapaklı LEVEL çarptı ve elimdekini bırakıp onu aldım. "Ne kadar" dedim, "6,50 Lira" dedi; "Yuh be!" dedim. Parayı verip dergiyi aldım ve sonra her ay takip etmeye

başladım. Yaklaşık dört ay boyunca dergiyi okumadan sadece oyunları oynadım. Sonra bir ara dergiye de göz atmak istedim; karşılaşlıklarım gerçekten müthişti. Artık her sayfayı okuyup inceliyorum. Kitaplığında bir LEVEL arşivi var; mutluyum. Tam tâmina 25 LEVEL dergisi. Sizlere bu güzel dergi için tekrar teşekkür ediyorum. Şimdi sorularıma geçeyim:

**Joe: Nice 25 LEVEL'lara... Biz 136'yı devirdik...**

1. C&C: Red Alert 2 hayranlığım. Westwood'a böyle bir oyun yaptığı için çok teşekkür ediyorum. C&C serisinden çıkan tüm oyular gerçekten çok kaliteli. Sorum şu: Westwood, EA bünyesine mi katıldı? Eğer öyleyse, neden?

**Mr. Pink: EA tüm dünyayı ele geçirmeye çalışan bir oyun firması olduğunu için Westwood'u da bir punduna getirip bünyesine kattı.**

2. Bildiğiniz gibi C&C serisinin çoğu oyunu artık eskidi. Renegade, RA2, RA 2: Yuri's Revenge gibi güzel oyunları kaybetmek istemiyorum. Tüm C&C serisinin toplandığı First Decade paketini almak istiyorum ama biraz pahalı. İleride bunları yeniden oynamak istersem, nereden bulabilirim?

**Mr. Blonde: Sen bence biraz kemir sıkıp First Decade'i edinmeye bak.**

3. Sıkı bir Hitman oyuncusuyum. Seriye yeni bir oyun çıkacak mı? Eğer çıkacaksa sizce konusu ne olabilir?

**Mr. Blonde: Şu sıralar yeni nesil konsollarla çıkacak olan Hitman 5 üzerinde çalışıyor.**

4. Biraz pahalı olduğunu ve ailemin o kadar para vermeyeceğini bildiğim için, orijinal oyun alamıyorum. Ancak babam en sonunda Crysis oyununu orijinal olarak beni çok sevindirdi. Soruma gelirsek; Türkiye'deki oyuncular neden orijinal oyun almaktan istemiyorlar? Türk oyun piyasası neden bir türlü gelişemiyor?

**Mr. Blonde: Cevabı çokok uzun olabilecek bu soruya tek kelimeyle açıklayamam: Vizyonuzluk**

5. Bazı gazete ve dergilerde oyunların sürekli kötülenmesini; "Çocuğum bilgisayar başında manyak olacak" diyen aileleri anlamıyorum. Size oyunların üzerine bu kadar gidilmesinin sebebi nedir?

**Eddie: Oyunlar olmasaydı filmlerin üzerine gidilecekti. Filmler olmasaydı okuldaki diğer çocukların üzerine gidilecekti. Evet, oyunlar bazen küçükleri kötü yönde etkileyebiliyor ancak bu durum, karşından karşıya geçen arabalar altında kalmak kadar rastlantısal aslında.**

6. Sıkı bir metalciyimdir. En sevdigim gruplar Rammstein ve In Flames. Peki, siz neler dinlersiniz?

**Eddie: Rammstein'dan nefret ederim.**

**Bu aralar eskilere döndüm, Reef dinliyorum; bahardan olsa gerek...**

**Mr. Blonde: Ben Rammstein dinlerim...**

**Mr. Pink: Kafa dinliyorum ben vakit buldukça.**

**Mr. Blonde: In Flames iyidir. Ben Iron Maiden ve Blind Guardian ile döktüm saçları; yeniden çıkmasını bekliyorum şimdi.**

7. Sınıfımızda bir gazete çıkarıyoruz. Kullandığımız bir köşemiz var. Gazete şimdilik altı sayfalık ve çok çeşitli konu başlıklarına sahip. Okuyucularımızı etkilemek için bize ne yapmamızı önerirsiniz?

**Mr. Blonde: Oyun incelemeleri yazın!**

8. Cem Ağabey kızmasın ama neden okurlarla dalga geçermiş gibi

konuşuyor?

