

LEVEL

149 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

HAZİRAN 2009 > 6.50 TL (KDV DAHİL) > 2009-06 > ISSN 1301-2134

MODERN WARFARE²

THE SIMS 3 > X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
VELVET ASSASSIN > TERMINATOR SALVATION
BRÜTAL LEGEND > BEST OF P.O.S.T.A.L VE FAZLASI



aidata®

Aidata hızıyla; oyun tam sana göre!

KDV %18 YERİNE
KDV %8



Game Q84!



Intel® Core™ 2 Quad İşlemci Q8400

- İşlemci hızı 2.66 GHz, 4 MB L2 Cache, 1333 MHz FSB
Orijinal Microsoft® Windows Vista® Home Premium
P43 Chipset Anakart

4 GB 1066 MHz DDR2 Bellek

1 TB SATA Sabit Disk

22" Geniş Ekran Aidata LCD Monitör

1 GB nVidia 9600 SMART (256 Bit) Ekran Kartı

DVD Yazıcı Optik Sürücü

Çoklu Kart Okuyucusu

Aidata Klavye, Optik Fare, Hoparlör

Hediye: 1 Yıl Ücretsiz Güncellemeli Antivirüs Yazılımı

1.999 TL + KDV

10* X 216 TL TAKSİTLE

* CardFinans'a özel 6+4 Taksit

CARDFINANS



GÜC SİZDE

**CardFinans'a
özel +4 taksit.**

CardFinans'ınız yoksa CF yazın, 2273'e gönderin.

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna SENTUNA tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavardar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ahmet Özdemir ahmet@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Burak Kılıç bkilic@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev doruk@level.com.tr

Erdem Uyanık erdemcen@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gordanabi@level.com.tr

Legoei Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltacı recep@level.com.tr

Sadece Kaan sadecekaan@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtçobe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@dognburda.com

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Şahika Sahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 14, Faks: 0 212 336 53 93

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 37, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kumlaklıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 31 52, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH

lisansıyla

T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide

yayınlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve

konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilecek dahi alıntı

yatılabilir.

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 harcı her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

KAPTANIN SEYİR DEFTERİ NO#1

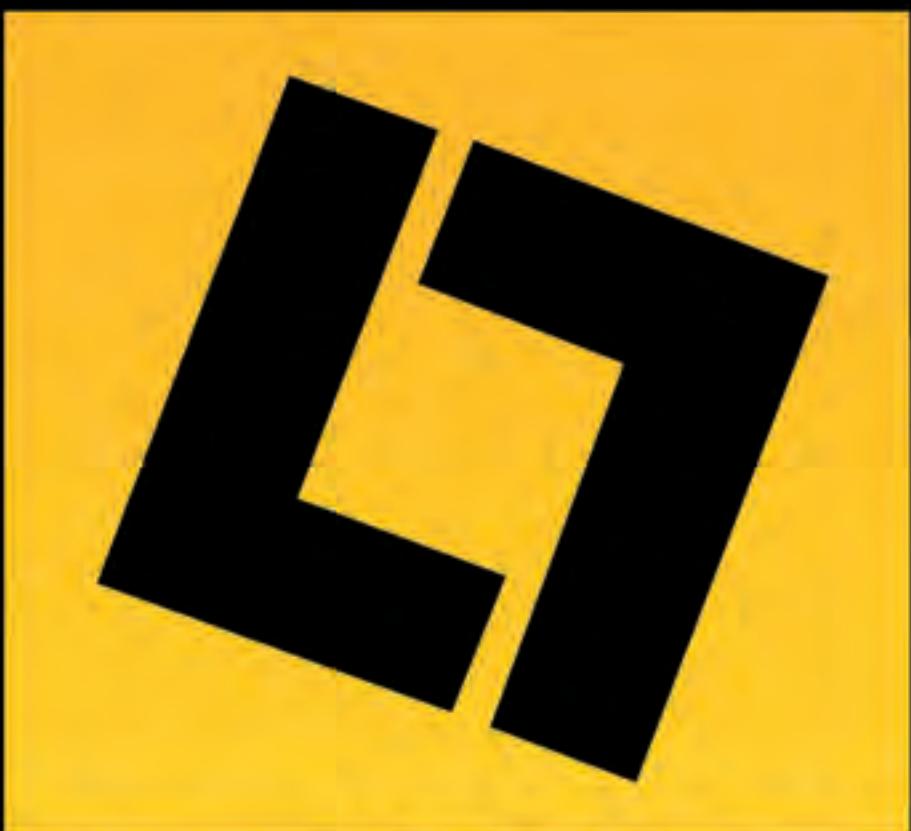


- Elif'le Şefik, Aral'a gidip The Sims 3 oynadı. Elif, Aral'a "Ne olur burada kalıyorum; köşede kıvrılıp yatarım" talebinde bulundu. Talep yetkililer tarafından reddedildi. Sayfalar güzel oldu. Elif kendisini baştan yarattı.
- Twitter keşfedildi; ofisle canlı bağlantı kuruldu. LEVEL ofisinde ne olup bitiyorsa LEVEL Online'da ve www.twitter.com/leveltr'da...
- Gökhun'la yaptığım PES maçları aya damgasını vurdu. Arayı açtım. Yapılan maçlarda alınan toplu yorumlar söyle: "Hocam sen bu işten pek anlayamıysın galiba?"
- Şefik çalışırken (ay sonlarına doğru) masaya "düşü". Ali, Şefik'i spatuvala masadan kazıp Kahve Dünyası'na götürdü ve sıcak çikolata enjekte etti.
- LEVEL Online aldı başını gitti; tekil hitler ve sayfa görüntülenme sayıları arttı. Nasıl artmasın, ne güzel site...
- Ay sonlarına doğru "kapak konusu krizi" yaşandı; Modern Warfare 2'de karar kılındı. Brütal Legend'dan yana oy kullanan Ali "Daha da LEVEL'a gelmem hacı; LEVEL benim için bitmiştir" diyerek ofisi terk etti. Sonra "Servisi kaçırmışım hacı" diyerek döndü.
- LEVEL Ligi'nde Guitar Hero oynadı; tabii ki Elif kazandı ama yarışta ben de varım; gelecek ay hesap kapanacak.
- Wolverine bekletileri karşıladı. Oyun için "God of War'la yarışır" diyenler bile oldu.
- LEVEL'in basın sponsorluğundaki ve Ali'nin onderliğindeki İTİCON yapıldı. Herkes çok eğlendi. Detaylar Roleplay Günlükleri'nde...
- Ali bol bol Warrior Epic oynadı; kafa attı, level atladi! Güzel oyun vesselam...
- Elif "kutlu doğum haftası" nedeniyle rejimi bozdu; bir hafta boyunca yiyebildiği kadar yedi; verdiği kiloları aldı. Bu performansıyla "Pizza Hut Yiyebildiğin Kadar Pizza" ödülünde layık görüldü.
- Yeni yazarlar Elif'in baskısı nedeniyle abandone olup tel tel döküldüler. Toparlanmaları zaman alacak gibi...
- Infamous demo'su test edildi, onaylandı.

Fırat Akyıldız | Yayıncı Yönetmeni

firat@level.com.tr





LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

İÇİNDEKİLER



DVD İLE İLGİLİ NOTLAR

1) "Domination'daki birtakım bug'lardan kurtulmak için Yamalar bölümümüzdeki "Domination 2.0.255'i kurmanızı tavsiye ederiz..

DOMINATION (MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE)

TAM SÜRÜM | REHBER: 95

Sıra tabanlı strateji oyunlarını seviyorsanız, tam size göre bir oyunumuz var bu ay. 2005 yılında piyasaya sürülen Domination -ya da diğer adıyla Massive Assault: Phantom Renaissance-, türün başarılı örnelerinden biri olarak karşımıza çıktı. Free Nations Union ile Phantom League olarak adlandırılan iki oluşumun karşılıklı savaşını konu alan oyunda, her iki tarafın kukla olarak kullandığı devletleri birbirine yönlendirmesiyle sonu gelmez bir çatışma yaşanıyor.

Oyunun tek kişilik modunda oldukça uzun iki campaign yer alıyor, bu da 20'nin üzerinde ve çizgisel olmayan senaryoyu bir araya getiriyor. Domination, 150 saatin üzerinde bir oyun süresi vaat ederken, fazlasıyla detaylı olarak hazırlanmış 36 hava, kara ve deniz birimi içeriyor.



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

İNCELEME: 56

Bu kezse başarılı bir film oyunuyla karşı karşıyayız. X-Men serisinin yeni üyesi, sinema filmiyle ilgi çekeren, oyuniyla çok daha başarılı olmuş görünüyor. Tuna'nın hayranlığı oynayıp etrafı kana buladığı oyundan detaylarını öğrenmek için tıklayın. (Nasıl?!)

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Battlestations: Pacific
Elven Legacy
Gobliiins 4
Gravity Core
Kitten Sanctuary
Light of Altair
Plants vs. Zombies
Still Life 2

BEDAVA OYUNLAR

AaaaAaaaAAAAaAAAAaAAAAA!!!
Casebook Episode 0:
The Missing Urn
Mondo Agency
Torus Trooper

THE SIMS 3

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 36 EKSTRA: DVD

The Sims serisi, üçüncü oyunuyla tamamen sosyalşmeye konsantr olmuş ve insan ilişkilerine ağırlık veriyor. Elif'se sadece kendini modellemeye ve hileyle elde ettiği paraları evini dekore etmek için kullanmaya konsantr oldu. (Ayıp ama!)



EKSTRALAR

Bak Dergisi
Nerd İTCICON '09
Max Payne 3 (Wallpaper)
Shin Megami Tensei: Imagine (Wallpaper)
Star Wars: The Old Republic (Wallpaper)
StarCraft II (Wallpaper)
The Sims 3 (Wallpaper)

VIDEOLAR

Batman: Arkham Asylum
BattleForge
Bionic Commando
BioShock 2
Burnout Paradise: The Ultimate Box
Damnation
Darkest of Days

Dead Rising 2
End of Eternity
Fallout 3: Broken Steel
Fight Night Round 4
Free Realms
Katamari Forever
Killing Floor
MAG
MagnaCarta II
Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes

BRÜTAL LEGEND

İLK BAKIŞ: 16

Tim Schafer ve Jack Black bir araya gelir, bunun üstüne de rock ve metal müzik esinleri eklenirse nasıl bir oyun çıkar ortaya sizce? Bu sorunun cevabını merak ediyorsanız, sayfaları çevirmeye başlayın!

LEVEL 149

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

İLK BAKIS

- 12 Red Dead Redemption
- 14 Saw
- 16 Brütal Legend
- 18 The Secret World
- 20 Dead Rising 2
- 22 The Saboteur
- 24 Split/Second



VELVET ASSASSIN

İNCELEME: 44

Atmosferi, dikkat çeken renk paleti ve dişi karakteri ile ön plana çıkan alternatif bir oyun var elimizde. İkinci Dünya Savaşı sırasında ajanlık yapan Violette Summer'in başına neler gelebileceğini merak ediyorsanız, sizi Tuna'ya bağlıyorum.



BEST OF POSTAL

DOSYA KONUSU: 32

Yillardır posta diye gönderdiğiniz P.O.S.T.A.L.'lar ofise sızmaz oldu! Üstelik bu bölüme girmek için kasanlar da kabası... Bize ne yaptık, bugüne kadar P.O.S.T.A.L. bölümünde yer alan en iyi (!) mesajları seçip bir araya getirdik.

MODERN WARFARE 2

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU: 26 VIDEO: DVD

Call of Duty serisinin en çok satan üyesi Modern Warfare, halen en çok oynanan multiplayer oyunlardan biri. World at War'un mumla arattığı oyun, şimdi de ikinciyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor; üstelik ilginç bir tarihte: 10 Kasım.



YAKIN PLAN

26 Modern Warfare 2

DOSYA KONUSU

32 Best of Postal

64 Oyun Dünyasının IN'leri, OUT'ları

PC İNCELEME

36 The Sims 3

44 Velvet Assassin

46 Battlegrounds: Pacific

48 Damnation

50 Terminator Salvation: The Videogame

51 Stalin vs. Martians

52 Codename Panzers: Cold War

53 Fallout 3: Broken Steel

54 KONSOL USTASI



TERMINATOR SALVATION

İNCELEME: 50 VIDEO: DVD

Film oyunlarının makus talihi yine değişmedi maalesef. Bu kez çok umutluyduk, ümitliydik, hatta aynı kelimeyi farklı şekillerde yazmak istedik ama olmadı. Koca Terminator, bize "Hasta la vista baby..." diyerek gözden kayboldu.

KONSOL İNCELEME

56 X-Men Origins: Wolverine

59 Virtua Tennis 2009

60 Rock Band Unplugged

61 Guilty Gear XX Accent Core Plus

61 Dynasty Warriors: Strikeforce

62 MOBİL OYUN

70 ONLINE

78 EKSTRA

80 DONANIM

88 HİLE

90 REHBER

96 OYUN ATÖLYESİ

98 YAPIM HİKAYESİ

100 KÜLTÜR & SANAT

107 SADECE KAAN



DEAD RISING 2

İLK BAKIŞ: 20 VIDEO: DVD

Evet, bir kez daha zombilerle karşı karşıyayız. "İkinci Dünya Savaşı mı, Zombiler mi?" adlı bir dosya konusu hazırlamanın zamanı geldi mi ne... Neyse, siz bu kez de idare edin; hem fena gözükmüyor sevgili dostlarımız...

108 İŞGAL

110 ROLEPLAY GÜNLÜKLERİ

114 KAFA AYARI

118 ALTİGEN

124 POSTA

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



VIRTUA TENNIS 2009

İNCELEME: 59

Şefik: Fırat... Tenis... Virtua Tennis, hem de 2009... Oynayalım mı? Belki bu kez yenersin. Söz, vallahı gevşek oynayacağım. Yaaa! Ben seninle Pro Evolution Soccer oynuyorum ama! Allii! Sen oynar misin?

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

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

Mass Effect 2

Modern Warfare 2

Overlord II

Prototype

PS3 Bahar Tanıtımları

Red Dead Redemption

Tekken 6

Terminator Salvation: The Videogame

Uncharted 2: Among Thieves

Xbox 360 Bahar Tanıtımları

FİLM FRAGMANLARI

District 9

G.I. Joe: The Rise of Cobra

Moon

Up

YAMALAR

Domination 2.0.255

Unreal Tournament III 2.1

SÜRÜCÜLER

ATI v9.2

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 v182.08

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition

v7.5.503

BenchEmAll v2.648

BitDefender Internet Security 2008

v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

6. HAFTA

BU HAFTA: GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

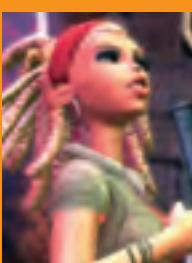
Ulusal ve uluslararası federasyonlara defalarca söyledim, şu lig takvimini doğru düzgün ayarlayın ya da takımımıza esneklik sağlayın diye ama dinletemedim. Maalesef yoğun lig takvimi yüzünden bazı haftalar aceleyle getiriliyor ve maçlar çok kısa süreler içerisinde oynamak zorunda kılıyor. Bu durumda takımların maçlara konsantr olması mümkün olmuyor ve kimin kazanıp kimin kaybedeceğini tahmin edilemez bir hal alıyor. Hal böyleyken geçen haftadan kalan bir hesap, yani Guitar Hero'nun oynatılıp oynatılmayacağına dair karar da son anda verildi ve Guitar Hero: Metallica'da karar kılındı. Ne var ki bu aceleyle getirilmiş haftada oyuncunun unutulmuş olması başka bir oyuna, Guitar Hero III: Legends of Rock'a yol vermiş oldu. Biz de katılımcılar olarak kaderimize boyun eğdik ve ortak bir şarkı seçerek mücadeleye başlama kararı aldık. Aslında bu haftanın mücadelede Top Spin 3 üzerine olacaktı ama önceki gün yapılan antrenmanlar, lider takımın lehine sonuçlar doğurunca lig -başta da beriirttiğim- "sıkışmış" bir güne ertelendi. Sonucuya birazdan öğreneceksiniz.

