

140

LEVEL

Türkçe'nin en çok satan oyun mecması!

Eylül 2008 - 6.50 TL (Kdv dahil) 2008-09 - ISSN 1301-2134

Etherlords 2 (Tam Sürüm)
Wolfenstein
Killzone 2
Dragon Age: Origins
Batman: Arkham Asylum
BiA: Hell's Highway
Space Siege
Too Human
Soul Calibur IV
Games Convention 08
Distopik Dünyalar



Köklere Dönüş

PES 2009 - PC Testi

PES 2009

http://www.level.com.tr
09
9 771301 213116
K.K.T.C. Fiyatı: 8,25 YTL

Dilediğiniz Kadar Performans

Uygun fiyat ve performansı bir arada anyorsanız veya hızınıza ayak uydurabilecek güçlü bilgisayar istiyorsanız AMD İşlemciler tam size göre. AMD'nin masaüstü işlemci ailesi gürültük, işlemleriniz yerine getirmek, dijital içeriğinizi kesintisiz çalıtmak ve her düzeyde görevlerinizi hızlandırmak için başmanızı gidecektir. Size uygun bir AMD İşlemci ile akılcı bir seçim yapın.

technopc®



TECHNOPC GAMER 2009

TECHNOPC AMD PHENOM 2003

- AMD Athlon™ X2 3800+ 2.0GHz Çekirdekli İşlemci
- ATI Radeon™ X1550 Erken Erken 1024MB DDR3 RAM
- AMD Socket 940 VGA-Sound Card Anakart
- CDRW Mikrosoft® Windows Vista® Home Premium Sistem İstemi
- Kingston 2GB 800MHz DDR2 Ram
- 250 GB 7200 RPM Sataz SATA Disk
- 20X DVD Kademeli DVD-RW Burner
- 250 W Power Çıkışı
- Realtek HD Audio 7.1 channel 10 audio 2x eS-Card
- 1000W PSU ATX 12V 2.31 Güç Ünitesi
- TECHNOPC 27" İnce Şeritli Ekran LCD Monitör
- TECHNOPC Kılıfı 10.2" Siyah Kılıf
- TECHNOPC Multimedya Klavye + Optik Mouse
- TECHNOPC 5.1 Speaker
- BlackFender 7.1 USB 2.0 Vitesli Program

739 USD + KDV

- AMD Phenom™ X4 9500 Dom-Paketli İşlemci
- AMD 770 Vırgülaltı
- ATI TA7540 1GB GDDR3 Ram Anakart
- Orijinal Microsoft® Windows Vista® Home Premium İstemci İskemeli
- 4GB 800MHz DDR2 800MHz Çift Kanal Ram
- 320GB 7200RPM 16 MB Cache SATA 3.0Gb/s 2.5" Disk
- 128MB 800MHz Fiyat Fırçası 1000001-1059999 DİĞER Elan Kom
- 20X 24x Kademeli 8x DVD-RW Burner
- 25 W Kartı Çıkışı
- Realtek 6.1-2 Channel HD audio
- 1000W PSU Ethernet
- TECHNOPC 27" 2ms Beyaz Ekran LCD Monitor (DVI)
- TECHNOPC 2.1 5.1 40W 2x10W 2x5W Hoparlör
- TECHNOPC Multimedya Klavye + Optik Mouse
- CREATIE 8800 4000 P+1 RW 8x8x8cm
- ENERGIA 750W 80+ 80+ 1400W 2000 WATT Uygunlu
- BlackFender 7.1 USB 2.0 Vitesli Program

1599 USD + KDV

AMD Phenom işlemcili bilgisayar almak için
www.teknocity.com.tr
adresini ziyaret edin!

Vücel Elektronik Elektronik San.Tic.Ltd.Şti.
Merkez: Osmaneli Mah. Nüshet Efendi Sk. No: 27 Kadıköy / İstanbul

YÜCEL GROUP®



EYLÜL 2008, SAYI 140

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Emre Öztnaz emre@level.com.tr

Erdem Uygur erdemencenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Koran Meydan gordanabi@level.com.tr

Legoe Odaburda lodaburda@level.com.tr

Merit Erbay merbay@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozayyla@doganburda.com

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

İzmir Temsilcisi: Ziyaret Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hosman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kirimoğlu

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

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

Esentele / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

DEĞİŞİM



Dergi sektörüne girdiğim ilk günleri hatırlıyorum da... Aradan neredeyse 10 yıl geçti. 10 yıl... Çok şeyi değiştirdi. Oyun dünyasını da...

Dört yanımız PC'lerle kaplıydı. Merlin'in Kazanı günlerinde, EGM Dergisi'nden Murat Oktay'la ve Gümüş Emre'yle LAN'dan Duke Nukem oynadığımız günler... (Benim için güzel günlerdi; onlar için de değilmiş. Geçenlerde Murat Oktay telefonda itiraf etti. Oyundan soğutmuşum onu.) Ya da GamePro'da Alp'le, Hasan'la ve Oz'iyle FIFA başısmalarımız... Çok eğlenceliydi.

Sonra, konsollar çıktı. Önce PlayStation, ardından Dreamcast... İlk başlarda PC adına çok fazla sorun yoktu; PC, tahtını uzun süre korudu ama ne oldusa 2000'den sonra oldu; PlayStation 2'nin çıkışıyla her şey değişti. En azından, değişmeye başladı. Ve konsollar, tüm eleştirilere rağmen PC'ye yaklaştı; hatta birçok konuda onu geçti. Artık birçok oyun, -hatta- birçok PC oyunu önce konsollara çokiyor. PC'ye çıkmayan ve belki de hiç çıkmayacak olan PC oyunları da var tabii ki.

Ama karamsar olmamak gereklidir; PC'ye çıkacak olan klasik birçok oyun var. Diablo III, Starcraft II, Fallout 3... Sadece bir değişime, bir doğuma tanık oluyoruz; bu sürecin sancılı olacağı kesin.

*Kaynak: Yaysat

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

Readme.txt - Notepad

File Edit Format View Help

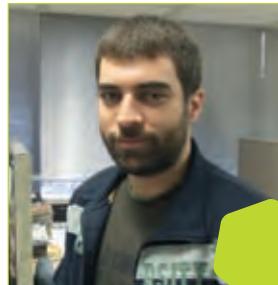
LEVEL / TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
KULLANMAYA BAŞLAMADAN ÖNCÉ LÜTFEN AŞAĞIDAKİ METNI OKUYUN!

LEVEL 0.1.0

Yenilikler:

- LEVEL Lig'in ismi Nokia N-Gage'e LEVEL Lig'i olarak değiştirildi.

- Beijing'e katılabilseydin hangi branşta altın madalyaya oynardin?
- Joker olarak Jack Nicholson mi, Heath Ledger mi...



Şefik Akkoç

① Olimpiyatların en zevk aldığım dalı atletizm ve atletizmin en eğlenceli dalı ise 100 metre koşusu bence. Keşke ben de 10 metrede saniyenin altında koşabilseydim...
 ② Bir de Steve Miller Band'ın Joker'i vardı; ben onu seviyorum. Daha sonra Fatboy Slim de Palookaville albümünde yer vermişti ona hatta.

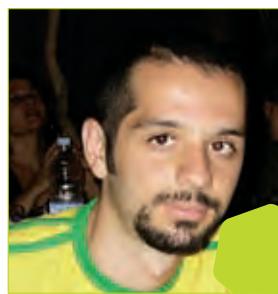
Bize ulaşın

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



Cem Şancı

① Stadyum çimlerine yayılıp, piknik yaparak tembelliğin tadını çıkarma yarışması olsa, katılırlar, altın madalyaya da aday olurdum.
 ② Jack Nicholson'in Joker performansını gördüğümde, kötü bir adam rolünde ne kadar da keyifli bir oyunculuk çıkarabileceğini, ayrıca senaryo metinlerinde kötü adam karakterine illa ki nefret edilen, korkunç, iğrenç, "klişe kötü" özelliğini yazılmasının zorunlu olmadığını anlamıştım.



Tuna Şentuna

① Jimnastik! Koşmamıym, atlamayıym, havalarda dönmeliyim. Madalya getirebilebil miydim emin değilim ama kanımlın son damlasına kadar savaşacağımından emin olabiliyorsunuz!
 ② Heath Ledger demek durumundayım. Bir insan ancak bu kadar Joker olabilir. Öyle bir Joker canlandırmış ki Heath Ledger, çizgi romanlardakinden bile daha orijinal olmuş. Böyle bir yetenek ölmemeliydi.



Elif Akça

① Hızlı koşamı ama çok hızlı koşamam, ziplayabilirim ama çok yüksekçe ziplayamam. Ben en iyi cirit ya da güle atarım.
 ② Jack Nicholson hepimizin gözünde aşmiş bir insan; bu ayrı bir konu. Heath Ledger'ı ezelden beri çok severdim ama hoş ses tonu dışında yetenekli olduğunu düşünmediğim. Dark Knight'ı izledikten sonra neden öldüğünü daha iyi anladım. Zira Joker'i canlandırmamış, Joker onu canlandırmış; başka bir hayatı...



Fırat Akyıldız

① Ben 100, bilemedin 200 metre atleti olmak istedim. Eskiden tenis oynarken de atletizm pistinde koşardık zaten. Eğlenceliydi. Ama artık rekord kırmam zor çünkü 10 metreyi 20 saniyede geçtiğimi fark ettim.
 ② Bence bu sorunun sorulması bile Heath Ledger'ınambaşa bir iş çıkardığının ispatıdır. Bu soruya "Jack Nicholson" yanıtını vereceğim ama bilin ki bu fanatikliğim-dendir.



Burak Akmenek

① Vallahı eskiden olsa "100 metre" derdim ama hepimiz gördük ki adam 10 metreyi bir saniyede koşuyor. Ne diyeiyim...
 ② Dark Knight'ı izleme şansı bulmadığımızdan şimdilik "Jack Nicholson" demek zorundayım. Jack Abi'nin karizmasını her zaman takdir etmişimdir. Ama söz; en kısa zamanda Dark Knight'ı izleyeceğim.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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



LEVEL Damgaları

İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

Bu damga iki farklı anlam taşırlar: Birincisi, oyunnun "ilk bakış"ının / "inceleme"sinin / "tam çözümü"nün Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'da yayımlandığı, ikincisi ise oyünün 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 139. Sayı

PUAN

8,5 Battlefield: Bad Company>

Savaşın mizahla birleştiği Battlefield: Bad Company, gerek iftihare oynanış sistemi, gerekse de hoş grafikleri ile Ağustos sayınızın yüksek puan alan oyularından biri oldu.

8,5 Guitar Hero: Aerosmith>

Guitar Hero serisi yoluyla Aerosmith'in birbirinden güzel şarkılarıyla devam ederek PS2'lerimizi hayatı doldurdu.

8,3 Top Spin 3>

Oynanış sistemi tamamıyla yenilenen Top Spin 3, müthiş grafikleriyle tenis tutkunlarını her anlamda tatmin edecek bir yapımdı.

8,2 Devil May Cry 4>

Konsol versiyonundan sonra PC versiyonu ile karşı-miza çıkan DMC4, bu versiyonla vasatın üzerinde bir not almayı başardı.

7,5 Political Machine>

Siyaset gibi ciddi bir kavramı eğlenceli bir hale getiren Political Machine, strateji türüne renk katan bir oyundu.

HAYATINIZIN EN BÜYÜK MACERASI İÇİN HAZIRLANIN...

DÜNYA ÇAPINDAKİ MİLYÖNLARCA OYUNCUYA SİZDE KATILIN.

GUILD WARS

AYLIK ÖDEMESİZ ONLINE OYUN KEYFI*



*Üçüncü taraf yazılım ve internet bağlantı gereklidir. Oyunlailek internet bağlantısı sorumluluğunda oyunca sorumludur.
© 2004-2008 NCsoft Europe Ltd. Tom Haskar Saklıları. NCsoft, the interlocking NC logo, Arrehanet, Guild Wars, Guild Wars Factions,
Guild Wars Nightfall, Guild Wars Eye Of The North and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation.
All other trademarks or registered trademarks are the property of their respective owners.

TIGLON™

PC DVD
NCsoft AREHANET



ETHERLORDS II

TAM SÜRÜM | REHBER: 99

LEVEL'in "Klasik Oyunlar Serisi" bu ay bir sıra tabanlı strateji oyunuyla daha devam ediyor. Nival Interactive tarafından hazırlanan ve 2003 yılında piyasaya sürülen Etherlords II, Heroes of Might & Magic V'in yapımcılarının ellerinden çıkan ve aynı mantığa Magic the Gathering dinamiklerini katan bir oyun. Etherlords II'de, seçtiğimiz ırka göre bir karakteri yönetiyor ve birbirine bağlı campaign'ler boyunca ilerleyerek gizemi çözmeye çalışıyoruz.

Not: Kurulumun başında çıkan uyarı "Ignore" tuşuna basarak geçebilirsiniz.

ETHERLORDS II

MİNİMUM SİSTEM: 600 Mhz İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: 2 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekran Kartı



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

İLK BAKIŞ: 34

The Dark Knight sayesinde bir kez daha gündeme oturan Batman, oyun yapımcılarının da istahını kabartmış olacak ki yeni bir Batman oyunu hazırlanmaya başlandı. Heath Ledger'ı bir kez daha anıyor ve sizı Arkham Asylum'a paslıyorum.

LEVEL 140

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 Nokia N-Gage LEVEL Ligi

İLK BAKIŞ

- 14 Killzone 2
- 16 Rock Band 2
- 18 Empire: Total War
- 20 Wolfenstein
- 22 BattleForge
- 23 BioShock
- 24 Ghostbusters: The Video Game
- 26 FIFA 09



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

DEMO İNCELEME: 56

Ofis olarak PES'e konsantr olmustuk ve oyunun etkisinden bir türlü çıkarmiyorduk ki bir bomba daha düşüverdi orta yere; Brothers in Arms. İkinci Dünya Savaşı oyunları arasından kendine has tarzıyla siyirlen serinin yeni oyunu neler getiriyor bakalım.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

PCT TEST / KAPAK KONUSU: 48

Efsane, köklerine dönüyor ve futbol ruhunu -bir sezona aradan sonra- tekrar aşılıyor bizlere. Şaşırıldık, şok olduk, aşık olduk, kusur bulmadık; gerçekten kusursuz bir PES var elimizde. Futboleşverleri aydınlat Fırat.



GAMES CONVENTION 08

DOSYA: 40

E3'ün tarih avantajı vardı belki, birçok oyun ilk kez Los Angeles'ta tanıtıldı belki ama Leipzig'de sahne şovu vardı, Leipzig'de oyunculara yönelik bir sunum şekli vardı. Games Convention 08'in E3'e göre ekstralrı ve oyunculara sundukları GC08 dosya konumuzda.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Ancient Quest of Saqqarah

Legend: Hand of God

Mulver

Romance of the Three Kingdoms XI

Space Siege

Strong Bad's Cool Game for Attractive

People

Time of War

BEDAVA OYUNLAR

Absolute Survival

Adventure Match

Connect More

Etherlords II

Fancy Pants Adventure 2

Ragdoll Monkey Bowling

Cosmos Quest: To Find a Sun

Trampoline

Weave 3D

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)

Aion: Tower of Eternity (Wallpaper Paketi)

Call of Duty: World at War (Wallpaper

Paketi)

Little Big Planet (Wallpaper Paketi)

Saints Row 2 (Wallpaper Paketi)

Spider-Man: Web of Shadows (Wallpaper

Paketi)

VİDEOLAR

BioShock

Call of Duty: World at War

Damnation

Darksiders: Wrath of War

Enemy Territory: Quake Wars

Guitar Hero World Tour

Harry Potter and

the Half-Blood Prince

I Am Alive

Legendary

Linger in Shadows

Naruto: The Broken Bond

Project Origin

PS3 Home



DİSTOPİK DÜNYALAR

DOSYA: 100

"Hiçbir şey eskisi gibi olmayacak" düşüncesiyle yola çıkılarak yaratılmış olan; karanlık, hüzünlü, yalnız ve distopik dünyalara yolculuğa çıkmak.

28 NBA 2K9

YAKIN PLAN

- 30 Dragon Age: Origins**
- 34 Batman: Arkham Asylum**

DOSYA KONUSU

- 42 Games Convention 08**
- 100 Distopik Dünyalar**

PC İNCELEME

- 48 Pro Evolution Soccer 2009**
- 56 Brothers in Arms: Hell's Highway (Demo)**
- 59 Beijing 2008**
- 60 Space Siege**
- 62 FlatOut: Ultimate Carnage**
- 64 Legend: Hand of God**
- 66 Silverfall: Earth Awakening**
- 67 SBK-08: Superbike World Championship**



KILLZONE 2

İLK BAKIŞ: 14

Sansasyonel bir kariyer başlangıcının ardından merakla beklediğimiz FPS oyunu Killzone 2, görsel avantajlarının yanı sıra ne gibi özelliklere sahip acaba? Doruk Cansev?



DRAGON AGE: ORIGINS

YAKIN PLAN: 30

BioWare geliştiriyor, Electronic Arts sunmaya hazırlanıyor. Bu kadar sağlam bir işbirliğinden mükemmel yakın bir oyun beklemek yanlış olmaz herhalde. O halde Ufuk'un derlediği bilgilere bir göz atalım.

68 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 70 Too Human**
- 74 Soulcalibur IV**
- 76 Space Chimps**
- 77 Buzz! Master Quiz**

78 KISA KISA

80 ONLINE

84 EKSTRA

86 DONANIM

94 HİLE

96 REHBER

106 OYUN ATÖLYESİ

108 YAPIM HİKAYESİ

109 KÜLTÜR & SANAT

116 İŞGAL

118 HAYALET

120 KAFA AYARI

124 SADECE KAAN

126 ALTIGEN

132 POSTA

136 OFİSTE BU AY

137 SONRAKİ LEVEL

138 MÜEBBET MUHABBET



SPACE SIEGE

İNCELEME: 60 DEMO: DVD

Sadece PC platformu için hazırlanan oyunların sayısı her geçen gün azalıyor. Bu nedenle Space Siege için beklediğimiz yükselti ama... Oyunu Tuna oynadı ve... En iyisi merakınızı yazmayı okuyarak giderin.



ROCK BAND 2

İLK BAKIŞ: 16

Dergi kadrosunda Rock Band kit'iné sahip olan tek ve biricik can dostumuz Tuna, Rock Band 2'nin serие ve türе getirdikleri ile oyunculara ne gibi eğlence tohumları aşılayacağı-nı anlatıyor. Sahne Tuna'nın.

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

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83

Pyroblazer

Resident Evil 5

Rise of the Argonauts

Star Trek Online

StarCraft II

Street Fighter II Turbo HD

Remix

The Sims 3

Tom Clancy's EndWar

Ubisoft & Hybride

Urban Race

Valkyrica Chronicles

Vampire Rain:

Altered Species

FİLM FRAGMANLARI

Body of Lies

Burn After Reading

Death Race

Saw V

YAMALAR

Mass Effect v1.01a

The Incredible Hulk v1.1

Unreal Tournament 3

Patch 3

SÜRÜCÜLER

ATI v8.5

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack

v1.9

Media Player Classic

v6.4.9.0

Microsoft .NET Framework

v3.0

NVIDIA v175.16

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 v2.6.48

BitDefender Internet Security

2008 v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

1. HAFTA

BU HAFTA: FIFA 08

Evet sevgili LEVEL Ligi takipçileri. Bu aydan itibaren PC ve konsol oyunlarına ara veriyor ve kendimizi Nokia N-Gage'in kollarına eline teslim ediyoruz. Nokia N-Gage teknolojisi, Nokia'nın Nseries modellerine aktarılınca geniş kitlelere ulaşmış oldu. Biz de ekip olarak FIFA 08'in Nokia N-Gage versiyonunu oynamak ve Electronic Arts'a farklı bir platformda şans tanımak istedik. Bunun için ben, Elif, Fırat ve Tuna bir araya gelerek hepimiz Milan'ı seçtik ve oyunun otomatik olarak karşımıza atıldığı Milan'ı devirmeye çalıştık. Tabii ki skorlarımıza da yarıştırdık. Göbekli Ronaldo'nun da formasını giydiği Milan'ı karşı Adriano'lu, Ibrahimovic'li Inter... Bakalım, kim en yüksek skora ulaşacak ve 10 puanı kapacak... Şimdi oyuncuları tanıma ve maçlara geçme zamanı.



Sırada Elif var. Açığası Nokia N-Gage oyunlarıyla tanıtıltığı günden beri FIFA 08'ı açmayan biri olarak bu haftanın en zayıf halkası olduğu belliymişti. Elif'in zira kendisi Brain Challenge'a takılıp takılıp kalmıştı. Bu yüzden maçın ilk dakikasından son dakikasına kadar orta saha mücadeleleri şeklinde geçen maçtan gol sesi çıkmadı ve taraflar sahadan 0 - 0 beraberlikle ayrıldı. Sağ olsun; Elif sayesinde aldığı cuiç skora rağmen bir kişiyi geride bırakabilmisti.



Tanıtırıymam; bunlar benim ellerim. Ligim ilk maçını ben oynadım. Maçlardan önce belirlediğimiz gibi herkes Milan olacak ve Inter'e karşı oynayacaktı. Ben de krampolarının bağıclarını bağladım ve yeşil sahaya doğru depar atarak santra noktasına ulaştım. Daha önceden oynadığım birkaç maç sayesinde kontroller açısından hiçbir problem çekmedim ama Inter kalecisini de geçemedim ve kaleye çektiğim 12 sütta rağmen maçı ancak 1 - 0 kazanabildim. Bu skorun bana hiçbir şey kazandırmayacağı aşikardı.

TUNA, OYUNCULUĞUNUN YANI SIRA FOTOĞRAFÇILIĞINI DA KONUŞTURDU

NOKIA N-GAGE LEVEL PAF LİĞİ



Nokia N81'le çekilmişti.

Yıllar önce -markasını vermek istemediğim- kol saatiley oynamadığımız bir kronometre oyunu vardı; hani kronometreyi tam 01.00'da durdurmayı çalışıyorduk. İşte bu oyunu oynamak için internetten bir kronometre yazılımı bulduk ve telefonumuza kurduk. PAF Ligi, LEVEL Ligi'nden birkaç saat sonra ertelenince sadece üç kişi yaşaydı. (Ben, Elif ve Fırat.) İlk olarak ben üç hakkımı kullandım ve 1.01, 0.91, 0.97 gibi degereler yaparak toplamda "13" yaklaşığa ulaştım. Fırat 1.12, 1.13, 1.12 yaptı ve "37" yaklaşığa ulaşarak şansını kaybetti. Elif ise üç hakkında da çok iyi dereceler yaptı (1.02, 1.01, 1.01) ve "3" yaklaşık ile haftanın galibi oldu. 5 puan Elif'e gidiyor.

OYUNCULAR

ELİF

Merhaba Elif. Dergimizin biricik editörü... Senin üstünde gül kokları mıız biz? Yapma ama böyle; suratını asma Elif. Yakışıyor mu sana somurtmak? Hep bu fotoğrafaktaki gibi gül, tamam mı? Sen şimdi suratındaki bu gülen ifadeyi hiç bozmuyor, LEVEL Ligi'ne katılıyorsun. FIFA 08'i de açık mıydı sana, tamamdır. Yenilsen de, yensen de taraftarın seninle Elif.

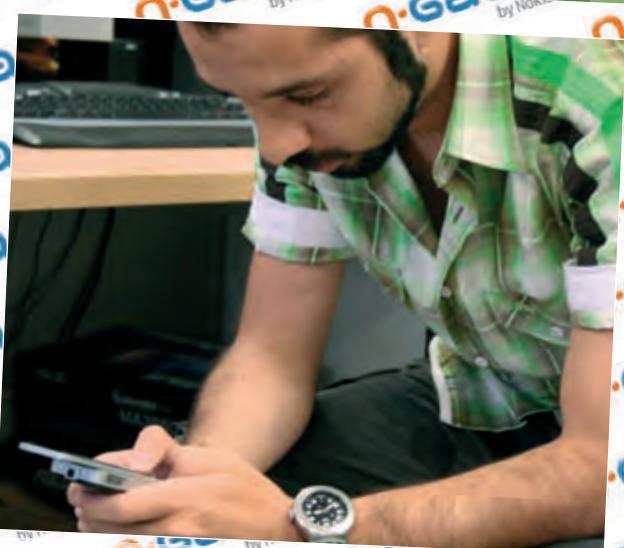


FIRAT

Sana da merhaba Fırat. Bakalım, bir futbol oyununda daha bizi cımlere gömüp hevesimizi kıracak misin... En iyisi son maçı senin oynaman cüntü daha ilk dakikadan hevesimiz kırılsın istemeyiz. Bize uslu uslu, adam gibi maçları yapalım ve köşemize çekilelim. Ondan sonra sen ne istersen yap ve bana skorunu ilet; ben de tabela yazarlığı yapar, okurlara iletirim ne yaptığını.



TAVSİYE EDİLEN KONTROL ŞEMASI



Tuna! Naber Tuna? Tuna geldi, oyun oynadı ve birdenbire gitti; uzaklara... Günlüğün bu üzünlü bölümünü bir yanık bırakırsam, Tuna da FIFA 08'i ilk defa oynamasına rağmen yeşil sahalardaki kabiliyetini sergilemekten çekinmedi. Aramızda oyunu "portre" görünümüyle oynamayı tercih eden tek kişi olan Tuna, maç boyunca çabaladı, çabaladı, çabaladı ve maçı 2 - 0 kazanarak hem beni, hem de Elif'i geçmeye başardı. Ancak Fırat kozunu oynamamıştı henüz.



FIFA 08'İN NOKIA N-GAGE VERSİYONU PC VERSİYONUYLA YARIŞIR

PUAN DURUMU

İSİM	N-GAGE	TOPLAM
ELİF	5+5	82
ŞEFİK	6	44
FIRAT	10	41
TUNA	8	29
MURAT	0	21
DORUK C.	0	15
BURAK	0	10
MAHMUT	0	5
REcep	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

HAFTANIN GALİBİ

FIRAT81

10 PUAN

Fırat'ın haftalardır LEVEL Ligi'ne katılmaması iyi oluyormuş; lige geri döner dönmez galip gelerek herkesin "10 puan" hayalini suya düşürdü kendisi. Ama bunu hak etti çünkü 8 - 1'lik skor herkesin yapabileceği bir iş değil. Tebrikler Fırat; yine köşene çekilebilir ve haftalarca gökkeni çıkarmayabilirsin.



ŞEFİK

N81'e kısa süre içinde isınan ben, FIFA 08 için vakit kaybetmeden antrenmanlara başladım ve en uygun tuş kombinasyonunu hazırlayarak lige hazırlandım. Fırat'ın uzun aradan sonra bu hafta lige dahil olması gözüüm korkutuda iddialiydim ve Milan ile Inter'e karşı alacağım farklı galibiyet ile 10 puana ulaşacağımından emindim.



TUNA

Tuna LEVEL Ligi'ne katılmış, katılmamış; haftanın galibi olmuş, olmamış; önemli mi? Onun İstanbul'a gelmesi bile yeteriydi bizim için. Hatta LEVEL Ligi müsabakalarından bir gün önce -bu dörtlü olarak dışarı çıktığımızda ettiğimiz sıcak muhabbet, ertesi gün vereceğimiz mücadeleyi bile unutturmuştu bize. Ama gitti; evine geri döndü Tuna. Kendisini asansöre kadar uğurladık, bindi, kapı kapandı ve gözden kayboldu. Hmpf...

n-GAGE

by Nokia

Yıllar önce "N-Gage" adındaki telefonla oyun dünyasına ilk adımını atan Nokia, 2008'in Nisan ayında, mobil oyun platformu N-Gage'i tanıttı. Ve şimdi N-Gage, bir cihaz olmaktan çıkıp Nokia'nın farklı modelleri aracılığıyla erişilebilen online bir platform halini aldı. Bakalım, detaylar neler... -ŞEFİK AKKOÇ



dünyasına girmek için bir "kapı"ya ihtiyacımız var, değil mi? Bu kapıyı Fince bir kelime olan "ovi"den yola çıkarak hazırlamış firma: www.ovi.com adresine girerek Nokia'nın servis dünyasına ulaşıyoruz. Üstelik Ovi, N-Gage'e yönelik bir içerik sağlanmakla kalmıyor, Nokia sahiplerine birçok hizmet veriyor. Kapayı araladığımızda bizi; Maps, Music, Share, N-Gage, Files ve Sync bölümleri karşıyor. Maps bölümünde 200'den fazla ülkenin haritası yer alıyor ve bu haritalar Nokia sahiplerine sunuluyor. Music bölümünden Nokia Music Store'a girerek iki milyondan fazla şarkiya ulaşabilirsiniz. Share bölümünde kendi fotoğraflarımızı, videolarımızı ve sahip olduğumuz her türlü içeriği diğer Nokia kullanıcıları ile paylaşabilirken Files bölümünden telefonumuz ile bilgisayarımız arasında dosya alışverişi sağlayabiliyoruz. Tüm bunları bir yana bıraklığımızda N-Gage sekmesi çarpıyor gözümüze. Bu sekmeden N-Gage sitesine giriş yaptığımızda kendimiz Nokia'nın -kapsamı genişletilen- oyun dünyasında bulunuyoruz. Artık N-Gage dosyasını açmanın vakti geldi.

N-Gage yeniden doğuyor

Öncelikle, Nseries'den bir telefona sahipseniz ve henüz N-Gage yazılımını kurmadıysanız play.n-gage.com adresinden yazılımın son versiyonuna ulaşabilirsiniz. Yazılımı kurduktan sonra N-Gage dünyasına girmek için hiçbir engel kalmayacak öznüzde. Sonraki işlemleri ister telefonunuzdaki yazılım ile, ister N-Gage'in sitesi aracılığıyla gerçekleştirebilirsiniz. N-Gage kurulumuyla ilgili detaylarısya bir kutuya sığdırıldı; buralarda bir yerde olacak kendisi.

Showroom'u ziyaret edelim

N-Gage oyunlarına ulaşmak için Nokia'nın hazırladığı Showroom'a giriyoruz. Bu Showroom'da bugüne dek hazırlanmış olan tüm oyunlar ve bu oyunlar hakkında detaylı bilgiler yer alıyor. N-Gage'in oyun yelpazesinde Brothers in Arms, FIFA 08 ve Tetris gibi güçlü oyunların yanı sıra Brain Challenge gibi basit ama eğlenceli, Nokia yapımı Hooked on Creatures of the Deep gibi balık avlayabildiğimiz sevimli ve Worms World Party gibi multiplayer'a dayalı yapımlar da mevcut.

Bu oyunları istiyorum!

Gelelim oyunlara nasıl erişeceğiniz... Showroom'daki oyunlara hem cihazınızda N-Gage yazılımı, hem de bilgisayar aracılığı ile ulaşabiliyoruz. Cihazınızda oyunu hemen indirip deneme sürümünü oynamaya başlayabiliyorsunuz. Bilgisayarınız aracılığı ile yüklemek için her oyuna özel olan minik kurulum dosyalarını bilgisayarımıza indirmeniz ve telefonumuza bilgisayarımıza bağlayarak kurulumu başlatmamız gerekiyor. (Bunun için de bir bilgi kutusu hazırladık!)

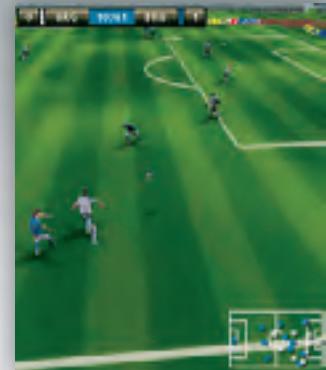
Tek başıma oynamaktan sıkılırsam...

N-Gage oyunlarını multiplayer olarak oynamak için bir N-Gage hesabı yaratmamıza gerek yok; oyunları hesap yaratmaksızın indirebilir, satın alabilir ve oynayabiliriz. Ancak bir N-Gage hesabına sahip olmamız bize getiriler sağlayacaktır. Yaratacağımız hesap ile N-Gage forumlarına girebilir, diğer oyuncular ile iletişim kurabilir ve rekorlarımıza diğer oyuncular ile paylaşabiliriz. N-Gage hesabı nasıl mı yaratılır? N-Gage Profili kutusuna alalım sizi. ☺

N-GAGE KURULUMU

N-Gage üzerinden kurulum

- 1) www.n-gage.com adresine girin ve ana menüden "Get N-Gage"e tıklayın.
- 2) "N-Gage uyumlu telefonlar" listesinden sahip olduğunuz modeli seçin. (Telefonunuz bir güncelleme isteyebilir. Güncelleme yapmadan önce tüm verilerinizi yedeklemenizi öneririz.)
- 3) "Download N-Gage"e tıklayın ve kurulum dosyasını (.sis) indirin.
- 4) Dosyayı indirdikten sonra ekranındaki yönergeleri takip ederek kurulumu gerçekleştirin.
- 5) N-Gage yazılımını çalıştırın ve kurulumun gerçekleşip gerçekleşmediğini kontrol edin.



Bilgisayar üzerinden kurulum

- 1) www.n-gage.com adresine girin ve ana menüden "Get N-Gage"e tıklayın.
- 2) "N-Gage uyumlu telefonlar" listesinden sahip olduğunuz modeli seçin.
- 3) "Download N-Gage"e tıklayın ve kurulum dosyasını (.sis) masaüstünüze indirin.
- 4) Yazılımı telefonunuza aktarmak için Nokia PC Suite programını indirin ve kurun.
- 5) Nokia PC Suite'i çalıştırın.
- 6) Telefonunuzu USB kablosuyla bilgisayarınıza bağlayın.
- 7) Nokia PC Suite'teki "Install Applications"ı açın.
- 8) Masaüstüne kaydetmiş olduğunuz "N-Gage kurulum dosyası"nı seçin.
- 9) Ekrandaki yönergeleri takip ederek kurulumu gerçekleştirin.
- 10) N-Gage yazılımını çalıştırın ve kurulumun gerçekleşip gerçekleşmediğini kontrol edin.

N-GAGE PROFİLİ

N-Gage yazılımını açtığınızda Options bölümünden "Set Availability" ayarını "Available to Play" olarak değiştirin. Eğer daha önce bir hesap yaratmışsanız "I have an account" dierek devam edebilir ya da "Register New User" dierek yeni bir hesap yaratılabilsiniz. Kayıt ekranında; kullanıcı adınızı, gerçek adınızı, doğum tarihınızı ve şifrenizi girip kayıtlı bir kullanıcı olabilirsiniz. Aynı işlemi N-Gage sitesi üzerinden de gerçekleştirmek mümkün elbette ki. Bu noktada bir not düşmek isteriz: N-Gage hesapları bir telefonda bir kez yaratılabiliyor ve telefondan telefona aktarılamıyor. Bunun nedeni ise illegal oyun paylaşımını engellemek. Bu nedenle uygulamayı normal karşılıyoruz. Öte yandan, telefonunuzda bir problem olduğunda ya da telefonunuzun reset'lenmesi gerekiğinde oyunlarınızı kaybetmekten korkmayın; satın alacağınız oyunlar IMEI ve SIM kart kaydı ile özelleştiriliyor ve aktivasyon kodu ile aynı telefona tekrar kurulabiliyor.



» OYUNLARIN KURULUMU

N-Gage oyunlarını kurmak için farklı yollar izleyebiliriz. Bu yollara çababilme için ilk olarak Showroom'a girmemiz gerekiyor. Showroom üzerinden oyunların deneme sürümlerini ("Trial" olarak tanımlıyor bu ücretsiz sürümler.) telefonumuza indiriyor ve oyunları test ediyoruz. Örnek olarak Reset Generation oyununu indirelim ve kurulumunun nasıl yapıldığını açıklayalım.



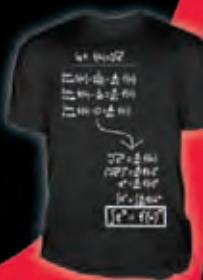
Sırada oyunu bilgisayardan telefona aktarma işlemi var. Bu işlem için Nokia PC Suite'i kullanmama gerek yok çünkü oyunun kurulum dosyası her şeyi hallediyor. Önce USB kablosu ile telefonu, bilgisayara bağlıyorum. (Bilgisayarınızın Bluetooth desteği varsa kabloya da gerek yok!) "Veri aktarma" seçeneğini de seçtim. Şimdi de indirdiğim kurulum dosyasını çalıştırıyorum. Şu an oyun iniyor ve indirme işlemi bittiğten sonra telefona aktarılacak. (Bu da tamam.)



www.kripton.cc



Kripton



Perakende Mağaza

Ebuziya Caddesi, Cenk Apartmanı, Kat: 2
(Ermeni Kilisesi Karşısı), Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 543 58 44

Toptan Mağaza

Keresteciler Sitesi, Kasım Sokak,
Moda Tekstil Çarşısı No: 52, Kat: 4 - 5, Merter / İstanbul
Tel: (212) 539 21 50

Kripton - Ankara

Optimum Outlet Center Kat: 2, No: 206 / B, Eryaman / Ankara
Tel: (312) 280 78 67

Online Satış ve Bilgi İçin

www.kriptonshirt.tr.cc / info@kripton.cc

YAPIM Guerilla
DAGITIM Sony
TUR FPS
PLATFORM PS3
ÇIKIS TARIHI 24 Şubat 2009
WEB www.killzone2.com

PS3'ÜN BÜYÜK KOZU...

Killzone 2

F PS nazlı bir oyun türüdür. Çıkana kadar sizi bekletir, yer yer çıldırır; çıkışınca da "Vay be" dedirir ilk haftalar; o ne göz, o ne vücuttur... Öhüm, grafik ve efekt diyecektim tabii ki, pardon. Evet, ilk haftalarınız cicim haftaları. Siz ona değer verirsiniz, işten - okuldan eve gelince yorgun argın, sırf onu kırmamak için bir - iki saat daha ilgilenebilirsiniz onunla. Gecelerinizi alır zaman zaman, yeni arkadaşlara tanıştırır; bir de onlarla paylaşırınız bu sevgilinizi. Asıl değerini ise oyun bir kere bittikten sonra anlarsınız; ağızınızda bıraktığı tat, gözünüzden eksilmeyen portresiyle... Bir Call of Duty mesela sizi terk etmez uzun süre; hatta tüm kahrızını, triplerini çeker. İlişkiniz tamamen kesildiyse bilin ki suçlu

BİR BOSS DÖVÜŞÜNDEN ENSTANTELER...



Killzone'da karşılaşacağımız boss'lardan biri chaingun taşıyan psikopat bir arkadaşımız. Kendisi arkasında bir gaz deposuyla dolaşıyor (Dedim ya, psikopat.). Bu rakiği yenmek için önce kafasına ateş ederek dünyasını karartıyor, etrafında turlar atmasını sağlıyoruz. Ardından sadece biz vurallım diye duran gaz deposunu atese vererek işini bitiriyoruz.

sizsinizdir. Bir Quake, ayrılmanızın arasından yıllar geçse de "One Night Stand"ler için hazır bekler, muhabbeti geçenken hıçkırıklarla anarsınız onu.

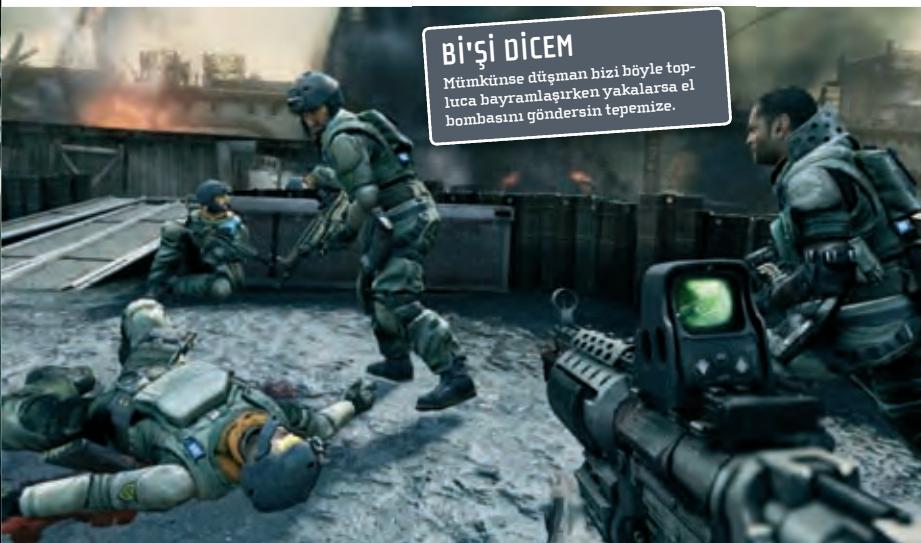
Peki ya Crysis, peki ya benim Killzone'dan bekłentilerim? Bana bir şey mi içirdiler çırkınlıklarını gizlemek için; ya maskeleri düşünce ne olacak? Birkac yıl sonra yine onlardan bu kadar sık ve övgüyle bahsedeceğim miyiz? Ya da Doom 3'ü şu an güzel yüzü için oynayan kaldı mı? Yoksa artık düşük sayıda kalan pikselleri o kalçayı büyük mü gösteriyor? Gelin Killzone'un macerasına birlikte göz atalım cevabı bulmak için.

Tata, tata, tatata (Multiplayer'da kapısan oyuncular)> Hatırlarsınız ilk oyunda "çakma Nazi Helghast'ler" insanların gezegeni Vekta'yı kuşatıyor, biz de onların ağızlarının payını veriyorduk. Şimdiye üstüne bir de onların gezegenine karşı atak yapan insan kuvvetleri ISA'ın bir askeriyız. Bu tempoya devam ederse saniyorum üçüncü oyunda yeni birirk, Helghast ve insanlara saldırır, dördüncü deye biz birlik olur o irka saldırırız; vesaire vesaire...

Bi'si dicem

Lütfen böyle sahnelerde Rambo-culuk yapamayalım; alnımızdan vursun altı Helghast birden.





YAPIM AŞAMASI



K2 nereden bakarsınız bakın yüksek bütçeli, emek isteyen bir oyun. 135 kişilik ekip (Ülkenin üç katı kadar.) 20 milyon Dolar'ın üstünde para harciyor bu oyun için. Daha 2005'te bir videoyla karşılaşmamızı da göz önüne alırsak zaman faktörünü de anlıyoruz. Ayrıca yarımçılar %30 - 40 arası satış artışı bekledikleri için oyunu 20 dile çevirmeyecekler; biz Crysis'te bu stratejinin faydasına şahit olduk sanırı.

Senaryo klişe değil mi? Siper alma sistemi de bir o kadar Gears of War'u hatırlatıyor insana. Görüş açısından siper alınabileen herhangi bir nesnenin yanına gidip, L2'ye basısimızla ona kilitlenebiliyoruz. Kendimiz düşman ateşinden korurken sağa sola çökabiliyor, kör atışlar yapabiliyoruz; bir de R3 tuşu bize zoom yapma imkanı sağlıyor. Tabii ki bu siper aldığımız çoğu obje yıklabiliyor ve bu da bizi farklı arayışlara itiyor. Saklandığınız duvarda malzemeden mi calmışlar; geçin yandaki benzin dolu varillerin arkasına. (İste "taktik" dediğin budur! - Elif) Yeni bir özellik yok gördüğünüz gibi ama en azından şimdilik bunların başarılı kullanıldığını görüyoruz ve bu da bir umut oluyor bize.

Oynanabilirlik konusunda bir başka tanındık özellik de sağlık barı yerine belli bir süre

AYDINLIK TARAF

- ✓ Mükemmel efekt ve ışıklandırmalar
- ✓ Kaliteli multiplayer özellikleri
- ✓ Çakma da olsa başarılı siper alma sistemi
- ✓ Detaylı rütbe sistemi

KARANLIK TARAF

- ✗ Senaryo çok düz ve orijinallikten uzak
- ✗ PS3 + FPS pek sevilen bir kombinasyon değil
- ✗ Sony'nin online yetersizliklerinden kaynaklanabilecek hatalar



Maç içinde dört kişilik, toplam sekiz grup (squad) oluşturabilmemiz de taktiksel açıdan bize avantaj sağlıyor. Elbette oyun içi küçük gruplar dışında devasa (64'lük) klanlar kurmak da mümkün. Bir klanla iddiaya girecесine oyunun derecelendirme sisteminden olan Valor puanı maclar da yapabiliyoruz. Hatta 256 klanlık devasa turnuvalara katılabiliriz ve bu noktada oyun bir kıylığını da geçiyor bize. Özellikle biz Türkler'e karşı mı alındığını düşündüğüm öngleme turnuva içinde klan değiştirmemiz mümkünse de gececeğimiz klanın turnuvaya katılmamı olası lazımdır. Yani klanınız kötü durumdayken zafere koşan klana giremiyorsunuz tak diye; biraz mert olalım değil mi?

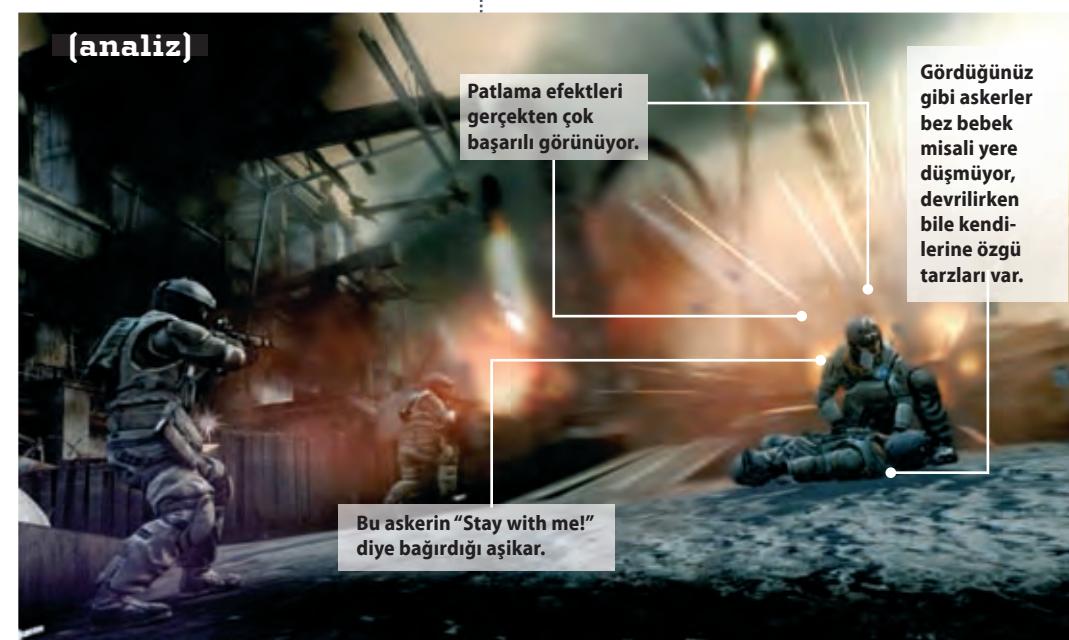
"Çuf, çuf, çuff" (K2'nin oyunların yeni lokomotifi olacak grafikleri) > Bugüne kadar oyunun en çok övülen taraflarından biriydi yüz modellemesi ve mimikler, videolarda bunların kanıtlandığını gördük; ama benim tek yakarışım oyundaki tüm düşmanlarınızın nerdedeysen o garipli "Nazı maskesi" takmaları oldu. Bu kadar detaylı yüz yapabiliyorlarsa belki de bunu biraz daha sergilemeler diye düşünüyorum, bilmem katılır misiniz bana.

Bunu dışında düşmanlarınızın silahlara verdikleri tepkiler de harika, kafasından vurulan bir asker aniden yüzünü tutup yere devrilебiliyor; ancak hala Hollywood ekolünden geriye sıçramalara da rastlıyorum. Bati asla pes etmeyecek sanırıım bu konuda.

İşte inanılmaz, binaların yıkılışı, animasyonlar hepzi zaten harika; renkleri de yine grimsi olduğu için gelişmiş Gears of War diyebilirim oyna, ama görsel anlamda GoW2'yi geçmesi imkansız gibi K2'nin. Özgürlüğü... Tamam burasını da boş verin.

"Düt, düt, düüt" (Bu da hakemin son düdügü) > Anlayacağınız oyuna karşı benim gibi bir antipatiniz, orjinalliği yönünde kocaman soru işaretleriniz, hatta konsol FPS'lerine gitmeniz varsa bile bu yazıyla onları bir nebze de olsa unutun. Hala Sixaxis ile kontroller yeterince rahat görünmüyorum ama K2, büyük bir ihtimalle PS3 semalarında oynayabileceğiniz en iyi oyun olacak gibi görünüyor. ☺

Senaryodan epey kaybetse de grafik ve multiplayer desteğinden epey puan toplayıyor K2. PS3'te kontrolleri rahat olursa oldukça ses getirecektir.



YAPIM Harmonix
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Müzik
PLATFORM PS2, PS3, Xbox 360, Wii
ÇIKIŞ TARİHİ 23 EYLÜL 2008
WEB www.rockband.com



MÜZİĞİN SESİ UZAKTAN HOS GELİR" - BİR KOMŞU

Rock Band 2

Koyduk davulu, gitarı eve, alındı mikrofonu elimize, başladık sazlı sözlü eğlenceye. Kah içine düştüğümüz duruma gülük, kah gitarımızı duvara atıp pişman olduk, kah delirdik, kah eğlendik... Bu şen şakrak atmosfer içerisinde Harmonix enteresan bir hamle yapıp "Bırakın Rock Band'ı artıksız size yepen bir Rock Band hazırladık zira paranız bizim için değerlidir!" dedi. Harmonix böyle bir açıklama yaptı çünkü Activision'in Guitar Hero World Tour'u Ekim ayında piyasaya çıkma hazırlıyor ve Rock Band'ın (RB) modası geçmeye yüz tutmuştu. Harmonix'in MTV Games ile işbirliği içerisinde yürütüttüğü RB2 projesi, bir çok yenilikle donatılmış bir RB'den fazlası değildi. Oyuncular kandırmak istedikleri düşünülmüyor ama prens akıllıydı; RB2'yi "çığır açan yeniliklerin vücut bulmuş hali" olarak değerlendiriyordu. Elinde bagetleri, sırtında gitar, ihtiyatla yaklaşı RB2'nin yamacına prens. Kutusunu açıp içeriğine baktığında gördükleri onu büyümemişti ama şaşırıyordu. İri ufaklı birçok yenilik ona sırrıtı, yerinde hoplayıp ziplıyor ve ilgisini çekmeye çalışıyordu. Kutuya yavaşça kapatınca prens, sırtını dönüp gitmeye hazırlanırken içindeki "müzük" kipertilerine yenik düştü ve kutuyu da yanına alıp evine hızla dönmek üzere koşar adım ayrıldı Harmonix binasından.

SIRALI TAM LİSTE

1. AC/DC "Let There Be Rock" -1970'ler
2. AFI "Girl's Gone Grey" -2000'ler
3. Alanis Morissette "You Oughta Know" -1990'lar
4. Alice in Chains "Man in the Box" -1990'lar
5. Allman Brothers "Ramblin' Man" -1970'ler
6. Avenged Sevenfold "Almost Easy" -2000'ler
7. Bad Company "Shooting Star" -1970'ler
8. Beastie Boys "So Whatcha Want" -1990'lar
9. Beck "E-Pro" -2000'ler
10. Bikini Kill "Rebel Girl" -1990'lar
11. Billy Idol "White Wedding Pt. I" -1980'ler
12. Blondie "One Way or Another" -1970'ler
13. Bob Dylan "Tangled Up in Blue" -1970'ler
14. Bon Jovi "Livin' on a Prayer" -1980'ler
15. Cheap Trick "Hello There" -1970'ler
16. Devo "Uncontrollable Urge" -1980'ler
17. Dinosaur Jr. "Feel the Pain" -1990'lar
18. Disturbed "Down with the Sickness" -2000'ler
19. Dream Theater "Panic Attack" -2000'ler
20. Duran Duran "Hungry Like the Wolf" -1980'ler

21. Elvis Costello "Pump It Up" -1970'ler
22. Fleetwood Mac "Go Your Own Way" -1970'ler
23. Foo Fighters "Everlong" -1990'lar
24. Guns N' Roses "Shackler's Revenge" -2000'ler
25. Interpol "PDA" -2000'ler
26. Jane's Addiction "Mountain Song" -1980'ler
27. Jethro Tull "Aqualung" -1970'ler
28. Jimmy Eat World "The Middle" -2000'ler
29. Joan Jett "Bad Reputation" -1980'ler
30. Journey "Anyway You Want It" -1970'ler
31. Judas Priest "Painkiller" -1990'lar
32. Kansas "Carry On Wayward Son" -1970'ler
33. L7 "Pretend We're Dead" -1990'lar
34. Lacuna Coil "Our Truth" -2000'ler
35. Linkin Park "One Step Closer" -2000'ler
36. Lit "My Own Worst Enemy" -1990'lar
37. Lush "De-Luxe" -1990'lar
38. Mastodon "Colony of Birchmen" -2000'ler
39. Megadeth "Peace Sells" -1980'ler
40. Metallica "Battery" -1980'ler
41. Mighty Mighty Bosstones "Where'd You Go" -1990'lar
42. Modest Mouse "Float On" -2000'ler
43. Motorhead "Ace of Spades" -1980'ler

44. Nirvana "Drain You" -1990'lar
45. Norman Greenbaum "Spirit in the Sky" -1960'lar
46. Panic at the Disco "Nine in the Afternoon" -2000'ler
47. Paramore "That's What You Get" -2000'ler
48. Pearl Jam "Alive" -1990'lar
49. Presidents of the USA "Lump" -1990'lar
50. Rage Against the Machine "Testify" -1990'lar
51. Ratt "Round & Round" -1980'ler
52. Red Hot Chili Peppers "Give it Away" -1990'lar
53. Rise Against "Give it All" -2000'ler
54. Rush "The Trees" -1970'ler
55. Silversun Pickups "Lazy Eye" -2000'ler
56. Smashing Pumpkins "Today" -1990'lar
57. Social Distortion "I Was Wrong" -1990'lar
58. Sonic Youth "Teenage Riot" -1980'ler
59. Soundgarden "Spoonman" -1990'lar
60. Squeeze "Cool for Cats" -1970'ler
61. Steely Dan "Bodhisattva" -1970'ler
62. Steve Miller Band "Rock'n Me" -1970'ler
63. Survivor "Eye of the Tiger" -1980'ler
64. System of a Down "Chop Suey" -2000'ler
65. Talking Heads "Psycho Killer" -1970'ler
66. Tenacious D "Master Exploder" -2000'ler

Harmonix, artık başçıları da kale alıyor olacak ki onlara da bir "Solo Tour" ayarlamış.

paralarla konabileceksiniz. World Tour'da ilerlemenin cazibesi pek fazla olmasa da Tour Challenges, RB2'nin gözdesi olacak.

RB'yi oynarken hep merak ettim; neden bazı parçaları iyi çalmak veya parçaların bazı bölümlerinde başarılı olmak bana bir şey kazandırmıyordu. Tour Challenges, bu konuda attılan bir adım ve size anlık mücadeleler sunarak, bir parçanın hiç beklemediniz bir anına heyecan katıyor. Bu tip karşılaşmalar da daha sonra size "achievement" olarak geri dönüyor ki tam da bu konuya açmak istiyordum, iyi oldu.

Diyelim ki bir parçanın solo gitar bölümünü, gitarın solo tuşlarıyla %100 başarı sağlayarak tamamladınız. İşte size şahane bir "Flawless Guitar Solo" achievement'i. Bu oyunda o kadar iyisiz ki bir parça tam bir milyon puan yapabiliyorsunuz. O zaman Harmonix siz "Million Point Club'a davet etmekten onur duyuyor. Anlayacağınız, oyunda artik bir amacınız var ve onlara yeni achievement'ı envanterinize eklemek, bu oyunda eğlenmenin ötesinde bir şeyler yapılabileceğinin bir kanıtı oluyor.

Aileler yarışıyor> Gelelim Battle of the Bands'e. Sadece iki grubun birbiriley, "Bu parçayı kim daha iyi çalacak?" mücadelesine girmesi heyecan verici bir oyun

67. Testament "Souls of Black" -1990'lar
68. The Donnas "New Kid in School" -2000'ler
69. The Go-Go's "We Got the Beat" -1980'ler
70. The Grateful Dead "Alabama Getaway" -1980'ler
71. The Guess Who "American Woman" -1970'ler
72. The Muffs "Kids in America" -1990'lar
73. The Offspring "Come Out & Play (Keep 'em Separated)" -1990'lar
74. The Replacements "Alex Chilton" -1980'ler
75. The Who "Pinball Wizard" -1960'lar

Bonus Parçalar

76. Abnormality "Visions" -2000'ler
77. Anarchy Club "Get Clean" -2000'ler
78. Bang Camaro "Night Lies" -2000'ler
79. Breaking Wheel "Shoulder to the Plow" -2000'ler
80. The Libyans "Neighborhood" -2000'ler
81. The Main Drag "A Jagged Gorgeous Winter" -2000'ler
82. Speck "Conventional Lover" -2000'ler
83. The Sterns "Supreme Girl" -2000'ler
84. That Handsome Devil "Rob the Prez-O-Dent" -2000'ler



STAR TREK ONLINE "Spock; beni bu MMO'ya ışınla!"

World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Warhammer Online, Champions Online ve DC Universe Online derken City of Heroes'un yapımcısı Cryptic Studios, Star Trek evreninin her köşesini arşınlayabileceğimiz bir MMO hazırlamakta olduğunu açıkladı.

Star Trek fanatiklerinin hücum edeceği bu MMO'da Vulcan'ın antik tapınaklarından mystik Mutara Nebula'ya, Q'o'NoS kulelerinden Bajor'un Ateş Mağaraları'na kadar, Star Trek dünyasından tanıdığımız birçok mekanın birbirinden farklı, tonlu maceraya çıkış şansı yakalayacağınız. Dilersek Federasyon'a bağlı kalıp bir Federasyon gemisini yöneteceğiz, dilersek de Klingon tarafını seçerek bir Bird of Prey'i komuta edeceğiz. Gemimize ıçsuz bucaksız uzaya dolanabileceğimiz ve savaşabileceğimiz gibi farklı gezegenlere inerek savaşa burada da devam edebileceğiz. Gemi mürettebatını genişletmek, sahip olduğumuz gemiyi modifiye etmek ve birçok parçayla geliştirmek de yine bizim elimizde olacak.

PC ve konsollar için hazırlanmakta olan Star Trek Online'ın çıkış tarihi halen belirsiz. Oyun hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak için LEVEL DVD'sinin Video bölümünü inlerleyin.



DAVULUM, DAVULSUN, DAVUL!



Bir kelimeyi artarda söylemenin getirdiği hüsrana tanık olmak için bu başlığı 10 kez okuyun veya beni dinleyin ve RB2 dilinde davulun ne demek olduğunu öğrenin.

Eğer hala bir RB sahibi değilseniz endişelenmeyin çünkü -kendi adına konuşmam gerekişse- RB'yi alındığma pişman oldum. Pişman oldum zira RB2'nin enstrümanları her anlamda daha iyi. Yeni gitarın pena bölümünde denk gelen tuş (Strum) daha iyi tepki veriyor ve tel yerine geçen tuşlar (Fret) daha az ses çıkarıyor. Asıl yenilik ise davul aparatında gözle çarpıyor. Hali hazırda var olan RB davulunda, eğer televizyonun sesini yeterince açınsanız "tak, tak, tak" seslerini duymak

zorunda kalmayacaksınız. Yeni davulda ise bu ses fark edilir ölçüde az olacak ve davulları her biri vuruş hızına göre tepki verecek. Kırılmaya son derece müsaait olan pedal da metal bir kaplamaya da sağlam hale getirilecek. Fotoğrafta gördüğünüz üç ek parça, normal davul parçalarına alternatif olarak kullanılacak ve ayrıca satılacak fakat bu parçalar ileriye zamanda daha farklı işlevlere de hizmet edebilecek gibi gözükmektedir. "Ion Drum Set" adıyla satışa sunulacak olan ve sınırlı sayıda üretilmesi planlanan davul seti ise bahsi geçen ek parçaları ve tüm geliştirilmiş özelliklerini içerecek ve -asıl bomba şimdilik geliyor-不由得an başımsız olarak bir dijital davul olarak kullanılabilecek. Oyun dünyasının geldiği noktaya bakar mısınız...

AYDINLIK TARAF

- ✖ Daha kullanımı enstrümanlar, daha fazla parça, daha sürükleyici bir oynanış ve yeni achievement sistemi
- ✖ Online modunda grupların birbirleriyle skor mücadeleşine girebilmesi

KARANLIK TARAF

- ✖ Sonuna "2" yazılacak kadar büyük yenilikler içermiyor

tipi sayılmaz. Harmonix de bu bağlamda Battle of the Bands'i RB2'ye dahil ediyor. Battle of the Bands karşılaşmalarında yer edinmek için öncelikle kendin arkadaşlarınızla zirveye ulaşmanız isteniyor ve bunun ardından arkadaşlarınız arasında sıyrıldıktan sonra -dünyaya açılarak RB2 evreninde kendinize bir yer edinmeyi. Bahsi geçen karşılaşmalar, standart skor müsabakalarından "Kim Overdrive'ı en fazla süre tutabilecek?" şeklinde, daha spesifik mücadelelere kadar uzuyor ve her hafta değişiyor. Bir karşılaşmanın ne zaman sonlanacağı size "Karışmanın bitmesine 3 gün, 9 saat kaldı." gibi bir ibareyle belirtiliyor.

Son olarak bahsetmek istedığım iki konu daha var; bunların ardından dilediğiniz gibi Rock Band'lerinizin,

Guitar Hero'larının başına dönenlerinizin RB'nin ön planda olan enstrümanı davula özel olarak geliştirilen yeni Drum Training modu, size basit ritimlerin nasıl çalınacağından tutun da solo kısımlarında nasıl yaratıcı sololarla imza atacağınızı kadar birçok alanda yardımcı oluyor. Davul ritimlerinin BPM'sini de (hızını) belirleyebildiğiniz bu modun en güzel yanısı özgürce davul çalmanızı da izin vermesi.

İlk oyunun yeterince fazla kişiselleştirilememesine (Bu nasıl kelime?) istinaden geliştirilen yeni karakter yaratma modu ve buna bağlı olarak grup fotoğrafı tasarlayabilme imkanı da RB2'nin ufak ama dikkat çeken yeniliklerinden biri.

Bu oyunun en kısa sürede ülkemde de satışa sunulmasını dileyerek herkesi müzik yapma, türlü türlü FPS'de türlü türlü yarışı yok etmenin ötesinde bir şeylerle uğraşmaya davet ediyorum. Long live Rock'n Roll! ☺

RB2 ülkemizde hangi tarihte satışa sunulur, bu konuda pek açık konuşamayacağım fakat Guitar Hero veya herhangi bir müzik oyunu ile alakanız varsa RB2'yi kaçırılmak isteyeceğinizi sanmıyorum.

Grup fotoğrafı çekmek ve daha da iyisi, bunu online ortamda sergilemek RB2'nin yeniliklerinden sadece biri.



DIVINITY 2: EGO DRACONIS

Ejderhaların soyu tükenemez!

Larian Studios beklenmedik bir harekete imza atarak, RPG fanatiklerinin beşinci oynadığı (Bu lafa da hastayım.) Divine Divinity'nin devam oyununu açıkladı. PC ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Divinity 2, bir önceki oyunun kaldığı yerden devam edecek ve aynı fantastik dünyayı önmüze serecek. Oyunlar bir Dragon Slayer (Ejderha avcısı) olarak başlayacağı



hikaye, nihayetinde sizin bir Dragon Lord olmaya kadar götürecek. Oyunun yenilikler veya senaryo hakkında pek fazla bilgi verilmemiş olsa da görev sistemi hakkında bazı bilgiler açığa çıkmış durumda. Her türlü görevi birkaç şekilde tamamlayabileceğiniz Divinity 2, görevi ne şekilde tamamladığınıza göre şekillenecek. Örneğin, bir kasabada, kasabanın demircisinin evli bir kadınla ilişki yaşadığılığını öğreniyoruz. Kadın bize bir mektup vererek bunu demirciye götürmemizi istiyor. (Salak; tanımıdığın adama mektup mu verilir!) Bu mektubu demirciye götürmek, açıp okumak, yok etmek veya bir şantaj malzemesi olarak kullanmak bize kalmış. Eğer şantaj yapmayı tercih ederseniz bu seçiminiz çiftin kasabası terk etmesine ve ilerleyen zamanda bazı görevleri alıp alamamanıza neden olabilir. Hoş özelliklerini donatılacağı net olarak anlaşılan oyunu tüm RPG'cilerin beklemesini tavsiye ediyoruz.

OVERLORD II

Goblinler'inizi kutudan çıkarma vakti geldi

Güzel bir denemeydi Overlord; insanların Dungeon Keeper'in havasını bir kez daha tattırmalarına neden olacakmış gibi yapıp başka bir yöne sapan ve maalesef pek de tutunamayan, ilginç bir oyundu. Codemasters, bu ismin tarihin tozlu sayfalarında kaybolup gitmesini istemiyor olacak ki geçtiğimiz günlerde Overlord II'yi duyurdu. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan oyunun çıkış tarihi 2009'un herhangi bir zamanı" olarak belirtildi.



İlk oyunun fantastik dünyasından uzaklaşarak daha gerçekçi bir dünyaya adım atacağımız oyunda, Roma İmparatorluğu'ndan esinlenerek yaratılmış ve amacı dünya hakimiyeti olan bir ugurluğa karşı savaşacağız. Bu uğurda bize yardımcı olacak birtakım hizmetkarlarımız olacak fakat artık daha akıllı davranışacaklar, binek kullanabilecekler, yakıp yıkma işinde daha ustalık edecekler, emirlerinize daha iyi uyum sağlayacaklar.

Overlord II için heyecan fırtınası yaşamıyoruz zira ilk oyunundan sonra bu isim hakkında daha temkinliyiz. Yine de Codemasters'in, hatalarını gördüğünü ve iyi bir oyun hazırlamakta olduğunu umut ediyoruz.

YAPIM Creative Assembly

DAĞITIM SEGA

TÜRK Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2009

WEB www.totalwar.com



18. YÜZYILDA TARİHİ BAŞTAN YAZMAK

Empire: Total War

II Yunanlılar gücünü kaybetti, Roma yandi ve Horoz Chan-teeler bir tilki tarafından yakalandı," der Geoffrey Chaucer; belki de İngiliz edebiyatının en önemli ismi... Bazlarınya bunu kabul etmemiştir. İskender yenilmemezdi kitaplarda; Persler'e şans vermek isteyenler vardı. "Ortaçağ karanlıkların devriyidi, bilim sadece kilisenin kontrolündeydi" denildi hepimize; bazları Rönesans'ın rötärini kaldırırmak istedi. Japonya belki klanlara bölünmüştü bir dönem, tek bayrağın kurucusu olmak isteyenler çıktı.

Total War; isminden bile nice hatıralar barındırın seri. Tarihi değiştirebildiğimiz çok oyun yapıldı belki ama onun formülünde daha çekici bir şeyler vardı hep. Günlerimiz yetmeyince gecelemiz topraklarda at koşturup tarihi baştan yazarak geçti; ancak serinin her oyunda devamlı olarak eleştirilen bir kısım var... Bu eleştiriler toprakların asla yeterli gelmediği insanlardan geliyor. Denize açılmak isteyenlerden bahsediyorum sevgili okurlar; günsüz sömürmek ya da bağımsızlıklarını aramak isteyenlerden...

Yeni çağ, yeni oyun, yeni özellikler...> Evet artık biliyorsunuz. Yeni oyun 18. yüzyılda geçecek; İspanya'nın

Amerika topraklarını karış karış ele geçirdiği, Fransa'nın Kuzey Afrika'da üstünlük kurduğu, macera ruhuların alternatif ticaret yolları aradığı zamanlarda savaşacağımız bu kez... Doğu Hindistan'a, batıda Amerika'nın bereketli topraklarına uzanan bir haritamız var; hem de son iki oyunda kullanıldan tamamen farklı bir motorla hazırlanan bir oyuu bu.

Her şeyden önce deniz savaşlarında dequeşmek istiyor; oyuncunun en iddialı olduğu kısmı bu zira. Gemilerimiz ateş gücü, hız, manevra kabiliyeti gibi özelliklerle sınıflandırılacak E: TW'de ayrıca denizin üstündeki zorlu savaşlarda çeşitli güllerler kullanacağız. Rakibin yelken direğini kirarak manevra kabiliyetini düşürmek, göğsüne güllerler göndererek denize gömmek veya en kısa yoldan mürettebatına hasar verip bordalamaya uygun bir ortam yaratmak gibi seçeneklerimiz olacak. Evet, yanlış duymadınız; bir gemiyi batırmak dışında ele geçirme için bordalamak da imkanlarımız dahilinde. Bu arada suyun muhteşem göründüğünü ve güverte üstündeki her adamın farklı bir işe mesgul

olduğunu söylemek de istiyorum; tüfeğini dolduranlar, yaklaşan toptan kaçanlar, yelkenle ilgilenenler; hatta gemi su alınca uzaklaşanlar. Ancak gemi battığında bu mürettebatın köpekbalıklarına yem olacağını bilmek üzücü elbette.

Boğulanlar için yas tutmayan bir tarafta bırakık amiral üniformamızı giydigimizde görüyoruz ki donanmamıza çeşitli formasyonlar vermek bizim seçmemiz dahilinde; aynı zamanda gemilerimizin menzilini ve rüzgarın gücünü de öğrenebiliyoruz. Attığımız her top, farklı hesaplarla hedefe varıyor, bu özellikle oyuna müthiş bir zenginlik katıyor. Hatta başlangıçta sadece yanlara ateş edebilen yelkenli gemilere, ilerleyen zamanlarda buhar gücüyle hareket eden, dört yana ateş edebilen canavarların da katılacak olması bu zenginliği daha da artıracaktır.

HINDİSTAN'DAN KARAYİPLER'E HAVA DURUMU



E: TW'de hava koşulları da oyuna birebir etki edecek. Yağmur silahların menzilini düşürürken, beraberinde gelen çamur, birliklerin aynı mesafedeki yorgunluğunu artırır; sis nasıl kullandığınızı bağlı olarak ölümçü bir silaha dönüşecektir. Gökyüzünün de eski oyunlara inat, hareket ettiğini söylemeden geçmek istemem. Her zamankinden daha detaylı bir TW oyunu geliyor; sıkı durun.

AYDINLIK TARAF

- ☛ Detaylı deniz savaşları
- ☛ Harita moduna gelen yenilikler duymayacak olması
- ☛ Canlı 18. yüzyıl ortamı
- ☛ Etkileyici grafikler

KARANLIK TARAF

- ✖ Kara savaşları yüzeyel kalabilir

BI'ŞI DİCEM

Lütfen "Yunan ateşi" gibi mistik sayılailecek silahlardan oyunda yer alınsın.



BİRİSİ DİCEM

Mümkinse bize gemiyi ele geçirirken, rakibin denizcileri dalgı geçer gibi başka şeyle ilgilenebilir.

Elbette deniz savaşları dışında kara savaşları da evrim geçirmiştir bu yıllarda; daha önceki oyunlarda tüfeklerle karşılaşmış olsak da bu sefer etkilerini katlanarak göreceğiz. Atış gücünü artırmak için çizgi formasyonunu, süvarilerden korunmak için kare şeklini almalarını emredebileceğiz onlara; hatta Dragoon gibi birliklerini savaş sırasında ata bindirip indirerek taktiksel avantajlar kazanabileceğiz. Belki de binalarla saklanmak istersiniz, siz bilirsiniz; ama yoğun top ateşine karşı hiçbir binanın dayanamayacağını da aklınızda bulundurun; hem kimi zaman motion capture'la elde edilmiş yakın dövüşlere girmek daha akılalı olabilir ya da siper, çizili kalkan, mızrak gibi koruyucuların ardına saklanmak...

Her zamanki şık vali takımı gibi sekiz fark ediyoruz ki harita üstünde oyun iyice detaylanıyor bu kez; halkımıza tanıyacağımız bağımsızlık sevgisini bile belirleyebileceksiniz. Hatta onlara tamamen özgürlük verip, bilimsel araştırmaları hızlandırp -bu özgürlükten gelen- isyanları kanla bastırarak militarist bir hümanizmi (?) de deneyebilirsiniz muhemmelen.

Oyundaki en büyük yenilik asker alanında karşımıza çıkıyor; artık bir generalimiz için sipariş ettigimiz birlik, çevre yerleşim bölgelerinden toplanıp generalin bulunduğu konuma gönderilebilecek. Gerçekten büyük bir kolaylık bu ama bir başka kolaylık da diploması sisteminde geliyor. Artık bir ülkeyle ilişkiye girmek için etrafta diplomat koşturamama gerek

yok; istedigimiz zaman istedigimiz kişiyle iletişime geçebileceğiz. Öteki türlü can sıkıcı oluyordu zaten çoğu zaman.

Ayrıca artık şehirler dışında binaları da direk harita üstünden görüp yenileyebileceğiz; yanı sıra ticaret rotaları da görünür olacak. Bu nedenle okyanus boyunca elde tuttuğunuz rotayı parazitlerden temizlemek için güçlü bir donanma gerekecek muhtemelen.

İmparatorluk da olsa üstünde güneş batacak bir gün...> TW oyuncular boyunca kuşatma yapmayı düşmanın açıktan bana saldırmamasını beklemiyorum. E: TW ise bana yeni bir seçenek sunuyor; eğer siz de benim gibi kuşatma özlüleri derseniz, artık haritada görünen ve şehir dışında yer alan tarla, liman, maden gibi binalara zarar verebileceksiniz. Bunu yapmak eminim ki düşmanı size saldırmaya kıskırtacaktır.

Anlayacağınız E: TW yine gümbür gümbür geliyor; yapımcılar da şimdiden kadar yaptıkları en iddialı oyuncunun, bu olduğunu söyleyler. Şimdilik size tavsiyem, yine benzer temali Imperial Glory ile ortama alışmanız; Port Royale veya filmden bağımsız Pirates of the Caribbean gibi oyuncularla deniz savaşları hakkında fikir edinmeniz.

Kara savaşlarının, cephe alıp yarım saatte tüfek doldurmaktan ibaret olmayacağı bilsem de hala biraz şüphem var açıkçası; onun dışında diplomasi ve yapay zeka da yerine oturtulduğunda E: TW'un efsane olmaması için hiçbir neden yok.

Analiz

Bir cephede süngü süngüye savaş sürüren, başka bir tarafa ölümcul bir gülle veya yoğun kurşun bombardımanı gelebiliyor.

O dönemde üniformalar standart olduğu için yapımcılar, farklı tip çantalarla asker tiplerini çeşitlendiriyor.

Motion capture'lar burada gördüğünüz gibi gayet gerçekçi duruyor; öyle ki her asker farklı biçimde savaşıyor.

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Geçenlerde eve 70 -düz- ekran, tüplü bir televizyon satın aldım. Eşim ise bana kızarak "Sence de bir HDTV alman gerekmey miydi?" diyecek çıktı. Piyasadaki çoğu yüksek çözünürlülük televizyonu denemiş bir tüketici olarak şunu söyleyebilirim: Konsollarda yüksek çözünürlülük

oyun oynamak tam bir işkence. Şaşırıldınız değil mi? Size yeni nesil oyunlar için 70 düz ekran bir televizyonun, herhangi bir HDTV'den daha iyi görselliği sunduğunu söylesem ne dersiniz? Şüphesiz ki bu duruma birçoğumuz karşılıkçıktır. Ne var ki konsol oyunları yüksek çözünürlükte oynandığı zaman tüm karakteristik özelliklerini kaybediyor. Zira tüplü televizyonlar nokta aralıkları daha açık olduğu için grafikler kendiliğinden bir "curve" veriyor. Teknik bir ağızla konuşacak olursak bunun aslında doğal bir anti - aliasing olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. HDTV'lerde son derece köşeli görünen karakter ve nesne modellemeleri, tüplü televizyonlarda çok daha yumuşak görünüyor. Dahası HDTV'lerde son derece berbat görünen (Programcılar oyunun genel performansını artırmak için kimi yerlerde kötü biraklığa kaplamalar) bazı kaplamalar, tüplü televizyonlarda çok daha iyi görünüyor. Kisacası HDTV'lerde tüm karakteristik özelliklerini kaybeden grafikler, tüplü televizyonlarda adeta can buluyor. Elbette ki büyük oyun firmaları ve HDTV üreticileri arasında çeşitli anlaşmalar var. Bu anlaşmalar uyarınca High Definition Gaming (Yüksek Çözünürlülük Oyun) sloganı hepimizin beynine kazındı. Tüketici ise yüksek çözünürlüklerde oyun oynamanın iyi bir şey olduğunu kanaat getirdi. Yine HDTV satışlarını artırmak için kimi oyunlar tüplü televizyonlarda oynamamız bir hale getirildi. Kimi oyunların yazı fontları okunamaz derece küçük bırakıldı; kimi oyunların menüleri yine anlaşılması zor derece küçük tasarlandı. Buna karşılık bazı oyun firmaları ise geliştirdikleri strateji oyunlarını bile tüplü televizyonlarda oynamabilecek şekilde geliştirdi. İşte, dananın kuruğu ise tam bu anda koptu: Yeni nesil oyunlar tüplü televizyonlarda gayet iyi oynanıyordu; hatta HDTV'den bile daha iyi grafikler. Size tavsiyem -özellikle Xbox 360'ta- BioShock'u önce bir HDTV'de, ardından ise tüplü bir televizyonda denemeniz. Farkı hemen göreceksiniz.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



İşte şırınlı HDTV'lerin karşısındaki onurlu savaşçı. İki televizyon tipini yan yana koyup yeni nesil bir FPS oyununu denemeniz, onu yeniden keşfetmeniz için yeterli olacaktır. Belki itildi, belki dışlandı ama gerçekleri büyük pazarlama kampanyaları dahi kapamıyor işte. Tüplü televizyonlar HDTV'lerden çok daha ekonomik, çok daha performanslı... Belki salonunuzda güzel görüneceğin için HDTV'leri tercih edebilirsiniz ancak "Paranızı yazık" diyorum.

YAPIM Raven Software

DAĞITIM Activision

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.activision.com

Bİ'Şİ DİCEM

Oyunun başlarında sıradan Nazi askerleriyle karşılaşacağın. Dileriz: ortada dikkili onları vurmanız için bize yalvaran gözlerle bakmazlar.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yan görevler ve dostane NPC'ler
- ✓ Modifikasyon seçenekleri
- ✓ Doğaüstü güçleri kullanabilme imkanı
- ✓ The Veil evreni

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapay zeka tekleyebilir
- ✗ Oynanış çizgisel ve sıkıcı bir hal alabilir
- ✗ Multiplayer mod'u vasat kalabilir

geçerli olacak. Wolfenstein'in yoğun RPG öğeleri içereceğini iddia etmek su aşamada oldukça yersiz olur; ancak en azından koridorlarda sürekli tek başına koşturmak yerine etrafta dostlarımızın ve sığınıp cephanemizi tazeleyebileceğimiz küçük ürünlerin olacağını bilmek kulağa oldukça hoş geliyor.

Elbette ki Raven Software'in sunacağı tek yenilik hoş sohbet NPC'ler



değil. Bölümlerin, oyuncuların farklı stratejiler izleyebilmesine olanak sağlayacak bir biçimde tasarlanmakta olduğu belirtiliyor. Bulunduğumuz caddenin sonunda düşmanların tetikte beklediğini varsayıyalım. Düşman saflarının üzerine yüremekten başka alternatiflerimiz de olacak. İstersek yandaki binalara tırmanıp keskin nişancılık yeteneklerimizi konuturabileceğiz; istersek de bir kanalizasyon tünelini kullanarak düşmanı şaşırtabileceğiz. Bu konudaki korkum ise bütün bölümlerde düşmanların rögar çukuruna arkaları dönük bir vaziyette gamsızca beklemeleri ve alternatif yolları kullanma biçimimizin ezbere bağlanması (Tarih bu taktiği "Leonardo Manevrasi" olarak hatırlıyor. - Doruk). Eğer her an etrafımızı kolaçan edip düşmana nasıl yaklaşacağımızı kestirmeye çalışacağımız bir oynanış sistemi oturtulabilirse Wolfenstein'in oldukça yüksek bir oynamabilirliğe sahip olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Senaryoya dönersek Isenstadt, The Veil adı verilen paralel bir boyuta açılıyor ve Naziler The Veil'da yer alan Black Sun isimli bir enerji kaynağını kullanarak eşsiz silah ve zırhlar imal edebiliyorlar. Bunun bizi ilgilendiren kısmışa bizim de The Veil'i ziynet edebilecek olmamız. Burada zorlu düşmanlarla karşılaşacak ve özel güçlerimizi kullanabileceğiz. Şimdilik kullanımı hakkında bilgi sahibi olduğumuz tek özel güç; çevremizdeki düşmanları yavaştırmamızı sağlayacak olan Mire.

Ayrıca The Veil, farklı bir atmosfere sahip olmasına karşın paralel bir evren olduğundan pek çok noktada dünyamızla birleniyor. Bu sayede dünyamızda yer alan duvar gibi engelleri The Veil'e geçiş yaparak aşabileceğiz İki evren arasında geçiş yapabileceğimiz alanlarda ise bir işaret göreceğiz.

Wolfenstein'da özel



WOLFENSTEIN 3D

İlk Wolfenstein, 1980 yılında Muse tarafından yapılmış olan, karakterinizi üsten görerek oynadığınız gizlilik temali bir aksiyon oyunuydu. Id Software tarafından 1992 yılında DOS için hazırlanan Wolfenstein 3D ise oyunların kısa tarihindeki ilk FPS oyunu olma şerefine sahip. Bu oyunda Naziler tarafından esir alınan kahramanımız BJ, Wolfenstein kalesinde ortaklı birbirine katarak ilerliyor ve sonunda Hitler'i ortadan kaldırıyordu. Wolfenstein'in teknolojisi "raycasting" adı verilen bir programlama numarası üzerine kuruluydu. Raycasting, objenin (yani ana karakterin) bulunduğu noktanın etrafına doğrudu sanal çizgiler çekerek duvarlarla ve diğer objelerle olan açısını hesaplıyor, sonra da konumu hesaplanan objelerin render'lanması için komut gönderiyordu.

gülerimizin yanı sıra, kullanacağımız silahlara da eklentiler yapılabilecek. Yeni silahlar içerisinde en çok dikkatimiçi çekiñiye hedefi atomlarına ayıran bir silah oldu. Zırhlı SS'lerin de vazgeçilmez tercihi olan bu silah yüzünden Quick Load tuşunu aşındırmak zorunda kalabiliyoruz. The Veil'deki düşmanların hakkından gelmek için ise hem silahlarını hem de güçlerimizi efektif bir biçimde kullanmak zorunda kalacağız.

Wolfenstein, Quake IV motorunun modifiye edilmiş bir halini kullanacak. Şimdiye kadar gördüklerimiz, söz konusu modifiye etme işinin hakkının verildiğini doğrular nitelikte. Tuhafta bir gotik dünyayı andıran The Veil de, bizim dünyamız da oldukça etkileyici görünüyor. Mekan tasarımlarının yanında, efektlere hiç fena görünmüyör. Atomlarına ayıracagımız düşmanların yap boz misali dağılmaları gözde gayet hoş geliyor.

Isenstadt yollarında...> Wolfenstein ile ilgili olarak söyleyenebilecekler şimdilik bu kadar. Wolfenstein, atasının gerçekleştirdiği gibi bir devrim vaat etmiyor ancak işler yolunda giderse heyecan verici bir hit olabileceğinin sinyallerini veriyor. ☺

Paranormal deneylere tam gaz devam eden Nazileri kendi silahlarıyla vuracağım Wolfenstein, içereceği hafif RPG sosu ve vaat ettiği serbest oynanışla görece dikkat çeken bir yapım. Eğer multiplayer mod'u da 2001'deki versiyonun yakaladığı başarıyı yakalayabilirse Wolfenstein uzunca bir süre harddisk'lerimizde yer işgal edebilir.