**Joe: Şaka yapıyor sadece Mr. White; sizi çok seviyor.**

9. Ben bir forum sitesi açmak istiyorum. Hosting ücreti ne kadar olur; kaç MB'lik bir alana ihtiyacım olur? Hosting hizmetlerinde aramam gereken özellikler neler olmalı? Bu konularla biraz yardım edebilir misiniz?

**Mr. Blonde:**  
[www.hostinghizmeti.com](http://www.hostinghizmeti.com)

Sorularım şimdilik bu kadar, yayımlısanız çok sevinirim. Akımda daha birçok soruvardı ama çoğunu unuttum. Şefik Ağabey'e selamları söyleyin. Kendinize çok iyi bakın.  
*Batuhan Ustaoglu*

**Joe: Söyleriz. ☺**

# P . O . S . T . A . L \*

## Noktasına dokunmadan...

Sevgili level dergisi ahalisi, Bu ay ki esprinizi begendim( Hakkı kim?)Bunun sürmesini çok isterim. Bu nedenle size bir sorum olacak. Ben bir çok soğuk espi yaparıp ve acaba derginize her ay espi yollasam bunu yayımlısanız misiniz diye sormak istedim... *Oğün Öz*

**Şifo Mehmet attı, 3-0 oldu!**

burdan elif abla ya sesleniyorum

1)OKSNin tam çözümünü verseğiniz de kurtulsak

2)Benimle çıkar misin?

3)Var misin yok musun?

4)başkan naaptin gorusmeyeli?

*Beren Sarrafoğlu*

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

Selamlar ve kolay gelsin.

Umarım bu maili hemen cevaplarsınız, çünkü derginizi okudukça krize giriyyorum. Ben -malesef- donanımdan pek anlayan biri değilim ve elimde Amiga 500 var çalışır durumda ancak asıl sorun bazı disketler çalışmıyor (500e yakın disketin yarısından fazlasının çalışmadığını düşünürsek cidden çok koyuyor). Şimdi sorum şu, ben internetten bunların dosyalarını indirip (amigaya uygun boş disketlerim var -MF2dd-) MF2-DD disketlerine nasıl dönüştürebilirim? Eminim ki olabilir bir şey ancak ne tür kablolar almadı gerektiğini bilmiyorum aktarmalar için. N'olur cevap yazın, yalvarırımlı!

Tekrar kolay gelsin.

*Zeynep*  
(dergide yayımlamazsanız sevinirim :/-en azından adımı- )

**Keh keh keh...**

selamlar benim sorum kısa ve öz 2.8 işlemci geforce 7300gt 512 ekran kartım 2gb ddr var acaba Crysis'i ve Medal of Honor Airborne'i çalıştırırımlı teşekkürler.

**Murat Ak**

**Çalıştırmaz!**

...Sorularım bu kadar eğer bunu yayımlamazsanız bilgisayarına kaydettim her ay eklemeler yaparak aynısını ctrl+v yapacağım ayağınızı denk alın!!!!

*Berk Türk*

**Bir şeyin üzerine basılınca gelen sestir "berk!"**



REQUIEM: BLOODYMARE / BIONIC COMMANDO  
REARMED / HAZE / NBA BALLERS: CHOSEN ONE



**SONRAKİ LEVEL**  
**1 HAZİRAN'DA BAYİLERDE**

**İNCELEME**

**AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES**

**BURADA KIMMERYA KANUNLARI GEÇER!**

# SUSMAK MI? NİYE Kİ



**Maalesef, bu arkadaşımız hiçbir zaman kulak memesi kıvamını doğru tutturamayacak.**

Cenk Bey!

- Erdem ve Bey!

- Sizin ağızınızdaki sakızı...

- "Saaaz" demek istediniz herhaldo.

- Pardon saazi, bir tükürümle fırlatarak 20 metre uzakta, duvarda yürüyen böceği mihladiğiniz söyleyeniyor.

Doğru mu?

- Doğrudur Erdem Bey ama nerede söylenilen bunu özellikleri?

- Teessüp ederim Cenk Bey.

- Hiçbir şey yapamazsınız.

- Yani bunca yıllık dostunuzum, ben bu özelliğiniza başka kaynaklardan ögreniyorum.