OYUNCULAR



ALİ

Top Spin ile olan mesafesi ne göre kendisini daha yakın hissettiği Guitar Hero'nun lige dahil edilmesi, Ali'yi biraz olsun keyiflendirmiştir. Ancak Elif gibi favori bir ismin ligde yer alması, bu keyfin kısa sürmesine ve diğer rakiplere konsantr olmasına neden oldu.



ELİF

Geçen ayki New Star Grand Prix mücadeleinden sonra oldukça sinirlenen Elif, basına verdiği demeçte "Guitar Hero oynanacak!" şeklinde net bir ifade kullanmıştır. Her ne kadar bu söylemin aleyhinde demeç verenler olduğunu da Elif'in baskınları sonuç verdi.



FIRAT

Elif'in demecine en büyük tepkiye gösteren ve aleyte baskı kuran Fırat, ligin bu haftasının oldukça sıkışık bir anda yapılması nedeniyle daha fazla itiraz etmedi kendi mücadelemini ortaya koymak için konsantr olmaya çalıştı. Peki bunda ne derece başarılı olabilirdi?



ŞEFİK

İlk defa bu kadar hakim olamadığım ve kontrolüm dışında gelişen bir hafta yaşanıyor sevgili oyuncu sever okurlar, seyirciler. Lider götürdüğüm ligde böylesine riskli bir oyuncun lige dahil olmasına nasıl izin verdim, ben de bilmiyorum. Bakalım puan farkı ne kadar kapanacak!



Haftaya ve mücadeleye kendi seçtiği oyunun oynanmasının verdiği morale başlayan Elif, kendisini izlemeye bir saniyemizin bile olmadığı arada müthiş bir performans sergiledi. Evet, belki kendisini canlı olarak takip edemedik ancak oyunu bitirdikten sonra gelen sonuç ekranı, hepimizi fazlasıyla etkiledi. Guns N' Roses'ın Welcome to the Jungle şarkısını aralıksız 290 nota basarak çalan Elif, 152.495 puan yaparak ofise korku saldı.



**"HERKES NEDEN SOMURTUŞ Kİ
FOTOĞRAFLarda. HAHAHA." - ELİF**

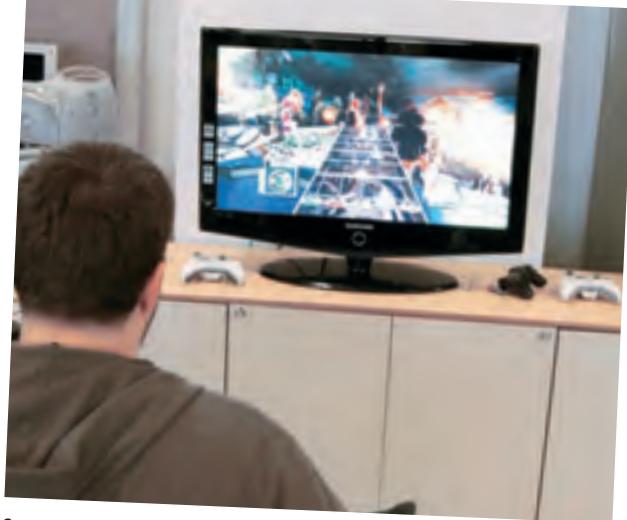
PUAN DURUMU

İŞİM	BU HAFTA	TOPLAM
ŞEFİK	8+5	62
ALİ	5	52
ELİF	10	48
FIRAT	6	40
MURAT	0	9
BURAK	0	5
CEM	0	0
DEHA	0	0
LEGOEL	0	0
TUNA	0	0





Elif'ten sonra sıra Ali'deydi. Intel GameX 2008 kapsamında oyunu birkaç kez test etmiş olan Ali, her ne kadar haftanın mutlak favorisi Elif olsa da en azından ikincilik için büyük bir çaba gösterdi. Her birimiz gibi şarkıya aşina olan Ali, tüm çabalara rağmen üst üste ancak ve ancak 48 nota basabildi ve toplamda 49.618 puan yaparak diğer oyuncuların öününe açmış oldu. Bakalım bu durumdan hem ben, hem de Fırat ne kadar yararlanabileceğiz.



Sırada ben varım; az sonra yola çıkacak olmanın verdiği stres ve baskı ile farkındaydım. Üstelik üzerimdeki baskısı da beni daha fazla stres sokuyordu. Ne olursa olsun elimden geleni yapmaya çalıştım ve Guitar Hero'da ezbere kaldığımız bu şarkıda bir şeyler yapabileceğimi sanıyordum ama olmadı. En fazla 80 aralıksız nota çalabildiğim oyunu 108.461 puanla kapayarak en azından ikincilik için avantaj yakaladım.



**"AMA TOP SPIN
OYNAYACAKTIK?!" - ŞEFİK**

HAFTANIN GALİBİ

**ELF LYNCH
10 PUAN**

Oyuna başladan 10 puanı alması garanti olan Elif, otoriteleri ve bizi şaşırtmadı ve en yakın rakibi olan beni bir buçuga katlayarak 10 puanın sahibi oldu. Al Elif, tepe tepe kullan!



Son olarak Fırat'ı alıyoruz koltuğa. Aradan geçen aylar ve yıllar, Fırat'ın Guitar Hero'daki becerisini fazlaıyla arttırmış olsa da önünde Elif gibi bir engel olması onu da umutsuzluğa sürüklüyor. Buna rağmen elinden geleni yapan ancak hepimiz kadar konsantrasyon problemi yaşayan Fırat, arkaya arkaya 72 nota çalabildiği turu 56.129 puanla kapayarak haftayı üçüncü sırada ve altı puanla kapattı.

LEVEL PAF LİGİ



Bu ay LEVEL Ligi ile LEVEL PAF Ligi'ni farklı günlerde gerçekleştirmek zorunda kaldık çünkü hem zaman dardı, hem de oynayacak oyuncular bulamadı. Ancak güzel bir Pazartesi gününde biraz araştırma yapınca, keyif alarak oynayabileceğimiz ilginç bir oyun buldum. Oyunun ismini söyleyorum ama sakin korkmayın: AaaaaAaaaAAaaAAAAaEee-AAA!!!: A Reckless Disregard for Gravity. Evet; böylesine bağıran, çığırın bir oyun. Bağımlı

sız oyuncularının ürünü olan bu oyunda yüksek bir noktadan kendimizi aşağı bırakıyor ve iyi bir rota çizerek maksimum puanı alıp zemine iniyoruz. Bu süreçte sağa sola çarpıp kemiklerimizi çatırdıratmamız da mümkün ama ne yapıyoruz, dikkat ediyoruz.

Herkesin beşer hakkı var ve en yüksek puanı alıp zemine inen lig'in galibi olacak. İlk olarak oyunu bulan kişi, yani ben ekran başına geçtim ve son hakkında 45.500 puan yaparak iyi bir derece elde ettim. İkinci sırada oyuna başlayan Ali, ilk hakkında 40.200 yaparak göz korkutusa da diğer haklarında en fazla 45.100 puan alarak şampiyonluk şansını kaybetti. Sıradaki Elif, beş hakkında ancak 39.500 yaparken son olarak ekran başına geçen Fırat (Kendisi beşer hak kullanılmasına yol açmıştır), 44.600 puan yaparak üçüncü oldu. Bu da demek oluyor ki! Ha ha ha...

YAPIM Rebellion Software

DAGITIM SEGA

TUR FPS

PLATFORM PC, Xbox 360, PS3

ÇIKIS TARIHI 2010'un ilk çeyreği

WEB www.sega.com

TÜRKİYE DAGITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)





ALIENS VS. PREDATOR

1999 - 2010... Tam 11 yıl önce, Rebellion ilk Aliens Versus Predator'u hazırladığında, aradan bu kadar sene geçtikten sonra, bu oyunun yeni nesil versiyonuna imza atacağını tahmin etmiş miydi acaba... Üstelik bu 11 yıl boyunca, başka yapımcılar bu seriyi devralmışken... İlk oyunu bilemem ama ikinci oyun, bu serinin uzun soluklu olacağını kesinleştirmiştir aslında. Aliens Versus Predator 2 oynarken yaşanan korku, gerilim ve alınan zevk hiçbir oyuncunun damağından silinmemiştir. Bu yüzden bir kez daha aynı korkuyu, gerilimi ve zevki tadabilmeyi istiyoruz. Mayıs'ın son haftasında yayımlanan bu yeni ekran görüntüsündeki adamın gözlerindeki endişeyi yaşamak istiyoruz. Çünkü biz psikopatız...

YAPIM Rockstar San Diego
DAĞITIM Rockstar Games
TÜRK Aksiyon
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un üçüncü çeyreği
WEB www.rockstargames.com/
reddeadredemption
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)



VAHŞİ BATI'NIN GENİŞ SOKAKLARI,
DAR GELİR RANDEVUSU ÖLÜMLE OLANA...

Red Dead Redemption

Liberty City sokaklarında südügüünüz arabalar, karşından karşıya geçmeye çalışırken ezdiğiniz yayalar, kız arkadaşınıza ulaşmak için kullandığınız cep telefonu, trenler, köprüler, polisler...

Bir bina şekil değiştirse, derme çatma ahşap bir bakanaya dönüşse. İçinde kankan dansı yapan kızlar olsa,

kovboy şapkali, beş günlük sakalla dolaşan adamlar sadece zaman öldürmek için birkaç iskambil kağıdını masaya fırlatsa...

Sokakların tek hakimi atlı arabalar veya daha sade haliyle atlar olsa. Kadınlar sadece çocuklarına baksa, günlük işleriyle uğraşa...

SONUÇ

Bir kasaba insanı ortadan kaldırabileceğiniz oyunda, tüm hareketlerinizin bir karşılığı olacak, iyi tarafa veya kötü tarafa kayabileceğiniz oyunda, bu sistemin tam olarak nasıl işleyeceğini hala bir muamma.



Silahlı çatışmalar günlük yaşamın bir parçası olarak görülse, silahlı patlaklı olaya kasabanın şerifi müdahale etse...

Liberty City gitse, yerine kahverenginin tonları, Vahşi Batı'nın kuru havası gelse... Red Dead Redemption başlığıyla Rockstar'ın yeni klasik adayı inse yeryüzüne...

Meksika sınırında> Öncelikle Red Harlow'u, Red Dead Revolver'in başrol oyuncusunu (Red Dead Revolver da nedir diyenler en yakındaki kutucuğa başvurusun.) unutmanız gerekiyor. Red Dead Redemption'da eski bir suçluyu, John Marston'ı kontrol edeceğiz. Kanunu çiğnediği zamanları geride bıraktığını sanan Marston'ın peşini, geçmişti bırakmıyor ve atına atladığı gibi Vahşi Batı'nın kurak topraklarında ilerlemeye başlıyor Kahramanımız.

GTA'da olduğu gibi özgürce dolaşabileceğimiz bir alan yaratılmış olacak oyunda; fakat yine GTA'da olduğu gibi bu alanın bazı bölgelerine ulaşımız, oyuncunun başında kısıtlı olacak. Hikaye



Yillardır Cağaoğlu Lisesi tarafından düzenlenen festival, bu yıl da binlerce öğrenciye eğlencenin sınırlarını zorlama şansı tanıracak. Okulun yabancı dil eğitimi Almanca üzerine olduğunu için, Almanca'da "Gençlik Festivali" anlamına gelen "Jugend-Fest" ile isimlendirilen ve LEVEL'in resmi basın sponsorluğunda gerçekleşecek olan festivalde öğrenciler de gönüllü olarak çalışıyorlar. Okul öğrencilerinin kültürel ve sosyal alanda daha ileri bir düzeye taşınması amacıyla gerçekleştirilen festival, özellikle Almanca eğitim veren okulların ve diğer Anadolu lise-lerinin öğrencilerileyi karşılıklı iletişimini daha ileri bir düzeye taşınmasını hedefliyor.

Bugüne kadar festival boyunca birçok amatör müzik grubu sahne aldı, pek çok değerli müzisyen ağırlandı (Düş Sokağı Sakinleri, Pinhani, Bülent Ortaçgil, Erkin Koray, Kargo gibi.), sosyal ve kültürel etkinliklere destek verildi, Streetball turnuvası düzenlendi, Dans Kulübü tarafından gösteriler yapıldı, çeşitli oyun ve spor müsabakalarına yer verildi, tanıtım ve

yemek stantları kuruldu.

Bu yıl 3500'ün üzerinde öğrencinin katılması hedeflenen festival, 8 - 9 - 10 - 11 - 12 Haziran tarihlerinde düzenlenecek ve festivalde Hayko Cepkin sahne alacak. Bu yıldaki aktiviteler arasında sinema gösterimi, dans ve tiyatro gösterisi, spor müsabakaları, yarışmalar, söyleşiler, PlayStation ve langırt turnuvaları, imza günleri, DJ performansı ve amatör grup konserleri yer alacak.



At üstündeyken ateş etmek mümkün olacak
ama o hassasiyet bakalım nasıl yakalayacağı...

AYDINLIK TARAF

- ✓ İstediğiniz bölgelerin gezebileceğiniz devasa bir oyun alanı.
- ✓ Vahşi Batı'nın ruhunu yansitan oynanış ve grafikler.

KARANLIK TARAF

- ✗ Vahşet seviyesi çok yüksek olursa herkese uygun olmayabilir.
- ✗ Görevler ve senaryo akıllica geliştirilmezse oyun alanı çok boş kalabilir.

Bir kasabayı ele geçirmek Özgür bir dünyada olduğunuz için olay çıkartmadı serbest olacak. Mesela bir kasaba insanı ortadan kaldırabileceksiniz. Bunu yaptıktan bir süre sonra o insanlar kasabada tekrar belirecek ama bir şeylere "güç"le sahip olmak istiyorsanız, dediğim katliamı gerçekleştirebileceksiniz.

Bu tutumunuz elbette cezasız kalmayacak. Şerif ve ekibi peşinize düşecek lakin burada telsizler olmadığı için şeriflerin birbirleriyle nasıl haberleşeceğini halen biliyoruz.

Yine özgürce dolaşma hususuna değinsek, bu devasa alanda koşturmak veya at sürmek bir süre sonra mesafeleri aşmaya yetmeyecek. Seyahat etmek için tren veya at arabalarını kullanabileceğimiz açıklanmış durumda. Bunları kullanırken dilersek GTAIV'teki taksilerde yaptığımız gibi çevreyi izleyebileceğiz, dilersek de tek tuşla gitmek istediğimiz noktada olacağız.

Rockstar'ın RAGE oyunu motoruyla yapılmakta olan Red Dead Redemption, fizik motoru olarak Euphoria'nın modifiye edilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Bunlar da oyunda sağlam animasyonlar göreceğimiz bir işaretti. (Örneğin atlarından düşen rakiplerin türlü şekillerde yere kapaklıracak; hatta atlar da buna uyum sağlayarak çeşitli şekillerde devrilebilecek.) Zaten GTAIV gibi detay harikası bir oyun hazırladığı için Rockstar'ın burada da sağlam işler başarácına inanmaktayım.