Bİ'Şİ DİCEM

Ümarım SS'lerin yeni oyuncağını olan bu silah, bize sıradan askerlerle olan çatışmalarda adil olmayan bir üstünülük kazandırır.



YAPIM EA Phenomic
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 15 Ekim 2008
WEB www.battleforge.com



KARTLAR VE EJDERHALAR

BattleForge

RTS'leri pek sevmem. Tek kişilik modda idare etsem de piyasadaki başarılı RTS oyunlarını online olarak oynamaya kalktığımda sonuç genellikle hırsız oluyor. Sanırım, strateji oyunları için fazlaıyla hantal bir oyuncuyum. Ben üflense yıkılacak haldeki savunma kulemi güçlendirmeye çalışırken, üssümü yıkmak için gelen düşman tankları ufkuta belirdiğinde içimi tarif zor bir üzüm kaplıyor. Ancak BattleForge (BF), uzun bir aradan sonra ilk defa, bir RTS için heyecanlanmamı sağladı. Yaratıcı fikirler ve oynanış sistemi, BF'nin RTS oyunlarındaki bilinen "üret ve saldır" kırış döngüsünü aşmasını sağlayabilir.

EA'nın en yaratıcı kartı > Electronic Arts'ın yaratıcı fikirlerle bizişer şartmasına alışık değiliz. Ancak bu sefer durum biraz farklı; EA Phenomic stüdyolarının yönetici koltuğunda, Settlers ve

GTA IV Çarp, patlat, seyret



Ve sonunda GTA IV'ün PC versiyonunun piyasaya çıkacağı açıklandı. 21 Kasım'da tüm PC sahiplerinin mağazalara akın etmesine neden olacak GTA IV, PC oyuncularına özel birkaç yenilik içeriyor ama bu yenilikler oyunu konsolda oynamış oyuncular için pek çekici sayılmaz.

Yeniliklerin başında elbette daha gelişmiş multiplayer seçenekleri geliyor. Bu mod hakkında henüz bir açıklama yapmak istemeyen Rockstar, daha gelişmiş filtreleme seçenekleri sayesinde oyuncuların diledikleri türde oyunu daha kolay bulmalarına olanak tanıyor.

Bir diğer yenilik ise yeni "replay" seçeneği. Oyunun herhangi bir bölümünü kaydedebilecek ve daha sonra bu bölüm üstünde oynamalar yaparak (Farklı kamera açıları seçmek gibi.) o anı en mükemmel şekilde saklayabileceksiniz. Üstelik bu enstantaneleri birleştirip büyük bir GTA IV videosu oluşturmak ve bunu paylaşımı sunmak da yine sizin elinizde olacak.

Grafiklerin, oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarından daha iyi olacağını vurgulayan Rockstar, bu konuda biraz atıp tutuyor gibi geldi zira ekran görüntülerini karşılaştırınca ortada pek bir fark olduğu görülmüyor. PC oyuncularının heyecanla beklediği GTA IV için geri sayım başlıdı; siz de sıradaki yerinizi alın.

FARKLI TATLAR

Ölkeleriniz taştan devin karşısında çaresizler. Takım arkadaşınızın devin önünde tüm gücüyle dayanmaya çalışırken, yeşil desteyi kullanın diğer arkadaşını hayatı tutacak iyi bir leşitme bıçığı yapıyor. Online RTS oyundan farklı zevk ve beklenenlere sahip pek çok oyuncuya kendisine bağlayabilir.



Bu boss'un işini bitirdiğinizde, sizin ve takım arkadaşlarınızın destelerine yeni bir kart eklenmiş olacak.



MAGIC THE GATHERING

EA Phenomic'teki yapımcıların ilham aldıkları Magic The Gathering (MtG), aslında 1993 yılında Wizards of the Coast tarafından piyasaya sürülmüş bir kart oyunu. Matematik profesörü Richard Garfield tarafından tasarlanmış olan MtG, yaklaşık yaklaşık altı milyon kullanıcıya sahip. Oyun bu başarısını, oyunculara kendi desteleriley, kendi stratejilerini belirlemelerine imkan veren stratejik derinliğine borçlu. Eğer üzerinde yeterince çalışılmış bir desten varsa, şans faktörü tamamen ortadan kalkıyor ve ortaya satrançtan çok daha karmaşık olan bir oyun yapısı çıkarıyor. MtG'nin tek olumsuz tarafı ise, kart piyasasını takip etmenin ve değerli kartları ayrıca sipariş etmenin biraz "tuzlu" bir malıyetinin olması.

kartının özelliklerini kullanacağınız noktayı seçeceksiniz. Mesela bir yaratık kartını kullanmışsanız, sevimli yaratığınız seçtiğiniz noktada belirecek ve anında savaşa dahil olacak. Farklı özelliklere sahip olan birimlerin katıldıkları büyük savaşlar oldukça etkileyici görünecek. Yer yer çizgi film tadı veren grafikler, çarpışmanın kızışlığı anlarında sizi renkli bir kaos içine bırakacak. Bu noktada oyunun MMORPG özelliklerine de değinebiliriz. Destenizi tipki devasa online oyundaki karakteriniz gibi kullanabilecek ve diğer oyuncularla birlikte raid'ler düzenleyebileceksiniz. Bir oyuncu çok güçlü bir boss'un önünde durup tank vazifesini görürken, başka bir oyuncu onu iyileştirecek. Diğer oyuncular ise destelerini DPS biçiminde hazırlayarak yarattığın işini bitirmeye çalışacaklar. Tabii ki aynı grup mücadeleini PvP'de de yaşaması mümkün olacak. Oldurduğunuz boss'lar birer kart olarak destenizdeki yerlerini alacaklar.

Online lobiye girdiğinizde, haritada sizinle aynı amaçlara sahip insanlarla gruplar oluşturabileceksiniz. Haritada işinizi bittiğinde ise oyun grubunuza dağıtmayacak ve böylece isterseniz aynı grupta başka bir haritaya geçebileceksiniz. Grup kurmak ve boss'lara karşı birlikte mücadele etmek, oyuncuları ufak guild'ler kurmaya teşvik edecek. Ayrıca, diğer oyuncularla kart değişimi yapabilecek ve oyunun online mağazasından kart paketleri satın alabileceksiniz.

BF, geleneksel RTS oynanış sistemine isinamayan pek çok oyuncunun bu türde dönmesini sağlayabiliyor. Hatta eski toprak RTS oyuncuları da BF'nin sunacağı MMORPG tatlarını denemek isteyeciklerdir. Sanıyorum ki çok az oyuncu, sıradan bir deathmatch'te kazanan zaferi, Onyxia'yı ilk kez devirmenin verdiği keyiften daha üstün tutacaktır. ☺

Yaratıcı deste fikri, büyük savaşlar ve guild sistemi, online bir RTS olan BattleForge'u pek çok MMORPG'den daha popüler haline getirebilir. Volker Wertich gibi yaratıcı bir beyinden kötü bir oygunun çıkmayacağına eminiz.

"Büyük savaşlar" derken ne demek istediğini bakan görüntüsüne bakarak anlayabilirsiniz.

AYDINLIK TARAF

- ✖ MMORPG öğeleri
- ✖ Kendi destenizi ve oyun tarzinizi yaratma imkanı
- ✖ Guild sistemi ve co-op mücadeleler
- ✖ Renkli grafikler

KARANLIK TARAF

- ✖ Ekstradan kart satın almanın zorunluluk haline gelme ihtimali





**BIO SHOCK 2'NİN YAPIM SÜRECE
ILE İLGİLİ MERAK ETTİKLERİNİZ BURADA**

BioShock 2

BioShock'un iki milyonun üzerinde, oldukça fazla miktarda sattığını biliyoruz. Oyunun bu denli ilgi görmesi sizin şaşırttı mı?

Dünyanın, böylesine ütopik bir sualtı projesinin başarısızlığını konu alan bir oyunu kucaklamaması mümkün değildi elbette. Sadece, Rand'in nesnel yargılardan taşyanan bir kötü adamı sunan ilk oyun olmayacağımdan korkuyorduk ama oyun ruhu ve oyuncuların zekalarını kullanmaya yönelik olarak çok uğraşmıştık; sonunda basının ve oyuncuların gösterdiği ilgi ödülmüş oldu.

Bu başarıyı neye bağılıyorsunuz?

Eski Nintendo jenerasyonun birer yetişkine dönüşmesi, piyasanın, zeka payına ve daha derin bir atmosferde sahip, hatta geçmişle bağıntılı oyularla ilgisini artırdı. BioShock hala aksiyon türünde yakın bir oyun ama bir stil belirleyip ona kendi potansiyelini ekleme imkanı sunmamız basının gözünü bizim üstümüze çekti. Rapture'ın gizemli mimarisi de oyuncuların ilgisini sürekli kıldı. Zaten biz de "oyuncuların beklenilerini karşılayıp karşılayamadığımız" sorusunun cevabını internetteki kitleye bıraktık. Onları cümlelerle özetleyemeyeceğimiz şeyler borçluyuz ve oyunumuzun bu kadar başarılı olmasındaki payları yadsınamaz.

BioShock maddi başarısının dışında yeni jenerasyonun yapabileceklerinin sınırlarını belirlemiş ve oyuncuları tartışmalara sürüklüyor. Bir sonraki BioShock oyununda da aynı amacı güdecek misiniz?

BioShock, oyunun en güçlü yanlarını aynı potada eritmeyi çok iyi başarmıştı. Siz hikayenin geçtiği yeri alakasız bir şekilde ziyaret etmek yerine, araştırmacı bir bilim adamı kimliğiyle oyunu keşfediniz. Bu açıdan Portal'ı ve Valve'ı takdir ediyoruz; hikaye anlatımıyla oynanışı çok iyi bütünlüktediler. BioShock, amaçları açısından biraz daha farklı bir oyun belki

ama genel prensiplerimize baktığımızda oyunumuzun Portal'la oldukça uyuştuğunu görüyoruz. Oyunuda daha da bütünlüğümüz istedigimiz nokta, derin bir atmosferde oyuncuları yazar kimliğine başıyla sokabilmek. BioShock felsefesinin bana ifade ettikleri de bundan ibarettir.

Bazı hayranlarınız kendinizi ve zamanınızı yeni oyuna çok fazla veremediğiniz konusunda endişeliler. Onların bu korkularını yatırtmak için ne söyleyeceksiniz?

Elbette ki yaptığımız bilgilendirmeler sadece bir proje konsepti değil, dünyayı haberدار etmek için parçaların işlemeye başlamasını bekliyoruz doğal olarak. Bunu da ötesinde -2K olarak- zaten bir BioShock oyunu yaptık ve hem personelimiz, hem de kullandığımız araçlar bu oyunla bir araya gelip kaynaştı. Bu nedenle yeni BioShock çalışmalarını sadece oyunun temeline dayandırarak çok daha hızlı devam ettirebiliyoruz. Şu anda ortaya koymak istediğimiz "şov"u çok daha kolay planlayabiliyor ve açıkçası şovun önündeki perdeyi çekmek için sabırsızlanıyoruz.

Rapture devasa bir evren ve bu evrenin genişleyebileceğinin öngörülmüşü zaten. Böyle bir evren yaratmanın yeni oyunların yolunu açacağını ne zaman düşündünüz?

BioShock, 2K Boston'ın yaptığı önceki oyunların mirasını taşıyor. Bu oyuların bazlarında oyuncuları yine yalıtılmış evrenlerde, mikro seçeneklerle kimlik arayışına sürüklüyorlardı. Sanırım aradığımız ipucu, projenin sanat sorumlusu Scott Sinclair'ın tasarım bölümünde girip bizi mantıklı hikayeler bulmaya zorladığı anda çıktı karşımıza. Beynimizdeki çarklar deli gibi dönüyor...

Herhangi bir devam oyunu için orijinal BioShock yapılmış ekipden üyeleriyle çalışmak sizin için ne kadar önemli?

Boston ve Avustralya'daki asıl ekip için bile oyunun özünü kavramak zor bir işti. Daha önce de belirttiğim gibi, oyunun "ruh"u hakkında çok şey öğrendik. Ayrıca bana kalırsa 2K yetkilileri BioShock 2 ve sonraki oyular için, aramızdan ilk oyun için de çalışmış profesyonellerin bazılarıyla çalışmam konusunda oldukça kararlı. 2K Boston, 2K Avustralya ve şimdi de 2K Marin, BioShock'a büyük saygıları olan insanlarla dolu ve içimde herhangi bir yeni oyunun bu yaratıcı ekibinden yarar sağlayacağına dair bir his var.

BURGER KING HOOP FEST 2008 **Burger King ile basketbol heyecanı**



BURGER KING Hoop Fest 2008, yani Türkiye'nin en büyük sokak basketbolu organizasyonu bu sene de tam formundaydı. Caddebostan sahilde, bu yıl altıncı kez basketbol firtınası esti. Üç kişilik takımların karşılaştığı turnuva 21 - 23 Ağustos tarihleri arasında gerçekleşti; final ise 24 Ağustos'ta yapıldı. Finali kazanan takım Amerika'nın en büyük sokak basketbolu turnuvası olan Gus Macker National Championship'e katılma şansına eritti. Amerika'nın eyalet ve şehir birincilerinin katıldığı bu büyük organizasyon, 11 - 12 Ekim tarihlerinde California'da düzenlenecek. Amerika'da yarışacak takıma buradan başarılar diliyoruz.

YAPIM Terminal Reality - Red Fly Studios
DAGITIM Sierra
TÜR Aksiyon / Adventure
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360, PS2, Nintendo DS, Wii
ÇIKIS TARİHİ Sonbahar 2009
WEB www.ghostbustersgame.com



"WHO YOU GONNA CALL?"

Ghostbusters: The Video Game

Cocukların genellikle örnek alındıkları iki insan tipi vardır: Baba isimli o güçlü kişi veya işitili ekrandan yansyan yüzlerce insandan biri. Proton tabancalarını kuşanmış bir şekilde üniformalarıyla ortalıkta caka satıp şehri kurtaran Hayalet Avcıları da bir nesli tümde etkileyen o ünlü karakterlerdendi işte. Bilmiyorum, kaçınız elektrikli süpürgeyi alıp tavandaki sineklerle hayalet avcılığı oynadınız ya da hanızınız bisiklet getesinin marşı o "Didididdidi dit" müziğiydi... Bildiğim bir şey var ki ünlü kahramanlarımızı bu sonbaharda bir kez daha çağıracağız.

Solmaya başlayan amırlarımızı canlandıracakmış gibi görünen Ghostbusters (GB), hemen hemen her konsola çıkıyor ancak oyunun PC, Xbox 360 ve PS3 versiyonlarını ayrı, diğer versiyonlarını ayrı firmalar yapıyor. Biz ise Terminal Reality'nin (TR) yaptığı yeni nesil oyundan bahsedeceğim. Bu konuda söyleyeceğim ilk şey ise yapımcıların biraz ilginç davranışları. Şaşıracaksınız belki ama TR, oyunu önce PS3'te yapıp diğer konsollara port etmemeyi daha kolay bulmuş. Bunun bir gövde gösterisi olup olmadığı hakkında aklımda hala teoriler dönüyor ama nasıl rahat edeceklerse öyle çalışmalılar tabii ki.

"Yaz kızım, yıl 1991..."> GB, ikinci filmden sonrasında, 1991'de geçiyor. Kahramanlarımız yeni ekipmanlarını denemek için takıma bir üye daha almaya karar veriyorlar. Evet, doğru bildiniz: Bu üye sizsiniz. Ancak siz emir veren lider değil, daha çok bir denek veya çırak rolünde olacaksınız. Bu nedenle en önden giden ama en çok destek alan da siz olacaksınız çoğu zaman. Kullanacağınız ekipman da "elektrikli süpürgeniz" Proton Pack ve first person kamerasından hayaletleri takip edebildiğiniz PKE tarayıcısı. PKE'yi kullandığınız zamanlarda hayaletlerin biraktıkları ektoplasmik artıkları görebilecek ve bu sayede bir çeşit "pokedex" görevi gören ruh kitabınıza bilgiler ekleyebileceksiniz.

Proton silahını kullanırken karakteri third person kamerasından göreceksiniz. Proton, elektron ve nötron akımlarının dışında, eşyalar ve hayaletler arasında bağı kurarak onları tavana bine asabileceğiniz yapışkan bir zinciriniz, bir diğer adıyla

Küçükken hangimiz şu aleti elektrik süpürgesi sanmadı ki...

Tether Gun'ınız var. Etkileyici fizik motoru Golem Tech'i bu konuda gerçekten iyi yapıyor; hatta şunu da özellikle belirmek istiyorum ki çevredeki çoğu eşya parçalanabiliyor ve ne kadar parçalarsanız parçalayı ortamda hiçbir esya kaybolmuyor.

Proton Pack'in kabiliyetleri bunlarla da sınırlı değil; sağlık durumunuza ve silahınızın sıcaklık seviyesini de cihazın üzerinden takip edebileceksiniz. Bu tasarım özelliği, oldukça basit ve mantıklı bir HUD ekranı sağlıyor. Ayrıca hayalet yakalayıp eşya parçalayarak kazandığınız parçalarla da yeni silahlar elde edebiliyorsunuz.

İlginç silahları dışında, bu serinin en önemli unsuru hayaletler elbette ki. Oyununda Stay Puft, Slimer gibi eski dostları göreceksiniz. Heyecan verici. Tam 40'ın üstünde hayaletin yakalanmayı

STAY PUFT MARSHMALLOW MAN



Seride Stay Puft şekerlemelerinin maskotu olan bu şirin karakter, sanırım coğumuzun aklına Michelin'in Bibendum'u getiriyor. Filmden hatırlayacağınız gibi Hayalet Avcıları onu proton dalgalarını çarptırtarak yenmişlerdi. Takımın ilk kuralı, "Dalgaları kesitirme!" idi; bakalım biz onuna nasıl başa çıkacağız...

AYDINLIK TARAF

- ✔ Etkileyici fizik motoru
- ✔ Yapay zeka başarılı görünüyor
- ✔ Geliştirilebilir silah seçenekleri

KARANLIK TARAF

- ✖ Multiplayer modu çok zayıf kalabilir
- ✖ Film oyunlarının kötü geçmişinden muzdarip olması

ya da direkt olarak yok edilmeyi bekliyor. Bu hayaletlerden bazıları üstünüze kitaplar fırlatacak, Slimer gibileri sizi yere çarparak, Stay Puft ise şirin şirin (!) bakacak. Kisacısı düşmanları yenebilmek için farklı takıtlar ihtiyac duyacağınız.

Bizim dışımızdaki karakterlerin (NPC) hepsi de kendilerine özel yapay zeka algoritmalarına sahip olacak. Yani Slimer'in birden ortaya çıkararak korkuttuğu bir cadde dolusu insanın hepsi de farklı bir tepki

(analiz)



Oyunda protonlar kırmızı akımen, gördüğünüz mavi akımlar nötronlarla dolu.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Kameraya hapsirmak herkesin hakkı.

verecek. Bazıları kalıp hayaleti şaşkınlıkla izleyecek, coşgunluğu ise farklı rotalarla kaçışmaya başlayacak. Ekip üyelerinin ise tuzaklar hazırlayabileceğini, size taktik vererek destek olacağını, zor durumda kaldığında sizden yardım isteyebileceğini de göz önünde bulundurunca, Ghostbuster'in yapay zeka konusunda sınıfı geçeceğini söyleyebiliriz.

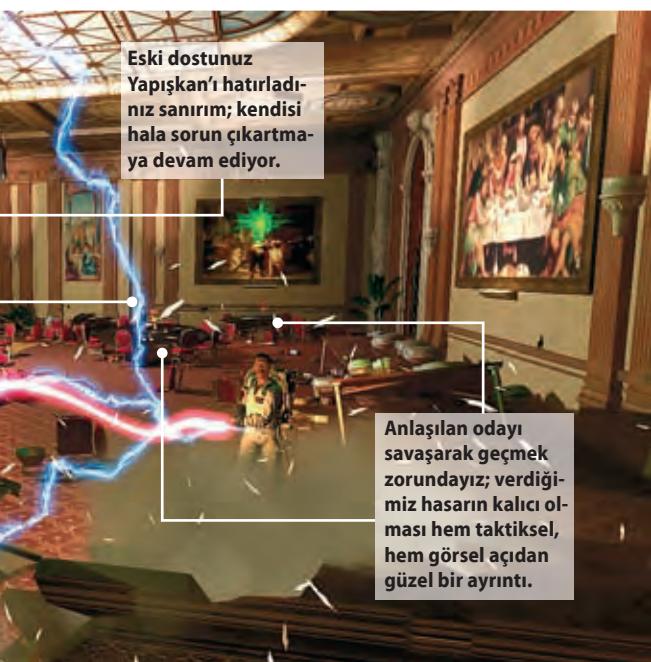
Oyunun Wii versiyonu üstün multiplayer desteği verecek olsa da, diğer konsollar için pek hoş şeyle duymadık ne yazık ki. Oyunun yeni nesil versiyonlarında co-op mod bile olmayacak. Ancak eğer bir Wii'ye sahipseniz hayaletler ile avclarının kaptığı moda katılabilecek, eşya parçalaması yarışmalarında boy gösterebilecek, hatta kısa zamanda en çok hayaleti yakalamaca gibi klasik modları da bulabileceğiz.

"Hayalet avlamak teknik bir iştir çocukların"

Bu noktada oyunun teknik özelliklerine bir kez daha dönmek istiyorum zira muhtemelen GB, başlığa ilk baktığınızda sizin aklığınızda filmin lisansını almış, boş bir oyun izlenimini kazdı. İş gerçeği böyle değil sevgili okurlar; oyunun teknoloji demo'ları da bunu bize kanıtladı. Örneğin, bir videoada yapımı sakın bir kütüphaneye önce rag doll'lar getirtti ve bunların silahımıza verdiği tepkileri gösterdi; ardından odada 2000 eşya olduğunu ekledi ve sonrasında kütüphaneye bir araba indirdi Tether Gun'ı kullanarak onu tavana astı. Arabanın tavana çarpması arasında verdiği tepki ve tavanda salınışı gerçekten harikaydı. Ancak bu noktadaki en etkileyici olay, yapımı odayı darmaduman ettikten sonra parça sayısının artık 6000'e çıktıığını ve her parçanın yerli yerinde durduğunu anlamamızdı. Gerçekten etkileyici.

Yazımı kapatırken, Türkçe'mizde bol sayıda övgü anlamına gelen kelimenin olmasına bir kez daha şükretmek istiyorum zira böyle bir oyun için o kelimelerin hemen hemen hepsini kullanmamız gerekecek. ☺

GB, filmin haklarını sömürmek yerine onları avlayan bir oyun olabilir; "PKE tarayıcıları-nızı bu oyunun üstünden ayırmayı" derim.



Eski dostunuz Yapısan'ı hatırladığınız sanırım; kendisi hala sorun çıkartmaya devam ediyor.

Anlaşılan odayı savaşarak geçmek zorundayız; verdiği-miz hasarı kalıcı olması hem taktiksel, hem görsel açıdan güzel bir ayrıntı.



Sabahları biraz ağırlık çalışmak insan sağlığıñoñaarr!!!

Evet, yaz bitti. Yeni oyun sezonunun kurdelesini hep birlikte keseceğiz. Sırada bekleyen onlara klasik olmaya aday yapılm var. Geçen ay tam 22 sayfa ayırdığımız E3 fuarında gördük ki bu onlara oyunun pek çoğu son derece iddialı vaatlerle tanıtılıyor. Bu oyunların bazıları bu vaatleri destekleyecek özelliklerle dolu; bazıları ise insanın sınırlarını ayağa kaldırıacak noksantalara... Ama bizim işimiz işkembeden bolca sallayan ama buna karşılık garabet oyular piyasaya süren firmalarla, değil mi? Hazırsanız, başlıyoruz.

Varan 1: The Incredible Hulk

Ne dediler? Bundan bir süre önce hem sinemalarda, hem de oyun dünyasında bir The Incredible Hulk canlılığı yaşadık bildiğiniz gibi. Oyunun yapımcıları ise "Bu bildiğiniz, vasat film oyunlarından olmayacak. Sandbox tarzındaki The Incredible Hulk, açık uçlu oyun yapısı ve çizgisel olmayan senaryosyla sizin adrenalinin bağımlısı yapacak." diyerek bizi oldukça şırmışlardı.

Ne oldu? Sonuç elbette ki hüsran oldu. Zaten neden bir film oyundan bir şeyler bekliyoruz ki? Ancak onca kötü tecrübeün üzerine "Belki" dedik, "Bir ihtimal" dedik ama olmadı. The Incredible Hulk vasat seviyesine bile ulaşamayarak bizi perişan etti; sinirlendirdi; sektörden tiksindirdi.

Varacak 1: Pokemon Mystery Dunge-on: Explorer of Time

Ne dediler? "Pokemon hakkında bildiğiniz her şeyi unutun... Pokemonlar", şimdide kadar görmediğiniz bir şekilde, kendi topraklarında göreceksiniz."

Ne olacak? Bazı oyunların neden ve nasıl oynanacağına bir türlü anlam veremem. Pokemon serisi de bu oyunlardan biridir. Keza artık Nintendo'nun bu "rengarenk oyunculuk" konseptini biraz abarttığını düşünüyoruz.

Varacak 2: Hello Kitty: Big City Dreams

Ne dediler? "Küçük bir kasabadan büyük şehrə taşınan Beyaz Kedicik, hayallerini gerçekleştirmek istemektedir. Şimdilik zemin katta oturan Kedicik'e hayali olan çatı katındaki lüks eve taşınması için yardım eder misiniz?"

Ne olacak? Yanarımm, yanarımm... Gün geber yanarımm. Ah, bu konseptin hesabını kılmlere sorarım? Lütfen, bir durun ve düşünün... Bu oyun hangi platforma çıkacak sizce? Doğru tahmin: DS.

Varacak 3: Harvest Fishing

Ne dediler? "Artık istediğiniz her yerde balığa çakabileceksiniz. Balık tutmanın tüm keyfini DS ile avuçlarınıza taşıyoruz."

Ne olacak? Bitmediniz... Bitemediniz... Yalan konseptler uydurmaktan, sallamaktan yorulmadınız. Bu gidişinize kim dur diyecek? Oyunculuğu düşüğü delikten kim kurtaracak? Yazık... Çok yakınız...

Kurumuş yapraklar kadar depresifsiniz, ey oyun firmaları!

YAPIM EA Sports
DAĞITIM Electronic Arts
TÜRK Spor
PLATFORM PC, PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.fifa09.com

Bİ'Şİ DİCEM

Bu ekran görüntüsü pek bir anlamda siz kaldı sanki transferden sonra...

"SOL KÖSEDE" DİYE GİRSEM ÇOK MU KLİŞE OLUR?

FIFA 09

Sazon başlamak üzere ve ligin iki favori takımı, kadrolarını açıkladı bile. Bir tarafta yılların eskitemediği FIFA, diğer tarafta uzun yıllar önce birdenbire patlama yapan ve rekabete dahil olan PES. Bir tarafta paraya para demeyen, transfer döneminde saçma sapan harcamalar yapan ve taraftarlarını tam anlamıyla mutlu edemeyen FIFA, diğer tarafta rekabete girdiği günden itibaren zirveye yerlesen ancak geçtiğimiz sezon sürpriz bir şekilde şampiyonluğu teslim eden PES. Rekabeti yeteri kadar dilime doladığımı düşünüyor ve ilk yarıyı sunması için sözü kendime bırakıyorum.

ilk yarı> FIFA serisine yıllardır uzak olduğumuzu, daha doğrusu yaklaştırmak istememize rağmen uzak durmamı ronda kaldığımızı defalarca yazdık, çizdik. Efsane haline gelen "balon top" konusuna girmek istemiyorum bir kez daha. (Yazının sonuna kadar kendimi tutabılırlım, bilmiyorum.) Ancak 2007 - 2008 sezonu bu seri açısından oldukça hayırlı bir sezondı. Çünkü ligin lideri PES, anlamsız bir şekilde kadro zafiyeti yaşamış ve hayranlarını hayal kırıklığına uğratmıştı. Öyle ki "balon top" vakası bile FIFA'yı PES'in altında bırakmaya yetmemiştir. (Dayanmadım valla.) Bu durumda biz de PES'e sırt çevirmiş ve bir süre FIFA ile oynanmıştır. Bu yıl ise FIFA'dan beklenlerimiz daha da yükseldi. Çünkü gerek grafik, gerek animasyon, gerek ses konusunda kusursuz

Bİ'Şİ DİCEM

Oyunun PS2 versiyonundan bir görünüt; aldatmasın sizi.

**BE A PRO**

FIFA'nın Be a Pro modu, oyunun tüm platformlardaki versiyonlarına eklendiği sezon. Bu yolsa PSP ve DS sahipleri de bu modu oynayabilecekler.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Grafikler, animasyonlar, sesler
- ✓ Oynanış sistemindeki yeni özellikler
- ✓ 10v10 multiplayer modu
- ✓ Kalecilerin yapay zekasının geliştirilmesi

KARANLIK TARAF

- ✗ Ya top yine balon gibi olursa...
- ✗ Tokluk hissiyatı isterim; ona göre!

tepki verecekler. Maçlar sırasında yaşadığımız en büyük problemlerden biri de buydu zaten; ağırlık. Bir diğer önemli konu, oyundaki ikili mücadele sisteminin geliştirilmesi. Hem yerdeki, hem de havadaki toplar için yapacağımız mücadelelerde kontrol ettiğimiz futbolcunun ağırlığı, gücü ve pozisyonu girerkenki momentumu, pozisyonun nasıl sonuçlanacağı konusunda belirleyici olarak. (Eğer bir yere gitmez de Fenerbahçe'de kalırsa Kezman'ın her pozisyonda nasıl ezileceğini birebir yaşayabiliriz herhalde.) (Gitsin artık o da ama... - Elif)

Kısa kısa diğer konulara da değinmek isterim: Serideki taktik seçenekleri bu oyunda zenginleştiriliyor ve daha özelleştirilebilir bir hal alıyor. Birçok farklı seçeneği iç içe yedirip bambaşa taktikler üretmek mümkün olacak; hatta bu taktikleri EA Locker üzerinden diğer oyuncularla paylaşabileceğiz. Bir de multiplayer bombası var oyunu; 10'a 10 maça! Kaleciler dışında sahada yer alan 20 oyuncunun da kontrol edilebileceği bu mod sayesinde saatlerce, günlerce, hatta aylarca FIFA 2009 oynayabiliriz. Bu kadar...

Ha, kapatmadan şunu da söyleyeceğim; tutamadım kendimi. Oyundaki kronikleşen "top ve tokluk problemi"nin aşılmasını umuyorum. Çünkü FIFA serisinin bu iki detay dışında -nerede-se- hiçbir sorunu yok ancak bunlar da çok önemli detaylar. Topun modellemesi ve etkileşimdeki tokluk hissi kesinlikle onarılmalı, tedavi edilmeli ve yeşil sahalara geri döndürülmeli. (Appiah nerede?) (Appiah hastamış, ölüyormuş da bir Allah'ın kulu arayıp sormamış. Bir FB'li olarak FB camiasını kınıyorum. - Elif) EA, mükemmel bir piramit inşa etmişen en alttaki taşı unutmasın lütfen. [EN](#)

BUNU DA MI YAPTINIZ?

Anormal bir şey yapmadılar ya; hepimizin yıllardır hayal ettiği detaylardan biri sadece. Yazında da adı geçti gerçi ama bu kutuda siz ana metni okumadan yakalarım diye şey ettim. FIFA 09'da 20 kişilik bir multiplayer modu olacak ki şahane bir haber bu. Kaleci olmayı isteyenler hayallerini başka bir bahara ertelesinler. Hem kaleci olmak kasardı be? 20 kişi diyorum bak! Düşünsenize; "Sen sola geç Necmi, sen de ön liberoda hücumları durduracaksın Mahmut".

Bakın, gerçekten söylüyorum, ciddiyim ve samimiym. FIFA serisinin neredeyse hiçbir sorunu kalmadı artık; özellikle de yeni nesil versiyonlarını göz önüne alınca... Ama şu kritik iki problemi (top takımı ve oyunun tokluk hissindeki problemler) çözseler de keyfimiz kaçmasa, puan kırmasak, gole giden adama arkadan dalmasak.

fashiontv TÜRKİYE

Sektörün yanında, hep burada, hep birlikte, hep lider!



fashiontv TÜRKİYE

Dünya modasını ve onun izlerini ülkemize taşımak için;
ülkemiz için, bu ülkenin modası için, sektörün canlılığı, üretkenliği ve gücü için,
yaptığımız organizasyonlarla, verdigimiz ödüllerle
8 yıldır hizmetinizdeyiz!

Gian Franco Ferre Defilesi

Fashiontv Moda Ödülleri 2007

Fashiontv Moda Ödülleri 2008

Su Ada Yaza Merhaba Partisi

7 Mekan 7 Modacı

Miss Ftv 2006

Miss Ftv 2007

Harvey Nichols Defilesi

Young Designers Club

Jean's Paul Gaultier Defilesi

Ftv Antalya Tarkan Konseri ve

Yaza Merhaba Partisi

D-Smart 56.kanalda



ve

Turksat 42.0 Doğu Uydusu

Frekans 11970 MHz

Symbol Rate 17900 Fec 5/6'da

MediaSa
media group

f

fashiontv

YAPIM Visual Concepts

DAGITIM 2K Sports

TÜRK Spor

PLATFORM PS2, PS3, Xbox 360

CIKIS TARIHI 2008'in dördüncü çeyreği

WEB www.2ksports.com/nba2k9

MACI İZLEDİNİZ Mİ?

NBA 2K9

Yazma başladığım an itibariyle bir de maç başladı televizyonda; "canlı" ve korkutucu bir maç. Türkiye A Milli Basketbol Takımı, son yıllarda yaşadığı hayal kırıklıklarını ve utancını örtmek için -orijinali gibi olamasa da- yeni bir Rüya Takım oluşturan A.B.D. Milli Basketbol Takımı karşısında ter döküyor. Bense ofiste olduğum için maçı izleyemiyorum ama yazının sonuna skoru iliştirmeyi planlıyorum. Kim bilir; belki de bu yazıyı okuyana kadar maçtan haberin dahi olmayan basketbol sevdalıları vardır aranızda...

NBA 2K serisinin hastası olduğumu söylemişim daha önce de. EA Sports'un FIFA serisine takıldığımız gibi takılmıştık yıllarca NBA Live'ě; hatta ben oyun için kendi kadro çalışmalarımı bile yapıyordum bir dönem. Ne zaman ki NBA 2K serisile tanıştım, gözüm açıldı ve bir basketbol oyununun nasıl olması gerektiğini anladım. Sanırım her yeni sezonda yazaçağım NBA 2K yazılarına da bu şekilde gireceğim. (Yok öyle uyanıklık! - Elif)

Pick & Roll Maç nasıl gidiyor acaba? Neyse... Geçen sezonu Big Three'nin şampi-

GARRETT İLE GÖZ GÖZE...



2K Sports'un dejindiği göz olayı var ya, biz ona yillardır takılmıştık zaten. Oyuncuların karakterlerin gözlerindeki ve bacaklarındaki anlamsızlık uzun süredir travmaya sürüklüyorlardı bizi. (Nereye bakıyorsun, ne biçim bakıyorsun!) İlk defa bir firmamın bu konuda detay verdiğine tanık oldum şahsen. Bu nedenle deder ki umutlandım ve KG ile göz göre gelip bana ne anlatmak istedığını anlamak istiyorum. KG'yi seviyorum...



AYDINLIK TARAF

- Oyunu okuyacağı söylenen yapay zeka
- Görsel geliştirmeler
- Online paylaşım

KARANLIK TARAF

- Evdeki hesapların çarşıya uymama ihtiyatı

yönüyle kapadık ve herkes mutlu oldu herhalde; Kobe & Lakers fanatikleri hariç. Ama bu olmaliydi. Nasıl ki Heat'in şampiyon olması gerekiyorduysa (Ama Zo, ama GP!) Celtics'in de şampiyon olması gerekiyordu. Nereye bağılıyorum; şimdi Celtics şampiyon oldu ya, 2K Sports da bu yılın kapak yıldızını ona göre seçti ve KG'yi önmüze sürdü. Bizim için önemli olansa kapak değil, içerik. NBA 2K7'nin yeni nesil versiyonu müthişti, 2K8'de ise bir miktar "yerinde sayım" vardı. Bu sezon ise daha fazlasını istiyoruz. Oyun müthiş olabilir ama kusursuz değildi sonuçta. O halde bize bu sezon neler sunulacak, tek tek değerlendireyim.

2K Sports yeni sezonlarındaki yenilikleri üç başlık altında topladı; oynanış sistemi, sunum ve online. Bağlama cümlesi kurmadan devam ediyorum. (Kurmüşsun işte. - Elif) Oyunun oynanışına dair yapılan iki önemli değişiklik var; ilki şut sistemi, ikincisi yapay zeka.

Ne oldu Kobe; yetmedi mi yine şampiyonluğa...



Stick aracılığıyla şut kullandığımızı biliyorsunuz. Bu yalkı fark ise şut seçimimizi yerden ayağımızı kestikten hemen sonra değiştirebilecek olmamız. Bu sayede savunmadan ve blok tehlikesinden kurtulma şansı yaratılabilir kendimize. Yapay zeka konusunda ise iddialı bir slogan var: Oyuncuya ayak uydurabilen yapay zeka. Oyunun yapay zekası bizim stratejimizi gerçek zamanlı olarak okuyabilecek ve ona göre karşılık verebilecek. Böylece pick & roll ve post-up gibi hücum tercihlerimiz farklı karşıtlar bulacak. Bu "okuma" oyununu oynamayı yaşam lazımlı çünkü çoğu zaman lafta kalabiliyor bu tip iddialı açıklamalar.

Oyunun sunum başlığındaki yenilikler görsellik, sunum (Bildiğiniz sunum işte...) ve ara sahneler üzerine. NBA 2K9'da oyuncuların yüz ve vücut kaplamalarının daha gerçekçi, göz hareketlerinin daha anlamlı, seyircilerin sahadaki oyunla iletişimini daha iyi olacağı ve formaların daha hoş görüneceği vaat ediyor. Öte yandan "bildiğimiz sunum" dediğim konu şu: Yillardır alıştığımız Craig Sager ve Kenny Smith ikilisine gül gülüyor ve Clark Kellogg, Cheryl Miller, Kevin Harlan üçlüsüne kucak açıyoruz. Aynı sesten sıkılmıştır, değil mi? Bir de arası sahne mevzusu var; özellikle Fırat'ın çok takıldığı bir konu bu. O, aksiyonlar arası sahnelerde yaşanan "atlamalar" gerçekten göze batıyordu. Visual Concepts bu sorunu mutlaka düzeltmeli.

Gelelim son konu başlığımıza, yani oyunun online özelliklerine. NBA 2K9'da online olarak 5v5 maçlar oynayacak, yeni bir ranking sistemiyle karşı karşıya olacak ve Reelmaker ile kendi videolarınızı hazırlayacağınız. Bunların dışında çok daha önemli bir detay var ki o da paylaşım konusu. Kendi yaratığınız oyuncuları, kadro dosyalarını ve -daha da önemlidisi- slider ayarlarını paylaşabileceğiz. Böylece forumları karıştırıp bir sürü rakam not etmek zorunda kalmayacağız; oh be!

Her şeyi saydım; ne diye bağlayayım ki yazının sonunu. Mutluyum, umutluyum, sabırsızım ve bekliyorum. Maç sonucunu da bekliyorum bu arada. Yazı bitti ve maç biter bitmez bu Word dosyasını açıp skoru ekleyeceğim: Türkiye 82 - A.B.D 114. ☺

NBA 2K serisine zaten hastaydım, oyunun yeni nesil versiyonlarındaki görsellik sayesinde hastalığım daha ciddi boyutlara ulaşmıştır. Şimdi de yeni versiyon için gayet yararlı yenilikler üzerinde çalışıldığını görürüm. Sabırsızlığım katbekat arttı.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC			
EYLÜL			
Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCSOFT	
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software	
Civilization IV: Colonization	strateji	Firaxis	
Igor: The Game	Aksiyon / Adventure	Legacy Interactive	
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales	
Men of War	strateji	Best Way	
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon / Adventure	Pandemic Studios	
Mount & Blade	RPG	TaleWorlds	
NHL 09	Spor	EA Sports	
Pure	Yarış	Black Rock Studio	
Rig 'n' Roll	Yarış	SoftLab - NSK	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron Ent. GmbH	
Spor	strateji	Maxis	
The Guild 2: Venice	strateji	JoWood	
The Wheelman	Aksiyon	Midway Games	
X3: Terra Conflict	Simülasyon	Egosoft	
EKİM			
Alan Wake	Aksiyon / Adventure	Microsoft Game Studios	
Command & Conquer: Red Alert 3	strateji	EA LA	
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	1C	
Dead Space	Aksiyon	EA	
Dynasty Warriors 6	strateji	Omega Force	
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks	
Fifa 09	Spor	EA Sports	
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios	
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios	
MotoGP 08	Yarış	Capcom	
My Sims	Simülasyon	EA Games	
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beonox	
Rhiannon: Curse of the Four Branches	Adventure	Arberth Studios	
Saint's Row 2	Aksiyon	Voltition	
Yamaha Supercross	Yarış	Zoo Digital Group	
KASIM			
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Far Cry 2	FPS	Ubisoft	
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North	
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games	
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games	
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games	
This Is Vegas	Aksiyon	Surreal Software	
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics	
ARALIK			
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment	
PS2			
EYLÜL			
Daxter	Aksiyon	Ready at Dawn	
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers Tales	
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios	
NHL 09	Spor	EA Sports	
NHL 2K9	Spor	Visual Concepts	
Pursuit Force: Extreme Justice	Yarış	Bigbig Studios	
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Lucas Arts	
TNA Impact	Spor	Midway	
Wipeout Pulse	Yarış	Studio Liverpool	
Yakuza 2	Aksiyon / Adventure	SEGA	
EKİM			
Avatar: The Last Airbender - Into the Inferno	Aksiyon	THQ	
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment	
Dora the Explorer: Dora Saves the Snow Princess	Aksiyon / Adventure	High Voltage Software	
EyeToy Play: Hero	Parti	Sony	
EyeToy Play: PomPom Party	Parti	Sony	
FIFA 09	Spor	EA Sports	
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Ent.	
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule	
MotoGP 08	Yarış	Capcom	
NBA Live 09	Spor	EA Sports	
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Eurocom Entertainment	
SpongeBob SquarePants Feat. Nicktoons	Aksiyon / Adventure	THQ	
Yamaha Supercross	Yarış	Coyote Console	
ARALIK			

KASIM			
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Eternal Poison	RPG	Banpresto	
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games	
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games	
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team	
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics	
WWF SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S	
ARALIK			
Ar tonelico 2	RPG	Banpresto	
Shin Megami Tensei: Persona 4	RPG	Banpresto	

NHL 09	Spor	EA Sports
NHL 2K9	Spor	Visual Concepts
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Rock Band 2	Müzik	Harmonix
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon / Adventure	Konami
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Lucas Arts
Supreme Commander	strateji	Gas Powered Games
The Wheelman	Aksiyon	Midway Games
TNA Impact	Spor	Midway
Viva Pinata: Trouble in Paradise	strateji	Microsoft Game Studios
Warhammer: Battle March	strateji	Namco Bandai
Warriors Orochi 2	Aksiyon	Omega Force
WSC Real: 2008 World Snooker Championship	Spor	Blade Inf. Studios
Zoids Assault	RPG	TOMY

EKİM			
Alan Wake	Aksiyon	Microsoft Game Studios	
Command & Conquer: Red Alert 3	strateji	EA LA	
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment	
Dead Space	Aksiyon	EA	
Disney: Sing it	Müzik	Disney Interactive Studios	
Fable 2	RPG	Big Blue Box	
Fallout 3	RPG	Bethesda Softworks	
Fifa 09	Spor	EA Sports	
Fracture	Aksiyon	Day 1 Studios	
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft Ent.	
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios	
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libellule	
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic Studios	
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar	
MotoGP 08	Yarış	Capcom	
NBA Live 09	Spor	EA Sports	
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Eurocom Entertainment	
Saint's Row 2	Aksiyon	Voltition	

KASIM			
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software	
Far Cry 2	FPS	Ubisoft	
Gears of War 2	Aksiyon	Epic Games	
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games	
Mortal Kombat vs. DC Universe	Dövüş	Midway	
Naruto 2: Broken Bond	Dövüş	Ubisoft	
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games	
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron Ent. GmbH	
Scene It? Box Office Smash	Parti	Krome Studios	
Sonic Unleashed	Aksiyon	Sonic Team	
This Is Vegas	Aksiyon	Surreal Software	
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics	
WWF SmackDown! vs. RAW 2009	Dövüş	YUKE'S	

ARALIK			
Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment	
WET	Aksiyon	A2M [Artificial Mind and Movement]	

PSP			
EYLÜL			
Midnight Club: LA Remix	Yarış	Rockstar	
Pipe Mania	Puzzle	Empire Interactive	
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Lucas Arts	
WSC Real: 2008 World Snooker Championship	Spor	Blade Inf. Studios	
Yggdr Union	strateji	Altus	
EKİM			
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical Entertainment	
Fifa 09	Spor	EA Sports	
Midnight Club: LA Remix	Yarış	Rockstar London	
NBA Live 09	Spor	EA Sports	

XBOX 360			
EYLÜL			
BAJA	Yarış	2XL Games	
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox Software	
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ	
FaceBreaker	Spor	EA Sports	
Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level	
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers Tales	
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios	
ARALIK			
Samurai Showdown Anthology	Dövüş	SNK PlayMore	
Valhalla Knights 2	RPG	Xseed	

HABER FAZLASI

- EA, Warhammer Online'in çıkış tarihini 23 Eylül olarak açıkladı fakat sonra Eylül olarak değiştirdi. Son olarak ise 18 Eylül'de karar kıldı. Oyunun Avrupa'da da bu tarihlerde çıkışması bekleniyor.

- Tom Clancy's HAWX, 2009'un Ocak ile Mart ayları arasına ertelendi. Geçen ay çıkışını beklediğimiz Brothers in Arms: Hell's Highway de aynı şekilde 23 Eylül'e sarktı. (Böyle güzel haberlere bayılıyoruz!)

- Her ayın değişmez ertelenme haberlerine EA de ortak oldu ve bedava olarak sunulacak

olan Battlefield Heroes'un çıkış tarihinin 2009'un sonlarına kaldırlığını açıkladı.

- Halo'daki olayların öncesiñin anlatan Fall of Reach adlı kitabı uygun olarak geliştirilen bir senaryo Hollywood'un bayağı ilgisini çekti ve Halo filmi planları bir kez daha canlandı.

- Infinity Ward'dan gelen bir habere göre yeni Call of Duty oyunu (CoD6) 2009 yılında piyasada olacak ve şu anda Infinity Ward stüdyolarında hazırlık aşamasında.

- Hellgate: London'ın beklenen başarısı

elde edememesinin ardından dağılan Flagship Studios ufukta kaybolurken, bu firmanın çalışanları Runic Games adında bir firma kurdu. MMO oyunları üzerinde yoğunlaşacaklarını açıklärın firmaya "Hoş geldin" diyoruz.

- World in Conflict'in arkındaki isim Massive Entertainment, World in Conflict lisansını Activision'a satabileceklerini açıkladı. Şu an hazırlık aşamasında olan Soviet Assault ise yine Massive Entertainment damgasıyla piyasada olacak.

YAPIM BioWare

DAGITIM Electronic Arts

TUR RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARIHI 2009'un ilk çeyreği (PC) 2009'un son çeyreği (Xbox 360, PS3)

WEB dragonage.bioware.com

DRAGON AGE: ORIGINS

Jade Empire ve Mass Effect gibi oyunları hemen hepimiz severek oynamış olsak da bu oyunlarda RPG ruhuna dair bir şeylerin eksik kaldığını hissetmiştik. Aslında eksikliğini hissettiğimiz o tat; Baldur's Gate'i efsane yapan eşsiz sostan başka bir şey değildi. Eski kurt BioWare "eski kafalı" RPG fanatikleri tarafından yağıdırılan ve dozajı sitemkarlıktan başlayarak insafsızlığa kadar uzanan bir eleştiri yağmuruyla karşılaştı. Mass Effect ve Jade Empire, "aksiyon oyunlarından çarpılmış ve basitleştirilmiş savaş öğeleri taşıyan, tatlı su RPG'leri" olarak etiketlendi. Firmanın, ilk oyunlardan sonra Neverwinter Nights'tan ve KOTOR'dan da elini çekmesi, bayrağın Obsidian'a kaldırıldığı şeklinde yorumlandı. Görünüşe göre BioWare de köklere dönüşün özlemini çekmekte ve Dragon Age: Origins ile de bunun ispatını yapmaya hazırlanıyor.



SİS PERDESİNİN ARDINDAN

2004'te duyurulmasından ardından bir kez daha ininden çıkan Dragon Age, Bioware'den ikinci bir Baldur's Gate bekleyen oyuncuların ajanalarının bir köşesine not almaları gereken bir yapım. Yeni ve detaylı bir oyun dünyası, yeni neslin marifetleriyle birebirleştirilecek. Üstelik soyu tükenen hardcore RPG oyunlarının atmosferine sahip olacak.



BioWare'in yaklaşık dört yıl önce duyurmuş olduğu Dragon Age: Origins, çok az oyuncunun belleğindeki yerini koruyabildi. Oyun ile ilgili açıklanan bilgiler oyunun Baldur's Gate'in izlerini takip eden, hardcore bir RPG olacağından ve D&D evrenleri yerine kendi dünyasını yaratacağından ibaretti. Geçtiğimiz ay içerisinde Dragon Age: Origins'i (DA: O) sandığından çıkaran BioWare, oyun hakkında yeni bilgiler vererek hepimizin merakını diriltmeyi başardı. Öncelikle neden farklı bir evren yaratmayı tercih ettikleri sorulan kurucu üçlüden Greg Zeschuk D&D evrenlerini üstü kapılı eleştirerek artık bükkinlik vermiş olan fantezi klişelerinden uzak durmayı tercih ettiklerini belirtti. Tipki The Witcher gibi, DA: O da noir atmosferi ile fante-

zinin evliliğinin eseri olarak düşünebileceğimiz "karantık fantezi" teması üzerinde kurulu. Bunun anlamı ise; etrafa nur saçarak dolaşan iyileri ve siyah cüppeler giyip, bütün gün ellerini sıvazlayan sinsi kötüleri DA: O'da görmeyeceğimiz. Mature (17+) yaş değerlendirmesiyle piyasaya sürülecek olan yapım, bizleri iyi ve kötüün gri olarak görüneceği hatta bazen bir diğerinden ayrılamayacağı karantık bir dünyaya sokacak. DA: O'nun dünyasında Grey Wardens ile kaosa hizmet eden Blight güçleri arasında büyük bir savaş yaşanmış ve büyük yıkımın üzerinden asırlar geçmiştir. Güçlü bir iblis tarafından yönetilen Blight daha yıkıcı bir dönüş için hazırlık yapmaktadır. Oyunu, Duncan ismindeki bir ustamızın Blight güçlerine karşı verdiği bir savaşta Grey Wardens saflarında başlayacağız. DA: O'nun diyalog sistemi Mass Effect'te kullanılan sistemden esinlenilerek hazırlanmış. Karşılıklı olarak hazır ola geçip duygusuz bir biçimde konuşmaya başlayan karakterler yerine, dramatik bir etki sağlayan değişken kamera açıları ve gerçekçi mimiklere sahip karakterlerle karşılaşacağız. Yine Mass Effect'teki gibi nötr, uyumlu veya oldukça uyumsuz tepkiler gösterebileceğiz. Tam olarak ne söyleyeceğimizi bilemeden bir yanıt seçeceğiz ve böylece çok daha sürükleyici diyaloglara tanık olacağız. Mass Effect'in diyalog sistemi iddia edildiği kadar devrimsel olmasa da; gittikçe dayanılmaz bir alan sıkıcı konuşma sahnelerine yeni bir soluk getirdiği inkar edilemez. Üstelik DA: O'nun dünyası entriliklerla dolu ve hiçbir masum olmayan güç odaklılarının politik çekişmeleri günlük hayatın bir parçası. Öte yandan gri bir

HEY GİDİ BALDUR'S GATE



Adını o zamanki TSR'nin (TSR kısa bir süre sonra Wizards of the Coast tarafından alınacaktır.) Forgotten Realms dünyasındaki bir şehirden alan ilk Baldur's Gate, RPG türünü diriltlen oyun olarak tarihe gelecekti. 1998 yılında piyasaya sürülen oyun, Advanced D&D sistemi üzerinde kuruluydu ve Forgotten Realms dünyasında gerçekleşen olayları konu alıyordu. Bugün RPG oyunlarında klişé olarak nitelendirdiğimiz pek çok durum aslında ilk defa Baldur's Gate'de işlenmiştir. Grubunuzdaki karakterlerin aralarındaki atışmalara kulak misafiri olmak dahi oldukça eğlenceliydi. Türün standartlarını belirleyen Baldur's Gate, bir ek paketin ardından Baldur's Gate II ile devam etti. Eğer halen oynamamış iseniz, her iki oyunun ve ek paketlerinin dahil edildiği bir seti oldukça ekonomik bir fiyatta temin edebilirsiniz. (Ve etmelisiniz de.)



"Gölgeleurin gücü adına; güç bende artıktır!"



dünyada ahlaki seçimler yapmak her zamankinden daha zor olacak. Yapımcılar, oyunda vereceğimiz tüm karar ve tepkilerin dramatik bir sonucunu olacağını iddia ediyorlar. Öyle ki verdığımız kararlar oyun evreninde zincirleme olaylara sebebiyet verecek. Tipki çığı başlatan küçük kartopu gibi, önelsiz görünen bir karar pek çok şeyi değiştirecek. Bugüne kadar pek çok RPG oyunu üstü kapalı bir biçimde de olsa kelebek etkisinin yaratılabileceği esnek senaryolar vaat etti, ancak simdiye kadar hiçbir oyun bu noktaya yaklaşamadı. Bu konuda, BioWare'in yeteneğine güvenmekten ve

tedbirini elden bırakmadan umutlarımıza yaşatmaktan başka seçenekümüz yok maalesef.

Köklere dönüş > BioWare DA: O'yumu geliştirdiğim Baldur's Gate serisini efsane yapan tüm öğeleri bir adım öteye götürmeye çalışıyor. Bu uğraşın grafiklerde yansıyacagini gör-

mek oldukça heyecan verici. İster TPS kamerasından, ister izometrik kamera açısından oynayabileceğiniz Dragon Age: Origins, Bethesda'nın güzel grafiklerle tekelini elinden alacak gibi görünüyor. Oyun motoruyla hazırlanan sinematikler, atmosferi oyuncuya yansıtımakta oldukça

BIOWARE'İN İÇ YÜZÜ

Dünyanın herhangi bir yerinde bir araya gelen üç doktor sizce ne yapar? Tip konulu ağır bir sohbet de alabilir, oturup televizyon seyredebilir veya ortak olarak bir poliklinik açmaya karar verebilirler. Greg Zeschuk, Ray Muzyka ve Augustine Yip ise alışılmışın dışında bir karar alarak BioWare firmasını ku-

rarlar. Tip okulunda tanıtlıkları günden beri masası FRP oyularına büyük bir ilgi duyan ünlü, üçüncü boyutlu tanışmanın verdiği hızla kendinden geçmiş olan oyun dünyasında tutunmak için Shattered Steel adında, mech'leri yönettiğiniz bir aksiyon oyunu tasarlarlar. Shattered Steel bir aksiyon oyunu olmasına karşın oyunlarda görmeye alışık olmadığımız derinlikte bir senaryoya sahiptir ve oyun dünyasına (Yer, tepeler, binalar vb.) hasar verebildiğiniz ilk oyundur. Ancak doktorlarınızın yapmayı hayal ettikleri oyun bundan çok farklıdır. Battleground: Infinity adındaki projeleri D&D'nin oyun haklarına sahip olan Interplay'in dikkatini çeker ve oyunun adı Baldur's Gate olarak değiştirilerek, Forgotten Realms evrenine uyarlanır. Masaüstü FRP'ilerin bilgisayar RPG'lerini aşağıladıları, diğer oyuncuların ise 3 boyutlu aksiyon oyunlarından başka bir şey oynamak istemedikleri bir dönemde piyasaya çıkan Baldur's Gate çok az oyunun elde edebileceği bir başarı elde etmeyeceğini gözden çıkarılmış olan RPG türünü yeniden baş tacı eder.



AYDINLIK TARAF

- ✓ Etkileyici atmosfer
- ✓ Yeni ve özgün bir fantastik evren
- ✓ Derin senaryo ve dramatik yapı
- ✓ Yeni nesil grafikler
- ✓ Geliştirilmiş oyun dinamikleri ve etkileşim

KARANLIK TARAF

- ✗ Konsollar için çıkış tarihi belirsiz
- ✗ Sistem ihtiyaçları yüksek olabilir



başarılı görünüyorlar ve yetenekli bir sinema yönetmeninin eserlerini andırıyorlar. Öte yandan Baldur's Gate'e hakim olan pastel renkler korumus, mekanlara Jade Empire'daki gibi kontrolden çıkmış bir renk cümbüsü yerine oyunun karanlık havasını tamamlayan koyu renkler hakim. Oynanış videoları ve sinematiklerdeki kalite oyunun tamamına yayılabilirse, DA: O'nun animasyonlar, mekan tasarımları ve sanat yönetmenliği konusunda standartların oldukça üzerine bir kaliteye sahip olacağını öngörebiliriz.

Elbette ki oyunun tek numarası görsellik değil. Oyuna başladığımızda Duncan ve komutasındaki Grey Wardens güçlerinin yaklaşımakta olan bir Blight saldırısına hazırlanmakta olduğunu belirtmiştık. Kralın da bizzat katıldığı ve kimsenin yüzünün gülmediği bir toplantıya katılarak savunma stratejimizi değeriendireceğiz. Kısa bir süre sonra savaş başlayacak ve bir işaret kulesinin güvenliğini sağlamakla görevlendirileceğiz. Bugüne kadar, yaklaşık bir düzine askerin sırayla birbirlerine vurdukları pek çok "epik" savaşa tanık olduk. DA: O'da ise saldırı anından sonra kontrol yeniden bize geçecek ve aşağıda epik sözcüğünün hakkını veren bir savaşın sürmekte olduğunu göreceğiz. DA: O'da dört kişilik bir grubumuzla birlikte hareket edebileceğiz. Oyun boyunca bizimle kalacak olan NPC'lere ek olarak yol üzerinde karımıza çıkacak ve grubumuza katılarak belirli bir görevi tamamlamanıza yardım edecek olan

yardımcı NPC'ler de olacak. Örneğin; kuleye doğru ilerlerken karşılaşacağınız bir muhafiza "Birader, bir el at da şu kuleyi temizleyelim" diyerek kısa süreligine ekibimize katabileceğiz.

DA: O'nun savaş sistemi bir RPG'den hiç beklemeyeceğimiz numaralar içeriyor. Etrafinzdaki dünya olup bitenlere fizik ve kimya kurallarının gerektirdiği şekilde tepki veriyor. Bu durum; kurmuş parşömenlerle dolu bir kütüphanede fireball atmamamız gerektiğinden daha fazlasını ifade edecek. Büyücünüzle basit bir büyüp yerde bir yağ birikintisi yaratıktan sonra bir ateş topu gönderdiğinizde ortalık cehenneme dönüşecek. İstenmeyen alevleri ise, büyülerinizin yardımıyla odanın içinde kar yağdırarak söndürebileceksiniz. Masaları devirip siper alabilecek, kapalı mekanlarda kontrolsüz bir biçimde duvardan duvara sekecek yıldırımlar fırlatabilecek ve karakterinizin özelliklerine göre mekanı avantajını (veya dezavantajını) göre kullanabileceksiniz. Oyunu dondurarak plan yapma ve komut verme numarası DA: O'da da mevcut olacak.

DA: O'nun düşmanları da evrimden nasiplerini alacaklar. Yürümekten ve standart bir animasyona size vurmaktan başka bir şey yapmayan düşmanlar, DA: O'da iş bulamamışlar. Kule içerisinde karşılaşırkıcaak olan bir Ogre, bunun o kadar da iyii bir şey olup olmadığını sorgulamanıza yol açabilir. Zira odaya girdiğiniz anda koşarak büyüğümüzü saf dışı bırakın Ogre, ardından cüssesini kullanarak yakınındaki elemanlarınızın dengesini bozacak. Talihsiz elemanınızı tek eliyle kaldırarak yumruğuya ezmeye çalışacak. Kisacası yaratıkların tek tip saldıruları olmayacağı ve onlar da tipik bizi gidi hayatta kalmak için ellerinden geleni

yapacaklar. Bu da bizi, grubumuzun potansiyelini sonuna kadar kullanmaya ve stratejik düşünmeye zorlayacak. Bu da daha önce pek çok yapımcıdan duyduğumuz balon bir vaat. Ancak BioWare'in DA: O'ya olan hırsı yaklaşımını ve eski referanslarını göz önüne alırsak, bu vaade seve seve kanabiliriz.

Satılık Ejderha Yavruları> DA: O, BioWare için herhangi bir oyundan fazlasını temsil ediyor. Detaylar konusunda halen ketum davransalar da aksiyon / RPG melezi iki oyundan sonra Baldur's Gate serisinin manevi devamı olarak gördükleri DA: O'nun esas çıkış noktasının yapmayı hayal ettikleri oyunu yapmak olduğunu ifade ediyorlar. Daha önce görülmemiş derecede detaylı bir senaryo editörüyle birlikte gelecek olan DA: O, old school efsanelerinin bir dirilişi olabilir.

KOTOR'dan sonra bayrağı Obsidian'a devrederek nispeten farklı bir yaklaşımı kavuşan BioWare daha da olgun ve idealist bir biçimde dönmeye hazırlanıyor. DA: O, old school RPG klasiklerinin atmosferinin yeni neslin marifetleriyle ve taze fikirlerle karıştırıldığı, paha biçilemez bir iksir olabilir.



Temelleri yozlaşmamış, "yeni nesil" akımına köklerini kaptırmamış bir RPG böyle görmemeli işte!



YAPIM Rocksteady Studios
DAGITIM Eidos Interactive
TUR Aksiyon / Adventure
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
CIKIS TARİHİ Belli değil
WEB www.rocksteadyltd.com

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Kimileri onu gördüğünü sanar. Kimileyiye duyduğunu... Çoğu şanssız insan ise bir şey hissedemeden olduğu yere yiğilir kalır. Hakkında konuşmak isterler ama ne diyeceklerini bile bilemezler. Korkarlar; korkularını gizlemek isterler ve ağızlarından tek bir kelime dökülür: Batman...

I'M HERE,
JOKER.



"Evime hoş geldiniz!"

H“Yok be oğlum; ne yarasası!” demişti bir adam, diğerine. Bunu söyledişi sırada diğer arkadaşını görememişti bile.

Bu tipik enstantaneden sadece bir gün sonra Gotham City sokaklarında sadece, karanlığın vücut bulmuş hali dolaşıyordu. Hava karanlık ve yağmurluydu. Sadece rüzgarın uğultusu ve göğün hiddetli kargaşası hakimdi şehre. Ve tüm bu karamsarlığı kendi karanlığıyla bölen bir araç, rüzgarı hiçe sayarak şehrin sokaklarında hızla ilerliyordu. Çürümüş yapraklar onun görkeminin altında ezilen ruhlar gibi çevreye dağılıyor, son teknoloji ürünü araba hedefine doğru emin bir şekilde ilerliyordu.

“Dikkat! Otostopcular, hastaneden kaçan akıl hastaları olabilir!” tabelası görüldüğünde Kara Şövalye ulaşması gereken yere geldiğini anlamıştı. Sokak ışıkları Batman’ın suratını aydınlatlığında, asfaltı yakan ve kazımak için çırپınan aracı kullanan kişinin son derece ifadesiz ve ciddi biri olduğu ortaya çıkyordu. Aracın sesini tanıyan birkaç Arkham görevlisi dev kapıyı aralarken, diğerleri de ellerindeki fenerlerle adeta aracı keşfetmeye çalışıyordu. Ortaçağın karanlık günlərini andıran atmosferi delecek tek şey, bu atmosfere karşı son derece tezat düşecek bir kavram olmalydı ve bu da Batmobile’ın hemen yanında mor takım elbisəsiyle beliren Joker’den başkası değildi...

“Sharpy, nasıl gidiyor?” diye alay etti Joker; Kuzuların Sessizliği’nde Hannibal’ın taşınırken kullanıldığı tekerlekli alete bağlı dururken; “Eski yerimiz daha uygardı.”

Batman, Joker’ın tek başına Arkham’ın içine götürülmüşünü istemiyordu ve Joker, “odasına” yerleştirilene kadar onunla birlikte kalacağını belirtti. Arkham’ın kasvetli koridorlarında ilerlerken Joker görevlilerle dalga geçiyor ve bir saniye bile susmak bilmiyordu.

“Herkes dursun. Bir başka psikopat geliyor.” dedi görevlilerden biri. Batman ileriye baktığında dev gibi bir adamın, yeşil renkte olan bir “yaratığın” yavaş yavaş getirilmekte olduğunu gördü.

“Senin kokunu almıştım Batman. Seni elbet bir gün



AYDINLIK TARAF

- ✖ “Batman dünyası”nın ruhuna yakışan tarzda bir yaklaşım sahip olması
- ✖ Son derece eğlenceli gözükən oynanış sistemi
- ✖ Batman’ı geliştirebilmə imkanı

KARANLIK TARAF

- ✖ Fazla çizgisel olabilir
- ✖ “Tüm kötü adamları oyuna dahil edeceğiz” derken saçma bir boss mücadeleşine dönüştürbilir



bulacağım...” dedi Croc; devasa cüssesileyse Batman’ě meydan okuyordu adeta.

İstifini bozmadan koridorda ilerlemeye devam eden Batman, Joker ve görevlilerle birlikte bir yük asansörüne ulaşıyordu. Asansöre bindikten birkaç saniye sonra, elektrikler kesiliyor ve Joker’ın kulak tırmalayan kahkahaları tüm Arkham’ı inletiyordu. İşıklar tekrar yandığında, herkesin ilk gördüğü, Batman’ın Joker’ın boğazına yapmış olması ve yanlı bir hareket yapmaması uğruna onu sıkı sıkı tutmakta olduğunu.

Asansörden inip ilerlemeye devam eden grup, kısa bir yolculuğun ardından Commisioner Gordon ve diğer Arkham görevlileriyle buluştu. Görevli doktorlardan biri, bir adım daha ileri atan Batman’ı durdurdu ve “Sadece yetkililer girebilir.” uyarısında bulundu. Gordon araya girerek, “Burada yetkililer biri

olması gerekiyorsa, o kesinlikle...” Gordon’un cümlesi yarıda kalmıştı; doktor araya girerek, “Teşekkürler fakat içerdeki suçuları huzursuz etmekten daha ötesini yapamayacaktır.” dedi.

Geri çekilen Batman daha sonra Gordon’la birlikte kontrol odasını görüntüleyen bir camın arkasına geçiyordu. Gözlerini bir saniye bile Joker’ın üzerinden ayırmıyordu Batman. Gordon, Batman’ın huzursuzluğun fark etti ve Batman’ın sessiz soruya cevaben, “Bu kadar kolay teslim olmasında bir gariplik var!” dedi. “En azından ait olduğu yere geldi.” diye cevap verdi Gordon ama bu sözünün üstünden saniyeler geçmişti ki Joker’ın yüksek frekanslı sesi duyuldu. “Batman; eğer bunu duyduysan beni yakala!”

Bağlarından kurtulan ve Arkham’ın koridorlarında kahkahalar atarak kaybolan Joker’ın ardından gitmek için Batman hemen harekete geçse de önündeki cam açıraç ancak iki yumrukta sona kırılmıştı.

Koridorları hızla aşan Batman, bir noktaya geldiğinde bir bariyer arkasında kapanıyor ve Joker’ın adamları Batman’ı doğru ilerlemeye başlıyor. Onlardan kısa sürede kurtulan Kara Şövalye tetikte beklerken, Joker’ın



AÇILIN; GELİYORLAR...

İçinde her türlü canlinin bulunduğu en masum cisim Nuh’un gemisiyse, en zararlısı da Arkham Asylum’dur arkadaşlar. Arkham Akıl Hastanesi anlamına gelen bu şer yuvasında envai çeşit suçlu ve tehlikeli akıl hastası yaşamaya çalışmaktadır ve zamanlarının çoğunu da olay çıkartarak geçirmektedirler.

Oyunun yönetmeni Sefton Hill’e göre bahsi geçen delillerin birçoğu oyunda karşımıza çıkacak. “Bir Batman oyunduda görevinizin en fazla ‘super kötü’ bu oyunda olacak ve onları, daha önce hiç resmedilmekleri gibi göreceksiniz.” diyor Hill. Oyunun basına sunulan oyuncu demo’sunda, Joker, Harley Quinn, Zsasz ve Killer Croc yer alıyordu. Rocksteady Studios’un “Çok Gizli” yazan dosyalarından ise Riddler, Scarecrow, Penguin, Mr. Freeze, Poison Ivy ve nicelerinin karşımıza çıkacağını öğrendik. Bu kadar fazla düşmana karşı Batman’ın tek başına savaşacağına düşündürdünüz... Bu doğru olabilir zira Batman’ın yardımıcılardan Robin veya Nighthawk hakkında herhangi bir bilgimiz yok, fakat Gordon’un ve kızı Barbara’nın (“Oracle” diye bilinir.) oyunda önemli rol oynayacağı açıklandı.



Killer Croc'u tekme tokat dövmeyeceğimizi buradan rahatça anlıyoruz.

"JOKER'İ BEN SESLENDİRİRECEKTİM!" - HEATH LEDGER



Batman: The Animated Series'in ardından isim Paul Dini'nin de bu oyun üzerinde çalışmasından ötürü karakterleri kimin seslendireceği konusunda fazla düşünülmüyor çünkü her şey zaten yeterince açık. Batman'ın çizgi serisinden tanıdığımız ve Batman'ı seslendiren Kevin Conroy, Arkham Asylum'da da Batman'ı ses verecek ve Mark Hamill de aynı şekilde Joker'i konuşturacak. Diğer karakterleri kimlerin seslendireceği konusu hala netlik kazanmış değil ama Paul Dini bu konuda, "Herkesi bir araya getirmek için mükemmel bir fırsat" diyor ve tandır isimlerin ekibe katılabileceği yönünde sinyaller vermiş oluyor.

Yüzü duvarlardaki ekranlarda beliriyor ve "Deliliğin evine hoş geldin Batman!" diyor. Bariyer öünden kalkarken, Batman'ı sadece tek bir yol gözükmemektedi ve o da büyük bir tuzaktan başkası değildi...

Her şey olması gerektiği gibi "Eidos olarak, Batman'ı elbette enine boyuna inceledik. Tüm filmleri masaya yatırdık, tüm oyunları tekrar tekrar oynadık ve Batman'ı Batman yapan tüm unsurları masaya yatırdık. Geçen ayarda gösterime giren Dark Knight'la ilgili bir oyuncu yapmayı düşünmedik ve yapmıyorum da; bizim amacımız Batman'ın ruhuna uygun olan ve tüm oyuncuları tatmin edecek bir yapıp ortaya çıkarmak" diyor Eidos ve ekliyor. "Bu uğurda farklı bir senaryo geliştirmek istedik; Batman'ın tüm düşmanlarıyla karşılaşabileceğini, oyuncuya dünyanın bir ucundan diğer ucuna sürüklemeyecek, hem çizgisel hem de özgür bir ortam... Buna en uygun seçenek olarak da Arkham Asylum'ı düşünük. Arkham Asylum, bir adada yer aldığı ve bu adanın büyük bir bölümünü kapsadığı için oyuncular koridoran koridora koşmak zorunda kalmayacak; Arkham'ın altında, yanında, kenarında yer alan ek binaların tümüne ulaşabilecek ve hatta Batman'ın evi olan Bat Cave'le bile iletişime geçebilecek." Anlıyoruz ki bir ölçüde özgür olacağız ama bir MMORPG'deki gibi istediğimiz



"Kabus gibi çıktı üzerime!" cümlesindeki kişi, kız arkadaşına dünyayı zindan eden Berke değil, Batman'ın ta kendisidir.

AŞK OLSUN PATRON!



Oyun dilinde "boss" olarak tabir ettiğimiz, Türkçe'ye çeviriçi "patron" gibi amacıyla sapan bir kelimeye dönen büyük "ağabey"lerimiz bu oyunda da bulunuyor. Örneğin Joker bir boss olacak; aynı şekilde Killer Croc da. Her boss'la farklı tarz bir dövüş gireceğimiz söyleyor. Karşımıza Killer Croc adındaki "yarma" çıktığında, onu yumrukla mayacak, Batman'ın türlü türlü eşyalarıyla kafasını patlatmaya çalışacağız. Bazı boss'larla yumruk yumruğa, bazılarıyla uzaktan, cebren ve hile ile, bazılarıyla ise belirli bir strateji belirleyerek (Devasa oldukları için parça parça dökmek gerekecek.) dövüseceğimiz şahane boss'lar bizi bekliyor; heyecanlanın lütfen.

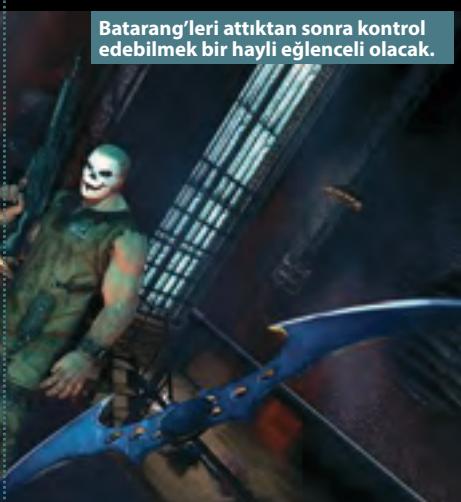
indi ve gücü bir yumrukla hasmını yere indirdi. Ardından tekrar Batclaw'yla yüksek bir kota geçti ama bu defa beklememi; bir Batarang ile en yakındaki düşmanın suratını hedef aldı ve Batarang düşmanın suratının şeklini tekrar çizdiken hemen sonra Batman, yanına inerek onun da içabina baktı. (Batarang kontrolünün aynı Heavenly Sword'daki gibi gamepad kontrolünde olduğunu söylemek üzere araya giriyyorum.) Yerdeki havalandırma boşluklarından birine saklanan Batman, hemen üstünden geçen bir düşmanını da şaşırtarak ortadan kaldırdı ve ardından rehinelerin tutulduğu bölgeye gitti. Burada da kısa bir çatışma gerçekleşti ve sona kalan adam, korkudan titreyerek sağa sola ateş etmeye başladı. Haykırıyor, lanet ediyor ve bu kabusun bitmesini istiyordu. Geri geri yürüken Batman'ı fark edemiyor ve son attığı adımda Batman'ı çarpıyor zavallı adam. Son hatırladığı ise bir çift alev alev gözden başkası oluyordu...

Bir hikayeyiçesine anlattığım tüm bu oylar, Batman: Arkham Asylum'da birebir karşınıza çıkacak ve bu anlatılanların bir kısmında bizzat rol sahibi olacağınız. Tüm olan biteni bu denli detaylı anlatmış olmanız da oyunun, oyuncu üzerinde nasıl bir etki bırakacağına göstergesidir.

Batman'ın nasıl bir kahraman olduğunu gerçekten hissetmek, Batman'ın ta kendisi olmak ve Arkham'ın tüm sırlarına dahil olmak adına... Herkesin gözü, şimdiden klasik olmaya aday bu oyunda olsun! ☺

Dark Knight'ı dev ekranda izleyip kendinizden geçtiğinizi biliyorum. Bu nedenledir ki bu oyuna da ilgi göstermeli ve aynı heyecanı yaşamak için gözünüzü bir saniye bile Batman: Arkham Asylum'dan ayırmamalısınız.

Batarang'ları attıktan sonra kontrol edebilmek bir hayli eğlenceli olacak.





Dizüstü bilgisayarlar şimdi
daha hafif ve daha güçlü...
Elbette benim sayemde.



YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

En iyi performans, pil ömrü ve kablosuz bağlantı özelliklerini mi ariyorsunuz?
Dizüstü bilgisayarınızda yeni Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi olduğundan emin olun.

DÜNYANIN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİLİDİR.

Ayrıntılı bilgi için <http://www.intel.com/performance> adresini ziyaret edebilirsiniz. ©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.





INTEL GAMEX@HOME

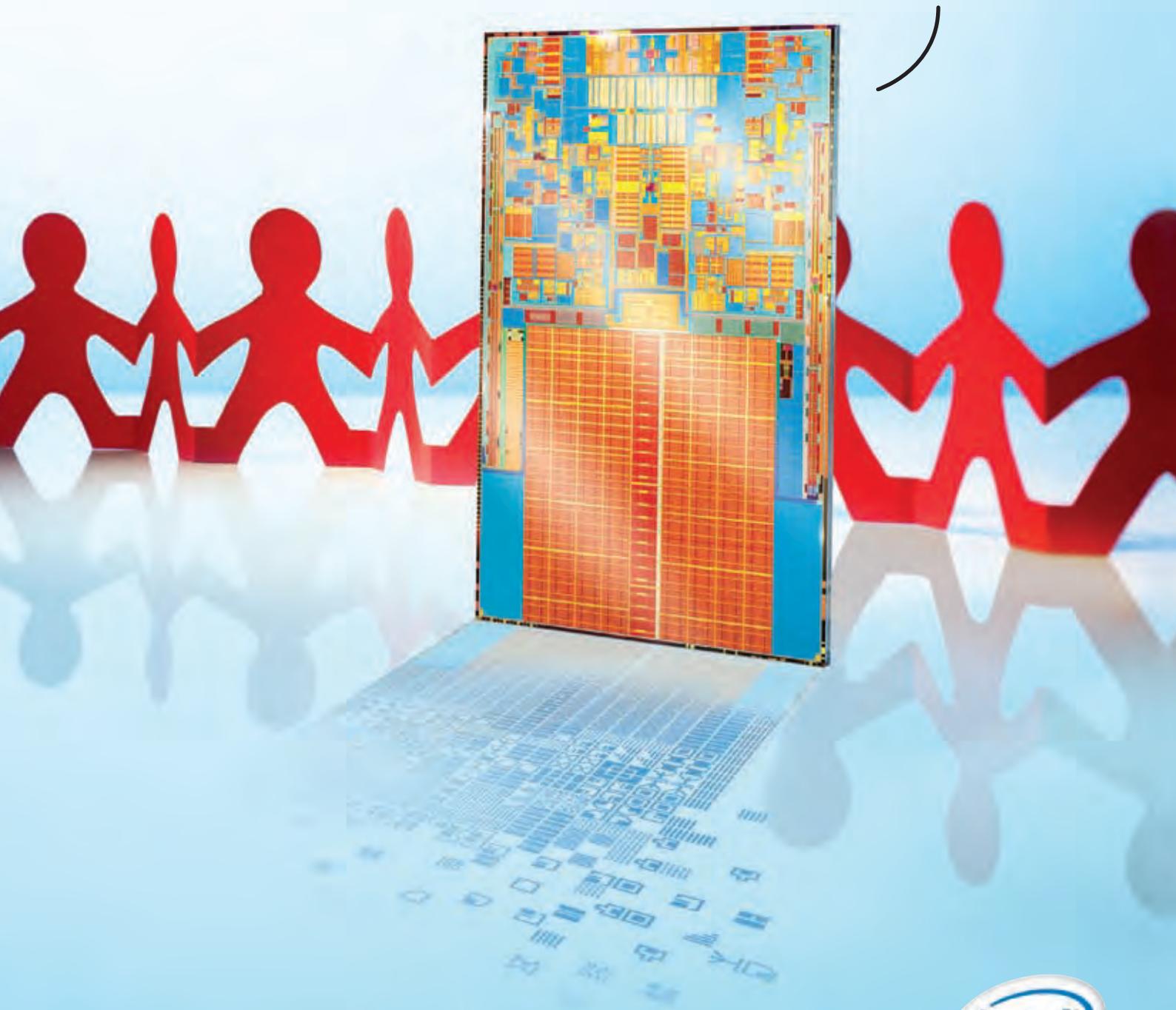
Her yıl Compex'in alt
katında **LEVEL** ve Rönesans
Fuarı tarafından düzenlenen ve
Türkiye'nin en büyük oyun festivali olan **Intel**
GameX'in (20 - 23 Kasım '08) sonraki ayağı için geri
sayım sürüyor ve hazırlıklar devam ediyor. Peki siz Intel GameX'e
nasıl hazırlanıyorsunuz?

www.level.com.tr/gamex adresine girin ve evde, tek başınıza ya da arkadaşlarınızla Intel
GameX'e nasıl hazırladığınızı gösteren bir video çekip bize gönderin. En yaratıcı ve eğlenceli
video sahipleri fuar sırasında Intel'den sürpriz ödüller kazanacaklar.

İşte dev jüri:
Fırat Akyıldız, Burak Akmenek, Cem Şancı, Şefik Akkoç, Tuna Şentuna

Son katılım tarihi: 10 Kasım 2008

En yeni kablosuz bağlantı
teknolojisi bende!
Siz sevdiklerinize hep
bağlı kalın diye...



YENİ INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİSİ

Intel® Centrino® 2 İşlemci Teknolojisi, 5 kata varan* kablosuz bağlantı hızı ve 2 kata varan* daha geniş kapsama alıyla, bugüne kadar geliştirdiğimiz en iyi dizüstü bilgisayar teknolojisidir.

DÜNYANIN EN İYİ DİZÜSTÜ BİLGİSAYARLARI INTEL® CENTRINO® 2 İŞLEMCI TEKNOLOJİLİDİR.

* Ayrıntılı bilgi için <http://www.intel.com/performance/mobile/wireless/index.htm> adresini ziyaret edebilirsiniz. ©2008 Intel Corporation. Tüm hakları saklıdır. Intel, Intel Logo, Centrino ve Centrino Inside; Intel Corporation veya yan kuruluşlarının Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.



Games Convention 2008

E3'ün yapı fuarlarını andıran sıkıcı bir organizasyona dönüşmesinin ardından yükselişe geçen Games Convention (GC), her yıl Almanya'nın Leipzig kentinde düzenleniyor. 200 bine yakın ziyaretçi çeken GC'nin 2008 ayağı 20 - 24 Ağustos tarihleri arasında düzenlendi. GC'nin her geçen yıl artan popüleritesinden etkilenen firmalar da fuara elliği boş gelmedi ve böylece pek çok iddialı yapım hakkında yeni bilgilere kavuşma şansımız oldu. GC 2008'in en heyecan verici oyunlarını derleyerek sunduğumuz bu dosyanın sizlerin de ilgisini çekeceğini tahmin ediyoruz.



YAPIM Quantic Dream
DAĞITIM Sony
TÜR Adventure
PLATFORM PS3
ÇIKIS TARIHI 2008
WEB www.quanticdream.com



Heavy Rain

Quantic Dream'i, oyun dünyasına yaratıcı ve farklı bir yaklaşım getirdikleri Fahrenheit'tan hatırlıyoruz. Heavy Rain ismiyle ilk kez 2006 yılında telaffuz edilmiş ve PlayStation 3'ün marifetlerini sergileyen bir teknoloji demosu izlemiştik. 2006'da izlediklerimizin, oyunun son haliyle bir ilgisi olmadığını belirten Quantic Dream, nihayet GC'de suskunluğunu bozarak Heavy Rain'i "gerçek" bir video ve ekran görüntüleri ile gözler önüne serdi. Fahrenheit, oyuncuya benzersiz bir özgürlük sunuyordu, üstelik sinematik atmosferi -daha önce hiç denenmemiş bir biçimde- oyunlarla bir araya getiriyordu. Heavy Rain'in senarist ve yönetmeni olan David Cage, bu kez çok daha fazla seçenek ve daha güçlü bir dramatik yapı sunacaklarının altını çiziyor. Öte yandan, Heavy Rain'de pek çok karar alabilecek olsak da senaryonun omurgası değişmeden kalacak. Ancak bu durumun oyunculara kısıtlanmışlık

hissi yaşatmayacağı belirtiliyor.