- Siz benim dostum falan değilsiniz Erdem Bey. Olamazsınız da. Boşuna çaba sarfetmiyin.

- Ama...

- Aması falan yok. Dost acı yer.

- Yani siz acı mı yersiniz?
- Evet, tabii ki Erdem Bey; delikanlıyım ben.
- O zaman siz benim dostumsunuz Cenk Bey.
- Bu durumda öyle oluyor galiba.
- Göründün mü? Kendiniz ispat ettiniz.
- Tamam, neye Erdem Bey. Burada bulunma sebebiniz nedir? Bahsetmemiz gereken bir mevzu mu mevcirt?
- Tabii ki.
- Nedor?
- Bu jöle kıvamıyla, kulak memesi kıvamı arasındaki ilintiyi merak ediyorum Cenk Bey.
- Eee! Edin bana ne Erdem Bey?!
- Ben de "Bunu bilse bilse Cenk Bey bilir; o zaten her kıvamı bilir; gidip o yüce bilgeye bir sorayım" dedim.
- Çok iyi demişsiniz Erdem Bey.
- "Hem o cevap da verir" diyerek düşünmeye süzdürdüm.
- 10 saniyeden fazla düşünmüş gibi konuşmayın; inandırıramazsınız beni.
- Neye Cenk Bey... Nedor bu kıvam meselesi?
- Şimdi, kulak memesi kıvamı, her daim yanınızda taşıdığımız ve unutduğumuz zamanlarda kulak mememizi elleyerek hatırlayabileceğimiz bir kıvamdır Erdem Bey.
- Jöle kıvamı da her daim saçımızda taşımaz mıyız Cenk Bey?
- Yooo. Örneğin, evde hamur açarken saçımız jöleli olmayaçından ihtiyacımız olunca dokunup bakamayız.
- Ben evde de jöleli saçlarla caka satarım ama Cenk Bey.
- Herkes sizin gibi kro değildir Erdem Bey.
- O zaman herkes sizin gibi kirodur.
- Keşke ama nerdeee...

- Netçede, bu iki kıvam arasındaki en önemli farktır diyorsunuz.

- Evert!

- Peki hangi kıvam, nerelerde lazım olur bize Cenk Bey?

- Kıvamlar erkek adamı lazım olmaz Erdem Bey. Kızlar kıvam gibi saçma şeylelere kafayı takar.

- Erkek adam naaapar?

- Erkek adam hiçbir şeye kafayı takmaz. Çok gereklisse kafayı gömer Erdem Bey.

- Çok teşekkür ederim.

- Ben sağ olun.

- Peki kulak mememizin kıvamı başka hiçbir şeide olmayan bir kıvam mıdır?

- Bir de beynimizin sol lobu bu kıvamdadır Erdem Bey ama kendisine her daim rahatça baktmamız, kendisini ellememiz falan mümkün değildir.

- O halde beynimizin sol lobunun kıvamını merak ettiğimizde kulak memelerimize dokunmalıyız, öyle mi?

- Tabii ki ama sizin dışında kalan koskoca insanlık alemi, ikide bir beyninin sol lobunun kıvamını merak etmediği için kulak memelerini fazla ellemez.

- Olur mu Cenk Bey?! Bayanlar bütün gün mutfapta bir elleri kulak memelerinde ve bizidileri hamurda yemekler yapıyorlar.

- O yüzden mi biz açız?

- Demek ki bize vermiyorlar.

- Hunharlar!

- Bir de şekerin yakılması sonucu karamelize olması olayı vardır Cenk Bey.

- Cahil cahil konuşmayı Erdem Bey. Karamel diye bir şey yoktur. Donmuş baldır o.

## AÇIN ÖĞRENİN FAKÜLTESİ SUNAR: BİYOLOJİ DERSİ

**S**alam benim küçük küçük dımağlarım. Dersimize "Uyku nedir? diyerek başlayalım: Uyku nedir? "Uyku nedir?" dediğimize göre dersimize devam edebiliriz.

Akşam yattığımızda otomatikman vücudumuza gelen seye "uyku" denir. Yatar pozisyonda olduğumuzda da uyku bazen şaşırıp gelebilir. Sakın olalım; ona dalmayalım.