Aslında anlatacak bir takım konular daha vardı ama yerim kalmadı. Oynamanı, senaryo ve oyuna ilgili yeni konular açığa çıktığında, kalanlarla birlikte size bildireceğimden emin olabilirsiniz. O vakit kadar durmayın, Red Dead Revolver oynayarak yeni oyuncun nasıl olacağını kafanızda kurmayı deneyin.[©]

Modern çağın Liberty City'sinin 1800'lerin Vahşi Batı şehirlerinden birine dönüştüğü Red Dead Redemption, bu döneme gerçekçi ve bir o kadar da özgürlükçü yaklaşımıyla büyük ilgi gøreceğe benziyor.



ilerledikçe oyuna başladığımız Frontier bölgelerinden çıkış, önce Eski Meksika'ya adım atacağınız, daha sonra da kuzey bölgelerine doğru at süreceğiz.

Bir tabanca, bir tüfek, bir bıçak ve Kement veya gaz lambası gibi özel bir eşya daha olmak üzere Marston yanında dört farklı eşya taşıyabilecek. Tüfek ve tabancalar arasında farklı silah seçenekleriniz olacak ve bunları ya satın alacaksınız, ya da düşmanlarınızdan temin edeceksiniz.

Eşyalarınızı nasıl saklayacağınız konusunda herhangi bir açıklama yapılmamış olsa da bir evde veya her yerden ulaşabileceğiniz banka tarzı bir sistemle eşyalarınıza her zaman ulaşabileceğinizi düşünmekteyim. Ayrıca yanınızda taşıdığınızı deneysel Marston'ın içinde gerçek zamanlı olarak gözükeceğini de belirtiyim.

Marston'ın özellikleriley devam edersek, ilk oyunda yer alan "Deadeye" özelliği, bu oyunda da yer alacağınızı bilmeniz gerekiyor. İki aşamada kullanabileceğiniz Deadeye'in ilk aşamasında zaman Max Payne'de ve bin tane oyunda gördüğümüz şekilde yavaşlayacak, siz de daha isabetli atışlar yaparak düşman ateşinden daha da kolayca kurtulabileceksiniz. İkinci aşamada ise düşmanlarınızın her birine hedef işaretini yapıtlıracaksınız ve Deadeye zamanı bittiğinde bu düşmanlarınız kurşunlarınızla buluşacak, bir anda herkes yere yığılacak.

O at benim! Vurulduğunuzda, yaralandığınızda, ölmeye yakın hissettiğinizde bir sağlık paketi aramayacaksınız neye ki yeni oyunda. Artık birçok oyunda gördüğümüz sistemle ekran yavaş yavaş kırmızıya bulanacak ve kırmızının tonu

RED DEAD REVOLVER



Pek az kişinin bu oyunu oynadığını düşünenim ama aslında hiç de kötü bir oyun söylemeliyim. PlayStation 2'nin en görkemli günlerinde piyasaya Rockstar damgasıyla sunulan Red Dead Revolver, Vahşi Batı'nın barut yüklü havasını en eğlenceli şekilde bir oyuna dönüştürmüştü.

Aslında Capcom'un oyunu olan fakat yarı yolda terk edilen bir oyundan Red Dead Revolver. Rockstar 2002 yılında oyuncun haklarını satın alınca yeniden hayat bularak PS2 sahipleriyle (Daha sonra da Xbox sahipleriyle) buluşmayı başardı.

Oyunda Red Harlow adındaki bir adamın hikayesine tanık oluyorduk. Ailesi, Red daha çok küçükken soyguncular tarafından katledilen Red, katillerin peşine düşüyor ve sonunda bu işten sorumlu olan adamı buluyordu. Red Dead Redemption'da da bulunacak olan "Düello" sahneleriyle dikkat çeken oyunu bir yerlerden bulabiliyorsanız, oynamanızı tavsiye ederim.

Rockstar, "Uçsuz bucaksız bir Vahşi Batı" dediğinde ne kast ettiğini, şimdi daha iyi anlıyorsunuz sanırım.



YAPIM Zombie Studios

DAĞITIM Konami

TÜRK Aksiyon

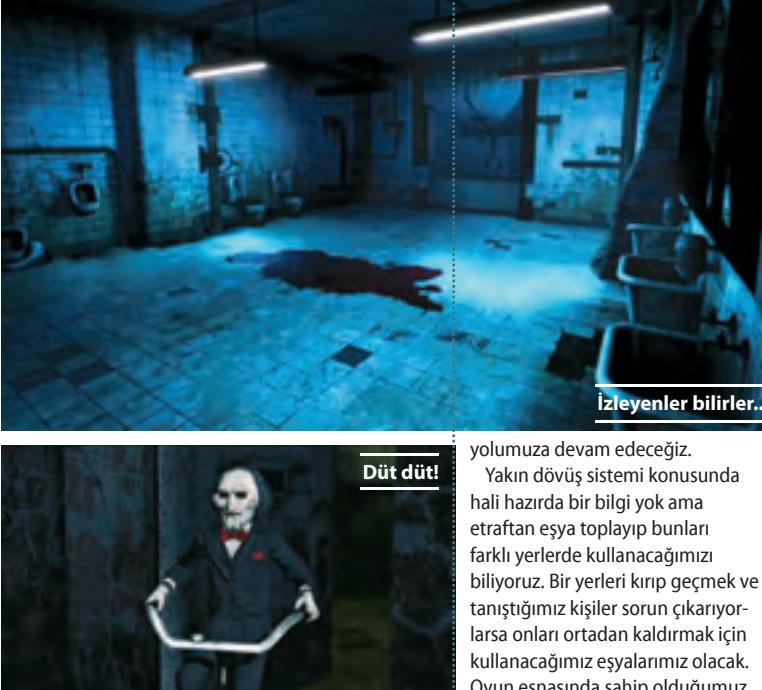
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Ekim 2009

WEB www.whoisjigsaw.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)



İzleyenler bilirler...

Düt düt!



kurgu ile karşılaşacaklar. Tabii ki oyun sadece Saw fanları için değil; filmleri hiç izlememiş olanlar için de harika bir korku - gerilim oyunu olacak." Hal böyle olunca birkaç tuzak ve bulmaca örneği vermeden geçmek olmaz. Öncelikle en bilinen tuzak, saniyorum ki ayı kapanı; hani şu kafamızda duran ve birkaç dakika içinde aktif hale geçecek olan kapan. Bu tuzaktan kurtulmak için oyunun bizi yönlendirmesine izin veriyoruz. Etrafta görünen stick simgesi gözümüze çarpıyor ve bir bar dolmaya başlıyor; ta ki oyun bize "bir tuşa bas" deyinceye kadar. Gereken tuşa basıp mekanizmadan kurtuluyoruz. Bir sonraki bölümde elimizde bir anahtar mevcut ama kapının şifreli bir kilidi var. Birazlık etrafı bakıyor ve duvarda karalamaya benzer bir yazı görüyoruz. Eğer dikkatli bakarsak karşısında bir ayna olduğunu fark edeceğiz. Son olarak içinde bulunduğu oda içinde, doğru bir yerden ve doğru bir açıyla aynaya baktığımızda yansımamın aradığımız şifre olduğunu görecek ve

AYDINLIK TARAF

- ✓ **Korkutacak olması!**
- ✓ **Saw gibi bir filmden uyarlanması**
- ✓ **Bir şekilde yeni bir türe öncülük etme ihtiyaci**

KARANLIK TARAF

- ✗ **Korkutacak olması!**
- ✗ **Sadece bulmacalara önem verilmesi ihtiyaci**

"**Saw nedir?**" diye sorulduğunda açıklamanın en basit yolu...



yolumuza devam edeceğiz.

Yakın dövüş sistemi konusunda hali hazırda bir bilgi yok ama etraftan eşya toplayıp bunları farklı yerlerde kullanacağımızı biliyoruz. Bir yerleri kırıp geçmek ve tanıştığımız kişiler sorun çıkaryorsa onları ortadan kaldırırmak için kullanacağımız eşyalarımız olacak. Oyun esnasında sahip olduğumuz alansa biraz karmaşık; kaybolmamız halinde etrafı dağınık yap boz parçaları bulunacak ve her bir parça, bize gitmemiz gereken yön hakkında gerekli ipuçları sağlayacak.

Işık sisteminin harika olduğundan bahsetmiştim. Oyunda iki farklı ışık kullanabileceğiz ve ikisi de gerilim için biçilmiş kaftan. Birisi bir çakmak ve bu çakmak sayesinde her yanımızı kısa bir mesafe için aydınlatabileceğiz ama koştugumuzda sonecek tabii ki. Diğer ışık kaynağıysa el feneri; sadece baktığımız yönü aydınlatacak ama koşarken -malumunuz- kapanmayacak. Siz hangisini tercih ederiniz? (Bence gerilim budur.)

Testere değil, tırpan> Saw, benzeri korku ve gerilim oyunlarından farklı olarak gerçek bir senaryo sunuyor; yani oyunda fantastik öğeler yer almazken (Goblin gibi yaratıklar görmeyeceğiz.) korkuya ve olabilecek olayları bizim hayal etmemize imkan tanınacak. Artık -Resident Evil'deki gibi- bir anda önmüze atlayan zombi köpekler ya da Slient Hill'deki böcüler yok. Saw, tek bir mesaj veriyor: Siz bu durumda olsaydınız ne yapardınız?

Eğer kendini tekrar eden bir oyun olmasa çok tutacağı kesin. Müziklerin de grafikler kadar önem taşıyacağı bu oyunu ilgiyle bekliyoruz.

BIOSHOCK 2 Multiplayer hakkında ilk bilgiler

BioShock evrenini geliştirecek, bu dünya hakkında daha fazla bilgi verecek olan ve oyuncuların istekleri doğrultusunda geliştirilen multiplayer modlarından biri hakkında ilk bilgiler ortaya çıktı.

Rapture'in yıkımı sırasında gelecek olan bu multiplayer heyecanında, Sinclair Solutions için çalışan deneklerin rolünde olacağız. Oyun sırasında tecrübe puanları kazanıp daha sonra bu puanlarla yeni silahlar, Plasmid'ler ve Tonic'ler satın alabileceğiz. Multiplayer bölümleri arasında da şu an için Kashmir Restaurant ve Mercury Suites adındaki iki bölüm bulunuyor. Bu bölümlerin multiplayer için baştan aşağı yeniden tasarlandığını da belirtmek lazımdır.

Oyunun multiplayer kısmıyla ilgilenen Digital Extremes, BioShock ismine verilen önemden haberdar olduğunu ve oyunun bu yönde daha da geliştirileceğini söylüyor. Her ne kadar Dark Sector ile istedikleri yere gelememiş olsalar da Digital Extremes'e BioShock 2 konusunda güvenimiz tam.



SIX DAYS IN FALLUJAH

Iraq savaş alanı, Amerika rahatsız

Son yılların en çarpıcı, en fazla sessiz kalınan ve en garip durumlardan biri olan "Irak'ın işgal'i" teması da sonunda oyuna dökülüyordu.

Atomic Games tarafından hazırlanan Six Days in Fallujah, Irak'taki savaşı en gerçekçi haliyle resmetmek üzereydi. Oyunun dağıtımını da dünyaca ünlü bir firma olan Konami üstlenmişti ki Amerika'dan ve İngiltere'den gelen tepkiler büyüğütçe büyündü, Irak Savaşı'nda çekilen acıların, "talihsiz" olayların bir eğlence unsuruna dönüştürülmesi büyük rahatsızlık yarattı ve Konami duruma daha fazla tepkisiz kalamayacağını belirterek, oyunun dağıtım hakkını üstlenmeye bıraktı.

Six Days in Fallujah, FPS türünden başka bir türde olsa belki tepkiler bu kadar büyümeyecekti fakat Atomic Games'in aklındaki fikir, "yaşananları en gerçekçi şekilde oyuna aktarmak" olduğu için "gerçekler" fazlasıyla belli olacaktı. Bir Vietnam Savaşı oyuncak haline getirilmişken, "Bu tepki neden?" diye sormak da elde değil...

Son dakika: Konami'nin oyunun dağıtımından sorumlu olmaması, iptal edildiği anlamını taşıymıyor; elini taşın altına sokacak bir dağıtmacı bulunursa oyun piyasaya çıkacak.



S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRYPIAT

Ukrayna'da değişen bir şey yok

Bu sonbahar aylarında PC'lerde görmeyi beklediğimiz yeni S.T.A.L.K.E.R. ekleni paketinin (Orijinal oyunu istemeden çalışan tipten.) adı Call of Prypiat olarak belirlendi. Chernobyl felaketinden sonra ıssız kalan Prypiat şehrinde gerçekleşen oyunda, ilk S.T.A.L.K.E.R.



oyununun kaldığı yerden devam ediyor ve Ukraynalı bir ajanın kontrolüne geçiyor. Şehirde bir şeyler ters gittiği için araştırma görevi de elbette ki bize veriliyor.

Önceki oyunların "rasgele hazırlanmış" havasındaki görevlerinin yerine, üstünde düşünürlerek hazırlanmış 70'ye yakın görevin bulunacağı ek paket, iki yeni yaratık birlikte geliyor: Telepatik güçleri bulunan bir cüce olan Burer ve her türlü RPG oyununda gördüğümüz Chimera.

Call of Prypiat'ın yanında GSC, S.T.A.L.K.E.R.'ın konsol versiyonunun ve S.T.A.L.K.E.R. 2'nin hazırlık aşamasında olduğunu belirtiyor.



UP THE IRONS!

Bu oyunu kısık sesle oynayanı döver! Çok ciddi yim, Playlist'te bu kadar gaz şarkular varken, kısık sesle oynamayın.

YAPIM Double Fine Productions

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon, Adventure

PLATFORM Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 16 Ekim 2009

WEB www.brutallegend.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

METAL MÜZİĞİN BÜYÜSÜ BALTANIN SAPI İLE BULUSUYOR!

Brütal Legend

Hey metal kafa! Ne arkana bakıyorsun? Sen ki, yıllarını Air Guitar yapıp kafa sallayarak geçirmişiş; sen ki "Pain" desem, "Killer!" diye tamamlayacak kıvama gelmişsin! Ey kudretli, bir kuzeyli kadar soğuk ve etkileyici bakışlara sahip

Müzik evrenseldir ama dalgalar halinde kainata yayılır!

metalci; tarlabute'larda MP3'ü olan (Metalciler arası MP3 kapasite deyimi) uzun saçlı, bitili metalci! Artık sana da hitap eden bir oyun var. Guitar Hero ve Rock Band'in çocuksuluğundan uzak, metal kafana uygun esprilere donatılmış bir oyun geliyor; hem de çok yakında!

(analiz)

Araç tasarımları deli gibi. İşte Tim Schafer farkı.

Road Rash oynadığımız günleri hatırlar gibi oldum bu ekran görüntüsüne bakarken.

Motosikletten Hot Rod'a balta ile atlamak...

Haliyle oyunda bir Chopper var, ama bir saniye? Full Throttle!!!