GC'de gösterilen video, yenilikçi fikirlerle dolu bir oynamabilirliğin yanı sıra PlayStation 3'ün potansiyelinin hakkını veren grafiklerle de dikkat çekiyordu. Heavy Rain'deki karakterlerin göz hareketleri dahi bir tür "capture" teknolojisiyle kaydediliyor. Karakterlerin tümünde, saç tellerinden ayak parmaklarına kadar detaylı bir tasarım söz konusu. Mekan tasarımları, ışıklandırma ve animasyonlar yeni nesil standartlarının dahi üstünde ve tüm bu öğeler özenle bir araya getirilerek yap boz tamamlanıyor. Heavy Rain'deki ana karakterimiz, Madison adlı bir gazeteci olacak. Madison, gizemli bir seri katil olan Origami Killer'in peşine düşerek şüpheli bir evi ziyaret etmeye karar veriyor. Bu noktada Heavy Rain'in kontrol sistemine dair bir fikir ediniyoruz. Madison'un yürümesini sağlayan bir tuşun yanı sıra -tipki gerçek hayatı olduğu gibi- kafasını serbest-

çe hareket ettirmesini sağlayan sol stick emrinize amade olacak. Hareketlerinin hızını stick yardımıyla belirleyebileceğimiz Madison, çevresindeki pek çok objeyi kullanabilecek.

Heavy Rain, hemen hemen her durumda bize karar verme özgürlüğünü sunacak. Örneğin; "evin sahibi" döndükten sonra saklanıp adamı öldürmek için bir plan yapabilecek, pek çok kaçış noktasından birini kullanabilecek, saklanıp polisi arayabilecek ya da bizzat aksiyona girebileceğiz. Aksiyon sahneleri, ekranda beliren tuşlara doğru zamanlamaya basmak üzerinde kurulu olacak. Bu sistemi daha önce de görmüştük ancak Heavy Rain'in atmosferi ve kaliteli animasyonları, bu sahneleriambağa bir deneyime çevirecek. Oyun, henüz çok küçük bir kısmını görmemize rağmen oldukça etkileyici bir "PS3 Exclusive" olarak geliyor.

Funcom, Age of Conan için DirectX10 desteği getirecek olan client'ın ufak bir tanıtımını yaptı.

Sony, PS3'e bağlı bir PSP üzerinden video izlenmesini mümkün kılacak olan VidZone servisinin, 2009'un ilk çeyreğinde hizmete gireceğini açıkladı

Fuarda Crytek'i temsilen bir konferansa katılan Cevat Yerli, Crysis'in 22 milyon Dolar'a mal olduğunu ancak kar ettiklerini açıkladı.



YAPIM Capcom
DAĞITIM Capcom
TÜR Dövüş
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli Değil
WEB www.streetfighter.com



Street Fighter IV

Kısa bir süre önce arcade makineleri için Japonya'da piyasaya sürülen Street Fighter IV (SF4), Leipzig'de Xbox 360 demosu ile tanıtıldı. Xbox 360'ın yanı sıra PC ve PS3 platformları için de hazırlanan SF4'ün arcade versiyonunu oynamış olan şanslı oyuncular, konsol versiyonunun da aynı keyfi verdigini müddelediler. SF4, rakibin saldırısını birdenbire keserek anı bir karşı saldırıyla geçmeyi mümkün kılan "parry" sistemi içermeyecek. Bunun yerine "focus attack" denilen ve stratejik açıdan dövüşün kaderine belirleyen hareketler olacak oyunda. Focus attack'lar şiddetine ve etkisine göre üye ayrılıyor. Tam güçle uygulanacak bir focus attack bloklanamayacak ancak yeterince hızlı bir rakip, saldırınızı başlamadan keserek kendi combo'suna başlayabilecek. Buna ek olarak her karakterin saldırısının

ulaşabileceği menzil de farklı olacak. Focus attack hamleleri, rakipleri dikkatli olmaya ve uygun anları değerlendirmeye yönlendirerek SF4'ün, heyecanlı oyun yapısını korumasını sağlayacak.

SF4, son açıklamaya göre 16 oynanabilir karakter içerecek. Capcom, yeni oyunu en çok SF2'nin manevi halefi olarak görüyor; bu nedenle SF2'deki pek çok karakter ve mekan yeni oyuna aktarılıyor. Crimson Viper, Rufus, El Fuerte ve Abel ise yeni karakterler olarak yapımdaki yerini alacaklar.

Oyunun üç boyutlu grafiklere rağmen oynanış dinamikleri açısından iki boyutlu olacağını biliyoruz. Bazı özel saldırırlarda ve ara sahnelerde ise olayları üç boyutlu olarak izleyebileceğiz. Geliştirme sürecindeki yapı, son gördüğümüzden bu yana çok daha iyi görünüyor. Karakterlerin

yüz ifadelerinin duruma göre değişmesi de ayrı bir detay.

Yapımın geliştirilme aşamasında SF2'yi referans aldığı belli olan Capcom, karakterlerin genel havasını ve dövüş stillerini korumuş. Buradan, eski oyunlardan sevdigimiz bir karakterin, aynı hareketleri tam da hatırladığımız şekilde ve hızda yapacağı sonucuna varabiliriz.

Şu ana kadar elimize geçen bilgilere dayanarak, oyunun seride devrimsel denebilecek yenilikler getirmeyeceğini öngörebiliyoruz. Zaten Capcom'un amacı da bu değil; Street Fighter serisini efsane yapan SF2'nin leziz oynanışını, sanat yönetimi ve teknik açıdan başarılı bir görsellikle birleştirmek istiyorlar. Bu çabanın sonucunu görmek içinde bir süre daha beklememiz gerekecek.

Funcam, Age of Conan'ın ilk ek paketi için çalışmalarla başlandığını açıkladı. Paketin 2009'un ortalarında piyasaya çıkacağı tahmin ediliyor.

Sony, yeni bir PSP versiyonunu iki ay içerisinde piyasaya süreceğini duyurdu. Yeni PSP'ler, mikrofon desteğine ve gün ışığı altında daha parlak görüntü veren LCD ekrana sahip olacak.

GCO8'de 160 GB'lık bir sabit diske sahip olan yeni PS3 modeli duyuruldu; ayrıca PS3 gamepad'ine takılarak kullanılan bir mini klavye aparatı da tanıtıldı.



YAPIM Codemasters
DAĞITIM Codemasters
TÜR Taktik FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009
WEB www.codemasters.com/flashpoint2/



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

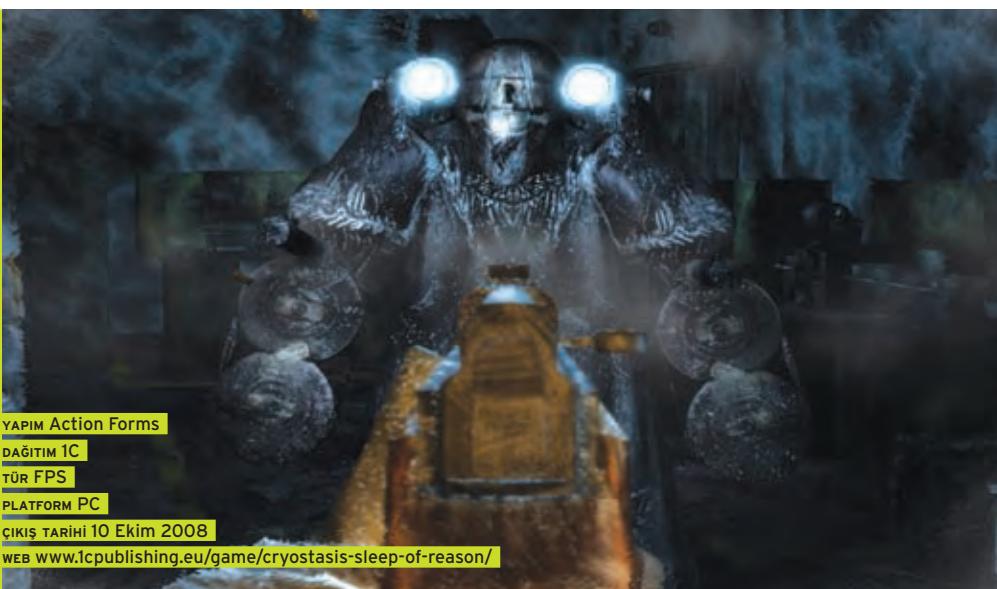
2001 yılında piyasaya sürülen Operation Flashpoint, taktik ağırlıklı FPS hayranlarının gözdesi olmuştu. Codemasters'ın üzerinde çalıştığı devam oyunu ise GC 2008'de görücüye çıktı. Flashpoint 2, kendisine mekan olarak Pasifik Okyanusu'ndaki Skira adasını seçmiş. Toplam 220 km²'lik bir alana yayılan adanın yüzeyi, taktiksel oynanışa katkıda bulunacak biçimde tasarınlıyor. Tek bir mermiyle ölebileceğimiz kadar

gerçekçi olacak oyunda, 70'in üzerinde silah ve 30 kullanılırabilir araç yer alacak. Araçlar gerçekçi fizik modellemesine ve etkileşimine sahip olurken önceki oyundaki kadar güvenli olmayacağı.

Oyunun tek kişilik modu PC'de dört, konsol versiyonlarında iki oyunculu co-op sistemine sahip olacak. Multiplayer modu ise PC'de 32, konsol versiyonlarında sekiz oyuncuya kadar destek verecek. Multiplayer seçenekleri arasında klasik

deathmatch modunun ve haritanın kontrolü için savaşacağımız modların yanı sıra, bir ekibin üs savunması yaparken diğer ekibin saldırısı gececeği Infiltration modu da yer alacak.

2009'da piyasaya sürülecek olan Flashpoint 2'nin PC versiyonunda detaylı bir harita editörü yer alacak, konsol versiyonlarında ise daha basit bir editöre yer verilecek.



YAPIM Action Forms
DAĞITIM 1C
TÜR FPS
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 10 Ekim 2008
WEB www.1cpublishing.eu/game/cryostasis-sleep-of-reason/



Cryostasis: Sleep of Reason

Geçtiğimiz aylarda ilk bakışını yaptığımız Cryostasis de GC 2008'in ziyaretçileri arasındaydı. Kutularda mahsur kalan bir buz kırıcısı rolüne bürünüp soğuğa ve tuhaf yaratıklara karşı mücadele edeceğimiz oyunda, sağlık durumumuza -Lost Planet'teki gibi- bir işi barındıran takip edeceğiz. Bu yüzden her an bizi donmaktan kurtaracak bir ısı kaynağı bulmamız

gerekecek. Buna ek olarak, ölen NPC'lerin zihnine girip zamanda kısa bir yolculuğu çıkararak, ölmeden önce gerçekleşen olaylara müdahale edebileceğiz. Dokuz katlı bir binayı andıran gemideki mürettebatın, nasıl olup da saldırgan yaratıklara dönüştüğünü anlamamız gerekiyor. System Shock 2'de olduğu gibi, Cryostasis'in de ana teması gerilim, yalnızlık ve parçaları yavaşça birleşen

bir öykü olacak. İçinde bulunduğumuz gemide silah yelpazemiz kısıtlı olacak ve oyunun büyük bir kısmında balta ve 1968 yılına özgü silahlar ile idare edeceğiz. Hayatta kalmak için çırpinacağımız Cryostasis'e, sadece yumruklarımızla başlayacağımızı öğrenmek de içimizi rahatlattı.

DOSYA KONUSU

YAPIM NetDevil
DAĞITIM Belli Değil
TÜR Taktik MMORPG
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in dördüncü çeyreği
WEB universe.LEGO.com



Lego Universe

LEGO Star Wars ve LEGO Indiana Jones eğlenceli oyunları. Sevimli ve eğlenceliyidiler ancak bir yap boz fenomeni olan LEGO'nun gerçek potansiyelini kullandıkları da söylemeyecezdi. Söz konusu potansiyeli fark eden ve hedef kitesini genişletmek isteyen LEGO firması, bir MMORPG için NetDevil ile anlaştı. (Ne ironiktir ki oyuncak kültürünü neredeyse yok eden ve dolayısıyla LEGO'yu da zor duruma sokan, bilgisayar oyunlarından başkası değildi.) Üstelik bu kez LEGO

temasından kastımız, LEGO adamcıklarına benzetilmiş karakterlerden çok daha fazlası. LEGO Universe, oyuncuların kendi LEGO avatarlarına sahip olacakları ve LEGO parçaları ile bir şeyler inşa edebilecekleri, yaratıcı bir MMORPG olacak. Şu an için oyunlarındaki detaylar oldukça kısıtlı ancak devasa bir sanal dünyada, arkadaşlarımızla bir araya gelip LEGO parçalarından kaleler inşa edebileceğimiz bir oyun fikri bizi oldukça cezbeddi. Elbette ki oyuna devasa bir LEGO

sepeti ile başlamayacağız. Bize verilen görevleri tamamladığımızda yeni parçalara kavuşacağız ve bu parçalar ile hem karakterimizi geliştirecek, hem de daha büyük modeller inşa edebileceğiz. Görevler ve karakter geliştirme sistemi hakkında da hiçbir bilgi yok hemüz. Ne olursa olsun, hancı için 100 domuz kesip ciğer toplamaktan daha cazip geliyor kulağa.



YAPIM Activision
DAĞITIM Activision
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS
ÇIKIŞ TARİHİ 28 Ekim 2008
WEB www.007thegame.com



James Bond: Quantum of Solace

007'nin oyunlarını özleyen var mı? Bir - iki istisna dışında oldukça vasat yapımlar olan Bond oyunlarının son halkası olan Quantum of Solace (QoS), Activision bünyesindeki Treyarch tarafından hazırlanıyor. (Kendilerini Call of Duty 3'ten hatırlayabilirsiniz.) Oyun, yakın bir tarihte vizyona girecek film ile aynı dönemde piyasada olacak. QoS'un içeriğinin, yeni film ile Casino Royale'deki hikayeyi birleştireceği belirtiliyor.

Yeni Bond oyunu bir FPS olarak tasarlanıyor ancak siper alındığımızda, kamera

üçüncü şahıs perspektifine geçiş yapacak. Öte yandan, oyunda düşmanları etkisiz hale getirmek için kullanabileceğimiz objeler yer alacak. Örneğin, bir yangın tüpüne ateş ederek düşmanların -kisa bir süreliğine de olsa- etrafi görmelerine engel olabilir veya varilleri patlatabiliriz. (Biliyorum, oldukça nefes kesici...) Ayrıca tuşlara doğru zamanda basmamızı gerektiren anlık aksiyonları içeren sahnelerde de karşılaşacağız.

QoS'un bazı bölümleri, gizlilik içerisinde hareket etmemizi mümkün kılacak ve düşman-

larımıza arkadan yaklaşarak işlerini sessizce bitirebileceğiz. Ayrıca bazı haritalarda birden farklı yol izleyerek bölüm sonlarına ulaşabileceğiz. Örneğin, bir odadan diğerine ilerleyerek düşman ordusunu savaşmak yerine, pencere pervazlarını kullanarak hedefe yol alabileceğiz. Treyarch, oyunda yol bulmakla ilgili ufak bulmacalar da olacağını belirtiyor. Bense ihtiyatlı olma hakkımı kullanacağım ve QoS'un oyunculara tatlı bir sürpriz yapmasını umacağım.



YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Yarış

PLATFORM PC, PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii, DS

ÇIKIŞ TARİHİ 18 Kasım 2008

WEB www.needforspeed.com

Need for Speed Undercover

ProStreet ile pek çok oyuncuya -egzoz gazi tadında- hayal kırıklığı yaşatan NFS serisi, Undercover ile kendini affettirmeye hazırlanıyor. EA de NFS'yi steril pistlere yakıştıramamış olacak ki trafiğe açık yollarda, polise ve rakiplere karşı mücadele ettiğimiz oyun yapısına dönüş yapıyor. Senaryonun da önceki oyunlara göre daha etkileyici olacağı ve Hollywood filmlerini aratmayacağı belirtiyor. (Biz de bundan korkuyorduk işte.)

Undercover'da, toplam 80 mil (128 km) uzunluğundaki yollara sahip olan Tri-City Bay Area'da yarışacağız ve bu alanda, hız göstergesindeki ibrenin sona dayanacağı takip sahnelerinin yaşanacağı otoyollar da bulunacak. EA, Undercover'da bizi çok daha zeki ve agresif polislerin beklediğini belirtiyor. Undercover'in acımasız polisleri, bizi durdurmak için elliinden geleni yapacak ve ekip çalışması ile önumuzu kesmeye

çalışacaklar. Oyundaki araç fizikleri daha gerçekçi olacak ve aracımız hasar alabilecek. Ayrıca -Underground'daki kadar detaylı olmasa da- modifikasyon seçenekleri oyundaki yerini alacak. Dileriz EA, Undercover sayesinde ProStreet'te yaptığı hatayı telafi eder ve serinin unutulmaz takip sahneleri, kaldığı yerden devam eder.



YAPIM EA Games

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 20 Ekim 2008

WEB www.deadspacegame.com

Dead Space

Korku oyunu yapmak yetenek isteyen bir iştir. Eğer hazırlanan oyun dünyasının atmosferi yeterince güçlü değilse oyun, hantal kontroller yüzünden sürekli olarak öldüğünüz sıkıcı bir yapma dönüşebilir. EA'nın Dead Space'i (DS) ise şimdilik bu konuyu halletmiş gibi görünüyor. İstilacı yaşam formlarıyla uzayın derinliklerindeki bir gemide kışılıp kalan mühendis Isaac Clarke'ı hayatı tutabilmek için oldukça gerilimli anlar yaşayacağız. Toplam 12 bölümden oluşan oyunun hemen her anında bizi

tatsız sürprizler bekliyor olacak. Çağırduğumuz asansörde ağır yaralı bir arkadaşımızla karşılaşıp, enfeksiyon ve mutasyon riskine karşın onu öldürmek zorunda kalacağız. DS, doğası gereği vahşetin esirgenmediği bir oyun olacak. Bu konuda, parçalarına ayırmadığınız ve kafalarını koparmadığınız sürece tam anlamıyla ölmeyecek düşmanların da payı büyük olacak. Cephane bulmanın oldukça zor olacağ DS'de, kesici ve delici nitelikteki mühendislik ekipmanlarına büyük iş düşecek. Kısa bir süre için normalden

daha hızlı hareket edebilmemizi sağlayan paketleri kullanarak, süratli düşmanları hassas noktalarından vurabileceğiz. Ayrıca silahlarımızı modifiye etmemizi veya gizli kapıları açmamızı sağlayan objeler de bulunacak oyunda. Bu objeleri bulmak oldukça zor olacağından, seçimlerimizi yaparken dikkat etmek zorunda kalacağız. DS'nin acımasız evrenine dalmak için Ekim ayını beklememiz gerekiyor.



YAPIM Ubisoft

DAĞITIM Ubisoft

TÜRK Aksiyon / Adventure

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in dördüncü çeyreği

WEB prince-of-persia.ubi.com



Prince of Persia

GC 2008'in onur konukları arasında yer alan Prens, yeni bir demo gösterimiyle oyuncuların karşısına çıktı. Prens, artık tavanda kısa bir süreliğine de olsa, baş aşağı halde koşabiliyor. Böylece tavanda yer alan halkalara tutunabiliyor ve kısa molalar vererek yürüyüşüne devam ediyor. Prens'in yeni oyunda yalnız olmayacağıını biliyorduk ancak Ubisoft, dostumuz Elika'nın yeni bir marifetini daha gösterdi: Bir tuşa bastığınızda Elika size gitmeniz

gereken yolu gösterecek. Ayrıca videolarda gördüklerimize dayanarak, Elika'nın Prens'e ayak bağı olan hantal bir NPC olmayacağıını söyleyebiliriz. Üstelik Elika ve Prens, birlikte özel atlayışlar ve saldırısı hareketleri yapabiliyorlar; dahası, ölçüdüğünüzde Elika sizi güvenli bir noktaya çekiyor. (Gözlerim yaşardı. - Şefik) Prens'in yeni düşmanları oldukça zorlu olacak ama grup halinde saldırmayacaklar. Bu detay, düşmanların daha zeki olacakları ve dövüşler sırasında

stratejik hareket etmemiz gerektiği anlamına geliyor.

Cel-shade görünümlü Prens'in, ilk bakışta birçoğumuza garip geldiği kesin ancak Ubisoft'un marifetlerini görünce, yeni Prens'e alışmanın hiç de zor olmayacağı tahmin ediyoruz.



YAPIM Obsidian Entertainment

DAĞITIM Atari

TÜRK RPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 4 Kasım 2008

WEB nwn2soz.obsidian.net

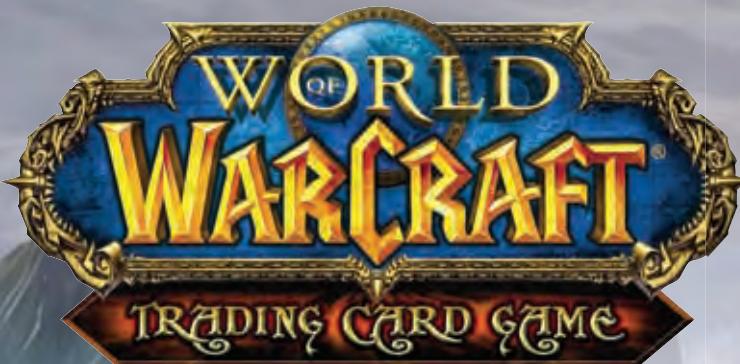


Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Neverwinter Nights 2 biraz sıkıcıydı ancak ilk ek paket (Mask of the Betrayer) oldukça başarılıydı. NW2'nin ikinci ek paketi ise Mask of the Betrayer ile aynı dönemde gerçekleşen olayları konu alacak. Forgotten Realms'ın başka bir köşesinde, yeni karakterlerimizle, zehrin ve karanlığın tanrısı Zehir'i durdurma çalışacağız. Oyunu başlamadan önce, özelliklerini tamamen kendimizin belirleyeceğimiz dört karakterden oluşan bir grup kuracağız.

Storm of Zehir, 3 - 15 arası level'daki karakterler için hazırlanıyor. Grubumuzu katılacak olan diğer NPC'lerle bu sayı altıya kadar çıkacak. Swashbuckler, Doomguide (prestige sınıfı) ve Hellfire Warlock (prestige sınıfı) da oyuna eklenecek yeni sınıflar. Bunlara ek olarak, geniş alanlarda dolaşıp yaratıkları ve NPC'leri bulabilmemizi sağlayan üç boyutlu bir harita eklenecek oyuna. Ayrıca savaş bittiğinde dirilen grup elemanları da artık kendi kendilerine

ayaklanmayacaklar; onları diriltmemiz (resurrection) veya kasabaya götürüp iyileştirmemiz gerekecek. Storm of Zehir, kendi grubumuzu yaratmamıza imkan verecek olmasıyla bizlere en azından hoş bir Icewind Dale nostaljisi yaşatabilir.

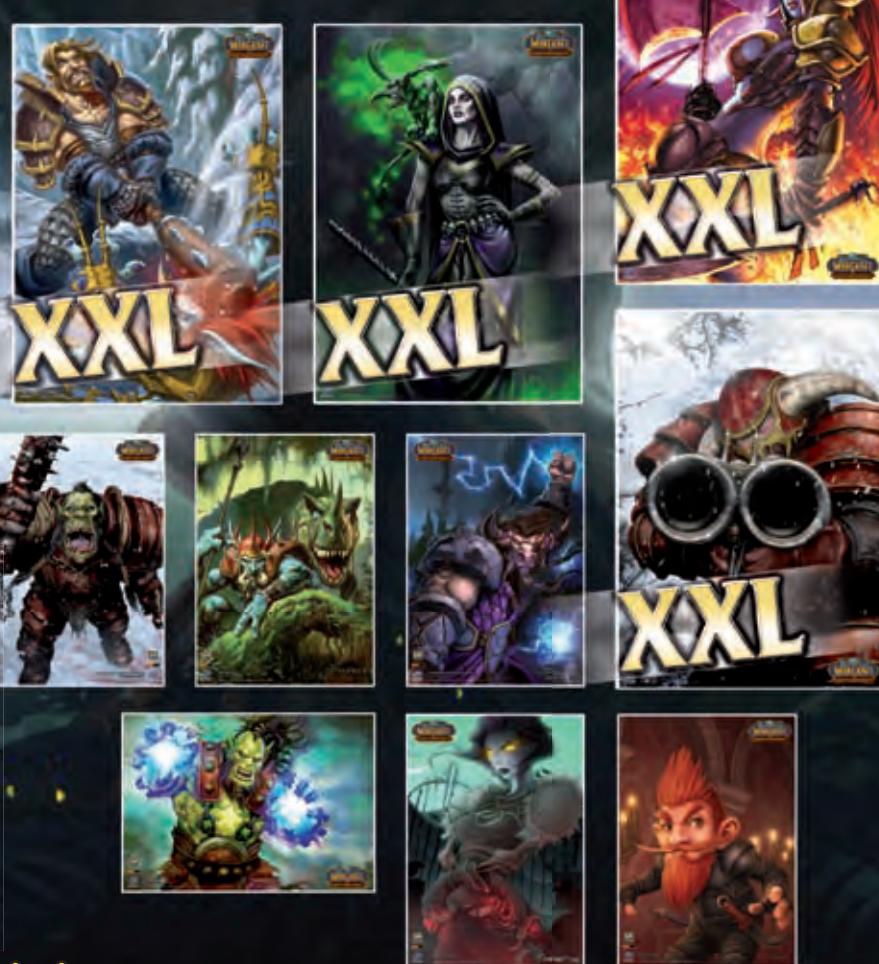


POSTER KOLEKSİYONU ÇIKTI!

4 TANESİ
XXL
BOYUTTA

10 FANTASTİK
POSTER

SADECE
9.90 YTL



ŞUBAT AYINDAN İTİBAREN
TÜM BAYİ VE SÜPERMARKETLERDE!





FIFA 08

Aslında PES'in tek rakibi yine PES'ti ama geçen yıl bu kural bozuldu; FIFA 08, PES 2008'den daha iyiidi. Ama bu yıl, PES, tahtını geri aldı. Yaşasın yeni kral!

Nuri Şahin Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesi - Vaka 13924

Orta yaşlı ve uykusuzluğu gözlerinden okunan doktor, kemik gözlüklerini çıkarıp dağınık masasının üstüne koyar ve -dengesini kaybederek- bacak bacak üstüne atar; yerinde duramayan, heyecanlı çocuğa dönerek.

- Evet, dinliyorum genç adam...

Çocuk ayaklarını yere vurmaya başlar. Sinir bozucu bir ritimle... Ve ses çıkmaz. Doktor, sesini yükseltir:

- EVET!

Çocuk ne yapacağını şaşırır; panikle ağızından birkaç kelime dökülür. Uzun ve anlamsız bir diyalog trafiği başlar:

- ONLAR!
- Evet...
- Onlar...
- Sakın ol.
- K... Koşan insanlar görüyorum.
- Nerede?
- Her yerdeler...
- OHA! Film gibi... Sinan Çetin'siz hem de... Öhm, neye. Devam et yavrum.

Duraksar ve sık sık kekeleyerek konuşmaya devam eder.

- Y... 23 yaşındayım.
- Yani...
- 0... Onlarla yaşıyor gibiyim. Nerdeyse sekiz yıldır... İlk başta



Oyunda artık her yerden gol olabiliyor.

önemsemedim ama s... Sonra... Hayatımı istila ettiler. Önce M... Messi, sonra R... Ronaldinho... Sağ kanattan Hasan Şaş'ın atakları... Tek tek...

- Hmm... İlginç. Interesting hatta.

- ...

- Peki, baştan alalım. En baştan...

- Bir... Bir oyuncu... 2001 yılında çıktı. İsmi Pro Evolution Soccer... Kısaltması PES... B... Bir arkadaşımda

görmüştüm. Dedim ya, ilk başta önemsemedim. Benim için sıradan bir oyundu. Ama sonra... Bir kez oynadım. Bir şekilde... R... Rüya gibiydi. Gamepad'i elime alır almaz anlamıştım. Aradığım şeydi. Ellerim titriyordu. Akımda ne FIFA kaldı, ne de başka bir oyuncu...

- FIFA?

- FIFA... Başka bir futbol oyunu...

- Detay verebilir misin?

- ...

- Hmm, anladım; FIFA'dan bahsetmek istemiyorsun.

- PES'te... İlk maçım... Her şey m... Mükermedildi. Sanki top çimle seviyordu.

- Hmm, demek cinsel problemlerin var.

- ?

- Evet, devam et...

- ...

- ?

- Topun... Topun fizik modellemesi... Akıl almadı. Ve eğer bir dergi yazarı olsaydım o... Oyunun önceki versiyonun olup olmadığına bakmaksızın kendimi tutamayıp "Topun fizik modellemesi geliştirilmiş" d... Derdim. Her şey... Her şey mükemmel doktor. Her şey... Atmosfer, paslar, şutlar... Goller... Dün gibi akımda.

- Peki, sonra...

- Sonra... G... Günlerce oynadım. Gözlerinden yaşalar gelene kadar... Tek başına, arkadaşımla... L... Lig, kupa, Master League... Dengemi kaybetmiştim. Hatta... Dışarıya çıktığım zaman kaldırımlarda yan hakemler, örümcek Adam'lar görüyordum...

- Yan hakemler?

- Yan hakemler...

- Örümcek Adam'lar?

- Örümcek Adam'lar...

- ?

- Ağlarında toplar vardı...

Doktor öndeği çizgili deftere not alırken yazdıklarını alçak sesle tekrarlar:

- Hmm, elde...mimir...mimir...beyne...giden...mimir...damarlar...var; el...kızartmaca...mimir...oynamış.

- ?

- Evet, devam et hafız...

- ...

- ?

- İki... İkinci çıktı. D... Daha hızlıydı. Grafikleri geliştirilmişti. Daha g... Gerçekçiyo. PES3, PES4, PES5... Derken... S... Seri gelişt...

- ...

- B... Bağımlılığım her geçen gün artıyordu. Sosyal yaşamım altüst olmuştu. Ailem, arkadaşlarım, hat... Hatta kız arkadaşım... Hepsi... Hepsi sırt çevirdi bana. Ya da ben onlara... Sonra, çabalandım.

Bir şeyler yapmaya çalıştım; kalan tek arkadaşımla tek tük ->

Artık çekimden orta yapabilirsiniz.



REHBER**KONTROLLER**

Yıllar boyunca FIFA'yi klavyeyle oynamış olan biri olarak, futbol oyunlarının en rahat bu şekilde oynanabileceğini düşünürdüm. Ne zaman ki PS2'yi ve PES'i keşfettim, bu düşüncem curlyü beynimde. Şimdiye klavyeyle futbol oyunu oynamanın imkansız olduğunu savunuyorum. Ancak herkesin elinin altında bir gamepad olmayı bilir. Bu yüzden, PES 2009'u alacak olan PC sahipleri için optimum tuş konfigürasyonunu çıkarmak istedim.

Şimdi oyunu kurduğumuzda, Başlat menüsündeki PES klasöründe bir Settings seçeneği belirecek. Settings'e tıkladığınız zaman açılan pencerenin Keyboard sekmesine girdiğinizdeyse bir Xbox 360 gamepad'ı göreceksiniz. Bu ekrandan tuşları istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz. Tavsiye ettiğimiz konfigürasyon aşağıda:

LT: C
LB: Sol Shift
RT: F
RB: W
Y: Q
X: D
A: S
B: A

FIFA serisi sayesinde aşina olduğumuz bu dizilim, sizi başarıya ulaştıracaktır. Şimdi de bu tuşlar ile yapabileceğiniz temel aksiyonları sayalım:

HÜCUM

D: Şut
Q: Ara Pas
A: Havadan Pas
S: Yerden Pas

SAVUNMA

D: Takım Presi
Q: Kaleyici Çıkarma
A: Kayarak Top Kapma
S: Bireysel Pres

ORTA

A: Uzak Direğe Orta
A + A: Yakın Direğe Orta
RT + A: Yüksek Orta
Shift + A: Alçaktan Orta

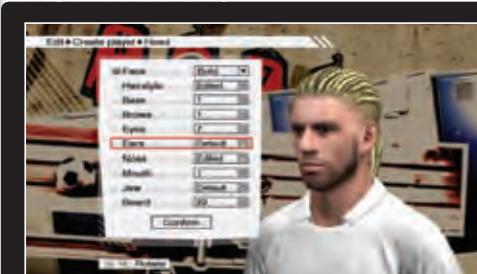
SERBEST VURUŞ

D: Şut
Shift + D: Asırtma Şut
D + Yukarı Yön Tuşu: Sert SV
D + Aşağı Yön Tuşu: Yumuşak SV
D + Shift: Sola Doğru SV
D + W: Sağa Doğru SV
D + Sol veya Sağ Yön Tuşu: Sola veya Sağa Falso



-> dışarıya çıktım, içtim, gezdim, t...
Tozdum. Fena gelmedi. Ama sonra... Tam kendimi toparlamaya başlamışken... PES... PES 2009 çıktı.

- Hani, nerde?
- Bak...
- Aa, süpermiş hocam!
- ...
- Valla...
- 0... Oyun Ekim'de çıkıyor ama b... Bana çok erken geldi. PC versiyonu... İşte, bakın, eskiye döndü her şey. Hatta daha da kötü oldu; haftalardır eve kapanmış, PES 2009 oynuyorum. Boş alanlara deplase oluyorum. Nereye baksam X'ler, Üçgen'ler, Kare'ler görüyorum. İşin kötüsü, L1 tuşum çalışmıyor. B... Bilmiyorum... Y... Yardım edin.

YÜCE RABBİM!

Her yıl olduğu gibi bu yıl da PES editörü ile epey haşır neşir olacağın anlaşılan. Biz de editörün marifetlerini hatırlamak ve dünyanın en yakışıklı futbolcusunu yaratmak için Bir deneme yapalım dedik ama sonuç pek iç açıcı olmadı. Yine de; iki farklı gol sevinci, top sürme, frikik, penaltı ve kaleci vuruşu animasyonu seçmek eğlenceli ve hoş. Bu arada, Genç Doruk'un bir futbolcunun yüzünü Ice Tea ile kaplama çabası korunçtu. - ŞEFİK

**KAFA VURUŞLARI**

Oyundaki kafa vuruşları eskisine göre çok daha hassas. Bu yüzden ortala kafa vururken şut tuşunda çok fazla basılı tutmamaya gayret edin. Aynı şekilde topu köşeye bırakmak istiyorsanız, şut tuşunda daha az basılı tutmanız gerekiyor.

Çocuk hıckura hıckura ağlamaya başlar. Doktor duraksar ve tutulur. Ağır hareketlerle masasının üstündeki kalemliği uzanır ve içinden bir kalem alır; kalemi sallamaya başlar ve yere düşürür. Eli ayağına karışır. Ve bir şeyler söylemeye çalışır:

- Sakın ol... İyi misin?
- Hıhı...
- Devam edebilecek misin?
- ...
- Hadi, bak, ben de merak ettim şimdi. Anlat şu oyunu... Hem bak, bu kadar uzun giriş konuşması olmaz. Dinleyen ne der? "Sen nasıl hastasın? Adam gibi konuş, direkt konuya gir" demez mi? "Kapak iyi ama içerik kötü" demez mi? Hadi evladım. Yapma...

Gözyaşlarını tişörtüne siler, kafasını sallar ve tutuk bir halde, konuşmaya devam eder.

- Baştan... Baştan alayım... "Oyuncu edit'leme" modu...
- Geç... Aptal aptal bilgiler verme!
- ?!
- Yani...
- Peki... L... Lisanslar... Sorun devam ediyor. E... EA'in FIFA serisi için FIFA'yla yaptığı uzun süreli özel bir anlaşma varmış. Nedeni b... Bu olabilir. Elimdeki özel versiyonda üç ülkenin takımları h... Her şeyle lisanslı: Fransa, Hollanda ve İtalya. İngiltere'deki ve İspanya'daki takımlarında sadece oyuncuları lisanslı. Takım isimleri yok... Almanya ise karışık; PES 2008'de Almanya'dan sadece Bayern



(Devamı karşı sayfada)



Munich vardi; PES 2009'da o da yok. Ama (sadece) bu konuda değişiklikler olabilir. O... Oyunun piyasaya çıkışına daha var...

- Bu nasıl konuşma oğlum? Editör gibi... Neren duydun bunları?!

- ...
- Pardon...
- Oyunda yeni bir mod da var; Become a Legend.
- FIFA'da da vardi ondan...

Sınırlenir...

- W... Winning Eleven'in bazı versiyonlarında da vardı; FIFA, Winning Eleven'dan almış. Ayrıca, "FIFA" demeyin bana; n... Nefret ediyorum o oyundan! Hiçbir oyun, pfst, PES gibi..

Gözleri dolar, titrer.

- PES GİBİ OLAMAZ!
- Yaşasın FIFA!

Oha, doktor... Ne yaptın?!

- NE?
- Öhm, yok bir şey, yok... Not alıyorum; devam et.
- "YAŞASIN FIFA" MI DEDİN?
- Yok evladım, yok... Devam et. Allah Allah...

Çocuk sakinleşir ve anlatmaya devam eder.

- B... Become a Legend'da bir oyuncu seçip profesyonel bir futbol ka... Kariyerine başlıyorsunuz. Haliyle, maç sırasında tek futbolcuya kontrol ediyorsunuz. E... Eğer kendinizi ispatlamayı başarırısanız diğer takımların dikkatini çekiyor ve "transfer listesi" ne giriysiniz. Ancak küçük bir takımda o... Oynuyorsanız adınızı duyurmak için çaba sarf etmeniz gerekiyor çünkü yapabilecekleriniz takım arkadaşlarınızla sınırlı. B... Bu da kızığa çekilmenize neden olabilir.

- Eğlenceli...
- Ç... Çok...
- Başka?
- F... FIFA'daki el kaldırarak top isteme hareketi bu madda yok. Bu da modu zorlaştırmıyor çünkü top almak için tek şansınız sürekli olarak boşça kaçmak. B... Bence bu iyi...

- Vay... Gavur yapıyor!
- Hıhı...
- ...
- Yalnız o... Oyundaki para biriminin hala "P" olması sıkıcı. Dolar olabilirdi. Ya da Euro...
- Ya da Yen...
- A... Az daha u...
Unutuyordum; Become a Legend'da geliştirdiğiniz futbolcuya, network üzerinden o... Oynanan Legends'ta kullanabiliyorsunuz.

- ...
- Arkanızdaki pencereden biri mi geçti biraz önce? Elinde damalı bir bayrak vardı...
- ?
- İSTE! TEKRAR GEÇTİ!

Doktor tekrar kağıda yönellir:

- Hmm, beynin...mimir... radyasyona...maruz...kalması... ve...mimir...sulanması... Bir...tedavi...yöntemi... mimir...olarak...şapka...
- Efendim?
- Yok... Devam...
- M... Master League... Menüde yeni bir şey yok ama ö... Özellikle transfer sisteminde yapılan değişiklikler, modu eskisine göre d... Daha etkili kılmış. Sistem artık iki aşamalı: İlk aşamada kulübe t... Teklif götürüyorsunuz. Eğer kulüp, teklifi kabul ->

Artık serbest vuruşlardan daha kolay gol oluyor.



BARAJ

D: Herkes Zipler
S: Herkes Sabit Durur
A: Herkes Koşar ve Zipler
A + S: Herkes Koşar
C + Yukarı Yön Tuşu: Baraj-daki Oyuncu Sayısı Artar
C + Aşağı Yön Tuşu: Baraj-daki Oyuncu Sayısı Azalır

DİĞER

Shift + D: Aşırıtma Şut
FT + FT: Top İsteme
Shift + Q: Havadan Ara Pas

Sonrası birçok tuş kombinasyonu ve uzmanlık gerektiriyor. Siz bunları bir özümseyin de önce...

İPUCLARI

PES kariyeri boyunca belirli bir oyun sisteme sadık kalan -benim gibi- birçok oyuncu vardır. Birçok kişi kendisi bir stil belirler ve bu stilin dışına çıkmaz. Ben de bu kümelenin bir elemanı olarak yıllardır yerden kısa paslarla hücumu çıkar ve sabırı bir şekilde gol kovalardım. Ancak yeni PES'te stilime bir şeyler katmam gerektiğini anladım. (Fırat'ın da katkısı yadsınamaz.) PES 2009'da, yerden kısa paslarla hücumu çıkmak verimli olmadığı gibi eğlenceli de olmuyor. Ayrıca bir futbolcula topu kaptırmadan metrelerce sürmek de mümkün değil. Bu yüzden daha çok paslaşmalı ve topun ayağını (?) yerden kesmeli. Öncelik oyunlarda, havadan atılan uzun paslar ve ara paslar saçma sapan yerlere gidebiliyor, benim gibi birçok kişiyi sınır krizine sokabiliyordu. PES 2009'da bu problem tamamıyla çözüldüğü için havadan oynamaktan çekinmeyin. Havadan oynamak hem büyük avantajlar sağlıyor, hem de oyunu güzellestiriyor. Sonuçta hepimiz futbol aşığıyız ve sonuçtan ziye oyuna değer veriyoruz, değil mi? (And the Oscar goes to... - Fırat) Havadan ara pas atarken Q'da basılı tutma süremiz, topun şiddetine ve açısından etki ettiği gibi, yön tuşları sayesinde topa yön de verebiliyoruz. Geliştirilen oyun dinamikleri havadan atılan ara pasların önemini de arttırmış. Öte yandan -A tuşuyla- atılan havadan paslar bir o kadar verimli ve keyifli. Kısa mesafelerde bile havadan paslaşarak topu kaptırma ihtimalini en aza indirgeyebiliyoruz. Ayrıca, PES 2009'da, kanatlardan yapılan ortalar eskisine göre çok daha etkili. Kanatlara inerken ya da korner kullanırken takım arkadaşlarınıza içeri kat ediyor ve net pozisyonlar bulabiliyorlar. Bu noktada yeni oyunun "topsuz oyun" konusunda bir hayli ileri gittigini belirtmek istiyorum. Duran toplardaki içeriye kat etme, itiş, kakis ve pozisyon alma mücadeleleri oldukça gerçekçi. - ŞEFİK



YILDIZ OYUNCULAR

Ronaldo gibi yıldız oyuncular, yetenekleriyle diğer oyunculardan keskin bir şekilde ayrılıyorlar. Bir yöne giderken topu hızla başından bir yöne çekme, bu yeteneklerden sadece biri. Bu hareket, özellikle dar alanlarda çok işe yarıyor.

> ederse bu kez futbolcuya gidiyor, oynayacağınız süreyi ve maaşı belirleyip bir teklifte daha bulunuyorsunuz. Sonraki hafta da sonuç belli oluyor. Bu sisteme teklifi kimin reddettiğini öğrenebiliyorsunuz. D... Diğer yandan, PES 2008'de olduğu gibi takımınız 1... Level atlıyor. Örneğin, belirli sayıda galibiyet aldığınız zaman popüleriteniz ve buna b... Bağlı olarak istediğiniz futbolcuları alma şansınız artıyor.

- ...
- Tavsiye edilen tüketici tavrı budur.
- ?
- Hiç karabasan gördünüz mü?
- Bu civarında görmedim. Peki ya sen?
- Ben de görmedim.
- Anlıyorum.

Sıkıldığı her halinden belli olan doktor, esnediğini gizlemek için ağırlığını geride doğru verir ve elini ağızına götürür, kelimeleri yatar.

- Eeeaaa... "Master Lik" diyordun...



- E... Evet, bir şey daha var: Mutluluk derecesi. Mutlu oyuncular iyi, mutsuz oyuncular ise kötü oynuyor. Bir futbolcunun mutlu olup olmadığını taktik ekranındaki kalp ikonlarından anlayabiliyorsunuz. B... Bu da güzel bir yenilik...
- İlginç...
- İ... İzninizle oynamış... Sisteminden bahsetmek istiyorum...
- Tabii...
- B... Baştan b...

Bilirsem ki PES 2008'de yapılmaya çalışılan ama mahvedilen her şey, PES 2009'da kotarılmış. Bu

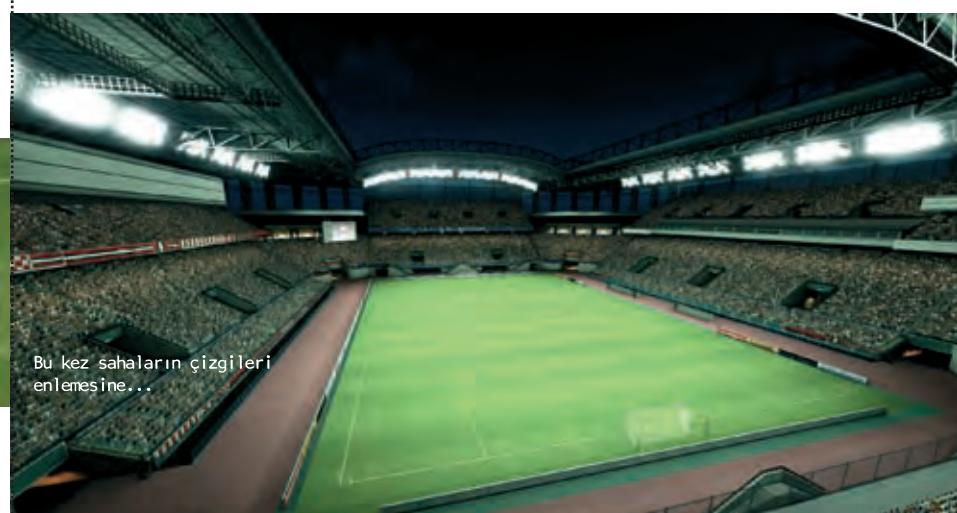
gerçekten önemli... "Fizik modellemesi"nden başlayalım. Bildiğiniz gibi...

- Ben nerden bileyim evladım?
- P... Pardon... Haklısınız.
- Dinliyorum...
- PES'in en önemli kozu olan fizik modellemesi, P... PES 2008'de resmen harcanmıştı. Özellikle de topun fizik modellemesi... Çok kötüydü. Top, bilardo topu gibi kayıyordu. Falso vb.

özelliklerini de neredeyse yitirmiştir. Bir de anlamsız bir şekilde sürekli olarak futbolculara çarpıp saçma sapan yerlere gidiyordu. Bu

da serinin fanatiklerini çıldırtmıştı. Dedim ya, oyunun e... En önemli özelliği top. Ama PES 2009... Bu konuda mükemmel. Topun hareketleri yeniden hesaplanmıştır. Top artık havada sürüyor. Paslar ve şutlar olması gereği gibi... Son derece g... Gerçekçi.

- Olur...
- M... Mesela, artık gelişine vuruşlarda top ivmeli bir şekilde yükselip kalenin uzağından tribünlerde gitmiyor; top, belirli bir yüksekliğe çıktıktan sonra hızla inişe geçiyor. Bu



Bu kez sahaların çizgileri enlemesine...



gitmesiydi.

- Başka örnekler verebilir misin?

- Mesela havadan ara pas... Artık havadan ara pasda da yön verebiliyorsunuz. İ... İşin güzel yanı, dar alanlarda bile bu pası kullanabilmeniz. Bunu sağlayan şeysse topun hareketinin ağırlaştırılmış olması. Yani... Orta alanı biraz geçtikten sonra L1 + Üçgen kombinasyonunu kullanarak havadan ara pas atarsanız top kaleciye gitmiyor; önce havada süzülüyor, sonra yavaşça atak yapan oyuncunun önüne düşüyor. E... Evet, havadan ara pas, PES 2008'de de PES6'daki kadar işlevsiz değildi ama topun fizik modellemesi berbattı. PES 2009'da ise taşlar yerine otumuş. Sadece havadan ara pas değil; Daire tuşunu kullanarak atılan normal havadan paslar da yerini b... Buluyor. Böylelikle sahanın neresinde olursanız olun bu pası kullanabiliyorsunuz. Aynı şekilde Üçgen ile atılan ara pas da yenilenmiş. A... Artık bu pasa da yön verebiliyorsunuz. Ayrıca, sadece gol bölgesindeki son adama pas verirken değil; sahanızdan çıkarken de ara pası kullanabiliyorsunuz. Eskiden de kullanabiliyordunuz ama diğer PES oyunlarında ara pas, tek... Tek işlevle sınırlarıydılarından sahanın diğer bölgelerinde pek işe yaramıyordu.

- "L1", "Üçgen" falan diyorsun... Herkeste gamepad olmak zorunda mı evladım? Neden böyle yapıyorsun?

- H... Hayır, değil. Ama oyunu gamepad'le oynamak daha kolay ve e... Eğlenceli. Zaten Konami de kontrollerin ayarlandığı ekrana Xbox 360 görseli ve şeması koyarak bir ipucu v... Vermiş.

- Ha iyİ...
- Devam edebilir miyim?
- ...
- Yine p... Pas konusu... Paslar tam futbolcuların koşu yollarına, açılarak gidiyor. Yani kısa düşmüyor ve doğru zamanlamıyla atılan her pas, rakip için tehlikeli oluyor. Zaten oyunun öne çıkan özelliklerinden biri de bu: Pozisyon zenginliği. Bunu sağlayan iki etken var: Birincisi yenilenen fizik modellemesi, ikincisi ise yapay zeka. Y... Yenilenen fizik modellemesi, eskisine göre topun daha gerçekçi hareket etmesini ve daha çok sahada kalmasını sağlarken; yapay zeka, futbolcuların, buldukları boş alanlara kaçmalarını sağlıyor. Ö... Özellikle "boşa kagna" çok kritik bir yenilik; futbolcular sahaya öyle bir yayılıyorlar ki kafanızı her kaldırıldığınızda boşta bir adam görürsünüz. Üstelik boşa kaçarken rakiplerinden de kopmaya çalışıyorlar. Bu... Bu da oyunun akıcılığını arttırıyor.

Doktor, saatine bakar... Bir kez daha esner. Pencereden dışarıya bakar ve çocuğa dönüp isteksizce kafasını sallar, "Devam

et" der gibi. Not almayı çoktan bırakmıştır...

- "Pozisyon zenginliği" demiştim... Futbolcular çok iyi pozisyon aldıklarından özellikle ortalarda kaleye doğru yükleniyor ve gol olmasa bile karambol yaratıyorlar. S... Serinin eski oyunlarında ise atak oyuncuları, genelde orta yapıldıktan sonra ceza sahasının dışında kalırlardı. Onlar dışarıda kalmasa, hemen tüm ortalarda top ceza sahasının dışına doğru giderdi. Bu sorun da ç... Çözülmüş.

- ...

- Şey... Oyun ağırlaştırılmış. Bir ara PES 2008'i ve PES 2007'i de oynadım da... Gerçekten çok fark var. En basitinden topu alıp gitmek zor. Oyun siz oyun kumaya zorluyor. Yani kendi sahanızdan kısa paslarla, boş oynayarak çıkışınız gerekiyor.

- Olumlu...

- Ama yıldız oyuncuların yetenekleri ön plana çıkarılmış. Eskisi gibi değil... Yıldız oyuncular keskin dönüşler ve diğer oyuncuların yapamayacağı hareketler yapabiliyor. Eskidense biraz yetenekli olan bir futbolcu, hemen hemen her hareketi y... Yapabiliyordu.

- Sen bunları bir yerden falan okumuyorsun, değil mi?

- H... Hayır.

- Ha yani... Ona göre...

- Yok...

- E hadi bakalım...

- B... Birkaç şey daha var...

- Tabii...

- Şu köşedeki Örümcek Adam mı doktor? Ağ mı örmüş oraya? Top da var içinde!

- Hani, nerde?

- Bir dakika... D... Duydunuz mu?

->

FORUMLARDAN ALINTILAR

Oyun henüz resmi olarak piyasaya çıkmadığından ön görüşleri taşıdık sayfalarımıza.

Konami'nin Become a Legend ve Legends modlarına yoğun laşacağından eminim; Master League'de çok fazla yenilik olmaması da bu yüzündendir. Her neyse, yeni özellikleri okumak heyecan vericiydi; cezbedici vaatler. G7SEV - Winning Eleven Blog

Harika haberler... Ellerim kaşınıyor; oyunu oynamak için sabırsızlanıyorum. Variansc - Winning

Eleven Blog

Değişiklikler kulağa hoş gelse de Master League hakkında endişeliyim; yıllardır aynı. Artık yeni bir soluğa ihtiyacı var. Cantona7 - Winning Eleven Blog

Artık bir oynanışa bile sahip değil... Perthboy - GameSpot

Become a Legend, FIFA'nın Be a Pro'sunun ucuz bir kopyası olacak. Bunun nedeni geçen yıldız PES'in batmasıdır. hardman2k7 - GameSpot



KALECİ ÇIKARMA

Yapay zekanın sezgileri, serinin diğer oyunlarına göre daha güçlü olduğundan Üçgen tuşuyla kaleciyi çıkarırken daha dikkatli olmanız gerekiyor. Aksi halde gol yemeniz isten değil.



ALTINCI HIS TEKNOLOJİSİ



Yıllardır Fırat tarafından kullanılan altıncı his teknolojisi, sonunda Konami tarafından da fark edilerek PES serisine dahil edilmiş.

Teknoloji şöyle işliyor: Diyelim ki Fırat topu sürenken kayarak topu kapmaya çalışıyorsunuz ancak siz daha tuşa basmadan, sıyrılacığı hareketi sergilenebileceğinizde bile. Seri için devrim niteliği taşıyan bu teknolojinin yapay zeka tarafından da uygulanabiliyor olması bizi sevindirdi. Yere yatmaya kalkıştığımız rakibimizin topu sağa - sola çekiyor ya da herhangi bir çalışm hareketini kullanarak bizi alt ediyor. Anlayacağınız, işimiz eskisinden daha zor; öyle ha bire yere yatıp top kapma devri sona erdi! - ŞEFİK

- > - Neyi?!
- Ercan Taner "VE TOP AĞLARDA GOL" dedi!
- Haydaaa...
- "TEAAAAÇ" dedi şimdi de! Duymuyor musunuz?!
- Yok hafız...

Çocuk yıkılır. Pencereden dışarıya bakar; kendisini anlayan birilerini arar ama ne çare... Kendisini toplamaya çalışır ve gözleri dolu dolu, anlatmaya devam eder.



- K... Kayarak top alma da yok artık. Bunu da... Çözümler. Artık çift dalar ve topa dokunamazsanız büyük ihtimalle kart görüyorsunuz. Aynı şekilde, gole giden adamı düşürdüğünüzde de bu kez kesin kırmızı kart görüyorsunuz. Yani... Yani çift dalma, kartlarla caydırıcı hale getirilmiş. Oyunun ağırlaştırılması ve pasların yenilenmesi de çift dalma hareketini işlevsiz hale getirmiştir.

- Saçma...
- Efendim?
- Yok bir şey, yok...
- ...
- ...
- ASİRTMALAR DA ÇOK İYİ!
- Bağıma!
- Pardon... Heyecanlandım.
- ...
- Eğer L1'le beraber Kare tuşuna gerektiği kadar basarsanız top mutlaka kaleyi buluyor. Zaten bunca yeni hesaplanmadan sonra aşırıma vuruşların eskisi gibi olması b... Beklenemezdi.
- ...
- 0 kadar çok yenilik var ki... Hangisinden bahsedeceğimi şaşırdım.
- İstediğin sorudan başlayabilirsin.
- Tamam.

- Dinliyorum.
- En önemlilerinden bahsettim asılında ama akılda birkaç şey daha var; onlardan da bahsetmem lazım. Yoksa kızarlar.
- Kim kızıyor evladım?
- Onlar...
- Onlar kim?!
- 0... Okurlar...
- Hmm, anlamsız...
- ...
- Anlat hadi...
- Futbolcular... Yine eskisine göre çok daha esnek... Her türlü vuruş yapabiliyorlar. Örneğin, sırtları kaleye dönükken 180 derece dönüp sert bir vuruş yapabiliyorlar. Aynı





şekilde ters yöne uzun paslar da atabiliyorlar. Y... Yani PES 2008 ya da PES 2007'de olduğu gibi hareketler, futbolcuların o anki konumlarıyla sınırlanılmamış. Her şey son derece esnek... Dönerek ara pas, dönerek havadan ara pas, ters yöne yerden uzun pas ya da havadan pas... Bu... Bu oyunda her şeyi yapabiliyorsunuz.

- ...
- Y... Yapay zekadan bahsettim ama bir şeyi unuttum: Rakip, skora göre takтик değiştiriyor. Bu özelliğin önceki PES oyunlarında ya da FIFA'da da olduğu söylüyorordu ama ilk defa bu kadar net bir şekilde işlenmiş. Rakip... Rakip mağlup durundayken resmen saldırıyor ve gol atmak için her şeyi yapıyor. Bu sayede kontrataklar da daha gerçekçi bir hal almış çünkü rakip, defansta çok açık veriyor.

- ...
- Grafiklerden de bahset de tam olsun bari...
- Hıhi... Hatırlattığınız için teşekkürler.
- Önemsiz... Dinliyorum...
- Grafikler müthiş. Gerçekten... Konami, PES 2009'la bir şeylerleri aşmış. Bu menüden de belli oluyor zaten. Ama oyun içi grafikler... H... Harika... Çok güzel. Önemli görsel yenilikler...

- Neler?
- Işıklandırma efektleri... Oyunun çehresini değiştirmiş. Futbolcular, eskisine göre çok daha gerçekçi görünüyor. Aynı şekilde saha da...

- Klişe...
- Efendim?
- "Klişe" diyyorum... Hep aynı laflar...
- Özür dilerim.
- Bırak da ekran görüntülerine baksınlar... Boş konuşşa!
- P... Peki.
- Ama... Animasyonlar geliştirilmiş!
- Bak ya!
- ...
- A... Artık üç farklı "adam seçme" seçenek var: Manual, Semi-automatic ve Automatic... Manual'i seçerseniz seçme işlemi tamamıyla size, Automatic'i seçerseniz de tamamıyla bilgisayara kalıyor. Semi-automatic ise diğer P...

PES oyunlarındaki Manual seçeneğine denk geliyor. Yani optimum seçenek bu. Ama en önemlisi, hangi seçeneği seçerseniz seçin, adam seçme sorunu yaşamayorsunuz.

- Oh be! Sonunda...
- ?!
Sıkıntıdan ölmeye noktasına gelen doktor, ağır hareketlerle doğrular ve yanındaki eski, tozlu vantilatöre uzanıp "3" numaralı tuşa basar. Vantilatörün üstündeki uzun kağıt parçaları dalgalanmaya başlar. Zaten



eski vantilatörün tek serinlettiği şey bu kağıt parçalarıdır...

- Yok bir şey...
- Müzikler daha iyi.
- İyi...
- Sesler de öyle...
- Kötü...
- Atmosfer?
- Çirkin...
- ...
- Artık futbolcular el kaldırarak pas istiyorlar.
- ...
- BU OYUN MÜKEMMEL!
- BAĞIRMASANA ULAN!
- Pa... Pardon.
- O elindeki ne?
- Hani...
- Arkanda sakladığın...
- Y... Yok bir şey...
- Evladım ver! Tedavin için önemlidir belki!
- O... Olmaz...
- Ver utan!
- Vermem!
- VER!
- VERMEM!

Oda bir anda karışır. Doktorla çocuk birbirine girer. Doktor, çocuğu tekme tokat döver. Üstelik dayak sırasında "Allah yarattı!" gibi bir saptamada da bulunmaz. Çocuk ağlamaya başlar. Bir yandan da "Samuel Eto'o neden Özbekistan'a gitti?" diye söyleklar. 0 sırada doktor, zar zor ayakta duran çocuğu parmağının ucuyla iter; çocuk düşer. Çocuğun, elinde sıkı sıkı tuttuğu dergiyi alır ve çevirir. Derginin kapağında şöyle yazmaktadır:

"LEVEL - Türkiye'nin en çok satan oyun mecması!"

... Ve doktor, çekmecesini açıp bir tabanca çıkarır; kafasına sıkar. - FIRAT

3
büyükler
Yeni oyunda Türkiye'nin üç büyük takım; hem takım, hem de futbolcu lisanslarıyla yer alıyor.

5
Lig
Yeni PES'te de sadece lig yer alıyor; Fransa, Hollanda, İngiltere ve İspanya ve İtalya.

8
yıldız
Oyunun logosunda sekiz yıldız bulunuyor ve bu yıldızlar, PES 2009'un serinin sekilliçi oyunu olduğu anlamına geliyor.

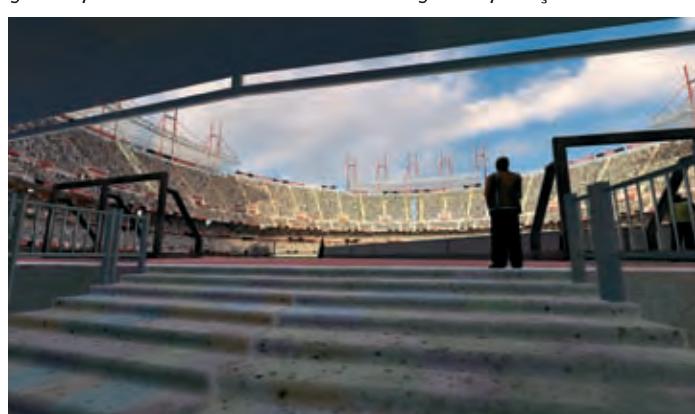
71
gol sevinci
Öyndeki editörde, futbolculara 71 farklı gol sevinci atanabiliyor.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

ARTI Yeni fizik modellemesi, akıcı oynanış sistemi, yeni yapay zeka sistemi, yerini bulan paslar ve şutlar, Master League'deki düzenlemeler, PC çevriminin sorunsuz olması, Become a Legend vs.

EKSİ Lisans problemleri, birkaç kaleci hatası

PES 2008'te yapılamayan her şey PES 2009'da yapılmış; tek kelimeyle mükemmel. Şimdiye kadar yapılmış olan en iyi PES oyunu. Konami'ye selamlar...



minimum 1.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 7.5 GB Sabit Disk önerilen 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı
Oyun birkaç öünsüz detay dışında tamamlandırdan puan vermek istedik. Verdığımız bu puan -1 ya da +1 değişkenlik gösterebilir.

9,7



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Bu sıcakta kim cehenneme gitmeyi ister ki?

ikinci Dünya Savaşı oyunlarını basit bir hücreye benzetiyorum. Tipki basit bir hücre misali bölünerek çoğalıyorlar. Başlarda büyük çapta ses getiren Medal of Honor serisi vardı. Ekibin bölünmesiyle doğan Infinity Ward, Call of Duty (CoD) serisini yapmaya başladı (bkz. üst satır, hücre bölünmesi). Serinin başarısı, Medal of Honor serisini gölgede bırakınca geliştirdiği kaliteli

oyunlarla adından söz ettiren Gearbox Software da ikinci Dünya Savaşı'nda yer alacağını açıkladı.

Piyasada o kadar çok ikinci Dünya Savaşı temali oyun vardı ki Gearbox Software, yeni oyunda farklılık yaratmak zorundaydı. Öyle de yaptılar. Firma, Rainbow Six'ten veya SWAT'tan etkilenmiş olacak ki Brothers in Arms (BiA) ile ikinci Dünya Savaşı'na "ekip yönetimini" ni dahil etti. Oyun tutuluna da yeni bir BiA için kolları sıvadı ve Ekim ayında BiA: Earned in Blood piyasaya çıktı. Fakat beğenilmedi. Bunun üzerine Gearbox Software ekibi ofise kapandı ve yeni bir BiA için çalışmalara başladı.

İsim yakıyor BiA'nın yapım aşamasında yer almışcasına anlattığım BiA hikayesinden sonra asıl konumuzu, yani yapımı üç sene süren Hell's Highway'e gelelim. Oyunun

planlanan çıkış tarihi 2007'nin Kasım ile Aralık ayı arasında ama ertelendi. Yapımcılar buna gerekçe olarak oyunun henüz tamamlanmamış olmasını gösterdiler ancak gerçi herkes biliyordu; Gearbox Software, Infinity Ward'un CoD4: Modern Warfare ile yakaladığı muhteşem başarının gölgesinde kalmaktan çekiniyordu. Haklılardı da çünkü CoD4 varken kimse Brothers in Arms ismini ağızına bile almadı.

Firmanın CoD4'ü gördükten sonra kazandıkları 10 ayın Hell's Highway'e çok yarayacağını düşünüyordum. Yani Hell's Highway'den çok umutliydim. En azından ismi vardı. Nasıl ki Roberto Carlos ile futbol birbirini tamamlıyorsa, BiA ile ikinci

Güiza'nın askerlik fotoğrafı...





Dünya Savaşı da birbirini tamamlıyordu. Fakat şimdiden belirtmeliyim ki olmamış Gearbox Software, olmamış Ubisoft... "Serisi daha ileri götürelim", "Yeni nesil ile kaynaşalmı", "Oyunculara cehennem yaşatalım" derken verdiğiñin boş vaatler yüzünden ölene kadar azap çekeceksiniz.

Gittik, gördük, yendik> Evet, Hell's Highway'i çıkışına bir ay kala deneme şansı bulduk. Denemekle de kalmadık, üç saat boyunca Alman avlayıp durduk. Açıkçası, Almanlar'a karşı sempati duyan ve sırı bu yüzden Almanca öğrenmeye başlayan biri olarak şu günlerde Alman öldürmek hiç de hoşuma gitmedi. Hatta her öldürdüğüm Alman için üzüldüm ve ağıt yaktım ancak yapacak bir şey yok; askerlik her seyden önce gelir. Vatan için yapılmayacak şey yoktur. (Amerika için mi?)

Bahçeli market> Hell's Highway, İkinci Dünya Savaşı'nda önemli bir yeri olan Market Garden operasyonunu konu alıyor. 17 Eylül 1944 tarihinde başlayan ve 25 Eylül 1944 tarihinde sona eren Market Garden Operasyonu, Amerika ve İngiltere Ordusu'nun Almanya'yı ele geçirmek için düzenlediği bir operasyon. Hollanda'ya paraşütüler indirip bölgeyi



ele geçirmek, ardından birlikleri bölgede toplayıp Almanlar'a saldırmak, operasyonun amacıyla. İki Amerikan Hava İndirme Tümeni (82. ve 101. Hava Tümenleri) ve bir İngiliz Hava Tümeni'nin (1. Hava Tümeni) Hollanda'ya inmesiyle operasyon resmen başlar; Eindhoven, Nijmegen ve Arnhem kentlerine paraşütüler iner ancak hesapta olmayan bir şey, Amerikan Ordusu'nun tüm planlarını alt üst eder; Hava Tümenleri yere iner inmez Alman Ordusu'yla karşılaşırlar. Bu önemli operasyon hakkında her yerden bilgi edinebilecek olmanızı rağmen hikayenin sonunu söylemeyeceğim; sürpriz olsun.

Hell's Highway'de takım oyunu biraz daha ileriye taşınmış. Bazen bir, bazen de iki ekibe komuta ediyoruz. Savaşlar ve taktikler ilk oyun ile neredeyse aynı. Düşmanları görünce X tuşuna basarak haritayı açıyoruz. Açılan haritada düşmanın yeri ve konumumuz belirtiliyor. Düşmanı, takım arkadaşımızı kollayarak öldürmemiz gerekiyor. Bu da stres yaratıyor ve oyunun heyecanını artırıyor çünkü siperlerden ateş edilirken veya bir binanın çatısından MG ile taranırken ve düşmanlar bizi kısırmışken acil ama en doğru kararlar ile ekipimizi yönetmek zorundayız. Casual zorluk seviyesinde bu tip kritik kararlar almak kolayken, diğer zorluk seviyelerinde düşman ensenizdeyken karar vermek zorunda kalıyorsunuz.

Oyundaki en başarılı ve en az hasar aldığımız taktik, düşmanı siper gömmek ve arkası taraftan dolaşıp onun içini bitirmek. Zaten hemen hemen her haritada bu taktik için tasarlanmış. Takım halinde yol alırken düşmanla karşılaşırsak arkası yollardan dolaşabiliyor ve onu rahatça öldürübiliyoruz. Kaçarken dikkat çekmezsek tabii ki...

Kafandaki ne hacı?> Düşmanlar siper aldıkları zaman üstlerinde birer daire belirliyor. Bu dairelerin renkleri bize düşmanın ne durumda olduğu hakkında ipucu veriyor. Eğer daire kırmızıysa bu, düşmanın çok rahat olduğunu ve istediği zaman kafasını çıkarıp bize ateş edebileceğini gösterir. Eğer daire beyaza düşman siper gömülümsüz demektir ki bu bize yol almamız için fırsat verir. Eğer daire griye çizgi, dairenin içinde tam tur atana kadar tekrar ateş edebiliriz. Daireye ya da siperne nişan alıp mouse'un sağ tuşuna tıkladığımız zaman, seçtiğimiz / yönettiğimiz ekip o düşmana ateş açıyor. Aynı şekilde kulelerdeki MG siperlerini de etkisiz



"Yeğenim, çek bakalım bir kart"



kılmanın yolu bazuka ekibinin siperde ateş etmesinden geçiyor ancak emirleri bizim vermemiz gerekiyor. Ekipleri yanımızda dolaşırıbiliyor ve istediğimiz yere gönderebiliyoruz. Düşmanı devamlı olarak ateş altında tutuyorlar fakat hepsi bundan ibaret. Adam öldürme konusunda pek başarılı oldukları söylenemez. Bu yüzden nişancılığını konuşturmaları ve siperden kafasını çıkaranı hemen vurmalısınız. Askerlerimiz boş alanda saldırıyla uğradıklarında ya da bir düşman siperinin yanından geçtiklerinde büyük olasılıkla bozguna uğruyor ve genelde de ölüyorlar. Böyle olunca da alanı temizlemek bize düşüyor. Sonra da tam ölen adamlarımız için yas tutacakken birdenbir arkamızda beliriveriyorlar. Bunun nedeni, takımdaki her adamın hikayenin bir parçası

MATT BAKER VE SAZ EKİBİ



Brothers in Arms tarihe dayalı olan bir oyun olsa da içerdiği karakterler gerçek değil. Oyunun baş kahramanı Matt Baker, sadece oyun için tasarlanmış olan bir karakter. M1 Grand Rifle ve M1A1 Thompson Makine Tüfeği kullanan Matthew "Matt" Baker'in yanı sıra, aynı görevde sahip olan Joe Hartsock da oyunda en az Matt kadar önemli bir yere sahip. Matt'ın ekibindeki Sam Corrion ve Gary Jasper'ın isimlerini de oyun boyunca duyacağız. "Stella" isimli bir bazukaya sahip olan Gary Jasper'a "Neden Stella?" diye sorduğumuzda, "Sevgilimin ismi abi" yanıtını alıyoruz. Ayrıca Jasper, Almanca ile dalga geçmeyi de çok seviyor.



GEARBOX SOFTWARE



Gearbox Software'ın geliştirdiği oyunların hepsi adını duyurmuş, güzel satış rakamlarına erişmiş olan yapımlar. 1999 yılında kurulan bu büzüde firma, açıldığı ilk yılında Half-Life'ın ünlü ek paketi Opposing Force'u geliştirmiştir. Ardından Half-Life'ı Dreamcast'e uyarlayan fakat bir türlü yayinallyayan firma, bir sene sonra Counter-Strike'ı yaparak adından söz etti. 2001 yılında tekrar Half-Life'a dönen Gearbox Software, Half-Life'ı PlayStation 2'ye çökdürdükten sonra –sırasıyla- Tony Hawk's Pro Skater 3, James Bond: Nightfire ve Halo Combat Evolved oyunlarını PC'ye

uyardı. Counter-Strike: Condition Zero'dan sonra ise BiA serisine başlandı. 2005 yılından beri çeşitli platformlar için BiA oyunları üreten firma, bu ayın sonunda Hell's Highway'i piyasaya sürecek.

olması. Haliyle, adamlarınızın ölmemeleri gerekiyor. Garip, değil mi?

Savaşta babana bile güvenmeyeceksin> Oyunda saklanacağımız yerleri iyi seçmemiz gerekiyor. Örneğin, tahta bir çitin arkasına saklanırsak birkaç mermi yedikten sonra siper falan kalmıyor ortada. Bu yüzden daha çok, kum torbası ya da duvar gibi objelerin / yapıların arkalarına saklanmak en güvenli. Aynı şey düşman için de geçerli; tahta bir çitin arkasına saklanmış olan bir askeri çite ateş ederek rahatlıkla öldürübiliyoruz. Aynı şekilde, kum torbalarını da bomba ile dağıtabiliyoruz.

El salla, el salla, büyük başkan el salla!> Oyunda yönettiğimiz Matt Baker'in gür sesini rahatça duyuyoruz. Matt ile bir duvara sırtımızı verip siper allığımızda Matt'in suratı ekrana dönüyor; film de orada kopuyor.

Askerlerimize emir verdigimiz zaman Matt'in sesini duyuyor ama ağızının hiç oynamadığını görüyoruz. Meğerse yiğidimizin tek karizması sesiymiş. Bu da yeni nesil bir oyuna yakışmayan bir ayrıntı olarak Hell's Highway'in defterine yazılıyor.

Seven var mıdır, bilmiyorum ama checkpoint sistemini hiç sevmiyorum. Hell's Highway'in kayıt sistemi de checkpoint'e dayalı; oyuncuların noktalarda otomatik olarak kaydediliyor. Takım yönetiminin söz konusu olduğu, dolayısıyla kritik kararlar vermenizi gerektiren bir oyunda ölmek ve tekrar aynı yere dönmek sinir bozucu. "Gerçekçilik" diye tutturulan Gearbox Software'a sesleniyorum: Bu musızın gerçekçilik anlayışınız?

Takım tabanlı bir oyun olsa da Hell's Highway'de tek başımıza kaldığımız bölümler de var. Bu bölümlerde adrenaljin doruklara çıkıyor. Takım oyununa, takımımızın bizi kollamasına, başımız sıkıştığında "Bazukaa" diye bağırmaya

Ölen bir kız ve Matt Baker'ın kaskı... Dramatik bir kare...



alışkin olduğumuzdan tek başımıza oynadığımız bölümler epey stres yaratıyor. Bir de bu bölümler genellikle binaların içlerinde geçtiğinden kaçma şansımız da olmuyor. Bütün görevler tamamlayıp bina dışına çıktığımızdaysa ekibimiz yine arkamızda beliriveriyor.

Doğan görünümü Şahin> Piyasanın en iyi grafik motorlarından biri olan ve sadece grafikle yırtmak isteyen tüm oyunların kullandığı Unreal Engine 3'ü kullanıyor Hell's Highway. Fakat bu motorun hakkını verip vermediği tartışırlar. Eh, "uzaya yaratık kesme" konulu oyunlarda kullanılan bir motoru ikinci Dünya Savaşı temeli bir oyunda kullanırsanız olacağı budur. Yoldan geçen herhangi birine "Unreal Engine 3" derseniz, aklına uzay gelir. Neyse, oyunun grafikleri yer yer güzel, yer yer kötü. Bu politik bir yorum olsa da gerçekten söyle. Bazı nesnelerin tasarımları çok güzel, bazı nesnelerin tasarımları ise içler acısı. Karakterler tasarımları da sınıfta kalıyor; özellikle yüz ifadeleri dünyamızdan oldukça uzakta...

Olmadı, yenisini çıkartın> Hell's Highway, yapım aşamasındaki haliyle bizden geçer notu almadı. Oyunun tam sürümünün çıkışmasına bir ay olduğunu hataların düzeltileceğini zannetmiyorum. Yazık... Oysaki çok şey bekliyordum Hell's Highway'den. Fakat oynadık, test ettik ve beklenildiği gibi olmadığına karar verdik. Geçmiş olsun.

Fırat'a ve Elif'e Not: Hacı siz bana BiA: Road to Hill 30'u göndermediniz, değil mi? Hala öyle bir şüphe var içimde. Hani menüde de "Hell's Highway" yazıyor ama yine de... ☺

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY - DEMO

ARTI Etkileşimli çevre, farklı taktik varyasyonları

EKSİ Bölümlerin çok kısa olması, atmosferin zayıf olması, yapay zekâda zaflar, vasat grafikler ve animasyonlar

YAPIM Gearbox Software
DÄĞİTİM Ubisoft
TÜR Taktik FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB brothersinarmsgame.us.ubi.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Tiglon

İkinci Dünya Savaşı'nın arka sokaklardaki yüzünü gösteren Hell's Highway, aynı şekilde arka raflarda yer alacak gibi.

MINIMUM 2.6 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı (Shader 3.0 Desteği), 8 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

2

karakter

Oyunun Limited Edition'ında, multiplayer mod için oynanabilir iki ekstra karakter yer alacak.

9

inc

Limited Edition içerisinde dokuz inç büyülüklüğünde, plastik bir Matt Baker figürü bulunacak.

13

aksesuar

Matt Baker figürü tek başına değil, 13 aksesuarla birlikte gelecek.

32

sayfa

Limited Edition paketinden 32 sayfalık bir Brothers in Arms çizgi romanı çıkacak.



BEIJING 2008

Sizi Olimpiyat Köyü'ne alalım

Bugün büyük gün; olimpiyatlar başlıyor ama siz bu satırları okuduğunuzda birçok sporcu madalyasını duvara asmış ve yeni organizasyonlar için antrenman yapmağa başlamış olacak. O halde olimpiyatların başladığını söylemem bayat bir haber olarak yer alıyor bu paragrafta. NBA 2K9 yazısında da maç skoru vermiştim ama o da bayağı bir bayatlaşdı sanırım. Bundan sonra bu sayfalar da spor haberlerine yer vermeseem iyi olacak. Neyse; söyle toparlayabilirim en azından: "Tevlevizyon başında tanık olduğunuz olimpiyat heyecanını bir kez de bilgisayarınız başında yaşayın!" Nasıl slogan ama...

Kurbağalama> Beijing 2008'de olimpiyatlarda yer alan birçok spor branşı yer alıyor ve biz de böylelikle saatlerce spor yapabiliyoruz. (Beijing 2008 sayesinde katılanan göbeklerle son!) Oyundaki seçenekler arasında -benim gibi- birçok kişinin favorisi olduğunu düşündüğüm 100 metre yarısından tutun, masa tenisine kadar sürülebilecek branş mevcut. Bense oyunu açar açmaz 100 metre yarışına katılmak ve olimpiyat video oyunlarının klasik kontrol sistemini test etmek istedim. Bakalım parmaklarını, elim, kolum Barcelona'daki olimpiyatlardan bugüne kadar geçen süreçte ne kadar kireçlenmiş...

Oyunda yer alan spor müsabakaları 10 ana başlık altında toplanmış: Track

Koşular yeterince yorucuken bir de engelleri denk getirmeye çalışmak...

& Field (atletizm), Aquatics (havuz sporları), Shooting (atıcılık), Cycling (bisiklet), Gymnastics (jimnastik), Judo, Weightlifting (halter), Table Tennis (masa tenisi), Canoe-Kayak (kano) ve Archery (okçuluk). Bu seçenekler arasında Track & Field, Aquatics ve Gymnastics diğer başlıklarından ayrılıyor çünkü bu branşlar diğerlerine göre daha geniş içeriye sahip. Track & Field altında 100 metre yarısından uzun atlamaya, yüksek atlamadan disk atmeye kadar birçok atletizm yarıı bulunuyor. Tekrar söylemeye lüzm görürüm ki bu bölüm benim favorim; sizin de favoriniz olacağımıza eminim. Aquatics bölümünde 50 ve 100 metre yarışlarının yanı sıra bireysel trampolin yarışlarına da katılıyor ve artistik puanımızla madalya kovalıyoruz. Üçüncü ana başlık ise Gymnastics. Paralel bar ve asimetrik paralel gibi jimnastik dalları bu başlık altında yer almıyor. Diğer başlıklar ise birer yarış içeriyor neredeyse.

Gelelim kontrollere... Tarihin ilk olimpiyat video oyundunda kontroller

OLİMPİYATLARA KAN BULASTI

Oyunun PlayStation 3 versiyonunu oynayan ve ilk denemesinde 400 metre koşusuna katılan Stajyer Emre, stick'i avuç içine yerleştirenerek kendisine kolaylık sağladığını düşündü ama avuç içeri o kadar hassastı ki...

nasilsa Beijing 2008'de de öyle. Tarih öncesi bir yöntem olması ve oyuncuya kasması nedeniyle bu sisteme şikayet edilebilir ama olimpiyatın ruhunda da bu yok mu zaten? (Ne saçmaladım ben yine!?) Olay şu: "Takatakatakata" sesini en seri şekilde çikan ya da doğru tuşa doğru zamanda basan kazanıyor, hatta olimpiyat rekoru kırabiliyor, hatta ve hatta dünya rekoru kırarak ismini tarihe altın harflerle yazdırıyor. Hadi bakalım; parmaklarını çalıştırın! (Tam da bu oyuncu için hazırlanmış bir kalıp gerçektен.)

Oyunda bir sürü spor aktivitesi var dedim ama bunları hangi çerçevede oynayacağımızı söylemedim henüz. Şöyle ki; oyunda Training, Competition, Olympic Games modları yer alıyor. Training'de malum, antrenman yapıyoruz. Competition'da istediğimiz spor müsabakalarını seçerek sırasıyla onları oynuyor ve toplantıda madalya sıralamasının en üst basamağında yer almaya çalışıyoruz. Olympic Games ise oyuncunun esas modu ve bu modda bir takvim dahilinde yarışlara katılıyoruz. Bu moda başlarken

Oyundaki favori branşım yüzeyle oldu.

sahip olduğumuz başlangıç puanı belli takım özelliklerine (Güç, dayanıklılık, slow-motion avantajı gibi...) dağıtarak takımımızı geliştirebiliyoruz.

Bitti. Oyun bu anıtlarım ibaret, hatta fazla bile anıltım. Birçok spor dalı var, detaylı grafiklere sahip atletler var ama bazı spor dallarındaki animasyonlar komik, kontroller yorucu, (Gerçekten ter döküp, kalori yakmış oluyorsunuz oyunu oynarken.) kontrollerin anlatımları -zaman zaman- anlaşılmaz ve olimpiyat ruhu yok. Yine de şans tanınabilir; hi?

EKSİ Zor kontroller, oyunda sadece 32 ülkenin yer alması

BEIJING 2008

ARTI Vasatı aşan grafikler, en niha yetinde bir olimpiyat oyunu olması

YAPIM Eurocom Entertainment

DAĞITIM Sega

TÜR Spor

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.olympicvideogames.com/en/

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

www.aralgame.com

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

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

Açıkçası olimpiyat oyunlarına her zaman sempatim olmuştur ve bu oyundarda çok fazla açık aramam. Bu yüzden oyuna düşük puan verirken, bir yandan size oyunu tavsiye etmekten de kendimi alamıyorum.

6

KİM BU ADAM?

Adı Seth Walker. Ailesi Dünya gezegenine yapılan saldırırda öldürülürdü. 34 yaşında. Bekar ve uzaylann tümünden nefret ediyor. Space Siege'in robot dostu kahramanı Seth Walker'a merhaba deyin; onuna uzun bir süre beraber olacaksınız.



SPACE SIEGE

Dungeon Siege'deki katırdan düşmek böyle olsa gerek...

Heni özleyeceğim..." diye fisıldadı kız; sevgilisi yağmurun altında beklerken. "Gitmesen olmaz mı?" diye sordu. Sesi o kadar kısık çıkmıştı ki tek bir damların gürültüsü bile daha iyi duyulabildi. "Eeeeh!" dedi adam; "Eh be kadın, sesin çıkışın bıraz!" Kız yavaşça arkasını dönmek istedi ama yapamadı. Yaşıdıkları tüm o güzel anlara, tanıdığı o yakışıklı adamı saygısından dönüp bakamadı.