Nasıl ki bazı insanlarda yağ fazlası varsa bazlarında da uyku fazlası vardır. Bu tiplerle "uyku, tembel, ağız açık ayran budalası" filan denir. Okulda, ofiste, evde en olmadık yerlere yayılıp uyumaya çalışan bu dostlarımı-

zi uyutmayalım; horlamalarına izin vermeyelim.

Uyku esnasında canı sıkılan beynimiz çeşitli saçılıklarla eğlenip sabahı etmeye çalışır. Bu saçılıklara "rüya", bunları yorumlamaya çalışanlara da "şşagaloz" denir. Eğer çok yemek yiyp yattıysak ve hazırlıksız bekliyorsak ya da üstümüz açıldığı için istem dışı olarak üşüyorsak beynimiz kızar ve "kabus" dediğimiz nöron parçacıklarıyla bizi korkutmaya çalışır. Ama biz korkmamış çünkü o sırada uyuyoruzdur.

Bu aykı dersimiz de böyleken, böyle sevgili çocukların. Haydi bakalım, şimdi doğru yatağa! Ne güzel; ilk kez, ne yaptığınızı bilerek uyuyacaksınız.



Uykusu gelmediği için "köyon sayma" yöntemi deneyen bir dostumuz.

## RESMİ BASIN BİLDİRGEÇİ

**G**eçtiğimiz ay, bu sayfada çok talihsiz bir yazı yayımlanmıştır. Büyüük üstat, efendimiz ve haşmetmahaplarından lerisi Cenk Piri'meye karşı yapılan bu sinsi saldıryı kimiyor, bir daha yapmayaçığımı ant içiyorum. Cenk Bey (Mastermind) umarım beni bağışlar. Erdem Bey'e de saygılarımı sunuyorum. Kendisini de çok severim.

Önünüzde saygıyla diz çökiyorum, yapabileceğim bir şey olursa adımı bağırın hemen gelirim; bakın zaten masam şurada

Yours Sincerely,  
Firatettin Keyhüsrev  
firat@level.com.tr

PS: Çay, kahve bi' şey?



YENİDEN

# YARATTIK...!

EN SESSİZ CANAVARI YENİDEN YARATTIK...



## REKOR!!! PERFORMANS...

"Sessiz çalışma özelliğinde rakip tanımıyor." "Venes hazır PC'yi işlemci hesaplama yükünü %100'de tutan 'CPU Stability' yazılımında dört saat boyunca çalıştık ve sistem tutarlılığında herhangi bir problem göremedik. Dört saatlik tutarlılık testli boyunca fan gürültüsünün artmamış olması da küçük kasalı bu ürünün ne kadar iyi tasarılanmış olduğunu gösteriyor".

**PCNET NİSAN 2008**

**3D Mark 2006 - Oyun Testinde...**

**12.909 puan\***

"Sessiz Sedasız Oyun Canavarı" "Arma,... gerçek anlamda sessiz bir bilgisayar tasarlamış."

**BYTE NİSAN 2008**

"Dar alanda üstün özellikler"

"Sessiz, küçük ve şık"

"Performanslı bileşenler"

**PCWORLD NİSAN 2008**

\*arma VENES serisi bilgisayar sistemleri; PCNET dergisinin NİSAN 2008 sayısında yapılan testlerde hem oyun (3D Mark 2006), hemde günlük kullanım (PC Mark 2005) testlerinde birinci gelmeyi başarmışlardır. Toplam 27 testin 22'sini kazanarak rakip sistemleri net bir şekilde geride bırakmışlardır.

Daha fazla bilgi için Lütfen web sitemizi ziyaret ediniz.



\*\*Turbo Loader II teknolojisi sayesinde,  
benzer bilgisayarlardan  
%50'ye kadar varan performans farkı verir...



**arma**

[www.armacomputur.com](http://www.armacomputur.com)

0216-338 16 40 | 0216-418 78 00

**H** Uzakdoğu'dan gelen devasa oyun  
Hero Online'da siz de yerinizi alın  
bu macerayı kaçırmayın!!!

GamesArena Ltd.

ONLINE



[www.heroturkey.com](http://www.heroturkey.com)

**ARTIK TAMAMEN TÜRKÇE!!!**  
TÜRKÇE MÜSTERİ DESTEĞİ ,  
TÜRKÇE CLIENT ,  
TÜRK GMLER...