AYDINLIK TARAF

- ✓ Eğlenceli yapısı
- ✓ Gaz Heavy Metal parçalar
- ✓ Tim Schafer unsuru

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyunun başarısız olması durumunda gözyaşlarına boğulacak binlerce insan



tel kaç para haberin var mı!) Kopan tel Son Durak filmini aratmayacak kalitede bir sahne ile Eddie'nin sol işaret parmağını keser. (Nereden biliyorum, insanoğlu kopan teli sol işaret parmağı ile tutmaya programlanmıştır da ondan.) Akacak kan damarda durmazmış, kader deyip geçmeyeceğimiz bir olay; parmakta akan kandan birkaç damla, Eddie'nin Atlas Pasajı'ndan almış olduğunu düşündüğüm, kurukafa şeklindeki kemer tokasına damlar ve Eddie kendini Metal Çağrı'nda bulur. Metalci adamın Taş Devri'ne gidecek hali yok ya! Tabii ki metal Çağrı'na gidecek! Bu kemer tokasının esprisini oyunda anlaysacınız, Cehennem Orduları'nın başına geçecek kişi için yapılmış olsa da takan Eddie olunca işler değişir. Kemer tokasının güçleri sayesinde Eddie'nin içindeki kahraman ortaya çıkar. (Bizim Eddie de yufkamış ha, milleti kurtarıyor. - Ali; Öyle deme, tavuk kesemeyen adam şeytan kesmeye başlıyor. - İlker.) Artık o hem dehşetengiz bir gitarist, hem de marifetli bir kasaptır. Flying V model gitari ile büyülü şarkular çalarak düşmanlarının aklını başından alır; iki taraflı balta ile düşmanlarını kafasını ve bilimum uzuvalarını gövdesinden ayırrı. Olay mahalline intikal ederken Hot Rod arabasını kullanır, egzozundan alevler çıkan

Bİ'Sİ DİCEM

Ülsem aklıma Lemmy'nin şamanik bir bass gitarist olup bir oyunda yer alacağı gelmezdi.



Custom Hot Rod ile "I'm elected electric spy. I protected electric eye!" diye bağıra bağıra kalabalık düşman güruhunun arasına dalar. (Bu alevler saçan araba aklıma Full Throttle'dan Ben'in Corley Chopper'ını getirdi. - Ali)

"Dürüm Theater"> Oyunun ana karakterini Tenacious D: Pick of Destiny filminden tanıdığımız, sempati olgusu tavan yapmış birisi, Jack Black seslendiriyor ve Eddie'nin gitarist yüzünü oluşturuyor. Anlık vücut esprilerinde hepimizi yaracak kapasitede ve oyunun ana karakteri olan Eddie Riggs karakteri için oldukça uygun bir tip. Ne de olsa metalci dediğin kuul, gamsız ve "Dünya yansa umurumda değil, yeter ki birama ve elma dilim patatesime bir şey olmasın" diyecek kadar da absürt bir insandır. Karakterin fırlama yanını Jack Black ile özdeşleştirildi, peki ya eli balta tutan kışımı? Tabii ki Glenn Danzig! "Mother... Tell your children not to walk my way..." Desem hemen hatırlarsınız, şu herkesin Mother ve She Rides (Klibi de efsaneder hanı) ile tanıdığı, şanzmanı dağrımış Doğan SLX ses tonuna sahip efsane вокалист. İri yarı, hırçın ve oldukça kavgacı bir duruşu var. Ana karakterimizin hatlarını çizdikten sonra geliyoruz geçiş yaptığımız fantastik dünyamıza. Eddie'nin menajeri diye bahsetmek istedigim Tim Schafer (Oyunun fikir babası), Eddie ile gezip göreceğimiz yaklaşık 64 kilometrekarelük bir alan olduğunu ve bu alanın tamamen açık olduğunu söyleyorum. Orası burasını miniciklayıp, gizli kapaklı görevler bulabileceğimiz bir alan olduğunu da bu cümlelerden hemen anlıyoruz. Eddie, oyunda üç farklı türde oynanısla kendini gösteriyor. İlk metodla Flying V gitarı "Clementine" ile düşmanlarını müziği ile büyütüyor. Büyüden sıkıldığı anda "The Seperater" adını

Eddie elindeki baltayı en az gitarı kulantığı kadar profesyonelce kullanıyor.



verdiği iki taraflı baltasını çekip, şen kasap moduna girerek kıyma başlıyor. İşler çıkışından çıkışa "The Deuce" ismini verdiği, bahtsız Hot Rod arabasına atlayıp topuklayabiliyor. Aslına bakılırsa burada neden Hot Rod araç kullanıldığını tam olarak anlayabilmiş değilim. Heavy Metal eftit Harley Davidson. Bu denklemi niye bozdu Tim, neden böyle bir fantezinin içine bıraktı kendini, oyun çıktıığında bu sorunun cevabını alacağız. Ama ben burada isterdim ki, Eddie hızla motorla gelirken, hafif spin atarak motoru bacaklarının arasından bırakıp üç beş düşmanı biçerek gırıs ortama. (Haklısan hafız, Hot Rod da severim ama metal dedin miydi ana araç çöpir olmalydı oyunuda, herhalde Full Throttle'a çok fazla benzer diye düşünü - Ali). Unutmadan söyleyelim, Eddie zamanla yeni hareketler ve yetenekler kazanacak. Dilediğimiz tarzda pataklayabileceğiz düşmanları.

Hell Yeah!> Oyunda 23 ana görev, 30 yan görev olacak. Etraftı keşfederken geçireceğimiz vakti de hesaba katırsak, bizi oldukça uzun bir zaman bizi oyalayacak bir oyun olacak Brütal Legend. Tim Schafer'in da metal kafa olduğunu düşündüğümüzde Deuce içinden deyken açacağınız radyodan Tim'in gençliğinde dinlediği şarkıları dinleme şansına sahip olacağız. Tanıtım videosunun arka planında çalan Judas Priest - Electric Eye şarkısını duyduktan sonra, bu oyun bittiğinde hepimizin gözlerinin dolu dolu olacağını söyleyebiliriz.

Eddie Riggs'in çıkış noktası Iron Maiden grubunun maskotu Eddie ile Iron Maiden, Gamma Ray gibi grupların kapak tasarımları

EDDIE RIGGS TÜRKİYE'DE!



Ne alaka demeyin, Caravan ve DoRock'a takılan her metalci onu mutlaka görmüş, epik sololarına kulak misafiri olmuştur. Heavy Metal gitaristlerinden Hakan Şavkı'dan bahsediyorum. Çok yetenekli ve tip olarak da Eddie'ye benzeyen gitaristimizi mutlaka izleyin. YouTube'da "Hero Collection Vol.1" olarak bulabileceğiniz eski Caravan zamanlarından kalma bir videosu ile Türk Eddie Riggs'i izleyebilirsiniz. Cuma gecesi 00:00'da Electric Circus olarak DoRock'da sahne alıyorlar, bilginiz.

Kazma ile Rockstar olunmaz, çift taraflı baltayı deneyin.



AŞKIN V HALİ



Incecek sap yapısı, V şeklinde kasası, rahat solo ve hava atmak için tasarlanılmış hafif yapısı ile V style gitarlar çığın metalcilerin tercihidir. Ben şahsen Bc Rich Kerry King Signature

WarTribe kullandım da, arada zevk için Jackson Rhoads V gördüğüm yerde iki tingirdim.

İnşaat imza atmış, çatlak tasarımcı Derek Riggs'in karışımı bir karakterdir. Oyunda Eddie haricinde, en az Eddie kadar renkli karakterler de görüleceğiz. Bunlardan Kill Master (Göndermeli isim), Motörhead grubundan hem вокалист, hem de basçı Lemmy Kilmister'in seslendirdiği, şamanik bir şifacı olarak oyunları yerini almış. Şeytani lider Doviculus'un emrindeki General Lionhyte'da Judas Priest'ten tanıdığımız Rob Halford seslendiriliyor. Bu ünlü isimlerin yanı sıra, oyun içinde arkaları oluşturacak en büyük materyal olan şarkıları ise Black Sabbath, Judas Priest, Ronnie James Dio, Tim Skold, Wolfmother ve Zakk Wylde'dan dinleyeceğiz. Sizi bilmemi ama ben oyun içinde Dio'nun "We rock!" demesi ile oyun içinde kırılabilirlik olan her şeyi kirabilecek kadar anarşik olacağımı düşünüyorum.

Sileyiñir> Oynanış olarak God of War'un metal müzikleri diyebileceğim, baltayı yere sürtüp sol el havada Mosh işaretini yaparak düşmanımıza koşaçağımız Brütal Legend, duvarları Marshall amfiplerden oluşan, metal müzikle kafalarını duvara vurdurmak suretiyle köle olarak çalıştırılan kuzeyli metalci kardeşlerimizi kurtaracağımız bir oyun. Bir düşmandan öbürüne uçarak atlayıp, balta ile serenat yapan ve gitarını coşturan Eddie'nin anılsı esprileri ve surat ifadeleri ile kendimizi gülmekten yerde bulacağız.

Geliyoruz Brütal Legend'in arkasındaki metal kafaya. Tim Schafer, tam bir Heavy Metal tutkunu. Geçmişinde içinde bulunduğu oyun projelerinin hepsi de efsane olmuş oyuncular. The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango, Psychonauts. Bunları bir yana, metal müziği bir yana koyarsak, son bombası Brütal Legend, Tim'den beklenmesi gereken bir proje olarak göze çarpıyor. Schafer'a ilham kaynağı olan bir başka nokta ise Megadeth grubunun sahne arkası işlerini yürüten Tony adındaki grup elemanıdır. Zaten kafasında uçan fikirlere olan Schafer, Tony'den sonra Brütal Legend'in konseptini iyiden iyiye oturtur. Özellikle Guitar Hero'nun çıktıığında yaratığı büyük etki ve bu müzik türüne duyulan sempatisinin toplumun her kesimine hitap edeceğini eğlenceli bir oyunla birleşmiş olması, özünde metal kafa olan Schafer'in aklındaki bu çığın fikri uygulamaya koymaması için oluşan bütün engelleri tek tek ortadan kaldırır.

Fazla söyle gerek yok, Brütal Legend sıra dışı eğlencesi ile bizleri hem heavy metal'e doyuracak, hem de gülmekten yere yataracak. Sanırım bana Xbox ve ya PS3 aldıracak Brütal Legend ile Rocktober'da görüşürüz, Hell yeah!

Geçen sene Judas Priest biletini ellerimde tutarken ağlamaklı olmuşum, sanırım bir de Brütal Legend'in CD kutusunu tutarken öyle olacağım. Gördüğümü bütün materyaller inanılmaz bir eğlencenin bize yaklaştığıının habercisi.



YAPIM Funcom
DAĞITIM Funcom
TÜRK MMORPG
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.darkdemonscrygaia.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)



KARANLIK GÜNLER GELİYOR!

The Secret World

Eski bir apartman dairesinin kapısını açan genç bir kız... Tam içeri gireceği anda bir takım garip sesler duyduğunu sanıp arkasına bakar. Uzun kordorda görünen tek şey, koridoru aydınlatan lambalarдан birinin sık aralıklarla yanıp sönmESİdir. Olağanüstü bir şey olmadığını düşünen kahramanımız gösterişten uzak, düzenli dairesine adımını atar. Bir günün ardından daha sağlam eve varmanın vermiş olduğu huzurla derin bir nefes alır ve kendisine bir bardak süt koyar. Daha süتünden bir yudum almamıştır ki tavanda ters bir şekilde duran, keskin dişleriyle kendisine bakan korkunç bir yaratıkla karşı karşıya gelir!

MAGNUM EVİ ||||||| ALGIDA'DAN "ZEVK EVİ"



Magnum, Türkiye'nin bir marka tarafından yapılan ve dizi formatındaki ilk oyununu oyunculara sundu. Eva Mendes'in rol aldığı oyun, 11 Mayıs'ta oyuncuların beğenmesine sunuldu ve 21 Haziran'a kadar da oynanabilir durumda olacak.

Altı haftalık bir süre biçilen oyunda, Eva Mendes'in kendi zevkine göre döşediği Magnum Evi'ne Lidya'nın taşınmasıyla başlayan bir hikaye süregeliyor. Hikayedeyi, Lidya'nın yan komşusu olan Mert, başarılı bir reklam müziği yapıcısını canlandırmayı. İki karakter arasında geçen ve altı farklı bölüme ayrılan oyunun sloganıysa "Oynarken gözün hiçbir şey görmeyecek!". Oyun sonunda kazanılan puanlar, oyuna katılanlara çekilişle hediye kazanma fırsatı sunuyor. Siz de bu oyuna katılmak istiyorsanız zaman kaybetmeden www.sadecemagnum.com adresini ziyaret edin.

The Secret World ile ilgili yayınlanan ilk videonun giriş kısmını okuduğunuz sahne. Dremfall, Anarchy Online, The Longest Journey ve Age of Conan gibi oyunların yapımcısı Funcom, yepyeni bir MMORPG ile bizleri asosyalıştırıyor! Özellikle Age of Conan'dan umduğunu pek bulamayan firma, baktan yeni oyunuyla istediği başarıyı yakalayabilecek mi?

Yeni bir nefes> Hemen hemen her MMORPG benzer bir sistemle çalışır. Bir karakter yaratıp, önmüze çıkan sayısız yaratıkları öldürüp, seviye atlayıp, para toplayarak birincilik karakterimizi geliştiririz. Bu alışlagelmiş sisteme yeni bir nefes getirmeyi hedefleyen Funcom, The Secret World evreninin günümüzde geçeceğini belirtiyor. Oyunun yapımcılarından Tornquist'in ifadesiyle "Çağdaş, karanlık bir evren..." bizleri bekliyor olacak. New York City, Seul ya da Londra gibi oyunda yer alan şehirlerden birisini seçip, sade bir vatandaş olarak ilk adımımızı atacağınız; tarihten, mitolojiden, modern entrikalardan ve gizemli hikayelerden esinlenerek oluşan bir dünyaya. İlk başlarda her şey normal görünmeyecektir; ta ki tüm şehir efsanelerinin, küçükken bizleri korkutmak için anlatılan koca kari masallarının gerçek ve bir o kadar da tehlikeli olduğunu keşfetmeye kadar. Karanlık, şeytani güçler dünyayı ele geçirmek istiyorlar ve biz de bu güçlere karşı savaşta yerimizi alıyoruz.

The Secret World'ün en çok dikkat çeken yanlarından biri kurgusu olacak. Funcom'dan yapılan açıklamalara göre oyunda ikinci asırda Kudüs'te ortaya çıkan şövalyelerden, Pandora'nın Kutusu'na, Adem ile Havva'nın yaşadığı cenneti andran bahçeden, yaşamı uzatan büyülü çeşmeye kadar birçok değişik karakter ve mekanın

Bu gizemli dünyayı keşfetmeye hazır mısın?



[analiz]

Karakterimiz bu gizemli dünyadan karanlık güçlere karşı savunmasız değil.

Yaratığın hem modellemesi, hem de animasyonu çok başarılı görünüyor.

Gerçek zamanlı ışıklandırma bu tip okült öğeler içeren bir oyun için çok önemli.



AYDINLIK TARAF

- ✖ Özgür oynanış sistemi
- ✖ Karakter yaratmadaki serbestlik
- ✖ Sadece savaş sistemine bağlı kalınmaması

KARANLIK TARAF

- ✖ Age of Conan'daki hayal kırıklığının yarattığı endişe
- ✖ Özgür oynanış sisteminin yaratabileceği düzensizlik

karşılaşacağız!

Düşmanlar ve silahlar > Bu gizemli dünyayı adım adım keşfedeceğimiz, yaşanan tarifi imkansız olayların neler ve dünyayı ele geçirmek isteyenlerin kimler olduğunu bulmaya çalışacağımız oyunda, vampirlerle, kötü ruhlarla ve tuhaf, biçim-siz yaratıklarla mücadele edeceğiz. Oyunu geliştiren ekibin başındaki Tornquist oyuncunun sadece kötülerle dövüşmekten ibaret olmadığını vurgulamasına rağmen savaşlar önemli bir yer tutacak oyunda. Karakterimiz tabanca, pompalı tüfek ve tüfek gibi ateşli silahların yanı sıra kılıç, balta gibi yakın dövüş silahlarını da kullanabilecek.