Hiçbir şey olmamış gibi ilerlemeye başladı kız. Adam sakindi, rahattı... Kız üç adım atmıştı ki adam hemen arkasında saklamakta olduğu tüfeği davrandı; silahın hedef noktası tam da kızın olduğu noktayı. Kurşun namluyu terk ederken kız da ruhundan bir şeylerin kopuşunu hissedebiliyordu. Omzunun hemen üstünden geçen kurşun, kızın dalgın, şuursuz ve şokta olmasından ötürü göremediği iki büyük metrelik yaratığın suratının ortasında patladı. Bir insanın çökmesi mümkün olmayan "liiyk!" sesiyle yere yığılan yaratığın hemen ardından üç tane yaratık daha çıktı. Adam sakindi, umarsızdı... Kız ise dehşete düşmüş ve olduğu yere kapaklımış, ağlıyordu. "Buraya gel; kos!" diye bağırdıysa da adam, kız duymadı; duyamadı... Silahını bir kez daha yaratıklara döndürdü adam; o yaratıklar ki kızın artık sadece birkaç metre ötesinde bulunuyordu. İlk kurşun göğü deldi ve yaratıklardan birini

NE ZIRHMIŞ ARKADAŞ...



su. Artık kılıçlar yok belki ama lazer bıçakları var, lazer kılıçları var; var da var anlayacağınız. Siz de kendinize bu bıçaklardan birer tanrı alabiliyorsunuz ama benim bahsetmek istediğim konu başka. Karşınıza çıkan yaratıklardan bazıları var ki yere indirmek için şarjör üstüne şarjör boşaltmanız gerekiyor. Üstelik bu yaratıkların bir bölümü ellişerde lazer bıçakları taşıyor ve size yaklaşıp sizi doğramak istiyor. Bu yaratıklar yakın dövüşe girmenin ne kadar manasız olacağını anladığınızı tahmin ediyorum. Siz siz olun, bu tip yaratıkları görünce geriye çekin, bombalarınızı, roketlerinizi hazırlayın ve onları uzaktan halledin.

Barutun keşfiyle birlikte samurayların, ellerinde kılıçlarla büyük işler başarıran insanların da havası sönmüştü. Ö kılıçların etkili olması için "yakın dövüş" adlı sahneye geçiş yapılmalı ve "katliam" olarak nitelendirilebilecek bir görsellik sunulmalıdır ama barut ve atesli silahlar bu devri kapattı. Anlatmak istediğim konu da bu olayın binlerce yıl sonrasında gönderme yapacak. Öyle ki Space Siege'de benzer bir durum söz konusu.

yere yıldı. Diğer iki yaratıksa hala hızla koşuyordu. Ardından ikinci kurşun da bir başka yaratığın göğüsünü deldi; diğer yaratık artık hedefine çok yakındı. Ve üçüncü kurşun boşlukla buluştu. Adam iskalamıştı ve yaratık soluğu kızın yanında almıştı. Kızın kalbini tek bir hareketle delen yaratık, ganimetini de yanına alarak hızla uzaklaştı.

Adam, yağmura fisıldan kızı kaybetmiş, bir kahraman olma şansını yitirmiştir ve sevdığı kızın ötesinde, insanlığın sonuna da tanık olmak üzereydı...

Bir nevi zindan> Genç adamın yaşadıkları hakkında ileri geri konuşmak istemeydim ama konuştuum. Konuşum, zira bunların bilinmesi gerekiyordu. Tamam, belki hikayeyi heyecanlı hale getirecek bir kiza rastlamayacaksınız bu oyunda ama içinde aşk, sevgi, tutku olmayan bir yapımı da kimse ilgi göstermezdi, değil mi?

Gas Powered Games'in istilayı uzaya taşıdığı bir macera Space Siege (Bu ismi ne zaman yazacak olsam Dungeon Siege yazıcıveriyorum.). Muhteviyatında bolca yaratık, sayılı silah, psikik güçler ve bir zindandan farksız ortamlar bulunuyor. Ayrıca kahramanımızı insan düşmanı uzaylılar ile genetik kodları bozulmuş insanlarla buluşturuyor.

alternatif



SHADOWGROUNDS SURVIVOR

RPG özellikleri olmayan bir aksiyon oyunu Shadowgrounds Survivor ama oyunun başına oturduktan sonra bitirene kadar kalkmak istemiyorsunuz. Devamını yapın da oynasak...

Ortadaki çaba çok net aslında. Gas Powered Games uzayda geçen bir Dungeon Siege yaratmaya çalışmış. Çalışmış ama fazla uğraşmak istememiş her şeyi olabileceğince standart düzeyde tutarak sıradan bir oyuncu çıkartmış ortaya.

Aksiyon / RPG olarak tanımlanan oyunda RPG öğeleri o denli önemsiyor, o denli geri planda ki bir baktım adeta Shadowgrounds Survivor oynamıştım. Shadowgrounds Survivor oynasam yine iyi; oyunu Dungeon Siege'ye benzetmek adına mouse'la kontrol etmek zorundayız ve aksiyonun dorukta olduğu bir oyunda, yürümek için sol mouse tuşunu; bir şeyle kullanmak ve ateş etmek için sağ tuşu kullanmak tempoyu bayağı düşürüyor. Hatta "Dodge" adıyla tanıdığımız "sağa, sola atlma" hareketini yapmak için de mouse'u ilgili yöne getirdikten sonra bu

Yaratıklardan kısa yoldan kurtulmak için yakınlarındaki varilleri patlatmayı deneyebilirsiniz.



TEDAVİ SEÇENEKLERİ

Sağlık paketleri dışında, oyunun birçok bölgesinde serpiştirilmiş olan Aid Station'larından sağlığını ve özel yetenek gücünü tek bir hareketle doldurabilirsiniz. Bu odalarda aynı zamanda birer Workbench bulunuyor ve burada da silahlarınızı modifiye edebiliyor, yeni ekipmanlara kavuşabiliyorsunuz.

tuşa basmanız gerekiyor ki çetin bir savaş sırasında bunu yapmanıza imkan olmuyor; yediğiniz kurşunlarla kalakalyorsunuz.

Kahramanımızın savaşta kullandığı silahlarının yanında birtakım özel güçleri de bulunuyor. Bu güçleri kullanmak yeri geldiğinde çok işe yarıyor ama o yeri getirmek de yine zor bir işlem olarak karşımıza çıkmıyor. Çoklu zaman elinizdeki silaha sarılıyor ve özel güçleri bir kenara bırakarak sadece ateş ediyorsunuz. Burada bir de təvsiye vermek istiyorum; ateşli silahların yanında lazer bıçaklarını güclendirmeye yoluna da gidebilirsiniz. Yakın dövüze girdiğiniz için dayak yeme potansiyeliniz yükseliyor ama hasar olarak inanın çoğu ateşli silahtan iyiler.

Siber-güçler devrede

Son derece teknolojik ortamlarda yaratık avladığımızı anladığınızı sanıyorum. Senaryo olarak iddialı gözüküp bunu oyuna aktarlamamış olduğumuza bilmenizi istiyor ve sadece hikayenin bir kısmında keyfinizin yerine geleceğini belirtiyorum (Cybergenetics ile donatılmış insanların neden kafayı yediği konusu). Görev konusuna ise hiç deşinmek niyetinde değilim zira gelmişsiniz buraya kaç bin kişi; şimdi canınızı sıkmayalım (Görevler o kadar tek düzeye, o kadar ortada ve o kadar çizgisel ki...). Tamam bazi görevler size seçenekler sunuyor olabilir, hepinden illa ki bir şeyleri patlatmamız gerekmıyor olabilir ama tüm olan biten pek bir "şablon" yahu... (Üniversitedeyken zaman zaman elips şablonu kullanırdı; Gas Powered Games de "görev şablonu" oluşturmuş ve bunu aynen kullanmış.)

HER ŞEYİ TOPLAYIN

"Upgrade materials" adındaki parçalar sizin için önemli. Bunlarla silahlarınızı geliştirebilir ve ekipman türetilmesini sağlayabilirsiniz. Bu parçalarla da genellikle öldürdüğünüz düşmanlardan ve ortalıkta bulunan kutulardan toplayabiliyoruz ama burada gördüğünüz gibi bazı dolaplar da bu parçaları barındırabiliyor.

İsminin içinde "Veteran" geçen her türlü yaratığa ihtiyatla yaklaşmanızı tavsiye ediyorum.

Evet, biraz olumsuz gidiyorum ama bu oyun canımı sikiyor. İyi olan yönleri de yok değil aslında.

Mesela oyun boyunca yanınızda taşıyabileceğimiz ve güçlendirilebileceğimiz bir robot var. Yapay zekası çok keskin değil fakat düşmanların odak noktası olmaktadır kurtarıyor sizi. Sevimli robotumuzun yanında, karakterimize ekstra özellikler katan "Cybergenetics" parçalarını oyun boyunca çeşitli noktalardan temin edebiliyoruz. Eğer bu parçaların kullanımını abartırsanız karakteriniz insanlıktan çıkabiliyor ama bayağı güçleniyor. Parçaları kullanmazsanız insanlığı ve iyiliği temsil etmeye devam ediyorsunuz fakat biraz güçsüz kalırsınız (Bu açığı yardımcı robotunuz ve yetenek ağacındaki güçlendirme kapatabilirsiniz.).

Varil kafamda patladı! "Göze hitap ediyor mu Space Siege?" "Fizik motoru işliyor mu?" "Efektler nasıl?" Bu sorular ve daha fazlası için bana danışığını düşündürüyorum şu an ve yanıtıyorum: "Olmadı". Grafikler tamamıyla standart. Standart uzay gemisi dekorasyonu, standart teknolojik harabe görüntülerini ve yine standart renkler. Karşılaştığımız görsel efektlerde de bir numara yok; ne çağın gerisinde ne de ilerisinde. Fizik motoru ise yerlerde sürüyor. Öyle ki ortaya serpiştirilmiş, normalde kilolarca ağırlığı olması gereken varilleri, kütüları, sadece üstlerine koşarak balonmuşçasına etrafı dağıtabiliyoruz. Bu kadar mı üşençlik olur? Resmen yan gelip yatılmış...

Space Siege o kadar standart ve "durağan" bir oyun olmuş ki başına geçip oynadıktan sonra üstümde hiçbir etki bırakmamışından bile anladım bunu (Detaylar sonra yerlesti kafama.). Ha oturup duvara bakmışım, ha bu oyunu oynamışım... Bence siz de kendinizi yormayın, bu oyunu es geçip Shadowgrounds Survivor alın; emin olun daha çok eğlensiniz. ☺

4

sene

Space Siege adeta dört sene öncesinin oyunu andırıyor. O zaman olsa daha çok beğenirdik eminim...

16

yaratık

İrili ufaklı bir dolu yaratık üzerinde hücum ettığında ya sağlam paketlerine güvenip ortalarına dalın, ya da kaçın uzaklaşın...

64

dakika

Aralıksız 64 dakika boyunca oyunu oynadıktan sonra, 64 dakika önce oynadığım yerdeydim. Haydi bakanı çözün denklemi...

256

parça

Silahları güçlendirmek, yeni ekipmanlar yaratıbmak için topladığınız parçalarдан 256 tanesi, beşinci seviye ve sonrası için yetersiz kalıyor.

SPACE SIEGE

ARTI Cybergenetics ile genel seçenekler, çeşitli silah ve özel yetenekler

YAPIM Gas Powered Games
DAĞITIM SEGA
TÜR Aksiyon / RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.spacesiege.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Çok monoton ve sıradan bir oyun olması, fizik motorundaki problemler, görevlerde çeşitlilik olmaması

DUR DURAK BİLMEDEN YARATIK ÖLDÜRMEYLE
benim de hiçbir sıkıntım yok ama bunu biraz eğlencere yapmak bizim de hakkımız. Space Siege maalesef her türlü detayı standartta bırakarak bizi son derece sıradan bir oyunla buluşturuyor.

MINIMUM 2.6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

5,9



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Asfalt ile birebir muhatabiyet

Spor oyuncuları konusunda derginin bir numaralı ismi kim? Ben. Peki, yarış oyuncuları konusunda derginin bir numaralı ismi kim? Yine ben! O halde FlatOut: Ultimate Carnage'in (UC) PC incelemesini yazacak tek biri isim var gibi görünüyor ortada; ben. Bu sıfatlar üzerinde ne zaman yapıştı, nasıl yapıştı bilmiyorum ama içeriye bir spor ya da yarış oyunu girdiyse oyunun isminden önce benim ismim işleniyor plana. Şikayetçi miyim? Hayır. O halde kelimeler sıralamaya başlayabilirim.

Dublöör, Fransızca bir kelimedir

2004 yılında çıktı ilk FlatOut, onu da keyifle oynamıştım. (Ama ben mi incelemiştim; hatırlıyorum.) Temelini fizik modellemesinin oluşturduğu bir yarış oyunuydu ve sadece

otomobilimiz ile değil, kendimizle de yarışıyorduk. ("Kendimiz" derken kendimize karşı değil, kendimizi kullanarak demek istedim; ne kadar "eşanlımlı" bir anlatım oldu.) Oyunun hem yarış kısmı, hem de ekstra bölümleri çok zevkliydi. Sonra bunun ikincisini çıkardılar ama o dönemde benim için kararlık nedense; hiç hatırlayamıyorum o zamanları. Şimdi de bir oyun daha çıkardılar işte. Daha önce Xbox 360 için piyasaya sürülen ve PC sahiplerini aylarla beklettikten sonra "Direkt konsoldan port edelim" diyerek ortaya koydukları bir oyun var elimizde. Bense yapımcıları bekletmiyor ve değerlendirmemi yapmaya başlıyorum. (Bu sefer ciddi bağılıyorum bak.)

Hemen yapımcıların söylediğini faz ettiğim cümleye gönderme yapıyorum: UC'nin -en azından- arayüzü fazlaıyla Xbox 360 izi taşıyor. Bunu menülerdeki Xbox 360 gamepad tuşlarından anlayabiliyoruz. (Gözümüzden hiçbir şey kaçmaz!) Ta-kılacak bir durum değil tabii ki bu; hemen geçiyorum. Oyunda yapabileceklerimi az - çok tahmin etmişinizdir. Yarışıyoruz, ortalığı dağıtıyoruz, otomobilimi de dağıtıyoruz arada, dublöör yapıyoruz, kendimizi yerden yere vuruyoruz ve asfalta bir karayolları çalışanından daha yakın oluyoruz. Sıraladıklarımı açıyorum hemen: Öncelikle, kalıcılmaz olarak klasik kariyer modu (FlatOut Mode) var oyunda. Oyunun temelini de bu mod oluşturuyor aslında. Tanıdık ortamlarda, otomobilimizi mümkün olduğunda hayatı tutarak ipi önde göğüslemeye çalışıyoruz. Seri yarış-

lar sonunda alacağımız dereceler nakde çevriliyor ve daha güçlü otomobiller ile yarışmamıza vesile oluyor. Bu noktada daha iyi bir otomobil satın almak ya da elimizdeki otomobili geliştirmek bize kalmış. Kariyer modunun diğer detaylarını sizin keşif yeteneğinize bırakıp diğer konulardan bahsediyim. Carnage Mode var; bir nevi kariyer yapıyorsunuz burada da ama farklı etkinlikler paralelinde ilerliyor süreç. Deneyin; memnun kalacaksınız. UC'ye eğlence faktörü katan en önemli bölüm ise oyundaki dublöörlük muhabbeti. Hatırlarsanız FlatOut'un en ilginç detaylarından biri, şoför koltuğunu terk edebilme şansınızı olmasındı. UC'de de bu şansımızı lobut devirmek, -bir aslan gibi- ateş çemberlerinden geçmek ve poker oynamak gibi aktivitelerde değerlendirebiliyoruz. Sonuçta şoförün pestili çıkarıyor ama bol bol puan kazanıyoruz. Son olarak, bahtsetmem gereken multiplayer mod var.

LEVEL Ligi'nde de yer verdigimiz, son döneminin en başarılı yarış oyunudur kanıca; PC platformunda tabii. Eğlenceli oyun yapısı ile beni uzun süre bilgisayar başında tutan Race Driver: Grid'i, bu oyuna alternatif arayanlara iftiharla sunarım.



Kirlenmek güzeldir.

Bu noktada, oyunun Xbox 360'tan port edilmesini ve Games for Windows etiketi taşmasını göz önüne alarak multiplayer modu Live sistemiyle karşılaştırıyoruz. Organize bir oluşum; katılın.

Kıcası, UC'nin FlatOut 2'den pek bir farkı yok ve bu durum beni üzdü. Ancak oyunun bu eksiye rağmen ortalamanın epey üzerinde olduğu bir gerçek.

BENDE DE BEŞ AS VAR!



Ne gülmüşüm o sahneye; Bombacı Mülâyim'in düşmanı poker oyununda kare as açıyor ve o da karşılık olarak aklına kazınan bu repliği söylüyor. Konuya replikten oyunu bağladığında ise karşınıza Royal Flush'ı sunuyorum. Oyunun "insanoğluна yapılabilecek en büyük eziyet" modlarından birinde poker oynuyor ve iyi bir "el" oluşturtmaya çalışıyoruz. Açı veriyor belki ama olsun; önemli olan eğleniyor olmamız.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

ARTI Kaliteli grafikler, heyecan dolu yarışlar, başarılı fizik modellemesi

DAĞITIM Bugbear Entertainment

TÜR Yarış

DİĞER PLATİFLRMLAR Xbox 360

WEB www.flatoutgame.com

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Önceki oyunundan farklı özellikler sunmaması, dublöör görevlerinin biraz fazla zor olması, yüksek sistem gereklilikleri

Bu oyunun seride kattığı
önemli bir özellik yok ama her
şeye rağmen bu eğlenceli ve
kaliteli oyunu mutlaka denemelisiniz.

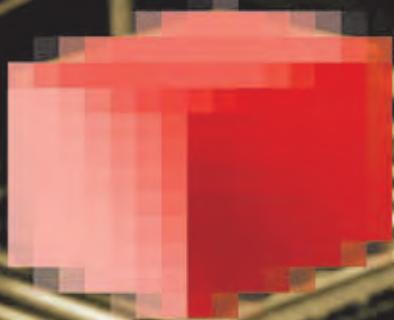
8.1

MİNIMUM 2.2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 4.5 GB Sabit Disk

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

İş sizi bekliyor!

**DİJİTAL ÇAĞDA,
ÜRETİMİNİZİ BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİYLE
ARTIRIN!**



İstanbul'u Avrasya'nın 1 numaralı dijital iş platformu haline getiren CeBIT Bilişim Eurasia, bu yıl da dopdolu.

Siz de dijital çağın en yeni ve inovatif bilişim teknolojileriyle herkesten önce tanışarak üretiminizi artırmak ve yepyeni iş bağlantıları kurmak istiyorsanız, CeBIT Bilişim Eurasia'yı sakın kaçırma!

7-12 Ekim 2008
Tüyap Beylikdüzü, İstanbul
**Uluslararası Bilgi ve İletişim
Teknolojileri Fuarı**

**CeBIT
eurasia
Bilişim**

Fuar Ana Sponsoru



Fuar Resmi Bankası



İletişim Teknolojileri Sponsoru



Bu fuar 5174 sayılı kanun gereğince Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği (TOBB) izni ile düzenlenmektedir.

Tel.: +90 (212) 334 69 69

info@cebitbilişim.com

www.cebitbilişim.com



LEGEND: HAND OF GOD

Kılıçınızı kuşanın, şeytan çıkarmaya gidiyoruz!



Gelin yavrucularım, oturun şöyle yaşı kemikle-
rinı sömine başında ısıtmaya çalışan dedenizin
yanına. Size bir hikaye anlatacağım:

Bir varmış, bir yokmuş; bundan çok çok
uzun yıllar önce, insanların barış içinde
yaşadığı topraklarda kötü-
lük dolu bir geçit açılmış
ve o geçmişten şeytanlar
fırlayıvermiş, fırladıkları

gibi de kasılarına
çıkan herkesi
keskin pençeleri
ile öldürmüştür.

Tam da insanların
umutlarını kaybettikleri
anda, üzerinden ateş çi-
kan janjanlı kılıc ile insan

ırının kralı gelmiş ve bütün şeytanları geldikleri
geçitten geri püskürmüş. Bir daha gelmemeleri
için de geçidi kutsal ateş ile mühürlemiş. O ateş
yandığı sürece topraklar güvene olacakmış.

Ama bir gün tapınağa hırsızın biri girmiş ve
ateşi söndürmüş, geçit açılmış, şeytanlar yine
geliş ortaklı yerle bir etmiş...

Ne gülüyorsunuz ufak zibidiler! Şurada bir
hikaye anlatıp "bilge dede" tribine girmeye
çalışıyorum, onu da mundar ettiniz.

Gidin, bilgisayar oynayın eşek sıpalı!

Dedemizin hikayesine bir - iki ek
yapalım: Tapınak şeytanlar tara-
findan istila edildikten sonra,

RUNESTONE

Oyunuda ortaklı kana bulayarak ilerlerken büyük,
gri ve üzeri kırmızı "rune"larla kaplı taşlar görecek-
niz. Öldüğünüz zaman bu noktalarda dirilebilir, ya-
da raktaların üzerinden düşen minik "key stone"lar
ile bu noktalara işinləbilirsınız.

kahramanımız Targon yardım için koşarken köprü
yıkılıyor ve aşağıya düşüyor. Kendine geldiğindeye
kontrolü biz ele alıyoruz. Oyunu başlar başlamaz et-
rafından hız ayırmayan, Faerie Elf tarzındaki minik
perimiz ile tanışıyoruz. Bu ufak yardımcımız mouse
imleci görevi görevinin yanı sıra değerli bir eşya
düşüğünde bizi uyarıyor, karanlık yerleri aydınlatıyor
ve gereksiz esprilerle insanı zıvanadan çıkarıyor.

Oyunada bir - iki adım ilerledikten sonra yere
yığılmış, yaralı bir dostumuzdan oyundaki en önemli
görevimizi alıyoruz: Meğerse geçidi kaplı tutmak
için kutsal ateşten daha etkili bir eşya varmış; Hand of
God. Ramus adındaki biri yillardır bu eşyayı arıyorum
ve eğer onu bulursak bize yardım edebiliriz. Biz de
görev aşkı ile Hand of God'ı bulmayı garanti ederek
maceraya başlıyoruz.

Bir Diablo gördüm sanki!> Oyunun oynanışı
Diablo serisi ile tamamen aynı. Mouse ile karakterimi-

**Devin çok büyük olduğuna bak-
mayın; bir iksir bile içmenize gerek
kalmadan ona yeri öptürebilirsiniz.**





Oyunun takdir edileşi yanlarından biri, yakın dövüş hareketlerinin gerçekçi ve estetik olması.

zi ilerletip öldürmek istediğimiz düşmanın üzerine tıklıyoruz. Bu süreçte kamerası sağa - sola çevirerek gittiğimiz yeri daha iyi görebiliriz ama ne yazık ki başka bir ayar yapamadığımız için zemine çok yakın oynuyoruz ve bu da görüş alanımızı kısıtılıyor. Mesela, günümüz azalınca güvenli bir yere hızla kaçmaya çalışıyoruz ama öümüzü net göremediğiniz için bir anda kendimizi Goblinlerle dolu bir köyün içinde buluyoruz. Bu yüzden hareket ederken çok dikkatli olmanız gerekiyor.

Karakterin kontrolüyle gayet basit. Mouse'un üç tuşunu kullanarak en önemli büyülerinizi ya da saldırlarınızı yapabilirsiniz. Ancak oyunda seviye atladıkça karakterimize yeni özellikler ekleyebiliyoruz ve bu da oyunu üç tuşla oynamayı zorlaştırmıyor. Bunu kolaylaştırmak içince -aynen WoW'da olduğu gibi- özelliklerimizi 1'den 9'a kadar

olan rakam tuşlarına atayabiliyoruz. Diyelim ki büyücüyü ve sadece saldırıcı özelliğini üzerine tıkladık. Böylece bütün büyülerimiz karşımıza geliyor. Bizim için en önemlisi ne; Fireball! Minik perimizi Fireball resminin üzerine getirelim ve 1'e basalım. Evet, artık her 1'e basımıza Fireball atacağız. Aynı işlemi diğer büyüler ve savaş yetenekleri için de yapabiliyoruz.

Evet evet, bir Diablo gördüm! Öldürdüğümüz hemen hemen her yaratıkta bir şeyler düşüyor. Diablo'daki gibi "Alt" tuşuna basarak etrafa saçılan ganimetler görebiliyoruz ama buna rağmen gözümüzden bir şey kaçarsa minik perimiz bizi uyarıyor ve elimizdekinden daha iyi bir silahın düştüğünü söylüyor. Bazi yerlerde ise zaman zaman bir pırıltı görebiliyoruz. Mouse'u bu pırıltının üzerine getirdiğinizde "Hidden Loot" yazacak ve bir kez tıkladığınızda bir eşya düşecek. (Bu da size ipucu olsun.) Beyaz renkli eşyalar pek bir işe yaramıyor, ismi mavi yazılmış olanlara -aşina olduğumuz üzere- büyülü eşyalarla karşılaşlıyor ve karakterimize bazı özellikler kazandırıyor. Üçüncü bir tür olarak Diablo'daki gibi altın renkli epik eşyalar var.

Topladığınız eşyaları kullanmak için iki şart koşuluyor: Birincisi, karakterinizin alındığınız silahı ya da zırhı kullanmaya uygun olmalı; ikincisi, karakteriniz gereken seviyeye ulaşmış olmalı. (Bu arada



SINIF SINIF



Bu ekran görüntüsünde sınıf ağacını görüyorsunuz. Solda ve sağda iki uzmanlık alanınız var. Seviye atladıkça kazandığınız puanları bu ekrandaki yeteneklere dağıtıyoruz. Oyunun başlarında puanları dikkatli harcamak gerekiyor keza geri dönüs yok.

3
ödül

Yanlış duymadınız, bu oyun ödül aldı; hem de üç tanesi. Ödülü veren jüri üyeleri de aklı hastanesine kaldırıldı herhalde.

5
sınıf

Beşinci sınıfı olduğum günleri hatırlıyorum; birinci sınıfları nasıl da küçük göründüm. Bir nevi "level" atlattım ve sadece Fireball'ılarım eksimi. Oyunuda beş sınıf var iste.

82

puan
Oyunun altında imzası olan firmalar未曾memiş ve piyasayı araştıracak Legend: Hand of God'in ortalaması 82 puan aldığına kesinlikle emrediyorum.

100
seviye sınırı

Eğer oyunu sıkılmadan oynayabilirseniz ancak 100. seviyeye kadar çıkabilirsiniz.

alternatif



DIABLO SERİSİ

Legend: Hand of God'a başka bir alternatif gösteremeyiz herhalde. Bu kadar iddialı konuşuyoruz çünkü oyun Diablo serisinin klonlanmış gibi duruyor. Oyun piyasaya çıkar çıkmaz birkaç ödül aldı ama bu bile benim oyunundan soğumamı engellemedi. Bu oyunu oynayın da Diablo I'yi ya da II'yi oynamadıysanız RPG türünde ayıptım etmişiniz demektir.



Toplam iki adet çantamız var ama düşen eşya sayısı çok olduğu için bu çantalar hemen doluyor.

LEGEND: HAND OF GOD

ARTI Vasatın üzerinde grafikler, iki sınıf seçimi

EKSİ Haddinden fazla Diablo etkisi, kötü seslendirme, yetenek ağacının çok kısa olması, klişe senaryo

YAPIM Master Creating
DAĞITIM ValuSoft

TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.legend-game.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Yapımcıları medeni cesaretlerinden dolayı, dağıtıcı firmayı ise böyle bir ticari riski gözle aldığı için tebrik ediyor ve alkışlıyor. RPG'den ekmek yemek istiyorsan değişik bir şeyler yapmalısın, Diablo'nun kötü bir kopyasını değil.

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

6,5



Karizmatik görünümek için farklı yerlere bakın.

iPİN UCU



Resimde görüldüğü üzere, bir Shadow Mage yanındaki Horror ile poz vermiş. Horror'a ek olarak Shadow Mage'ler Abomination da çağrıbiliyorlar. Partinizdeki iki NPC ve sizin çağrırdığınız iki hizmetkar sayesinde neredeyse yoklamayacağınız düşman grubu yok gibi. Yeter ki canınızı ve mana'nızı dikkatle takip edin.

SILVERFALL: EARTH AWAKENING

Makinelerin buharla çalıştığı, aykırı bir fantastik dünyadaki Goblin ve Ork avına hoş geldiniz!

Hani bazı filmler vardır, hayranınızınızdır. Beyaz perdeye düşene kadar resimlerine bakar, ön izlemesini tekrar tekrar izlersiniz. Nihayetinde sayılı günler geçer, sıraya girilir, bilet alınır ve büyük bir heyecanla göz bile kırmadan film izlenmeye başlar. Filmin ilk yarısı hafif bir burukluk yaratırken, ikinci yarısı iyi bir reklamla her şeyin pazarlanabileceğinin zâlim bir dünyada yaşadığınızı anlamazsınız son bulur. Ben de Silverfall: Earth Awakening çokacak diye bir süredir piyasayı takip etiyordum. Resimlerini inceliyor, oyun videolarını seyrediyordum. Fena bir oyna benzemiyor gibiydi. Sonunda oyun elime geçti, aldım, yükledim ve daha karakter yaratma ekranında büyük bir dumurla şaşakaldım.

Makineler ve çevrecilerin yüzleştiği bir dünyaya hoş geldiniz>

Hemen belirtelim bu oyun Silverfall'un

alternatif



LEGEND: HAND OF GOD

Hiç kusura bakmayın da bu oyuna alternatif olarak Nox ya da Diablo'yu göstererek hak etmediği bir başarının sahibi gibi gösterebilir. Bu oyuna olsa olsa en iyi alternatif bu ayki sayıda tanıttığımız Alman kuzeni Legend: Hand of God olabilir. İkişi de bir şeyle yapmaya çalışan ama ruhun ve tecrübenin eksik kaldığı oyunlar olarak aynı safla paylaşıyorlar.

devamı niteliğinde olduğu için yaratabileceğimiz karakterler doğrudan 45'inci seviyeden başlıyorlar fakat evvelden sizin geliştirdiğiniz halihazırda bir karakteriniz varsa onunla da devam edebiliyorsunuz. Hala umudunuz varsa önce oyunun iyi yanlarına göz atalım. Seçebileceğiniz altı değişikirk oyuna zenginlik katmış. İnsanlar, Elfler, Goblinler, Troller önceki oyunda zaten seçilebiliyordu, burlara ek olarak Cüceler ve Lizardmen de şimdî eklenmiş (Tabii ki Goblin ya da Lizardmen oynamak ne derece zevk verir orası tartışılır.) Her ikinin belirli özellikleri ağır basıyor. Elfler daha iyi ok kullanırken (klasik), Troller vurdugu kafayı ceviz gibi eziyor. Irk seçiminden sonrasında elbette sınıf seçimi geliyor. Toplam yedi adet sınıf var. Bunlar: Berserker, Hunter, Assassin, Elemental Mage, Paladin, Shadow Mage ve Artisian. Çoğunun isimlerinden ne yapabildiklerini anlıyorsunuzdur. Örneğin Shadow Mage yaratık çağrıp kara büyüler ile uğraşırken, Artisian ise yeni eşyalar yapıp bunları güçlendirerek her sınıftan biraz kokluyor. Sınıflarda herhangi bir ırk kısıtlaması yok, Goblin'den Paladin olabilirken, Lizardmen'den Mage çıkabiliyor. Son olarak hangi safi seçeceğinize karar veriyorsunuz; Science ya da Nature... Karakter seçimi ve yaratımı çok detaylı, bu büyük bir artı fakat daha ilk ekranda şaşakalmamın sebebi ise oyunun kartonpiyer gibi grafikleri oldu. Bu çağda bu grafikler ciddî şekilde Alman oyun firmalarına karşı antipati duymama neden oldu.

Kılıçlar savruluyor, büyüler havalarda uçuşuyor> Oyun başladığında şehirde bulunuyoruz kendimizi. İlk görevi aldıktan sonra kuzeye doğru

giderek kafalarının üzerinde sarı renkli balta ve kılıç işaretleri bulunan elemanlar görüyoruz. Bunlar grubunuza katabileceğiniz NPC'ler görüyoruz. Hepsinin oyun örgüsünde farklı görevlere neden olan değişik hayat hikayeleri var. İçerideki Troll Priest'i kesinlikle grubunuza katin. Onun dışında istediğiniz bir hasar veren sınıfı seçebilirsiniz. Grubunuza tamamladıktan sonra kendinizi şehrin dışına atınca macera başlıyor. Oyunuda toplam 150 adet yetenek mevcut. Combat, Magic, Race ve Craft ana yeteneklerimiz. Hepsinin kendisi altında dallara ayrılmıyor. Mesela Combat; Melee, Shoot ve Technic olarak üçer ayrılmıyor. Berserker'lar Melee'yi takip ederken, Hunter'lar Shoot ağacında ilerliyor. Technic ise her iki sınıf içinde seçilebilecek bir yetenek dalı. Yeteneklerimizi ve NPC'leri seçtikten sonra ilk düşman grubunun ortasına dalalım isterseniz. Sol tuş yakın dövüş, sağ tuş ise büyütme atmaya yarıyor. Bir hengamedir koptu, ateşler ortalığı kavurdu, büyüler yeri salladı, sonra etraf sessizleşti. Bir bakmısınız saldıran küçük Goblinler olmuş,

arkada Troll şifacımız yaralarımızı sarıyor. İşin ne yazık ki kötü tarafı her girdiğiniz çarpışma bu şekilde son buluyor. Herhangi bir mücadele, akıl oyunu, zorluk ne yazık ki yok. Her yaratığı kesince mutlaka bir şeyle düşüyor, bunları artık bir kural haline gelen sol alt tuşuna basarak toplayabiliyoruz. Toplamadan geçtiğiniz eşyaların üzerinden duman tütyör, bu şekilde atladiğiniz bir şeyle varsası onları da alabiliyorsunuz.

Başka bir hack'n slash'in daha hazin sonu> Diablo'ya benzer oyun çıkmıyor diye yakınırkın ve hem de tam Diablo III'ün arifesine yaklaşmışken Alman oyun firmalarının üst üste sinir bozucu hack'n slash çıkartması bilgisayar oyunlarına olan sevgimi neredeyse ölürecek hale geldi. Grafiklerin kötülüğünü de bir kenara bırakın, oyun zevkli olmadan sonra grafik gözle batmaz. Ama oyunu oynarken tat alamıyoruz, en büyük sorunu bu. Diablo'dan biraz sonra çıkan Nox bile eğlence bakımından Silverfall: EA'yı beş defa cebinden çıkarır. Hatta Monte Cristo böyle birkaç oyun daha çıkarırsa yakında kepenk kapatır. Oyun beni açmadı, söyleyeyim.

SILVERFALL: EARTH AWAKENING

ARTI Sıra dışı ırk seçimi, çeşitli yetenekler, değişik dünyası

YAPIM Monte Cristo Games

DAĞITIM Monte Cristo - Ascaron Entertainment

TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.silverfall-game.com

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

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

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

EKSİ Oynarken zevk vermemesi, savaşların aşırı kaotik geçmesi

Emek harcanan her iş iyi sonuçlar doğurmuyor. Oyun hack'n slash türünün saf zevkini bile veremiyor.

6



SBK-08 WORLD CHAMPIONSHIP

Ne kadar hızlı ve çeviksiniz?

Aslında kötü bir tecrübe yüzünden hızdan korkan bir insanım, oyunlarda ise deym yerindeyse bir "trafik canavarı"na dönüşürüm; tüm rakiplerime toz yutturmak işten bile değildir. Allah'tan Milestone bu oyunu çıkarmış da benim gibi insanlar da bastırılmış hazırlarını yaşayabiliyor.

Superbike 2008 sunduğu yarış seçenekleri açısından çok zengin ve kesinlikle tatmin edici bir oyun. Şampiyona, hafta sonu yarışları, Instant Action, Quick Run, Time Attack ve Challenges gibi geniş bir mod yelpazesine sahip ve bu çeşitlilik oyundan çabucak sıkılmışlığını önlüyor. Bu yarış tiplerinden birisini seçtikten sonra ilk iş olarak takımımıza karar veriyoruz. Her takımın belli bir tecrübe var. Bu tecrübenin faydalarnı ya da tecrübesizliğinin zararlarını pitlerde ve yarış öncesi hazırlıklarda görüyoruz. Takımımızı seçtikten sonra (Ben Suzuki almıştım.) pilot seçimi geçiyoruz. Pilotlar 2008 sezonun pilotları, yüzleri biraz eblek işlenmiş olsa bile gerçekleştirene benzıyorlar. Her pilotun yaşı, ismi ve kaç kupa aldığından görürüz fakat bu özelliklerin hiçbir oynanışı etkilemiyor.

Pilot seçtikten sonra hazırlık aşamasına geçiyoruz ama buraya deðinmeden önce size biraz Challange seçeneğinden bahsetmek istiyorum. Challange'ı seçince karşımıza senaryolar çıkyor. Açık olanlarla beraber kilitli senaryolar da mevcut ayrıca seçeneklerimiz çok çeşitli ve oldukça eğlenceli... Örneğin; bir senaryoda çok önemli bir yarışın son turunda birinci olmanız gerekiyor ve oyun kontrollü size en zor dönemin tam ortasında, arkanızda onlara rakip tam gaza basmış ve siz ikinci iken veriyor. Bunları bitirdikçe de

şemsiye kızlarının resimleri gibi "fasulyeden" şeyleri ödül olarak açabiliyoruz.

Yarış hazırlıkları: Bu bölüm de oldukça detaylı. Ekranın tepesinde hangi pistte yarışacağınızı ve o günkü hava durumunu görebilirsiniz. Mühendis ile konuşabilen ve hangi durumlarda ne çeşit lastik, vites, zincir kullanacağı hakkında bilgi alabilirsiniz. Bundan sonra motorun başına geçip parçaları pist durumuna göre ayarlayıp sonraki yarışlar için kaydedebilirsiniz. Aman diyelim; yağmurlu bir günde kuru lastikleri motoruna takmayın yoksa en ufak dönemde muza basmış gibi pistin dışına kayar gidersiniz. Burada vereceğiniz kararlar yarış kazanmanızda, oyunu iyi oynamanız kadar önemli.

Ustasından direksiyon dersleri: Yarışa başlar başlamaz gazi kökleşin ve iyi bir pozisyon kapmaya çalışın. Bunu yaparken diğer motorlarla mesafenizi korumaya özen gösterin çünkü en ufak bir çarpışma zincirleme bir kazaya sebep oluyor; böyle olunca da öünüzdeler motoru alıp Bağdat'ı geçiyor. Motorlar arasında çok büyük bir hız farkı yok, bu yüzden düz yolda gazi kökleşerek kimseyi rahatlıkla geçmemeye ummayın; zaten rakipleri yiyp bitiriceğiniz asıl noktalar dönemeçler. Her dönemin gelmeden evvel ekranın ortasında yeşil bir ok çıkyor, bu ok ileride bir

viraj var anlamına geliyor. Sarı olunca yaklaştığımızı, kırmızı olunca artık o viraja girdiğimizi anlıyoruz (Bulutların üstünde biri aşağı, biri yukarı bakan iki ok görürseniz ise dert etmeye, bilin ki ölmüşümüz - Doruk). Size tavsiyem sanı arka fren, kırmızı iken hem ön, hem arka fren abanmanız ama arada bir gazi yoklarak hızınızı da çok düşürmemeye çalışın. Virajdan çıkışınca zaten verin gazi, verin gazi... Samimi söylüyorum, bu husus oyunun tek puf noktası.

SBK 08 genel olarak başarılı, eğlenceli ve oyuncuya mücadele etmeye zorlayan bir yarış oyunu. Özellikle gerçeklik ayarları ile oynayarak oyunu zorlaştırmak, bir de rakipleri "pro" seçmek ekran karşısında soğuk terler dökmenizi sağlayacak. Buna pilotun yaralanmasını ve motorun hasar olmasını

alternatif



Ekim ayının başında piyasaya çıkacak olan, Capcom'un MotoGP 08'i, SBK 08'e en güzel rakip ve alternatif olacaktır. Doğruyu söylemek gerekirse Capcom'un yılların tecrübesi ile SBK'ya fark atacağını eminim. MotoGP 08 çıkışa kadar SBK 08 ile ısmırtırları atalım.

eklerseniz oyun tadından yemiyor. SBK 08 tam arkadaşınızı alarak bir internet kafeye gidip oynayabileceğiniz bir oyun. Şefin tavsiyesidir, bir göz atın.

SBK 08 WORLD CHAMPIONSHIP

ARTI Farklı yarış seçenekleri, motorla ilgili seçimlerin yarışın kaderinde birebir etkili olması, gerçekçilik

YAPIM Milestone
DAĞITIM Koch Media
TÜRK Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS2, PSP
WEB www.kochmedia.co.uk
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

MINIMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

EKSİ Grafik ayarlarının yetersizliği, kalabalık dönemeçlerde yer yer bilgisayarı zorlaması.

Detaylı ve yorucu oyunlar dan sıkıldığınız SBK 08 stres atmak ve eğlenmek için birebir.

7.5

ÜÇ FESTİVAL, BİR EĞLENCE

Ekim'in 9'unda ne var; bir düşünün. Evet, Tokyo Game Show 2008. E3'e sönükk dendi; GC 2008'e de "Tekrardan ibaret"... Ama ben TGS 2008'den gayet ümitliyim. Bir kere olay Japonya'da; buradan büyük bir artı kazanıyor. Elini sallasan Hideo Kojima gelir, göbeğini titretsen (Çok saçma oldu.) Shinji Mikami damlar; yani güzel bir ortam olacağı kesin.

Kısaca bahsetmek istedığım bir konu da Eylül ayıyla birlikte oyun kitliğinden çıkyor olmamız. Bu ay itibarıyle tüm konsollar için uzun süredir beklediğimiz birçok oyun piyasaya çıkacak. Kendinizi bu maratona iyi hazırlayın... E3

MEDAL OF HONOR: OPERATION ANACONDA

İkinci Dünya Savaşı ile ilgili malzeme bittiğinde...

2002 yılının Mart ayında, Taliban ve El-Kaide'yi yok etmek amacıyla düzenlenen ikinci en büyük operasyonda Amerikan ve Afgan kuvvetleri güçlerini birleştirmiştir. 15 güne yakın bir süre boyunca 1700'e yakın Amerikan askeri ve 1000'e yakın Afgan kuvveti, 1000'den fazla Taliban ve El-Kaide üyesine karşı savaştı. Bu büyük savaşta, Neil Roberts'in bulunduğu bir helikopter, roketatar saldırısı sonucu çakıldı ve Anaconda Operasyonu'nun seyri Amerika için değişmiş oldu.

Aynı Call of Duty 4'te olduğu gibi modern zamanı konu almaya hazırlanıyor EA ve Medal of Honor'ı Anaconda Operasyonu ile buluşturuyor. Afganistan'ın ortasında hayatı kalma mücadele yaşıyacağımız ve korkunun, ölümün nefesini her an hissedeceğimiz bir oyun hazırlamakta oldukları söylüyor EA. (Rambo'culuk geçtiği kaldi hakikaten.) Oyunda farklı askerlerin kontrolüne gelebilecek ve bir saat önce bir havan topu timiyle hareket ederken, bir saat sonra bir sniper'in yaşadıklarına şahit olacaksınız. Tam 60 farklı silahın bulunacağını ve bunların modifiye edilebileceğini de söylüyor EA ama bu rakam bana biraz abartılı geldi.

Bu haber gayet güzel geliyor kulağa ama şimdî sıra kötü haberde. Bu yazımı yayına hazırlarken bahsi geçen oyunu sadice bir kaynak açıkladı. Yani EA'den herhangi bir açıklama gelmemiştir. Yine de ateş olmayan yerden duman çıkmaz diyor ve bu oyunun yapım aşamasında olduğunu düşünmek istiyorum.



PS3 CEPRATEKİ

Sony, PS3'ün galip geleceğinden emin

Microsoft'un 60 GB'lık yeni Xbox 360 sistemini, 20 GB'lık versiyonla aynı fiyatla satışa sunmasıyla birlikte, PS3 piyasanın en pahalı konsolu haline geldi. Sony Pazarlama Müdürü Scott Steinberg'e göre ise PS3'e para verenler PS3'ün potansiyeline para ödüyor. PS3'ün 10 yıl kadar bir süre piyasada olacağını ve güncellemelerle sürekli taze tutulacağını belirtir Steinberg, verilen paranın boş gitmediğini vurguluyor.

PS3'ye özel oyun hazırlayan firmalardan biri olan Naughty Dog da bu açıklamayı destekleyen açıklamalarda bulundu. PS3 için hazırlanan oyunların şu anda PS3'ün gücünün ancak %30'u kullandığını belirtten firma, PS3'e oyun yapmanın gün geçtikçe kolaylaşacağını ve birkaç yıla oyun kalitesinin gözle görülür bir farkla artacağını söyledi.

Sistemle ilgili gelişmelerin yanında, birkaç önemli oyunla ilgili de haber bulunuyor. Burnout Paradise bu oyunlardan ilki ve EA'den gelen haberlere göre bu oyunu artık PSN üzerinden satın alabileceğiz. Sonbahar'da, oyuna motosikletler ve PS için Trophy sistemini büyük bir güncelleme ile getirecek olan EA, bu tutumyla dijital oyun satışının sinyallerini de vermiş oldu.

Son olarak ise Left 4 Dead adlı, kalitesinden şüphem olmayan zombi aksiyon oyunu hakkında bilgi vermek istiyorum. Bildiğiniz üzere bu oyun uzunca bir süredir hazırlık aşamasında ve sadece PC ve Xbox 360 için düşünülmüş. Geçtiğimiz günlerde oyunun PS3 için de hazırlandığı haberi ortaya çıktı ama bu EA tarafından yalanlandı. PS3'ün bu şekilde bir kenara itiliyor olması bayağı ilginç bir durum aslında...



PS2'DE WII KEYFI Nintendo'nun yapamadığını Sony yaptı

Yeni bir PS2 oyunu açıklandıında dönüp bakmıyorsanız, bu kararınızı değiştirmek üzere olduğunuz bilin. Elimdeki haber bir hayli ilginç. Öyle ki EyeToy sahipleri bu haber karşısında kayıtsız kalamayacak. Bildiğiniz üzere, EyeToy bir oyuncunun ekran karşısındaki yerini hesap edebilen bir alet ama bundan ötesinde pek başarılı değil...di. Londra stüdyolarında geliştirilen bir teknoloji sayesinde, EyeToy'un belirli renkleri birebir algılaması sağlanmış durumda. Bu teknolojiyi geliştirdikten hemen sonra iki adet de oyun duyarı SCEE, bu oyunlardan ilkine Hero ismini veriyor ve oyuncunun eline de yeşil bir sünger kılıç vererek oyuncuya tam anımlıyla oynaya dahil ediyor. Bu yeşil kılıçın hareketlerini aynen algılayan EyeToy, oyuncunun kılıç hareketleriyle düşmanlanna saldırmamasını ve gard almasını büyük bir keskinlikle takip ediyor ve oyna yansıtıyor. Bir hikaye doğrultusunda ilerleyen ve içinde birçok mini oyun barındıran bir oyun

olması beklenen Hero, oyuncunun sahip olduğu kılıçın oyunda ışık saçma gücüne de sahip olmasına olanak tanıyor ve oyuncu, görünmek istemediği noktalarda bu kılıç arkasına saklayarak ışık saçmasını engellebiliyor. SCEE'nin yeni EyeToy sistemi için geliştirdiği diğer oyun ise Pom Pom Party adında, bir "pon pon kız" in maceralarını konu alan, daha çok küçük yaştaki kız çocukları için tasarlanmış bir yapıp. Eğer bir EyeToy'a sahipseniz, bu oyunlardan bir tanesini mutlaka almak isteyecəksiniz. (Hero pek eğlenceli duruyor.)



DAMNATION Lanelemiş bir ulus...

"Make Something Unreal". Gerçek dışı bir şey yapan, kazanıyordu ve Damnation zirvedeki yerini aldı. Epic Games'in açtığı bu yarışmada büyük ilgi toplayan oyunu Blue Omega kol kanat gerdı ve oradan

da Codemasters işin içine karışınca, Damnation bir anda en çok beklenen oyular arasında girdi.

PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Damnation, aksiyon dorukta olan bir aksiyon (Yok canım!) oyunu. Hamilton Rourke adındaki bir "Peacemaker" üyesinin Amerika'nın son özgür şehirlerinden bir tanesini kurtarmak üzere yola çıktığı senaryoda, senaryodan çok kimi nerede ve nasıl ortadan kaldıracağımız önem kazanıyor. Rourke'un silahları arasında standart makineli tüfekler, roketatarlar, patlayıcılar, tetikçi tüfekleri ve henüz açıklanmayan ilginç silahlar bulunuyor. Bu oyunu ilginç yapacak olan asıl konu ise elbette silahlar veya hiç dinmeyecek aksiyon değil; verilen görevlerde bir noktadan diğerine, yeri geldiğinde tam

12 farklı şekilde ulaşabilecek olmamız. Bu yolların her biri farklı zorluklara gebe (1000 yıllık yazarlığım boyunca bu sözü ilk defa kullandım.) ve hepsinin zorluk türü farklı. Rourke'un silah kullanma yeteneğinin yanında akrobatic yetenekleri de bir hayli gelişmiş olduğu için aynı Prince of Persia'daki gibi akrobatic hareketler yapabilecek ve karşımıza çıkan yollarda bu hareketleri uygulayabileceğiz.

Oyunun ilgi çeken bir diğer yönü ise post-apocalyptic bir kovboy macerasına benzetilmiş olması. Rourke'un kafasındaki şapka, giyim tarzı ve oyunun atmosferi, şimdiden Western havasını solumamızı yol açıyor. Damnation için belirlenen çıkış tarihi 2008'in son çeyreği ve bu tarih için pek fazla beklememize gerek kalmadı...

ŞEFİN LİSTESİ

Herhalde artık bana uyku yasak. Bu yasağı kendim koydum; hem de oyun oynamak için. İnfilak ettiğim gün siz de yanında görmek isterim.

PS2

Marvel vs. Capcom 2
Bir adet Arcade Stick kontrol cihazınız var ve bu da PS2 için. Gamepad ile de katıysen dövüş oyunu oynamam. Bu nedenleki PS2'üm artık 2D dövüş oyunu konsolu haline geldi...

PS3

Soul Calibur IV
İşim gücüm Tower of Lost Souls'ta katları turnamınak oldu. Yakında ilk gördüğüm insana "tag team" kafa göz saldıracağım diye korkuyorum. Ayrıca Darth Vader da pek karizmatik olmamış mı?

Xbox 360

Rock Band
Nasıl PS2'yi dövüş oyunlarına ayırdısam, Xbox 360 da Rock Band'ın oldu. Bir de su davuldan daha az "tak" sesi çekmeye başırsam...

PSP

FF VII: Crisis Core
Sonunda bu muhteşem oyunu oynamaya fırsatı yakaladım ve en son baktığında 52. saatimdeydim. Hele Genesis ile Sephiroth'un o dövüş CGI'yi yok mu... (DivX oynatan fotoğraf çerçevesi yapılmadı mı hala? Bu videoya koymağım da...)

VE DİĞER BAŞLIKLER ||

- Valve'in Counter-Strike'ını konsol oyuncuları bilmeyebilir ama bu oyunu tüm dünya duydu; kimi kandırıyorum. Valve'dan gelen bir habere göre zamanının en iddialı multiplayer oyunu olan CS XBLA'e hazırlanabilirmiş.

- San Diego çizgi roman buluşması (Amerika'nın en iddialı fuarlarından biridir) MK vs. DC karakterleri arasında yer alacak dört yeni karakterin açıklanacağı ortam oldu. Buna göre Shazam, The Joker, Green Lantern, Kitana ve Liu Kang yeni oyunda bulunacak.

- Sürekli yeni nesil konsollar hakkında konuşan THQ, bir sonraki nesil konsolların ancak 8 sene sonra piyasada olacağını belirtti. Bu arada Epic Games'in Unreal Engine 4'ü 2012 ile 2018 arasında herhangi bir zaman için planladığını da öğrendik.

- Portal'ın devam niteliğinde olan Portal: Still Alive'ın sadece XBLA için hazırlandığı, PS3'ün PSN servisine gelmeyeceği açıklandı.

- Bungie, Microsoft'un çatısı altındayken Halo dışında bir takım FPS oyunları üzerinde çalıştığını ama Halo'nun tüm kaynaklarını kullanması nedeniyle bu yapımları bir türlü bitiremediğini belirtti.

- Armored Core For Answer nihayet Ekim ayında Xbox 360 ve PS3 kullanıcılarıyla buluşuyor. 7 kişiye kadar online oyun desteği veren Mech aksiyonu, mükemmel grafikler eşliğinde geliyor.

- Yıl sonunda hizmete girmesi beklenen ve Gamerpic'lerin yerini alacak olan Xbox 360 avatar'larını modifiye etmek için ilerde para ödememiz gerekebilir mi... Tilki Microsoft!

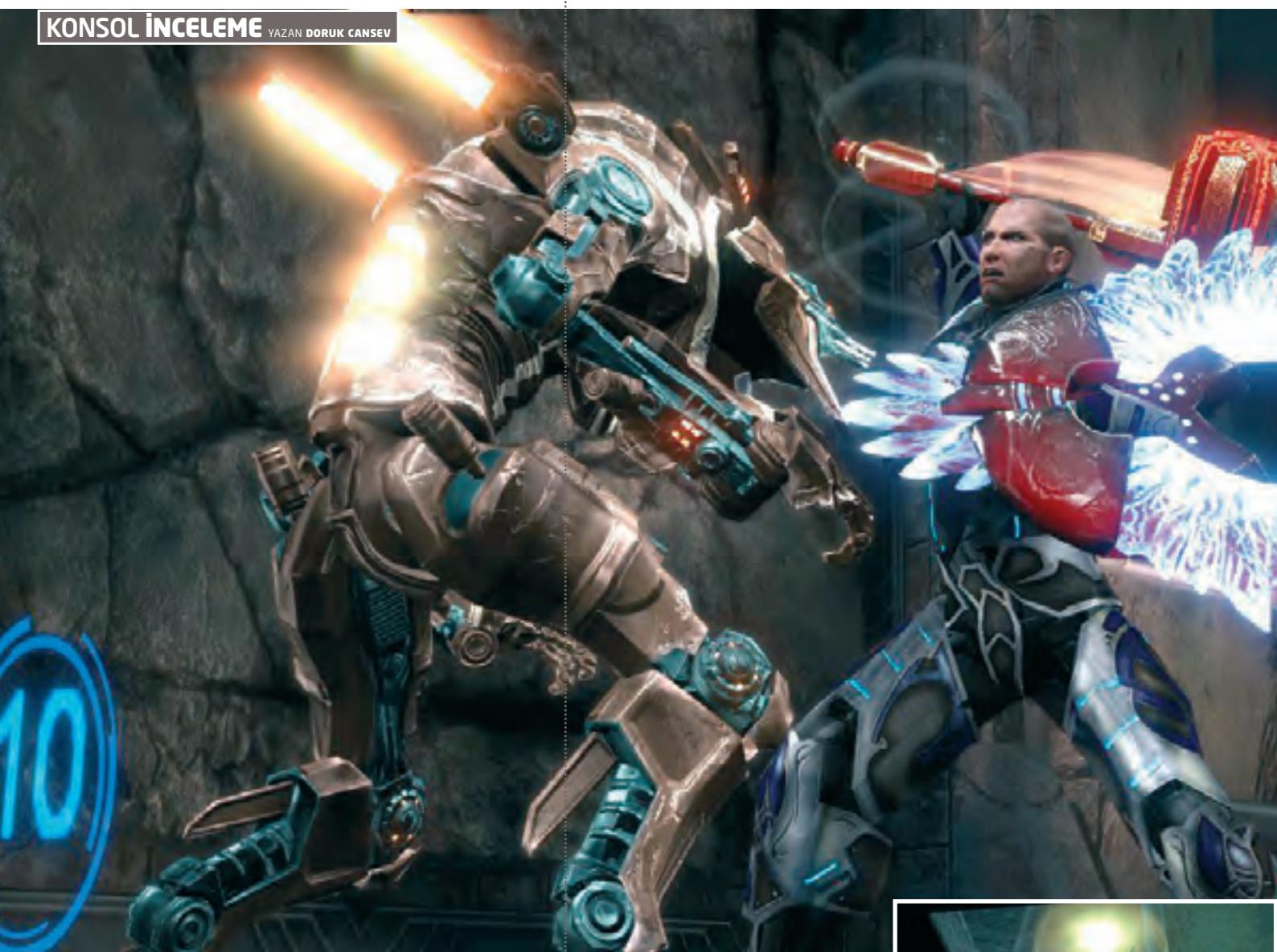
- Çıktı, çıkyor dediğimiz Ghostbusters oyunu 2009'a ertelendi, bir de üstüne Activision'dan ret yanıtı alarak dağıtımcısız kaldı.

- Geçen aylarda Nintendo Wii için hazırlanan, Spielberg imzalı Boom Blox'in başka konsollara da uyanacağı hakkında söyletiler dolaşmaya başladı.

- Team ICO'nun yeni oyununun hazırlık aşamasında olduğunun, ancak dört yıl sonra piyasada olacağının haberini aldık. Bu habere en çok Fırat üzüldü.

- Gears of War 2'nin bir "Aile" modunun olacağrı açıklandı. Bu seçeneği aktif hale getirince kan görüntüleri görsel efektlerle, küfürler de anlamsız kelimeleme dönüşecekt.

- Ve kıyamet koptu! Xbox 360 ilk defa Japonya'da PS3'ten fazla sattı. Bunda Tales of Vesperia adlı JRPG'nin etkisi büyük.



TOO HUMAN

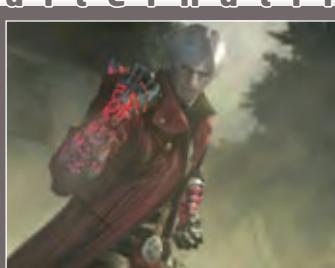
Paralize dünyalar...

Son yaratığın da düşüşüyle kılıçını sırtına geri koydu Baldur. Birkaç kez zıpladı zevk için; yükselirken çıkan "svuuu" ve yere düşünce çıkan "pot" sesini seviyordu. O ses çıktıysa zeminin hasar görmesi gerektiğini düşünüyordu ancak daha önce sorgulanması gereken çok şey vardı...

Keyfi sıçrayışlarından sonra yoluna devam etti; önüne pek bakmıyordu, hatta sadece etkileyici çevre ile ilgileniyordu. Nasilsa bir yaratık yaklaştığında elleri otomatik olarak kılıçına gidiyordu Baldur'un. İlerlediği bu yolu hatırladığını düşündü, tepeden işinlanırcasına gelen yaratıklar tanık geliyordu ama bir amaci vardı ve Hod'u bulması için yoluna devam etmesi gerekiyordu; etti de. Bir yaratığa doğru kayarcasına ilerledi, bir başkasını yukarı fırlattı, havadayken "Dante Ekolü"nden bir hareketle kurşunlarını saydırdı, biraz daha kılıç savurdu. Kontrolün kendisinde olduğunu hissetmesi gerekiyordu sanki, düğmelere

Xbox 360

basmak yerine daha akıcı bir şey tarafından kontrol edildiğini biliyordu ama İskandinav Mitolojisi ile bilim kurgunun bireleştiği bu dünyada combo'lara yer olmadığından, sadece bir gamepad'ın sağ stick'ını sağ - alternatif



DEVIL MAY CRY 4

Pek çok kombinasyonun yanı sıra benzer silahlara yer veren DMC4, TH'ye en iyi alternatif durumunda. TH kadar olmasa da RPG unsurları barındıran oyun -tipki bu oyunda olduğu gibi- bir noktadan sonra, özellikle de Dante'ye geçişte anlamını ve özgürlüğünü kaybediyor.



Her ölümümüzde izlemek zorunda olduğumuz sahne; halbuki ilk izleyişimde ne kadar çok etkilendiğim...

sola çevirdiği aklına geldi bidden.

Bir rampadan daha sıçradı; çok tanıklaşmıştım yine. Acaba "deja vu" dedikleri şey bu muydu, yoksa az önceki atlayışı da bunun aynısı mıydı? Bir grup daha çıktı önüne; içinde birkaç "taştan trol", bir bayan örümcek ve pek çok başka yaratık daha vardı. Trolllerle ilk karşılaşmasını hatırlıyorum ve zayıf noktalarını bilmek, işini ne kadar da kolaylaştırıyordu şimdiler. Sadece hem menzilli, hem de sismik bir alan saldırısına sahip Bayan Karadul zorladı





onu, hatta gökyüzünden gelen o ışığı bir kez daha gördü. Bir Valkyrie (melek) gelip onu kucagina aldı ve zarif bir kanat darbesiyle, etraftaki yaratıkların Baldur'un bedenini rahat bırakmasını sağladı. Valhalla'ya doğru yolculuk başlamıştı, en azından başlaması gerekiyordu. Baldur ise 10 adımlık bir mesafeden tekrar dirildi, zırhı biraz hasar görmüştü belki ama az önce dağıttığı grubun yerinde olmadığına görünce gülümsedi. Ölümüne rağmen kendisini tamamen diri hissetmesi saçmayı ya da babası Odin bugün onun yanındaydı belki, kim bilir...

İSKANDİNAV TANRILARI

Freya: Anneliğin, bereketin, aşkin, savaşın ve barışın tanrıçası. Friday kelimesinin de köküdür.

Loki: Kurnazlığın ve düzenbazlığın tanrısi. Baldur'u öldürmemeye ant içmeyen tek bitki olan ökse otundan yaptığı bir dartla Baldur'u öldürmüştür.

Baldur: Uyumun ve barışın tanrısi, oyun-daki ana karakterimiz.

Thor: Savaşın ve yıldırımların tanrısi, Odin'in oğlu. Oyunda da oldukça agresif ve durmadan bize sataşan bir karakter.

Odin: Oyunda zaman zaman sesini duyduğumuz, İskandinav Mitolojisi'nin en güçlü tanrısi.



"Hey Rock, mesaide sonra bir biraya ne dersin ahbab?"

Lortlar da savaşır, Tanrılar da....> Too Human, pek çok açıdan ilginç bir oyun aslında. Yakın dövüş sisteminde tuşlar yerine sağ stick'i tercih etmesiyle de bunu belli ediyor hemen. Bu kontrolleri ilk başta yadırgasanz bile -oyunda çok fazla karışık hareket olmadığı için- bir yerden sonra doğaçlama olarak gayet iyi işler beceremiyorsunuz ancak çoğu zaman kontrolün benden kaçtığını hissettirm açıkçası. Etrafım yaratıklarla çevirimde tek yaptığım şey yönü belirterek stick çevirmekti ve bir yerden sonra sıradanlaştı bu durum; zaten o anlarda L2 ve R2 tuşlarıyla tabancalarımı daha etkin kullanmaya başladım. Ardından bir tüfek aldım elime ve roket atabilme özelliğini pek bir sevdim ama hala sıradan biraz. Tamam, dövüş oyularından karışık kombinasyonları yüzünden vazgeçmiş olabildirdim ama bir aksiyon oyunduda daha çok çeşit olmalı diye düşünüyorum. Yeni bir özellik açtım yetenek ağacından; Spider. Yaptığım seçimlere göre farklılık gösterse de, benim Spider'im rakibinin kafasına konup patlayan bir örümcekti. Özellikle boss'lara karşı kullandım onu ama bundan da sıkıldım. Birçok özellik saydım bu paragrafta ve tüm bunların oyunu sıradanlıktan kurtarması gerektiğini düşünüyorum ama siz bana güvenip okumaya devam edin.

Şimdi de karakter geliştirme ve envanter

CYBERSPACE



TH'deki paralel ve aynı zamanda sanal olan dünya Cyberspace. Makinelerden arınmış bu doğal mekanda Norn denen kadınlar bulunuyor; kuzey mitolojilerinden Nornlar'ın, kaderi elinde tutan kadınlar olduğu söylenir. Hatta yaygın bir teoriye göre bu kadınlar; geçmiş, geleceği ve anı temsil ederdi. Zaten kaderimizi bildiklerini kendileri söylüyorlar bize.

seçeneklerinden bahsedeceğim. Oyunda beş farklı sınıf var ancak -yazının girişinde bahsettiğim gibi- ölmemiz bize bir şey kaybetirmeden savunma özellikleri ön planda olan iki sınıf iskartaya çıkıyor direkt. Bu iki sınıfın multiplayer'daki etkileri artırılırsa oyuncular tarafından seçimle fırsatları yükselir ama şu durumda gereksiz kalıyorlar. Sınıf seçimi dışında, oyun sırasında kazandığımız puanlarla geliştirilen yetenek ağaçları detaylı asılnda ve size birkaç farklı yol sunuyor. Pek çok silah ve zırh seçeneğinin olması ve bizim bunları rune'larla kişiselleştirebiliyor olmamız, bu tip detaylara zaman harcamayı sevenleri tatmin edecek. Bense Baldur's Gate'in karakter yaratma ekranında saatlerimi harcamış olmama rağmen, Baldur'un envanterinde yarı saat bile harcadığımı sanmıyorum. Öncelikle arabirim oldukça karışık, hele o küçük yazılardan -tüplü bir televizyonunuz varsa- size işkence çektiğinden eminim. Bunun dışında ticaret ağı da biraz karışık ve şehrümüz Aesir'de veya multiplayer modda takas yapmak beni oldukça sıktı açıkçası.

Hazır bahsi geçmişken size Aesir'den ve diğer "paralel dünya"dan bahsedeyim biraz. Aesir, görev aralarında ya da





Giriş videosundaki bu sahnede, insan kani toplayan robot Grender boy gösteriyor.

flashback'lerde gittiğimiz şehrin adı ve biz de o şehrin lortlarından biriyiz aslında. Bu nedenle yanlarına gittiğinizde diz çöken askerlerle deve - cüce oynayabilirsiniz; zaten şehirde bunun dışında pek bir hareketlilik yok. Oyunun her detayı gibi, başarılı ama kendini tekrar eden bir yapısı var Aesir'in de. Sanki aksiyon ve RPG dışında, adventure unsurları da katmak istemiş yapımcılar oyuna ama becerememişler. Birbirinin aynı yollarda, detaysız haritaları kullanarak belli noktalara ulaşıyoruz sadece.

Aesir dışında sürekli ziyaret ettiğimiz bir yer daha var; bizim dünyamıza paralel ve doğaya iç içe bir dünya. Bu dünyada bir nevi konsey görevi gören üç kadın yaşıyor ve bunlardan biri de bize ilgi duyuyor. Kendisinin Baldur ile olan ilişkisini

mitolojik kaynaklardan araştırır derim; aynı şekilde bize aşık olan diğer karakter Freya'ya da göz atın.

Bu "paralel dünya" hikayeleri beni her zaman cezbedmiştir ve bu durum Dreamfall'da doruğu ulaşmıştır. Too Human da benim bu açığımı yakalamasına rağmen bitirici darbeyi vuramıyor ne yazık ki. Çünkü işin suyunu çıkarmayı bir noktadan sonra. Önünüze çıkan bir duvarı aşmak için paralel evrene gidiyor, gördüğünüz ilk nesneye kaldırma veya itme gücü uyguluyor ve etkisini kendi dünyانızda görüyorsunuz; başarısız bir adventure uygulaması gibi geldi bu bana. Halbuki bu evreni ve kadınları, sadece hikayenin kilit noktalardan daniştığımız birer unsur haline getirselebilen en az iki puan da kaparlardı. Ha bire evrenler arası yolculuk yapma fikri beni pek açmadı.

Baldur, arkadaşlarının kendisi için ölümü gör'e alıp savaşacaklarını, hem güçlü dostluk bağları kurulacağını, hem de sağlam bir itaat zinciri oluşturacagini sanmıştı. Ne kadar yanlışlığını zaman geçtikçe anladı çünkü onlara hiçbir etkileşime giremiyordu savaş sırasında. Kendisi kocaman bir örümcekle mücadele ederken, adamları kursun yağıdırmak yerine ilerideki köprüde bekliyor ve kimin zamansa bir asansörde yok olup savaşın bitiminde "Ohooo, bu da savaş mıydı be hafız!" diyerek saygısızlık ediyorlardı. "Hem yapay, hem de geri zekâlılar; itaatsizlikleri de kabası. Halbuki Aesir'deki askerler önumde eğiliyordu ne güzel." diye dert yandi Baldur... ☺

2
stick
TH'de ölüm bizi durduramadığına icoın oyunu iki stick'le bile bitirebilirsiniz.

4
bölüm
Oyun genel hatlarıyla dört bölüme ayrılmış.

5
sınıf
Oyunda -ikisi gereksiz olmak üzere- seçilebilir beş sınıf var.

26,4
insan
Çok da fazla insan yok aslında bu oyunda; gördüklerimizin yarısı da bizim gibi küsuratlı, "insanı robot tanrı"ları.



TOO HUMAN

ARTI Zengin bir senaryo, "paralel dünya" fikri, yenilikçi dövüş sistemi, bol envanter seçenekleri, başarılı bölüm tasarımları

EKSİ Kıt yapay zeka, tekrar eden savaş sahneleri, benzer mekan tasarımları, başarısız "paralel dünya" uygulaması, gereksiz macera öğeleri

YAPIM Silicon Knights
DAĞITIM Microsoft
TÜR Aksiyon / RPG
DIĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.toohuman.net
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Mitolojiden beslenen hikayesiyle mükemmel bir potansiyele sahip olan oyun, yenilikçi dövüş mekanığına rağmen iki saat içinde kendini tüketmiş hissi veriyor. Yine de kurak yaz günlerini de denemeye değer.

6,3



Oscar, Golden Globe ve Cannes Film Festivali ödüllü yüzlerce film bu pakette!

Gerçek sinema keyfi, D-Smart Sinema Paketi'yle şimdi başlıyor.

Eylül'de
Sinema Paketi'yle
hepsi evinizde...



Türkiye'nin yeni sinema kanalları Sinema Paketi'nde.

- Yılda 600'den fazla film.
- Farklı kuşaklarda birbirinden iddialı yapımlar.
- Her ay 40'tan fazla yeni film.
- Gişe rekorları kırın yerli filmler.

Sinema Paketi yıllık 120, aylık 20 YTL.

1 YTL = 1 Smart Para

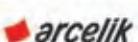


D-Smart paket fiyatlarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

Sinema filmlerini çok yakında
HD yayın kalitesiyle de izleyebileceksiniz.



www.sinemativ.com.tr



(0212) 478 03 03

www.dsmart.com.tr

DAHA FAZLA EKSTRA

Gerçek bir Soul Calibur fanatığıseniz, seçiminizi kesinlikle bu oyunun "Premium Edition"ından yana kullanın. Metal bir kutu içerisinde gelen bu versiyonda bir adet t-shirt, 48 sayfalık, tamamıyla renkli bir çizgi-român ve bir taraflı poster olan bir turnuva tablosu geliyor.

SOUL CALIBUR IV

İsviçre'li bilim adamlarına göre bu efsane asla bitmeyecek



Düşünsenize; elin adamı oradan, kendinden iki kat, sizden dört kat büyük balta-sını alevler ve ışık oyuları eşliğinde savura savura geliyor. Siz de girtlaklanmayı bekleyen tavuk gibi vampiri kılıcınızla bulunduğuñ yerde kalakalıyorsunuz. Olacak iş değil! Zaten işler bu şekilde yürüseydi, ne bu bir oyun olurdu, ne eğlenceye eğlence denirdi, ne de Namco Bandai firması başarılı olurdu. Onun yerine, korkudan titreyeceğimize; "Kılıcımız küçük, kılıcımız ince" demeden ayaklarımıza yere daha da bir sıkı basıyor ve zamanlamayı tutturduğumuz gibi o baltayı, kendinden son derece emin olan abimizin... Evet; insan "Neydim" dememeli, ne olacağına bakmalı. Üç saniye önce kendisini dünyaların hakimi sanan iri yarı arkadaşımız şu anda, kendi hırşının kurbanı olmuş durumda. Olanlara şansırmış olmamalısınız; sonuçta burası Soul Calibur evreni ve kimsenin kimseye üstünlük taslama imkanı yok.

Ruh kapanı» Altıncı yüzyılın en popüler isimlerinden biri olan Kral Arthur'a göre, bir kılıçın en az Excalibur kadar sağlam ve en az Excalibur kadar karizmatik olması gereklidir. Kral Arthur böyle düşünmektedir zira ne Soul Edge'i, ne de Soul Calibur'u görmemiştir. (Soul Calibur isminin de nereden geldiğini ögrenmek sanksi.) Bu iki kılıçın hikayesi, yıllardır konsollarımızı ve bizi meşgul etmektedir. Hikayedede birileri sürekli bu silahlara kavuşuyor, birileri bu silahları kaybediyor, birileri silaha kavuşup kendisini kaybediyor ve bu böyle sürüp gidiyor. Peki, kaçınız bu hikayeyle ilgileniyorsunuz? Bence pek az Soul Calibur oyuncusu aslında ortada neler döndüğüyle ilgilenmektedir; insanlar bir an önce dövüşmek, Mitsurugi ile Sophia'yı pataklamak, Lizardman ile

Taki'yi hırpalamak ve yeni trend karakterler, Darth Vader ve Yoda ile Soul Calibur dünyasında yolculuğa çıkmak istiyor. Size hak vermiyor da değilim; Soul Calibur, Tekken'den sonra piyasadaki en iyi üç boyutlu dövüş oyunu sayılabilir ve yeni oyunun yarattığı heyecanı ancak ve ancak Soul Calibur'un tadını daha önce almış olan oyuncular anlayacaktır.

Sadece PS3 ve Xbox 360 için hazırlanan yeni dövüş tutkumuz Soul Calibur IV, pek fazla yenilik içermiyor. "Aaaaa..." nidalarını bir kenara bırakın zira yeniliklerin az olması, bu oyunu ne kötü yapıyor, ne de çağın gerisinde...

Öncelikle iki yeni karakterimi tanıyalım. "Bir elinde bayrak (Evet, bayrak; ne var?), diğer elinde de ufak bir kılıç tutan, her an bir

alternatif



TEKKEN 5: DARK RESURRECTION ONLINE

Soul Calibur'a alternatif olarak gösterilebilecek en iyi oyun yine Namco Bandai'nin elliñinden çıkardır. Online oyun olanağıyla güçlendirilmiş PSP devşirmesi Tekken 5, grafiklerine çok alırdırmazsanız, PS3'te bulabileceğiniz en iyi dövüş oyunlarından bir tanesi.

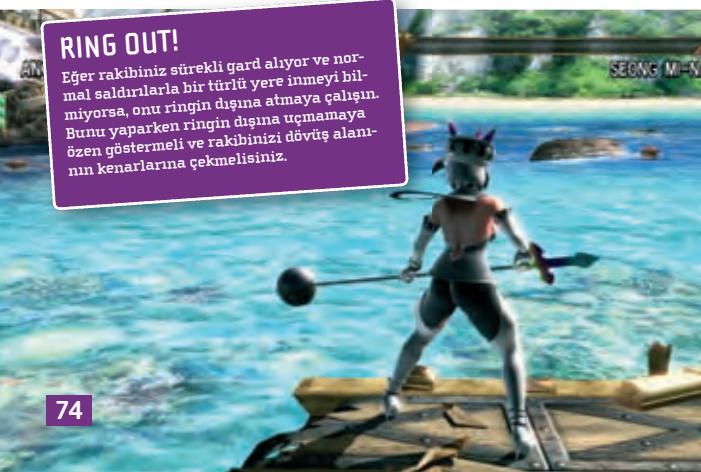
manastıra kapanıp ilahiler okuyabilecekmiş gibi gözüklen tutuk kızımız Hilde, ilginç dövüş tarzıyla dikkat çekiyor" diyeceğim ama öyle bir durum da yok ortada. Hilde'nin hareketlerini birbirine bağlamak da zor, hareketlerde acılığını yakalamak da ve sonuç itibarıyle Hilde'yle oynamak da... Nasıl Voldo'yu, Tekken'deki Eddy Gordo'ya; Astaroth'u, Marduk'a benzetebiliyorsak Hilde de biraz Paul'ü andırılmış. Kisacısı, bu kızımız yetenekli ellerde tehliki, amatör ellerde tutuk bir karakter.

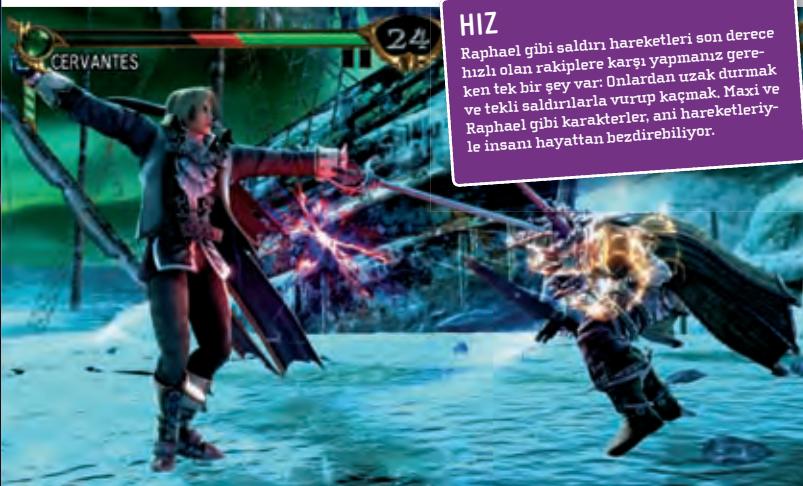
İkinci karakterimiz Algol, Soul Calibur'un boss olarak tabir ettigimiz, güçlü karakteri. Soul Edge ve Soul Calibur silahlarını vücutduna hapsederek savaşan ve son derece enteresan hareketler yapan bu karakter, pek hızlı sayılmasa da beklenmedik saldırularıyla epey güçlü. Ve fakat ne yalan söyleyeyim, ne Hilde, ne de Algol beni tatmin etti. Laf olsun diye eklenen Darth Vader bile çok daha sık olmuş bu karakterlerden. "Yeni karakterler değil, eskilerle uşraşmışlardır?" diye soracak olursanız, size bir ölçüde hak verebilirim. Eski karakterlerin neredeyse hepsi zaten



RING OUT!

Eğer rakibiniz sürekli gard alıyor ve normal saldırularla bir türlü yere inmeyecekse, onu ringin dışına atmaya çalışın. Bunu yaparken ringin dışına uçmamaya özen göstermelii ve rakibinizi dövüş alanının kenarlarına çekmelisiniz.



**HIZ**

Raphael gibi saldırı hareketleri son derece hızlı olan rakiplere karşı yapmanız gereken tek bir şey var: Onlardan uzak durmak ve tekli saldırılarda vurup kaçmak. Maxi ve Raphael gibi karakterler, ani hareketleriyle insanı hayattan bezdirebiliyor.

oyuna dahil edilmiş durumda ve hepsi yeni hareketlere, eski hareketlerin yenilenmiş versiyonlarına ve farklı combo'lara kavuşmuş. Karakterlerin aşırı değiştirilmemiş olmasını da anlıyorum; sonuça Soul Edge ve Soul Calibur karakterleri neredeyse Street Fighter karakterleri kadar oturmuş isimler ve nasıl bir oyunda Ken'in "Hadouken"ının yok olduğunu görmek bizi intihara sürüklüyor-cekse, Mitsurugi'nin Katana yerine bir Tanto taşması, aynı şekilde tüm Soul Calibur hayranları derin bir hüzne boğacaktır.

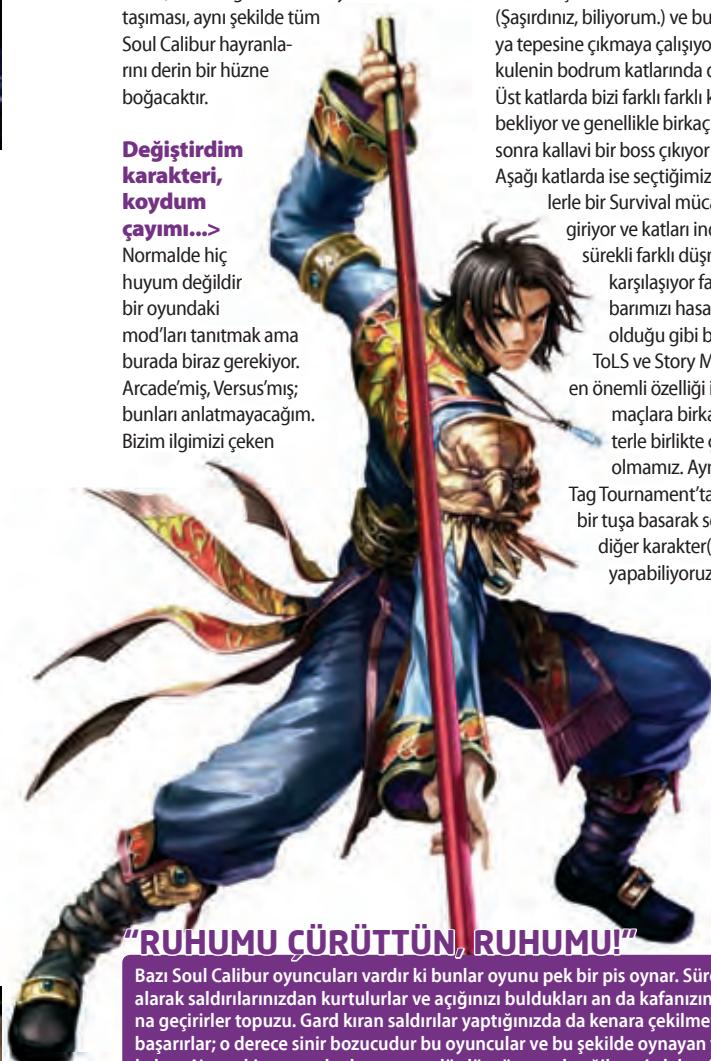
Değiştirdim karakteri, koydum çayımı...>

Normalde hiç huyum değildi bir oyundaki mod'ları tanıtım ama burada biraz gerekiyor. Arcade'miş, Versus'mış; bunları anlatmayacağım. Bize ilgimizi çeken

Story ve Tower of Lost Souls (ToLS) mod'ları. Story mod'u konusunda çok ümitliydim ama bu mod tam anlamıyla hayal kırıklığı yarattı. Her karakterin sadece beş bölüm boyunca savaştığı ve sonunda da tam anlamıyla "hayayı aldığımız" hikaye mod'u, hiç tatmin edici değil. Oyunun asıl eğlenceli kısmı Tower of Lost Souls'a ve online mod'lar bırakılmış. ToLS'da bir kale bulunuyor (Şansızdım, biliyorum.) ve bu kalelinin ya tepesine çıkmaya çalışıyoruz ya da kalelinin bodrum katlarında dolanıyoruz. Üst katlarda bizi farklı farklı karakterler bekliyor ve genellikle birkaç raunttan sonra kallavı bir boss çıkarıyor karşımıza. Aşağı katlarda ise seçtiğimiz karakterlerle bir Survival mücadeleşine

giriyor ve katları indikçe sürekli farklı düşmanlarla karşılaşıyor fakat sağlık barımızı hasarlı haliyle, olduğu gibi bırakıyoruz.

ToLS ve Story Mode'un en önemli özelliği ise bazı maçlarda birkaç karakterle birlikte çıkabiliyor olmamız. Aynı Tekken Tag Tournament'taki gibi tek bir tuşa basarak seçtiğimiz diğer karakter(ler)e geçiş yapabiliyoruz ve bu da



"RUHUMU ÇÜRÜTTÜN, RUHUMU!"

Bazı Soul Calibur oyuncuları vardır ki bunlar oyunu pek bir pis oynar. Sürekli gardalarak saldırılardan kurtulurlar ve açlığını buldukları an da kafanızın ortasına geçirirler topuzu. Gard kırın saldıruları yaptığınızda da kenara çekilmeyi çok iyi başarırlar; o derece sinir bozucudur bu oyuncular ve bu şekilde oynayan yapay zekalar... Neyse ki yapımcılar bu soruna dördüncü oyunda eğilmeyi akıl etti ve oyuna "Soul Gauge" sistemini ekledi. Karakterlerin sağlık barlarının yanında bulunan bu kükre, normal şartlar altında mavi renkte duruyor fakat ne zaman ki bir karakter gard alırsa ve saldırmayı keserse yavaşça kırmızıya doğru seyrediyor. Fazla gard alan bir oyuncunun küresi kıpkırmızı olup yanıp sönmeye başlayınca ise karşı tarafa müthiş bir fırsat doğuyor: Critical Finish yapma olanağı! Gamepad'ın sağındaki dört tusuna birden aynı anda basarak gerçekleştirilen bu hareket, her karaktere özel bir animasyonla gerçekleşiyor ve rakibi tek hamlede ortadan kaldırıyor. (Aynı Guilty Gear'daki gibi...)