Karanlık güçlerle savaşmak önemli demişti. Hatta bazı düşmanlarını yok edebilmeniz için karakterimi daha çok geliştirmemiz gerekecektir. Bunlar oyuncunun gerçekleri ancak oyuncunun diğer gerçekleri de en az dövüş sistemi kadar önemli. Oyunda başarılı bir şekilde ilerlemek, karakterini geliştirmek için savaşmaktan başka, oyuncuya keşfetmeye ve araştırmaya yöneltlen unsurlar da bulunacak. İçinde bulunduğuğunuz dünyada olup biten, sırlarla örtülü olayları inceleyerek, karşılaşığınız esrarengiz durumları çözmeye çalışarak da karakterini geliştirebileceksiniz. Böylese ne çekici bir alternatif fikir kulağa çok hoş geliyor gerçekten. Çünkü her oyuncu nereden geldiğini, ismini, cismini bilmemiği tuhaf yaratıklarla savaşmak istemeyebilir.

Bu şirin (!) yaratık birazdan başına geleceklerden bhaber.

Oyunda hayatı kalmak için birçok ateşli silah kullanabileceğiz.

Bir level daha atlayayım! > Birçok rol yapma oyundan karşılaşan, en çok zaman ve emek isteyen kısımlardan biridir level atlamak. Bir sonraki seviyeye geçebilmek için gerekli tecrübe puanına ulaşmak her zaman büyük bir eziyet olmuştur bana. Hep nefret etmişimdir level kasmaktan! The Secret World'de ise level kasma derdi olmayacağı; bunun yerine karakterimizi açık uçlu bir yetenek sistemiyle geliştireceğiz. Bu da demek oluyor ki; tek bir mesleği geliştirmeye saplanıp kalmayacağız. Yaşasın özgür oynanış sistemi!

The Secret World'de diğer oyunlardan farklı bir şekilde geliştirilen diğer bir özellik ise, yeni bir karakterle oynamaya başlamak istediğimizde, oyundan en başından başlamak zorunda olmayacağı. Biraz daha açalım bu özelliğin; karakter tabanlı çoğu oyunda saatlerini, günlerini harcadığınız bir karakterinizden (Bal yienen baldan bikar misali) sıyrıp, yeni bir karakter açmak istediğinizde; artık gördüğünüz anda bile midenizi altüst eden yüzlerce yarıtı tek tek kesmeniz gereklidir. Funcam bunun önüne geçmek için oldukça esnek bir karakter sistemi geliştirmeye. Oyunda sıkıldığınız ve yeni bir karakter açmak istediğiniz an, maceranızı kaldığınız yerden devam edebileceksiniz. İlk karakterinizle yaptığınız birçok savaşı, keşfi tekrar tekrar yapmak zorunda kalmayacaksınız. Gerçekten çok pratik bir uygulama olacağı benziyor.

Yönetecinizin karakteriniz dünyada yaşayan sıradan biri olacağınız, dış görünüşünü istediğiniz gibi değiştirmek de sizin elinizde olacak. Oyunun birçok sayidakı kıyafet ve görünüm seçeneklerini kullanarak gotik bir karakterden sporcu bir insana kadar istediğiniz kişiliğe bürünebilirsiniz. Seçim tamamen sizin zevkinize bırakılmış. Bu özgür oynanış ve modern çağda geçen bir MMORPG olması oyuncuların ilgisini çekecek gibi duruyor; bizim ilgimizi çekti.

Yapımcı MMORPG türüne getireceği yenilikle, oyuncuya sınırlamayan özgür oynanışıyla Age of Conan'da elde edemediği başarıyı The Secret World ile yakalayabilir.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Bugüne kadar -mesleğimin de verdiği tecrübeye dayanarak- daha çok futbol dünyası üzerine yazısım, görüşlerimi belirttim; hatta Fırat'tan aldığı habere göre, LEVEL Forumları'nda benim birkaç konuda görüş belirtmemi isteyen üyeler de olmuş. Öncelikle kendilerine çok teşekkür ediyor ve beni okuma devam etmelerini temenni ediyorum. Ancak bu ay, futbolun dışında basketbol ile ilgili bir yazı yazmaya karar verdim. Bunun nedeni tüm dünyanın büyük bir heyecanla takip ettiği, NBA'nın playoff döneminin başlaması olması. Sonuçta yılarda Afrika'da yaşamış ve mesleğimi icra etmiş olsam da NBA'den bhaber olmak için hiçbir bahane yok. O halde su ana kadar izleme şansı bulduğum maçlar ve seriler hakkında görüşlerimi belirtmeye başlayayım.

Sachsen, geçen sezon Boston Celtics'in şampiyon olması beni fazlaıyla mutlu etti. Yıllardır Minnesota Timberwolves formasıyla bir şeyler yapmaya çalışan ancak yanındaki zayıf parçalar nedeniyle yüzüğe ulaşamayan Kevin Garnett, aynı şekilde yıllarını Seattle Supersonics'e veren (Artık tarih oldu o güzel renkler ve forma.) ve bir türlü yüzüğe ulaşamayan Ray Allen ve tabii ki Paul Pierce... Böylesine önemli üç yıldızın bir yüzük bile almadan kariyerlerini noktalamaları hemen hemen her basketbol severi üzeri herhalde. Sırf bu amaç uğruna kariyerlerinin son bir - iki yılı için - sembol oldukları takımlardan koparak- şampiyonluk ihtiyalini olan takımlara transfer olan birçok yıldız gördük, izledik. İşte bu yıldızdır ki "Big Three" olarak isimlendirilen bu üçünün birer yüzük sahibi olmasına çok sevinmemistim. Bu yıldı işleri çok daha zor çünkü Big Three'nin bir ayağı çıktı.

Otoriteler tarafından NBA tarihinin en iyi serileri arasına sokulan Boston Celtics vs Chicago Bulls mücadelesi, herkes gibi bana da büyük bir heyecan fırtınası yaşıttı. Daha ilk maça yedinci maçın müjdesi verilmişti zaten. Bulls'un genç ve ateşli oyuncuları, en öne çıkanlardan yoksun olan Celtics'e ağır gelmişti biraz. Özellikle NBA tarihine adını yazdıracak bir performans sergileyen Derrick Rose, birçok kişi gibi beni de etkilememiye başardı. Sonrasında gelen altı maça birlikte, üçüncü maçı dışarıda tuttuğumuzda mükemmel bir seri yaşadı ve uzatma üstüne uzatma, son saniye basketi üstüne son saniye basketi derken Celtics turu geçti. Her iki takımda da ekstra işler veya telafi edilemeyecek hatalar yapan oyuncular, hatta koçlar oldu. Bu seriden çıkarılacak en net sonuçta Bulls'un, kadrosundaki önemli parçaları muhafaza ettiği takdirde önemizdeki sezonlara damga vuracağıdır.

Eğer benden şampiyonluk tahmini isterseniz, Kobe Bryant ve LeBron James ikilisinin, diğer takımlara pek fazla şans tanıdığını sanıyorum. Özellikle Cleveland Cavaliers'ın -bu yazısı yazdığım güne kadar ki- 6 - 0'lık serisi de durumu net olarak ortaya koyuyor.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr





YAPIM Blue Castle Games

DAGITIM Capcom

TUR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

CIKIS TARİHİ 25 Eylül 2009

WEB www.deadrising2.net

TÜRKİYE DAGITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

VİLED A SOPASININ UÇINDAKİ ELEKTRİKLİ TESTERE

Dead Rising 2

Bitmıyor arkadaşlar, ne kadar uğraşsanız da, ne kadarını ortadan kaldırırsanız da bitmiyor. Zombi irkinin kökü kurumuyor, zombi istilası durmuyor ve savaş, bitmiyor.

Oysa kendi halinde, sessiz sakin, insan bozması canlılardır zombiler. Ağır ağır hareket ederler, ancak önceleri sunulan beyinlere ilgi duyarlar ve sosyal açıdan o kadar iyi örgütlenmişler ki kendi aralarında asla kavga etmezler. 28 Gün Sonra filminden bize tanıtılan zombiler ise kesinlikle zombi değilidir, onlar başka bir "şey"dir, akınız karışmasın. Hiç koşan, zıplayan zombi olur mu canım?! Zombi dediğin ağızının ortasına sokulan pompalı tüfeye bile tepki veremeyen,

beyinsiz yaratığın tekidir...

Peki Resident Evil'in bile bir kenara bıraktığı zombi hadisesi, bir süredir filmlere bile konu olmazken, neden yeniden karşımıza çıkıyor? Çünkü Capcom para kazanmak istiyor ve elinde de şahane bir isim var: Dead Rising. Frank West'in Willamette alışveriş merkezindeki hayatı kalma mücadeleini konu alan, içinde bolca zombi bulunduran, kaliteli bir oyundu bu. Dead Rising 2 ise içinde daha da fazla zombi bulunduran, Frank West'i ve Willamette'yi geçmişte bırakan, başrole yeni bir karakter ve yepyeni bir mekanı oturtan, yeni zombi soykırımı oyuncumuz. "Soykırım, soykırım!" diye bağırın bir takım çevreler; biraz da bu konuda sessiniz çıksın artık! Yazık değil mi bu kader kurbanlarına?!

Zombinin gözüne rulet topu sokmak> Mesela bu cümlede anlatılmak istenen "Japonların garip istekleri" olarak özetlenebilir.

[analiz]



Çivilerle donatılmış bir Aygaz tüpü...
Chuck'in inceden sıyrıldığının bir göstergesi.

MULTI-LAYER

Önce "Yanlış bir açıklama yapıldı, bu oyunda multiplayer yok!" denildi; sonra bu durum düzeltildi ve oyunda farklı multiplayer oyun tipleri olacak denildi. Sonuç itibarıyle de Dead Rising 2'de multiplayer oyun imkanı olacağını anlamış olduk.

AYDINLIK TARAF

- ✖ Ekranda binlerce zombi görme imkani
- ✖ Farklı ve garip silahlar
- ✖ Fotoğraf çekmeyecek olmamız

KARANLIK TARAF

- ✖ Senaryo bazında bir şey göreceğimizi sanmıyorum
- ✖ Zombileri kes, biç, nereye kadar?

Neden mi? Açıklayayım: Bu oyunda yer alacak olan karakterimiz Chuck Greene, kızını bir kumar şehri olan Fortune City'de kaybetmiş (Kumarda değil.), talihsiz bir arkadaşımız. İnsanın kızı da kaybolmaya görsün; gözü döner, cinnet getirir (Cinnet geçirmek yerine "Cinnet Getirmek" dendiğini biliyor muyduñuz?). Bu yüzden de milyon tane zombinin üstesinden gelmek için çevrede bulduğu her türlü nesneyi onlara karşı kullanması şaşırlacak, ayıplanacak ve tepki gösterecek bir durum olmaz.

Eğer oyunun herhangi bir köşesinde Capcom'un adı geçmeseydi, Chuck bir McGyver edasıyla bir adet kibrıt çöpü, bir maça papazı ve bir adet kruipyeden (Canlı olanından değil) şahane bir lav silahı üretebilirdi. İşin içinde Japonlar olduğu içinse ortaya çıkan ürün, patlayan inekler atan bir kova oluyor. Yani bu benim tahminim ama oyunun demosunda görülenler de bundan pek farklı değil.

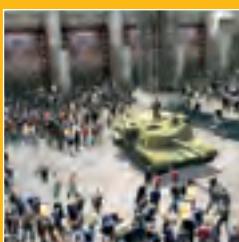
Örneğin beyzbol sopası normal bir silahdır. Peki ya beyzbol sopası gibi kullanılabilen bir elektro gitar? Evet, bu gitarla zombilerin kafalarını patlatabileceksiniz. Ama bu da çok garip bir örnek söylemeyeceğimizi söylesem? "Adam kumarhanede kışkırtılmış, ne olacak?" mı diyorsunuz? Tamam, o zaman şunun cevabını verin bana: hangi insan bir sopanın iki ucuna elektrikli testere bağlayıp da bunu bir silah olarak





Gelişine çakmak deyiminin kağıda dökülmüş halini buradan görebiliyorsunuz.

7000'İ BİR ARADA!



özelliğinden bahsedildi bile.

Şimdi de Blue Castle Games aynısını deniyor. "Zombi guru-hu" kavramını sanal alemden çarpıcı şekilde resmetmek üzere kolları sıvamış durumda. Blue Castle Games ve Capcom'un hedefi oyunda tam olarak 7000 zombiyi bir alana doldurmak. Zombi istilasını tam anımlıyla yaştırmak istiyor yapımı firma ve 7000 zombinin aynı anda ekranda görülebileceğini söylüyor. Üstelik bu görsel bir aldatmaca da olmayacak, 7000 zombinin her biri kesip bıçlacak. Oyunun demosunda oyunun kahramanı bindiği motosiklet ve motosikletin gidonuna takılı bir çift elektrikli testereyle, bu zombileri yarıp geçtiyordu ve geride döndüğünde zombilerin yerde kıvrılmakta olduğu görülebiliyordu.

Kameo vardı, hatırlatmısınız bilmiyorum. Xbox 360'ın ilk oyularından ve ekranada bir ton yaratığın aynı anda yer almışıla dikkatleri üzerine çekmiş. Bunun ardından 99 Nights da aynı formülü denedi; ama oyun berbattı ve bu

kullanır? Üstelik bir Uzak Doğu'lu savaşçı kıvamında...

Anlayacağınız silahların ve nelerin silah olarak kullanılabileceğinin bir sınırı olmayacağı oyunda. Bu sayfalardaki motosiklet konusunun dışında, Chuck'in bir geyik kafası takarak (Duvarlarda süs olarak kullanılan.) zombilerin üstüne koşmak suretiyle onları devirmesi gibi birçok anımlı hareket, Dead Rising 2'de yer alacak. Büylesine uçuk kaçık durumları bir başka oyunda da muhitemelen göremeyeceğiz.

Capcom'dan Keiji Inafune'den gelen bir açıklamaya göre, oyunda bulunacak nesnelerin birçoğu birbiriley birleştirilebilecek. Aynı testere sopa örneğinde olduğu gibi alev saçan iskambil kartları veya ninja yıldızı kıvamında rulet tekerleri gibi işe yarar silahlар uretibileceğiz.

Kestiğiniz yerde gül bitecek> İlk oyunda hatırlarsanız bir zombiyi vurmak pek kolay değildi. Ve eğer farkındaysanız, herhangi bir Capcom oyunduda bir şeyleri vurmak zaten kolay değildi. Neyse ki Blue Castle bu konuda da bir fark yaratma yolunda ve özellikle ateşli silahları kullanırken işleri daha kolay hale getirecek. Artık omuz üstü olarak tabir ettigimiz kamera açısına geçebilecek ve zombileri farklı noktalardan, rahatça vurabileceğiz. Ateşli olmayan, kesici silahlarda da söyle bir güzellik bulunacak: zombiler onları kestiğimiz noktadan bölünecek. Mesela Fortune City'de ne aradığı belli olmayan bir katana'yı tam göbek deliği hızından geçirirseniz, ilgili zombi tam o noktadan ayrılacak.

Bahsedilmesi gereken konulara baktığımızda, demoda gördüğümüz, fakat Capcom'un açıklama yapmadığı bir özellik olarak para sistemini görüyoruz. Chuck ortalıktan bir takım paralar toplayacak ama Capcom bu paraların ne işe yarayacağı



İçerdiği şiddet seviyesi yüzünden oyunun +18 olacağından emin olabilirsiniz.



konusunda herhangi bir bilgi vermiyor. Tahminimce bir takım makinelerden çeşitli eşyalar satın alacağız ve bu eşyalarla da fantastik silahlar oluşturacağız.

Ekose, puantiye ve dahası> Bu defa işlerden Blue Castle sorumlu olduğu için oyunun grafik tarzi da bir ölçüde değişim gösteriyor. Blue Castle, grafikleri bir adım öteye taşımak için bir takım çalışmalar içerisinde ve bunlardan en önemlisini, yine bu sayfalarda bulacağınız pek sevimli kutucuğumuzda bulacaksınız. Diğerini ise size tam şu an, bu paragrafta açlayacağım. Sayısı kutucuktan gizli olan zombilerin her biri, birbirinden farklı kıyafetler içinde olacak ki gerçekçilik (Testereli sopaların, geyik başlarının olduğu bir oyun ne kadar gerçekçi oluyorsa...) artı, tekrarlamalar mevzusu azalsın. Bu bağlamda yapımcı firma, tam 800 farklı kıyafet ve desen üzerinde çalışıyor. Yani ekranda 800 zombiden fazlası görülmemiği takdirde bir moda

deflesi kıvamını yakalayabileceğiz. 801 oldu mu birileri pişti olmuş olacak.

Arkadaşlar işin özeti bu oyunu oynayacağız, onu şimdiden söyleyeyim. Sıradan bir oyun ortaya çıkabilir, oyunun problemleri olabilir, bazı insanlara oyun saçma gelebilir ama nihayetinde zombi öldürüreceğimiz bir oyunumuz olacak; niye itiraz edelim ki? ☺

Bir nevi "Dynasty Warriors, Dawn of the Dead ile buluşuyor!" iki. Yani, "Sayısız zombi beri gelsin, onlara hadlerini bildirecek kadar gücüm ve sabırm var!" dura-mu. Bu tip bir oluşum sizin heyecanlandırıyor, Capcom'un karşınıza eğlencesi bol bir oyuna çıkmaya hazırlandığını söyleyebilirim.





YAPIM Pandemic Studios
DAGITIM Electronic Arts
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ 2009 üçüncü çeyreği
WEB www.pandemicstudios.com/thesaboteur
TÜRKİYE DAGITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

DİRENİŞİN AYAK SESLERİ

The Saboteur

Almanların 1939'da Polonya'yı işgal sonrası başlayan savaşta, Naziler'e karşı çıkan ilk ülkelerden biri Fransa'ydı. 1940'da Almanya bu kez Fransa'yı işgal ediyor ve iki ülke arasında Fransa'nın kuzey bölgesini Almanlara veren bir ateşkes imzalanıyordu. Fransa hükümeti topraklarını vermemek konusunda pek israrçı davranamasa da, halk aynı şekilde suskun kalmıyordu. Sorgusuz sulsız topraklarına giren, halkı hiç umursamadan katleden Alman askerlerine söyleyecek iki çift lafları olan bu insanlar, Fransız Direnişi (La Résistance) isimli örgütü hayatı geçirdi. Bu halkın direnişi 1944'de Fransa topraklarından son Nazi askeri çıkışına kadar devam etti.

Almanlar Fransa'yı işgal ettiklerinde, Sean Devlin yaşananları hiç umursamıyordu. Marini isimli bir yarış takımının teknisyonu olan Sean, kendi keyfi bozulmadıkça başkasının işine burnunu sokacak birisi değildi. Günlerini içki içerek, kadınlarla birlikte olarak, arkadaşlarıyla takılarak, yani hayatın tadını çıkararak geçiren biriydi. Her şey onun için keyifli giderken,

bir gün Almanlar geldi ve onun elinden içkisini, kadınlarını aldı, yetmedi arkadaşlarını bir hiç uğruna öldürdü. Yaşanan işgalin zerre umursamayan bu İrlandalı'yi sınırlendirecek çok az şey vardı; ancak Naziler bunları hepsini bir anda yapmayı başarmıştı. Sean'ın artık kişisel bir problemi vardı Almanlarla ve intikamını alana kadar da durmayacaktı. Bunu başarmak için de direniş örgütüne katıldı.

The Saboteur ismini ilk duyduğumda "Aha yine bir İkinci Dünya Savaşı oyunu, sıkılmadı adamlar Nazi pataklamaktan!" diye düşünmüştüm. Neyse ki Pandemic Studios biraz daha yaratıcı olma yoluna gitmiş. Savaşın geneliyle ilgilenmediğimiz, sadece bizi ilgilendiren kısmında mücadele edeceğimiz oldukça enteresan bir oyun olacak The Saboteur. Bizi kızdırmayı başarmış Alman askerlerinin işlerine çomak sokacak, bol bol sabotaj düzenleyeceğiz. Sabotajlar sonrası ise bizi oldukça heyecanlı kovalamacalar sahneleri bekliyor olacak. Bu yönyle bakıldığından, oyunda Assassin's Creed izleri gören sadece ben olmasam gereklidir.

Daldan dala...> Bu izler sadece bir yere sabotaj düzenleyen, ardından kaç benzerliği ile sınırlı değil. Sean Devlin, aynı Altair gibi en ufak细节 (detay) bile tutunup tırmanabilen, oldukça atletik birisi. Fransa'nın sadece sokaklarında değil, binalarının üstünde de koşturur. Yaşayacağız demektir bu. Ana

(analiz)



Tırmanılabilirme ihtiyatlı olan her noktaya ulaşabileceğiz. Nazi askerlerinden kaçarken en büyük yardımcımız esnek bedenimiz olacak.

Nazi askerleri asla gözümüzün yaşına bakmayacak.

Siyah beyaz umutsuzluk içinde kan kırmızısı kol bantları... Ölümün soğukluğunu hissettirmeye yetiyor.

INGLORIOUS BASTERDS



Haziran 2009'da gösterime girecek olan Inglourious Basterds filmi bizim konu-muzu paralel bir hikaye sahip. Alman işgal altındaki Fransa'da, Shosanna Dreyfus isimli bir kadının ailesi Naziler tarafından katledilir. Son anda kurtulup Paris'e kaçan kadın, burada bir sinema salonu açar. Aynı tarihlerde başka bir yerde Teğmen Aldo Raine, Yahudi askerlerden oluşan bir grubu düşmana karşı örgütler. Bu grup ve kendi intikamı peşinde koşan Shosanna'nın yolları, bir sinema salonu çatısında kesişecektir. Yönetmen koltuğunda Quentin Tarantino'nun oturduğu, başrolde Brad Pitt'in rol aldığı film de meraklı bekliyoruz.



Siyah - beyaz alanlar, işgal altında olan bölgeleri gösteriyor.

karakterin atletik yapısı sayesinde görevlere giderken iki seçenekimiz olacak. Önümüze gelene şarjör boşaltıp, etrafi kana bulayabileceğimiz gibi, kimseye görünmeden hedefe ulaşmamızda mümkün olacak. Hangi yolla gidersek gidelim, işin sonunda yapacağımız gürültülü bir patlatma eylemi bütün dikkatlerimize çekecek. Alarma geçen Nazi askerleri üzerimize güllemecektir, sayılı yetmezse Zepelin ile yenileri gelecek. Bu noktadan sonra bizim yapmamız gereken ise sadece kaçmak.

Oyunda alarm seviyesini gösteren bir göstergede olacak. Bu seviye yükseldikçe bilmemiz gereken şey Almanlar'ın peşimizde olduğu. Seviyeyi düşürmek için (Hakaret etmeyeceğiz tabii ki kimseye...) yapmamız gereken şey ise şehrin gözlerden uzak bir bölgelere gitmek olacak. Bu kaçma işlemini koşarak yapabileceğimiz gibi üzerinde oldukça durulmuş araç kullanma seçeneğini de tercih edebiliriz. Karakterimiz bir yarış takımının teknisyonu olduğundan, sürüs konusunda da oldukça

AYDINLIK TARAF

- ☛ Kendine has görsel yapısı
- ☛ Açık oyun alanı
- ☛ İkinci Dünya Savaşı'na başka bir açıdan bakabileme imkanı

KARANLIK TARAF

- ✖ Görevler kendini tekrarlarsa ömrü kısa olabilir



başarılı birisi. Fransa sokaklarında, biz önde Naziler arkada araba takip sahnelerinin yaşandığı bir İkinci Dünya Savaşı oyunu oynayabileceğiz sonunda. Hurra!

Kişisel intikamımız için savaşıyor olsak dahi savaş alanında yalnız olmayacağız. Direniş üyeleri daima bizim yardımımızda olacak ve başımız sıkıştığında güvenebileceğiz kişiler olduğunu bileyeciz. Üstelik oyunda ilerledikçe bizimle beraber zafere yürüyen kişi sayısı katlanarak artacak. Nazi hakimiyeti altında olan bölgeleri temizledikçe, o bölgenin insanları tekrar sokağa çıkabilir hale gelecekler ve yeniden umut sahibi olacaklar. Oyunun en ilginç özelliklerinden biri tam bu noktada ortaya çıkıyor. Oyun görsel olarak genel olarak siyah ve beyaz renklerinden oluşuyor. Siyah ve beyaz, şehrin Almanların hakimiyeti altında olan bölgelerini gösteriyor. Bu bölgeler onların elinden kurtardığımızda ise her şey tekrar eski renklerine geri dönüyor. Adeta Okami oynuyor gibi Fransa'yı yeniden renklendirmemiz gerekiyor.

Siyahla beyazı ayıran çizgi...> Bu tercihin oyuna bambaşka bir hava kattığını düşündüğümü belirtmem gereki. Siyah-beyaz görüntüler olayların dramatik yapısını gösterme konusunda çok daha başarılı. Üstelik bu renksizlik içinde bazı detaylar renkleriyle kendilerini belli ediyorlar. Simsiyah bir sokağa baktığımızda kan kırmızısı bir Nazi kol bandını işil parlıyorken görebileceğiz, tipki Schindler'in Listesindeki küçük kız gibi. Bazi detayları (Patlamalar, sokak

lambaları vb.) bu şekilde renklendirilmesi görsel anlamda hoş olmakla birlikte, bize yardımcı olacaklarını da söylemek gereklidir. Mirror's Edge'de olduğu gibi gideceğimiz noktayı anlamak için bu yönlendirmelere ihtiyaç duyacağız.

Teknik anlamda bakacaksak olursak, grafiklerin yansıtılmak istenen havayı yansımakta başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Bununla beraber ana karakter olan Sean Devlin biraz daha kaliteli modellenebilirdi diye düşünüyorum. Yani ne bileyim böyle "Ne oluyor olm burada?" bakışı var herifin suratında. Çevre tasarımları ise yayınlanan video ve gorsellerde kusursuz görünüyor. 1940 Fransa'sını şehrin en yüksek noktasından seyre dalıp,

"Bunu nasıl yapmış adamlar yahu?" derken bulabiliyoruz kendimizi. Seslendirme konusu ise yapımcı ekibi biraz uğraştırmış anlaşılan. Sean'ı seslendirmek için seçilen İrlandalı seslendiricilerin söyledikleri hiçbir kelime anlaşılmadığı için, Amerika'da yaşayan bir İrlandalı seslendirici bulmak zorunda kalmışlar. Ancak sonucun başarılı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Keyfine düşkün bir adamın yakışır rahatlıkla konuşuyor karakterimiz.

Uzun zamandır İkinci Dünya Savaşı konseptine farklı bir açıdan yaklaşan hiçbir oyunla karşılaşmadık. The Saboteur, sahip olduğu birçok ilginç özellikle dikkatleri üzerine çekmiş durumda. GTA tarzı açık oyun şekli, Assassin's Creed gibi gizlilik gerektiren özel bölümler, şehrin hem altını hem de üstünü kullanabilme imkanı, kendine has müthiş görsel yapı, silahlı çatışmalar, zekice kurgulanmış sabotajlar, araba takip sahneleri, direniş mücadeleleri ve daha bir sürü ilgi çekici özellik bize el sallıyor... ☺

Direnişe katılıp, Nazi hakimiyeti altına alınmış Fransa'yı kurtarmak için bundan daha iyi bir fırsat bulamazdık. Viva la Resistance!

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Swine Flu'da tipki Spore'da olduğu gibi hücrelerin kontrolünü elimize alıp hastalığı yarmaya çalışıyoruz.

Din, dil, yaşı, ırk, cinsiyet; tarih her tipten insanların söyledişi yalancılarla dolu bir şarkından oluşuyor sadece, kavaldan yükselen notaların doğruluğundan asla emin olamıyorsunuz ve en acı tarafı da ne biliyor musunuz? Bu içten kimin yararlandığını hiçbir zaman öğrenemeyeceksiniz, onlardan birisi değilseniz...

Doruk C.

Varan 1: Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Ne dediler? "Larry'yi özleyenlerden misiniz? Eğer öyle düşünüyorsunuz onun yeğeniyle tanışın, oyun tarihinin en komik karakterlerinden birisi olmanın ötesinde, yaşadığı maceralar tamamen eski moda platform oyunlarının tadında olacak; fantizeler dünyasına biletinizi kaçırmayın." **Ne oldu?** Bir LSL oyuncu ne kadar kötü olabileceğini düşündürdükten evine gönderilen paket ile dünyam çıktı, Xbox 360'ım "Üç kırmızı ışık" verdi ve hatta bir efsane daha benim sona erdi; yazık oldu be!

Varan 2: The Godfather II

Ne dediler? "İlk oyuncumuzla belki tarihe geçemedik ancak kökleri belli EA Games firması olarak oturup dersimizi iyi çalıştık, bu sefer size unutulmayacak bir macera yapmak, Mario Puzo'nun ismini ölümsüzleştirmek için geliyoruz." **Ne oldu?** Belki infaz sahneleri ve takım oyuna odaklanmış multiplayer seçenekleri yüzümüzü bir süreliğine güldürdü; ancak birkaç saat içinde böyle bir ismin çizgiselleşmesi, sınırsız olması gereken dünyanın pamuk ıplığı gibi çözülmesi ile Godfather, bir kez daha bizden kötü not aldı.

Varan 3: Dark Sector

Ne dediler? "Glaive isimli silahı havada kontrol etme imkanınız sayesinde daha önce yaşamadığınız bir oyun zevkini tecrübe edeceksiniz; senaryomuz, teknik detaylardaki mükemmeliyetçiliğimiz ve hepsini destekleyen sunumumuzu adımıza duyuracağımızdan emin olabilirsiniz." **Ne oldu?** Ne yazık ki Dark Sector'ün en kötü tarafı senaryo eksene yedirilmiş detaylar değil; onun, Glaive gibi ayrıntıların etrafında dönen bir oyun olmasıydı. Küçük düşünen yapımcılar yüzünden zamanla hiçbir yönü olgunlaşmamış, neredeyse her yönüyle alıntı bir yapılmış Dark Sector.

Varacak 1: Painkiller: Resurrection

Ne dediler? "Hala doymadınız mı karanlık ortamlarda yaratık öldürmeye? Rüyalarınızı sizden aldığımda kabuslar daha mı iyi geldi yoksa? Tamam, sabredin; yepyeni bir oyuncumuzla, ajan ruhlu bir karakterle cehennemden çıkmaya hazırız."