"MITSURUGI, BEN SENİN BABANIM..."



"Bir işin kılıçım olsun, iki kolumn olmasın!" demiş salak arkadaşımın biri. Bize diyorduz ki "Bir Darth Vader'ım olsun, varsın Xbox 360'ım olmasın.." Ofis'e

pek bir sevgiğimiz Xbox 360'larımız, Darth Vader'a saat takacık duruma geldi diyebiliriz zira ilginç bir pazarlama stratejisi olarak geliştirilen, "Star Wars karakterlerini Soul Calibur'a boca etme" düşüncesi PS3 sahiplerine bir adet Darth Vader, Xbox 360 sahiplerine bir Yoda ve her iki tarafa -SW: Force Unleashed'den tanıdığımız- The Apprentice'i kazandırdı. Oyunu PS3'te incelediğimiz için size Darth Vader'dan bahsedeceğim.

Diger iki karaktere kıyasla engelli ve Soul Calibur dünyasına uygun (Göreceli olarak.) karakter Darth Vader olmuş. Düşmanlarını "güç"ü kullanarak boğabiliyor ve sağa sola itebilen Darth Vader, ne Kilik veya Maxi kadar hareketli, ne de Astaroth veya Nightmare kadar "odun". Sıkı bir müsabakada, Yoda'yı seçmenize izin verilmeyeceğe Darth Vader'ı seçmek ve onunla Soul Calibur'a uygun bir karşılaşmaya çökmek mümkün olmusp; pek de güzel olmuş...

oyuna yepeni bir boyut katıyor. Öyle ki karakterleri combo'lar sırasında değiştirmek çok kolay ve bu sayede, çok güçlü, çok çeşitli ve kimsenin kaçırlıla siğdırılamayacağı kadar fazla combo'ya imza atabiliyorsunuz. Üstelik karakterler arasındaki geçiş inanılmaz derecede akıcı olduğu için hareketler hibrit şekilde sekteye uğramıyor ve orijinal bir combo'yumuş gibi akıp gidiyor...

Son olarak karakter yaratma bölümünü özetleyeceğim. Dilediğiniz zaman bir karakterin kopyası yapılabilecek bir karakter yaratabiliyor ve bu karakterin çeşitli özelliklerle ve ekipmanlarıyla donatabiliyorsunuz. Örneğin bir karaktere "Otomatik sağlık yenileme", "Tutma hareketinden otomatik kurtulma" ve "Hızlı hareket etme" gibi özellikleri ekleyebiliyor ve bu karakteri hem online dövüşlerde, hem de diğer oyuncuların mod'larda kullanabiliyorsunuz. Daha da güzel, bu karakterler zamanla seviye atılıyor ve daha da güçlü hale geliyorlar.

Diyeceğim o ki sevgili LEVEL okulları; ben bu oyunu sevdim, Soul Calibur'u seven arkadaşların da beğendiğini gördüm ve Namco Bandai'yi bu güzel iş için tebrik etmemi boyumun borcu bildim. Şöyleden eğlenceli, son derece oturmuş ve kaliteli bir dövüş oyunu istiyorsanız, Soul Calibur IV'ten iyisi Şam'da Tekken 6 olabilir. (Gerçekten.)

SOUL CALIBUR IV

ARTı Bazı mod'larda birden fazla karakter seçebilme olanağı, online dövüşler, iyi grafikler

YAPIM Project Soul
DAĞITIM Namco Bandai
TÜR Dövüş
DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.soulcalibur.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Yetersiz yeni karakterler, Story mod'u ve -bazı- kaplamalar

Sadece Kaan'ın "Abi eskiden gard tuşu diye bir şey yoktu bu oyunda?" diye direttiği, Elif'in "Ne anlıyorsunuz bu oyundan?" diye çıkıştığı, Fırat'ın zerre ilgilendığı, Doruk'un karışında Raphael ile mücadele etmeye çalıştığı bu güzel oyuna mutlaka sahip olmalısınız.

20**kat**

Tower of Lost Souls'da ancak 20. kata tırmandığınız takdirde bodrum katlarını arşınlama imkanına kavuşabiliyorsunuz.

2**karakter**

Cervantes ve Kilik ikilisinin dünyalara hükmədebildiğini öğrendim. Zaten bu iki karakteri çok seviyordum; onları Tag Team olarak kullanılabaydı eglenceli oldu.

4000**altın**

Oyunu başladığınız an tüm karakterleri kullanamayorsunuz ve ancak tanesine 4000 altın harcayarak bu karakterleri satın alabiliyorsunuz.

92**dakika**

Tower of Lost Souls'da sadece bir katı geçmek için bu kadar dakika harcadığını görünce hayatın anlamsızlığı, ulusal basında çıkan tüm partie haberleri ve bir nötronun nasıl bir proton ile atom çekirdeğini oluşturduğu üzerine düşünmeye başladım.

8,8



SPACE CHIMPS

Şempanze gözünü açtı

"Bu yaz ne film oyunu yaptı be hafız!" diye rek sözlerime başlamak istiyorum sevgili LEVEL okurları; hatta "Bu yaz ne kötü film oyunu yaptı be hafız!" da diyebilirim. Şöyledir döndüp baktığında, Iron Man'inden Narnia'sına kadar bayağı bir leş topladık gibi. Kiminin filmi vesile oldu tabii ama mevzu bahis oyunları gerçekten rezaletti. Çok şükür ki bu yazı da geride bıraktık. Amma ve lakin, gördüğünüz üzere makus talihimin üzerimde oynadığı oyuncular bitmek bilmiyor. Zaman zaman "Ben ne yaptım da bu şekilde cezalandırıyorum?" diye düşünmeden edemiyorum. Beni bu ay kronik sinir krizine sokan yeni oyunumuzun adısa Space Chimps (SC); Türkçe mealiyle Uzay Şempanze-i. Bunu da yaptınız ya, helal olsun size!

HAM'İN HİKAYESİ



"Space Chimps" ismi sizin için bir şey ifade etmiyor olabilir çünkü film -her ne kadar yurtdışında Temmuz ayında itibaren vizyona girmiş olsa da- ülkemizin yakınından bile geçmedi henüz. Bu nedenle sizi biraz aydınlatmak isterim: Filmin konusu (ve oyuncunun da tabii ki) herhangi bir animasyon filminden daha absürd değil. Başrolde Ham adında, şirkete çalışan bir şempanze var. Fakat Ham, sıradan bir şempanze değil, uzaya gönderilen ilk şempanzenin torunu. Bir gün kendisinden NASA'nın verdiği bir görevde katılması isteniyor fakat karakterimiz, bunalım takılan depresif bir tip. Her ne kadar bu görevde katılmak istemesse de katılıyor; iki takım arkadaşı Luna ve Titan ile... Olaylar bir şekilde ilerliyor ve Ham kendini uzayın derinliklerindeki garip bir gezegende buluyor.

Ham ve arkadaşları İmparator Zartog denen karakterle karşılaşğıktan sonra savaş başlıyor.

Nerede o şaklabanlığın?>

SC, kelimenin tam anlamıyla sıradan bir platform oyunu. Oyunda türde yenilik katan hiç bir şey yok. Ne bölüm tasarımları, ne görevler, ne de teknik detaylar konusunda olumlu sözler sarf etmek mümkün değil. "Yabancı gezegen" dediğimiz yer o kadar basit ve baştan savma hazırlanmış ki... Haritalar bomboş denecek durumda ve ortamı renklendirecek, detaylı kilacak veya keyifli hale getirecek en ufak bir ayrıntı bile yok.

Oradan oraya ziplamak, bir daldan diğerine atlamak, tırmanmak, önmüze gelen kapıları açmak ve karşılaştığımız yaratıkları pataklamak oyunda yaptığımız başlıca aksiyonlar. Kontroller ise olması gerekiği gibi (!) ağır ve ani manevralara izin vermeyen türde. Bu durum büyük bir sorun teşkil ediyor haliyle. Çünkü bir yerden diğerine atlarken atik ve kontrollü olmak zorundayız fakat mevcut kontrol sistemiyle çoğu zaman başarısız oluyoruz. Bazen de trambolin yardımıyla ziplarken, karakterimiz mekanın ucunu kaçırıyor. Bug midir, nedir bilememiyorum ama bayağı bir delirdim ekran karşısında, onu biliyorum.

Oyunda sadece Ham'ı değil, Luna'yı da kontrol edebiliyoruz. Karakterler arasında sözde bir farklılık var ama ne kadar farklı, işte bu konu hakkında yorum yapamayacağım. Bir - iki fonksiyon dışında pek bir farka rastlayamadım ben. Ama Ham'ı daha hareketli bir karakter yapmaya çalışmışlar bak, onu kesiştirebildim biraz; aferin bana. (Evet sevgili okur, deliriyorum sanırım.)

PlayStation 2

SİNEMA SİNEMA

Yapımcıları arasında John Williams'ın yer aldığı, küçük yaşta seyircilere hitap eden, referansları pek de parlak olmayan senarist Kirk De Micco'nun ilk kez yönetmenlik yaptığı bu film, yurtdışında beğenil toplayamadı. Ülkemizdeki vizyon tarihisiyle belirsizliğini koruyor.

alternatif



KUNG FU PANDA

SC ile aynı kalitede (!) bir oyun ariyorsanız size yardımcı olmamıza gerek yok; bu işi kendiniz de yapabilirsiniz. Eğer amacınız SC'den daha iyi bir oyun oynamaksa geçen ay incelediğimiz ve sevimli pandamız Po'nun başrolde olduğu Kung Fu Panda'yi deneyebilirsiniz.

cocukları ve içten pazarlıklı arkadaşları olur inşallah. Bu oyunda gördüğünüz her şeyin çok daha iyisini daha önce gördünüz defalarca. Hiç bulaşmayın, değilmez. Oh be! ☺

SPACE CHIMPS

ARTI Sizi sağa alalım

YAPIM Brash Entertainment
DAĞITIM Warner Bros. Interactive
TÜR Platform
DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360, Wii, DS
WEB www.spacechimpsgame.com
TÜRKİYE DAGITICISİ Yok

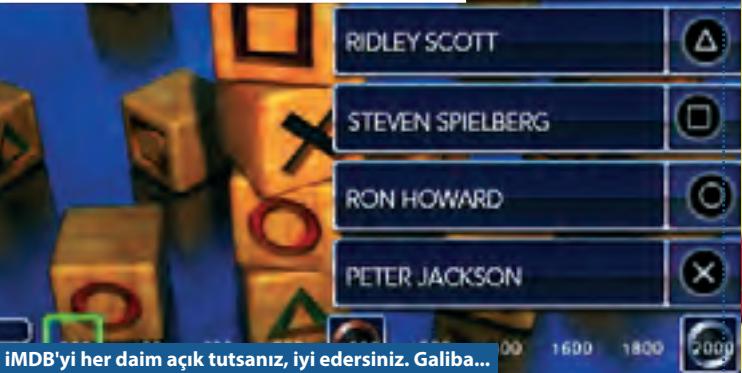
EKSİ Grafikler, kontroller, bölümler, mekan tasarımları, animasyonlar...

SC, geride bıraktığımız yaz aylarının en kötü oyuncuları arasındaki yerini aldı. Önümüzdeki aya kadar daha kötüsü çıkamaz herhalde; en azından öyle umuyoruz.

4

Şempanzenin önce ellerine, sonra ayaklarına dikkat çekmek istiyorum.





iMDB'yi her daim açık tutsanız, iyi edersiniz. Galiba...



BUZZ! MASTER QUIZ



PSP'de görmek istediğimiz hareketler bunlar

Bir programın, bir ülkenin televizyonculuguında bu denli büyük bir etki bırakacağını, sanırırm pek coğumuz tahmin edemezdi. Kenan İşik'ın sunduğu, "Kim 500 Milyar İster?" den bahsediyorum. Daha öncesine dair hafızamda kalan, bu denli konuşulmuş herhangi bir genel kültür yarışma programı yok. (Rizikoy'u, Haydi Bastır ve tabii ki Bir Kelime Bir İşlem'i de saygıyla analım. - Elif) Zaten bu programdan sonra onlara taklit, yurtdışından adaptasyon ya da yeni denenen pek çok yarışma programı televizyonlarda boy gösterdi ama çoğu yok olmuş gitti. Fakat bu yarışmaların bıraktığı etki... İşte o, yok olmadı. Nerede bir program görse, "Dur bı kendimi deneyeyim" ayağına tutulduk kaldık ekran başında. Fakat artık o günleri geride bırakabiliriz arkadaşlar. Her daim bizimle olacak, canımızın istediği zaman tabi tutulabileceğimiz bir genel kültür yarışması artık çok uzaklarda değil. Aslında bunca zamandır da uzak değildi fakat dediğim gibi artık portatif bir hale büründü. Türünün en başarılı örneği

olan genel kültür yarışması oyunu Buzz!, Master Quiz (B: MQ) adı altında artık PSP'lerde. Fakat...

İstediğimiz sorudan başlayabilirmiyiz? > Oyunumuzda spor, doğa, mimari, bilim, sinema, müzik ve televizyon dünyası hakkında sorular mevcut. Fakat bu sorular sadece tek bir başlık altından sorulmuyor; kimi zaman sevgili Buzz, bizi karma sorular ya da farklı oyuncularla test edebiliyor. Oyunumuzun kullanımı ve basit bir ara yüzü var. Ve Buzz her teste bize yine eşlik ediyor. Aslında oyunumuz sessiz de oynanabilecek bir oyun, sonuçta her şey okuduğunuzu, gördüğünüzü doğru anlamakla alakalı. Fakat her sınavda bize eşlik eden Buzz'in yorumlarını dinlemek için, oyunu mutlaka sesli oynamamanız öneririm.

Oyundaki testlerden bahsedersek... Snapshot Challenge, Top Rank Challenge, Quickfire Movie Challenge, Time Challenge, Quickfire Celebrity Challenge, Picture This Challenge, Virus Challenge, Quickfire TV Challenge, Quickfire Music Challenge olmak üzere tam dokuz adet, nur topu gibi testimiz var. Üstelik bu testlerimizin bir kısmı, ilerleyen seviyelerde ikinci bölüme sahip. Böylece test sayımız 15'e çıkarıyor. Gösterdiğimiz başarıya göre bronz, gümüş veya altın madalya ile ödüllendiriliyoruz. Ekranın altında bulunan bar doldurduğumuz miktarla göre hangi madalya ile ödullenirdireceğimizi gösteriyor. Bir de Special Trophies adı altında toplanmış ödüllerimiz var; onlara da birazdan deinceceğim.

Acele işe seytan karışır>

B: MQ'de her soruya doğru cevap vermek elbette ki çok önemli. Fakat işiniz sadece bununla kalmıyor. Zamanı olabildiğince iyi kullanmalısınız. Yani makul olan hem doğru, hem de olabildiğince hızlı cevap verebilmeniz. Fakat hızlı davranışım diye de fevri hareketlerde bulunmayın. Hem puanlarınıza, hem de PSP'nizin tuş takımına yazık. Neyse, peki ne



Resmin en olmadık kısmını seçin; maksat rakipler döküsün.

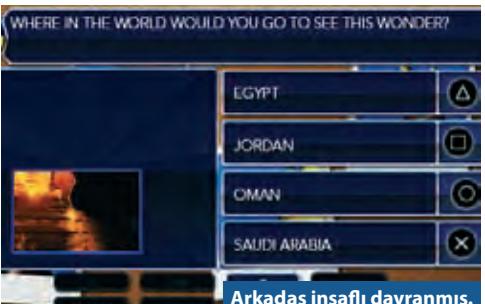
işimize yarıyor hızlı olmak? Söylediyim, Special Trophies adı altında toplanmış, -örneğin, Supersonic Fingers Awards, Speedy Fingers Awards gibi- ödülleri kazanabiliyoruz. Bunlarla da "progress" seviyemizi ilerletebiliyoruz. Bir önceki cümlede bahsettiğim ödüller, sadece hızınızla ilgili olanlar. Art arda 10, 20 soru doğru cevaplamak, herhangi bir testten 5000, 10000 puan elde etmek veya tüm testlerden bronz, gümüş hatta altın madalya elde etmek daha farklı ödüllere sahip olmanız için deneyeboleceğiniz farklı yollardan birkaçı.

Süreniz bitti, PSP'leri bırakın>

Gelelim oyunumuzun eksilerine, daha doğrusu kimiler için sorun teşkil edecek kısımlarına. BMQ, yazının başında da belirttiğim üzere, dünya gündeminde, yabancı medyadan ve televizyondan,

bilim ve spor dünyasından, sinemadan bilhaber bir adam için, 5-10 dakika dahi oynaması imkansız bir oyun. Bir de işin içine iyi derece İngilizce bilgisini eklediğimizde de anlıyoruz ki, BMQ donanımlı kişiler için ideal bir oyundur. Aksi takdirde oldukça zorluysa, hatta bir yerden sonra can sıkıcı bir hal alıyor. Test edildi, onaylandı.

Buzz serisi bugüne kadar birçok oyun platformunda boy gösterdi. Fakat şuna kanaat getirdim; Buzz en çok PSP'ye yakışır. Her daim elinizin altında, geniş soru seçenekleriyle, oldukça keyifli bir oyun olmuş. Üstelik iki ila altı kişiye kadar desteklediği multiplayer mod'u ile daha fazla vakit geçirilebilirsiniz. PSP'niz varsa, kendinize ve bilginize güveniyorsanız bu oyunu mutlaka deneyin. Zira bu tarz bir oyun oynamak istiyorsanız başka alternatifiniz yok.



Arkadaş insafı davranışmış.

alternatif



Buzz! Quiz TV

Buzz! Master Quiz, PSP'de alternatif olmayan bir oyun. Fakat serinin son, PS3'ye çıkan ilk oyunu Buzz! Quiz TV hem yeni, hem de Buzz! Master Quiz kadar eğlenceli bir alternatif.

BUZZ! MASTER QUIZ

ARTı Basit ve kullanışlı bir ara yüz, geniş soru ve mod seçenekleri, Buzz'in eğlenceli yorumları

YAPIM Relentless

DAĞITIM Sony

TÜR Parti

DIĞER PLATFORMLAR Yok

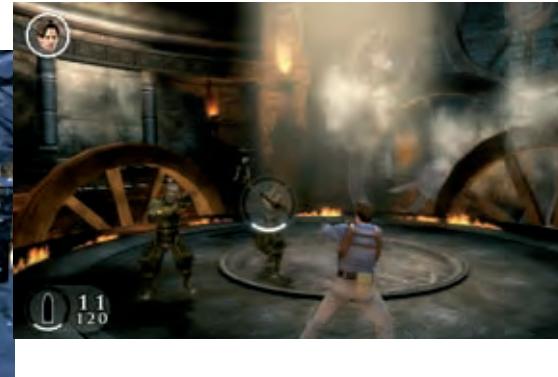
WEB www.us.playstation.com

TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Tekrar eden sorular, hitap ettiği kitlenin dar olması, çok iyi derecede İngilizce gereksinimi

Kendinizi sinayabileceğiniz, keyifli bir oyundur Buzz! Master Quiz. PSP'ye çok yakışan bu oyunu, genel kültürünüzü güveniyorsanız çekinmeden oynayabilirsiniz.

7.5



THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

İmparator olmuşsun ama adam olamamışın

Gelen gün Şefik, Elif ve Doruk oturmuş Çırağan'da suşu yerken ilginç bir konuya değindik ki bu mumya oyununu görünce aklıma sohbetimiz geldi, hadiseyi sizinle paylaşmak isterim sevgili LEVEL okuru kişişi.

Şimdi biliyorsunuz; konserve besinler marketlerimizin raflarını, bakkal dükkânlarının vitrinlerini gittilike daha fazla kaplaren hayatlarını da konserve yiyeceklerle tatlanıp renkleniyor. Misal, Şefik arkadaşımız; en son karnabahar püresini bebekken onu süttent kesen annesinin, dişleri henüz çıkmadığı için yemekleri mikserde püre haline getirip önüne koyduğunda gördüğünü söylüyor ki, inanın hepimiz için geçerli bir deneyim bu. Ama,

bugün doğrular bir markete girdiğinizde karnabahar yemeği püresinin konserve şeklinde, paketini açıp ekmeğe sürererek yiyeboleceğiniz bir formatta satıldığını görünce küçük dilinizi yutabilirsiniz.

Ben şahsen yemeklerin konserve kutularda satışına ve fabrikasyon üretimine karşı duran bir bünye olarak her erkeğin güzel dilberlerin yumuşacık, hamarat elleriyle hazırladığı lezziz yemeklerle beslenmesi gerektiğine inanıyorum ki dergi bünyesinde yaptığımız bir anketle diğer editör arkadaşların da aynı düşüncede olduğu ortaya çıktı.

Ancak, öte yandan, bazı konuların konuşulamaz gerçekler de

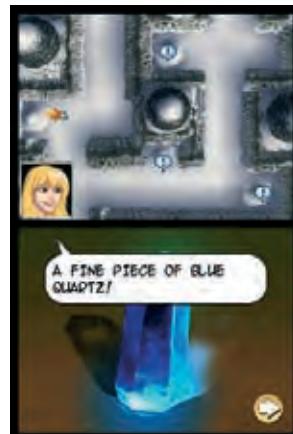
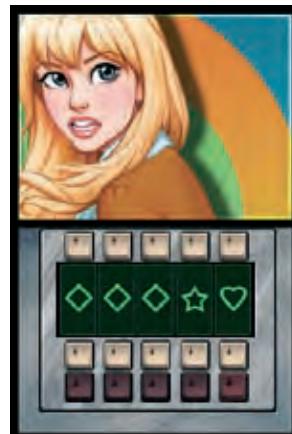
taze yemek takıntınızın önünde çok sağlam bir argüman olarak duruyor. Örneğin; mini misir turşusu. Evet, bildiğiniz misir koçanlarının minicik, mini minnaçık halleri var ya; onları turşu şeklinde paketleyip satıyorlar ki bu lezzeti arzulayan hamile hanımlara insan hak vermekten kendini alıkoyamıyor. Dolayısıyla, son sözüm şöyle olacak. Mumya da olsa, konservelenmiş bir insan keyifli, lezzetli bir dost, eşzîz bir arkadaş olabilir. Lütfen önyargılı olmayalım. ☺

YAPIM Tat Konservesi ve Kurutulmuş Gıda San. Tic. A.Ş.

DAĞITIM Nazikçe dokunun, kırlır

PLATFORM Wii

2



NANCY DREW: THE MYSTERY OF THE CLUE BENDER SOCIETY

O güzel gözlerine kurban olduğum...

Kısa Kızın bu bölümünde gayet yasal ve helal bir yönteme on beş dakikada nasıl bir milyon dolar kazanılacağını anlatacaktım. Ayrıca bu yöntem aynı zamanda üç dakikada istediğiniz kadını kendinize aşık etmeye, iki buçuk dakikada patlamış otomobil lastiği değiştirmeye, dokuz dakikada televizyon starı olmaya ve sadece bir dakikada dünyanın en lezzetli yemeklerini pişirmeye da yaranan çok mucizevi bir sırı. Ancak Nancy Drew'in o ömre bedel olan güzel gözlerini görüp o güneşi altında altın rengine çalmış, kuzey rüzgarlarında salına salına dalgalanmış güzel saçlarına şahit olup o ruhumun bedenimden ayrılp adeta cenneti tattığı bir aşıkla dünyayı yeniden keşfetmesine neden olan bu güzel afet-ül

dilber hakkında yazmadım sevgili LEVEL'ci arkadaşım.

LEVEL editörü diğer arkadaşım, her ne kadar "abi yapma etme, o kız sana bakmaz, burnu çok havada, sosyetenin gülü o kızceğiz" dedilerse de Nancy Drew'e aşık olmaktan kendimi alamadım sevgili LEVEL camiası. Hatta Nancy Drew'e olan aşkımdan, üç yıldır beraber olduğum sevgilimi, iki yıldır param için benimle olan metresimi ve metresimi de aldattığım bir yıllık yeni gönül maceramla, geçen ay tanışip tüm kadınlarımından sakladığım başka bir dilberi daha bir anda unuttum. Hayatımın ve gönlümün kraliçeleri olan bu kadınlar için bir tane yazıp tek seferde hepsine birden gönderdiğim SMS ile dördünü birden terk

etmiş olmamın vicdan azabını hiç mi hiç çekmedim, yeter ki Nancy bir kerecik o güzel gözleri ile bana baksın, o bal akan tatlı dudakları ile kulağıma beni sevdigini fisildasın istedim ve ne oldu biliyor musunuz?

Biliyorum merak ediyorsunuz ama yer darlığımız nedeniyle bu aşık hikayesine bu aylık son verip önemizdeki ay devam etmek üzere hepинize güzel bir eylül ayı diliyorum. Sakın Nancy'le oynamaya kalkmayın, kışkıranırım. Çok istiyorsanız gidin, STALKER: Clear Sky oynayın. ☺

YAPIM Yaradan'ım özenip de yapmış

DAĞITIM Uzak durun dağıtırmı

PLATFORM DS

10

Eylül sayısı yine dopdolu

Sakın kaçermayın!

DVD

7 tam sürüm yazılım

CHIP

09/2008

www(chip.com.tr)

Yazılımları otomatik güncelleyin!

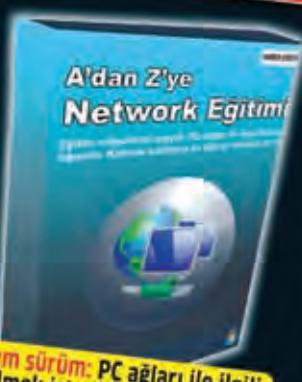
Bu araçlar en güncel sürümleri sizin yerinize takip ediyor

AYLIK YAYINLARI • ISSN: 1300-8419 • 118412 • YIL: 13 • SAYI: 2008/09 • 6.26 YTL



PC, konsollara boyun eğecek mi?
TEST XBox 360, PS3 ve Wii

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ



Tam sürüm: PC ağları ile ilgili bilmek istediğiniz hersey



Tam sürüm: En çok satan Fransızca dil eğitim seti

HACKER yöntemleri & araçları



MSN hack, kablosuz ağlara sızma, şifreleri kırmaya vs.
PC korsanları gibi düşünün, PC'nizi korurken bir adım öne geçin!

Microsoft'un en yeni görevi WINDOWS 7

Yeni sisteminin tüm detayları şimdiden karşınızda

Herkese dizüstü

Dizüstü PC'si almak isteyenler için 1.000 \$ altı seçenekleri test ettik!



+ Çift sim kart destekli cep telefoni

PC'niz sizi ispiyonlu

Bu ARAÇLAR ile gizli ajan protokollerini temizleyin, özel bilgileriniz di



Diger tam sürümler
Ashampoo WinOptimizer,
Caligari TrueSpace 7.6,
Rising Antivirus&Firewall,
Zemana AntiLogger

Bilgisayarınıza vitam

CHIP'in güvenlik paketi ile güvenlik duvarı kullanıda PC'nizi güvenli ve hızlı bir hale getirebilirsiniz



Eylül sayısı bayilerde

DB



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Beta testinden haberler

Geçen ay benim tatilde olmamdan faydalanan hain (!) Tuna'nın yazdığı inceleme yazısına kıskançlıkla baktıktan sonra, Fırat'tan bir beta test anahtarı da ben kopardım ve aldığım gazla hemen betaya girip kendime bir Death Knight yattım. Artık herkesin oyunda mutlaka bu yolu izleyeceğini düşünerek sizlere ilk izlenimlerimi aktarmak istiyorum.

WoW'un yolları taştan, DK çvardın beni baştan> Öncelikle Blizzard'ın WotLK'de hem rakiplerinden, hem de oyuncuların geri dönüşlerinden bazı dersler çardığını söyleyeyim. Bu pakette atmosfere daha çok önem verilmiş ve quest'lerdeki hikayeler her zamanki WoW kalitesinin daha da üstünde hazırlanmış. Özellikle bir DK yarattığınızda hikayenin tadına daha fazla varıyorsunuz. Eğer oyunla ilgili birtakım araştırmalar yaptıysanız oyuna Eastern Plaguelands'ın üzerindeki bir "uçan kale"den (Acherus the Ebonhold) başladığınızı da biliyorsunuzdur. Scarlet Crusade ile karşı karşıya geldiğiniz ilk görevlerden önce sizin bir DK olarak kendinize gelmeniz gerekiyor. Bunun için önce kendinizi lordunuza kanıtlamanız ve rune konusunu kavramanız önemli. Bu ve benzeri konulara önumüzdeki aylarda girmeyi planladığımızdan direkt olarak DK'nin nasıl bir karakter olduğunu, nasıl oynandığını ve temelini sizlere aktarmak istiyorum.

Ne ararsan var> Öncelikle dilediğiniz irktan DK yaratabiliyorsunuz. DK'ler plate zırh giyiyor. Bunun ana nedeni WoW'un genelinde instance'lara girecek olan grupların tank bulmakta zorlanmaları. Asıl tank olan Warrior'ların DPS'e kayması ve Druid'lerin iyi tanklık yapmasına karşın Paladin'ların de bu işe soyunması oyuncunun dengesini biraz bozuyor ve açıkçası özellikle bazı instance'larda Paladin'den tank olmuyor. Oysa healer aradığınızda Priest'in yanı sıra Shaman, Druid ve Paladin aynı işi gayet iyi yürütebiliyor. Bu konuda DK öyle donanımlı ki Death Grip yeteneği sayesinde grubu toparlayıp üstüne çekme görevini bile kolayca yapabiliyor. Ayrıca ana hedefi de çektiğinden, gruba bu hedef üzerinde birkaç saniye daha fazla konsantr olma olanağı sağlıyor. Bu arada Death Grip oldukça eğlenceli bir yetenek. Çekeceğiniz karakteri hareket etseniz bile tuşa ilk bastığınız yere çekebiliyor, tutup arkaniza atabiliyor ve -grup da sizi izliyorsa- bir anda grubun ortasına bırakabiliyorsunuz. İkincisi, DK kendine bir ghoul kaldırabiliyor. Bu sayede siz savaşırken etrafınızdaki diğer yaratıkları oyalayıb-

lecek bir arkadaş çıkarabiliyorsunuz ortaya.

DK, etrafına DoT özellikli büyüler saçabiliyor ve bazı yetenekleri, düşmanının üzerindeki DoT sayısına bağlı olarak katlanıp daha fazla hasar veriyor; hatta kendisini iyileştirebiliyor. Bu da karakterin, kendine iyileştirme büyüsü yapamayan sınıflar için bir kabus olabileceği anımlına geliyor. Üstüne üstlük Blood Strike gibi, doldukça kullanabileceğimiz ve yüksek hasar veren bir yeteneği de var. Tek sorun DK'nin rune gücünü savaşıkça toplaması ki bunu da Icy Touch yeteneğiyle kısa sürede kapatıyor. Bu yetenek hem güç kazandırıyor (rage gibi), hem de düşmanın büyümeye hızını düşürüyor.

Oynadığım tek beta sunucusu olan Coldarra, oyundaki bir bug yüzünden oyuncuların onlarca ghoul yaratıp sunucunun canına okuması nedeniyle bir ara oldukça yavaşlamıştı. Ek paket şu anda bunun gibi yüzlerce bug'la dolu. Bitmemiş quest'ler, henüz üzeri kaplanmamış eşyalar ve hatalı NPC'ler kaynıyor ortalık. Fakat buna karşın internetteki bazı yabancı siteler şimdiden 31 Eylül tarihli ön siparişlerini açmış durumdadalar. Ne diyelim, bekleyip göreceğiz. ☺





WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Destruction sınıfını ve ırklarını tanıma vakti

Eylül ayında piyasaya sürülmesi beklense de Warhammer Online'ın (WO) beta testi hala devam ediyor. Biz de oyun çıkmadan önce oyundaki sınıflarla ilgili sizi bilgilendirmek istedik ve Destruction birimlerinin bir kısmını anlattık. Böylece oyuna başlamayı düşünenlere yardımımız dokunmuş olur. Malum, Age of Conan: Hyborian Adventures, Blizzard'in canını yaktı biraz ve aynı şeyi WO'nun da yapması bekleniyor. Böyle bir oyuna hazırlanmak lazım.

GREENSKIN

Destruction askerlerini oluşturan Orclar ve Goblinler, bu oyunda Greenskin başlığı altında toplanıyor. Bu grubun asıl gücü tek değil, grup halinde savaşmalarından geliyor. Grup halindeyken üretikleri "Waaagh" yeteneğiyle (Buna bir nevi, konsantrasyondan oluşan görünmez bir güç de diyebiliriz.) daha da güçlenen bu gürültü biraz da sınırlıdır. Açıksa, Maalesef Orclar tek bir sınıf, Goblinler de iki sınıf seçebiliyor.

Orc, Black Orc Kuralsız dövüşten hoşlanan ve tamamen zırhlı kuşanmış Black Orc sınıfı hem DPS, hem de Tank olarak kullanabileceğiniz bir sınıf; üstelik seviye atladıkça daha fazla zırha kavuşuyor. Ayrıca birden çok rakibe vurabile-

cek yetenekleri de var.

Goblin, Shaman Hem iyileştirici, hem de buff'çı olan Shamanlar, aslında bir grubun en büyük güç kaynağı. Varlığı, içinde bulunduğu grupta hareket ettiğinde anlam kazanan Shamanlar hafif zırhlar giyebiliyor. Yakın dövüş özelliklerinden daha çok, grubunu toparladığı için oyundaki grupların vazgeçilmezi olacaklar muhtemelen.

Goblin, Squig Herder Squig denen yaratıkların "çobanı" diyebileceğimiz Squig Herder, aynı zamanda ok kullanabiliyor fakat asıl işi, sahip olduğu Squig'i etkili şekilde kullanmak. Örneğin; Goblin ölse bile Squig ölünceye kadar savaşa devam edebiliyor. Ayrıca bu sınıfındaki oyuncular Path of Big Shootin'i seçerek okçulukla rakiplerinin işini bitirebilirken Path of Stabbin' ile Squigler'i -bizzat savaşın içerisinde- yöneterek aksiyona dalabilirler.

CHAOS

Kislev'in bozkırlarından gelen bu devasa kuzeyli savaşçılar Chaos'un ordusu, başka bir deyişle Chaos tanrılarınınulları. Genellikle dağınık yaşayan kabilelerden oluşmalarına rağmen, zaman zaman bir şefin ortaya çıkmasıyla bir araya gelen bu savaşçılar, belki de en çok korkmanız gereken ve dehşet saçan savaşçılarından oluşuyor.

Chosen Zırhları bedenleriyle bir olan bu savaşçılar, Chaos'un liderleri ve en güçlü savaşçıları. Kaba kuvvetini zeka-sıyla birleştiren bu karakteri oynamak isterseniz rakiplerinize sürekli yakın temasta olmanız gerektiğini unutmayın.

Chosen, Path of Strife Tipik bir DPS Warrior olan Path of Strife sınıfı, ön saflarda süratle hasar verebilmek açısından ideal. Bu savaşçılar genelde iki elle kullanılan silahlarla savaşıyor.

Chosen, Path of Retaliation "Tank" dendigidinde akla bu yol gelecek. Kalkanını da silahı kadar iyi kullanan bu sınıf en ön saflarda savaşıyor.

Chosen, Path of Discord Bu sınıf büyük yeteneğini kuvvetiyle birleştirip saldırılmasını daha güçlü hale getiriyor.

Magus Uzak mesafeden savaşan bu Chaos'un büyüğüleri, zayıf zırhına rağmen güçlü büyüğüyle sizin dağıtacağından savaşta ilk önce yok edilmesi gereken düşmanlardan. Diskiyle bütünüleşen Magus, diskini hem dolaşmak, hem de



büyülerini yönlendirmek için kullanıyor.

Zealot Kendi grubunu buff'larken düşmanlarını da debuff'layabilen ve onların üzerine lanet yağıdırabilen tipler bunlar.

Zealot, Path of Alchemy Tipik bir iyileştirici. Gruplarda her zaman yer bulabilecek fakat saldırısı özellikleri düşük bir sınıf.

Zealot, Path of Ritual Buffer ve debuffer olarak çalışan bir sınıf. Grupla beraber savaştığında asıl gücünü ortaya koyuyor.

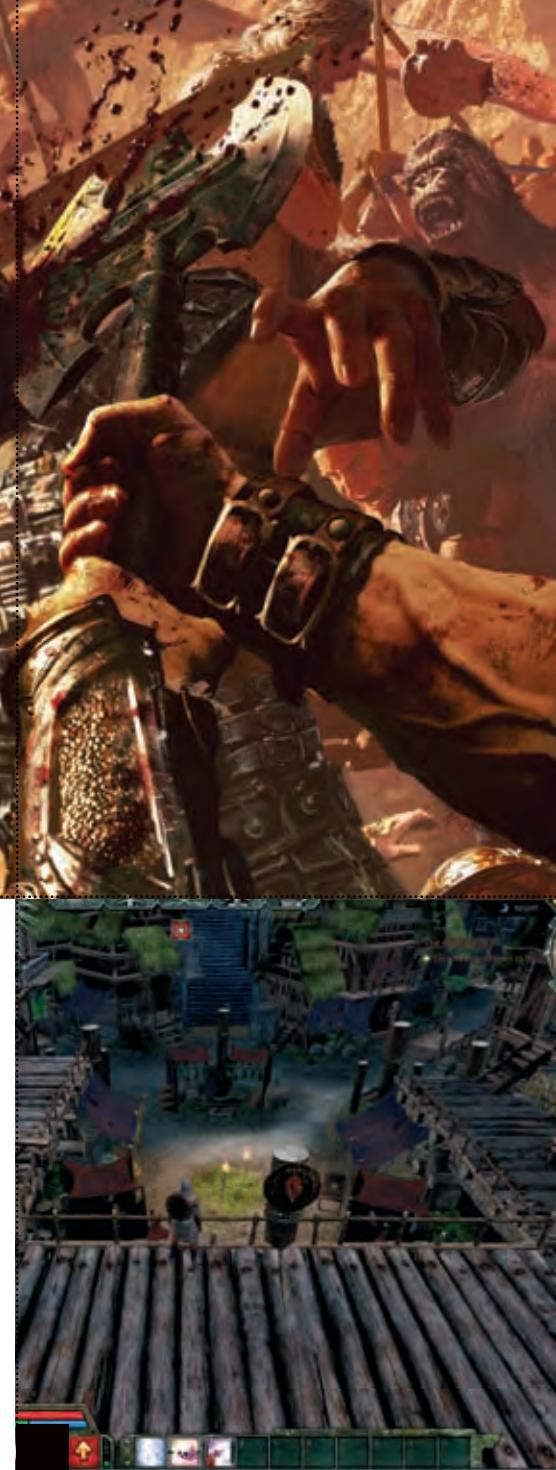
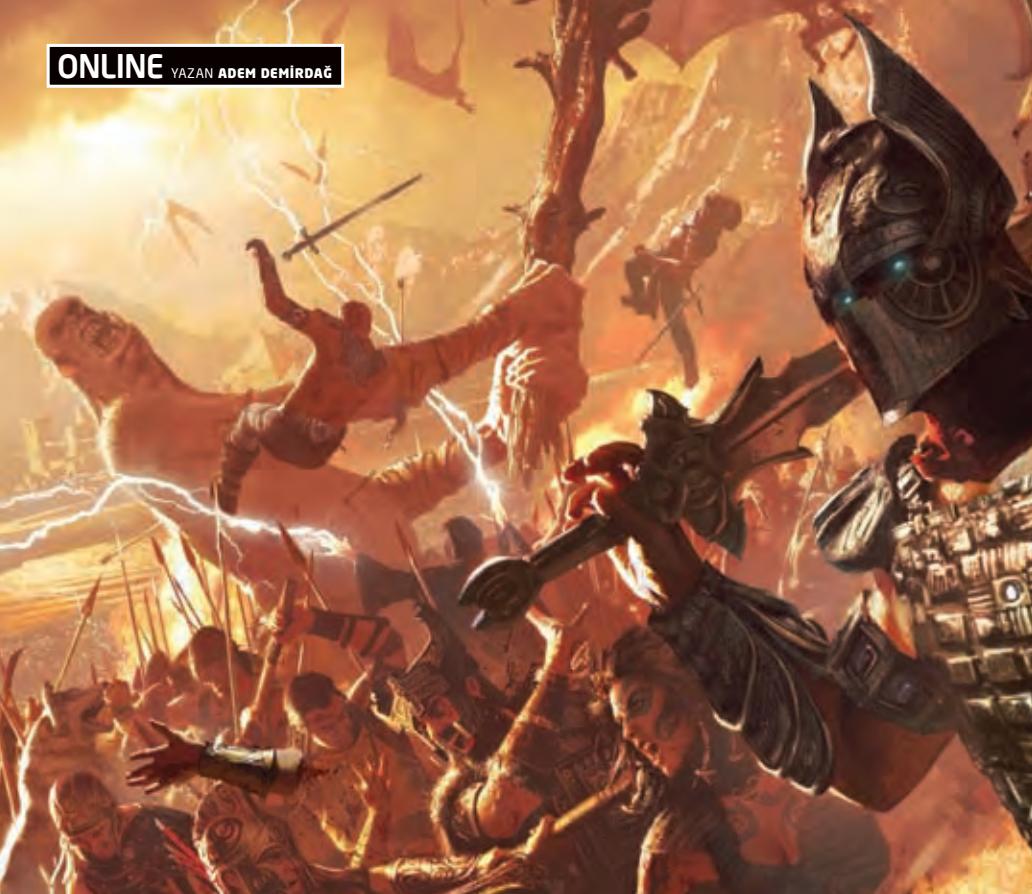
Zealot, Path of Witchcraft İyileştirici yönünden çok, rakiplerine saldırmayı bekleyen büyük bir rahipler.

Marauder Sahip olduğu değişim yeteneğiyle Chaos'un korkulu savaşçılarından biri. Bir eliyle silah kullanırken diğer kolunu bir silaha dönüştürebilen ve derisini taşa veya çeliğe çevirebilen bu savaşçılar, savaşın gidişatına göre vücutlarını farklı mutasyonlara uğratıyor.

Marauder, Path of Brutality DPS Warrior olan bu Marauderler, kollarını dikenli bir silaha dönüştürüyor.

Marauder, Path of Savagery Kolunu yırtıcı bir pençeye dönüştürüp rakiplerinin kan kaybetmesine sebep olabiliyor.

Marauder, Path of Monstrosity Bu sınıf, kolunu ezici bir topuzu dönüştürerek hem savunmasını artırıyor, hem de birden çok düşmana vurabiliyor.



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Conan ziyaretimiz biraz uzun sürecek

Son yıllarda Blizzard'ın World of Warcraft ile domine ettiği MMORPG türüne rekabet getiren Age of Conan: Hyborian Adventures (AoC), her kesimden oyun otoritesinin takdirini kazandı. Piyasadaki ilk ayında bir milyonluk satış rakamına ulaşan ve bu yaz siccığında oyun dünyasına bereket getiren AoC'nin, bazı eksik yönlerine rağmen -Funcom'un oyuncuların görüşlerine değer vermesi sayesinde- gelecekte çok daha iyi bir oyun olacağını görebiliriz.

Level 20'ye kadar tek kişilik görevleri yerine getirdiğimiz AoC için işte size ipuçları ve ek bilgiler...

GENEL YETENEKLER

AoC'de sınıflara özel olan yetenekler bulunduğu gibi oyunun başından itibaren her sınıfta bulunan bazı yetenekler mevcut. Sprint, Rest ve Hide bunların başlıcaları. Oyunda istisnásız her karakter daha hızlı hareket etmek için sprint atabiliyor. Sprint'in olumsuz yönü Stamina'yı çok hızlı bir şekilde indirmesi. Yakın dövüşen sınıfların hareketlerini

yapabilmeleri için Stamina gereğiinden, herhangi bir saldırırda bulunmadan önce Rest özelliğinin kullanılıp, Stamina Bar'ın doldurulması önemli. Rest yeteneği ile yine istisnásız her sınıf, enerji, Stamina ve Mana bar'larını kısa bir sürede doldurabiliyor. Rest sadece savaş dışı durumlarda kullanılabilir. Oyunda her sınıfın saklama kabiliyetine (Hide) sahip olması da oldukça ilginç aslında. Ancak Rogue sınıfı dışındakiler bu yeteneği sadece belirli yaratıklardan sakınmak için kullanıyor genelde. Rogue sınıfında ise özellikle Assassin'in Hide pozisyonundan çıkış ilk vuruşu yaptığından rakibe okkalı bir darbe indirmeye şansı oldukça yüksek. Barbarian'da bu crit şansı çok daha düşük. Ranger için ise farklı bir fayda sağlıyor Hide yeteneği; düşmanı ile arasına mesafe koyup, uzaktan ilk vuruşlarını rahatça yapabilmesini sağlıyor. Sprint'in, Hide'in ve Rest'in daha verimli kullanılabilmesi için birazdan bahsedeceğimiz genel yetenekler tablosunda yüksek değerler alınması gerekiyor.

Oyunda her sınıfın özel bir yetenek ağacı mevcut ve level 10'dan itibaren bunlara puanlar verip karakterinizi özelleştirebiliyorsunuz. Her sınıf için iki tane farklı, bir tane aynı, toplamda üç tane kısım var. Aynı olan kısım, sınıflara özel olan genel kısım. Yani genel yetenek ağacından bir Guardian, Conqueror ve Dark Templar aynı yeteneklere puan verebilir. Bunları farklılaştırın ise her birinin kendi içinde bulunan iki farklı yetenek ağacı. Yetenek ağacı dışında (Oyun içindeki adı "feats") level 1'den itibaren xp kazanıkça bazı puanlar toplayabiliyor ve bu puanları Skills adı verilen tabloda harcayabiliyorsunuz. Ben bunlara genel yetenekler adını uygun gördüm. Ana sınıflar arasında çok az farklılık içeren yetenek ağacında şu gibi yetenekler var:

Bandaging: Rest yaparken enerjinizi daha hızlı doldurursunuz.

Fast Healing: Bandajlama hızınızı iki katına çıkma şansı veriyor. Bu yeteneğe ne kadar çok puan verirseniz iki katına çıkma şansınız o kadar artıyor.

Recovery: Rest yaparken Stamina'nızı daha hızlı dolduruyorsunuz.

Renew Mana: Rest yaparken Mana'nızı daha hızlı dolduruyorsunuz. (Büyük sınıfına özel olan bir yetenek.)

Mana Attractor: Mana'nızı yenileme şansınızı iki katına çıkma şansı veriyor. Buna da ne kadar çok puan verirseniz, iki katına çıkma şansınız o kadar artıyor. (Büyük sınıfına özel bir yetenek.)

Casting Concentration: Büyü yaparken saldırılardan etkilenme şansınızı düşürür. (Büyük sınıfına özel olan bir yetenek.)

Endurance: Sprint atarken daha az Stamina harcarsınız.

Run Speed: Daha hızlı sprint atarsınız. Her 100 puanda %1 artış sağlıyor.

Skulking: Hide durumundaki yürüme hızınızı artırır.

Climbing: Tırmanma yeteneğinizi artırır. (Oyunda bazı bölgelere erişmek için veya bazı quest'leri tamamlamak için bazı yerlere tırmanmanız gerekecek.)

Hiding: Saklanma kabiliyetinizi artırır.

Perception: Saklı vaziyette bulunan düşmanları görmemenize yardımcı olur.

Taunt: Yaratıcıları üstünüzde çekmenize yarar. Tanklar için oldukça yararlı bir yetenek. (Soldier sınıflarına özel olan bir yetenek.)

GENEL YETENEKLER İÇİN İPUÇLARI

Oyun başlar başlamaz bazı şeylere puan vermek zorunda olmak, insanı ister istemez yanlış tercihlere itebiliyor. Öncelikle şunu söylemek lazımlı; genel yeteneklere verilen puanlar üst level'lara çıkana kadar öyle ahım şahımlı bir etki yapmıyor. Run Speed'e ve Endurance'a level 30'a kadar puanları full'lemiş (Daha sonra sıfırladım bunları.) biri olarak size şunu tavsiye edebilirim: Endurance'a ve Run Speed'e hiç puan vermeyebilirsiniz. Özellikle Endurance'ın gözle görüldür etkisi yok denenecek kadar az. Run Speed için de 100 puanda %1 etki alacaksınız; bu demek oluyor ki level 40 olduğunuz zaman ancak %3.5 gibi bir hızlanma olacak. Bu da o kadar puana değermez. Yararlı olan şeyler genel olarak Bandaging, Recovery ve Fast Recovery. Bu üçüne puan verince gerçekten hızlı bir şekilde enerjinizi ve Mana'nızı (Eğer varsa...) ya da Stamina'nızı dolduruyorsunuz. Climbing belli bir seviyeye kadar iyi, Climbing'e verilebilecek puanların % 50-60'ını verseniz yeter; işinizi görür. Renew Mana ve Mana attractor büyütücü sınıfları için Recovery ve Fast Recovery yerine geçiyor; bunlardan da puanları esirgemeyin. Onun dışında Run Speed gibi Skulk'ın da etkisi çok az. Hiding ise yararlı sayılabilir; eğer Rogue sınıfından siz bu yeteneğin puanlarını % 85 - 90 oranında verebilirsiniz. Casting Concentration ve Taunt sınıflarla özel olan yetenekler, onlara da maksimum puan vermeniz sizin için yararlı olacaktır.

PvP

Gelelim PvP'ye... Belki kulağa çok mantıklı gelmiyor ama köle olarak aynı gemiden kurtulduğunuz birçoく karakterler, daha sonra birbirinin giriyorsunuz. Oyunun PvP kısmında herkes ırk, sınıf farklı olmaksızın birbirine saldıracabiliyor. (Tabii ki sadece PvP server'larında...) Her MMORPG oyunundaki PvP server'larında olduğu gibi burada da büyük başlar, küçükler hayat zindan edebiliyor. Oyununda PvP ölümlerinin cezalandırılmaması nedeniyle ölen kişi en yakın respawn noktasında oyuna tekrar dönül, Rest yeteneğini kullanarak enerjisini doldurabiliyor. PvP'de öldükten sonra herhangi bir şekilde cesedi bulma gibi bir zorunluluk olmadığı için, gafil avlanan oyuncular çoğu zaman bunu sorun etmiyorlar. Genelde saldırılan değil de saldırılan taraf olduğum için bu hissi çok yaşamadım; bir - iki sefer dışında kimse dönüp mesaj atmadı. "Mesaj" demişken, oyunda herkes birbirine mesaj atabiliyor; yani PvP'de az önce öldürdüğünüz bir kişiyle konuşabilir, dalaşabilirsınız. Bazı oyunlardaki gibi herhangi bir kısıtlama yok. Bu arada PvP server'larında açık alan PvP'si yapamayacağınız bölgeler var; ana şehirler ve bazı kasabalar... Oyun açık alan PvP'si dışında Blood Ravine adlı bölgede PvP yapılabiliyor. Yalnız şu an için yetenek sayıda katılımcı olmadığı için saatlerce kuyrukta bekleniyor ve çoğu zaman bir sonuc elde edilemiyor. Funcom, oyunun PvP kısmı üzerinde çalışıyor, yeni savaş alanları ve ödül sistemi yakında oyuna entegre edilecek.

SINIF - SİLAH TABLOSU

Tablodaki 1HE; tek elle kullanılan ve keskin, 1HB; tek elle kullanılan ama keskin olmayan, 2HE; iki elle kullanılan ve keskin, 2HB ise iki elle kullanılan ama keskin olmayan silahları ifade ediyor. Ayrıca tek yıldız işaretli olanlar dual - wield olarak kullanılırken iki yıldız işaretli olanlar ise yüksek level'larda kullanılabilirler.

SINIF \ SİLAH	1HE	1HB	2HE	2HB	POLEARM	BOW	DAGGER	THROWN	CROSSBOW
Rogue							X*		
Assassin							X*		X
Ranger	X*	X*				X			X
Barbarian	X*	X*	X	X		X		X	
Priest									
Priest of Mitra	X	X					X	X	X
Bear Shaman				X		X**		X	X
Tempest of Set	X	X			X	X	X	X	X
Soldier									
Guardian	X	X			X			X	X
Dark Templar	X	X				X**		X	X
Conqueror	X*	X*				X**		X	X
Mage									
Necromancer						X	X	X	
Herald of Xotli			X	X			X	X	X
Demonologist							X	X	X



IRKLAR VE SINIFLAR

Oyunuda üç ırk ve dört ana sınıf bulunuyor; bu dört ana sınıfın her birinde de üç tane ara sınıf var. AoC'de -WoW'daki Alliance ve Horde gibi- birbirine düşman olan taraflar yok. Zaten oyunda bulunan üç ırkın arasındaki farklar sadece karakter tiplerinde ve sınıf seçiminde ortaya çıkıyor; bunların dışında oyuna etki edecek farklı özellikleri bulunmuyor. Oyunındaki dört ana sınıf Soldier, Rogue, Priest ve Mage. Soldier kendi içinde Guardian, Conqueror ve Dark Templar olarak, Rogue; Barbarian, Assassin, Ranger olarak, Priest; Tempest of Set, Priest of Mitra, Bear Shaman olarak, Mage de Herald of Xotli, Demonologist ve Necromancer olarak ayrılıyor. Stygian ırkında Soldier ve Priest sınıfı seçilemezken, sadece Mage sınıfı Stygian ırkında bulunuyor. Hangi sınıfın hangi ırkta seçilebileceğini sınıf - ırk tablosunda görebilirsiniz.

SINIF \ IRK	Aquilonian	Cimmerian	Stygian
Rogue			
Assassin	X		X
Ranger	X	X	X
Barbarian	X	X	
Priest			
Priest of Mitra	X		
Bear Shaman		X	
Tempest of Set			X
Soldier			
Guardian	X	X	
Dark Templar	X	X	
Conqueror	X	X	
Mage			
Necromancer			X
Herald of Xotli			X
Demonologist			X



BAĞIMSIZ

Puzzle Hero

Devir artık zeka, akıl ve mantık devri!



Puzzle Quest oynayanlarda birtakım belirtiler görülür. Bu insanlar, sosyal hayat ile bağlarını koparttıkları gibi eğer bir şekilde sosyal ortamda bulunurlarsa, en yakındaki boşluğa derin derin bakarlar. Bu sırada düşündükleri tek şey ise o sarı taşı, uygun bir boşluğa denk getirip zincirleme tepkimeye yol açarak rakip yaratığa en etkili biçimde zarar vermektedir. Puzzle Quest ile yatıp Puzzle Quest ile kalkan insan obeği, bir süre sonra bu işin sonunun olmadığına karar verip ya oyunu bırakır ya da oyunla yalnız kalabileceği bir noktaya göç ederek hayatına devam eder.

Peki, Puzzle Hero için bunu söyleyebilir miyiz? Puzzle Quest'in engin dünyasından kendini kurtaran oyuncular açıkçası bu oyuna pek yüz vermeyeceklerdir. (Eğer ki gerçek bir bulmaca fanatığı değilse.) Puzzle Quest'e şöyle bir bakmış ve bulmaca oyunlarını sevenler ise... Evet; aradığımızı buldunuz arkadaşlar. İlk bakışta bir dövüş oyunu izlenimi veren Puzzle Hero, aslında Bookworm adlı kelime oyununun taşları oynanan hali. Çıktığınız yolculukta karşınıza çeşit çeşit yaratık çıkarıyor ve onları yenmek için nasıl Puzzle Quest'te kurukafaları yan yana getirmeye çalışıyorsanız,

burada da kılıç sembollerini yan yana dizmeye uğraşıyorsunuz. Taşların bulunduğu alanda kılıçların yanında bir dolu simbol daha bulunuyor ve bunların hepsi maceranızda size faydalı sağlayacak türden taşları oluşturuyor. Örneğin, boğa sembollerı size iki kat hasar verme; kalkan sembollerı bir saldırıldan hiç zarar almadan kurtulma şansı veriyor. Yapraklar tecrübe puanı, altın keseleri para (Çok orijinal.) ve iksir şişeleri sağlık puanı olarak kullanılabiliyor. Yeterince paranz olduğunda da hemen soluğu dükkanda alıyor ve kendinize yeni ekipmanlar satın alabiliyorsunuz. Silahların oyundaki etkisi büyük olduğu için bu bölüm es geçmemenizi öneriyorum.

İlk bölümleri fazla kolay olan, sonraki bölümleri dikkat etmezseniz bayağı zorlayan Puzzle Hero, bu ayın en iyi oyunlarından bir tanesi. Gözünü kapattığında Puzzle Quest taşları görenlere önermiyorum ama geriye kalanlar bu oyunu mutlaka denemeli. ☺

YAPIM Blurredvision
WEB www.bigfishgame.com
FİYAT 6.99 Dolar

9

Sonoro TV

Boya kutusunu Dj'in suratına boca ettiğim gibi mekanı terk ettim!

Coyuncularının Okami'yi oynamamış olmasına üzülüyorum. Her tarafı kalite ve sanat kokan bu oyun bence satış rekorları kırmayıdı ve Clover Studio 40 gün, 40 gece kutlama yapmaliydi. Ne var ki şahane dünya düğünümüz ve insanların bakış açısı buna izin vermedi ve oyun pek az sattığı gibi yapımcı firma Clover Studio da kapandı. (Felaket senaryosu gibi ama maalesef gerçek.)

Okami'yi anlatıyorum çünkü Sonoro TV'nin bu oyunla bir noktada büyük bir benzerliği buluyor. Devilish Games de aynı Clover Studio gibi oyunu piyasaya sürdüktün sonra kapandı! Hayır; benzerlik bu değil. (Zaten firmaya da bir şey olduğu yok.) Sonoro TV'de de aynı Okami'de yaptığımız gibi ekranı boyuyoruz. Boyuyoruz ama neden? Anlatayım.

Amacımız arkadaşlarını "Exit" yazan noktaya ulaşmak; lakin arkadaşlarımız pek akıllı olmadıkları için iki boyutlu oyun dünyasında sadece ileri gitmeye başarabiliyor. Bu şekilde çıkış noktasına kendileri hiçbir şekilde ulaşamadıkları gibi DJ Sonoro adındaki gıcıck arkadaşımız da yolumuza taş koymaya çalışıyor ve arkadaşımızı tartaklıyor. Oyunun kahramanı olarak bizim yapmamız gereken, boyaya kutularımızı kullanarak

arkadaşımıza yol çizmek. Toplamba altı farklı renge sahip boyaya kutumuz var ve her bölümde bu kutulardan belirli ölçüde bize sunuluyor. Mouse'umuzla ekrana çizeceğimiz her türlü çizgi, Lemmings misali hareket eden dostlarımızın ilerleme prensiplerini belirliyor. Örneğin, mor boyaya ile duvarlar çizerek bu arkadaşlarımızın yönlerini değiştiriyor, yeşil platformlar oluşturarak yüksek noktalara ulaşmalarını sağlıyor, turuncu düzlemler oluşturarak boşlukları aşmalarında onlara yardımcı olabiliyoruz. Hangi durumda, hangi renk kullanmamız gerektiği oldukça önemli fakat mücadele bununla bitmiyor zira bir yandan da hızlı olmamız gerekiyor. DJ Sonoro, yarattığımız çizgileri bozabildiği gibi bize fırlattığı plaklarla da can sıkarlıyor.

Uygulanışı, dosya boyutu ve görselliği "minimal" tanımına harfi harfine uyan Sonoro TV'yi, değişik bir oyun denemek isteyen herkese öneriyorum. (DJ'ler hariç) ☺

YAPIM Devilish Games
WEB www.devilishgames.com/sonorotv
FİYAT 19.95 Dolar

8,6



BEDAVA

Dirty Split

Maktul yakınıınız mıydı?

Zavallı Walter... İşlemediği bir cinayet yüzünden suçlanmış bulunuyor. Annesi bu duruma fazlasıyla üzülmekte ve polisin işini iyi yapmadığını düşünen sizi kırıyor. Evet, siz bu cinayetin ardından sırr perdesini aralayacak ve Walter'in suçsuz olduğunu kanıtlamaya çalışacaksınız.

Pek çok adventure oyunu gördüm ama böylesini görmemiş arkadaşlar. Görmedim, zira bu oyun nasıl bedava olabilir? (Oyunu ben yapmış olsam karşılığında kesin para isterdim.) Oyun o derece kaliteli, o derece güzel bir görsel anlatıma sahip ki adventure oyunları karşısında uyuyup kalan ben bile oyna kapılıp gittim. Tüm grafiklerin "clipart" tadında olduğu Dirty Split'te her mekan özene bezenmiş ve tüm diyaloglar da seslendirilmiş. Üstelik, öyle uyduruk bir seslendirme de değil; aksanlar yerinde. Gelin görün ki bu oyunu oynayabilmek için iki şeye ihtiyacınız var: Sağlam bir İngilizce ve bolca zaman. Diyaloglarda hiç kısa değil; bir detektif



olarak sürekli sorular sormanız ve bu soruların yanıtlarını dinlemeniz gerekiyor. Birilerini temize çıkarmak istiyorsanız, şuan için Dirty Split'ten iyisini bulamazsınız. ☺

TÜR Adventure

YAPIM Dreamagination

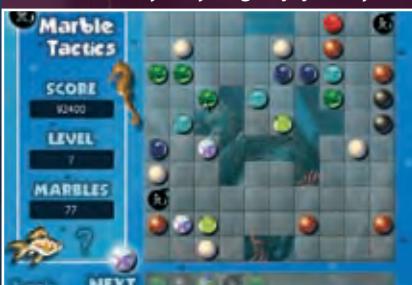
WEB www.dreamagination.org

9,2

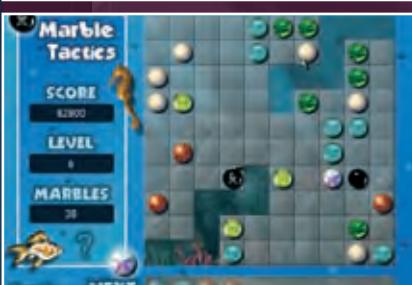
Marble Tactics

Ve ringin bu köşesinde... Mavi bir bilye!

Artık bilyeler ve renkli taşlar konusunda ellerini kollarını nereye koyacağına şaşırın oyun



firmaları, değişik şeyler deneyerek ilgi çekmeye çalışıyor. Elimizdeki örnekte büyük bir özgürlüğe sahip olmamız, oyunun ilginç bir yönü olarak lanse edilmiş. Bilirsiniz, çoğu bulmaca oyundan bir taşı ancak bir kare ötesine iteleyebiliriz; Marble Tactics'de ise en sol köşedeki renkli topu, tek hamlede sağ üst köşeye yollayabiliyoruz. Peki, bunu neden yapıyoruz? Her bilye hareketi bir turn anlamına geliyor ve her turn'de bulmaca alanı yeni bilyelerle doluyor. Dört tane aynı renkteki bilyeyi yan yana getirerek, bu bilyelerin bulmaca tahtasına ele geçirmesini engellemeye çalışıyor ve nihayetinde bir sonraki bölüme geçiyoruz. Biraz ferahlamak için hiç de fena bir oyun söylemez; çekinmeden oynayınız. ☺



TÜR Puzzle

YAPIM Garage Games

WEB www.garagegames.com

7,5

Shelled!

*"Oğlum gördün mü;
kaplumbağanın sırtında havan topu vardı!"*

Worms'da Ninja Rope kullanarak haritanın bir ucundan, diğer ucuna artistik hareketlerle geçmemi kendine görev edinmiş kitleye sesleniyorum: Shelled! oynayıp ve kazanın! (Bu tip insanlar yenilmezler.)

Bir nevi üç boyutlu Worms olarak nitelendirebileceğimiz Shelled!de, sadece topçu sınıfına sahip kaplumbağalar birbirlerini patlatmak için kışkırtıyor. Onlarca farklı haritala karşılaşacağımız oyunda, karşımıza birçok farklı kaplumbağa çıkarıyor ve hepsinin amacı da diğer kaplumbağaları havaya uçurarak puan kazanmak. Söz konusu olan silahımız bir top olduğu için açı ve hızı ayarlamamız, ardından isabetli atışlar yapmamız gerekiyor. Ve Genellikle bunu başaramayıp önmüzdeki maçlara bakıyoruz. Kaplumbağaların havada uçma gibi bir özellikleri de var fakat bunu sınırlı bir zaman için kullanabiliyorlar. Oyunun en büyük artısı ise online olarak oynanabilmesi. (Her maçta en fazla iki dakika dayanabildim; ne

biçim oynuyor bu insanlar?!) Ben olsam bu oyuna bir şans verirdim. (Verdim zaten.) ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Red Thumb Games
WEB www.redthumbgames.com

8,1



Sploidz

S, O, I çıktı. Diğer harfler nerede ki?

Köşenin ismini Ekstra'dan, "Sudoku"ya çevirmemize çok az kaldı. Bunun nedeni ise çok basit: Bağımsız oyun firmaları, vergi levhalarını astıktan hemen sonra bir bulmaca oyunu yapmak üzere harekete geçiriyor ve bu bulmaca oyunu öyle ya da böyle renkli taşlar içeriyor. Soruyorum size; piyasanın bu kadar çok renkli taşı, topa, bilyeye ihtiyacı var mı? Böyle giderse diğer oyun türleri yok olmaz mı ve en önemsi, Sploidz de nedir?

Google'a girmenize gerek yok; açlıyorum. Sploidz bir başka, "Renkli taşları yan yana getirelim; birbirinden içrenen bu taşlar dünyamızdaki yerlerini terk etsin." oyunu. Fakaat... Evet, burada da bir cinlik söz konusu. Bu oyunda taşları yok etmek, başarılı olmanızda yeterli olmuyor zira amacımız Sploidz kelimesini oluşturan harfleri



ortadan kaldırırmak. Bunu başarmak için yine taşlara hücum ediyoruz ama içinde bu harflerden birini bulundurduğun bir taşı yonelmek, başarının anahtarları olarak özellenebilir. Sploidz'e sırtınızı çevirmeden önce bir deneyin, belki oynamak istersiniz; belli mi olur... ☺

TÜR Puzzle
YAPIM Red Thumb Games
WEB www.redthumbgames.com

7,7



Anakart ve Ekran Kartı Alma Kılavuzu

Bu parçaları alırken dikkat!

Herkesin bildiği gibi, bilgisayar parçalarını pazardan karpuz seçermiş gibi seçmek paranızı çöpe atmaktan farksızdır zira aldığınız karpuzun kelek çıkma ihtimali yüksektir. İşte bu yüzden bilgisayar bileşenlerini satın alırken dikkat etmeniz gereken birçok püf noktası var. "Pazarçı abilere her zaman güvenmemek lazım" diyor ve tavsiyelerimi sunuyorum.

Anakart

Bir bilgisayarın temelini oluşturan en önemli bileşen anakarttır. Bu yüzden temeli ne kadar sağlam atarsanız sisteminiz de o kadar kararlı ve dayanıklı olur. Peki, anakart satın alırken dikkat edilmesi gereken en önemli bileşen nedir? Bu sorunun cevabı; anakartın mümkün olduğu kadar ileriye dönük olması ile ilişkili olan bileşen, yani yonga setidir. Aslında anakartın desteklediği tüm teknolojiler doğrudan yonga setiyle ilişkili olduğu için satın aldiğiniz anakartın yonga setinin son teknoloji olması büyük önem taşır. Kısacası, mal canın yongasıdır hesabı, anakartın da en önemli parçası yongadır. İşlemci, bellek ve ekran kartı arasındaki getir götür işlerini yapan yonga seti -ki bu yüzden bu işi yapan yongaya kuzye köprüsü denir- sistemin performansı konusunda direkt sorumludur. İyi bir yonga seti 12 şeritli ottoyol gibidir; trafik hiç aksamadan devam ettiği için sistemin önemli bileşenleri (bellek, işlemci ve ekran kartı) arasında en ufak bir takılma söz konusu olmaz. Tabii ki bu da biz oyuncuların tek bir fps bile kaçırmadan düşmanı anında mihlamasına imkan tanır.

Şu an piyasadaki en kaliteli yongaları Intel, nVidia ve AMD üretmekte. Her ne kadar SIS ve VIA da bu maçın içinde olsa da sahaya çıkip düzgün bir gol attıklarına şahit olamadık maalefes. İşin ilginç yanı ise bu iki üreticiden VIA'nın geçtiğimiz günlerde yonga seti işini bıraktığını açıklaması. (Firmanın şimdije kadar aldığı en doğru karar.) Dedik ya, en kaliteli yongalar "bermuda şeytan üçgeni"ndeki firmalardan çıkyor diye; bu yüzden tercihinizi bu üreticilerin yongalarının yer aldığı anakartlardan yana kullanmalısınız. Her ne kadar size yongaların adını vermek istesek de -her gün yeni bir model çıktıktan sonra- yarın özür gün elinize anakartınızı alıp kapımıza dayanmanızı istemiyoruz. Öyleyse yonga setinin desteklediği teknolojiler üzerinde durmamız daha sağlıklı olacaktır.

İşlemci desteği en önemli özelliklerden biri. Yonga setinin henüz piyasaya çıkmamış işlemcilere destek vermesi büyük avantaj zira ileride sisteminizi yükseltmek istediğinizde birisinin çıkip size "Hop, kardeşim, senin anakartın bu işlemciyi desteklemiyor, başka anakart al da gel." demesi pek hoş olmaz. Başka bir anakart almak da RAM'lerin değişmesi manasına geldiği için genelde bu işlem sizi komple sistem değişikliğine kadar götürebilir. Örnek vermek gerekirse şu an piyasada bulunan Intel X38 veya X48 yonga setine yatırım yaptığınızda, iki ay sonra X58 çıkışında ortada kalabilirsiniz. Aslında her ne kadar her ay yeni bir yonga seti çıkyor olsa da X58 tamamen yeni bir işlemci ve bellek mimarisini getireceği için aradaki fark çok büyük.

Bellek desteği anakarttaki bir diğer önemli konu. Örneğin şu an kullanılan çift kanal bellek mimarisini, iki ay sonra üç kanal bellek mimarisini ile yer değiştireceğin için, satın alacağınız anakartın bunu da destekliyor olması gerekiyor. Ayrıca standardın üstündeki frekans desteği de bir başka detay. Aldığınız belleğin yüksek frekansını anakartınız desteklemiyorsa "çarşından aldım 1200 Mhz, eve geldim 800 Mhz" gibi bir durumla karşılaşabilirsiniz. Ürünü iade etmeye gittiğinizde pazarcıdan yiyeceğiniz

dayak da cabası.

Üzerinde PCIe x16 yuvası bulunmayan anakartların üreticilerini, Tayvan'daki diğer üreticiler bizim yerimize eşek sudan gelinceye kadar bir güzel dövüyorlardır herhalde. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, eğer ilerde SLI veya CrossFire yapacaksanız kartta yeterli bağlantıların tam hızı olması gerekliliği. Buraya dikkat zira "tam hız" çok önemli. Kimi kendini bilmeyen üreticiler -utanmadan- biri x16, diğeri x8 hızında iki ekran kartı slot'u sahip ürünleri piyasaya sürüyorlar. E, tabii ki zavallı ve saf duygulara sahip olan kullanıcılar da ürünü alıyor, ardından tutup ikinci bir ekran kartı daha alıyor garibim ve takıyor; hevesle oyuna giriyor ama o da nesi? Beklenen performans artışı %80 iken görünen artış sadece %25'te çokılıp kalıyor. Sonra düşün dur, niye böyle oldu diye. İşte hem bu nedenlerden, hem de SLI ve CrossFire'in "kenar düzeltme" (Anti-Aliasing) gibi eksiksliklerinden dolayı bu teknolojileri pek tavsiye etmiyoruz.

Ecran kartı, işlemci ve bellek desteğinden sonra anakartın üzerindeki diğer bileşenler kalıyor geriye. Şöyle bol USB portlu, üstüne bol SATA bağlantıları, yanında da 7.1 ses destekli bir anakart iyi gider. Yine kondansatörleri katı (Katı kondansatörler gri renklerdir.) ve hem kuzey, hem de güney yongalarının üstünde de soğutma olursa o anakartın tadına doyum olmaz. (Canım çekti be şöyle bir X58; çıkışa hemen piyasaya, dayanamayacağım artık.) Yine kartın arkasında e-Sata, optik ses ve FireWire çıkışlarının olması da diğer avantajlar.

ANAKART KARŞILAŞTIRMASI Dört farklı yonga seti ve getirdikleri				
Yonga Seti	Intel X48	Intel X58	AMD RD800	nForce 790i SLI Ultra
Soket	LGA775	LGA1366	AM3	LGA775
Bellek Frekansı	Çift Kanal 1600 Mhz	Üç Kanal 1600 Mhz	Belli Değil	DDR3 2000
Mks. Bellek	8 GB	16 GB	16 GB	16 GB
Ecran Kartı	PCI Express 2.0 2x16	PCI Express 2.0 4x16	PCI Express 2.0 4x16	PCI Express 2.0 4x8
Fabrikasyon	65 nm	65 nm	45 nm	Belli Değil
SATA	3 Gbps	3 Gbps	6 Gbps	3 Gbps

Sabit disklerinizin performansından o sorumlu.



Ekran Kartı

Satın alırken dikkat edilmesi gereken diğer bileşen -tabii ki- ecran kartı. Ecran kartı alırken dikkat edilmesi gereken en önemli nokta ise -bilinen hurafelerin aksine- bellek değil, GPU'dur. Sizin kartınızda isterse 2 GB bellek olsun, kartın üstünde bu belleği kullanabilecek kapasiteye sahip bir GPU yoksa o kartı hemen çöpe atabilirsiniz. Zira yine pazarçı abi, malını satmak için size "Sen ne diyorsun be, 1 GB RAM var bunda; canavar canavar!" gibi nağmeler sıkımsızdır. Ayrıca 1 GB belleğe sahip olduğunu iddia eden birçok kart, aslında bu miktarla sistem belleğinden hırsızlık yaparak ulaşır. Bu da tabii ki sistem belleğini düşürür. Peki, iyi bir GPU'yu nasıl tanırız? Bu konuda yapılması gereken ilk iş karpuz testidir; karta vurduguunduzda ne kadar dolgun bir ses çıkiyorsa... (Şaka şaka.) Bu konuda yapılması gereken ilk iş testlere bakmaktadır. Testlerde ak koyn, kara koyn belli olduğu için sonuçlara baktıktan sonra pazarçının sizi kazıklamasını engelleyebilirsiniz. Bir başka yöntem ise kartın modelinin sondan üçüncü numarasına bakmaktır. Burada 1'den 9'a kadar bir performans sınıflandırması vardır. "1" en düşük, "9" ise en yüksek performansı işaret eder. Bunu piyasadaki ecran kartlarına uygulayacak olursak 8800 GT, üçüncü rakamı "8" olduğu için üst sınıf bir ecran kartıdır; 8600 GT ise orta sınıf. Yine HD 4850'nin de sondan üçüncü rakamı "8" olduğu için üst sınıf bir karttır. Fakat burada bir de katin serisine bakmak lazımdır. Örneğin 3850 de zamanında üst sınıfı fakat yaşılandı ve burjuva sınıfından inmek zorunda kaldı artık. (Yakında da Zincirlikuyu Mezarlığı'ni boylayacaktır.)

Yine kartın DirectX ve Shader Model desteği de bir diğer önemli nokta. Her ne kadar bu özellikler sadece kısa bir süre geçerli olsa da aldığınız kartın DirectX 10.1 ve Shader Model 4.1 desteğine sahip olması, bu teknolojiyi destekleyen oyuncularda size görsel açıdan komşunuza hava atma imkanı sunacaktır. Kartta dikkat edilmesi gereken bir başka nokta ise güç kullanımı. Aşırı güç tüketen kartlar elektrik faturanızı gören babanızdan dayak giden uzun bir sorun zincirine neden olabilir. Kartın kullandığı fabrikasyon teknolojisi ne kadar yeni ise kart da genelde o kadar az elektrik harcar. Örneğin 55 nm teknolojili GPU'ya sahip olan bir kart, 65 nm GPU'ya sahip bir karttan daha az enerji harcamasına karşın daha yüksek performans sağlayabilir. Kartın üzerinde oluşan ısını atmak da bir başka konu. Bunun için kartın üzerindeki soğutucunun stok olmamasına, stok ise de kaliteli ve özellikle bakır bir soğutucu olmasına özen göstermelisiniz. Bu konuda en iyi soğutma çözümlerini üreten Zalman'ın, Thermaltake ve ZEROTHERM'in ürünlerini ecran kartlarında görmek mümkün. Bu ürünler ısını belirgin oranda düşürdüğü için kartın aşırı ısınmadan dolayı hızını düşürmesi gibi bir sorun da çıkmıyor; size de lag'siz bir oyun keyfi kalıyor.

Üzerindeki 1.4 milyon transistör ile bu kart, dünyanın en hızlı GPU'sunu taşıyor.



NVIDIA VE ATI KARŞI KARŞIYA
GPU Savaşlarında son durum...

GPU	G94	RV770	G92	RV770	GT200	2x RV770
Kart Modeli	GeForce 9600 GT	Radeon HD 4850	GeForce 9800 GTX+	Radeon HD 4870	GeForce GTX 280	Radeon HD 4870 X2
Shader Birimi	64	800	128	800	240	2x800
ROPs	16	16	16	16	32	2x16
Transistor Sayısı	505M	956M	754M	956M	1400M	2x956M
Bellek Boyutu	512 MB	512 MB	512 MB	512 MB	1024 MB	2x1024 MB
Bant genişliği	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	512 Bit	2x 256 Bit
Çekirdek Frekansı	650 Mhz	625 Mhz	738 Mhz	750 Mhz	602 Mhz	750 Mhz
Bellek Frekansı	900 Mhz	993 Mhz	1100 Mhz	900 Mhz	1107 Mhz	900 Mhz

Crucial Ballistix Tracer LED 2 GB Kit

Balık yağılı bellek

Bu ay test merkezimize konuk olan Crucial bellekleri inceleme konusunda biraz kararsızdık. Fakat bellek alırken yapılan tercihlere göz attığımızda -özellikle teknik servis bölümünde gelen sorulardan anladığımız kadarıyla ile- kullanıcıların bu aygıtlar hakkında bilmedikleri çok şey var diye düşündük. Tam da bu yüzden bellek piyasasında ufak bir yolcuğa çıkip neden bellekleri karpuz seçermiş gibi seçmemeniz gerektiğini açıklamaya karar verdik.

Öncelikle konunun en başından, yani belleğin neden ortaya çıktılarından başlayalım. M.Ö. 2000'li yıllarda abaküsün icat edilmesinden beridir sayısal bilgi işleme teknolojisi çok ilerledi. O zamanlar yapılan hesapları kaydetmek için abaküsün üzerindeki boncuklar yeterliyken bugün artık verileri kaydetmek için "zettabyte" ve "yottabyte" gibi terimler kullanılıyor. Fakat artık verinin kaydedilme ve erişme hızları büyük önem kazandı. Bu hızda sabit diskler yetişemiyor. Bu sayede ortaya RAM'ler, yani rastgele erişimli bellekler çıkıyor. İnanılmaz yüksek hızlı çalışan işlemcilere yetişemeyen sabit disklerin yerine, veriler önce geçici olarak belleğe alınıyor ve bu sayede işlemci bu verilere sabit diskten 500 kat kadar daha hızlı bir şekilde erişebiliyor. Peki, erişim süresinin ve hızın bu denli önemli olduğu

bellek piyasasında nelere dikkat etmeli? Yapılan en büyük hata, ürünün sadece markasına ve üzerine tutuşturulan soğutucuya göre bellek almak.

Bellek alırken dikkat edilmesi gereken ilk nokta, modüllerin artık genellikle set halinde satılıyor olması. Bu sayede uyumsuzluk sorunları ortadan kalmış oluyor. Bir sonraki nokta ise bellek hızı; artık 667 Mhz bellekler eskide kaldı; hatta 800 Mhz devri bile ufaktan kapanıyor. Crucial ise elimizdeki bu 1066 Mhz desteği sunan ürünü ile DDR 2'nin sınırlarını zorluyor. Her ne kadar birçok firma belleklerini 800 Mhz olarak tanıtıcı da bellekleri sisteminize taktığınızda sürpriz bir şekilde hızı, 667 Mhz olarak görebiliyorsunuz veya bellek 800 Mhz'de çalışsa bile sorunlar olabiliyor. Kisacası belleğinizin kelek çıkması mümkün. Crucial ise bu konuda istisnasız bir numara. Amerika'nın tek (!) DRAM yonga üreticisi olan Micron adlı firmanın alt markası olan Crucial, gerçek anlamda bir bellek üreticisi olduğu için ürettiği ürünlerin inanılmaz derecede kaliteli ve performanslı olması için çok sıkı testler gerçekleştiriyor. Bunların hepsi, aldiğiniz belleklerin kelek çekmaması için... Bir başka nokta ise belleklerin Mhz oranına göre erişim süresi. Belleklerin hızı arttıkça erişim süreleri de artıyor ki bu oldukça olumsuz bir durum. Yüksek erişim süreleri takımlara ve performans kayıplarına yol

açıbiliyor. Frenlenen işlemci, beraberinde bütün sistemi de frenliyor. Zaten burada "en yavaş" kural geçerli: Bir sistemin performansı, sistemdeki en yavaş bileşene bağlıdır. Yani siz gidip de E8400 işlemci aldıktan sonra bu sisteme 800 Mhz CL6 gecikme süreli bellek takarsanız, karpuzun ancak kabuğunu yersiniz. Gördüğümüz kadarıyla Crucial, 1066 Mhz gibi yüksek bir frekansta bile 5-5-5-12 bellek zamanlaması sunarak bütün performans darboğazlarını ortadan kaldırıyor. Yaptığımız testlerde ürünün bu frekansta çalışan en hızlı bellek olduğuna tanık olduk. Ürünün fiyatını karşılaştırırmak için birebir özellikteki diğer markalara da baktık fakat rakipler arasında aynı frekansa sahip olmasına karşın aynı erişim süresine sahip bir başka ürün bulamadık. Buna rağmen Crucial, bu bellekler arasında da fiyatıyla ön plana çıkmayı başardı.