Ne olacak? Painkiller eğlenceli ve başarılıydı, ancak sonra birbirine çok benzeyen bir sürü şey daha türedi piyasada ve ben bunların ne olduğunu hala çözmediğimi söylememiyim. Berbat bir oyun olmayacağı muhtemelen şimdi gelen, yine de herhangi bir yeniliğin yapılacağını söylemek zor.

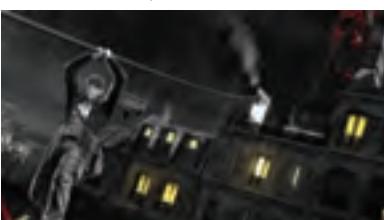
Varacak 2: MagnaCarta II

Ne dediler? "Gerçek zamanlı seyahat ve sıra tabanlı savaş formülüyle türde yeni bir soluk (!), hayatın tüm tatlarını içeren hikayemizle de evlerinize destansı bir macera getireceğiz; Namco kalitesine güvenin."

Ne olacak? Bu iddiyi yaparken Japonların neye güvendiğini anlamak zor, ortaya çıkacak sonucu ise uzaktan çalan davulunuruşlarından bile anlayabiliyorum.

Varacak 3: Swine Flu: Will the Mankind Survive?

Ne dediler? "Insanları nispeten bilgisiz oldukları, cahilliklerinden dolayı nice hayvanı canlı canlı katlettikleri bu hastalık karşısında bilinclendirmek, bunu yaparken de ünlü seri The Grand Theft of the Auto (Oyun cahili olduklarından isim de yanlış haliyle) seviyesinde bir kalite yakalamak için bu yapma girişiti; başarı olacağımıza inanıyoruz." **Ne olacak?** Derneği böylesine önemli bir konuya parmak bastıkları için kutluyor, hatta bir bölümde virüs taşıyan insanlardan biri olarak, domuzları hasta etmeye çalıştığımız yaratıcı kısım konusunda kendilerini ayakta alkışıyorum. Demek domuz çobanlarını yalancıdan saymamak gerekiyormuş.



YAPIM Black Rock Studio
DAGITIM Disney Interactive Studios
TUR Yarış
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ 2010'un ilk çeyreği
WEB disney.go.com
TÜRKİYE DAGITICISI Tiglon
www.tiglon.com.tr

HAZIR, MOTOR, GÜÜÜÜÜ!

Split/Second

A raba yarışı oyunlarından fazla haz eden biri olmadı. Saatlerini arabanın bir orasını, bir burasını kurcalamakla harcayabilenlere imrenerek bakmışındır. Benim aksine, bundan keyif alabiliyorlar ve ortaya çok güzel şeyler çıkartabiliyorlar. Elbette ki benim de zaman içinde deliller gibi oynamadığım yarış oyunları oldu; ama hiçbir o "şikici" atmosfere sahip değildilerdi. Bir Lotus veya Carmageddon isimlerini gözümün önüne getirmem bile kalp atışımın hızlanması yetiyor. Günümüz oyunlarından Burnout'u oynarken hangimizin adrenalin salgılamağın salgı bezleri yorgun düşmedi mesela? Bu heyecanı bir kez tatmiş ve benim gibi müptelası olmuş bünyelere güzel bir haberim var, hem de ne haber!

Geçen sene, son derece başarılı bir oyun olan Pure' u yapan Black Rock Studio, bu kez çtatı biraz daha yükseye çıkarmaya kararlı görünüyor. Split/Second, görmeye pek alışık olmadığımız tarzda bir yarış oyunu. Konu olarak, geçtiğimiz aylarda gösterime giren Death Race isimli filmle benzerlikleri olan oyunda, oldukça yüksek bütçeli bir televizyon şovunun parçasıyız. Her bölümde, yarışçıların bitiş çizgisini en önce gecebilme

uçin verdikleri çirkef mücadelere tanık olacağız. Şehrin belli bölgelerini bu yarışlar için yeniden tasarıyan şov ekibi, oldukça gürültülü yarışların yaşanması için ellsinden gelenen yapıyorlar. Yarışı kazanmak için çevre öğelerini çok iyi kullanmamız ve patlatabildiğimiz kadar yapıyı patlatmamız gerekecek.

LİSANSINI YİRTARIM!

Oyundaki bütün araçlar lisanssız olacak. Tabii ki bunun tek nedeni arabaları rahatça parçalayabileceğimiz olmasının yanı sıra tasarımları olduğumu söylememden geçmeyeceğim.

AYDINLIK TARAF

- Çok sayıda tuzak
- Yarış alanının sürekli değişken olması
- Pure gibi bir "kardeş"e sahip olması

KARANLIK TARAF

- Aşırı arcade olma ihtiyali

mizi anlayabileceğiz. Bu tuzaklar rakiplerimizi saf dışı bırakabilecekleri gibi aynı zamanda yeni yollar açılmasına da sebep olacaklar. Yapıcı firmamın gösterdiği demo'da yer alan bir sahneyi anlatırsam, bu tuzakların şiddetini daha iyi kavrayabileceğimizi düşünüyorum. Bir hava alanında ilerlerken kırmızı seviyede olan tuzağı harekete geçiriyor ve havayı kontrol kulesi büyük bir gürültü ile yolun üstüne yıkılmaya başlıyor. Bu büyük yapının yıkılması sonucunda ortalık savaş alanına dönüyor ve birçok yarışçı saf dışı kalıyor. Zar zar kurtuluğumuz kaza sonucu, rakiplerimizin saf dışı kalmasının verdiği rahatlık ile keyifle yolumuza devam ediyoruz. Ancak birdenbire her şey tersine dönüyor ve havayı kontrol kulesi ile iletişimini kaybeden bir kargo uçağı yere çakılıyor. Sonuç, tam bir kaos...

Dinamik> Umarım yarış sırasında yaşayacağımız heyecanı biraz olsun aktarabilmişimdir. Split/Second, işin sadece eğlence kısmına yönelik, zevk ile oynayacağımız bir yarış oyunu olacak. Rakiplerimize kurmamız gereken planları düşünürken, bir yandan da onların bize hazırladıklarını öngörüp, ustalıkla yarışları tamamlamamız gerekecek. Dinamik yarış alanı ile benzersiz bir keyif vaat eden bu oyunu, şahsim adına büyük bir heyecanla bekliyorum. Eğer ilk paragrafta söylediğim oyunları siz de zamanında zevk oynadıysanız, tam size göre bir oyunun geldiğinden emin olabilirsiniz. FUD

PROJECT TRICO

Beklediğimiz haber geldi



PlayStation 2 için hazırlanan ICO ve Shadow of the Colossus, oyun tarihinin en önemli yapımlarından olmalarına rağmen yeterli ilgiyi görememiştir. Halbuki hem atmosferi, hem hikayesi, hem de PS2'nin kapasitesinin üzerinde verim alan teknik özellikleri ile saygı duyulması gereken birer yapımdı her iki oyunda.

Bizse Team ICO'ya saygı duyan bir ekip olarak, yapımcıların yeni oyununu sabırsızlıkla bekliyorduk ki internete sızan bir video, heyecanımızı katbekat artırdı. Project Trico adıyla yayımlanan video, yine mühîş bir görsellik ve atmosfer vaat ediyordu. Video için resmi bir doğrulama yapılmaması da bazı kaynaklar, bu videonun E3 2008'de, gizli kapılar arasında gösterildiğini fısıldıyor. E3 2009'u bekleyelim ve görelim.

"Patlama efektlerini izleyeceğim" diye gözünüüzü yoldan ayırmayın sakın.



Diğer yarış oyunlarından kendini kıvrak bilek hareketleri ile kurtaran Split/Second, bizleri oldukça eğlendirecek gibi gözüüyor.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC								
HAZİRAN								
Anno 1404	Strateji	Related Designs	Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix	Overlord II	Strateji	Triumph Studios
ArmA II	FPS	Bohemia Interactive Studio	They Came From Upstairs	Aksiyon	Playologic	Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland	The Bigs 2	Spor	2K Games	Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality				Superstars V8 Racing	Yarış	Milestone
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games				Tales of Vesperia	RPG	Namco Bandai
Heist	Aksiyon	inXile entertainment				Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports
Huxley	MMOPPS	Webzen						
Hysteria Hospital: Emergency Ward		Gameinvest						
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment						
Jumpgate Evolution	MMORPG	NetDevil						
Legio	Strateji	ICE Studios						
Overlord II	Strateji	Triumph Studios						
Pro Cycling Manager: Tour de France 2009	Spor	Cyanide Studios						
Prototype	Aksiyon	Radical Entertainment						
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition						
Spore: Galactic Adventures	Simülasyon	Maxis						
Street Fighter IV	Dövüş	Capcom						
Superstars V8 Racing	Yarış	Milestone						
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox						
The Sims 3	Simülasyon	Maxis						
TEMMUZ								
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playologic						
Champions Online	MMORPG	Cryptic Studios						
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios						
Nancy Drew: Ransom of the Seven Ships	Adventure	Her Interactive						
Righteous Kill II: Everyone Respects the Gun	Aksiyon	Merscom						
Sam & Max: Season 2	Adventure	Telltale Games						
Tropico 3	Strateji	Haemimont						
Wallace & Gromit's Grand Adventures, EP4: TBM	Adventure	Telltale Games						
AĞUSTOS								
Hearts of Iron III	Strateji	Paradox Interactive						
EYLÜL								
Championship Manager 2009	Spor	Beautiful Games Studios						
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters						
Dungeon Lords 2	RPG	Heuristic Park						
Need for Speed: Shift	Yarış	EA Games						
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios						
PS2								
HAZİRAN								
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality						
Guitar Hero Smash Hits	Eğlence	Beenox						
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games						
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment						
Red Faction: Guerrilla	FPS	Volition						
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	EA Sports						
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox						
TEMMUZ								
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playologic						
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios						
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix						
NCAA Football 10	Spor	Tiburon						
AGUSTOS								
Madden NFL 10	Spor	EA Sports						
EYLÜL								
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters						
Need for Speed: Shift	Yarış	EA Games						
Rock Band: The Beatles	Müzik	Harmonix						
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studio						
XBOX 360								
HAZİRAN								
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland						
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games						
Fight Night Round 4	Spor	EA Sports						
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality						
Guitar Hero Smash Hits	Eğlence	Beenox						
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games						
Heist	Aksiyon	inXile entertainment						
Huxley	MMOPPS	Webzen						
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment						
TEMMUZ								
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playologic						
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios						
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix						
NCAA Football 10	Spor	Tiburon						
AGUSTOS								
Madden NFL 10	Spor	EA Sports						
EYLÜL								
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters						
Need for Speed: Shift	Yarış	EA Games						
Rock Band: The Beatles	Müzik	Harmonix						
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studio						
PSP								
HAZİRAN								
Class of Heroes	RPG	Acquire						
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games						
Rock Band Unplugged	Müzik	Bacbone Entertainment						
Tiger Woods PGA Tour 10	Spor	Tiburon						
Transformers: Revenge of the Fallen	Aksiyon	Beenox						
Unbound Saga	Aksiyon	Vogster Entertainment						
TEMMUZ								
Brave: A Warrior's Tale	Aksiyon / Adventure	South Peak Interactive						
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios						
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix						
IL-2: Sturmovik: Birds of Prey	Simülasyon	Gaijin Entertainment						
King of Fighters XII	Dövüş	SNK PlayMore						
NCAA Football 10	Spor	Tiburon						
Rock Band: Country Track Pack	Müzik	Harmonix						
They Came From Upstairs	Aksiyon	Playologic						
The Bigs 2	Spor	2K Games						
AGUSTOS								
Madden NFL 10	Spor	EA Sports						
EYLÜL								
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters						
Need for Speed: Shift	Yarış	EA Games						
Rock Band: The Beatles	Müzik	Harmonix						
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios						
XBOX 360								
HAZİRAN								
Call of Juarez: Bound in Blood	FPS	Techland						
Darksiders: Wrath of War	Aksiyon	Vigil Games						
Fight Night Round 4	Spor	EA Sports						
Ghostbusters: The Video Game	Aksiyon	Terminal Reality						
Guitar Hero Smash Hits	Eğlence	Beenox						
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon / Adventure	EA Games						
Heist	Aksiyon	inXile entertainment						
Huxley	MMOPPS	Webzen						
Ice Age 3: Dawn of the Dinosaurs	Aksiyon	Eurocom Entertainment						
TEMMUZ								
Aliens in the Attic	Aksiyon / Adventure	Playologic						
G-Force	Aksiyon	Eurocom Studios						
G.I. Joe: The Rise of Cobra	Aksiyon	Double Helix						
NCAA Football 10	Spor	Tiburon						
AGUSTOS								
Hannah Montana: Rock Out the Show	Müzik	Page 44						
Madden NFL 10	Spor	EA Sports						
MotorStorm: Arctic Edge	Yarış	Sony Computer Entertainment						
EYLÜL								
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	Aksiyon	Krome Studios						
Colin McRae: Dirt 2	Yarış	Codemasters						
Need for Speed SHIFT	Yarış	EA Games						
Obscure: The Aftermath	Aksiyon / Adventure	Playlogic						
CAPCOM'DAN HABERLER								
								
Street Fighter IV'ün PC için çıkış tarihi 3 Temmuz olarak belirlendi. Windows Live desteği, geliştirilmiş grafikler ve yeni özellikler ile gelecek olan SFIV'ün yanında, Temmuz ayında PC oyuncuları Bionic Commando'yu da oynayabilecekler. Ve son olarak Resident Evil 5'in sonbahar aylarında PC için piyasaya olacağı açıklandı.								

DUKE NUKEM "NEVER"

HABER FAZLASI

3D Realms kritik etkisinden midir, başka bir neden den midir bilinmez, sonunda kapandı. Ve böylece Duke Nukem Forever'i da hiçbir zaman göremeyeceğiz gibi bir gerçek ortaya çıkmış oldu. Her ne kadar Duke Nukem'in dağıtım hakları Take Two'nun elinde olsa da firma, oyuna para harcayacağını söylemiyor.

RED ORCHESTRA

Red Orchestra: Heroes of Stalingrad, PC'ye geliyor. Tripwire'ın son üç yıldır üstünde gizli gizli çalıştığı projesi tamamlanmak üzere ve oyunda takımınız üzerinde kontrolünüzü bulunan tek kişilik uzun bir senaryo ile 10 kişilik anlaşmalı multiplayer seçenekleri bulunacak.

CAPCOM'DAN HABERLER

Street Fighter IV'ün PC için çıkış tarihi 3 Temmuz olarak belirlendi. Windows Live desteği, geliştirilmiş grafikler ve yeni özellikler ile gelecek olan SFIV'ün yanında, Temmuz ayında PC oyuncuları Bionic Commando'yu da oynayabilecekler. Ve son olarak Resident Evil 5'in sonbahar aylarında PC için piyasaya olacağı açıklandı.

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU
YAZAN ALİ GÜNGÖR, KUDRET BİLEN



MODERN WARFARE 2

Uykusuz günlere hazırlanın!

YAPIM Infinity Ward **DAĞITIM** Activision **PLATFORM** PC, PS3, Xbox 360 **TÜR** FPS **ÇIKIŞ TARİHİ** 10 Kasım 2009
WEB www.modernwarfare2.com **TÜRKİYE DAĞITICISI** Aral İthalat (www.aralgame.com)

ELEŞTİRİLER
Modern Warfare kusursuz muydu? Elbette ki değil. Temelde iki yön oldukça ağır eleştirildi oyunun: Sayısız düşmanın üzerimize gelmesi ve tek kişilik modun kısa oluşu. Jason West, ilk sorunun farkında oldukları ve bunu düzeltmeye çalışıklarını belirtirken, oyunun uzunluğu konusunda ise bir değişikliğe gitmeyeceklerini söyledi.