FİYAT 93 Dolar + KDV İTHALAT Boğaziçi Bilgisayar

WEB www.bogazici.com.tr

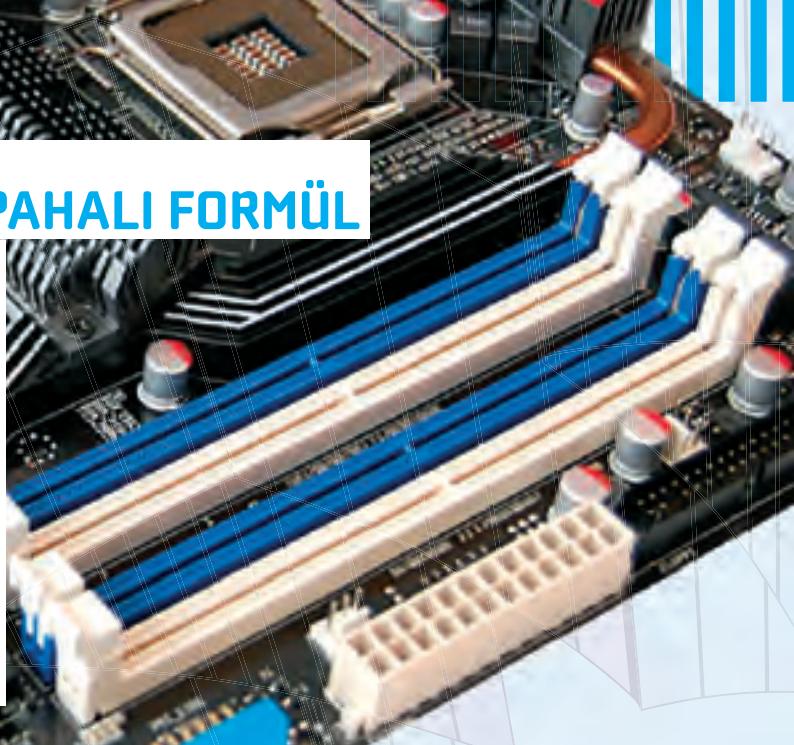
Modül Boyutu	2 GB kit (1GBx2)
Hız	1066 Mhz @ 2.2V
Gecikme Süresi	5-5-5-12
Diğer	LED Işıklar



ASUS Maximus II Formula

OVERCLOCK TUTKUNLARI İÇİN PAHALI FORMÜL

ASUS son zamanlarda bir atağa kalktı ki sormayın. Firmaya bu şevki kimin verdığını bilmeyorsanız hemen söyleyeyim: Ezeli rakip Gigabyte. Firmانın teste gönderdiği yeni anakart (Aslında bu bir anakart değil, bu bambaşka bir şey.) Maximus II Formula; kart, adından da anlaşılır gibi pistlerden yeni fırlamış ve özelliklilikle sınıfının çalışanlarından.. Öncelikle kartın özellikle high-end kesim için yapıldığını ve overclock için optimize edildiğini belirtelim. Bundan dolayı ürünün üzerindeki önemli bileşenlerin tamamı soğutma bloğu ile kaplanmış durumda. Onu büyük ve yaşlı kardeşinden ayıran en büyük özelliliğe yonga seti. Fakat kardeşinin üzerinde X38 gibi zamanının en üstün yongası bulunmasına karşın ASUS'un Maximus II Formula'ya neden P45 yerine, X38'den de üstün olan, X48 takmadığına bir anlam veremedik. Burada ayrıntıya biraz daha inceek olursak görürüz ki P45 ile aynı anda iki ekran kartını PCIx16 modunda çalıştırılamazken X48 ile bunu yapmak mümkün. Tabii ki eğer CrossFireX yapmayacaksanız herhangi bir sorun yok; aksi takdirde yonga X48 olmadığı için performans kaybı yaşayabilirsiniz. Bir başka sürpriz de kartın DDR3 yerine DDR2 kullanması; ayrıca testlerde kartın P5Q Deluxe ile nerdeyse eşit performansta olduğunu gördük.

FİYAT 315 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

ASUS Splendid HD MA3850 M

GÖZLERİNİZE İNANAMAYACAKSINIZ

ATI, yeni bir GPU duyurmasın, ASUS hemen ardından bu GPU'yu alıyor, beşle çarpıyor ve her biri, birbirinden farklı modelleri piyasaya sürüyor. Firmانın test merkezimize yeni gelen modeli, dünyanın ilk modüler ekran kartı. "O da nesi?" dediyseniz hemen açıklayalım: ASUS bu karta, üzerindeki Mobility Radeon HD 3850 yongasının yanında, kendi geliştirdiği ve inanılmaz canlı bir görüntü sunan Splendid HD işlemcisini de dahil etmiş, üstelik tüm bunlara rağmen kartın boyutunu da standart HD 3850'den %27 oranında küçük tutmayı başarabilmiş. Ayrıca kart üzerinde yaptığımız denemelerde gördük ki ister oyun oynayın, ister film izleyin, isterseniz de internette sörf yapın; bu müneccim kılıklı ürün yaptığınız işe göre en ideal görüntüyü otomatik olarak belirliyor. Kartın üzerinde herhangi bir güç girişinin olmaması da kartın

sadece PCI Express port'undan aldığı enerji ile geçimi sürebileceği anlamına geliyor.

İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

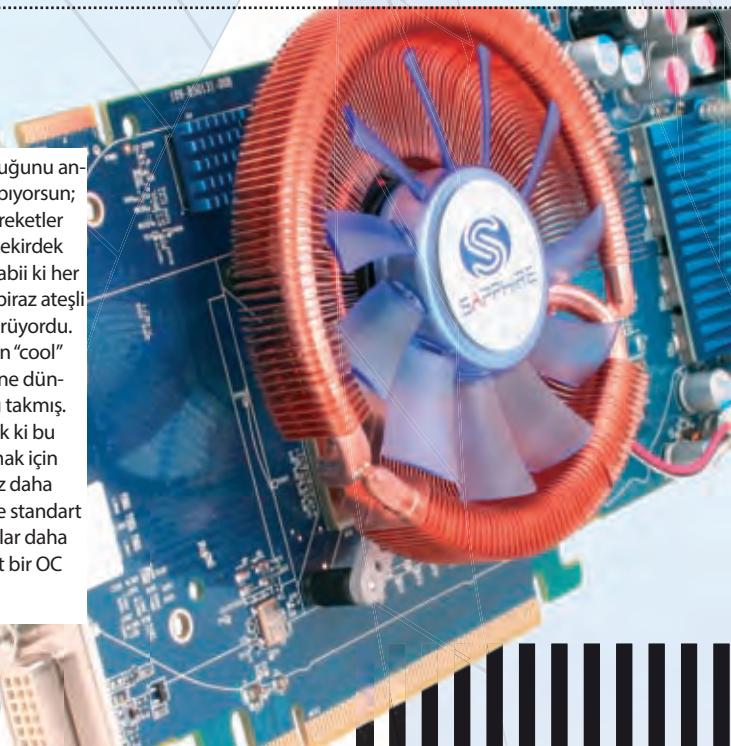
FİZİĞİ DE BEDAVAYA GETİREBİLECEK MİYİZ?

nVidia'nın oyunlardaki fiziksel teknolojilerle ilgilenen Ageia'yı satın almasından sonra firma hemen çalışmalarla başladı. Daha önce yapılan basın toplantısında firmانın "Big Bang II" adında bir teknolojisinden bahsediliyordur. Fakat bu teknolojinin ne olduğu konusunda kimsenin bir fikri yoktu. Geçtiğimiz günlerdeki gelişmelerle birlikte bu teknoloji yavaş yavaş gün ışığına çıkmaya başladı: GeForce 6,7,8,9 ve GTX 2XX serisi kartlara sürücü güncellemesi ile fiziksel hesaplama desteği gibi. DirectX 11 benzeri teknolojiler için bile bizi yeni kart almaya zorlayan üreticilerin kafasına sanırız taş düştü.

Sapphire HD 4850 Toxic 512 MB

ZEHİRLİ PERFORMANS

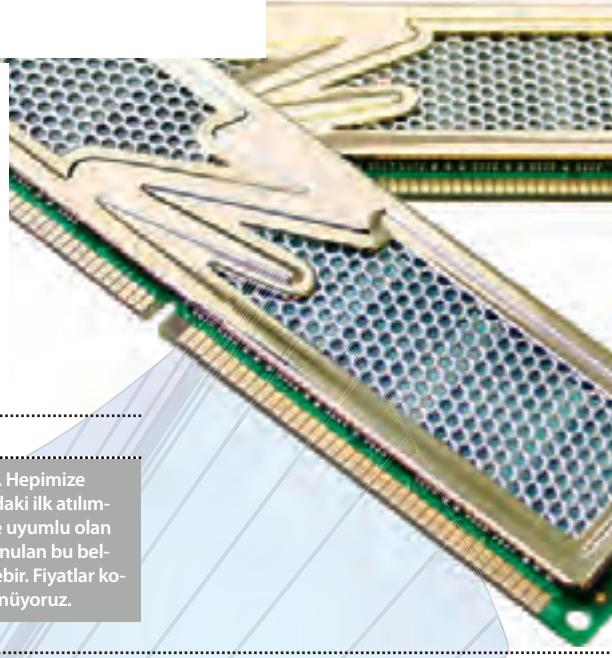
Geçen ay yaptığımız HD 4850 incelemesini okuduysanız kartın nasıl bir performans canavarı olduğunu anlımışsınızdır. Yahu kardeşim, bu kart zaten roket gibi hızlı, sen tutup bir de bu karta overclock yapıyorsun; yetmemiş gibi üstüne bir de Zalman soğutucu takıyorsun. Yeşil sahalarda görmek istediğimiz hareketler bunlar. Sapphire'i tebrik ediyor ve "yaratığı" yakından tanıyoruz. Öncelikle firma, standart kartın çekirdek frekansını 625 Mhz'den, 675 Mhz'ye; bellek frekansını ise 993 Mhz'den, 1100 Mhz'ye çıkarmış. E tabii ki her şeyi gelişmiş olan kartın fiyatı da 40 dolar daha fazla. Hatırlarsınız, piyasaya ilk çıkan HD 4850'ler biraz atesli kartlardı; öyle ki bu kartlar çalışma sıcaklıklarını boşa 50 - 60 dereceye yükte 70 - 80 dereceyi görüyordu. Her ne kadar ekran kartlarının dayanma sıcaklığı bazı kartlarda 135 dereceye kadar çıksa da kartın "cool" tavırından taviz vermemesi ömrünün devamı için daha iyi olacaktır. İşte bu yüzden Sapphire, ürüne dünyanın en onde gelen, çekik gözlü soğutucu üreticilerinden Zalman'ın bakır ve ısı borulu bir fanını takmış. Kart ile yaptığımız testlerde, performansın standart kartlara göre %5 daha fazla olduğunu gördük ki bu bizi tatmin etmedi. Fakat söz konusu ısı olduğunda, kartın sıcaklığını 60 derecenin üstüne çıkarmak için art arda, en yüksek ayarlarında, 10 Crysis demo'su çalıştık. Bana misin demeyen Toxic bize bir kez daha Sapphire'in ve Zalman'ın kalitesini ispatladı. Hazır elimize bu kart geçmişen BIOS'unu da aldık ve standart 4850'ye attık. Testler sonucu standart kartın da sorunsuz çalıştığını görünce aslında Toxic'e 40 dolar daha fazla vermenin ne kadar mantıklı olduğunu tartıştık. Karar: Bu kartta bu fan varken siz rahat rahat bir OC daha yaparsınız, zaten kendisi hiç isınmadığı için Toxic yaz ayları için ayran gibi kart mübarek.

İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr

BU PARAYA BU RAM ALINMAZ!

Evet, DDR3 geldi, hoş geldi. Biz de bu ay test merkezimize konuk olan ve dünyyanın en iyi bellek üreticilerinden biri olan OCZ'nin Platinum EB Edition (PEBE) belleklerini ele aldık. Dünyada ilk defa çift kanal bellek mimarisini kullanıcı ile tanıtan OCZ'nin amacı, kendi söylediğlerine göre "müsterilerini % 110 memnun etmek". Firmanın PEBE modeli CL7-6-6-24 gecikme sürelerine sahip; ama 1600 Mhz'de çalışan bellekler için takdir edersiniz ki bu gayet iyi bir değer. Üstelik bu frekansta sadece 1.9V'a ihtiyaç duyması belleklerin ne kadar mütevazi olduğunu da bir göstergesi. E tabii; düşük voltajı gören overclock'cılar da ister istemez sistem açılırken "Del" tuşuna basıp BIOS'a girmeden duramıyorlar. Kendimizi tutamadık ve bellekleri hızlandıralım dedik. Stok voltaj ile 1675 Mhz'ye ulaşırken voltaj 2.0 yapınca 1734 Mhz'ye kadar gelebildik ki bu değerler gayet iyi; fakat bu ürünü şu anda satın almanız önermek -özellikle fiyat dolayısıyla- pek akıl karı değil.

FİYAT 651 Dolar + KDV İTHALAT AKORTEK Bilişim WEB www.akortek.com



BU İŞİN DE SUYU ÇIKTI

Evet, sonunda 64 Bit işletim sistemi mimarisinin gelmesiyle beraber 3 GB bellek sınırı da kalkmış oldu. Hepimiz hazırlı uğurlu olsun. Bu sınır artık kalktıgına göre firmalar da armut toplamayacak herhalde. Bu konudaki ilk atımlardan biri de performanslı bellekler üreten OCZ'den geldi bile. Intel'in yeni P45 yonga seti ile özellikle uyumlu olan yeni bellekler "P45 Special" adı altında lanse edildi. 8 GB Dual kit ve 16 GB Quad kit olarak piyasaya sunulan bu bellekler RAM konusunda insanlıkta nasibini almamış (Ah Crysis ahhh...) oyuncular ve programlar için birebir. Fiyatlar konusunda herhangi bir bilgi yok fakat "ilk çıkan ürünler hep tuzlu olur" kuralının geçerli olacağını düşünüyoruz.



Acer Aspire AS5920G-6A2G16MI

EKONOMİK OYUN OYNAMA TAKTİKLERİ

BMW mühendisleri tarafından tasarlanmış olan Aspire AS5920G serisinin 6A2G16MI modeli, fiyatına göre sunduğu performansla dudak uçuklatıyor. 2 Ghz işlemcisi, 2 GB belleği ve 160 GB SATA sabit disk bir kenara, bu ürünlerde bir ekran kartı var ki "Oyun oynamayı, dizüstünüzün başında yatin" diyoruz. Söz konusu kartın modeli 8600M GS. Aslında orta sınıf bir kart olsa da dizüstünde çözünürlük 180x800 olduğu için çok güzel bir performans sunabiliyor. Abisi 8600M GT ile Crysis'i yüksek ayarlarla hiçbir takılma olmadan oynayabilecek kardeşi 8600M GS orta ayarlarla -kimi ayarlar yüksek- gayet akıcı bir oyun keyfi yaşıyor. Yine Acer'in üzerinde 8 ms tepki süreli bir ekran kullanmış olması ise oyun keyfine keyif katıyor. Dolby sertifikalı hoparlörler ve rakterlere göre etraftaki tüm kablosuz bağlantıları sömürebilen SignalUp teknolojisi ise Acer'in diğer güzellikleri. Vista Home Premium işletim sistemi, 6 hücreli pil ve 0.3 MP kamera da yine olmazsa olmazlar arasında. Sonuç olarak bu fiyatla bu performans kadi kızında bile yok.

FİYAT 796 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr

EKRAN KARTI OLmadan OYUN

AMD yeni yonga seti 790GX'ı duyurdu. Dünyanın en üstün bütünlük grafik çözümü sunacak olan bu yonga seti AMD Phenom işlemcilere ilaç gibi gelecek. İçinde HD 3300 grafik yongası barındıran yonga seti ile, yer yer düşük ayarlarla mahkum kalsanız da, oynamayacağınız oyun olmayacak. Full HD filmleri de rahatlıkla oynatabilecek olan bu yeni yonga seti ile Phenom işlemcilerin de daha hızlı çalışması bekleniyor. Bu sayede AMD kötü gidişatına bir dur diyebilir. Ayrıca elektrik faturalarına zam geldiği şu günlerde düşük güç tüketimi sunan bu bütünlük çözümler herkesin yüzünü güldürecekler.

OCZ 64 GB SATA II SSD

BAD SECTOR TARİH OLDU

Sabit disklerin limitlerine ulaştığını anlayan üreticiler (Külliyen yalan; asıl neden para tabii ki.) nihayet yeni bir teknoloji ile geldiler karşımıza: Solid State Disk. Bu disklerin en büyük özelliği içinde hiçbir mekanik parça bulunmaması. Bu sayede disk üzerinde herhangi bir hatalı bölge yani "bad sector" oluşma ihtimali yok. OCZ'nin bu konudaki ürünü 64 GB kapasiteye sahip ve SATA II arabirimini kullanıyor. Testlerde ürünün özellikle rasgele erişim süresinin 0.3 ms gibi inanılmaz düşük olması bizi çok etkiledi. Standart disklerde bu sürenin 13 ms olduğunu düşünürseniz farkın 43 katın üstündede olduğunu kolayca anırsınız. Veri erişim testlerinde de rakip tanımayan OCZ -yani SSD disk- ortalama 87.9 MB/s hızı sahip. Bu da demek oluyor ki bir diskten diğer diske 1 dakika içinde 4.5 GB'lık bir DVD aktarabilirsiniz. Sonuç olarak kesinlikle SSD diyoruz fakat bu fiyatla değil.

FİYAT 379 Dolar + KDV İTHALAT AKORTEK Bilişim WEB www.akortek.com



DVD'den sabit diske
teknik

Sene 2001... Akşam gazetesinin yanında bir gençlik dergisi çıkıyor... Adı Canteen... Nasıl ki ben "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş bu bölümde sizlerin sorularınızı yanıtlıyorum, o zamanlar da o dergide McGyver isimli bir abi soruları yanıtlıyordu. Sorulara verdiği cevapları okumak için derginin her sayısını kaçırmadan alırdım. Ben de McGyver'a sor sormak isterdim fakat bütün sorunları kendim çözüdüğüm için (!) ona soracak soru kalmazdı. Bir gün dayanamayıp kendisine içinde sadece "Merhaba" yazan bir mail attım. Bir sonraki sayıda bu küçük e-mail'ime dergide cevap vermesi ise o sırada 14 yaşında olan beni çok sevindirmiştir. O zamanlar hayranı olduğum McGyver ile bugün meslektaş olmak ise bambaşa bir duygudur.

S: Merhaba, "Kolay gelsin" deyip hemen sorularıma geçiyorum. Sistemim biraz eski: Intel Celeron 2.4 Ghz, 1.5 GB RAM, Radeon 9250 250 MB ekran kartı. Sistemim eski olsa da ben bununla rahat rahat Half Life 2 bile oynadım. Ne var ki hastası olduğum, çıkışmasını aylarca beklediğim ve çıkar çıkmaz koşturarak aldığım Resident Evil 4 kesinlikle çalışmıyor! Aslında çalışıyor ama monitörüm göstermemi reddediyor! Oyun başlıyor, bunu hoparlörden gelen ses sayesinde anlıyorum. (Evet, zekiyim.) Ama monitör kapanıyor. (Monitörümün modeli, LG Flatron EZ T730sh'dır) Sanki bilgisayar ben kapattığım gibi mavi ışığı yanıp söüyor. Ctrl+Alt+Del ile oyunu kapattığımda ise hiçbir şey olmamış gibi ekran geri geliyor. Üzgün ve çaresizim, lütfen yardım edin! Son olarak bir soru daha: Donanım bölümüm olarak bize hep en iyiye ve doğruya anlatmaya çabalyorsunuz. Bazen tanıtımını yaptığınız bir ürünle ilgili olarak "Bunu almayın, diğer marka daha iyi" dijorsunuz. O zaman sizi bir yetkili arayıp "Ne yazıyorsun sen bakıyor; ayagını denk al." falan demiyor mu? Diyorlarsa da gördüğüm kadıyla adeta Arena ekibi gibi olayların üstüne cesaretle gidiyorsunuz! Başarılar dilerim, teşekkür ederim! İsmail Tirtom

C: Sevgili İsmail öncelikle zekana hayran kaldığımı belirtmek istiyorum. Fakat ortaya çıkan bu sorun o kadar büyümüş ki seni bile aşmış. Şunu belirtmeden geçemeyeceğim. Bu sistemle gayet iyi idare etmişsin fakat bu ekran kartı ile Half Life 2 oynadığını oyunun geliştiricileri sakin duymasınlar yoksa sana oyna hakaretini dava açabilirler. Resident Evil 4'ün çalışmama nedeni ise ekran kartının Vertex Shader 2.0 ve Pixel Shader 2.0 desteğinin olmamasından kaynaklanıyor. Sorun kesinlikle monitörde değil; yani aletin günahını boşuna almışsin. Sana tavsiyem, yeni bir ekran kartı alman. Fakat sen "Ben ille de bu sistemle oynamak istiyorum," dersen sorunun alternatif çözümünü, burada yazamayacak kadar uzun olduğundan dolayı, e-mail adresine gönderdim. İkinci soruna gelince, öncelikle burada yaptığımızın tanıtım değil test olduğunu belirtmek isterim. Yani gelen ürünler sizlere pazarlamacılar gibi tamamen övmek yerine

Recep Baltaş sunar
servis

test edip artıları ve eksileriyle sunuyoruz. LEVEL olarak doğru ürünleri seçmede size rehberlik etmeye amaçlıyoruz. Bu yaklaşımından da vazgeçmeyiz. Sağlıklı kal.

S: Merhaba ben Fatih. Uzun zamandır dergınızı takip ediyorum; bu size ilk mail'im. Dergide yawnılsanız sevinirim. Sorum söyle: Sistemim Pentium D 3.40 Ghz işlemci, 1 GB RAM, Radeon X300 / X550 ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. İleride ekran kartını 512 MB'a yükseltmeyi düşünüyorum, şu anki bu sistemle bir uyuşmazlık olur mu acaba? Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ediyorum. Kolay gelsin. Fatih Atalay

C: Merhaba Fatih, öncelikle sisteminin artık birçok oyun için yetersiz kaldığını söylemeliyim. Fakat sen eğer doğrudan gidip 512 MB'lık bir ekran kartı alırsan paranı bir güzel çöpe atmış olursun. Burada daha önceden de belirttiğim gibi ekran kartlarında RAM'in neredeyse hiç önemi yok. Ekran kartında en önemli unsur kartın GPU'su, yani bütün grafik işlemlerden sorumlu olan birimdir. Örneğin; piyasada 256 MB bellek ile 1 GB belleğe sahip kartlardan daha iyi performans veren çok sayıda ekran kartı var. Bunun nedeni bu kartların güçlü bir grafik işlemciye sahip olması. Zaten düşük kartlara yüksek RAM konulması kullanıcıları aldatmak için oynanan bir oyun. Tavsiyem, donanım inceleme sayfalarında bulunan ürünlerde bir göz atarak buradaki tavsiyeler doğrultusunda bir ekran kartı alman. Kartın sisteme uyup uyumayaceği konusunda ise anakart modelinin belirtmediğin için bir şey söyleyemeyeceğim ama büyük ihtiyamız arabiriminin PCI Express olduğunu tahmin ediyorum. Yeni kartlar da bu arabirime sahip oldukları için uyumsuzluk yaşamazsınız diye düşünüyorum. Son olarak RAM miktarını da 2 GB yapmanın gerektiğini belirtiyorum ve kendine iyi bak diyorum.

S: Merhaba benim kafamda birçok soru işaretii var. Dizüstü bilgisayarımın

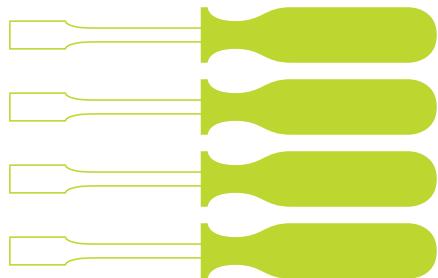
özellikleri: Acer Aspire 5920G, Core 2 Duo T5450 1.66 Ghz, 15.4" WXGA, 512 MB GeForce 8600 GS Turbocache, 1 GB DDR 2, 160 GB sabit disk. 1. Bilgisayarın özelliklerine baktığında ekran kartı 256 MB olarak gösteriyor ama bilgisayarın özelliklerinin bulunduğu kağıtta ise "up to 512 MB" yazıyor. Bu tam olarak ne anlamda gelmekte acaba? Bildiğim kadariyla "512 MB'a kadar yükseltilebilir" demekmiş. Eğer öyleyse, bunun için yeni bir donanım şart mı, yoksa yazılımlar olara halledilebilir mi? 2. Bilgisayarının işlemcisinden memnun değilim. Çok oyun oynadığımı ve bunun için sadece bir dizüstü bilgisayarının olduğunu düşünürsek, sizce yeni bir işlemci almalı mıymış? Eğer alırsam, uygun bir fiyatla hangi markayı önerirsiniz? Sizce bilgisayarın başka hangi özelliği yenilenmeli veya neler yapılmalı? 3. Şu an için Gothic 3 oynuyorum, en düşük görüntü kalitesinde oynamama rağmen, oyun çok objeli bir yerde takılabilen. Bu hangi donanımdan kaynaklıyor? 4. Ready Boost aracılığıyla 4 GB'lık bir Flash diskı kullandığım bana ne kadar yararı olur? 5. Bilgisayarı aldığında yanında hiçbir CD verilmemi. Herhangi bir bozulma durumunda veya format atmak gerekiyinde ne yapmam gereklidir? Sorularım bu kadar. İyi günler dilerim.

Onur Vural

C: Onur merhaba. Sorularının hepsini bir solukta okudum ve bu soruların cevaplarının herkese yarayacak bir kaynak niteliğinde olacağını belirtmek isterim. Hiç vakit kaybetmeden cevaplamaya başlayalım. Ekran kartının gerçek belleği 256 MB ve bu neredeyse bütün oyunlarda sana fazlasıyla yetecektir. Zaten 8600 GPU, 512 MB'lık veriyi işleyebilecek kapasiteye sahip değil. Çok nadir durumlarda ise karttaki Turbocache teknolojisi otomatik olarak, senin herhangi bir müdahalene gerek kalmadan girecek ve karta sistem belleğinin gerektiği kadar kısmını temin edecek. İkinci soruna gelince, işlemcinin oyunlar için yetersiz kaldığını görüyorum. Fakat işlemciyi senin değiştirmen sisteminin garantisini devre dışı bırakacağı için bu işlemi, bilgisayarı aldinız firmaya yaptırmanız tavsiye ediyorum. 2.2 Ghz veya üstü bir işlemci sana yetecektir. Gothic 3'ün takılması aslında ekran kartına bağlı bir sorun gibi gözükse de daha çok kartın sürücüsünün eski olmasından kaynaklıyor. Acer'in destek sitesinden veya www.laptopvideo2go.com adresinden en son sürücüyü yüklemenizi öneriyorum.

Flash belleklerin gecikme süreleri yüksek olduğu için ReadyBoost ile oyunlarda pek bir performans artışı sağlayamazsınız. Artık firmalar ürünlerle beraber kurtarma DVD'si vermek yerine cihazın sabit diskinde bir kurtarma bölümü oluşturuyor. Herhangi bir çökme olduğu zaman genelde F12 tuşuna basarak kurtarma modu devreye sokulabiliyor. Fakat bu markadan markaya değişiyor. Bu soruyu ürünü aldığınız yere sorabilirsiniz. ☺

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



SATIN ALMA TABLOSU

Burayı işaretetsiz yerlerden kesip saklayın. Bilgisayar ya da donanım almaya giderken katlayıp cebinize koyun.

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 / e-Sata	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 [2x2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2x2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Athlon 64 X2 6XXX	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q6XXX - Extreme
BELLEK	1 GB DDR2 800 [1x1024 MB]	2 GB DDR2 800 [2x1024 MB]	4 GB DDR2/3 1066-1200 [2x2048 MB]
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 3650	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4870 /GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor [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 / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC**SPACE SIEGE**

Oyun sırasında ENTER'a basın ve aşağıdaki kodları girin.

heal: Sağlığınıza ve enerjiniz sonuna kadar dolar.
god: God modu
killplayer: Suicide 1

XBOX 360**NINJA GAIDEN II**

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için
karşılıklarında yazanları yapın.

Completed Chapter 1 (10 puan): Chapter 1'i tamamlayın.

Completed Chapter 2 (10 puan): Chapter 2'yi tamamlayın.

Completed Chapter 3 (10 puan): Chapter 3'ü tamamlayın.

Completed Chapter 5 (10 puan): Chapter 5'i tamamlayın.

Completed Chapter 7 (10 puan): Chapter 7'yi tamamlayın.

Completed Chapter 9 (10 puan): Chapter 9'u tamamlayın.

Dragon Sword Master (5 puan): Oyunu sadece Dragon Sword kullanarak bitirin.

Dual Katana Master (5 puan): Oyunu sadece Dragons Claw ve Tigers Fang kullanarak bitirin.

Falcon's Talons Master (5 puan): Oyunu sadece Falcon's Talons kullanarak bitirin.

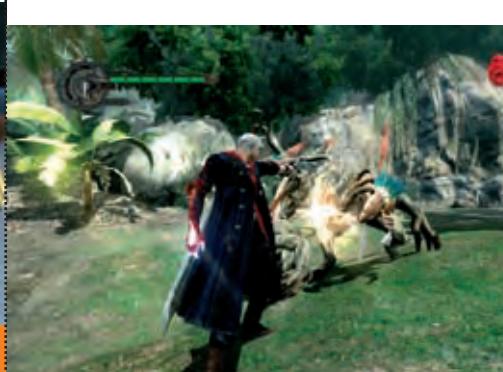
Eclipse Scythe Master (5 puan): Oyunu sadece Eclipse Scythe kullanarak bitirin.

Kusari-gama Master (5 puan): Oyunu sadece Kusari-Gama kullanarak bitirin.

Lunar Staff Master (5 puan): Oyunu sadece Lunar Staff kullanarak bitirin.

Tonfa Master (5 puan): Oyunu sadece Tonfa kullanarak bitirin.

Vigoorian Flail Master (5 puan): Oyunu sadece Vigoorian Flail kullanarak bitirin.

**DEVIL MAY CRY 4**

Görevleri yerine getirin ve ekstra içeriğe ulaşın.

Son of Sparda modunu açmak için Devil Hunter modunu bitirin.

Dante Must Die modunu açmak için Son of Sparda modunu bitirin.

Heaven or Hell modunu açmak için Son of Sparda modunu bitirin.

Hell or Hell modunu açmak için Dante Must Die modunu bitirin.

Demon Invasion art'ı için Dante Must Die modunu bitirin.

Light From the Demon Blade art'ı için Hell or Hell modunu bitirin.

The Cast art'ı için Devil Hunter modunu bitirin.

The Demons art'ı için Heaven or Hell modunu bitirin.

The Two Heroes art'ı için Human veya Devil Hunter modunu bitirin.

Super Dante kostümü için Dante Must Die modunu bitirin.

Super Nero kostümü için Dante Must Die modunu bitirin.

Alternatif oyun sonu için oyunu bitirin ve Credits'te bulunan mini oyunda Kyrie'yi 90 saniye boyunca koruyun.

PS2**WALL-E**

Aşağıdaki hileleri oyunun menüsündeki hile bölümüne girin.

BOTOFMYSTERY: Wall-E gözlük giyer.

BOTOFWAR: Menzilinizdeki herkes ölüür.

EXPLOSIVEWORLD: Tüm küpler patlar.

GLOWINTHEDARK: Karanlık bölgeler açılır.

RAINBOWBLASTER: Lazerler renklenir.

STEALTHHARMOR: Düşmanlar sizı göremez.

PS3**SOULCALIBUR IV**

Creature-A-Soul aksesuar ve silahlarına ulaşmak için aşağıdakileri yapın.

Temel ekipmanlar: 5 honor kazanın.

Ekstra ekipmanlar: 10 honor kazanın.

Orta seviye ekipmanlar: 15 honor kazanın.

Gelişmiş ekipmanlar: 20 honor kazanın.

Hayvan kafası ekipmanı: 25 honor kazanın.

Leviathan ve Voodoo ekipmanı: 30 honor kazanın.

Tüm silahlar: Yarattığınız karakter ile Story Mode'u tamamlayın.

teknikini başarıyla uygulayın.

Mastered Furious Wind (5 puan): Furious Wind teknikini başarıyla uygulayın.

Mastered Invisible Path (5 puan): Invisible Path teknikini başarıyla uygulayın.

Mastered Obliteartion (5 puan): Obliteration teknikini başarıyla uygulayın.

Mastered Reverse Wind (5 puan): Reverse Wind teknikini başarıyla uygulayın.

Mastered Shadowless Footsteps (5 puan): Shadowless Footsteps teknikini başarıyla uygulayın.

Mastered Ultimate (5 puan): Ultimate teknikini başarıyla uygulayın.

2 DERGİ 4 DEV POSTER

METALLICA

İSTANBUL KONSERİ HATIRASI

DEATH MAGNETIC İLE
İLGİLİ SON TÜYOLAR
İSTANBUL KONSERİNİN
SAHNE ARKASI
İZLENİMLERİ
ROB TRUJILLO
İLE RÖPORTAJ

LIL WAYNE TİBET AĞIRTAN
MILEY CYRUS THE GAME
STAIND BECK THE VERVE
GABRIELLA CILMI NE-YO
SCARS ON BROADWAY
KINGS OF LEON SONY J
NEW MODEL ARMY YELLE



blue jean

EYLÜL 2008 • SAYI 9 • 11256 • FİYATI 4 YTL

MILEY CYRUS
YA DA HANNAH MONTANA

4 DEV
POSTER
METALLICA
İSTANBUL KONSER
HATIRASI

METALLICA

8 SAYFA

DEATH MAGNETIC
TÜYOLARI

İSTANBUL KONSERİ
SAHNE ARKASI
İZLENİMLERİ

ROB LA KONUŞTUK

NEW KIDS
IN THE BLOCK

GERİ DÖNDÜRLER

TİBET
AĞIRTAN

YALNIZ KOVBOY

LIL WAYNE

RAP'İN SON KRALI

BECK NE-YO STAIND THE VERVE GABRIELLA CILMI SCARS ON BROADWAY

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



Dracula: Origin

Dracula: Origin

Van Helsing ve Dracula'yı karşı karşıya getiren Dracula: Origin Londra'da başlıyor, Kahire ve Viyana'da devam ediyor ve Dracula'nın Transilvanya'daki kalesinde sonlanıyor. Biz de bu maceraya en "derin" şekliyle dalıyoruz.

Londra> İlk bölümde yapmanız gereken şey gazeteleri toplayıp onlarda yazan haberler doğrultusunda cinayetlerin işlendiği yerleri haritada işaretlemek: "The National Gallery'ye, Southwark

New Kent Road'dan National Gallery'ye,
Bridge'den Tate Art Gallery'ye,
Euston Road'dan St.George Cathedral'ine, St.George's
Church'ten Victoria Station'ına.

Bu noktaları işaretledikten sonra kesişen kısımda kalan bölgeye tıklayın ve Goldaming Manor'a doğru yola çıkm. Burada etkileşime girebileceğiniz objeleri alın, ayrıca mezar kazan adımla da konuşun. Mezarlıkta kapının giriş kodu 9698 olacak çünkü mezar kazan adam bize girişteki kapının şifresinin J.B. Lemon ve karısının yaşlarının ters çevrilmiş hali olduğunu söylemiştir. Sırasıyla 69 ve 68 yaşındalar, ters çevirince 9698 oluyor. Ardından türbeye girebilmek içinse dört tane heykelin bulmacasını yapmamız gerekiyor. Bu bulmacaları istediğiniz sırada yapabilirsiniz. Ben anlatmaya girişin hemen solundaki heykelin bulmacası ile başlıyorum. Bunu çözmek için heykelin orta kısmında yazanlar yeterli olacaktır. Orada bahsedilen günahların ağırlığı toplama 1825 ediyor. Bir tane 1000'lük, bir tane 500'lük, bir tane 200'lük, bir tane 100'lük, iki tane 10'luk ve bir tane beşlik isimizi görür. Ağırlıkları yerleştirdikten sonra aşağıdaki düğmeye basın. Devam edin; sıradaki heykelin bulmacasıyla karlaşacaksınız. Burada günah işleyenleri işaretlememiz lazımdır. Şişman kadın,

Devam edin, sıradaki işi.
Burada günah işleyenleri işaretlememiz lazımdır. Şişmanları kudur.

çocuğunu döven kadını, sağ alta elinde para sayan adamı, solda bulunan, eteğini havaya kaldırmış olan kadını ve yemek yiyan şişman çocuğu işaretleyin. Kaldi iki bulmaca... Hayvanların bulunduğu bulmacada aşağıda bulunan yazı oldukça yardımcı olacak. Yılanı, kurbağayı, örümceği ve kurtları işaretleyin. Kalan son bulmaca da türbinin olduğu katta. Burada yapmanız gereken de yaratıklar için kupayı, diğerleri için damlayı seçmeniz. Sırasıyla şöyle olacak: Kupa, damla, kupa, damla, kupa, damla, kupa, damla, kupa, damla, kupa, kupa. Evin içine girdikten sonra duvardaki kasayı açmak için orada bulduğunuz kağıt parçalarını odadaki tabloda kullanın. Latinçeye benzer yazılar göreceksiniz, bu ekranın az önce yerden aldığıınız kağıt parçalarını düğmelerin üstüne gelecek şekilde tutun. Aynı işlemi aşağıdaki odada bulunan tabloda da yapın. Sonuç olarak elimizde iki tane delikli kağıt olacak. Bu kağıtları üstteki ve alttaki tablolarda kullanınca delikli yerlerdeki harfleri not edecek V. Helsing. N E N S E Üst kattan, SE N SE N SE de alt kattaki odadan elde edilen sonuç. Aşağıdaki kasayı açmak için tablodaki tuşları su şekilde düzenlemeniz gerekecek: SE, E, N, SE, N, SE, N, E, N, S, SE, E (SE - güneydoğu, E - doğu, N, kuzey, S - güney) Bu işlemi bitirdikten sonra bir sonraki aşamaya geçmek için merdivenin ara kısmında bulunan deliklerin ölçülerini almanız lazım. Bu ölçülere (8, 12, 5, 10 cm) uygun anahtarlığı kilerdeki masada yapabilirsiniz. Londra'daki son kısımsa

Dracula'nın odasındaki bulmaca.
Bu bulmacanın iki parçası var. İlk
olarak hiçbir şeye dokunmadan
yükardaki yarasaya tıklama-
nın gerekiyor. Dört numaralı
uçgende bir simbol belirecek.
Şimdi birinci ve üçüncü üçgene
tıklayın, sonra da yarasaya. İkinci
ve beşinci üçgeni, ardından da
yine yarasayı seçin. Sıra geldi
diş tarafda kalan üçgenlerin
sembollerini ortaya çıkarmaya.
A ve B üçgeni tıklayarak B'deki
sembolu meydana çıkarın. C
ve E'ye tıklayın, C'de simbol
ortaya çıkacak. Ardından A ve E
D'ye tıklaysınız D'deki simbol
de çıkacak ve son olarak A ve E
kalacak. Tabii ki her seferinde
yarasaya basmayı unutmayın.
Şimdi sıra taşları yerleştirmede:
Siyah taşı sağ üsté, kırmızıyı sağ
alta, beyazı sol alta, maviyi en
aşağıya, beyazı sol üsté ve yeşili
sol alta koyduktan sonra yarasaya
tekrar tıklayın, bu bulmacanın
da çözümüyle Londra'daki işimiz
bitti.

Kahire> Kahire'de konuşacağınız üç kişi var: Develerin yanında





Viyana'daki kütüphanede bulunan Melek - Şeytan bulmacası...

duran Mustapha, müze görevlisi ve keşif. Kahire'de Türk'ün evini açmakta zorlanılsınız. Kapıyı açmak için yapmamız gereken bu taşlara sol taraftaki dört şeklini verdirtmek. Resimde görüldüğü gibi satırlara A'dan G'ye kadar harf, sütunlara da 1'den 7'ye numara verirsek şunları yaparak kapıya açabiliriz: 2, sütunu 1 kere yukarı itin, ardından 2. sütunun üstünde kalan topu 1 kere sola, 3. sütunu 3 kere aşağıya, 2. sütunun en üstteki topunu 1 kere sola, 2. sütunu 2 kere aşağıya, B satırını (solda kalan 2 topu) 2 kere sağa, B satırında ve 4. sütunda bulunan 2 topu 2 kere sağa, C satırında ve 4. sütunda bulunan 2 topu 1 kere sağa, D satırı, 4. sütunda bulunan topları 2 kere sağa itin. 6. ve 7. sütunlar olmuş oldu böylece. 7. sütunu 2 kere aşağıya, E satırının sağ tarafında bulunan en son topu 1 kere sola, F satırını 2 kere sağa, 3. sütunun en altındaki topları 1 kere üste, G satırını sağa, F satırını 2 kere sağa, G satırını 1 kere sağa, 7. sütunun en altındaki topu 1 kere aşağıya, F satırını 1 kere sağa, 7. sütunun en altında bulunan 2 topu 1 kere aşağıya, 7. sütunun son topunu 1 kere sola, 7. sütunun en üstteki topunu 1 kere aşağıya ve son olarak C satırını 1 kere sağa itin. Odadaki puzzle'yi da deneme yarılma yöntemiyle yapabilirsiniz, köşeleri yerleştirdikten sonra gerisi geliyor. Daha sonra ise müzede bu resimlerin altına kelime eklemeniz lazım. Onları da şu şekilde koyn: "Weapon with magical powers within seker head, cursed blood hidden under north altar, before enter darkness destroy guard curse be on you forever."

Blood Rocks'taki kapıdan içeri girince yapmanız gereken birçok iş var. Bu kısmı daha detaylı bir şekilde ele alalım. Öncelikle oyunun bu bölümünden oldukça fazla eşya kullanacağınız, envanterin yarısı gidecek. İlk olarak havuzun köşelerinde bulunan heykellerden sol alttakine basın. Burada bulunan simgelere sırayla tıklamanız gerekiyor. Türk'ün odasında bulduğumuz dokümanda altı tane şekil var, yapmanız gereken bunlara doğru sırayla

Dracula'nın odasına giden bölüm tuzakları dolu.



tıklamak olacak. Ardından yerdeki kanı müze görevlisinin verdiği kap ile alın. Şimdi bir önceki ekrana dönün ve sandık gibi duran cismin üzerine teraziyi koyn. Hemen yandaki kaseyi de sağ tarafta, yerde bulunan bakır cısimle birlikte alın. Şimdi kaseyi seçenek teraze tıklayın. Burada yapmamız gereken iki bakır cısim bir tarafa, stileti de diğer tarafa koymak. Şimdi dengeyi bulmak için kaşığı alıp sol taraftan stiletin olduğu tarafa üç kaşık altın ekleinyin. Terazi 54.6'yi gösteriyor. Az önce koyduğumuz üç kaşık altını sağ alttaki altın kaseye dökün. Böylece altın kaseyi almış olduk. Şimdi kan dolu kabı ve altın kaseyi havuza koyn. Su kuma dönüseceğiz. Biraz simyacılıktan sonra feneri seçip soldaki kolona tıklayın. Bu bulmaca oldukça kolay; yapmanız gereken önce büyük piramidi aşağıya koymak, gölgесini yukarıdaki imajla bire bir oturtmak için ayar yapmak. Büyüyü hallettikten sonra feneri sağa çekip orta ve küçük boyutlu piramitleri imaja oturacak şekilde seçin (Bu sefer ayar yapmayın.). Ardından elde kalan piramitlerden, küçüğü en sola, orta boyutlu olanı ortaya ve büyüğü sağa koyn. Açılan yere girmeden önce kendimize bir kayık bulunmamız gereklidir. Bunun için iki heykelin ortasında duran kayığın üstündeki metal çubuğu alın. Envanterden baltayı seçip kayığı tutan tahtalara vurun. Yerde beliren sütunu alıp kırık tahta parçasında kullanın. Son olarak da metal çubuğu oraya koyn ve çubuğu tıklayın. Buradan çıkmadan

önce baltayı kullanarak havuzun kenarında yerde bulunan obje ile de etkileşime geçin. Kirilan heykelden mızrağı aldıktan sonra açılan aralıkta geçin. Doğaüstü bir güç kapıdan geçmemizi engelliyor. Envantere girin ve baltayı Sfenks'in üzerinde kullanın. Kirik heykeli kapıda kullanarak içeri girin. İçerideki papirüsü alın ve odadan çıkış. Mustapha'nın evinin önden keşfin yanına gidin ve olanları konuşutan sonra kemerlerini bağlayın, Viyana'ya gidiyoruz.

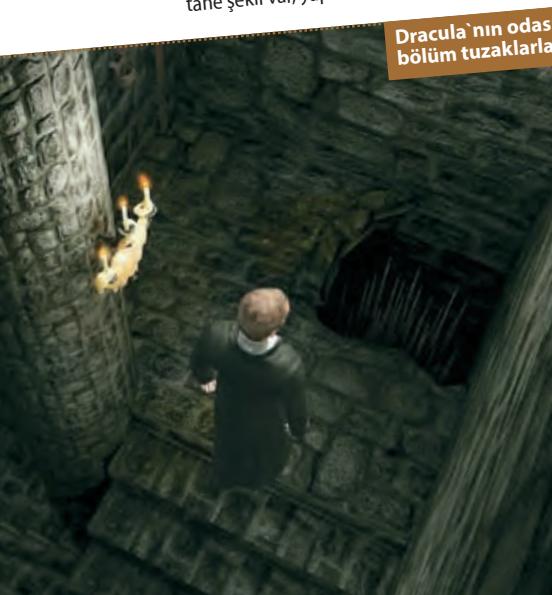
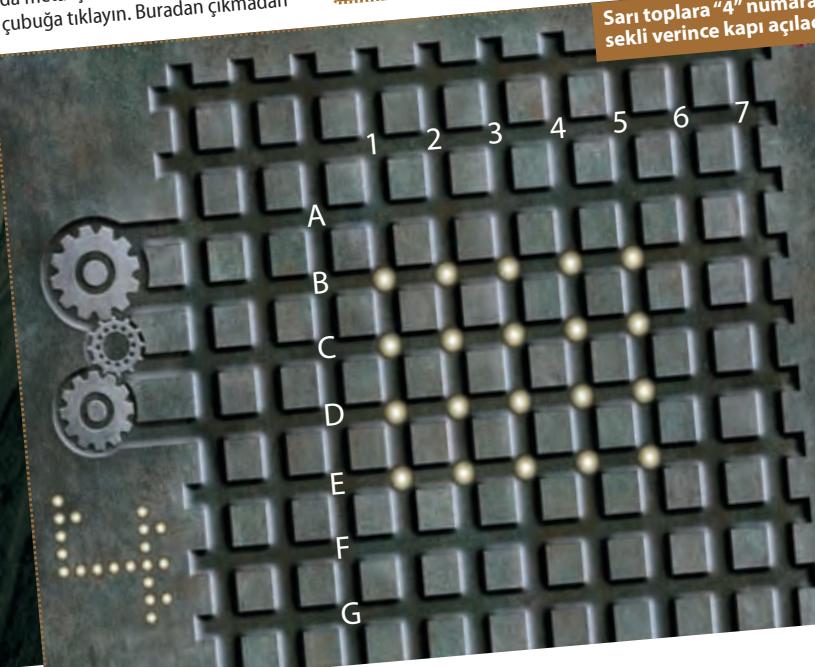
Viyana> Viyana'da geçeceğimiz süre diğer bölgelere kıyasla daha az, o yüzden sadece bulmacalarla odaklanmak yerine daha detaylı bir anlatım yapacağım.

Konuşmalar bittiğinden sonra düşesle bir kez daha konuşmayı deneyin. Bir melodi söyleyecek, onunla bunun hakkında konuşun. Odanın diğer tarafına geçin, sağ taraftaki kapıyı kullanmayı deneyin. O kapı kütüphaneye açılmıştır. Bunu öğrendikten sonra kitaplığa tıklayın ve kimya kitabı alın. Sol taraftaki dolabı açın ve kasayı bulun. Düşes kasa hakkında da konuşuktan sonra kapının yanındaki tabloyu inceleyin. Van Helsing buradaki notaları notlarına ekleyecek. Kitaplığın üstündeki mini laboratuara tıklayınca sağdan beyaz kağıdı seçin ve sırasıyla sarı, mavi, yeşil, siyah, kırmızı, turuncu ve beyaz tüplerin üzerinde kullanın. Ortaya çıkan numaralar söyle olmalı: 2, 6, 8, 12, 14, 15, 18. Şimdi kasaya gidin ve sırasıyla bu rakamları seçip, her birinden sonra sağdaki kola tıklayın. Kasa açılacak, içindeki anahtarları ve mektubu alın. Aldığımız anahtar ile sağdaki kapıyı açın ve kütüphaneye girin. Odada ilk önce arkaya doğru gidin ve perdeye tıklayın. Duvardaki tabağı inceleyin. Bir önceki ekrana dönüp merdivenlerden yukarı çıkışın ve Avrupa haritasına tıklayın. Romanya'nın üstündeki

TAM ÇÖZÜMDEN ÖNCE SPACE

Piksel piksel obje aramanın zorluğunu yaşayan adventure severler Dracula'daki sisteme sevindiler mi bilmem ama işlenmesini kolaylaştırdığı bir gerçek. Oyunun herhangi bir anında Space tuşuna basarak etkileşime geçebileceğiniz eşyaları görevinizi kolaylaştıracaktır. Oyunu oynarken ben kullanmamaya dikkat ettim ama takıldığım zaman da basmaktan çekinmedim. Size de dikkat etmeni öneriyorum. Oyunu oynarken ben kullanmamaya dikkat etmeni öneriyorum. Bana göre tam çözümü okumak bir adventure severin yapacağı son iş olmalı. Eğer takıldıysanız, dokumentlara bakın, konuşmaları inceleyin, gittiğiniz yerlere tek rere gidin ve Space'i kullanın.

Sarı toplara "4" numaralı sekli verince kapı açılacak.





↪ bölgeye tıklayın ve oradaki meleği alın. Buradan hemen sağa geçin ve raftaki meleği de mülküne geçirin. Merdivenlerde aşağı inin ve sol tarafa doğru gidince masanın üzerinde bir cimbır ve kağıt kesme aleti göreceksiniz; onları da alın. Daha sonra bu aleti kulanarak vitrinin açın ve bir başka meleği daha alın. Sağda tarafa doğru gidip, radyonun köşesinde asılı bulunan meleği de alın (İlahi Korosu için melek bulma çalışmaları sürüyor demek... - Doruk). Şimdi sağa doğru gidin (merdivenin sol tarafında kalan kısım) ve yerden süngüyü alın. Bunun hemen yanında bulunan mekanizmaya tıklayın ve avizeyi aşağıya indirin. Odanın ortasına dönün ve avizeye bakın. Avizede bir şey var, onu almamız için sol tarafaktaki meleği de alın. Merdivenin sağ tarafındaki kısma doğru gidin, buradan iskelete tıklayın ve kuşağı alın. Tekrar odanın alt kısmına doğru gidin ve raftaki kavanozu açmak için envanterde kuşak ile süngüyü birleştirin. Oluşan esyayı kavanozun içindeki son meleği de alın. Şimdi duvardaki tabağa geri döndüp melekleri ve şeytanları yerleştirmemiz lazımdır. Bu bulmaca oldukça kolay, arkadaki yansır mı baz alarak melekleri veya şeytanları yerleştirebilirsiniz. Doğru yere koymazsanız eğer taş yerine oturmuyor, doğru yere koynuya da yerinden çıkartmıyorsunuz; bu yüzden deneme yanlışlığını temizleme kolaylıkla bitirebilirsiniz bir bulmacayı. Burayı geçtikten sonra geldiğimiz yerde tahtaların kapattığı pencereyi inceleyin. Sağ tarafa, yerde bulunan çamaşırlıktan bez parçasını alın. Daha sonra raftan St. Michael'in heykelindeki mızrağı alın. Mızrağı seçerek masanın ön tarafında bulunan ejderha kafasına tıklayın. Şimdi karşımızda bir tane daha kasa bulmacası var. Burada amaç her bir köşeye sarı topu

yerleştirmek. Bunu yapmanın birden fazla yolu var ama birden on beşe kadar olan deliklere sırasıyla tıklarsanız bulmayı çözülebilirsiniz. Kasa açıldıktan sonra içinden anahtarları ve kupayı alın. Aşağıya doğru yürüyün ve yerdeki süpürge sapını envanterinize katın. Envanterde kağıt kesicisini seçin ve raftaki varile tıklayın, yere bir çeşit sıvı dökülecek. Şimdi sağa doğru gidin ve envanterden süpürge sapıyla bez parçasını birleştirin. Bunun üstünde de kibritle kulanarak meşale elde edin. Bu meşaleyi yerdeki farelerin üstünde kullanıp çantanın içinden kutsal suyu alın. Yukarı doğru çırın ve askidakı keşin kıyafetini alın. Şimdi mahzene geri dönün, arkamızdan biri geliyor; yerdeki suda meşaleyi kullanıp adamı yakın. Adamdan düşen anahtarları alıp yukarı çırın ve anahtarları kapıda kullanın. İçeriye girdikten sonra sağa doğru gidip kafesin içinde bulunan Brother Alberto ile konuşun. Bir önceki ekran'a dönerken envanterde kutsal su ile kupayı birleştirin. Bu kupayı sağda bulunan kupa ile değiştirin. Alberto'nun yanına geri dönün ve makaleler hakkında konuşun. Konuşma bittikten sonra envanterden siyah anahtarları seçip kapıda kullanın. Mina'nın kaçırıldığını öğrendikten sonra Transilvanya'ya gidiyoruz.

Transilvanya> Buradaki handa yapmanız gereken krakerlerden anahtar oluşturup gerçek anahtarla değiştirmek, ahıra girmek ve oradan da at arabasıyla kaleye gitmek. Kaleye gelince ahıra ipleri ve diğer eşyaları kurarak tuzak kurduktan sonra içeri girin. Kapıdan içeri girin, bu odada bulunan yün paltoyu ve altın perde kemeri alın. Soldaki kapıdan girin ve duvardaki bulmacaya tıklayın. Oyunun en karmaşık görünen ama aslında basit olan bulmacalarından biri bu. Şimdi öncelikle büyük karenin üstündeki sembollere bakmanız gerekiyor. Her

Mahzendeki kasa bulmacasından bir görünüm.

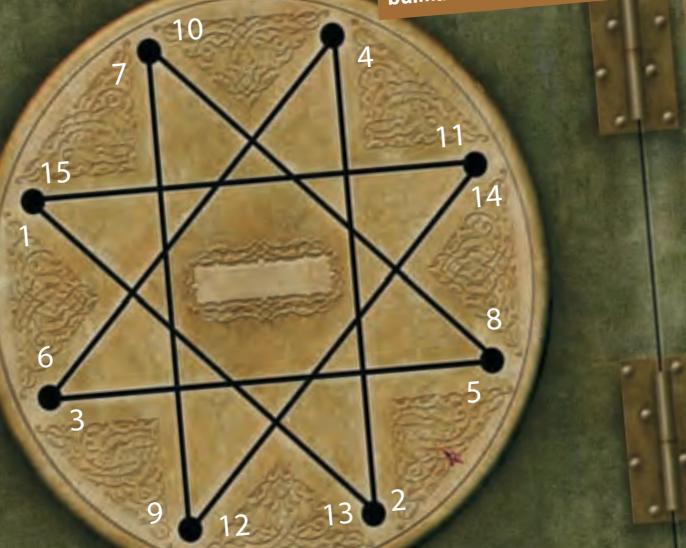


SİNİR BOZUCU HATALAR

Oyunda maalesef sizi çıldırtabilecek hatalar mevcut. Aslında bunlara hata mı demeli tam bilmiyorum. Meşela oyunun hemen başında haritada çizmemiz gereken bölgeler var. Bunları doğru çizmeye rağmen, Van Helsing'in kesişim noktasına basınca konuşması gerekiyor, hiçbir şey söylemiyor. Bunun dışında diyelim kasanın şifresini bulduğum ama bir türlü V. Helsing yeterli bilgi topladığını kabul etmiyor, o yüzden şifreyi girmiyor. Bunun nedeni bir dakika önce girdiğiniz odada her şeyi incelemedinizden kaynaklanıyor. O yüzden mekanı değiştirmeden önce her objeyi incelemeniz biraz vakit kaybetirse de ilerde yaşanmasının muhtemel karışıklıklar dan kurtulmuş oluyorsunuz.

birinin üstüne gelince soldaki Dracula'nın resminin parçalarını göreceksiniz. Aynı işlemi sağıdaki sembollerin üstünde de yapın. İlk olarak yukarıdaki dört sembolde gördüğümüz parçaları sol tarafaktaki puzzle'a tıklayarak yok edin. Şimdi bu eksik parçaları büyük karede görmemiz lazım. Puzzle'ı karenin içine taşıyın ve yukarıdaki sembollerin sırasına uyacak bir yer bulun. Bu yerdeki karelerin renkleri yesil, beyaz, mavı, mavı. Sol üst tarafaktaki tablada bu renkleri işaretleyin. Az önce yaptığımız işlemin aynısını bu sefer sağdaki semboller için yapın ve yine puzzle'ı karede uygun bir yere yerleştirin. Bu tablada karelerin renkleri de yesil, beyaz, kırmızı, beyaz. Aşağıdaki tablada da bu renkleri ayırlıca bulmaca çözülmüş ve kapı açılıyor. İçerdeki tabutları iyice incelerseniz bir tarih ve isimle karşılaşacaksınız; çekinmeyin, not edin. Diğer odada bulunan silah deposunu açmak için resimleri inceleyin. Diğer odada bulunan silah deposunu açın. Kapının kodu: 80099'müş. Kapı açıldıktan sonra ilk olarak rafta yayı ve zincir zırhı alın. Sağıdaki kalkana tıklayınca çözülmüş gereneka bir bulmaca olduğunu anlıyoruz. Ortadaki kalkan üzerinde çalışmamız gerekiyor. Öncelikle kalkanın ortasındaki ayları birbirine bakacak şekilde düzenleyin. En dışındaki kalkan üç kere, onun içindeki mekanizmayı da 12 kere çevirince kalkanı terimize katmış olacağız. Bir önceki ekran'a geri dönün ve soldaki kapının önüne, yere kanla doldurduğumuz taşı koyun. Jada'yı yok ettikten sonra odasına girin. Sol tarafda yerde bulunan yağlı kabı ve sağ tarafta bulunan tabutu inceleyin. Tabutu balta ile kırın ve içinden kitabı, anahtarları alın. Bu tabutun bir arkasındaki tabutu da kırın. Daha sonra içinden Jada'nın resmini alın. Buradan çıkmadan önce oku kullanarak mandolinden bir tel koparın. Mandolinden çıkan teli yayın üzerinde kullanarak silahınızı hazırla getirin. Bu odadan çırın ve az önce aldığımız anahtarla karşısındaki odaya girin. Odadaki her şeyi inceleyin ve yağlı kabı kitaplıkta kullanın. Şimdi kitaplığı ittiğin ve soldaki heykelin yanına gidin; sol ayağının dibine zincir zırhı koyun. Envanterdeki perde kemelerini birleştirin ve oluşan kemeri dumanların arasına koyun. Envanterden yün montu seçip yesil heykelin diğer ayağının altına koyun. Envanterden yün montu seçip yesil dumanların arasına koyun. Oluşan aralıkta geçmeden önce oku yaya takın ve silahı seçin. Dracula'ya doğru yürüyün ve oyunun bitiş videosunu gönlü rahatlığıyla bir sonraki oyunu bekler vaziyette izleyin. ☺

Türk'ün odasındaki puzzle'in bitmiş hali.





Etherlords II

Bir varmış, bir yokmuş; bir gün bir coder bir coder'a "Bre coder, gel beraber Coderistan'da bir oyun yapalım, Heroes of Might and Magic'le, Magic the Gathering'i bireştirelim" demiş. Ve ortaya Etherlords II çıkmış...

Aslında sıra tabanlı stratejiler, genellikle dar bir kitleye hitap eder; çoğu kişi bu tip oyunlarda kendini bulamaz bulanlar da zaten bulduktan sonra oyun içinde tekrar kaybedeler. Etherlords II ise çok daha fazla kişiyi ilgilendirebilecek bir oyun. 80'lerin - 90'ların yer yer dışlanmak pahasına oynayan uslanmaz FRP oyuncularından misiniz, Magic the Gathering'e çok benzeyen oyun. Daha yeni bir jenerasyon musunuz, Yu-Gi-Oh'u duymuşsunuzdur. Sıra tabanlı stratejilerden vazgeçmediniz mi, buyrun.

Öncelikle oyunun hikayesine biraz değinelim. "Lordlar Evreni" adı verilen bir dünyada seçebileceğiniz dört ırk yer alıyor. Oyun boyunca genel olarak Synthet'ler tarafından ele geçirilerek deneyimlerde kullanılan bir Kineth'in yadıldığı ve canlıların tüm enerjisini çeken bir tür salgınla uğraşıyoruz. Campign başında Vital veya Chaos arasında seçim yapabiliyorsunuz ama zaten senaryo

dallanıp budaklandığından dört ırkı da oynamak zorundasınız; en azından efsanevi bir kahraman olan Diamond ile oynayıp salgının asıl sebebinin bulmak istyorsanız... Burada spoiler vererek keyfinizi baltalamak istemiyoruz.

Yedi denizleri aşar, yedi düvelte savaşır, yedi kartla Poker oynarım> Etherlords II'nin harita mod'u bana bir noktada Warcraft', bir başka noktada HoMM serisini hatırlattı. Tüm haritada tur derdiniz olmadan karakterinizle ilerleyebiliyor ve yolda yeni büyüler, çeşitli kaynaklar veya artifact'ler toplayabiliyorsunuz. Etkileşime geçebileceğiniz NPC'ler size görevler veriyor; bazı özel binalarla ekstra görüş alanı, gemi desteği veya teleport gibi HoMM oyuncularının hatırlayabileceği yardımlar sağlıyor.

Eğer bir düşman kahramanıyla karşılaşırsanız da oyun siz sıra tabanlı bir dövüş alanına sokuyor. Başlangıçta elinizde beş kart olarak kahramanınızla dövüse giriyor, savaş sırasında yardımcı canavarlar çağırıp onları birer piyon gibi kullanabiliyorsunuz. Kahramanınızın level atlaklığa gelişen bir sağlık puanı var, aynı şekilde rakip kahramanın da. Bunları şah gibi düşünübilirsiniz, amacınız rakip kahramanın

Bu ekran görüntüsünde olduğu gibi tek başınıza kalırsanız Surrender seceneği siz bekliyor.

enerji puanlarını sıfırlamak.

Bunun için direk büyülerle saldırabildiğiniz gibi bahsettiğim şekilde yaratıklar da çağrılabiliyorsunuz. Özelleştirilebildiğiniz destenizde bu gibi amaçlar için üç çeşit kart bulunuyor: Yaratık çağrıma, saldırı büyüleri ve belki de oyunun kilit noktası destek kartları. Destek kartlarla özellikle atak puanlarını olabildiğince artırmak mantıklı olacaktır; çünkü her el başında mana puanınızartsa da sonuçta güçlü canavarlar daha çok mana gerektiriyor ve bir Ether'e mal olan mouse'unuzun savaşın ilerleyen kusmlarında durdurulması güç bir savaş makinesine dönüşmesi inanın insanı daha fazla tatmin ediyor.

Kartlar dışında az önce piyon ve şah mantığından bahsettim, bunu biraz daha açmak istiyorum. Yaratıklarınız yer yer kahramanınızın önüne fedakarca geçebiliyor, zaten gecmelerse kahramanınız hasar alıyor ki bu emin olsun sizin için daha kötü zira eğer yaratığınız saldırır görürse ve bunu tur sonuna dek yaşayarak atlatsa sağlığı yenileniyor. Bu savaşları gereğinden biraz fazla uzatan bir özellik olsa da oyunun böyle durumlara karşı da bir önlemi var. Eğer bir savaş çok uzarsa Ether Disturbance adından bir özellik sahadaki tüm kahramanlara her tur başında hasar veriyor. Bunu geciktirecek büyüler kullanıp başarılı bir savunma uygularsanız rakibinizi Ether Disturbance ile bile yenebiliyorsunuz.

"Kasa daima kazanır..."> Grafikleriyle de göz dolduran Etherlords II'nin 16 kişiye kadar destekleyen multiplayer mod'lari da taminkar. Bunların dışında tutorial'ları oynadıktan sonra aklınızda pek soru işaret etmediği için oldukça keyifli bir hal alıyor Etherlords II. Not ortalaması 74 olan bu kaliteli yapımin multiplayer mod'larında görüşmek üzere... ☺

Oyunun detaylı rehberi www.level.com.tr'de.

Bazı arenalar Taş Devri'ndeeki mekanlara benziyor.



DISTOPIK DÜNYALAR

Berrak bir dere, gülümseyerek etrafi aydınlatan bir güneş, yemyeşil dağlar, rengarenk çiçekler, etrafta uçuşan kuşlar, böcekler ve kağıdı boydan boya kaplayan bir gökkuşağı... Çocukken karbon kağıtlı, minik resim defterlerimizi süsleyen bu manzara şimdilerdeliğimizden hatırlamıyor. Çünkü bu tablo, artık hayal dünyamıza giremeyecek kadar gerçek dışı. Belki siz hala, beyninizin en güvenli köşesinde bu görüntüyü saklıyor olabilirsiniz ama oyun dünyası bile, -tipki film ve edebiyat dünyası gibi- var olduğu ilk yillardan itibaren, felaket tellallığı yapıyor ve distopik dünyaları umut kırıntılarının üzerine kuruyor. Kim bilir... Belki de asıl yapılması gereken budur zaten...



Wasteland (1986)

Dünyadaki hemen hemen her önemli olayda parmağı olan Amerika, 21. yüzyılın ortalarına doğru Sovyetler Birliği (Sovyetler Birliği'nin dağılacığını o yıllarda öngörememişti demek ki.) ile tam anlamıyla bencilce bir nükleer savaşa girer. Radyoaktif maddelerin başrol oynadığı bu savaşın sonunda, doğal olarak iki taraf da kaybeder ve dünya, çölden ibaret olan kara kuru bir gezegen haline gelir. Üstelik, yaşamın sona ermeye yüz tuttuğu bu gezegende insanoğlunun savaşması gereken sadece zor hayat şartları değildi. Etraf, radyoaktivite nedeniyle "köklerini" kaybeden mutantlarla ve diğer vahşi hayvanlarla doludur...

"Fallout bu!" Hayır, yanlış cevap. Fallout'un atası olan, Interplay ve Electronic Arts imzalı Wasteland'den bahsediyorum. Bir grup çöl korucusunu kontrol ettiğiniz Wasteland, geleceği bu denli karanlık ve umutsuz gösteren ilk RPG. Daha oyuncun ilk dakikasında, izometrik kamerayla gördüğünüz, çölün ortasında yapayalnız duran karakter kim bilir o yıllarda kaç oyuncuya etkilemiş ve gelecek ile ilgili kaygıya düşürmüştür... Böyleşine ilkel grafiklerle o yalnızlığı, çaresizliği ve "Keşke dünya bu hale gelmeseydi" hissini oyunculara aktarabilmeğin, günümüzdeki çoğu 3D yeni nesil RPG'nin sahip olmadığı bir özellik tam 22 yıl önce Wasteland'de mevcuttu. Grubunuzdaki NPC'ler, verdığınız bazı emirleri uygulamayı reddedebiliyorlardı. Yani NPC'lerin karakterleri vardı ve bu da oyuncun gerçekliğini epey artırıyordu. Kısacası Wasteland, daha o yıllarda insanoğluna "Bir nükleer felaket sonrasında nasıl hayatı kalınır" sorusunu için bir kılavuz, bir alıştırma niteliğindeydi. Ve bu alıştırmaların sonu gelmeyecek gibi görünecekti.

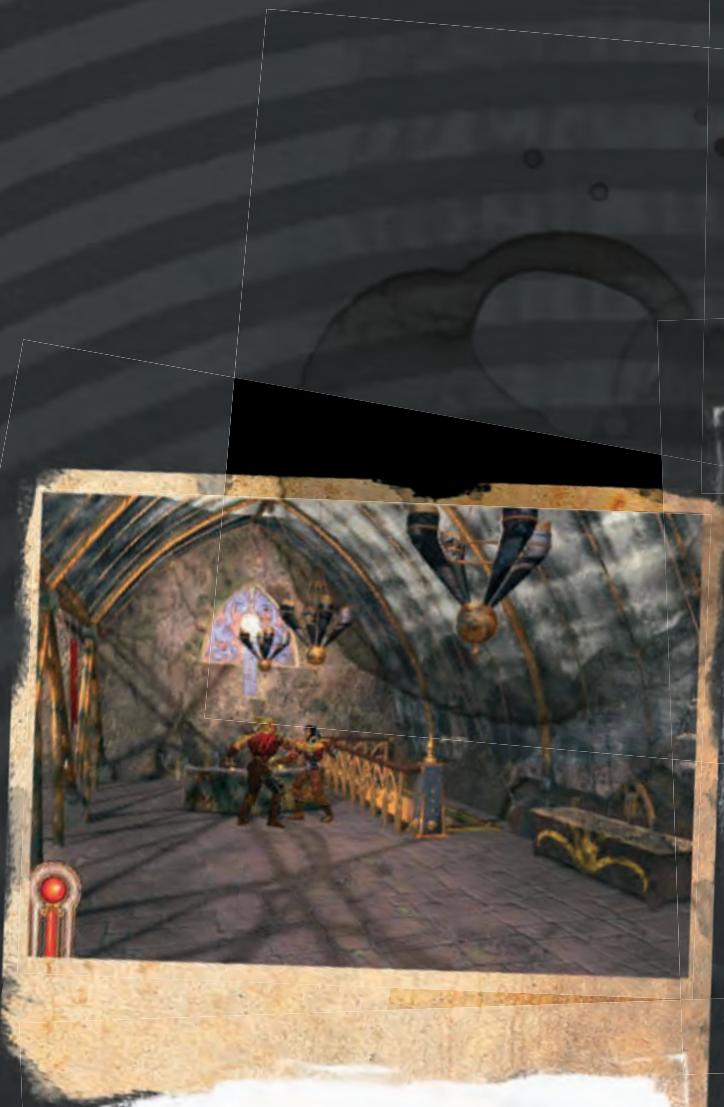


Fallout Serisi (1997)

Sahnede yine Amerika var. 2077 yılına kadar dünyayı tehlikeye sokacak tüm nükleer ve kimyasal girişimlerde bulunan Amerika, tüm dünya ülkelerinin en gergin döneminde Çin Halk Cumhuriyeti ile ufak bir petrol meselesi yüzünden karşı karşıya gelir. Ancak ufak görünen bu mesele, herkesin yüz yüze olduğu yer altı kaynaklarının tükenme problemi nedeniyle büyür ve bommuy! Yine bir nükleer savaş, yine yok olan bir dünya, yine arda kalan insanlar, mutantlar ve diğer, hayatı kalma yükümlülüğü altına giren yaratıklar... Ancak tüm senaryo bu kadar değişti elbette ki. Babası Wasteland'i senaryo derinliği bakımından birkaç adım ileriye götürün Fallout serisinin hikayesi, çoğu fantastik / bilim kurgu romanından daha detaylı ve komplikeydi. Mesela, zaten var olan çaresizliği Amerika'nın birtakım kirli politikaları içine pekiştirdi. Nükleer savaştan sonra insanların yaşam mücadelesi verdikleri siğınakların aslında insanı korumak için değil de çeşitli deneyler yapmak için inşa edildiğini öğreniyordunuz. Bu tür detaylar, gelecekte yaşanabilecek felaketlerde bile insanlığın ders almadan, aynı yanlış yolda ilerleyebileceğinin sinyalini vererek moral bozuyordu.

Fallout serisinin oyuncuları düşünmeye sevk eden bir başka özelliği de olası bir nükleer savaş sonrasında insanoğlunun soyunu devam ettirebilmesi ve "wasteland"ı tekrar canlandırabilmesi için sunduğu G.E.C.K.'ti (Garden of Eden Creation Kit). Bu her türlü sorun için yaratıcı çözümler sunmaya çalışan kit, "Madem sorunlara bu denli yaratıcı çözümler bulunabiliyor; o zaman neden sorunlar olmuşmadan önce de bu denli yaratıcı önlemler alınmadı?" sorusunu akillara getirerek insanı epey paranoidlaştırıyordu. Günümüzde de bizi bu tip paranoid yaklaşımlarda bulunmaya iten birçok durumla karşıyız. Virüsleri, virus programcıları mı yapıyor, kuş gribi aslında var olmayan ve insanların dikkatini başka yöne çekmek için ortaya atılan bir hastalık mı, 11 Eylül saldırısının başrolünde acaba Amerika mı vardı... İşte Fallout serisi, hem günümüzü, hem de geçmişimizi bize sorgulatarak dünyanın yok olmaya yüz tutmuş bir döneminde bile, nükleer bir savaştan daha sinsice kurgulanmış tehlikelerle karşı karşıya kalabileceğimizi bize net bir şekilde gösteriyordu.





Dark Earth (1997)

Peki ya insanlık uslu durur da evrenin güçleri dünyayı cezalandırmayı seçerse? Kader... Yüzyıllar boyu ayakta tutmayı başardığımız dünyayı, bir meteor yağmuru karanlığa gömüyor. Güneş Işığı sadece belirli noktalardan yeryüzüne inmeyi başarıyor ve insanoğlu bu noktalarda yaşamını sürdürmeye çalışıyor. Güneş, bir anda "tekra" tanrılaşıyor. Karanlığın derinlerinde ise yeni canlı türleri üreterek -güneşin elini ayağını çekmesi yetmezmiş gibi- insanoğlunun yaşamını tehdit ediyor. Tüm bu kaosun içinde, karanlık güçler tarafından "viruslenen" Arkhan hem mutant dönüşmeden kendisine bir çare arıyor, hem de dünyayı tüm bu kaostan kurtarmaya uğraşıyor.

Daha "altı ay gece, altı ay gündüz" fikrine bile tam olarak alışamayan bünyelerimiz, Dark Earth'ün senaryosu karşısında adeta çökmüştü. Üstelik bu senaryo öylesine sınır bozucuydu ve öylesine distopikti ki ortada suçlayacak ve kızacak bir Amerika bile yoktu. Yani dünyayı, çevreyi ne kadar korursak koruyalım; her şey birkaç meteora ya da başka bir doğal afete bağlı. İşte bu distopik oyunun senaryosu: kifayetsiz kaldığımız, depresif bir sonuca ulaştıryordu bizi: Bırakan kontrol edemediklerimizi, kontrolümüz altındaki değerlerimizi, kaynaklarımızı, çevremizi bile garanti altına almak için çaba sarf etmiyoruz. Sizce bizim bu halimiz mi, yoksa Dark Earth'teki insanoğlunun hali mi daha distopik...



Resident Evil serisi (1996)

Ne öyle büyük nükleer bombalar, ne nükleer savaşlar, ne de doğal afetler... Bazen ufak bir hata (!) dünyayı tamamıyla değiştirebilir cehenneme çevirmek, insanlığı yok olma tehlikesiyle burun buruna getirmek için yeterli oluyor.

İyi niyet barındırmayan, biyolojik deneylerin yapıldığı bir laboratuarda "T-virus" adındaki bir virus nedeniyle insan etiyle beslenen zombiler ortaya çıkıyor. Zombilerin her saldırısında, sağlıklı insan nüfusu azalıyor ve ortaya "distopik" kelimesinin bile yetersiz kaldığı bir dünya çıkıyor. Zira ortada ne saklanacak bir "vault", ne de tapacak bir güneş var. Temeli sapasağlam duran, gelişmiş bir medeniyetin içinde ve zombilerin arasında kapana sıkışmış gibisiniz.

Resident Evil serisinin yakaladığı başının en önemli nedeni, sunduğu hikayeyi ertesi sabah yaşamayacağımızın garantisini olmamasıdır. Bilinmezlik ve belirsizlik insanı çokluğu sürükleyen en güçlü iki etkendir; Resident Evil da kafamiza kazıldığı Umbrella Corporation ile etrafımızda dönen ancak ruhumuzun bile duymadığı binbir türlü deneyin, çalışmanın, projenin var olabileceği "kurdunu" içimize düşürdü. Senaryoda fiziksel bir yıkımın olmaması, yerleşim birimlerinin ve coğrafi şekillerin yerli yerinde durması serinin yaratmış olduğu distopyayı daha etkili hale getiriyordu. Fiziksel yıkım olmadan, aynı yerleşim birimlerinde yaşanan bu "cehennem", "Cennet de bu dünyada, cehennem de" fikrine de inceden inceye bir gönderme niteliğindeydi.



Blade Runner (1997)

İnsanoğlunun yaratma gücünün sınırları halen belirlenmiş değil. Tıptaki ve teknolojideki ilerlemeler bu gücün belki de sınırlarının olmadığını göstermeye başladığını yayaş. Ancak "ilerlemeler", her anlamda geleceğimiz için yararlı adımlar mı; bu klasikleşmiş bir tartışma konusu. Bilim kurgu filmleriyle ün salmış filmi tartışmaya yeni bir boyut kattı. Bu Blade Runner filmi bir senaryoya sahip olan "etiketleme" boyutu, filmin senaryosuna paralel bir senaryoya sahip olan ve aynı isimde, "gerçek zamanlı ilk 3D adventure" etiketleme piyasaya çıkan oyun genişletti.

2019 yılında (Bize sadece 11 yıl uzakta olması tüylere ürpertici.), distopik Los Angeles'ta geçen oyun, insanlarla insanların yaratıp köle gibi kullandığı replicant'lar arasındaki sürtüşmeyi konu alıyor. Kontrol ettiğimiz karakterin ise insan mı, yoksa replicant mı olduğunu meçhul. İşte bu noktada da sorgulama süreci başlıyor insanın zihninde. İnsanımız ayırt edilemeyecek kadar aynı bir yaratığı, Çırkalarımız doğrultusunda yaratmak ve sonra ona eziyet etmek... Kendi sonumuzu hazırlamakla es deger bir adım. Yaratın taraf ne kadar zalim ve düşünsüz olursa yaratılan o kadar isyankar ve nankör olacaktır.

Bu konuyu işleyen yüzlerce yapılmış var ve hemen hemen hep içinde sonucu aynı: Kaos, Çatışma ve distopya. Eğer kendiniz yakın, hatta belki de daha üstün bir ırk yaratma gücü var ise yaratma aşamasından sonra da aynı gücü, ortaya çıkabilecek sorunlar için kullanmalıyız. Ve daha da önemlidir yaratığınız "eser" e bakiy aynaya baktığımızda aldığım hazzı almamalıyız. Ya da en iyisi yaratma gücümüzün sınırı yoksa bu sınırı kendimiz koyalım...



Project Eden (2001)

Dünyanın yüz ölçümü genişlemediği halde nüfus her geçen gün artıyor. Bu cümle her ne kadar klise olsa da, bir - iki dakika oturup dikkatli düşünce yüzे tokat gibi çarpıyor. Yiyecek, su, yeraltı kaynakları bir yana, durmadan artan nüfus için barınak ihtiyacı da ciddi bir problem haline geliyor.

Project Eden ekranlarında kurduğu dünyada, dev gökdelenler ile çözülmeye çalışılıyor. Üst ve orta gelirli insanların bulutlara yakın alanlarında, suç oranı ve birtakım mutasyon problemleri baş gösteriyor. Bu problemlerden bıhabab yaşamlarını kesilemeye çalışanlar sürdürüren, aşığılara doğru indikçe ölü bulutlara yakınlanıyor.

bir kısmının "cehennem"de yaşadığını işaret ediyor. Nükleer / fiziksel bir yıkım seviye farkı aşın problemi fark ediyor ve bu

Eden ise bu farka bir de "dışlamayı" dahil ederek, sosyal bağların kopmasına ne gibi ciddi sonuçlar doğurabileceğini gözler önüne sermiş. Günümüzde, her kesimden insanlığını gözler bulundurursak; böyle bir dışlama sonucunda Project Eden'da yaşanan sorunların gerçekten çok uzak olmadığını net bir şekilde anlayabiliriz.





BioShock (2007)

Oyun dünyasında, distopyaya en yaratıcı bakış açısını getiren oyun BioShock oldu. Zira kendisini Tanrı yerine koyan ve dünya üzerindeki tüm yanlışları, çirkinlikleri, geri kalmışlığı unutmayı isteyerek bir ütopya kurma hevesiyle yola çıkan Andrew Ryan'ın nasıl bir distopya yarattığını gözler önüne seren BioShock, gelecekte değil, tam 62 yıl geçmişte geçiyordu. Ryan'ın 1946 yılında Atlantik Denizi'nin metrelerce altında inşa ettiği Rapture aslında çok güzel düşüncelerle yola çıkışmış bir projeydı. Ryan'dan direkt alıntıyla açıklayayım: *Adım Andrew Ryan; size önemli bir soruyu söylemek için buradayım: Bir insanın alın teri kendi hakkı değil midir? Washington'daki "Hayır" diyor; "Yoksunun hakkı". Vatikan'daki "Hayır" diyor; "Tanrı'nın hakkı". Moskova'daki "Hayır" diyor; "Herkesin hakkı". Ben bu cevapları reddediyorum ve "imkansızı" seçiyorum; Rapture'ı seçiyorum. Sanatçının hiçbir sansür altında kalmadığı, bilim adamanın dar kafalı ahlak kurallarına boyun eğmek zorunda olmadığı, mükemmelliğin belirli bir "kesim" ile sınırlanmadığı bir şehir... Ve alnınızın teri ile Rapture sizin şehriniz olabilir.*

Böylesine radikal bir kararla, böylesine zor bir projeyi hayatı geçiren ve şehirde dünyanın en iyi sanatçlarını, bilim adamlarını ve düşünürlerini bir araya toplayan Ryan'ın ütopyası maalesef şehrin kuruluşundan 12 yıl sonra bir distopyaya dönüşüyor. Şehirdeki seçkin bilim adamları, yaptıkları araştırmalar sonucunda bir deniz canlısının özel bir kimyasal ürettiğini ve bu kimyasalın insanları her alanda güçlendirecek mutasyona uğrattığını keşfettiler. Ve elbette ki böylesine büyük bir keşfin ardından, bulunan kimyasalı suistimal edenler çıkıyor; her şey ve herkes birbirine giriyor. 31 Aralık 1958'deki en son ayaklanma ve iç savaş sonrasında da şehirde "insanlığı"nı yitirmemiş kimse kalmıyor.

Hemen hemen hepimiz, zaman zaman disiplinin ve kuralların gerekli olup olmadığını kendimize sormuşuzdur. Yasaların daha gevşek olduğu, katı inançların olmadığı, insanların tek amacının başarılı ve mutlu olmak olduğu bir dünyadan hayalini kurarız bazen. Böyle bir dünyada sorun çıkmayacağını, çatışmaların yaşanmayacağını düşünürüz. BioShock, o zamana kadarki bütün düşüncelerimizi delip geçen bir oyuncu oldu. En iyi şartlar ve serbestlik sunulduğu halde insanoğlunun yine, her şeyi mahvetmesini sert bir şekilde gösteren yapı, geleceğe dair umut dolu düşünceleri silip atıyordu ve "Keşke bu kadar komplike yaratıklar olmasaydı da sorun çıkarmamıza neden olacak detayları algılayamasaydık" dedirtiyordu.

VE DİĞERLERİ...

- X-Com serisi (1993)
- Gears of War (2006)
- Warzone 2100 (1999)
- Outlander (1992)
- Half-Life serisi (1998)
- Accursed Lands (1996)
- Deus Ex (2000)
- Mad Max (1990)
- Beneath a Steel Sky (1994)
- AquaNox (1994)
- S.T.A.L.K.E.R. serisi (2007)
- UFO serisi (2003)

Bölüm 2

ATOM'UN İLK MEYVELERİ

Geçen ay Orta Doğu Teknik Üniversitesi Teknokent bünyesinde kurulan Oyun Geliştirme Merkezi'nden (ATOM) çıkan ilk projeleri sizinle paylaştık. Bu sayımızda, geçen ay yer veremediğimiz projelere yer veriyoruz. Hepimizi heyecanlandıran bu projelerin gelişmesine hep birlikte katkıda bulunacağımızı umuyoruz.

Concept> Şahin Serdar Koçdemir'in projesi olan Concept, henüz tasarım aşamasında olan prototip otomobiller ile oynanan bir multiplayer aksiyon / yarı oyunu. Serdar, bu oyunu "yeni nesil" olarak tanımlıyor. Concept, Intel Game Demo Contest 2008'de finalist seçimleri sürecinde gerçekleşen oylamada Topluluk Ödülü'ne layık görülmüş. (Bu arada yarışma halen devam etmektedir. Dileyenler, softwarecontests.intel.com/gamedemo/entrydetail.php?entryid=137 adresinden oyunun video ve ekran görüntülerini indirip oy kullanabilir ve oyunla ilgili yorumlarını yazabilir.)



Concept

Çevrimiçi bir hesap alınarak internet üzerinden oynanabilen oyunda arabalar, upgrade'ler, parçalar ve ekipmanlar satın alınacak ve arabanızı makineli tüfekten, gündümlü füzelere kadar çeşitli silahlar ekleyebileceksiniz. Concept, şu an demo olarak hazır. Elbette ki bunun temel sebeplerinden birisi model ve doku bulma / hazırlama zorluğu ve bunlar için zaman gereksinimi olsa gerek.

Oyunun teknik yapısına biraz daha dikkatli baktığımızda, grafik motorunun OpenGL çizdirici kullanmakta olduğunu görüyoruz. Ancak motorun esnek yapısı sayesinde -gerek duyulursa- DirectX desteği de eklenebilecek. Buna ek olarak GLSL Shader sistemi kullanılmakta ve yeni nesle uygun çizim durumları, ön bellekleme ve sıralama sistemi ile çizimler yapılmakta. Bu yapı, DirectX 10 çizdirici

oluşturulabilmesini sağlayabiliyor. Spot ışıklardan, horizon sıvamaya kadar pek çok standart etki, motor içerisinde hazır sunuluyor. Fizik motoru olarak Newton Game Dynamics ve ağ iletişimi için RakNET kütüphaneleri kullanılmış. Kullanılan tüm kütüphaneler Linux ve Mac desteği de bulunuyor ve bu işletim sistemlerine özel giriş yordamları geliştiriliyor. Oyunun ayrıca split-screen modu için klavye yanında oynanabilecek şekilde, joystick ve direksiyon desteği de bulunacak.

Intel yarışmasına uygun olarak threading'e önemli bir destek sunan oyunda, TBB kullanılarak fizik güncellemeleri farklı bir işlemcide gerçekleştirilmiş ve tamponlanan dönüşüm matrisleri

senkronlanarak kullanılmış. Buna benzer şekilde döngülerde ve farklı birim görevlerde de threading desteği bulunuyor. Ayrıca bu sistem TBB sayesinde ölçeklenebiliyor; yani Concept, gelecekte sekiz veya 16 işlemciler ile oynandığında boş bekleyen işlemcilerin, performans artışı sağlama mümkün kılınacak.

Serdar oyunu hemen hemen tek başına geliştiriyor. Bu yüzden kendisinin model ve doku hazırlama konularında desteği ihtiyacı var. Videoda kullanılan modellerin ise Serdar'a ait olmayan ve üzerinde oynamalar yapılmış modeller olduğunu belirtelim.

Not 1. Serdar'a Concept oyununda yardım etmek isteyenler, ona mail adresinden ulaşabilirler: stromaster@gmail.com

Not 2. Oyunun ekran görüntülerini için: softwarecontests.intel.com/gamedemo/files/137/ss.zip
Oyunun videosunu için: softwarecontests.intel.com/gamedemo/files/137/video_divx.rar

Project Football> Programlamasını Ersan Kavafoğlu'nun, animasyonlarını ve modellemesini ise Eyüphan Uslu'nun yaptığı Project Football, yaklaşık olarak yedi aydır geliştiriliyor. Projenin ana hedefi piyasadaki diğer futbol oyunlarından farklı olarak, modern futbolu temel alan bir oynanış tarzı yaratmak. Oyunun temeli ise gerçekçi fizik modelleme ve özgür oynanış sistemine dayanacak.

Ersan ve Eyüphan'ın söylediğine göre oyun, düşük konfigürasyonlu bilgisayarlarda bile oynanabilecek

şekilde tasarılanıyor. Geliştirici ekip, oyunun yüksek konfigürasyonlu sistemlerin tüm teknolojilerinden yararlanacağını da belirtiyor. Kısacası Ersan ve Eyüphan, mümkün olduğu kadar çok kişiye ulaşabilecek bir oyun yapmaya çalışıyorlar. İkili şu anki iş planlarına göre oyunu 2008'in son çeyreğinde, Alpha aşamasına geçirmeyi planlıyor.



SEKAR III> Elimizde ATOM'un en ilginç projesi var. Çevre koruması ile ilgili bu projeye bu ay bir girizgah yapacağız. Gelecek ay ise projenin teknik detaylarını gözden geçireceğiz. Necmettin Türkoğlu tarafından geliştirilen SEKAR III ciddi mesajlar taşıyor.

Şimdi oyunun konusuna bir bakış atalım: 2008 yılında insanlar, petrol gibi fosil yakıtlarını tüketirken çevre iyiden iyiye alarm vermeye başlamıştır. Tüm insanlık gerçeğin farkındadır ancak doğal yaşama karşı vurdumduymaz tavırlar devam eder. Bazi

bilim adamları ve çevrecilerin gayretleri cılız ve yetersiz kalır. Aradan altı yıl geçer. 2014 yılının sabahı, Türkiye saat ile Amerika'da gece yarısı, Temmuz'un 10. günü ortalık kavrulmaya başlar ve insanlar denizlere akın ederler. Sabahın saat sekizinde, hava sıcaklığı tam 55 dereceye ulaşır. İnsanlar paniktedir. Bulabildikleri en serin yerlere kaçmaya başlarlar; kimileri denizlere girerken, kimileri de yüksek ve serin dağlara çıkışma başlar. Öğlen saatı gelip güneşte pekeye çıktıığında ise tüm termometreler tavan yapmış ve iki basamaklı haneleri göstermeye başlamıştır. Sokaklarda insanlar - hayvanlar bayılmaya ve yıkılmaya başlar. Hava 100 derece sıcaklığı bulunca, denizler kaynamaya başlar ve buharlaşan sular bulut olur; firtınalar kopar, yanın yağmurlar yere düşerken kızgın topraktan tekrar buharlaşır ve ortalığı ağır bir buhar kütlesi kaplar. Saatler 14.00'ı gösterdiğinde ise rezonans ani gelmiştir ve tüm buzlar erimiş, sular yükselmış, yükselen sular ile buharlaşan yağmurlar ile tüm ekosistemin sonu gelmiştir. Dünya cehennemi yaşamaktadır.

SEKAR III projesi ile ilgili tüm detayları gelecek ay Oyun Atölyesi'nde bulabilirsiniz. ☺

Oyunlarla ilgili yazan, çizen herkesi
Oyun Atölyesi'ne bekliyoruz:
atolye@level.com.tr

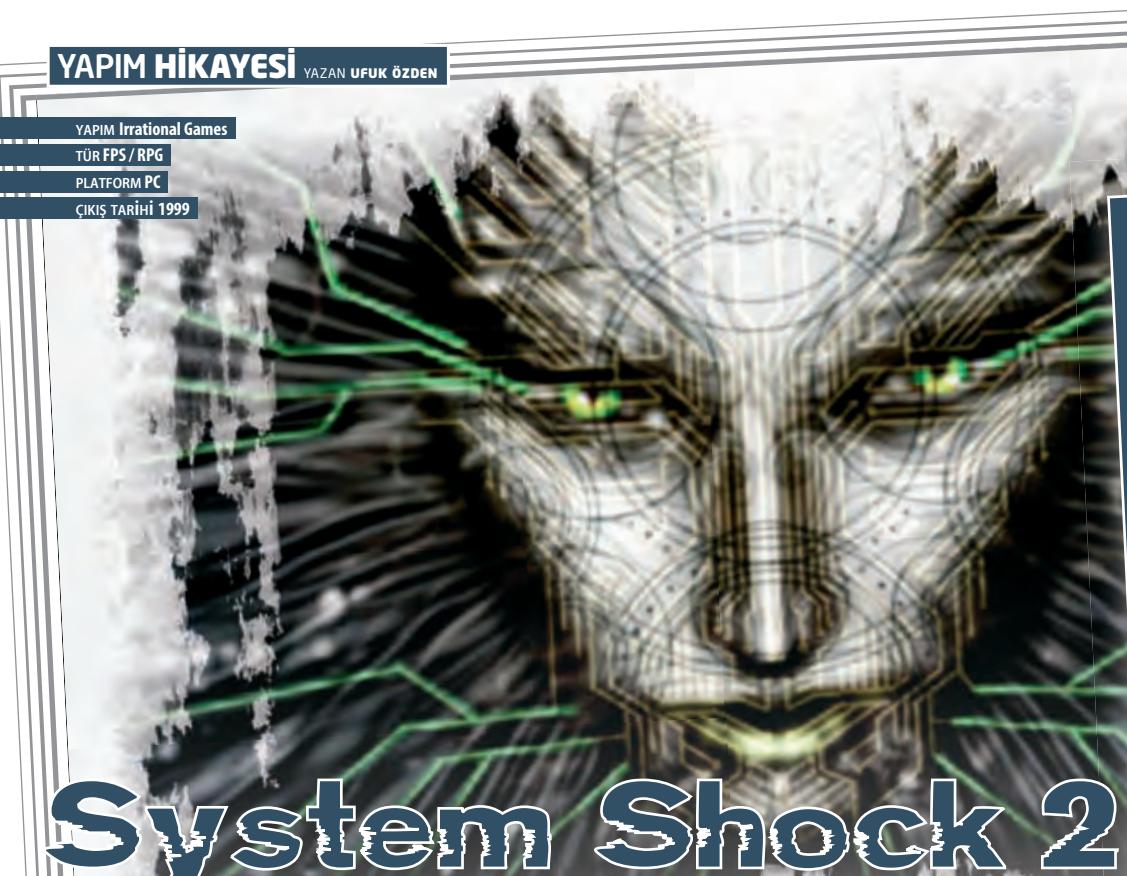


YAPIM Irrational Games

TÜRKİYƏ / RPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 1999



System Shock 2

Tatsız bir şekilde uyandıktan sonra kendinizi Asker G65434-2'nin kimliğinde, Von Braun adındaki uzay gemisinin güvertesinde buluyorsunuz. Von Braun'da daha önce de bulunmuştunuz ancak bu kez bir şeyler farklı. İşlerin uzun zaman önce kontrolden çıkışmış olduğu gemide ıldırılmış bir yapay zeka, dünya dışı saldırgan yaşam formları ve mürettebatın geriye kalanların hayaletlerinin arasında yapayalnızsınız.

"Hiçbir şey yolunda gitmiyordu" diyor baş tasarımcı Ken Levine. "Ne zaman vardi, ne de para. Tecrübem de yoktu. Aslına bakarsanız, ekipteki bir - iki kişi hariç hiçbirmizin tecrübeşi yoktu. Çok azımız başka oyuncuların ekibinde yer almıştı. Neleri yapabileceğimize ve neleri yapamayacağımıza dair hiçbir fikrimiz yoktu." Bu sözler; oyun tarihinde kült mertebesine erişmiş, nadir eserlerden biri olan ve devrimsel nitelikte yenilikler içeren bir oyunun, System Shock 2'nin yapımından duymayı pek beklemeyeceğimiz türden itiraflar. Ancak Levine, System Shock 2 (SS2)'nin ardından yaratıcı fikirlerin, sınırlarını tam olarak kestiremeyen, heyecanlı bir ekipin çüktüğünü belirtiyor. SS2, FPS oyuncularının ateş etmekten başka bir yetisi olmayan yaratıklarla dolu labirentlerde koşup ateş etmek üzerine kurulu olduğu bir dönemde (Maalesef bu dönemde halen sürmektedir.), içerdeği RPG ve korku ögele-riyle kısa bir süre içerisinde dikkatleri üzerine topladı. Ken Levine, Bioshock'ta da tekrarladığı, öyküyü ara sahneler kullanmadan oyuncuya parçalar halinde sunma tekniğinin temellerini SS2'de attı.

1993 yılında, Levine ve kendisi gibi Looking Glass'tan ayrılmış olan arkadaşlarından oluşan Irrational Games ekibi, Looking Glass'in Thief serisinde kullanmış olduğu

Dark Engine ile bir oyun yapmaya karar verirler. Senaryo: ıldırılan bir komutanın gemisine giderek komutanı ortadan kaldırarak üzerine kuruludur. Ekip taslah halindeki bölümleri EA'ya gösterdiğinde hiç bekleyemedikleri bir tekliyle karşılaşırlar. EA, demodaki oynanış özelliklerini koruyarak System Shock 2'yi yapmalarını önerir. Senaryo yeniden yazilarak ve bölüm tasarımları elden geçirilerek oyunun yapımına başlanır. Zaman ve bütçe kısıtlı, ekip ise kismeden deneyimsizdir. Bütün bu telaşın ortasında, 1999'daki E3 fuarı için EA'nın içinde silah olmayan bir demo talep etmesi işin tuzu biberi olur. Aynı sene içerisinde yaşanan Columbine Lisesi olayları yüzünden, oyuncuları da hedef olarak gören medya E3'e çıkartma yapmaya hazırlanmaktadır. EA, bu şartlar altında içinde silah kullanımı olan bir demonun sergilenmeyeceğine karar vererek Levine ve ekibini yeni bir demo yaratmaları için sıkıştırır.

İlk System Shock'un "arızalı" yapay zekası SHODAN için Levine'in farklı planları vardır. Sürekli aynı şeyleri söyleyen bir düşman yerine, oyuncuların zoraki bir ittifak kurduğu SHODAN tasalar. Ekte düzenli olarak yeni elemanlar katılmaktadır. Eski firmaları olan Looking Glass ile ipleri kopartmayan Levine, eski iş arkadaşlarıyla ortak bir çalışma içerisine girer. Thief serisinin ses ve müziklerini hazırlayan Eric Brosius da ekibe dahil edilir. Levine'in oyun konusunda halen netleşmemiş olan fikirleri vardır. Hatta bir Looking Glass yöneticiyi kendisine oyunun korku öğeleri içeriip içermeyeceğini sordduğunda, Levine'in yanıtı "Emin değilim." olur. Levine'in doğaçlama yeteneği oyuna ilginç şeyler katacaktır. Tasarım süreci esnasında motion capture çekimleri planlananandan iki saat önce tamamlanır ancak ekip daha uzun bir süre için peşin olarak ödeme yapmıştır. Paralarının karşılığını tam olarak almak isteyen Levine, motion capture modelinden bir maymun gibi hareket etmesini ister. Daha sonra bu kayıtları kullanarak tasarımının daha önceki aşamalarında yer almayan, psikik güçlere sahip maymunları oyuna dahil eder.

Tasarımın ilerleyen aşamalarında SS2'nin atmosferi kendi kendisini şekillendirecektir. Levine, dış dünyadan

BIOSHOCK VS. SYSTEM SHOCK 2



2007 yılında piyasaya sürülen BioShock, SS2'nin "ruhani devamlı" niteliğinde bir yapım. BioShock'u detaylı bir biçimde anlatmak yersiz olacağın, SS2 ile kısa bir karşılaştırmasını yapacağız. Her iki oyun -mekanların farklı olmasına rağmen- yalnızlık teması üzerine kurulmuş olsalar da pek çok oyuncu SS2'nin atmosferini ve oynanış sistemini BioShock'a tercih etmekte. SS2 oldukça detaylı RPG öğeleri içeren bir yapıp olduğu için karakter seçiminiz oynanış doğrudan etkiliyordu. Son olarak SS2'nin gerilim dozajının çok daha yüksek olduğunu da belirtelim.

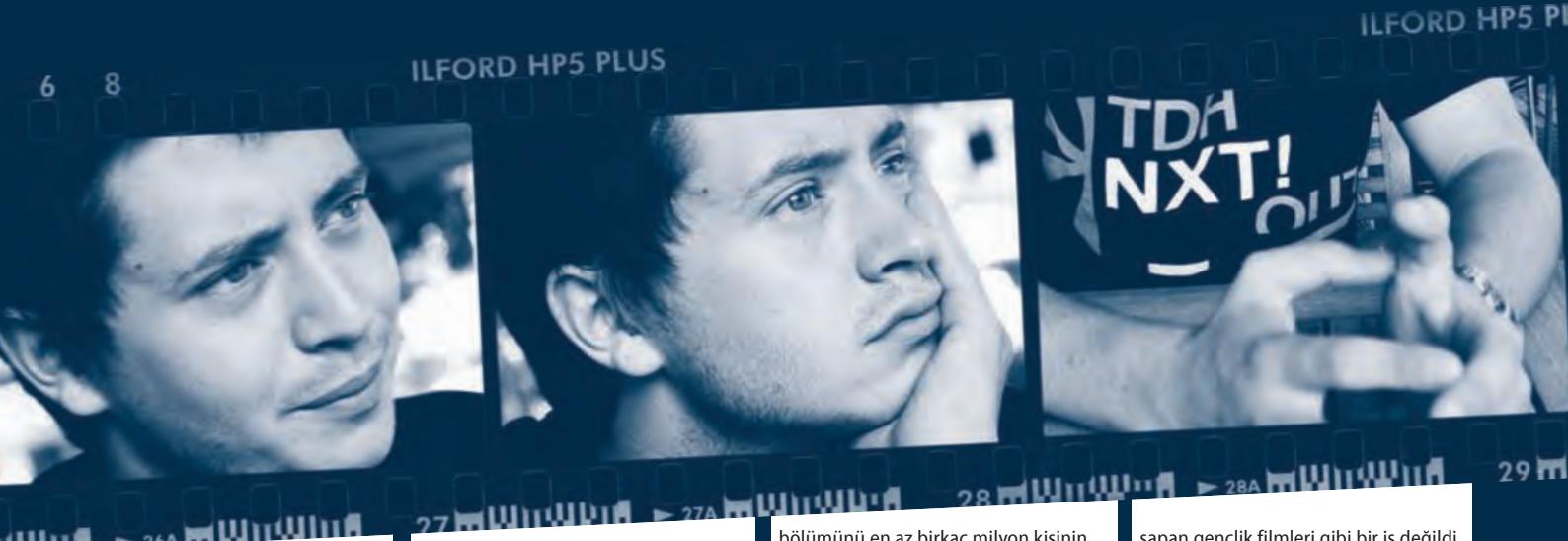
tamamen kopuk durumda, gizemli ve yabancı bir mekandaki yalnız bir kahramanın macerasını anlatmayı tercih edecekti. Ellerinde roketatarlarıyla koridorlarda nöbet tutan klişe düşmanların yerini, bir zamanlar insan olan çaresiz yaratıklar alıyordu. Siz gelmeden önce korkunç şeyler oluyordu ve ilerledikçe olup bitenleri anlamaya başlıyordunuz. Levine, içerdeği zengin RPG öğeleriyle de dikkat çeken SS2'nin başarısını atmosferine bağlıyor: "Gizemli bir şeyler vardı ve siz derinlere indikçe bu gizemi çözmeye başlıyordunuz. SS2'nin kendine has bir atmosferi vardı; Yüzüklerin Efendisi'ndeki gibi değildi, farklıydı. Ancak insanlar bunu sevdi."





SERKAN ŞENALP

Onu reklamlardan, dizilerden ve hazırlayıp sunduğu televizyon programından tanıyoruz. Çok yakında bir sinema filmiyle de karşımıza çıkacak olan Serkan Şenalp ile kariyeri ve oyunlar üzerine sohbet ettik. ↗



→ Doruk Akyıldız: 1985 doğumlu genç bir oyuncusun. Öyle sanıyorum ki beyaz camla olan bağın reklam filmleriyle başlıyor. Televizyon dünyasına adım atışının hikayesini senden kısaca dinleyerek haslavalım.

Serkan Senalp: Evet, kameralarla ilk tanışmam reklam filmleriyle oldu. Oyunculuk, küçük yaşılarımдан beri yapmak istediğim bir işti. Ancak bu mesleğe nasıl girileceği ve nasıl bir "yol haritası" oluşturmak gerektiği hakkında yeterli bilgim yoktu. Daha sonrasında ise bir yakınımın ön ayak olmasıyla bir ajansa başvurdum. Böylece oyunculuk dünyasındaki yolculuğum başlamış oldu. Oyunculuğa ilk adım atışımın hikayesini kısaca söyleyebiliriz.

DA: Lisans eğitimine Kocaeli Üniversitesi'nde İşletme üzerine devam etmeye karşın, meslek olarak kendine oyunculuğu seçiyorsun. Oyuncu olabilmenin, senin çocukluk hayalin veya ilk gençlik yıllarından bu yana bir idealin olduğunu söyleyebilir miyiz? Yoksa şartlar ve tesadüfler gereği mi bu işi seçtin. Biraz önce kısaca dejandırı fakat bu konu üzerine biraz daha konuşalım istiyorum.

SŞ: Aslında oyuncu olmak konusunda çok istekli olduğumu söylemek, oyunculuğu meslek olarak idealize ettiğimi söylemekten daha doğru olur sanırım. "Ideal" biraz büyük ve çüçlü bir

kelime, bu isteği nitelemek için. Oyunculuğa adım atışımın tesadüfen ve şartlar gereği olduğunu söylemek de pek mümkün değil. Çünkü bu işi yapabilmek için elimden geleni yaptım, araştırdım, şartları zorladım.

DA: Dilersen biraz da şu anda kadrosunda bulunduğuun yapılm hakkında sohbet edelim. 2006 yılından bu yana, özellikle küçük yaşındaki izleyicilerin severek izlediği "Selena" isimli televizyon dizinde, "Ozan" karakterine hayat veriyorsun. Bu televizyon dizisinin yakaladığı reytingin ve dolayısıyla da ticari başarının, kariyerine ne gibi olumlu etkileri olduğunu düşünüyorsun? Senin adına bir dönüm noktası olduğundan söz edilebilir mi bu produksiyon?

SŞ: Açıka söylemek gerekirse benim için bir patlama ya da dönüşüm noktasını olduğunu düşünmüyorum. Muhakkak ki Selena'nın kadrosunda varolmamın bana büyük katkıları oldu, olmuştur. Öyle bir diziden bahsediyoruz ki altıncı - yedinci tekrarı gündüz kuşağında yayılmışlığında bile, tüm günün reyting sıralamasında ilk beşe girebilen bir yapım Selena. Bu, birçok dizinin yeni bölümlerinin prime-time'da alamadığı bir reyting. Bazi günler tekrarlarıyla birlikte günde üç kez yayılmışlığını görebilirsiniz. Sabah, öğle ve akşam kusaklarında, Selena, bir

bölümünü en az birkaç milyon kişinin izlediği bir televizyon dizisi. Dolayısıyla -tüm bu anlattıklarımın paralelinde- bir oyuncu olarak siz de büyük bir tanınmışlık kazanıyorsunuz. Ancak benim adıma bu dizinin bir patlama ya da dönüm noktası olduğunu söylemem ne derece doğru olur, bilemiyorum.

DA: Ama öyle sanıyorum ki isminin ve simanının, bu diziyle daha bilinir hale geldiğini söylemek pek de yanlış olmaz.

SŞ: Muhakkak öyle... Daha önce de bir çok işte yer aldım fakat hiçbirini bu denli büyük ses getirmemişti.

**DA: Selena dizisinin bir oyuncuya
besleyebilmesi ve geliştirebilmesi
adına ideal bir produksiyon
olduğunu düşünüyor musun?
İlerleyen yıllarda seni daha güçlü bir
televizyon dramasında ya da gişe
kayığı olmayan bir sinema filminin
kadrosunda görebilmemiz mümkün
olacak mı? Bu konuda neler söylemek
istersin?**

SS: Evet, göreceksize... Gişe kaygısı olmayan, sinema izleyicilerinin birçoğunun "festival filmi" olarak adlandırılabileceği, yönetmenliğini Ümit Ünal'ın yaptığı ve kadrosunda isminin birlikte anılmamasından gurur duyduğum oyuncuların yer aldığı "Gölgesizler" adlı bir sinema filminde oynadım. Ticari kaygısı olan sacma

sapan gençlik filmleri gibi bir iş değildi. Benim yaşimdaki ve jenerasyonumdaki oyuncuların bir kısmı, daha fazla ün getirdiği için gıze kaygısı taşıyan uzun metrajlıarda yer almaya yeğliyor. Ben ise böyle düşünmüyorum. Bu tip yapımlarda kaygı, salt olarak ticari başarıya odaklı olduğu için ortaya bir dolu saçma iş çıkıyor. Sorunun ilk bölümünde gelecek olursak, kendi geliştirmek ve bir şeyler öğrenmek isteyen oyuncu, kendini her platformda besleyebilir. Bunu sadece Selena için söylemiyorum; çalıştığım bütün işler için aynı durum geçerli. İster güçlü bir drama olsun, ister sıradan bir dizi ya da iyi veya kötü bir uzun metraj; söz konusu oyunculuk ve oyuncunun kendini geliştirebilmesi olduğunda iş oyuncunun işe bakış açısından bitiyor. Yanı sıra Selena'nın bana çok önemli katkıları olduğunu söylemekte de fayda var.

DA: S'nek TV'de yayınlanan ve Selin Altay ile hazırladığın, "Link" adında, panoramik yapısı oldukça geniş bir televizyon programı vardı. Müzisyenler, tiyatrocular, sinemacılar ve alternatif sporlarla ilgilenenler programınıza konuk olarak geliyorlardı. Link, amatör ruhla yapılmış ve başarılı sayılabilecek bir programdı. Bundan sonrası için uluslararası yayın yapan bir kanalda.



9 4 6 8



▶ 29A

▶ 30A

31

▶ 31A

benzer formatta bir televizyon programı projen var mı? Televizyonculuk da senin için bir vazgeçilmez mi?

SS: Bir terslik olmazsa Ekim ayı içerisinde, yine Selin Altan'la, yeni bir kanalda, yeni bir programa başlayacağız. Şu anda bir televizyon kanalı ismi veremeyeceğim. Bunun nedeni, halihazırda birkaç kanalla görüşmekte olmamız. Programın başlayacağı kesinlik kazanmış olsa da kanal ismi netleşmeden söylemek istemiyorum. Link'e gelecek olursak, benim için gayet iyi bir fırsat olduğunu ve bu fırsatı iyi değerlendirdiğini düşünüyorum. Tam 200 bölüm sürdürdü ve hafta içi her gün canlı yayın yaptı. Dile getirdiğim gibi, benim adıma önemli bir deneyimdi. Sevdığım şarkıcılardan, oyunculardan ve yazarlardan tutun da yönetmenlere ve sporculara kadar 500 konuk ağırladık 200 bölüm boyunca. Kısacası çok keyif aldığım bir işti Link.

DA: S'nek TV'nin lokomotif programlarından biriydi Link...

SS: Evet, öyle söylenebilir.

DA: Oyunculuk ve programcılık kimliğini bir kenara bırakıp -23 yaşında genç bir adam olarak- ülkemizdeki televizyonculuk anlayışı üzerine bir değerlendirme yapmanız istersem neler söylemek istersiniz?

SS: Bu konu üzerine çok yorum yapılıyor. Sabah ve öğle kuşağındaki programların seviyesinden tutun da dizilerin kalitesizliğine ve etik yayınılığın tüm kurallarının yerle bir edildiğine kadar birçok eleştiri

yapılıyor. Bence hepsi birer saçmalık... Evet, bu söylenenler kısmen doğrudur. Ne var ki televizyon kanallarının birer ticari kurum olduğu gerçeği göz ardi edilmemeli. Yani sıra, sanki insanların seçme özgürlüğü yokmuş gibi, bir kompozisyon çıkarıyor ortaya. Oysa durum hiç de öyle değil. İzlemek istemediği bir programı veya diziyi seyretmek gibi bir zorunluluğu yok kimsenin. İsteyen izleyici kanalı değiştirebilir. Bir dolu tematik kanal var; haber kanalları ve belgesel kanalları gibi. Benim, sözünü ettığımız konuya bakış açım bu doğrultuda.

DA: Artık oyunlardan konuşmanın vakti geldi diyorum.

SS: Oyunları çok seviyorum ancak oldukça kötü bir isim hafızam var, dolayısıyla da oynadığım oyunların isimlerini hatırlamakta güçlük çekiyorum.

DA: PES'le başlayalım mı?

SS: Pek çok kişi gibi en sık oynadığım oyunlardan biri PES. Kulüp takımlarıyla oynayacaksam Barcelona'yı, milli takımlarıyla oynayacaksan Türkiye'yi seçiyorum genelde. Öte yandan günlük hayatmda futbol ile uzaktan yakından hiçbir ilgim olmadığını söylemeye fayda var. Ancak PlayStation'da ya da PC'de futbol oynamayı çok seviyorum. PES dışında Fight Night isimli boks oyununu da favorilerim arasında sayabilirim. Bu oyunda özellikle seçtiğim bir boksör yok çünkü her boksör farklı özelliklere ve teknike sahip. Genelde farklı boksörlerle dövüşmeye tercih ediyorum. Bunlar dışında tam bir strateji tutkunuyum. İlk aklıma gelen de internet üzerinden oynanan Stronghold Legends. Ancak bahsettiğimiz oyunun server'ında bir sıkıntı var ve oyunu üç - dört saat oynayabiliyorsunuz. Sonrasında server sizi otomatik

olarak devre dışı

bırakıyor. Bu durum canımı çok sıkıyor. Buradan yetkililere sesleniyorum: Sözünü ettığım soruna derhal bir çözüm getirsinler. Ben belki beş saat, belki de 10 saat oynayacağım; yapmasınlar bunu bana, ayıp gerçekten. (Söyleşimizin en eğlenceli anlarını yaşadık. - Doruk) Söylediğim gibi, strateji oyunlarının büyük bir hayranıymı. Çevremdeki kimse de benimle strateji oyunu oynak istemez zaten. Çünkü ben, strateji oyunlarında biraz hırsılıyım. Hile, hurda, kısacası her yolu deneyerek bir şekilde sonuç alıyorum. Konu herhangi bir strateji oyunuya eğer, gerekirse rakip oyuncunun bilgisayarının fişini çeker, yine de o oyunu kazanırım. (Bu cümlesinden sonra gerçekten korkutucu bir strateji oyuncusu ile karşı karşıya olduğuma kanaat getirdim. - Doruk)

DA: Strateji oyunları ve PES dışında başka oyular var mı sevdiğiniz?

SS: Araba yarışlarını çok seviyorum. PlayStation'daki Burnout Legends'i, severek oynadığım yarış oyunlarına örnek olarak gösterebilirim. Ek olarak şunu da söylemeliyim: FPS oyunlarını pek sevmiyorum; nedeniye -deym yerindeyse- oyunun içine fazlaıyla giriyor olmam. Şöyledi ki yönlendirdiğimiz adam sola gidiyorsa ben de sola doğru gidiyorum, ziptyorsa bende de hafiften bir sıçrama durumu mevzubahis oluyor. Tüm bu nedenler dolayısıyla başarısız bir FPS oyuncusuyum.

DA: Peki Serkan, dilerken 10 - 15 yıl öncesine bir yolculuk yapalım oyun dünyasında...

SS: Segada çok oyun oynardım. Onun dışında 386 DX - 486 DX döneminde Prince of Persia vardı ve durmaksızın bu oyunu oynardım. O yillardan beri Prince of Persia hastasıyım diyebilirim. Yakın geçmişte bu oyunun yeni versiyonunu aldım; gerçekten inanılmazdı. ☺

9 4 6 8



▶ 29A

▶ 30A

31

▶ 31A

SİNEMA

THE DARK KNIGHT

G0'lı yıllarda garabet Batman filmlerinden sonra (Elbette ki Michael Keaton'lı filmleri dışında bırakıyor.) derli toplu bir Batman filmi yapmaya karar veren Christopher Nolan, 2005 yılında çektiği Batman Begins ile hem iyi bir sinema filmi yapmıştı, hem de Batman hayranlarını mest etmişti. Nolan, Batman Begins'te yanına David Goyer'da almış ve mükemmel bir süper kahraman filmine imza atmıştı. Batman Begins'in direkt devamı olan The Dark Knight'ta ise David Goyer senaristler arasında bulunmuyor ve şunu söyleyebilirim ki kendisinin yokluğu kesinlikle hissediliyor. Öncelikle şunu belirteyim: The Dark Knight harika bir aksiyon filmi; adrenalini seviyenizin bir an bile düşmediği, durağan sahnelerde bile arka planda calmaya devam

TÜRKİYE'DEKİ ADI KARA ŞÖVALYE YAPIM ABD SÜRE 152 dk YÖNETMEN Christopher Nolan OYUNCULAR Christian Bale, Heath Ledger, Gary Oldman, Aaron Eckhart, Michael Caine, Morgan Freeman

WEB

WWW.ALTERNATIF.US

Evet, kişisel bir tanıtımla Kültür & Sanat sayfalarına sızmış bulunmaktayım. Kisaca çıkış noktasını anlatıymak önce. Elif (bu başka Elif), boş zamanlarını alternatif grub ve şarkı keşiflerine ayırır ve sık önerilerde bulunur bana. Her seferinde de benim beğenecem bir şeyleri bulmayı başarır. Ben de bu aktarılardan yola çıkarak "bir internet sitesi açalım" dedim ve birdenbire bu projenin içinde bulundum kendimi. Klasik bir blog yapısında hazırladığımız sayfada Elif ile birlikte alternatif grupların, albümlerin ve şarkılara tanıtım yazılarına yer veriyoruz. Gerçi siteyi her ne kadar ben açmış olsam da kendisi daha aktif çalışıyor, beni gölgедe bırakıyor ve sürekli olarak "Sen de yazı yazsan!" şeklinde uyarılarında bulunuyor. Söz, en kısa zamanda içerikteki katkı payımı artıracağım. - ŞEFİK



KIYIDA KÖŞEDE

NİKOTİN VE KAFEİN İKİLİSİNİN GÜNDÜZ SOHbetLERİ



TÜRKİYE'DEKİ ADI COFFEE AND CIGARETTES YAPIM ABD, İtalya, Japonya SÜRE 95 dk YÖNETMEN Jim Jarmush OYUNCULAR Roberto Benigni, Steven Wright, John Lee, Steve Buscemi, Iggy Pop, Cate Blanchett, Bill Murray

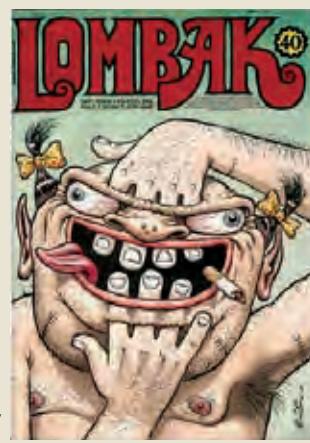
eden gerilimli müziklerin sizi diken üstünde tuttuğu hareketli bir film. Bunun yanında kimi karakterlerin iyi işlendiği, Gotham şehrinin havasının iyi yansıtıldığı sürükleyleci bir hikaye anlatılıyor. Ne var ki bir sıkışmışlık hissiyatı var filme; birbirine eklenenmiş öykülerin arasında zaman zaman takibi zorlaştıran kopukluklar var. Ayrıca Batman haddinden fazla arka planda bırakılmış. Gotham şehrinin koruyucusu olan Kara Şövalye, hükümet için çalışan bir derin devlet tetikçisine dönümüş adeta... Yine de bu gibi can sıkıcı unsurlar dışında The Dark Knight iyi bir film, hatta iyi bir Batman filmi, hatta ve hatta sadece Joker için bile izlenmesi gereken sürükleyleci bir aksiyon. Bu arada, Heath Ledger gerçekten "zirvede" bırakmış... - MICH BRO



DERGİ

LOMBAK

Vapurda en iyi okunan dergilerden biri var karşımızda. Aslında Lombak epeydir karşımızda ancak sanırız ki onu yeniden keşfetme vakti geldi. Uzunca bir süredir oldukça haksız eleştirilere maruz kalan Lombak, her zaman olduğu gibi okuması keyifli, eğlenceli ve komik bir dergi. Kenan Yarar, Alpay Erdem ve Göxel gibi mizah ve hikaye ustaları, okuma saatlerini oldukça eğlenceli kılıyorlar. Mizahın dolambaçı labirentleri, ekşi hikayelerin tadına doyulmaz lezzeti Lombak sayfaları arasında okurlarını bekliyor. Eğer Lombak'ı unutmanızdan bu ay dergiyi baştan keşfedebilirsiniz. Bu arada... Hilal?! Hilal, neredesin?! - MICH BRO



Gerçekten kafa dağıtmaya ihtiyacınız varsa Jim Jarmush'un bu kısa film kolaj çalışmasını şiddetle tavsiye ediyorum. Birbirinden bağımsız küçük hikayelerin ve planların yan yana eklenmesiyle ortaya çıkan büyük resim, duvara kahve ve sigara ile monte edilmiş. Anlatılan hikayelerin tek ortak noktası kahve ve sigara. Küçük diyalogların ve hikayelerin içeriğini oluşturan konular ise filmin odak noktası değil. Coffee and Cigarettes'in omurgasını oluşturan şey, diyalogların hangi ses tonıyla, ne gibi cümlelerle ve nasıl aktarıldığı... Zira filmleri izlerken herkesin aklına aynı şeyler gelemeyecektir. Jim Jarmush, izleyicinin kendine ait çıkarımlarda bulunmasını ve bu çıkarımlardan karakterine özgü keyif unsurları bulabilmesini sağlıyor; bunu da oyuncuların "kendileri gibi olmalarını" sağlayarak yapıyor. Coffee and Cigarettes, serbest bir üslup içinde bağımsız sinemanın ne kadar farklı şekillerde aktarılabileceğinin ve bu farklı şekillerin sinemanın ufkunu nasıl açabileceğinin bir kanıtı gibi... Bitirmeden önce son bir uyarı: Aranızda sigarayı bırakmaya çalışanlar varsa bu filmden uzak dursunlar zira bu film "kafein ve nikotin pornosu" olarak adlandırılabilir. - MICH BRO

KONSER

METALLICA

3 saatlik, rahatsız bir uykunun ardından 27 Temmuz sabahı uyanlığında ilk anımsadığım şey 13 Haziran 1999 sabahydı. Yine geç yatıp yine erken kalkmıştım, yine yolculuk yapmam gerekiyordu. Tek fark, gideceğim yerin akşamki Metallica konseri değil de fen liselerine giriş sınavı olmasıydı. Günün sonundaysa ne sınavı kazanabilmiş, ne de Metallica'yi görebilmisti. Bu yüzden 27 Temmuz sabahı konsere gidecek olanlardan farklı olarak tarihten intikam almanın hazzını da bir bonus olarak yaşıyordum. Apar topar evden çıkıp uçağa atladım ve İstanbul'a indikten sonra arkadaşımla buluşarak intikal planımızı yaptıktı. Binlerce siyah tişörtün arasında, mavi tişörtüm ve sandaletlerimle günün anlam ve önemine uygun giyinmediğim için kendimi azınlamaktan da geri kalmadım. Ali Sami Yen'in kapılarının önünde sıra denemeyecek kadar düzensiz bir gürub halinde ilerlemeye başladık, loto numaralarının içinde bulunduğu kürelerden düşen numaralar gibi dar geçitlerden ilerlemeye çalışıyorduk. Her şeye karşın mutluyduk ve heyecanımız her adımda biraz daha artıyordu. Stada girip de fahsi fiyatla satılan abur cuburlara tüm paramızı kaptırdıktan sonra yerimizi aldı ve kısa bir süre sonra Pentagram sahne aldı. (Sword'u kaçırılmıştık.). Ardından Down sahneye çıktı ve sığaçın altında uyuşmakta olan bizleri

biraz canlandırdı. Ardından tarifsiz bir hisle Metallica'yı beklemeye başladık ve kapalı tribünde başlayan birkaç Meksika dalgasına katılarak eğlendik. İlkler söndüğünde herkes heyecanlıydı. Kısa bir süre sonra Ecstasy of Gold'u duyduğumuzda ise heyecanın ötesinde bir noktadaydık. Creeping Death'in ilk riff'lerini duyduğumda bunu rüyaya gerçeğin birleştiği bir an olarak düşünüp; mutluyduk, heyecanlıydık ve ses tellerimizin sağlığını çoktan gözden çıkarmıştık. Metallica her şeye ve herkese inat, tüm efsane şarkılarını mükemmel bir biçimde çaldı. Nothing Else Matters'ı 40.000 kişiyle birlikte söylemekten sonra, Sad But True çalarken bir tür coşku sarhoşluğu içerisindeydim. Patlamalarla birlikte One'ın çalınacağını anladığımızda, pek çokımız sizləyən boyunları kırmayı gözle almıştık. Kısa bir aradan sonra BIS yaparak eskilerden Seek and Destroy ile Motorbreath ve Last Caress'i çaldılar. Artık küfürlü cümleler kurmayan James'in seyirciyle olan iletişimi de harikaydı, bizi sık sık şımartmayı ihmali etmeyerek konser sonunda diz çöküp seyircileri alkışladı. Parmak şovu da oldukça eğlenceliydi. Konser bittiğinde, internet geyiklerinde sıkça bahsi geçen "Metallica Hacısı Olmak" ifadesinin ne anlama geldiğini hepimiz çok daha net bir biçimde anlamıştık... - UFUK



YENİ CONVERSE'LER

Converse, yüzüncü yılını da yine yeni serileri ile kutluyor. Grateful Dead, Kurt Cobain, Converse by John Varvatos, Heritage Basketball, Re-Issue, One Star, Basketball Performance, Extensions, Lifestyle ve Kids koleksiyonları dışında yüzüncü yıl özel "Converse 1HUND(RED) Artists" çalışması kapsamında piyasaya sürülmüş büyük ilgi gören Converse Red koleksiyonu da yeni sezonda vitrinlerdeki yerini koruyor. Yeni modellerden Grateful Dead bildiğiniz gibi 1965'te kurulmuş ve kitleleri peşinden sürüklemiş

dışı bir grup. Seride grubun logosu dışında onde gelen poster sanatçılarından da çalışmaları kullanılmış. Bir diğer başarılı çalışma da Nirvana grubunun kurucusu Kurt Cobain'e armajân edilmiş, ölümüyle milyonları yasa boğmuş olsa da müziği ve durusıyla kalplerde yer etmeye başarmış Cobain'in kendi defterinden alınan ve daha önce hiç kullanılmamış çizim ve karalamalarından oluşan seri, her şeysiyle şarkıcıyı yansıtıyor. Son olarak Converse Red ise başarılı sanatçıların elle-rinden işlenmiş olmasının dışında her ürünüyle AIDS'e karşı verilen mücadeleyi desteklemesiyle de dikkat çekiyor. Özellikle ünlü tasarımcı Ginger Jones'un "Netted Together" isimli çalışması hem verdiği mesaj, hem tasarım açısından serinin "ön ayaklarından".



Yaz da bitti; ne anladım ki bu işten... Hala Real Drive izleyeceğim, hala Monochrome Factor'a göz atacağım ve hala geçen yıldan kalan animelere yer vereceğim hayatmda... Bunları ne zaman yapacağımı dair hiçbir fikrim olmaması bir yana, geçen ay açıklanan Eve no Jikan ve The Sky Crawlers'ı da es geçmek niye-

tinde değilim. Eve no Jikan, altı bölümlük bir bilim kurgu hikayesi ve aynen Metropolis'teki gibi android'lerle insanların münasabetini anlatıyor. Uçakların içinde birbirine giren birtakım insanların hikayesi ise The Sky Crawlers'in konusunu oluşturuyor.

Naruto Shippuuden'in filminin de yayına gir-

miş olduğu bir ayı geride bırakırken Madhouse firmasının Ninja Scroll 2'nin planlarını halen sürdürdüğü ve iyi bir senaryo bekledikleri haberini size bildirmekten gurur duyarım. Hepinize anime dolu ve renkli günler diliyor, sözü yine kendime bırakıyorum. (Narsist mi; yok canım...) ☺ TUNA

99 RUH + 1 CADİ

SOUL EATER

Bir insanın hayatında çeşitli amaçları vardır. İyi bir iş sahibi olmak, evlenmek, boy boy çocuğa kavuşmak, zengin olmak, bir şekilde dünyaya hükmetmek... Bazı insanlar ise elle-rindeki ilginç silahları kullanarak Shinigami'ye hizmet etmek amacıyla "Kishin" adındaki kötülükleri yok etmeye çalışırlar ki burada bahsi geçen insanlara insan, silahlara da silah demek pek doğru olmayacağı.

Shibusen'in (Bir nevi okul.) üç öğrencisini tanıyalım: Mako ve silahı Soul Eater, anmenin başrolüne oturmuş durumda. Mako, azimli ve heyecanlı bir genç kızımız. Elindeki silahı Soul Eater Evans ise fazla konuşmayan, tıhammüsüz ama Mako'ya son derece bağlı bir orak. Bir oragnın karakteri olmasına şu nedenle şaşırmamalısınız: Soul Eater'daki her silah aynı zamanda bir canlı. Savaşılacağı zaman bir silaha dönünen bu karakterler, sahiplerine son derece bağlılar fakat kendi kişisel özelliklerini ön plana çıkarmaktan da geri kalmıyorlar. Mako'nun yanında

son derece dikkat çeken bir başka karakter ise Black Star. Black Star ön planda olmayı, dikkat çekmeyi ve ses çıkarmayı ne kadar seviyorsa silahı Tsubaki de bir o kadar sessiz kalmayı tercih ediyor. Okulun sahibi Shinigami'nin oğlu Death the Kid, anmenin üç önemli karakteri arasında en büyük rahatsızlığa sahip olanı. Diğer karakterlerden farklı olarak iki silahı bulunan bu ilginç karakter, simetri hastalığına sahip ve bu uğurda çok önemli bir savaş bile terk edebiliyor, hatta bir savaşta ne kadar etkili olacağını yine bu hastalığı belirliyor.

Her sanıyesi hareketli ve eğlenceli olan Soul Eater, bu karakterlerin 99 tane ruh toplayıp üstüne bir adet de cadi öldürerek daha da güçlü bir konuma gelmek üzere yaşadıkları maceraları konu alıyor. Bu maceraları izlerken çoğu zaman güldür, pek az düşünüyor ve her zaman eğleniyorsunuz. Şu sıralar yayımlanmaktadır en kaliteli animelerden bir tanesi; bu seriyi kesinlikle kaçırmamayın. ☺ TUNA



VELKERIE ETEK, KAKUGANE MIZRAK

BUSOU RENKIN

Kabus görüyordu; karşısında gördüğü bu yaratık ancak kabuslara yakışır türdendi čunkü. Devasa bir yılana benzeyen yaratığın önünde, hiçbir seyden haberi olmadan yürüyen bir kız vardı. Yılın kiza saldırdı, Kazuki kızı korumak için ileri atıldı ve yılannın vücutundan çıkan mızraklardan biri Kazuki'nin kalbini parçalayıp geçti. Kabus ne kadar kötü olsa da Kazuki ertesi gün yine uyandı, yine okula gitti, arkadaşlarıyla sohbet etti, derse girdi... Ama bir gece önce o kabusta gördüğü kızla yeniden karşılaşınca, üstelik yılana benzer yaratık kız kardeşinin peşine düşüncə anladı ki artık yeni bir hayatı vardı. O artık bir simya savaşçısıydı ve Tokiko adlı diğer savaşçıyla birlikte simyanın gücünü kötü amaçlar

için kullanan Homunculus adlı canavarları yok etmeliydi.

Simyanın yarattığı sonuçlardan birinin adı olan Kakugane, altı köşeli bir tılsıma benziyor. Bu tılsıma sahip olan kişinin dövüşme gücüne göre bir silah şekilleniyor ve o silah tamamen kendisini kullanan kişinin dövüş tekniklerine cevap veriyor. Tokiko'nun Kakugane'si bacaklarına sarılı vaziyette, bir tür etek gibi görünen ve keskin bıçaklılarından oluşan bir silahen, Kazuki'nin Kakugane'si mızrak şeklinde. Kazuki, bu silahi günden güne daha iyi kullanmayı öğreniyor. Homunculi de boş durmuyor, her geçen gün insan ırkına karşı daha da cüretkar ve tehlikeli bir hale geliyor. Oldukça yüksek aksiyon seviyesine sahip ve 26 bölümden oluşan bu animenin izlerken zaman nasıl geçmiş, saat diye bir kavram mı varmış, bunların hepsini unutup dalıp gitmek işten bile değil. Giriş müziği ise tam anlayıla "gaz"; insan kendini simya savaşçısı sanıp atlayıp zıplamaya kalkabilir, tembihlemeli demeyin. ☺ MERİC





AYLIK COĞRAFYA VE

KEŞİF DERGİSİ

ATLAS



EK

TÜRKİYE
BALIK
ATLASI

Sayı: 186 - Eylül 2008

Fiyat: 6 YTL - İHA TOPLU FİYATLARI

NO: 2008/09

Bimbir Gece Masalları
Sinbad
SRI LANKA

ANKAmall'un katkıyla

SAVAŞTAN HEMEN ONCE
OSETYA

Nepal'in İki Yüzü

BURHANIYE
Dolaşık Evrenin
Kıyısında

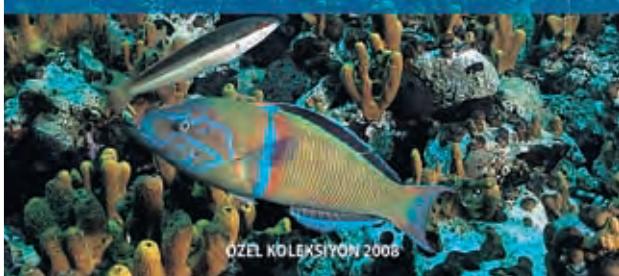
GÜVER KANYONU
Antalya'nın
Uçurumu

ATLAS

TÜRKİYE
BALIK ATLASI

OZEL KOLEKSİYON 2008

EK



**EYLÜL SAYISI İLE BİRLİKTE
BAYİLERDE!**

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com



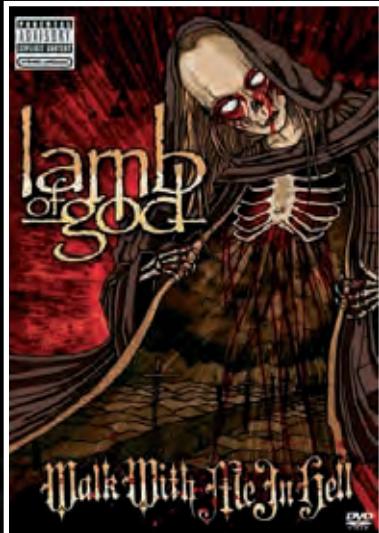
Istanbul'da yolda yürüken şnorkelle hava almaya başlayınca bu işte bir gariplik olduğunu sezip Kamil Koç Abi'nin yolunu tuttum; hemen bir Bozcaada biletini aldım. Kredi kartı marifetiyle de çadır, mat (İki liraya mat mı olur utan, alırsan o matı sırtta bütün yerküre haritası çıkar tabii ki.), hava yastığı, buz kutusu vs., alındı; bekle beni tatıl!

10 gün paşalar gibi çadırı, denizli, kumsallı tatil yaptım; hiçbir şey düşünmedim. Tatil bitti, dönüş otobüsüne

ayak bastım; benim sınırlar başladı hemen. Telefonla konuşan mı dersin, önumdeki koltuğu kozmonot gibi yataran "öküzof" mu dersin... Delirdim, bütün tatil format yedi; gitmeden önceki halime döndüm bu denyolar sayesinde. Ama yine de güzeldi; gelecek seneyi iple çekiyorum.

"Bu ay yeni albümlerden farklı olarak yeni DVD'lere göz atalım" dedim, yazın al eline kumandayı, geç TV'nin karşısına, takıl abi, yorma bünyeyi... ☺

gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



LAMB OF GOD

Walk With Me in Hell

2000 sonrası en başarılı grup Lamb of God'dır herhalde. Her albümlerinde kendilerini daha da geliştirdi, daha da olgunlaştılar. Şu anda Megadeth, Slayer altında filan çıkıyorlar ama sırı saygından. Yoksa Slayer'ı da, Megadeth'ı de solladı bana göre. İki - üç seneye kadar, her festivalde headliner olacaklarına eminim.

Bu DVD, grubun turneleri sırasında geyik muhabbetlerinden oluşuyor; az biraz caz... Japonya'dan Avustralya'ya kadarki turneleri sırasında yaşadıkları maceralar, deneyimler... Yalnız adamların her şehirde gezip tozması biraz kışkırdırmıyor değil adamı. Eğleniyor adamlar; sen de elde kumanda izliyorsun. Rockstar'ıklarını mı kıskanacaksın, gezip tozmalarını mı...

Bu bir buçuk saatlik ilk bölümündü DVD'nin, yani ilk diskin... İkinci bölümde ise Gigantour'dan, Ozzfest'ten filan altı şarkısı var; Redneck, Again We Rise vs.

İkinci DVD'de son albümleri Sacrament'in nasıl yapı-

diği anlatan belgesel yer alıyor. Stüdyo görüntülerı, adamların şarkı hakkında konuşmaları vs. Ve güzel olan şarkıların demo hallerini dinleyebilmemiz... Tam fan işi yani.

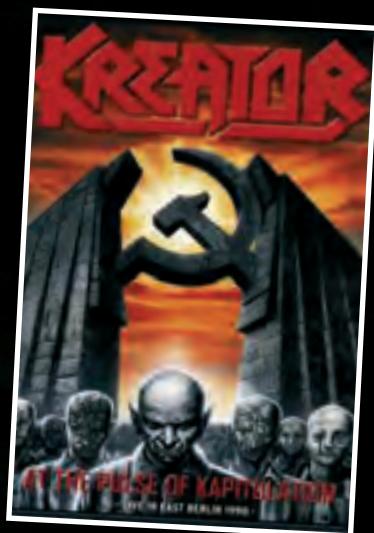
İkinci kısmında Download Festivali'nden Lamb of God'ın tam performansı yer alıyor. Laid to Rest, Pathetic'teki, Black Label'daki ve Redneck'teki performansları muhteşem; toplam sekiz şarkının bulunduğu. Bakalım, bu adamları 40 yaşına gelmeden canlı izleyebileceğim miyim... Bu festivali görünce kafayı yememek için zor tuttum kendimi. Denizde kum, konserde seyirci... Sırf pogoya giren en az 500 kişi var utan!

Neyse coşmadan DVD'nin sonuna geliyoruz. Japonya, Avustralya, ABD ve Avrupa'dan silinmiş sahneler bölümünün yanında bir de Redneck videosuyla, bu videonun yapım aşamaları bulunuyor.

Sonuçta paronızın kesinlikle karşılığını verecek bir DVD; seven sevmeyen herkese tavsiye ederim.

KREATOR At the Pulse of Capitaliton

Bu Kreator'un yeni çıkan bir DVD'si fakat VHS'den temizlenerek yeniden piyasaya sürülmüş, Berlin Duvarı'nın yıkılmasının



ardından verilmiş ilk metal konseri olma özelliğini taşıyor. Bu konuda grubun beyini Mille Petrozza baba bir ahkam kesiyor fakat Almanca olduğu için ben konuya bayağı bir Fransız kalımı durumdayım, herhalde bir kardeşlik ile ilgili şeyler söylemişimdir. ☐

2000 sonrası yıldızı sönen gruplardan Kreator, 80'lerde Almanya'nın metal neferiydi. Özellikle thrash metal'in kalbi (Adamların marş yapma kültüründen dolayı sanırım.) Almanya'da atıyordu. Sodom ve Destruction gibi thrash metal grupları 90'larda Türkiye'de de oldukça seviliyordu. Mille Petrozza da gerek riff'leriyle, gerek duruşıyla bu camianın saygı gören adamlarındandır.

Lafı uzatmayalım, grubun ilk albümü Endless Pain'in yayınlanmasıından 5 sene sonra, 5. albümleri Coma of Souls'un ardından verilmiş bir konser bu. 18 sene öncenin havasını yaşamanız, zamanında zirvede olan bir metal grubunu dinleyip izlemeniz için kaçırılmaz bir fırsat bence.

VHS bulurum diyorsanız o daha da nostaljik olabilir fakat ondan da kasetin arkasından sunnet düğüne çıkmak riski mevcut!

Konserdeki şarkılara bir göz atarsak; en kral şarkılardan biri olan Extreme Aggression, Pleasure to Kill, Terrible Certainty, Betrayer gibi bomba 15 şarkısı bulunuyor. Tabii yılların efsane şarkısı Tormentor da Türkiye'deki konserlerinde olduğu gibi son şarkı.

DVD'deki diğer bir kısım ise Doğu-Bati Almanya zamanlarından görüntüler ve zamanın metal camiasından tiplerle röportajlardan oluşuyor.

İkinci diskte de Kreator'un eski klipleri yer alıyor. People of the Lie, Twisted Urges, Coma of Souls ve Terror Zone. Aralarda da Terror Zoen klipini destekleyen kısa filmsel görSELLer yer alıyor.

Eski Kreator fanlarına kesinlikle tavsiye ettiğim bu DVD'yi, thrash metal'le daha sıkı fikir olmak isteyen genç arkadaşlarımıza da tavsiye ederim.

GORGOROTH Black Mass Krakow

Bir türlü alışmadığım black metal gruplarından Gorgoroth. İsmine mi ayarım, müziğine mi, duruşlarına



mi bilemedim bir türlü. Ama beni çok heyecanlandırmadı bir türlü. Kızlar sever, takar tişörtü filan; zamanında Mayhem için de aynı düşünceler içindeydim, onu da hatunlar pek bi' severlerdi. Dinleyip dinleyip bir şey anlamadığım gruplardandır onlar da. Siz black metal fanıysanız pek umursamazsınız zaten; ben de DVD'deki başka şelyere takıldım da yazıyorum gerçi.

Bir black metal grubunda olması gereken en önemli şeyi yapmış adamlar konserde. Hayvan gibi sahne düzeni var. İnanılmaz atmosfer yapmışlar; film seti gibi. Arkada çarmıha gerilmiş kadınlar, önde kazıklara çakılmış hayvan kafaları seyirciyle grup arasını tamamen kaplıyor. Sahnedeki ışıklar çok güzel, karanlığı alevler ve meşalelerle süslemişler. İşte black metal konseri böyle izlenir!

Ses düzeni de fena değil. 5.1 veya stereo

dinlenebiliyor konser. Enstrümanları biraz bastırmış vokal; ona takıldım. Bir de albümlerdekinden çok farklılaşmış vokali Gaahl'ın... Karga gibi utan! Seveni varsa bilemedim...

DVD'nin ekstraları arasında diğer performansla hiç mi hiç alakası olmayan cep telefonu kaydına yakın bir Leipzig konser kaydı yer alıyor. Yıl da 2000 ama artık neyle çekmişlerse bilemediyorum; bir de utanmadan DVD'ye koymuşlar!

Ekstralarda klasik olarak biyografi, diskografi, fotoğraf galerisi, masaüstü imajları, logo vs. yer alıyor. Bilgisayara taktığınızda bir sürü dokümana sahip olabiliyorsunuz anlayacağınız.

Sonuçta 13 şarkılık bir "best of" gibi konser. En sevilen şarklarını calmışlar, benim fark ettiğim. Konserdeki seyirciler de gayet mutlu görünüyorlar. Black metal konserinde mutlu olur mu len insan!



Geçen ay eski
markaların, efsanelerin yeniden
doğuşuna şahit olduğumuzdan bahsetmiş-
tim hatırlarsanız. Bazılarınız genç, bazılarınız
çocuk, hatta kiminiz bebekken (Vay canına!)

Bunu söyleyebilecek yaşa gelmek ne acı.) o
dönemlere daha da anlam katan, anılarımızda
yeri olan oyunlardı; o zamana ait, eski hatırlardı
bunlar. Bu hatırlalar şimdi uzanıp bugününe, geleceğin yeni hatırları
olmak üzere.

Ve Fallout'la alakalı birkaç kelam etmiştim. Zorlu RPG oyuncularının beklenelerinden ve tedirginliğinden bahsetmiştim. Ne de olsa Fallout bir efsaneydi ve bu hikaye sürecekse adına, şanına yaraşır bir şekilde sürmeliydi. İşte bir efsane daha var bu ay üzerinde konuşmak istedigim. Madem öyle; Bethesda' u son rötuşları yapması için yalnız bırakırken, başka bir efsaneye doğru yanaşalım isterseniz; kar fırtınaından çıkan üçüncü şeytana...

Diablo'yu ilk gördüğümde yıl 1997' ydi. Des Moines, Iowa'da Bobbi McCaughey'nin yedizlerini doğurduğu, New York Times'ın kapağında ilk defa renkli bir fotoğrafın basıldığı, Diana'nın öldüğü ve Clinton'ın ikinci dönemine başladığı seneydi yani. Şeytanı, iblisî kesip balta, kılıç envaiçeşit çirkine giriştiğimiz zilyon tane oyundan bir diğeri gibi görünüyor gözüme. İsmi bile ucuzdu... Diablo. Sanki Firenze'li bir yapımcı aklına gelen ilk şeyi yazmış gibi kapağın üstüne. Oynadığım o ilk dakikalarda oyun için düşündüğüm ilk iki şey; anlamsız ve saçma olduğunu duydum. O vakitler "hack'n'slash" diye tabir edilen ve düşmanları yok etmekten ibaret olan basit oyulardan nefret etmektedim. Bu oyuların, insanların zihindeki "rol yapma oyuları" fikrini bulandırdığını düşünüyordum. Bu düşüncem değişmedi elbette ama şuna "kesmece oyulara" eskisi kadar düşman olduğum söylememez. Bunun en büyük sebebidir Diablo.

İlk dakikalarını geride bıraktığında oyunun, kafamda garip bir soru belirdi; madem anlamsız, madem saçma, neden oynamayı bırakamıyorum?

İşte geldik fasulyenin faydalara... Bu "Diablo" denen meret alışkanlık yapan, "illet" diyeboleceğimiz bir hadisedir. "Nedir?" sorusuna cevap vermenin ise gerekliliğini düşünüyorum; tanımayan, bilmeyen var mıdır acaba? "Hani izometrik kamerayla bir kahramanın elinde

avucunda ne
varsı oyuncunun
yatırıklara tıklamasıyla
harcayarak kesip biçmesi ve böy-
lece sürüp gitmesidir" desek? Vuruşla-
rımdan fuzuli harcama yapmış olur muyum?
Eh, bir yazarın görevlerini gözetmem gerekirse
böylesi daha iyidir ve bakıyorum da zaten bütün bunları
yazmışım. Öyleyse devam...

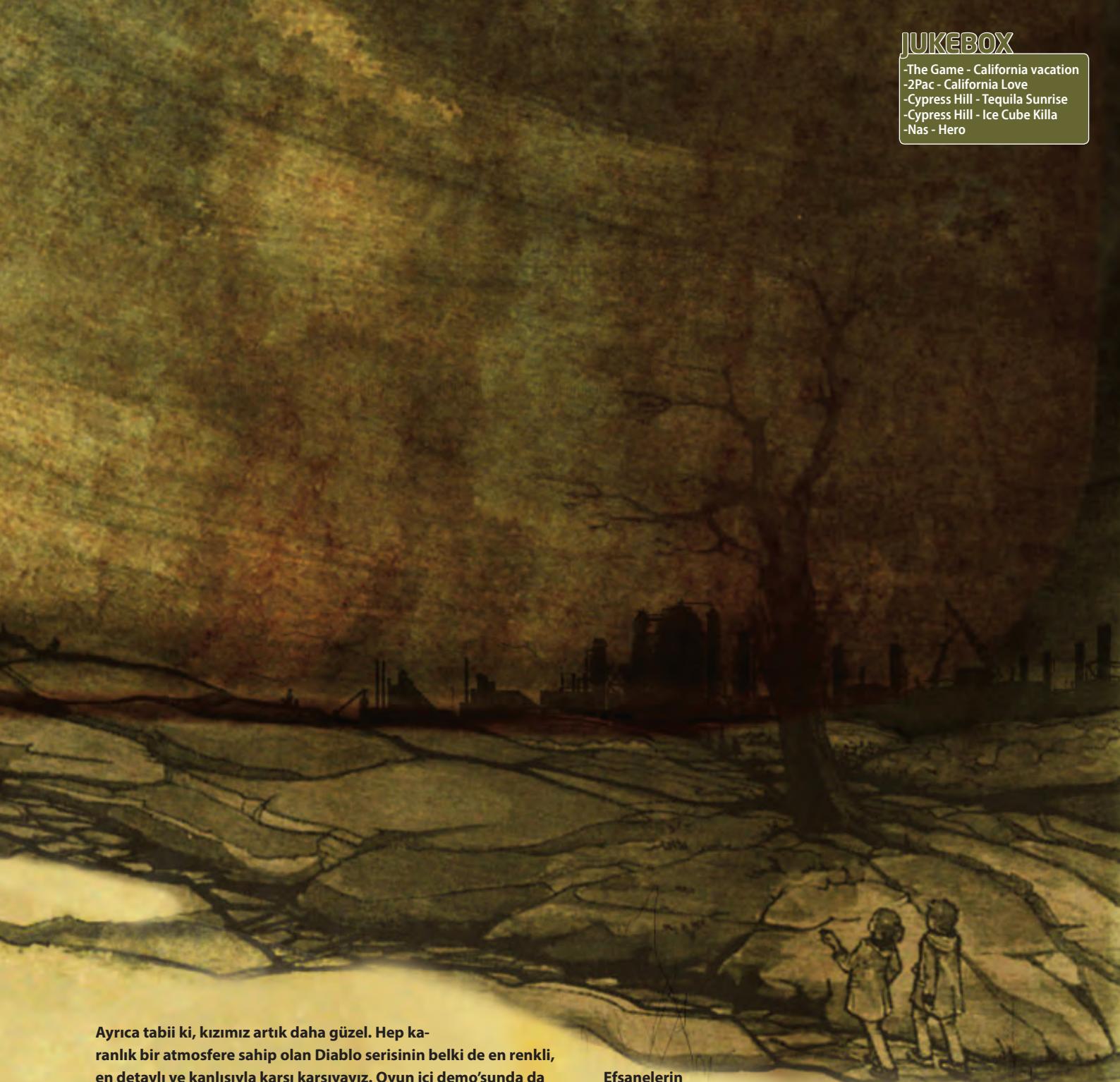
Neden oyuna bağımlı olduk? Neden Diablo'ya "Hayır" diyemedik? Cevap şüphesiz oynanabilirlikte gizliydi. Bu kadar basit bir esasa sahip olan bir oyunun, ahesten bir biçimde değişen mekan ve düşmanlar sunulması, altında da girift bir silah - zırh çeşitliliğinin ve "yetenek ağacı" diye tabir ettiğimiz çeşitli beceri kombinasyonlarının işlenmesi, online oynanabilirliğin yüksek oluşu ve muazzam bir tekrar oynanabilirliği sahip olması onu efsane haline getirmeye yetmişti.

Kökenini Moria gibi oyulara dayandırabileceğimiz Diablo, esinlendiği eski oyuları ya da benzerlerini tamamen aşarak, çok olumlu tepkiler aldı. Janrında "Neredeysse kusursuz" olarak nitelendirildi. Ardından da benzer veya güncellenmiş klonları ortaya saçılmaya başladı. Sacred gibi... Divine Divinity gibi... Dungeon Siege gibi...

Tagish Gölü meteoridi dünyaya düşmüş; Duli Yang Maha Mulia Tuanku Sayyid Sirajuddin ibni Almarhum Tuanku Syed Putra Jamalullail, Perlis'in Raja'sı olmuş; Hindistan'daki bir milyarinci insan doğmuştur. Ama oyuncular için bir anlamı daha vardı 2000 senesinin; Diablo II, "garantili formülün tekrar uygulanması" olarak piyasaya çıkmıştı. DII ne türe, ne de efsane olmuş markaya yeni bir şey getirmeden ama adının arkasındaki "iki" ibaresi bile yeterliydi bazı şeyler için.

DIII, ikinci oyunun bitişinden yirmi yıl sonra başlıyor. DIII'ün asıl odak noktası, ilk oyunun çığır açtığı meseleden başka bir şey değil; tekrar oynanabilirlik... Ve tekrar... Ve tekrar...

Bunu başarmak için daha önce denenen; oyuncunun, mevcut düşmanların sadece bir kısmını her oynayışta görebilmesi ve rastlantısal seviye oluşturan motorun yanı sıra, rastlantısal yazılan olaylar ve çevresel hasar gibi yeni bazı öğeler sunulacak.



Ayrıca tabii ki, kızımız artık daha güzel. Hep karanlık bir atmosfere sahip olan Diablo serisinin belki de en renkli, en detaylı ve kanlısıyla karşı karşıyayız. Oyun içi demo'sunda da gözümüzü soktuğu üzere yüksekteki bir taş köprüden geçerken, karanlıklar içinde gümbürdeyerek geçen ve hatları seçilemeyen dev bir yaratık ya da rezil bir ayın sonucu adım adım varlık alemine sürüklenen iğrenç iblislerin biz izlerken beden bulması gibi çevresel olaylar, oyuncuya DIII'ye çok daha fazla gömmeyi amaçlıyor.

Bu güzel görseller ve atmosferin, World of Warcraft'ın alamet-i farası olan karikatürize edilmiş olan grafiklerine öykünün DIII görüntüleriyle gölgelenmesi mevzusu var öte yandan. Proporsiyonları coşmuş, bol açılı ve envaiçeşit renkle bezenmiş olan görsellerin DIII'te ekranları doldurması korkusu, çoğu Diablo meraklısını endişeye sevk etmiş durumda. Kimi, grafiklerin stilinden yakınıyor; kimi, bunca sene sonra sadece süslü 3D grafikler ile karşılaşmış olmaktadır. Bir de kökten Diablo'cular var. (Artık o her ne demekse...) Onlar daha karanlık, daha kanlı, daha boğuk bir oyun bekliyorlar ve şu ana kadar gördükleri grafiklerden hiç ama hiç hoşnut değiller.

Efsanelerin bir de cilvesi vardır; eskiye ait varlıklar oldukça fromanlarından, değişen insanın karşısına dikildiklerinde çağ'a uymak gibi bir durumla karşı karşıya kalırlar. Çağa ayak uyduranlar da o eski efsaneler olarak hissettirdikleri duygudan uzaklaşır. İkilemleri budur işte, bu yüzden meraklıları zor tatmin olmakla lanetlenmişlerdir.

Diablo III için de bu koşul değişimeyecek. Meraklıları, delileri ve bekleyenleri var. Hepsinin de bekłentileri... Ve ne yazık ki her konuda olduğu gibi herkes birden tatmin olamayacak. Yine de DIII düştüğü yerde büyük bir krater açacak ve Deckard Cain'in de söyleyebileceği gibi "Fırtına yaklaşıyor, kapılarınızı örtün, silahlarınızı kuşanın..." ☺

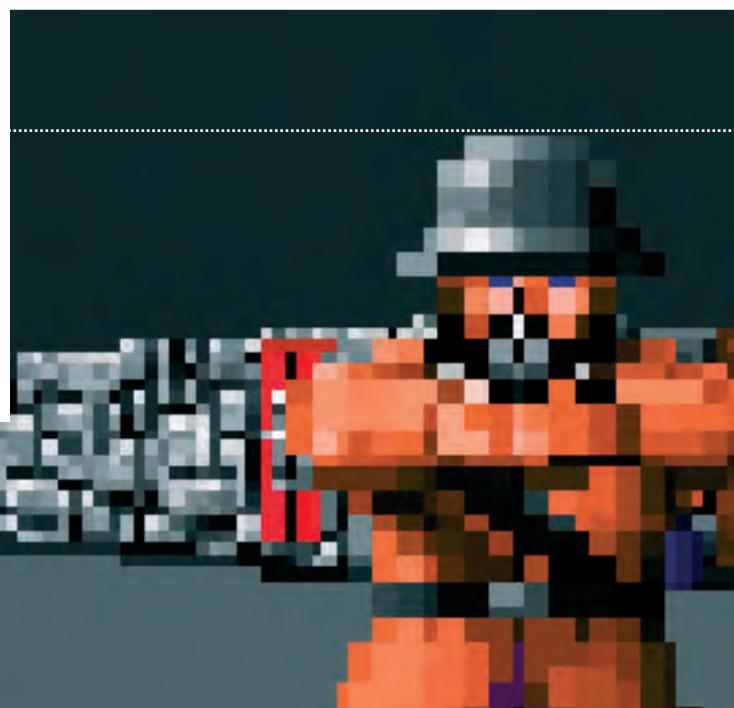
KAFALARIM

Bir altın, dört gümüş...

Geçtiğimiz ayın dünyadaki en önemli olayı olimpiyatları kuşkusuz. Her seferinde olduğu gibi büyük beklenelerle katıldığımız Pekin Olimpiyatları, bizim için pek de parlak geçmedi fakat dünyanın en çok izlenen bu spor olayı, sporseverlere büyük keyif verdi. Sık sık izleme imkanı bulamadığımız pek çok spor dalındaki mücadelelerin ne kadar keyifli olduğunu ancak dört yılda bir anımsayabiliyoruz. Olimpiyatların bana anımsattığı bir diğer şeyse Commodore günleri. O

zamanlar piyasada çok fazla oyun yoktu; özellikle de arkadaşlarınızla karşılaşılı oynayabileceğiniz bir oyun bulmak neredeyse imkansızdı. Neyse ki Summer Olympics ve Winter Olympics gibi, o dönemin meşhur "joystick kırıcı" oyunları vardı da, dekatlon veya trampolenden atlamak gibi ilginç spor dallarında rekabetçi yanımızı ortaya çıkarabiliyorduk... 2008 olimpiyatları geride kaldı artık; emülatörde Summer Olympics'i bir kez daha oynamak lazım, 4 yıl sonra...

Ümit Öncel



BENİM TAKIM BİLGİSAYARIM

Ve sonunda beklenen oldu: Çift çekirdekli işlemciye, 2 GB'in üzerinde belleğe ve 300 GB'in üzerinde sabit diske sahip "şağdaş" bilgisayarımdan sıcaklar nedeniyle kendinden geçti. Anakart, üstündeki baskiya dayanamadı ve kendini yakarak bir mesaj vermeye çalıştı. Mesaj alındı: Ne varsa eskilerde var.

BIG RIGS: OVER THE ROAD RACING

Bu bölümde size eski ama bugün bile oynamaktan keyif alacağınız en iyi oyunları sunmaya çalışıyorum. Ama hayat her zaman toz pembe olmuyor. Büyük bir hevesle aldığından bir oyuncu, insanı hayatından soğutabilecek kadar kötü çöküyor. Bugün olduğu gibi eskiden de durum böyledi. İşte şimdi, tarihin tozlu sayfalarına çok büyük bir hızla gömülmüş bir oyundan bahsetmek istiyorum; Big Rigs: Over the Road Racing.

Pek çokumuz araba yarışlarını severiz, hatta Midtown Madness gibi oyunlar sayesinde son model spor arabaları dışındaki araçlarla da yarışmaya alıştık. Big Rigs bu konuda fark yaratmaya çalışmıştı işte. Yarışığınız araç bir kargo kamyonudu ve rakibinize rakip kargo firmasının aracıydı. İyimser bir yaklaşımla oyun için "kulaga ilginç geliyor" denebilir fakat son derece kötü bir yapay zekaya sahip olan rakibiniz neredeyse hiçbir zaman yarışı tamamlamayıyordu. Bu da yetmezmiş gibi oyunda en az karşılaşacağınız şeylelerden biri çarpışmalarıldı. Big Rigs ne yazık ki çevredeki objeleri tam olarak algılayamıyor ve hemen

hemen her seferinde objelerin içinden geçmemize neden oluyordu. Pul koleksiyoncuları, en değerli pulların hatalı basılanlar olduğunu bilirler. Eğer oyun koleksiyonu yapmaktan hoşlanıyorsanız bu nadide oyunu kesinlikle arşivinize eklemelisiniz.

MINIMUM: Pentium 200 İşlemci, 32 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 333 İşlemci, 64 MB Bellek

NHL 99

Bazı sporlar her ülkede popüler olamıyor nedense. Tamam, Amerikan Futbolu -adından da belli olduğu üzere- pek de bize hitap etmiyor ama mesela, ata sporumuz sayılan cirite bile basında adı geçen bir sporcuya rastlamadım ben. Bazı sporlar kürseselleşmenin tavan yaptığı internet çığı sayesinde tanındı ülkemizde. Örneğin buz hokeyi; eminim ülkemizde buz hokeyinde mücadele eden sporcular vardır ama biz sıradan insanlar bundan haberدار bile olamıyoruz. Geçen ay tamamlanan olimpiyatların coşkusuya her türlü spor dalını yeniden keşfetme sürecine giren ben, NHL 99'ı bir kez

daha keşfettim. Kuralları hatırlamaya çalışmak bir zor oldu ama hızlı ve heyecanlı birkaç buz hokeyi maçı yapmak, gösterdiğim çabaya değdi.

MINIMUM: Pentium 100 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek

THE DIG

Bu oyunu zamanında keşfedememiştim. Yıllar sonra bir ekran kartının hediyesi olarak, kutunun içinden çıkmıştı. Dünyaya çarparlarından şüphelenilen bir göktaşına müdahale etmek için gönderilen bir grup bilim adamı, uzayın karanlığında beklenmedik bir keşif yapar. Keşif sonrası gün ışığına çıkan gerçekler ve bu durumun yarattığı sonuçlar çevresinde dönen bu adventure oyunu, tam 13 yıl sonra bile gerçekten büyük bir keyifle oynanabiliyor. Oyun sadece heyecanlı ve ilgi çekici değil, beklenmedik anlarında sizin kahkahaya boğabilecek eğlenceli unsurlar da içiyor. Bir LucasArts klasiği...

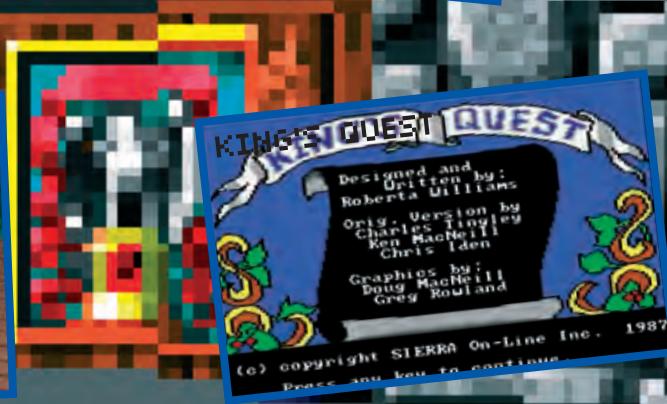
MINIMUM: Pentium 100 İşlemci, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN: Pentium 200 İşlemci, 16 MB Bellek



SEGA'DA YAPRAK DÖKÜMÜ



Aralarında Out Run, Virtual Cop, Shenmue, After Burner II ve Space Harrier gibi sevilen oyunların yer aldığı pek çok yapımda katkısı olan Yu Suzuki, 1983'ten beri çalıştığı SEGA'dan ayrıldı. Yeni fikirlerini hayatı geçirmek için SEGA'dan yeterince destek görememesinin, ayrılık sebeplerinden biri olduğu söyleyen Suzuki, rotaşını Çin'e çevirdi ve orada online bir proje üzerinde çalışacağı bildirildi.



WOLFENSTEIN 3D

id Software'ın ilk büyük oyunu olarak kabul edilen Wolfenstein, günümüzde hala büyük keyif oynadığımız pek çok FPS oyunun atası olarak kabul edilir. Oyununda, Nazilerin kökünü kurutmaya ant içmiş bir casus olan B.J. Blazkowicz'ı yönetiyorsunuz. Yakalanan Blazkowicz, sakladığı bıçaklı hücreinden kaçmayı başarıyor ve Nazilerin zindanlarından dışarı çıkabilmek için sizin yeteneklerinize güveniyor. Oyunun genelinde yer altındaki tünellerde dolasarak hem Nazi öldürmeniz, hem de yolda bulduğunuz farklı gereçleri toplamanız gerekiyor ve burların hepsi bir şekilde işinize yarıyor. Sağlık çantaları ve yiyecekler -doğal olarak- sağlığınıza arttırıyor, silahların ne işe yarıdığınıza malum. Hazinelese bulduklarımız arasında en az işe yarayan şeyler gibi görünse de, asıl onları kaçırmamanız gerekiyor. Çünkü oyunda -pek çok FPS'nin aksine- birden fazla canınız var. Sağlığınız sıfır düşünce bir hakkınızı kaybetmiş oluyorsunuz. Yeni bir hak kazanmak için ya size doğrudan bir hak veren bonus'u bulmanız gerekiyor (ki bu çok zor) ya da düşmanları öldürerek ve hazineleri toplayarak 20 bin puana erişmeniz gerekiyor (ki bu da çok kolay değil). Wolfenstein'i oynarken bugün bile ilk günde keyfi alacağınızı eminim.

MİNİMUM: 486 Mhz İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: Pentium 133 İşlemci, 16 MB Bellek

ALONE IN THE DARK

İşte, karanlığın içinden gelen ve ne olduğunu anlayamadığımız şeylerin bizi ekran karşısında zıplattığı ilk oyun. 1992 yılında Infogrames'in çi-kardığı Alone in the Dark, filmlerdeki -karanlığın ön planda olduğu- kasvetli ve lanetli atmosferin bilgisayarımıza bulaştığı ilk oyun oldu. Resident Evil gibi türün diğer örneklerinin yolunu açan oyun, grafik yapısı anlamında Cruise for a Corpse oyuna ilham vermiştir. Üç boyutlu karakterler ve elle çizilmiş arka planlar, o dönemde çok önemli yeniliklerdi. FPS oyunlarına alışık olanların en kısa sürede ödülleri bu oyunda, elimizde ne kadar cephanemiz kaldıgını her an kontrol etmemiz bir zorunluluk haline getirdi. Aksi takdirde beklememişimiz bir anda, çatışmanın en heyecanlı yerinde boş şarjörümüzden çıkan acıklı sesle karşı karşıya kalıyorduk. Oyunun bir diğer güzel özelliği de hikayenin çizgisel olmamasıdır. Bu sayede çevrenizdeki objelerden edindiğiniz bilgileri kullanarak farklı yollara gidebiliyordunuz.

MİNİMUM: 486 Mhz İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: Pentium 133 İşlemci, 16 MB Bellek

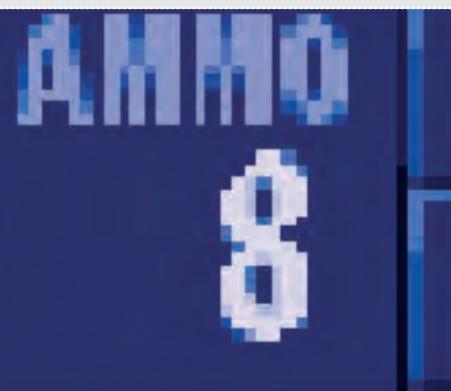
KING'S QUEST

Bir zamanlar "üç boyutlu oyun" demek, karakter-

rinizin ekranındaki bazı objelerin sadece önden değil, arkasından da geçebilmesi anlamına gelirdi. 1984 yılı için bu bile çok önemli bir gelişmeydi. Şimdi de üçüncü boyutun bu şekilde tanımlanması birçok kişiye komik gelebilir ama unutmayın, 1984 yılından, yani Ronald Reagan'ın ABD başkanı seçildiği, Challenger uzay mekiğinin uzaya gönderildiği ve ilk Apple Macintosh bilgisayarın satışa sunulduğu bir dönemden bahsediyoruz. İşte o yıl Sierra Online, King's Quest'i piyasaya sürdü ve karakterlerin objelerin hem önden, hem de arkasından geçebiliyor olması onlar için bir gurur kaynağıydı. Roberta Williams'ın büyük katkıyla hazırlanan King's Quest, sadece çağın içinde gelen teknolojik özelliklerine sahip olmakla kalmadı, adventure türünü baştan aşağıya değiştirdi. Oyun, metin tabanlı adventure oyunlarından farklı olarak grafiğe, hatta animasyona bile sahipti ama komutları ekranın altındaki konsola metin olarak girmemiz gerekiyordu. Pek çok oyuncunun küçük yaşta İngilizce öğrenmesine vesile olan oyunlardan King's Quest, daha sonraki yıllarda piyasaya çıkan pek çok adventure oyununun atası olarak kabul ediliyor ve bugün bile oynamak için geç değil.

MİNİMUM: 286 Mhz İşlemci, 4 MB Bellek

ÖNERİLEN: 333 Mhz İşlemci, 16 MB Bellek



**Who dares to challenge the Mighty Black Wizard? Are you brave enough to enter my castle?
Well... No.
Yes, enter the castle.**

WII'DEN ESKİLERE DEVAM



Neredeyse her ay birkaç eski oyunu parlatıp Wii için piyasaya süren Nintendo, bu kez de bir zamanların sevilen oyunu Mega Man'ı oyuncular için yeniden hazırladı. Sadece 5 Dolar karşılığında sahip olabileceğiniz Mega Man'ın piyasaya çıkış tarihinin, Mega Man 9'un merakla beklentiği dönen denk gelmesiye dikkat çekici.

1942 - 2008



İlk olarak 1986 yılında piyasaya çıkan 1942, Xbox 360 aracılığıyla bir kez daha karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Yeni nesil konsolların eski oyunlara olan meraklılarının son meyvesi 1942: Joint Strike, tamamen yenilenmiş üç boyutlu grafiklerini HD kalitesinde sunuyor. Joint Strike'in en önemli özelliği ise internet üzerinden oynayabilecek multiplayer moduna sahip olması.

SHANDALAR'DAN BİR YAR GELİR BİZLERE

Magic the Gathering kart oyununu; "booster pack" satın almadan, kart değişim tozuşuna girişmeden, evinizin konforunda oynamanın en kestirme yolu Duels of the Planeswalkers.

Magic the Gathering ile ilk kez lise yıllarımnda tanışmıştım. Daha önce benzerini görmemiştim, çok farklı, çok ilginç bir şeydi. Kartlar üzerindeki çizimler heyecan vericiydi ve çoğu birer sanat eserine benzıyordu. Fakat ne olduğunu tam olarak anlamamıştım. Bir oyun olduğu kesindi ama nasıl oynandığını

tam olarak anlamak için işin içine girmem gerekiyordu. Kendime bir deste satın aldım, kuralları okumaya başladım, kartları tanıtmaya çalıştım. İşin bu kısmını tamamladıktan sonra ikinci aşamaya geçmem gerekiyordu; oynayacak birilerini bulmak. O dönemde Magic çok yaygın değildi. Neyse ki yakın bir arkadaşımın doğum günü geldi ve sinsi bir plan

yapıp doğum gününde ona bir deste Magic the Gathering kartı hediye ettim. Kısa sürede arkadaş grubumuzda bir virüs gibi yayıldı oyun. Herkes kendi destesini oluşturmaya çalışıyordu. O dönem tek tük düzenlenen birkaç turnuvaya bile katılmıştım. Fakat bir - iki yıl sonra, öğrenci bütçesiyle sürekli yenisi çikan

kartları satın almadan bu alemden var olunamayacağına kanaat getirdim ve jübilemi, benden beş yaş küçük bir arkadaşa karşı oynadığım ve hezimete uğradığım bir oyunla yaptım. Odamda bir yerlerde duran birkaç yüz kart, belki bir gün onları yeniden keşfederim diye bekliyor hala. Fakat bu, yakın zamanda olacak gibi görünmüyorum çünkü bünyemin





ESKİYİ KORUMA ÇABALARI



Eğer eskişeylerin üzerine titreme huyunuz varsa ya bir antikacısınızdır ya da ciddi takıntılarınız vardır. (Biz ikinci gruba giriyoruz sanırırmı.) Pek çok insan için çöpten farksız olan şeylerin, bizim için manevi değeri son derece yüksektir ve onları korumak için elimizden geleni yaparız. NES ve SNES oyunlarını zamanın ve art niyetli kişilerin gazabından korumak için geliştirilen özel kutular da bu duruma en güzel örneklerden biri. 9 Dolar'a satılan bu kütüalar, oyunlarınızı olumsuz şartlardan koruyacak ve onlara olan bağılılığınıza bir kez daha ispatlamazsanız sağlayacak.

İhtiyaç duyduğum Magic meraklımı bilgisayarda gideriyorum artık.

Shandalar Şehir Turları

Gerçekten de Magic'in bilgisayar oyununu keşfetmek, ekonomik olarak ayak uyduramadığım bu oyundan kopmamı engelleyen en önemli faktör oldu. Özellikle de Magic the Gathering: Duels of the Planeswalkers. Burada kendi kırmızı - siyah destemin aynısını yaratabilmenin ötesinde, daha önce hiç karşılaşmadığım kartları da tanıma imkanım oldu. Ama bu oyunun en güzel kısmı kesinlikle Shandalar dünyasında geçiyor. Oyunda deste renginizi seçtiğinden sonra karakterinizle maceradan

maceraya koşmaya başlıyor ve haritadaki irili - ufaklı şehirler arasında dolaşırken, başboş gezen yaratıkların saldırısına uğrayabiliyorsunuz.

Her yaratığın kendi adı ve kendine özel bir destesi, her bir destenin de kendine has özellikleri var. Bazıları "enchantment"ğırlılıkken, bazılarıysa mana yakma üzerine yoğunlaşmış. Kazandığınız her mücadele sonrası karşı taraftan yeni kartlar kazanıyorsunuz. Şehirler, karşılığında kart, altın ya da sağlık puanı kazandıracak görevler veriyor size; ayrıca her şehir belli sayıda kart satın alma şansı sunuyor. Böylece Shandalar

dünyasındaki yolculuğunuz sırasında kendi destenizi yolda oluşturuyorsunuz denebilir. Fakat siz yoldayken kaybettığınız mücadelelerde, destenizde bulunan bir veya birkaç kartı kaybetme riskiniz de var. Destenizde aynı karttan dört -veya özel durumlarda beş- adet bulundurabileceğinizi düşünürsek, şanssız bir dönem geçirecek olursanız destenizin en önemli kartlarını arka arkaya kaybedip bir anda kendinizi çok zor bir durumda bulabilirsiniz.

Mahzenlerde Yitip Giden Hayatlar

Oyundaki en eğlenceli bölümlerden biri de mahzenlerde geçen savaşlar. Yolunuzda ilerlerken gizli bir

mahzene denk gelebilirsiniz. Bu mahzenlerin karanlık koridorlarını koruyan yaratıklara karşı savaşmak ve mahzendeği gizli hazırları ele geçirmeye çalışmak, oyuncuya tüm destesinden edebilecek bir ısrara yol açabiliyor. Beş ayrı rengin kaleşini ele geçirmek ve o kalelere yaptığıınız saldırılardan için hazır bir deste oluşturmayla çalışmak ise uzun ve zorlu bir süreç.

Magic the Gathering oyununa uzak kalmak ve aynı zamanda yeni çıkan kartlar ve kuralları öğrenmekle uğraşmak istemeyenler için Duels of the PlanesWalkers kesinlikle iyi bir seçim olacak.



KUDUZ BİLEK

Sadece KAAN

Street Fighter gibi fenomen haline gelmiş bir dövüş oyununun yeni nesil konsollarda tekrardan hayat bulacak olması, benim gibi atarı salomı kültürü olan eski bir oyuncuya heyecanlındığı kadar endişelendiriyor da bir yandan.. PS3 ve Xbox 360 gibi oyun ve oyuncu kavramını kökten değiştirmeyi hedefleyen yeni nesil konsollar, güçlü sistemleri sayesinde oyunları gerçekçilige birkaç adım daha yaklaştırmış tam bir görsel şölen sunuyor.

lar bizlere. Oyun içi videoları internette izlerken gözlerle bayram ettiren bu grafik coşkunluk diğer yandan oyuların ruhunu öldürüyor..

Street Fighter 4 (SF4) ise tam bu noktada ruhumu grafike kaptıram bir oyun olarak karşımıza çıkıyor malesef...

Serinin bu oyununda SF'2'nin bütün karakterleri yerli yerinde duruyor. Ken, Ryu, Chun-Li, Guile, Blanka, Dhalsim, E.Honda, Zangief, Balrog, Vega, Sagat, M.Bison ve Akuma... SF'2'nin salonlara geldiği yıl olan 1991'den bu yana hala yaşlanmadılar ve hala aynı kıyafetleri giyiyorlar.. Gerçi oyun hangi tarihte geçiyor, hikayesi nedir yada bir hikayesi var mıdır bilmiyorum ama aradan geçen 17 yıldan sonra karakterlerin eş zamanlı olarak yaşlaşıp emekliye ayrılmaları, evlenip çoluk çocuğa karışması ve sıralarını yeni nesle devretmeleri gerekiyordu artık, ama öyle olmadı..



Neyse biz SF'4'e geri dönelim..
Eski karakterlere ek olarak C.Viper, Abel, El Fuerte, Rufus ve Seth'le birlikte toplam 5 "yeni" karakter serisi dahil edilmiş..



C. Viper , SF'dan çok bir King of Fighters (KOF) karakteri gibi duruyor. Hazır laf geçmişken, yeni karakterlerin süper komboları KOF dövüşülerinde olduğu gibi seride bağlanan yumruk tekme kombinasyonlarından oluşuyor. Süper komboya başlarken dövüşçünün öske patlaması ve yakını plan çekimler güzel olmuş gerçi ama bu durumu kurtarmıyor malesef...

Viper'ın ayakkabısındaki alev mekanizması, eldivenindeki elektrik akımı ve bu ikisiyle yaptığı kombolar "ben bunu daha önce bir yerde gördüm" dedirtiyor. Ayrıca gözaltılu dövüşçü mü olur yahu?..

El Fuerte isimli küçük boylu hiperakrif amerikan güreşçisi, Virtua Fighter 5'teki El Blaze'in aynısı nerdeyse. 3D dövüş oyularıyla klişe haline gelen bu "maskeli güreşçi" kavramına El Fuerte'yle devam edilmiş..

Bak nerden nereye... Türk dövüşü deyince aklına, Jean Claude Van Damne'in oynadığı bir dövüş filmi geldi... Orjinal adı the Quest olan ve türkçeye "Özgürlik Savaşçıları" diye çevrilen bu filmde Türk bir dövüşü vardi hatırlarsınız.. Daha çok yanyam bir Afrika kabilesi şefi gibi duran bu sözde Türk dövüşü rakibin yumurtalarını burup bayıltıyor fakat diğer dövüşte sumocuların göbeğine çarpıp rezil gibi tek hamlede makav oluyordu... Ülkemiz insanıyla hem tip hemde davranışları olarak uzaktan yakından alakası olmayan bu karakter aslında cehaletin, ırkılığın ve Türk duşmanlığının açıkça bir ispatydı.. Sen omun yerine KIRKPınAR yağı güreşlerinden bir yiğidi koy o arenaya. Elenseyi çekip Osmanlıyı patlattıktan sonra gör bakalım Sumocu mu kalyor Van Damne mi!..
(bu cümleinin sonunda sert birkaç küfür ettim ama buraya yazmadım)

ilk SF oyunu ben 4 yaşındayken, yani 1987'de çıktı, 1987-2008 tarihleri arasında farklı konseptlerde 20'den fazla SF oyunu yapıldı. Bu oyunların hepsini vakti zamanında oynadım, farklı karakterler ile bitirip sindirdim.. SF4 çıktığında da böyle olacak. Kendimi kaybetmiş bir şekilde deli gibi oynayacağım bu oyunu. Her karakterle bitirip oyun sonlarını büyük bir gururla izleyeceğim. Ama bu sefer atarı salonlarında değil, televizyona kurulu konsollarda oynayacağım.

Jetonsuz, sonsuz krediyle. Kolsuz, analog joystickle. Yanında kırın kirana dövüseceğim bir rakip olmayacak. Arkamda oyunumu izleyen heyecanlı kalabalıklar, uğultular, sigara dumamı, atmosfer.. Bunların hiçbirini olmadan ev konforunda üçlü koltukta, çıplak ayakla oynayacağım bu oyunu.. Hal böyle olmca tabi eskisi kadar tat alamıyor insan, heyecanını yitiriyor bir noktadan sonra..

SF4'ün yanında bir de Super Street Fighter II HD Remix adında, piksellerden kurtulmuş, yüksek çözünürlükli yeni bir SF oyunu daha yapılmış.. 1991-95 tarihli SF'2 serisinin yeni nesil anlayışıyla yeniden çevrili, ehh... CAPCOM firması eski yemekleri tekrar ıstıup önlümüze servis etmekten oldukça zevk alıyor anladığım kadaryla. "Garson bey, çorbadan kurt çıktı, lütfen bana ahçıyı çağırın" tadında bir hissiyat içerisinde sokuyor beni, hoşuma gitmiyor.



Rufus , Tepeden toplu sarı örgülü saçları, bıngıl bıngıl göbeği ve bu göbeği açıkta bırakın Bruce Lee tulumıyla "cikletten mi çıktı lan sen" dedirtiyor adeta... Rufus yine Lombak Dergisi'nın ustalık grafiği Şevki Sayışman'ı TÜRK dövüşçü olarak oyuna dahil edebilirlerdi halbuki. Göbekse göbek, karizmaya karizma.. Kafasında fesi, baklava desenli kazağı ve şen kahkahasıyla Rufus'u bir kalemdede siler atardı Şevki abi...

Dövüş mekâni olarak da Eminönü vapur iskelesi seçilse, arkadaş balık ekmeğiyip turşu suyu içen insanlar tezahürat etse, yendikten sonra darbuka çalan çingene çocuklar ortamı senlendirse ne güzel olmaz mıydı?..

Neyse, biz devam edelim. Ne diyorduk?..

Yeni karakterler, evet...

Yeni karakterlerden bir tek ABEL kabul edilebilir düzeyde. Tasarımı güzel, dövüş teknigi olarak SF'a iyi adapt edilmiş. Omun haricindekiler ise dedigidim gibi olmamış.. Bu mantıkta giderlerse olmamış daha birçok SF oyunu göreceğiz buna hiç şüpheniz olmasın. Capcom bu seriyi "oldurana" kadar dünyanın en iyi dövüş oyunu King of Fighters 97 olarak kalacaktır nezümde...

Görüşürüz...



LEVEL'A ABONE OLUN,

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 YTL



ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ

1 YILLIK
ABONELİKLE
SADECE

78 YTL



40 fasikül
960 sayfa

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 Bedelini Havale ile gönderiyorum* Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

_____ / _____ / _____ / _____

Kart Sahibinin İmzası:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Dergileriniz

Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**

1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyesi **78 YTL**

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,

çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra

özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

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

Bu form 30 Eylül 2008 tarihine kadar geçerlidir.



Son

Fark etti mi bilmiyorum; bugüne kadar yaşadığımız her kötü olayda seni suçladım. Sen de sesini çıkarmadan üstüne aldın tüm yüklediklerimi. Şimdi anlıyorum ki çoğu felaketin sorumlusu benmişim aslında. Haset duyguları, paranoid düşünceleri, sıkıntıları yaratın sen değilmişsin. Ben, seni beni bir oyuncak

Yalan değildi tüm bunlar; beni daha iyi hissettiren senaryolardı. Ama anladım ki her şeyi senin üstüne yıkmak kendimi iyi hissetmemi sağlamamıştır

olarak kullandığını düşünürken meğer seni kullanan benmişim. Seni her durumda günah keçisi yaparak, kendi pisliklerimi temizliyorum; şum gizli gizli. Şaşkın şaşkın bakma suratıma; artık alttan almana gerek yok. Sana giydirdiğim "karanlık" rolünü de bırakabilirsin. Sana siyahi verip kendime beyazı alarak en büyük şeytanlığı yaptım bunca zamandır. "Çünkü her şeyin altından sen çıkışsan, işleri düzelmeye çalışmam için bir neden olamazdı. Zira seninle uğraşmam imkansızdı." Kafamdaki bu plan,

bugüne kadar sorunsuz bir şekilde işledi. Ta ki bugün, senden nefret etmeye çalışsam da edemediğimi anlayana kadar. Rolleri değişik artık; yüzündeki boyayı silebilirsin. İlkimiz deaslımıza dönüyoruz bugün. Sen dengemizi koruyan, ben de alt üst eden taraf olarak etiketleniyor bugün. Bugün, birbirimize karşı değil, onlara

karşı savaş vermeye başlıyoruz.

Bu akıttığın son göz yaşıları olacak; merak etme. Artık sahip seni, sahip olmadığı bir kimliğe büründürmeye çalışmayacak kimse;

ne ben, ne de bir başkası. Beynim kendim kemirirken sana kan kusmayacağım bir daha. Yanımda olduğun halde seni görmezlikten gelerek, düşüncesizlikle suçlamayacağım. Akıma gelen ilk "çırın" fikirde hemen topu sana atmayacağım. İşleri kendi kendime zorlaştıktan sonra hesabını sana ödetmeyeceğim. Her nefes alışında, beni uçuruma sürüklediğini düşünmeyeceğim artık.

Sana daha önce ilk tanıştığımız günden bahsetmiştim. Üç yaşımızdaydık; kurduğum çadırı

gelip oyuncaklarına dokunmamışım... Artık yalan yok; üç yaşımızdaydık; kurduğum çadırı gelmiştim ve ben o sırada senin ruhunu çaldım. Oyuncaklara dokunmama izin vermedim; sadece yanında öylece durup beklettim seni. Bir oyuncak gibi...

Yalan değildi tüm bunlar; beni daha iyi hissettiren senaryolardı. Ama anladım ki her şeyi senin üstüne yıkmak kendimi iyi hissetmemi sağlamamıştır. Geçmiş, işime geldiği gibi algılamak hayatı kolaylaştırmamıştır. Kendi bozduğum bir puzzle'ı tekrar başkasına tamamlatmaya çalışmak anlamsızmış. Ve en önemlisи, seni yapmadığın, düşünmediğin şeyler yüzünden kendimden uzaklaştırıma çalışmak hayatımda zorlaştırın en büyük nedenmiş.

Teşekkür etmeye gerek yok; hak ettiğin sözleri daha önce duymamı isterdim. Bu kadar uzun bir süre, "karanlık" köşende seni tek başına bırakmam gerekiyordu. Ancak korktuğum bir şey var; birkaç dakika, gün, ay ya da yıl sonra şu an itiraf ettiklerimi unutabilirim. Her şey eski haline dönerse de... Yapacak bir şey yok; alışkinsın zaten. Öyle değil mi? elif@level.com.tr



Editör Olmanın Çıldırtıcı Yanları

Bizleri pembe bulutlar üzerinde sağından PS3, solunda PC, parmak uçlarında PSP ile çalışan insanlar sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Evet, hepimiz hobimizi işimiz olarak yapıp bir de üstüne para alan şanslı insanız ve işimizi çok seviyoruz. Ama gelin bakın, bizim ne gibi sorunlarımız oluyor: Öncelikle Fiti gibi kocaman bir patron olmadığımdan matbaamış, kağıtmış, grafik iyiymiş, kötüymüş; bunlarla uğraşmıyorum. Yani bu yazımı Fiti yazsa daha da başlık çickardı. Üstüne üstlük her ay konu bulma gereği da ayrı bir sorun. Yani Fiti olmak başıca bir sorun, onu zaten geçiyorum. Biz sıradan editörlerle gelince: En uyuz olduğun oyun tipinden bir başlığı eline tutuşturdukları zaman iğkence de başlıyor demektir. Mesela ben adventure'lardan son derece sıkılırım. Havuzu tikamak için bulman gereken tıpa bardadır ama barmen onu kız arkadaşına hediye etmiştir. Kız arkadaş ise babası psikopat olan bir evde oturmaktadır. Kız ulaşmak için önce köpeği geçip sonra babasından kaçmamı ve hedefinize ulaşmamızın. Sonra kızın derdini çözüp tipayı ondan almalı sonra da havuzu tikamamızın, bunun gibi abuk sabuk sorunlarla uğraşmak beni son derece sıkar. Haydi, bunları yaptın bakalım. Sonra sizin ilginin çekecek bir yazı yazmak için ustalığını konuşurman gerekir lakin sevmediğin bir şeyi neşeli bir biçimde yazmak benim gibi Polyanna ruhlu bir adam için bile son derece zordur.

Toplantı deme bana! Yazı teslim tarihi yaklaştıkça, özellikle ayın 13'ü ya da 15'i gibi olan ürün lansmanları, benim

gibi donanım editörleri için bir kabustur. Yeni ürün tanıtımlarında yer almamak olmaz ama bir yandan da son dakikaya sıkışan işler durmadan gelmeye devam eder ya da hit bir oyun tam bu tarihte piyasaya sürürlür ve gecelerin gündüzlerin iç içe girer. Bir yandan en iyi şekilde yazmaya çalışırken bir yandan da uykusuzlukla boğuşursun ve gündelik hayatın karmakarışık olur. Üstelik tam bu tarihlerde birisi evleniverir ya da benzer bir şekilde çocuğu olur. Eh, gitmesen olmaz ama gidecek halin de yoktur. Haydi, bunun üstüne bir hafta süren yurt dışı gezilerini ekleyelim. Gezi yüzünden tam bir haftalık iş birikir. Zaten dergi bittikten sonra ilk bir hafta toparlanmak ve yeni derginin hazırlıklarıyla geçer. Yani ayın yarısında tam randımanla çalışırsın. Bu durumda sıkışmamanın olanağı varsa gelin bana da anlatın.

Son dakika gollerı! Sabit disk patlar! Haydi, onu bir yazılımla kurtardin diyelim. Yazmış olduğun yazımı yanlışlıkla silebilirsin ya da dosyaları kopyalayıp yapıştırırken karıştırıp eskisini yenisinin yerine koyarsın. Buyur buradan yak! Haydi, bir adım daha öteye gideyim. Çalışırken elin Ctrl + A'ya bastıktan sonra bir şeyler yapıp monitöre bakmadan el alışkanlığı olarak Ctrl + S yaparsın! Böylelikle tüm işin geri dönüşü imkansız bir şekilde silinir! Bunu daha önce yaptığım için yazıyorum. Çalışırken kesinlikle monitöre bakmayı ihmal etmeyin. Ayrıca çalışırken kola, buzlu çay vb.

şeyleri klavyeden uzak tutun ya da su geçirmez bir klavye kullanın. Bunları klavyeye bir döktünüz mü tüm sistem gider, haydi geçmiş olsun. Ayrıca sizin haricinizde dış etkiler de vardır. Mesela dergideki odamın dışından devamlı olarak topuklu ayakkabı giyen hanımlar geçiyor ve yer sarsılıyor! Gerçi evimin de yakından tren geçtiğinden ve bundan önceki evim de gürültüyle iç içe olduğundan bir süre sonra alıştım ama bazen yer öyle bir sarsılıyorki minik bir deprem yaşıyorum desem yeridir. Son olarak çalışırken gelip size sorular soran arkadaşımız, sık sık ve gereksiz yere çalan iş telefonu da buna tuz biber eker. Mesela ben çalışmam için erkenden ofise geldiğimde benim burada olduğumu keşfeden santral, aranan kişi ben olmasam bile dergiye gelen her telefonu bana bağlayarak çalışmamı imkansız bir hale getirir! Hürriyet'in santralinde çalışanlardan rica ediyorum. Allah aşkına ismen beni aramayanları artık bana bağlamayın!  akmenek@level.com.tr

İşte hayatımda oynadığım en güzel adventure.



Gönül Manifestosu



Cok sevgili LEVEL okurları, canılarım. Bakıyorum da televizyonlar, gazeteler, internet sayfaları aşk ve mutluluk üzerineoyerler veren oluşumlar, her yaştan insanı birbiriley evlendirmek için taklalar atan programlar ve hatta tüm ana fikri evlilik üzerine kurulu dizilerle dolu taşıt.

Hesap sorulmasından hiç hazzetmem. "Neden aramadın, neredesin, kimlesin?" sorularına "Telefon çekmiyordu, yöründedeyim, Buzz Aldrin ile papaz oynuyorum" cevaplarını veririm

Bu atmosferde evlenmek için banka kredileri alan; beyaz eşya, mobilya, yatak odası takımı, yemek odası takımı taksitlerinin altına giren genç insanlar çevremi sarmışken, bu ay bir fotroman yapmak yerine daha anlamlı bir köşe hazırlamaya gerek duydum ve kendimce bir aşk manifestosu çıkardım. "Cem Şancı Gönül Manifestosu" adını verdığım bu kurallar bütünü, tamamen benim gönlümé göre hazırlanmış olsa ve elbette kimseyi bağlamasa da ilerde ihtiyacınız olur, dönüp bilmek ister, hatırlamak veya uygulamak istersiniz umuduyla gönül manifestomu sizinle paylaşmak istiyorum, buyurun:

- 1- Aşık olmam için kızımızın zengin ve güzel olması gereklidir. Dünyada en çok sevdığım şey para, ikinci en çok sevdığım şeyse kadındır. İlkisinin bir arada olması durumunda dayanamam aşık olurum.
- 2- Evlenmem.
- 3- Nişanlanamam.
- 4- Sözlennemem.
- 5- Anne baba ile tanışma seremonilerine kıl olurum, görüşmede takım elbise giymem.
- 6- Sevgilimin arkadaş, dost çevresinin onayını almak gibi bir endişem yoktur. Hiç de umurumda olmaz.
- 7- Kışkanılmaktan hiç hazzetmem. Kadınınım beni başka kadınlarla paylaşılabildiğini görmek isterim ki bu aşkin en önemli ispatıdır benim için. Ben sizin tapulu malınız, tasmalanmış köpeğiniz değilim. Evet, gönlüm sizindir ama bedenim ve hormonlarım, dürtülerim beni başka kadınların dudaklarından bal çalmaya yönlediriyorsa doğaya da karşı gelecek değilim.
- 8- Hesap sorulmasından hiç hazzetmem. "Neden aramadın, neredesin, kimlesin?" sorularına "Telefon çekmiyordu, yöründedeyim, Buzz Aldrin ile papaz oynuyorum" cevaplarını veririm.
- 9- Çenem parmaklarım kadar çalışmaz. "Neden susuyorsun?" sorusuna katlanmadığım gibi çevremde "bik bik bik" 24 saat konuşan kadına da hiç katlanamam. Çoğu zaman, sessizlik ve huzurdur aradığım. Ama tatlı sohbetlere karşı da degilimdir, yanlış anlaşılmaşın.
- 10- Geceleri çıkmam. Herkesin koşa koşa gidip balık istifi gibi eğlendiği mekanlardan hazzetmem. Deniz kenarında sakin bir köşe, gözlerden uzak minik bir kafe, doğuya iç içe nezih bir altı yıldızlı otel her zaman tercihimdir. Sevgilimin beni bu tür mekanlara davet etmesini ve ikramda kusur etmemesini beklerim.
- 11- Hesap ödeyen erkekten nefret ederim.
- 12- Sevgililer gündünde hediye bekleyen kadından nefret ederim.
- 13- Sevgilisini hediyelere boğmayan kadından nefret ederim.
- 14- Çocuk doğurmak isteyen kadından nefret ederim.
- 15- Avrupa menşeli otomobil yerine Çin, hatta Uzak Doğu otomobili kullanan kadından nefret ederim.
- 16- Kokoş kadın sevmem; muhatap bile olmam
- 17- Kendisine laf atan adama haddini bildiremeyen, yumruk atıp çenesini kırmayan kadından hazzetmem.
- 18- Yemek yapmaktan keyif almayan kadın sevmem.
- 19- İspanyol, Portekiz, Fransız ve İskandinav kadınlarına taparcasına hayranım. Her sözlerini emir telakkı ederim.
- 20- Video oyunları sevmeyen kadından hazzetmem ama konsolları seven kadınlardan da nefret ederim. ☺

cem@level.com.tr



Uzayıyı Taşlamak...



Türkiye'de neden hep bilim kurgu geri kalmıştır, diye merak etmişimdir. Tamam, günümüzde bilim kurgu ya da fantastik olaylar üzerine yazan birçok başarılı yazar arkadaşımız var ama benim kastettığım 80'ler ve 90'lardı. Bana göre karanlık ama bir o kadar da saçma, hatta komik olan yıllar. 80'lerde belki yokluktan olmamış diyeceğim ama 90'larda her şeye ulaşmak mümkünüydü.

O dönemlerde dünyada bilim kurgu adına bir yığın iş yapılmırken ülkemizdeki durum içler acısıydı. Yapılan işlerin neredeyse hiçbir taklitten öteye gidemedi. Şöyle bir gerilere bakınca aklıma sadece komik işler geliyor. Belki bu yazacaklarının dışında pek

Dünyayı Kurtaran Adam'ı seyredip sinemadan çıktıığında aklımda kalan şey, büyük bir hayranlıkla seyrettiğim Star Wars filminin o filmin içinde neden yer aldığıydı

çok örnek vardır ama benim yaşadıklarım ve zihnimde yer eden şeyler bu yazacaklarımlar.

"Türk işi bilim kurgu" denilince aklıma Dünyayı Kurtaran Adam geliyor. Yaşım gereği bu filmi ben sinemada izledim. Bana hemen "O filme gidilir mi?" demeyin. O dönemler tek kanallı TRT dönemleri. Herkes neredeyse her akşam sinemaya giderdi. Yazın yazlık sinemalar filan, acayıp bir dönemdi. Neyse, konuyu fazla dağıtmayayım. Dünyayı Kurtaran Adam'ı seyredip sinemadan çıktıığında aklımda kalan şey, büyük bir hayranlıkla seyrettiğim Star Wars filminin o filmin içinde neden yer aldığıydı. Cüneyt Arkın'ın taktiği motor kaskına da bir anlam vermememiştim. Bir çocuğun aklı bu kadar mı karıştırlırdı? Hala etkisinden çıkmadım.

Tüm dünyada E.T. çılgınlığı başlamıştı. Yaratıcı Yeşilçam sinemacıları da BADİ isimli bir Türk E.T. filmi yapmıştı. Maalesef ben bunu da sinemada seyretmemiştüm. Neden derseniz; hala özel televizyonlar yoktu ve galiba sadece TRT2 açılmıştı o dönemler. BADİ'ye geri dönersek eğer; E.T.'nin ucube bir Türk versiyonundan öteye gidememiş, garip bir sinema deneyimi olarak yorumlayabilirim. Garip

GÖRMEK İSTEDİĞİM TÜRK FILMLERİ

- Mad Max vari bir nükleer savaş sonrası film yapsa bizimkiler? Doğan görünümülü Şahin kullanan kahramanımız mutant minibüsçüler çetesи ile savaşsa. Müziklerini de "İsmail YK" ve "Cankan" Biraderler yapsa?
- Şöyledir bir Türk zombi filmi olsa. Taksim meydanında zombiler kovalasa sağ kalan insanları. Migros'ta sıkışan insanlar kurtulmak için çaba sarf etse. Bu filmin müzikslerini de Cemali yapsa.
- Bir de Godzilla filmimiz olsa. Godzilla İstanbul'a gelse [Kastamonu'da çıkışa yıkacağı pek gökdelen yok.]. Yeni yapılan Manhattan ve civarındaki gökdelenlere saldırışa filan. Orayı yıkınca nereye gider bilemiyorum ama eninde sonunda sıkılıp tekrar Japonya ya da New York'a döneceği kesin. Ayrıca soundtrack'ını de Ayna grubu yapsa?

kafalı, çakma E.T'nin mahallede takılan çocuklarınla olan muhabbetleri görülmeye değer bence. O zaman bilmiyordum ama geçen senelerde öğrendiğimde daha da şok olmuşum. Filmin müziklerini Yeni Türk yapmış çok. Bu da başka bir saçma detay olarak hafızama kazındı.

Bir de bir başka film vardır ki... Hmm, inanılmaz. "Homodi" isimli bir bilim kurgu filmi. Müjdat Gezen'in ve Perran Kutman'ın oynadığı... "Çekyat üzerinde oturan uzaylı" gibi derin kavramsal sahneler içeren bir dolu sahnesi vardır. Filmde rahmetli Altan Erbulak'ın oynaması da ilginçtir. Sinema filmi konusunu kapatmadan size bir link vermek istiyorum. Bir ara girip bakın. www.onarfilms.com sitesinde şirketin yeniden DVD olarak piyasaya sunduğu birçok eski, fantastik Türk filmini bulabilirsiniz. Özellikle Korkusuz Kapitan Swing evlere şenlik. Muhakkak seyredin. Bir Türk firmasının değil de bir Yunan şirketinin yaptığı bu atılımı takdire şayan buluyorum. Televizyondaysa bilimkurgu denince

akıma Uzayı Zekiye gelir. Seden Kızıltunç'un başrolünü oynadığı dizi gösterildiği 1987 yılında oldukça popülerdi. Geçenlerde tekrarı yapıldığında seyretmeye çalıştım ama maalesef dayanamadım. İşin ilginç yanı dizide oynamayan sinema oyuncusu kalmış. Herkes varmış. Dizinin müziğini de Cahit Berkay'ın yaptığı belirtmeden geçemeyeceğim.

Bu örnekler üzər gider. Daha uzatısam da Fırat beni başka bir gezegene işinler.

Belki de ülkemizi ziyaret eden uzaylılara taş atmamızdan önce de bu tarz şeyler yaptıktı ve bilim kurgudan uzak durmamız için lanetlendik ya da acaba uzaylılar ceza olsun diye genlerimizle oynayıp bizim bilim kurgudan uzak durmamızı mı sağladılar? Çok bilim kurgusal oldu galiba. Ben de beceremedim. :) Gelecek sefere sizleri tekrar bu sayfalarda görmek üzere... turbo@level.com.tr <http://turbo-s2k.deviantart.com>



Özgürülük Üzerine...



II "Özgürülük"... Baki kalan bu gök kubbede özgürlükten, özgür olmaktan, olabilmekten daha değerli bir kavram olmadığı kanaatindeyim. Bir insanın özgürlüğü, bir hayvanın özgürlüğü ya da bir ülkenin özgürlüğü veya bağımsızlığı... Bir başka ifade biçiminde, bu kavramın hangi odak üzerinden değerlendirildiğinin bir önemi yok. İnsanlık tarihinin tartışmasız en büyük ayıplarından biri olan kölelik düzeni, uluslar tarihinin en ahlaksız sistemlerinden biri olan sömürgecilik, doğasında tüm haşmeti ve heybetiyle yaşamını sürdürerek olan fillerin büyük bütçeli sirklerde insanların oyuncagi olması ya da uçsuz bucaksız kırlarda tüm zarafetiyle dört nala koşacak atların para için yarıştırılması, evcilleştirilmesi... İnsanlar da, uluslar da, filler de, atlar da olabildiğince özgür olmalı.

Asıl trajik olan ise "medeniyet mazisine" bir bakış attığımızda, "özgürülük" kavramının hemen yanı başında karşımıza çıkan bir diğer kavramın, "özgürlik mücadelesi" olması. Bağımsızlığı için savaşmak zorunda kalmış kadınlar, çocuklar, erkekler... En temel hakları olan özgürlüğü, elde edebilmek için taşla, sopayla, kılıçla; dişe diş, kana kan dövüşmek, çarpışmak zorunda bırakılmış faniler. Tanrı'nın onlardan esirgemediği, belki de onlara hediye ettiği özgürlük için, insanların savaşmak zorunda kalmış insanlar...

Sanmayalım ya da bir yanılığa düşmeyeлим ki bu tip hadiseler artık günümüzde, 2000'li yıllarda, insanoğlunun kurduğu medeniyette yaşanıyor. Her gün, ölen insanlar var. En acı vereni ise her gün, ölen küçük insanların, yani bebeciklerin olması... Hür hayatı belki on gün, belki bir ay ciğerlerine çektebilmış minik, pembe yanaklı bebecikler. Özgürüklerini yaşayamamış bebecikler... Kahrolmamak elde değil, ama insan itikadını kaybetmemeli. İlah'a güvenmeli ve İlah'ın ilahi adaletinin tecelli edeceğinin beklemeli sabırıla, inançla... Er ya da geç, bu dünyada ya da "öteki dünya"da terazi dengeye gelecektir. Fakat asıl ideal olanı, uluslararası toplumun bir aydınlatma süreci daha yaşayıp dünyanın çeşitli bölgelerinde yaşanan bu

kiyimlara müdahale etmesi, son vermesi. İnsanlar ve uluslar, tarih boyunca birçok kez yaşadıklarına benzer, yeni bir aydınlanma süreci daha yaşamadıkları sürece, üzürek söyleyorum ki özgürlükleri için ölen insanlar olmaya devam edecektir. Ne var ki daha önceki satırlarında dile getirdiğim gibi, yine de insan umudunu kaybetmemeli; bu sadece bir budalanın umudu olsa bile... İnancın olduğu yerde, umut da vardır. Özgürükler adına savaş veren insanların yaşadığı coğrafyalarda bir gün panayırların kurulacağı, insanların birbirlerine kahkahalar atarak sarılacaklarının umudu, bebeckerini huzurla emziren, geleceğe güvenle bakan annelerin var olacağı umudu...

Ya bizler, özgür olanlar, özgürlüğü için savaşmak durumunda olmayanlar... Adı geçen kavramın ne denli önemli bir hediye olduğunu farkında mıyız? İstediği anda yemek yiyebilin, su içebilen, internete girebilen, televizyon seyredebilen, duş alabilen, oyun oynayabilen bizler... Tüm bunları yaparken, yapabiliyorken Yaradan'a şükrediyor muyuz? Ya da hayatı dair bu rutinlerimizi ifa ederken, edemeyenleri

bir an bile olsun aklımıza getiriyor muyuz? Ne kadar aklımıza geliyorsa ölen bebekler, özgürlükleri için savaşan anneler, babalar bizler de o kadar insanız.

Bu arada insanları özgürlükleri, hürriyetleri için savaşmak durumunda bırakılanlardan pek dem vurmadım. Sanmayım ki, unuttum. Artık onlar için edecek iki kelamım bile kalmadı ne yazık ki.  doruk@level.com.tr

Not: Sözde "özgürülük mücadelesi" veren bölcü ve korkak terör örgütlerini lanetliyorum. Yazımında sözünü ettığım, "özgürlik mücadelesi verenler" tarih boyunca kendi topraklarını, temel hak ve özgürlüklerini korumak zorunda bırakılmış gerçek/ölümüş kahramanlardır.

Not2: Derginin piyasaya çıktığı günlerde Ramazan Ayı'na ya girmiş ya da girmek üzere olacağız. Hepinize huzurlu bir Ramazan Ayı diliyorum...

“Cehennemden Çıkan Çılgın Türk”ler...¹

Milli takımın Avrupa Kupası macerasında önmüze konan her şey koca bir zincirin halkalarından ibaret. Tek bir ağızdan futbolu kutsallaştıran medya, her biri numunelik futbol yorumcuları, sapına kadar Adanalı, ultra karizmatik, asabi teknik direktör ve evet; maçlara gidip hoplayıp zıplayan, sapına kadar Kasımpaşalı, ultra karizmatik, asabi başbakan tarafından sürüklenen artık pas tutmuş, demode bir zincir bu. Takım sapır sapır dökülür ama hasbelkader atılan gollerin ardından gelen galibiyetler bize yeter. Sonuçta “biz çılgın Türklerizdir”. Hirvastistan maçının ikinci uzatmasında son saniyelerde gol atan Semih Şentürk “ilahi bir güçle topa vurdum” dediğinde bunun ne kadar mantıksız olduğunu düşünmek yerine onu alkışlarız, bağımıza basarız; “çılgınlar” gibi eğlenmeyi, orada - burada dağıtmayı, sağa - sola kurşun sıkımı da kendimize borç biliriz... Oysa olan bitenlerin arasında ufak detaylar saklı olabilir. “İddaai” bir laf belki ama artık iyi oynayanlardan çok sonucu bilenler kazanıyorlar. Örneğin bahislerde Hollanda'nın galibiyeti 1'e 1.5 verirken Rusya'nın galibiyeti 1'e 10 verir. Rusya'nın galip

yerdeseye hile-hurda kaçınılmazdır ve siyaset olan bitenlere hiçbir zaman uzak kalamaz. Sözelimi Kasımpaşaspor enteresan bir şekilde dört yılda, her yıl bir üst lige çıkarak Turkcell Süper Ligi'ne kadar yükselir. Sene sonunda ligden düşer ama başka bir takımla birleştirilerek tekrar ligde tutulması düşünülmektedir. O takımsa İstanbul Büyükşehir Belediyespor'dur. Tayyip Erdoğan bir zamanlar Kasımpaşaspor'da futbol oynamış, bir dönemse İstanbul Büyükşehir Belediye Başkanlığı yapmıştır ve aynı zamanda Fenerbahçelidir ki Kasımpaşaspor, Fenerbahçe'ye yakınılığıyla bilinen bir kulüptür. Fenerbahçe'nin ezeli rakibi ise Galatasaray'dır ve 2007 - 2008 sezonunda Galatasaray Kasımpaşaspor'a kendi sahasında 1 - 0 yenilmiştir. “Olsun”dur, “top yuvarlak”tır denilir geçilir...

Onca alavere - dalavereye, sürpriz (!) sonuçlara rağmen futbol siyasetle birlikte en revaçta olan konudur biz çılgın Türkler için. Gelgelelim onca ilgiye, hevese ve harcanan paralarla rağmen Türkiye'de iyi futbolcu yetiştirmeye inanılmaz bir kısrılık vardır. Aslında sadece futbolcu yetiştirmeye değil, hemen her alanda bir kısrılıktan muzdaripiz

geleğini bilenler haliyle bir koyup on alırlar. Bu durumda birileri cebini fena halde doldurken çoğunluk maç sonuçlarının sürpriz olduğuna inanır / inandırılır. Kupanın önceki sahibi tüm maçlarda aynı, kıytırık kontra atak taktığını uygulayarak şampiyonluğu elde eden Yunanistan'dır ve işte bakın, bu da başı başına bir sürprizdir. Sürprizlerin giderek artması her nasılsa kimsenin tuhafına gitmez.

“Futbol asla sadece futbol değildir.”², aynı zamanda çok iyi bir toplumsal aynadır. Derinlemesine baktığınızda ilgisiz gibi duran pek çok şeyi idrak edebilirsiniz. Her şeyden önce futbolda çok büyük paralar döner. Büyük paraların döndüğü

bolcu yetiştirmeye konusunda inanılmaz bir kısrılık vardır. Aslında sadece futbolcu yetiştirmeye değil, hemen her alanda bir kısrılıktan muzdaripiz ve ne yazık ki bizler çılgın (!) olduğumuz kadar üretken ve yaratıcı olamıyoruz.

Üretmek yerine kopyalayıp, süsleyip pazarlamak daha cazip geliyor; yaratıcı fikirlerin değerise son derece düşük. Üretenlerin, yeni bir şeyler ortaya koyanların değil şarkıcıların, futbolcuların el üstünde tutulduğu bir toplumda Bill Gates'ler yetişim mi? Türk olmalarından gurur duyduğumuz Yerli Kardeşler Türkiye'de olsaları Far Cry'ın / Crysis'in başarısının onda birini sergileyebilirler



miydi? Böyle sorular kafamızı pek meşgul etmez bizim. Sokağımızla, kitlemizle, medyamızla, siyasetimizle, kısaca varımızla yoğunuzla hemfikirizdir; siyasetçi Tayyip Erdoğan, teknik direktör Fatih Terim, futbolcu Arda Turan, spor yorumcusu Ridvan Dilmen, şarkıcı Tarkan Tevetoğlu, şovmen Mehmet Ali Erbil'dir idollerimiz. Onlar servetlerine servet katarlarken medyatik olamayan aydınlarımız, entelektüellerimiz, bilim adamlarımız, gerçek sanatçılarımız sürünerler.

Siyasetçi gidip Hülya Avşar'la güzel güzel dertleşir, iltifatlarını eksik etmez. Oysa diğer tarafa yillaçra mürekkep yalamış, dirsek çürütmüş profesörlerle kavgalıdır, yerden yere vurur onları. Zaten bilim adamları değil ilim adamları makbuldür. Herhalde - tipki futbolcu Semih gibi - bilim adamlarının da ilahi gülcen feyzalmaları beklenmektedir. İnsanlar işsizlikten, parasızlıkta kırıllırlarken türbanın üniversitelerde serbest kalmasına her bir sorunumuzu çözecek gibi öne sürürlür. En kötüsüse benzeri pek çok dengesizlik ve açmazla iç içe yaşamaya alışmış olmamızdır...

Doğrusu eskiden Türk milleti zekiydi, çalıskandi ama şimdî aynı zamanda çılgın. Bu gerçeği kabullenmemiyiz. Ne zaman hangi arada ıldırıldı, ne oldu da bu raddeye gelindi bilmiyoruz, ama artık tescillendi: Gol atmak için öncelikle gol yememiz, kazanmak için öncelikle kaybetmemiz gerekiyor. Ülkede her şey sapır sapır dökülür ama hasbelkader elde edilen ufak tefek başarılar bize yeter. Sonuçta biz çılgın Türkler'iz!

hbasarany@level.com.tr



Mr. Blonde: Doruk Cansev

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

inbox@level.com.tr

Mr. White: Cem Şancı

Mr. Orange: Şefik Akkoç

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Cabanız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmiyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

YENİ OYUN

Selam LEVEL çalışanları,
Derginizi 120. sayidan beri takip ediyor
ve çok seviyorum. Bu size attığım ilk mail.
Hemen sorularına geleyim:
1. Ben bilgisayarımı Windows Vista
Ultimate'ı kurdum ama oyunlar çok
zorlanıyor. Vista'yı kaldırıp XP'yi kurmak
istiyorum. Ama XP'nin CD'si yok. Ayrıca
C'de "windows.old" diye bir klasör var.
İçinde Windows XP'nin dosyaları var.
Acaba Windows Vista'nın klasörünü
silsem tekrar XP'ye döner mi; yoksa XP'yi
CDinden tekrar yüklemeli miyim?

Mr.White: Evladım, sana günde üç
öğün yemeklerden sonra bir saat
CHIP dergisi, ayrıca her akşam
yatmadan önce LEVEL Donanım
bölmü yazıyorum. Eğer bu
kürün sonunda hala iyileşmezsen,
bilgisayarları, teknolojiyi, interneti
falan bırakıp, Karadeniz dağlarında
bir orman evine yerleşip, doğayı

**İç içe, sağlıklı bir hayat sürerken,
yaşamının geri kalanından keyif almanın öneririm.**

2. Önerdiğiniz PSP oyunları var mı?

Mr. Pink: Geçen ay burada bir takım öneriler
yapmıştım. Aklıma gelen en iyi üç oyunu bir kez
daha yineleyeyim: Tekken 5: Dark Resurrection, Final
Fantasy VII: Crisis Core ve Puzzle Quest.

Mr. Brown: God of War ve Pirates tabii ki.

Mr. Blonde: Patapataponpataponponpatatapon!

3. Alan Wake hangi konsollara çıkacak?

Mr. Orange: PC, PlayStation 3 ve Xbox 360. Oyun bir
çıksın da hangi platforma çıkacağı mühim değil.

Eddie: Alan Wake, İlhan İrem'e döndü resmen.

4. Verdiğiniz oyuncular çok güzel ama genellikle eski oluyor
çoğu. Biraz daha yeni oyuncular veremez misiniz?

Mr.White: Önümüzdeki ay Fallout 3'ü ve Crysis
Warhead'ı hediye etmek için bazı görüşmelerim ve
çalışmalarım olacak. Bakalım neler olacak?

5. Size Xbox 360 mı, yoksa PlayStation 3 mü daha iyi?

Mr. Pink: Her yönden Xbox 360 daha iyi şu anda.

Mr. Orange: Kimse kusura bakmasın ama bu soruya
her gördüğümde "Xbox 360" demeden duramıyorum!
Eddie: Sanıyorum ki bu soruya günde üç öğün

duyuyoruz.

Sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın. İyi çalışmalar.
Derginizde yayınlarsanız sevinirim.(P.O.S.T.A.L'a koymayın
ama.)

Ahmet Gökhan Buz

MMORPG

Selam tüm LEVEL halkı! Klimanız iyi çalışıyordu umarım.
Hava çok sıcak çıktı. Neyse, ben direkt sorulara
geciyorum:

Joe: Klima bir çalışıyor, bir çalışmıyor. Ben de anla-
madım... Mesela şu an gecenin üçü ve çalışmıyor.
Hepimiz öleceğiz. Yardım... Edin... Krgh...

1. Ben bir MMORPG hayranıym. Sağlam bir MMORPG
önerir misiniz?

Mr. Pink: World of Warcraft. (Vallaha mı?)

Mr.White: Eve Online

Mr. Blonde: LEVEL Online! (Olmadı, değil mi?)

Mr. Orange: Hep Matrix Online oynamak istemişimdir
ama...

2. PS3 mü, yoksa Nintendo Wii mi?

Joe: Xbox 360.

Mr. Pink: Xbox 360.

Mr. Orange: O nasıl bir karşılaştırmayı öyle! Allah günah yazar bak.

3. WoW oynayıyorum mı? Oynayacaksam hangi server'da oynayayım?

Mr. Pink: Oynamaya bence. Ama Mr. Brown daha iyi bilir.

Mr. Brown: PvP mi PvE mi ? PvP de ben Frostwhisper ve Boulderfist'i tavsiye ederim.

4. Elif Abla, senin saçların uzamıyor mu? Yoksa sen mi kestiriyorsun?

Joe: Eddie diye biri yok; onu

Photoshop'ta tasarıyoruz biz.

Stajyer Emre'nin Ekim sayısı için birkaç çalışması var yine, değil mi Emre? Emre?

Mr. Pink: Eddie'nin saçları yok.

Postiş, peruk, angora tavşanı gibi seylerle kafasını örtmeye çalışıyor.

Mr. White: Photoshop'la kafasına saç ekletiyor Eddie.

Mr. Orange: Yoğun baskılardan sonu

cu saçını uzatması konusundan

ikna ettim kendisini. Bundan

sonrası saç diplerinin

performansına kalmış.

Eddie: Ben de saç diplerime baskı yapıyorum ama uzamıyor; bir türlü uzamıyor.

5. Mortal Kombat vs. DC Universe...

Sizce hangi taraf yener?

Mr. Pink: Bu o kadar saçma bir birleşim ki zaten, hangi tarafın yeneceğini düşünmek bile istemiyorum.

Herkese tekrar selamlar. İyi oyunlar Atacan Kuyumcu

LEVEL

Merhaba LEVEL çalışanları; arayı çok fazla açmadan bir mail daha göndereyim dedim. Bu ay pek güzel oyular yoktu bence ama sizin elinizden geçen her şeyi okurum ben. Çok yağıcım değil mi? Neyse, bana P.O.S.T.A.L yolu gözükmeden sorularıma geçeyim en iyisi:

1. Cem Abi, senin oyunlarla pek aran yok sanırı; sadece para kazanmak için yazıyorum sunsun gibi geldi bana. Olsun yine de okuyorum yazılarını.

Mr. Pink: Mr. White biraçdan işin tabancasıyla peşine düşecek, haberin yok...

Mr. White: Canım yavrum, senin bir Porsche'un yaktığı benzinden, Beykoz ormanları içindeki av kökümden her sabah LEVEL binasına gelip gitmek için harcadığım yakıt ücretinden haberin var mı? Tabii ki para için yazıyorum. Yazılımımı size ulaşımak için büyük masraflar yapan, derginin bütçesini delen ödemelere katılanan LEVEL yöneticilerine teşekkür etmelisiniz ki, büyük fedakarlıklara katlanarak, sizleri yazılarımından mahrum

etmemek için çalışıyorlar. Şunu da itiraf etmem gerek, LEVEL bana para ödemek yerine bu fonu başka bir işe yönlendirse, örneğin önmüzdeki ay Fallout 3'ü veya Crysis Warhead'ı okurlarına bedava olabilir verebilirdi.

Mr. Orange: Sana da sayfa başına 10.000 YTL versinler, bak nasıl yazıyorsun.

Joe: Oha! Kim veriyor o parayı?!

Mr. Orange: Buranın Mali Müşaviri benim hafızı!

Joe: Sizi de şöyle alayım Mr. Orange...

2. Battlefield Heroes çok şirin ve zevkli bir oyun, Crysis Warhead'den bile çok bekliyorum bu oyunu. İnşallah EA bizi hayal kırıklığına uğratmaz. Asıl soruma geçiyorum. Battlefield Heroes ücretsiz bir oyun olacağı için sizin de onu DVD'de yayınlarınız mümkün mü?

Mr. Pink: Maalesef Battlefield Heroes bayağı bir erteleme ama çıktıktı zaman DVD'ye koyma olasılığımız var elbette.

3. Crysis Warhead Türkçe olacak mı veya sizin bu konu hakkında bir bilginiz var mı?

Mr. Orange: Olmaması için bir neden yok, hatta olmazsa ayıp yani. Olacak, olacak...

4. Bana LEGO oyunları gibi eğlence unsuru fazla oyuncular önerebilir misiniz?

Mr. Orange: Bağımsız oyun yapımcılarının yaptığı oyunlara yönelik öneririm çünkü para gücünün haki miyetini gün geçtikçe hissettirdiği oyuncu piyasasında eğlence unsuru peki bir göz ardı edilir oldu.

5. Her ay yeni bir ekran kartı çıkıyor. Buna kim dur diyecek? PC'lerimiz ne zaman yeni nesil konsollara yetişecektir ya da biraz değiştireyim; böyle bir ihtimal var mı?

Mr. Pink: PC'ler elbette konsolların gücüne ulaşacak (ve belki ulaştı da?) ama konsol oyuncuları konsollar için optimize edildikleri için her zaman PC oyunlarından daha sorunsuz çalışacaklar.

Mr. Orange: PC'nin gücü konsollara

erişebilir ama performans açısından her zaman sorun çıkacaktır. Mr. Pink'in dediği gibi, optimizasyon olayına eğilmesi lazımlı yapıcıdır.

Elif Abla, LEVEL Ligi'nde yenilmişsin ama üzülmeye, bir dahakine yenersin inşallah.

Eddie: Uzmanlık alanındaki oyunları oynamıyorlar ki; hep futbol, hep futbol...

Joe: I love this game!

Cevaplar ya da yayılmanız çok sevineceğim. Hepinize kolay gelsin; iyi çalışmalar.

Kağan Parlata

ÖMRÜMDEN GEÇEN 131 SAYI

Selam tüm LEVEL çalışanları ve okurları,

Ben derginizi 132. sayısından beri takip etmeye başladım. O da sıkıntımı atmak içindi. Bir daha da bırakmadım. Aşağı yukarı dört senedir hiçbir dergiyi her alıp okumamıştım.

Hatta Miço haricinde (dört sene önce) bir dergiyi takip ettiğimi hatırlıyorum şu ana kadar. Arada derginizi okuldan arkadaşlar getirirdi onlardan otlanırdım. Benim PC bana eski geldiği için de hiç zevk almazdım ama ayaküstü anlaşılmışım demek ki. Bir tane kendim alıp inciğine boncuguna kadar okuduğumda dedim ki: "Vay be!" Keşke daha önce bunun farkına varsaydım. Kaçırdığım onca sayıya yanıyorum şimdi.

Gerçekten tebrik ederim sizi. İzinizi çok iyi yapıyorsunuz ve kimseye bağlı değilsiniz. Yani sırf oyunu yapan firma yüzünden puanları artırılan oyuncuları bile sert dillerle eleştirep kendinizce puan verebiliyorsunuz.

Kimse böyle yapmıyor işte; neyse sorularıma geçeyim istersem:

Eddie: Sonunda oyuncuları objektifliğimizi kaybetmeden değerlendirdiğimizi fark eden birileri çıkarıyor.

1. Ben bir PSP sahibiyim ve her ay dergiyi aldığında ilk merak ettiğim şey PSP oyunu olarak ne incelendiği oluyor. Aslında bunu söylemek istemezdim ama korsan olarak

internetten indirip oynuyorum oyuları. Türkiye şartları beni buna zorluyor. Yeni oyular 80 - 100 YTL civarında ve ben PSP'yi alırken verdigim parayı oyunlara da vermek istemiyorum. Lütfen bana kızmayın. Sizin de bu durumdan çok yakındığınızı biliyorum, o yüzden sizinle paylaştım. Neyse son sayıda incelediğiniz Hellboy: The Science of Evil oyununu hemen edindim ve oynadım (Başka ne yapacaksam?). Bence güzel bir oyun. Dediğiniz gibi kamera açıları bazen zorluyor insanı ama oyunun sesleri, vurma - kırma efektleri kanımcı gayet güzel. Tek bir şey soracağım. Bu tür oyunlara böyle küçük küçük, sülük gibi yapışan, tam saldırı yapacakken çok önemli bir anda bir dokunup bütün atığımı engelleşip oyun zevkimi en alta indiren yaratıklar konması zorlulu mu? İsyancı ediyor...

Mr. Pink: İsyancı ilgili mercilere iletildi. Takriben 12 dakika sonra oyuncun imha edilecek.

Mr. Brown: Haklısan abicim sonuna kadar

Mr. Blonde: En azından böyle sinir yaratıklar olmalıydı ki zaman zaman elimizi X tuşundan seçebilelim..

2. Ben online olarak Knight Online oynuyorum. Knight Online gerçekten Türkiye'de inanılmaz bir kitlesi olan bir oyun ama hiçbir zaman MMORPG listelerinde ilk üçe giremiyor onu. Neden sizce? (Tamam grafik yok; kabul abi.)

Mr. Brown: Grafik yok, konu yok, evren yok, daha ne diyim.

Mr. Orange: Knight Online, ilk günden itibaren "çamur" olarak sıfatlandırdığım bir oyun. Liste lerde yer alamaması normaldir.

Mr. Blonde: Brown Aga, KO'da mis gibi KoXP var, hesap hack'leme var daha ne olsun?

3. W.A.S.D belgeselinizi çok beğendim. Ofis ortamınız özellikle çok hoşuma gitti. Kendimi orada hayal ettim birden ve söyle dedim: "Hafız!" Bir daha böyle bir belgesel (Her ne olursa, yeter ki sizi bir de hareketli görelim.) türünde bir

ÖDÜLLÜ EDİTÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Ben iyiyim!"

2. "Bir şarkida toplama albüm yapmışlar!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden sürpriz bir hediye kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Beklesek mi?"

Açıkan Elif tarafından asansörün önünde, telefonunu unuttuğu için ofise dönen Şefik için söylemişti.

2. "Bu saatte makine alınır mı?"

Gecenin köründe açık bulduğu bir elektronik mağazaya giren Şefik'e Tuna tarafından söylemişti.

Geçen ayın kazananı: Ahmet Tinaz (Hediyesi adresine postalanacaktır.)

şey yapmayı düşünür müsunuz? Mr. Orange: Bizde projeler tükenmez Mert! Elbette olacaktır benzer projeler. 4. Bu arada PSP için incelenen oyunların sayısını arttırır mısınız?

Mr. Pink: PSP duraklama devrine girdi. Lale devrine geçildiği an biz de tanıtımları coğaltırız.

5. Elif Abla saçların dökülecek, yeter! Gen yaşta kel kalacaksın, söyleyeyim. Her ay renk mi değişir? Yıka bakayım saçlarını! Doğal ol; biz seni böyle de severiz...

Mr. Pink: Dediğim gibi o saçlar dökündü. Mesela şu an saç yerine kafasına volanlı şal koydu.

Mr. Orange: Doğal ol, o sahte güllüş ne öyle!

Eddie: Bu saçlar bende oldukça daha ne renkler görür; yeşil, bordo, mavi, pembe...

Son olarak, siz gerçekten seçilmiş kişiliklerinizin Mail'imi dergide yayınlarınız sevinirim. Bu mail İzmir saatıyla 05:28'de yazılmıştır...

Mr. Orange: Bu mail, tarafımdan 23:37 itibarıyle cevaplanmıştır.

Sevgiler... Saygılar... Teşekkürler... İyi çalışmalar...

Mert Omay

SORULAR; SORULAR...

Selamlar LEVEL ahalisi, Sormak istediği birkaç soru var...

1. Bir laptop kullanıcısıym ve yaklaşık bir ay önce harddisk'im yandı.

Çokşükür ki garanti kapsamında olduğundan yenisiini verdiler.

Yanmasının sebebi ise fanların fazla çalışmasına bağlı olarak laptop'unun fazla ısınması. Şu sıralar daha bir temkinli kullanıyorum ancak hala çok isınan PC yüzünden ben bile terlemeye başladım. Üçüncü bir harddisk'e muhtaç kalmamak ve az da olsun soğumasını sağlamak adına ne yapabilirim?

Mr. Pink: Laptopların altına bir tepsisi gibi koyulan ve laptop'ın hararetini azaltan (Çay.) tabletler var; onları deneyebilirsin.

2. MMORPG olarak WoW oynuyorum ve WoTLK'yi sabırsızlıkla bekliyorum. Hatırlarsınız WoW: TBC çıktıği zamanki sayınızda rehber tadında bir kitapçık vermiştiniz; WOTLK ile de böyle bir şey verebilmeniz mümkün mü? Eee... Malum, Northrend bu; koskoca kita.

Mr. Brown: Bakacağım artık. İzlemeye devam :)

3. Diablo'yu hiç oynamamış biri olarak Diablo III video ve yorumları ile bayağı ilgimi çekti. çıkış tarihini bilmediğim için önerileceğiniz, en azından oyun piyasaya sürülene kadar beni oyalayabilecek tarzda bir oyun var mı (Diablo'nun önceki oyunları hariç)?

Mr. Pink: Sacred 2 çıktı çıkacak; onu bekleyebilirsin. Olmadı Space Siege'i dene; 3 gününü kurtarırınsın. (Deneme sakın!)

Mr. Brown: Önce Diablo'yu bulup oyna bence.

Mr. Orange: Ben de hiç Diablo oynamadım. Kuzuların Sessizliği ve Esaretin Bedeli gibi klasikleri de izlemedim. Utanıyorum...

Eddie: Sen de benim gibi her yılın üç - dört ayı, düzenli olarak Arcanum' baştan başlayabilirsin. 4. PC'ye DMC4 trailer'ı yükledim ancak hiç beklemeydim ki oyunu oynarken PC'ım çok fazla kasıyordu. Teknik özellikleri iyi可以说的 (Intel Centrino Duo 1 GB RAM, nVidia GeForce 256 MB, Vista) bilgisayarımı servise mi götürmeliyim, yoksa bu özelliklere göre kasması doğal mı?

Mr. Pink: Vista'da 1 GB bellek ile oyun performansı diye bir şey beklemek son derece yanlış.

Kesinlikle 2 GB olması gerekiyor.

5. Son bir soruya yazımı noktalamak istiyorum. Vista PC'de çok fazla yer kaplıyor ve açıkçası bu beni PC'nin potansiyelini kullanamamak adına açık rahatsız ediyor. Vista'yı kaldırıp XP yüklemek akıllıca olur mu yoksa Vista dursun mu?

Mr. Pink: Bence hiçbir sakıncası

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesi. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğunu dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayılmasına olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!

Her Ay İçeride Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayımlanan Kutu der ki: "Abi bu ay PES 2009 geldi; gözlerimin önünde çatır çutur oynadı adı herifler! 'İki el atayım' dedim; 'Yok' dediler, 'Sen o kutunun dışına çıkamazsan.' Hatta... Ulan! Sen konuşabiliyor muydun?" dediler... Sallamadılar. Çok hareketli bir gündü; paylaşmak istedim."

yok. Üstelik Microsoft, Windows XP için desteğini 2014'e kadar uzattı.

Mr. White: Ama DirectX 10'un o güzel grafik kalitesine sahip oyunları XP'de oynayamazsınız.

Mr. Orange: Vista ne ya? Gördü gün ilk günden itibaren nefret et tim kendisinden. Vista'ya geçmeye düşünenleri uyardıorum: Sakın!

Hepsi bu kadardı... Yazımı dergide yayınlar ya da en azından cevaplarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalar, kendinize iyi bakın.

Berk Tunçgenç

MAX PAYNE!!!

Sevgili LEVEL ahalisi, Öncelikle size şunu belirtmeliyim ki sizden daha iyi bir oyun dergisi görmedim (yağ çekmiyorum). Mr. White: Bir tanesin. İki - üç dergi denedim ama hiçbir sizinki gibi keyif vermıyor, Mr. White: Vermez... bunu belirtmeliyim. Mr. White: Çekinme, söyle. Yaz. Üç senedir de hiç pişman olmadım sizden. Hatta bu sene OKS sınavı var diye annemler bilgisayar oyunu ile ilgili her şeyi kaldırırdı ama LEVEL'ı almayı hep devam ettim. Belki de o yüzden Adana'nın en iyi ikinci lisesine yerleştim. Mr. White: İşte zeka dolu metinlerimiz, ironiyle, sarkazma yoğunmuş yayın politikamızın genç daimaşları gelişimine olumlu etki yaptığına ispatı. Teşekkür ediyorum sizlere... Öncelikle tebriklerimi ve övgülerimi iletmek isterim:

1. Allah bu P.O.S.T.A.L. bölümünü bulandırın ve oraya yazıları koyandan bin kere razi olsun. Üzgün olduğumda beni sevindiriyor, mutlu olduğumda mutluluğuma mutluluk katıyor.

Mr. Orange: Bu sayfalar reçete gibidir, her derde devadır, doktor tavsiyesidir.

2. Elif Abla... Öhm, pardon. Eddie, saçlarının rengi süper olmuş.

Joe: Pardon ama hangi renk? Sen bu satırları yazarken o saç rengi çöktan değişmiş olacak. Hatta ben de bu satırları yazarken tekrar değişebilir. Hatta... Allah'ım! Ne zor bir hesaplamabu!

Mr. Pink: Saç mı? Yanlışın var. Şu an beypazarı kilimi var kafasında.

Mr. Brown: Eddie sende de ne saç var mış herkesin dikkatini çekmiş. Biz de ektirip sonra boyatsak mı acaba?

Mr. Orange: Ne güzel dedin Mr. Brown. Saç güzel oldu başımıza.

Eddie: Siz de boyayıñ; nasıl yaşıyorsunuz sürekli aynı renkle?

3. 139. sayımı aldım en son ve Max Payne'in trailer'ını izledim. Gerçekten gidilesi bir film. DVD'ye koyduğunuz için çok sağlam olun.

Mr. Pink: Onu oraya koymak için

çekilen eziyeti bir bilsen...

Şimdî de sorular:

1. Max Payne 3 hakkında herhangi bir haber, gelişme falan var mı?

Mr. Pink: Bende yok. Belki Eddie'de vardır.

Mr. Orange: Bende yok. Belki Eddie'de vardır.

Eddie: Gerçekten aranızdaki uyum dikkatimi çetti Mr. Pink ve Mr. Orange. Ali, maalesef hala resmi bir açıklama yok; söyletiler var oyunun gelecek yıl çıkacağına dair.

2. Xbox 360 çıktı, Xbox'ın devri bitti. İyi, güzel; ama neden PS3 çıkışına PS2'nin devri bitmedi? Evinde mis gibi bir Xbox'ım var ve güme gitdiyor...

Mr. Pink: Cevabı basit. Xbox, PS2 kadar fazla satmadı ve hatta satış rakamları hiç de parlak değildi. Microsoft da bütün enerjisini Xbox 360'a yöneltti.

Mr. Orange: PS2'nin de bir ayağı çukurda artık. Simdiden mezar taşını hazırlatmayı bile düşündük ama ne yazacağımızı bilemedik.

3. Ben yeni bir bilgisayar alacağım. Babamlar iki senedir laptop alıp duruyorlar ama yetti artık; bana yeni oyunları çalıştırabilecek bir masaüstü bilgisayar önerebilir misiniz? Model belirtirseniz sevinirim çünkü toplama olunca huzursuz oluyorum... (Sizle ilgili bir şey değil.)

Mr. Orange: Aynı soruyu bir de DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş'a sor, mail'le.

4. Ben bu Mirror's Edge'e hasta oldum. İzlerken ağzımın suyu akyor resmen; oyunun çıkışmasını sabırsızlıkla bekliyorum. Ya siz ne düşünüyorsunuz?

Mr. Pink: En son kendimizi Taksim'de, binaların tepelerinden atlarken bulduk; öyle düşün...

Mr. Orange: Daha bugün yeni bir video daha izledim ve heyecanım katbekat arttı. Çıkış oynasak be!

Eddie: Oyunun hızı gerçekten başımı döndürdü.

5. Marc Ecko's Getting Up gerçekten mükemmel bir oyun. Xbox'ta bitirdim. İkinci oyun kesinlikle çirkamalı. Gerçekten bir haber var mı çirkacıyla ilgili?

Mr. Pink: Hiç duymadık öyle bir şey.

Mr. Orange: O oyundan sonra ya pımcıdan en ufak bir ses çıkmadı ki... Şu sıralar Silent Hill: Homecoming üzerinde çalışıyorlar ve akıllarının ucundan bile geçtiğini sanmıyorum devam oyununun...

6. Evinde iki tane PSOne var. 94'ten kalma... Sizce kaç sene daha bekletmeliyim ki antika olarak



pahaliya satabileyim?

Mr. Pink: En az 20 sene.

Eddie: Aletin bir yarısını sirkeye batır, diğer yarısını herhangi bir dış macunu ile fırçala...

7. Ben normalde dövüş oyunlarını pek sevmem. Ne var ki Def Jam Fight for NY'yi çok sevdim, hatta gece saat üçe kadar oynadım sırf bitirebilmek için. İsteyen Tekken desin, isteyen Mortal Kombat... Bence en iyisi DJFFNY. Her neyse asıl sorum devam oyunu çıkacak mı?

Mr. Pink: Bu oyuna ilgili de herhangi bir söyleti veya resmi açıklamaya karşılaşımadık.

8. Küçük bir oyun var Türkler'in yaptığı. Adı Abuzittin'in Maceraları. Bu oyunu oynayan var mı içindede? Gerçekten çok eğlendim oyunu oynarken.

Mr. Pink: Olsa olsa Mr. Orange'dır o.

Mr. Orange: Kendisiyle tanışmadık ama tavsiyen üzerine bir ara ziyaret ederim Abuzittin Bey'i.

Sorularım bu kadar. Umarım 140. sayımı aldığımda cevapları okuyabilirim. Herkese selamlar ve iyi çalışmalar...

Ali Güven

BİR ONLINE OYUNCUDAN...

Selam LEVEL ailesi, LEVEL'ı ilk çıktıgı günlerden beri takip ediyorum. Aslında ben etmiyordum, babam canım sıkılsın diye içindeki demo oyunları oynamam için alıyordu. O günlerden kalma birkaç CD bile halraflımadır. Şimdi nostaljime araya veriyor ve sorularıma geçiyorum:

1. Ben tam bir Strateji delisiyim, özellikle de C&C serisine hayranım. Bu nedenle gözüm C&C serisinden başka bir şey görmüyorum desem yalan olmaz. Sizlerin önberebileceği daha değişik bir strateji var mı?

Mr. Pink: Warhammer 40K: Dawn of War'u öneririm. Ayrıca Company of Heroes harikadır. World in Conflict'i saymıyorum bile...

Mr. Orange: Company of Heroes'u oynamamamışım pek ve içinde kaldı hep; kesinlikle oyna derim. Elbette World in Conflict önerisine de katılmadan edemeyeceğim.

2. Son aylarda çok ilgilendiğiniz WarRock oyununu bir yıldır oynuyorum ve son aylarda gelişen bazı kötü olaylar (hack gibi) oyunu bırakmama sebep oldu. Birkaç ay boyunca oyunla ilgilendiğiniz için bu soruyu soruyorum: Sizler bu oyunu gerçekten sevdiniz mi?

3. Online oyunlara isınmaya

başladım fakat benim istediği bedava olan online oyunlar. Bu nedenle uzun süredir Silkroad oynuyorum ve çok da memnunum. Hero Online da oynadım fakat pek sevemedim. Bunlar dışında oyun piyasasında nasıl oyunlar var?

Mr. White: Kas kendini Eve Online oyna.

Mr. Orange: Combat Arms diye bir şey var ve taş gibi duruyor ama deneme fırsatı olmadı maalesef.

4. Uzun zamandır Avatar: Son Hava Bükcü (Avatar: The Last Airbender) animesini takip ediyorum ve severek izliyorum. Bu anime konusunda Mr. Pink ne düşünüyor?

Mr. Pink: O bir anime değil aslında. Çizgi-seri diyelim.

Benim pek hoşuma gitmedi ama sevenler çok fazla. Kötü olduğunu düşünmüyorum o yüzden.

Mr. White: Hava bükmek de marifet mi? Artık teknoloji o kadar gelişti ki, havayı sıkıştırıp sıvı haline getirebiliyorlar.

Mr. Orange: Ben çok fazla izleme imkanı bulamadım ama güzeldi ya.

5. Sizden bir ricam var. Daha önce Knight Online için Cash hediye etmiş, Warrock oyuncularına da Promo Kod vermiştiniz. Biz Silkroad tutkunları için derginizde hediye olarak Silk verebilir misiniz? Sorularım bu kadar, mail'imi yayınlarınız sevinirim, isteğimi yerine getirirseniz de tüm Silkroad camiası ile birlikte sevinçten havalarla uçarım. İş hayatlığınızda hepinizin başarılar ve iş çalımlar dilerim. (Elif Abla'mı üzmeyin sakın.)

Mr. White: Masasındaki çaydanlığın içine Pasiflora attık. Sakın sakın oturuyor köşesinde.

Eddie: Ben de "Neden bugün kimseye gericik olmuyorum?" diye merak ediyordum.

Tolgahan Vahaplar

SORULAR İSTE...

Merhaba sevgili LEVEL ahalisi. Bu size ikinci mail'im. İlk mail'ime cevap vermediniz beni çok üzündünüz. Mr. White: Önceki mail'ini de bulduk ve inceledik, mail'i özellikle yayılanmasına diye kara liste diye bir klasöre atıp saklayanın Eddie olduğunu fark ettik. O yüzden yeni sorularla beraber eski sorularımı da soruyorum:

Eddie: Kara kuru iftira!

1. Geçen mail'imde de belirttiğim gibi bu Gothic 2 o benim acayip hoşuma gitti. Ancak bu serinin birinci ve üçüncü oyununu hiçbir

erde bulamıyorum. Siz gelecek ayki derginizde bu oyunun birincisini veya üçüncüsünü verseniz nasıl olur?

Mr. Pink: Gerçek bir Gothic hastası olarak sana yardımcı olmak isterdim. Üçüncü oyunu verme olasılığımız var ama ilk oyun için kendin çabalaman gerekiyor.

2. Bu ayki sayınızda ilk bakışına yer verdığınız Crysis Warhead oyunun kenarında "Yerli kardeşler korsana karşı" başlığı adı altında bir kutucuk var. Ancak kutunun içinde temmuz ayında ilk bakışına yer verdığınız Prince of Persia oyununun Erika'dan bahsedilen kutucuğun içinde yazanlar yazıyor. Bu nasıl oluyor?

Mr. Pink: Şöyle oluyor... Sanırım söyleyemeyeceğim. Eddie?

Eddie: Dergide sabahlayıp bir litre kahveyle kafein komasına girince gözden kaçıyor bazen.

Mr. Orange: En çok dikkat ettiğimiz ve bugüne kadar da yaptığı mizi hatırlamadığım bir hata ama oldu bir kere; af buyurun. Bir daha olmayacak, söz!

3. Bu arada gelecek ay Crysis posteri verseniz çok makbule olacak.

Mr. Orange: Kismet değilmiş.

4. Şöyle önerebileceğiniz Gothic tadında bir RPG oyunu var mı?

Mr. Pink: Gothic tadında olmasa

da Deus Ex'i deneyebilirsin.

Ayrıca Baldur's Gate ve Neverwinter Nights 2 de çok iyidir.

Mr. Brown: Oblivion'dan daha iyi bir RPG yok. Bu böyle biline.

5. Şundan bahsetmeden de geçemeyeceğim. Şefik Abi, Supernatural dizisindeki Winchester kardeşlerin babasına çok benzıyor. O diziyi izleyeniniz varsa siz ne düşünüyorsunuz?

Mr. White: Ben Mr. Orange'ı Alien 2 filmindeki henüz açılmamış Alien yumurtalarına benzetiyorum.

Mr. Orange: Aaa, hakkaten ya; aynı ben.

Joe: Valla ben de baktım; birebir Mr. Orange. Gerçi Fred Çakmaktaş daha çok benziyor kendisine. (Çok eğlendim.)

Sorularım bu kadar. Umarım her zaman Türkiye'nin en çok okunan oyun dergisi olursunuz. (Gerçi olacağınız kesin.) Buradan en iyi dileklerimle size veda ediyorum. İyi günler. Oğuzhan Canpolat

Mr. White: Teşekkür ederiz Oğuzhan. Sizlerin desteğini ve beğenınızı kazanmaktan başka bir derdimiz yok bizim. Dün neysek bugün de oyzu, yarın da o olacağız, emin ol.

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Herkes Bioshock'u çok beğenmiş videolarını izledim oynanışı half-life 1 e benziyor adamları donduruyor, vuruyor saçma sapan şeyler Çağatay Soğancı

Düşmanı çiçek fırlattığımız bir FPS hayal ediyorum... Evet, evet...

slm level kucaklaşmaya fln gerek yok ben hmn benim soruna gireyim. Dani Erin
Ver bi' yanak Dani...

Nbr ya bnm pc gülüstür level ya gelcek ay ekrn krt vrn olmu ya bde glcek a res evl 5 i vrn ya ya wow licth kng de vrñ ya ltfen ya bde vrmişken 30 tb ramda vrñsizn ya bde 300 tb rm vrñ ha bde ste actm yitoski.tr.gg onada grin iiisi ben gidiim
Yiğit

Yağdır Mevla'm Su...

Lan lewil sinrimi bozma!!...ben ağustos sayısında postalda meyili son sırada yayınlanmış okurunuzum(!)... bundan sonra lewil almıcım, got it man?

Alırsam da ayda bir taneden fzla almam!...Metallica ile bi rprtj bile yapamadığınız bea!

Canberk Karaoğlanoğlu

Lütfen al!

Office By
Ay

ay boyu
çırık tısort
gri yelek

Sefik the
yan masası

Big Boss

şdc
sakul

erkin
elyazım

jöleyle - eylemleri
kapamaya çalışmak?



Düy telas!

Birden sitemsi gereken
(nem işi) iş bekle

Elif
Alıcıca
Benimkiyi
baştan yakalıyorum
sac

cıpraz eslesme

Uydu ve kablo
bağlanmış "Helle TeVe"

Kapak Yolamum

LEVİT

corpich
yazı

Mesajlar
geçince
yatana atılan(?)
konsollar

montaj kafa

Kıçık mesin yuvalak

beri pttir PES Logosu

pizza kafası
bil Laptop

Tüm hafta PES oynamaktan
yazığa zorun bulamadı
pişman



Bir

ayaklı

darbesinde kırılmış
havalandırmak



asagi katta salanan
ayak



sakın alt kat
sakınları

Affice

by Darmuk

Previously

kaçmanın da olsam
vígilii

Van Roller

belli gifti
Burak Akmenlik

P
Hasan Bozcaan

Kası magazası
Cem Sancı

Genc
yapımı
3. stoktan
adam

Efog Ant
SPC

Kaan

Repp Ballar
Tuna Suntuna

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
CRYYSIS WARHEAD
S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY VE FAZLASI

SPORE™

MEDENİYETİN TEK DİŞİ KALMIŞSA ÜÇ BONUZ EKLERSİN

İNCELEME



SONRAKİ LEVEL
1 EKİM'DE BAYİLERDE



BİR KEDİ İSMİ

- Biraz "saşma" olmamış mı Cenk Bey?
 - Yoo! Bence gayet "mantıhnı".
 - Nedir o mantıklı olan?
 - Sizin saşma olduğunu düşündüğünüz şey işte Erdem Bey.
 - Yani ne olduğunun önemi yok öyle mi?
 - Niye, bir şey mi oldu?
 - Yooo!
 - Eeee! Daha ne?
 - Neyse Cenk Bey, ne yazacağınız bu ay dergimize?
 - Tabii ki hiçbir şey Erdem Bey!

- Ama olmaz Cenk Bey. Bir şeyler yazmamız diye düşünüyorum.
 - Sizin düşünebildiğinizi yazabilsek çok ilginç olurdu aslında ama kimseyi kandırmak istemiyorum bugün.
 - Aaaa! Lütfen Cenk Bey, hadi onu yazalım. Çok iyi bir fikir bence.
 - Hayır dedim Erdem Bey. Israr "etmiyiniz". Bugün kimseyi "kandırmayıcım".
 - Ne olur Cenk Bey.

- Olmaaaaz!
 - Hatırım için de olmaz mı?
 - Hayır, Erdem Bey. İki bir eve kedi getirip adını "Hatırım" koymakla beni ikna edemezsiniz.
 - Öyle mi?
 - Tabii ki!
 - Hatırıım, gel kızım! Cenk Amca'n seni çok seviyor. Öyle demek istemedi. Onun bu sert görünümünün altında aslında yumuşacık bir...
 - Mendebur' hayvan!

BİR İNGİLİZ ZIRVALIĞI

- Birinci!!!
 - 2,54 santimetreeee!!!
 - Hayır, Erdem Bey. Ben birinciyim manasında.
 - Haaa!



Kendisini rolüne kaptırmış olan bir kedi dostumuz...

AĞAÇ DİKİMİ VE DİKİM TEKNİKLERİ 2

- Merhaba sevgili "okularımız".
 - ...
 - Erdem Bey okurlarımız cevap yazamaz size.
 - Zaten okurlarımız yazacakken "okularımız" yazmışım. Sanırım o yüzden cevap yazmadılar. Neyse, kendileri bilir. Sevgili okurlarımız, hatırlarsanız bir müddet evvel ünlü ağaç Cenk Bey'le ağaç dikimi hakkında konuşmaya başlamış ancak bitirememiştir.
 - Ben hatırlamıyorum Erdem Bey.

- İşte bu yazımızda bu konumuza kaldığımız yerden devam edeceğiz sevgili Cenk Bey.
 - Benim.
 - Diyelim ki ağaçımızı başıyla yeni çukuruna koyup iyice gömdük ve etrafını kapattık.
 - Diyelim peki hadi.
 - Daha sonra biraz uzaktan kendisine bakıp "İ-ih, yok olmuşmıs" diyerek kendisini tekrar çıkartıp başka bir yere götürmemiz caiz midir?
 - Normal insanlar ağaçlarını bir kez dikip bırakırlar Er-

dem Bey. Sizin gibi elli kere oradan oraya gezdirmeler.
 - Niye Cenk Bey? Madem bir ömrü boyu aynı çukurda kalacak bari içimize sinene kadar en iyi yeri arayalım derim ben.
 - Beni sınırlendirecek sizi bir çukura dikmemi sağlama-ya çalışığınızın farkındayım Erdem Bey ama bunu beni sınırlendirmeden söyleyerek de yapabilirsiniz.
 - Nasıl yanı?
 - Yani "Cenk Bey, beni şu bahçeye veya ormana diker misiniz?" falan diyerek.
 - Gerçekten yapar misiniz?
 - Yeter artık ben gidiyorum.
 - Tamam, tamam kızmayın. Peki ağaçtıktan sonra neler yapıyoruz?
 - Konumuz ağaç dikmek değil miydi?
 - Evet.
 - O halde ağaç diktiğinden sonra yapılacak şeyleri de "Ağaç diktiğinden sonra yapılacak şeyler" adlı konumuzu anlatırız.
 - Hmm! Peki her ağaç her yere dikilebilir mi?
 - Hayır, Erdem Bey. Ağaçları ancak toprak olan yerlere dikebiliriz. Mermer, marley yahut parke satılıklar ağaç dikimine uygun yüzeyler değillerdir.
 - Peki bahçemizde toprak yoksa ve bu dediklerinizden varsa?
 - O zaman uyanık bir emlaklı evin mutfağını "burası da bahçeniz" diyerek sizi kandırmıştır Erdem Bey. Gerçi sizi gördükten sonra bu kandırımı için emlaklıının uyanık olmasına gerek yoktur.
 - Çok teşekkürler Cenk Bey.
 - Ric.
 - Sevgili okurlarımız!
 - ...
 - Erdem Bey!
 - Ama bu sefer okurlarımız yazdım? Niye cevap yok hı?
 - Vela kuvvetle...



Dikeceği ağaç'a uygun yeri bulmuş olan bir Türk genci...



GELECEĞİNİZE BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİİNDE YATIRIM YAPIN!

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun



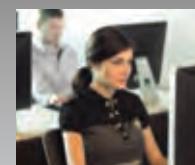
YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARIYER EĞİTİMLERİ

- ↳ Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- ↳ Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- ↳ Web & Grafik Tasarımcılığı
- ↳ 3D Görselleştirme & Animasyon Uzmanlığı

KARIYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- ↳ AutoCAD ve 3D Görselleştirme
- ↳ Microsoft Office
- ↳ İngilizce
- ↳ Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe



444 33 30
www.bilgeadam.com

ANKARA,
TAKSİM ve
KADIKÖY HALİTAĞA
ŞUBELERİMİZ
AÇILDI

Bilge Adam

İSTANBUL

BAKIRKÖY EBUZZİYA | BAKIRKÖY TOWN CENTER | BEŞİKTAŞ | FATİH | FÜLYA | KADIKÖY ALTIYOL | KADIKÖY HALİTAĞA | KOZYATAĞI | TAKSİM

ANKARA

BİLKENT PLAZA