AYDINLIK TARAF

- + Ünlü olma sistemi
- + Devasa haritalar
- + Önceki oyundaki üstün başarı
- + Infinity Ward!

KARANLIK TARAF

- Yüksek sistem isteme ihtimali
- Tek kişilik modun kısa olacak olması
- Çıkış tarihinin ertelenme ihtimali



Kiril Alfabesi... Evet, doğru bildiniz; burası Rusya.



Buz çöllerinden, toz çöllerine ve hatta su altına! Dünyanın en zor iklim koşullarında, hatta bazen hiçbir destek olmaksızın en zor şartlarla çarpışmaya hazır olun! Ekipmanınız modern, modern olmasına ama bu sizi hayatı tutacak olan eğitimi- niz. Düşmanlar zor şartlara dayanıklı ve kalabalık, ayrıca çarpışıkları toprakları çok iyi tanıyorlar. Çarpışmanın, kurasımanın uzaması bir seçenek değil. Baskın basanıdır! Sağ kalmak için düşman şaşkın en ağır hasarı verip görevi tamamlamak gerek. Sonrasında çıkartma noktasına ulaşmak iseambaşa bir mesele... Modern Warfare 2'de Amerikan tabiriyle "Özel Kuvvet", Türk tabiriyle basitce "komando"yuz. İşimiz? Tabii ki teröristleri temizlemek! Coğu okuyucumuz klasik Call of Duty'den ne kadar sıkıldı- ğını, Call of Duty Modern Warfare'in nasıl ilaç gibi geldiğini anlatıp duruyor zaten. Call of Duty serisi, klasik İkinci Dünya Savaşı konusuyla, en vurucu İkinci Dünya Savaşı filmlerinden araklanmış enfes, destansı sahneleriyle hem ofisimizde, hem de bütün dünyada en çok sevilen oyunlar arasında yer alıyor aslında. Ancak Modern Warfare ortalığı feci karıştırdı. Modern savaş bizi ekran karşısına öyle bir kilitledi, öyle bir büyüledi ki, anlatılmaz yaşanır! Yine de anlatacağız heh heh! Modern Warfare; değerli okuyucular, öyle sağlam bir oyun ki, oyundaki sahnelerden sonra izleye- ceginiz filmlerin çoğundaki aksiyon sahnelerini yaraticılıktan çok uzak bulacağınız. Açık denizdeki bir yük gemisinde yaptığımız ilk operasyon, bütün geminin sallanıp durması ve gemi barken düşे kalka helikoptere kosturmamız, o kame- ra açıları, o uzaklaşma inanılmazdı! Kapitan Price'in elimiz- den tutup bizi yerden kaldırması, keskin nişancılık yaparken ustamızın peşi sıra yüzlerce düşmanın arasından art arda defalarca kıl payı farkla fark edilmekten kurtularak suikast görevine gitmemiz... İşte bu silah arkadaşlığı, yaralı arkada- şımızı sırtımızda taşımamız, bu kardeşlik duygusunu inan- mazdı Modern Warfare'de! Özellikle terörle uzun zamandır mücadele eden, çok acı çekmiş bir millet olarak biliyorum ki bu oyun bizi daha bir derinden etkiliyor. Oynarken daha derin hislere kapılıyoruz. İşte bu yüzden Call of Duty: World at War güzel bir oyun olmasına karşın, bize uzak bir savaş olduğu için olsa gerek, Modern Warfare'e kendimizi kaptır- dik ve ikincisini müthiş bir heyecanla bekliyoruz!

DEĞİŞİM

Detaylara geçmeden önce oyundaki özellikleri çok kısaca özetleyerek istahınızı kabartayım. Kara, hava, deniz derken denizin altı, dağların tepesi de işin içine girdi ve oyun tam oldu! Oyunda yüzmek mümkün; hatta dalgıçlı görüntüler bizleri epey şaşırttı! Ana senaryoda gizlilik gerektiren bir petrol boru hattına dalış görevi var. Ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadarıyla bir bölüm kesinlikle Brezilya'da yer alan Rio de Janeiro'da geçecektir. Aynı şekilde Sibirya'da geçen görevler olduğunu da görüntülerden siz de anlamışsınızdır zaten. Ortamlardan ortamlara akip duracağız, yaya intikal elbette zorunlu ve hatta buzda tırmanırken mouse'un iki tuşunu sırayla tıklayarak bir sağ, bir sol gidim gidim cıka- cagız.

Uzun mesafeler bol, zaten birazdan detaya gireceğiz ama kamyonlar, tanklar gibi araçlar yer alacak bunu da arada belirtelim. Hatta helikopter de yer alacak ancak bu sefer sadece atlayıp, kaçarken manzarayı izleyerek keyif yapamaya- yacağız. Bu sefer en az bir bölümde helikopter kullanacağ- da! İlk Modern Warfare'de bizleri hayran bırakan gemili bölüm gibi bir petrol tankerinde geçen bölüm yer alacak.

Karizmatik sesiyle Resident Evil 5'te Wesker'i seslendiren ve Sadece Kaan'ın da sesine hayran olduğu Ken Lally bu oyunda seslendirme yapacak. Muhtemelen düşmanlarımız olan Rusları, hatta baş kötü adamı seslendirecek. Ha bu arada evet, kötü adamlar Rus ama detaylarını yazının iler- leyen kısımlarında okumadan "Aman ne klise! Pfff!" muhab- beti yapmayı sakın. Düşmanlardan bahsetmeksen; oyuncun tek kişilik senaryosunda yer alacak silahlar ilk Modern Warfare'in multiplayer modunda olduğu gibi özelleştirilmiş

LEVEL OKURLARININ ÖNGÖRÜLERİ

LEVEL Online'da üyelerimiz bakın oyun ile ilgili nasıl yorumlar yapmışlar...

- * Call of Duty bu dalda bircok rakibini arkadaş bırakmış bir isim. Wodern Warfare'i severek oynadım ve bitirdim. İkincisini heyecanla bekleyeceğim. Gerçekten güzel bir oyundu ve bu oyundan da güzel olacağı kesin. *LeQn*
- * İnşallah çıkarırlar, oyalamazlar milleti. Çok süper bir grafikli oyun olacak... *half_life3*
- * Zombilerden sonra bir de kurt adamımız olacakmış. Bakalım, CoD7'de vampirler gelir artık. *Nomad*
- * İlk Modern Warfare çok güzeldi, bunun da öyle olacağından şüphem yok. Umarım Cpt. Price yine bizlerle olur. Onunla savaşmak büyük bir zevk. *ugur543*
- * Galiba bu oyunda Cpt. Price yok arkadaşlar çünkü verilen bilgilere göre Soap yani 1. oyunda oynadığımız arkadaş yüzbaşı olmuş. Yani bu Cpt. Price'in rütbesi. Demek ki Cpt. Price artık yok ki Soap yüzbaşı olmuş. Oda fena değil öğrencisi sonucta. Price olsa bile artık Cpt. olmaz. *LP_Mnts2MdngHT*

Üstünüzde lazerin noktasını gördüğünüz an vurulmanız kaçınılmaz!





Oyunun büyük bir kısmı açık alanlarda geçecek. Ancak görünen o ki Infinity Ward, kapalı mekanların tasarımlarına da epey özen gösteriyor.

Kurşun geçirmez kalkanın üzerindeki efektlər, belki de şu ana kadar gördüklerimizin en iyisi

— olacak. (Birinde durbün, birinde bomba atar vs. olacak.) Ama müttefiklerimiz de sağlam, ilk oyundan Soap, yüzbaşı olarak yanımızda yer alacak.

Oynanış serbest olacak, ister dan dun girin, dağitin; ister "fiti fiti" saklanarak takılın. İlk oyundan daha esnek daha çeşitli bir oynanış ama hikaye değişmiyor, yine sürükleyici, yine vurucu...

Çok sağlam özellikler biri, hatta oyun yapımcılığı ve oyunculuk açısından önemli gelişmelerden biri de oyunun yamalanmasıyla ilgili. "Live Patching" denen sistem ile tam yamaya gerek duymayan oyun hataları bize hissettirilmeden düzeltilecek! Online Achievement sistemi ve ilginç multiplayer seçenekleri de bizi bekleyenler arasında. Oyun özelliklerinin özeti bile baya yer tuttu, tamamını siz düşünün!

13 MİLYON OYUNCU YANILIYOR OLAMAZ!

13 milyon oyuncu sayısına ulaşan Call of Duty 4: Modern Warfare'in devam oyunu olan Modern Warfare 2, Call of Duty ismiyle çıkmayacak ve kendi yolunda ilerleyecek. (Son günlerde Call of Duty ismiyle cıkacağı konusunda dedikodular aldı, yürüdü ama hadi hayırlı. - Sefik) Infinity Ward Başkanı Jason West, MW2 ile ilgili bilgileri bir bir açıklamaya başladı, bizim de ağzımız kulaklarımıza vardi. Neler mi yeni oyunla ilgili haberler, yenilikler? Hemen paylaşalım. West, sözlerine "MW2, temelde önceki oyuna benzer olacak ancak MW2'nin, selefinin başarısına ve hikayesine tutunarak oluşacağını söylemek büyük bir haksızlık olur." diyerek başlıyor ve devam ediyor: "Umuyorum ki oyunu genişbireyle uyumlu ve iç içe olduğunu anlayacaklar. Bence oyunlardaki esas yenilikler, oyuncunun gözünü korkutmadan yapılanlardır. Yeni bir oyun geliştirdiğimde önceki yapımlardan farklı bir şeyler bulmalısınız ancak bunları oyuncuya onu korkutmadan vermelisiniz." Bu açıklamanın paralelinde MW2'de daha özgür bir oynanış sistemi bulunacağını belirtelim. Örneğin; verilen bir görevi çatışmaya girmeden de bitirmek mümkün olacak.

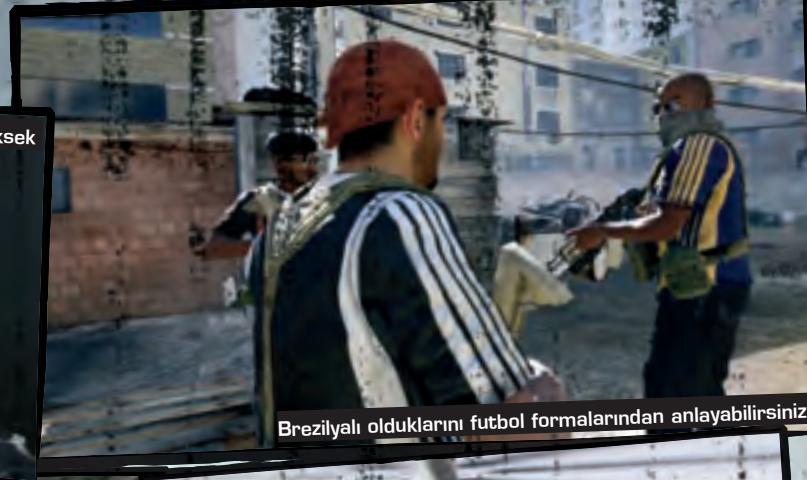
Öte yandan ilk oyunun 13 milyon oyuncuya ulaşmasındaki önemli etkenlerden biri de iletişim olmuştu. Bu konuda Infinity Ward İletişim Müdürü'nün söylediği sözler, oyuncu firmalarının ne kadar dikkate alındığının ispatı. "MW oyuncusu 13 milyon oyuncudan onlara nasıl ulaşabileceğimizi, onlara nasıl iletişime geçebileceğimizi ve en önemlisi de onları nasıl dinleyeceğimizi öğrendik." diyor Robert Bowling. Infinity Ward, Twitter gibi yeni iletişim yollarını kullanarak eskiye oranla çok daha fazla oyuncuya ulaşmayı planlıyor. Bowling, "Ne kadar çok insana ulaşır ve onların fikirlerini öğrenir isek o kadar başarılı olma ve kendimizi geliştirme şansı elde ederiz." diyor ve oyunculara verdiği değerden ötürü bizim de sempatimizi kazanıyor.

EVRENSEL TEHDİT

MW2, oyunculara büyülüyici bir serüven vaat ediyor. MW'nin kaldığı yerden devam eden hikayede, dünya Rusya'nın yürüttüğü tehlikeli ve bir o kadar da dengesiz politikaya karşı karsıyadır. Cavuş Price ve ekibinin -ki bu ekibe biz de yer alırdık-, diktatör Zakhaev'i öldürmesine rağmen işler yoluna girmemiştir. Küresel terörün yeni ismi, Zakhaev'in ortağı Makarov olmuştur; ortağının öldürülmesi de dünyayı tehdit etmek için en güzel bahanesi... İmparatorluk hayalleriyle dolu katil bir sosyopat olmasına rağmen, Rusya'da muazzam derecede önemli bir güç kaynağını ele geçirmiştir Makarov ve küresel güvenliği tehdit etmek için komplolar hazırlamaya başlamıştır. Uluslararası güçler, bu tehlikeyi bertaraf etmek için seckin askerlerden oluşan Task Force 141 ekibini görevlendirir ve hikaye böylece başlar.

MW2'de kontrol her daim oyuncuların elinde olacak. "Amacımız, kontrolün sürekli olarak oyuncularda olmasını sağlamak ve böylece ilginç ve zorlu durumlarda gerçek bir askerin neler hissettiğini onlara aktarabilmek." diyor

YAKIN PLAN / KAPAK KONUSU





Şehir modellemeleri
gerçeken göz
kamaştırıcı.



NPC'lerin
hareketlerindeki
doğallık ağızı bir
karış açık bırakıyor.

— West. MW2'de Rusya'nın buz gibi tepelerinden, Afganistan'ın ıçsuz bucaksız çöllebine ve hatta Brezilya'ya kadar birçok bölgeyi ziyaret edeceğiz. Öte yandan oyunda yeni bir moda yer alacak. MW2'yi selefinden ayırt etmek için bir özellik seçmek isteseydik, sanırım bu yeni oyun modunu secebiliirdik. Önceki MW'de oyunu bitirince açılan uçak kaçırma bölümünde (Mile High Club) benzeyen bir mod olan Special Forces, MW'deki birçok özelliği bir araya getiriyor. Bu modda kursun geçirmeyen şeffaf kalkanlardan (Riot Shield), kapıları patlatıp acmamızı sağlayacak patlayıcılara (Breaching Charge) kadar pek çok farklı ve kullanışlı donanıma sahip olacağız. Special Forces modundaki esas amaçsa haritayı iki kişi sırt sırta vererek oynamak. Tek basına bu moddaki bölümleri geçmenin imkansız yakını olduğu belirtiliyor. Bu arada oyuncun tek kişilik senaryosunda co-op yani sırt sırta oynama seçeneğinin olmayacağı da hatırlatalım. Tek kişilik senaryo, gerçekten de oyuncuların kendilerini kaptıracağı tek kişilik bir oyun olarak hazırlanıyor.

Special Forces modundan bahsederken oldukça cömert davranışnan Jason West, multiplayer mod için aynı tavrı sergilemeyecek çok az bilgi veriyor. Tek kişilik modda var olacak hareket edebilen taretler ve kalp atışı sensörleri gibi özellıklar, multiplayer modda yer alacak. Tüm bunların yanında şimdiye kadar alışık olmadığımız bir özelliği bizlere sunmaya hazırlanıyor Infinity Ward: Ünlü olmak. Yaptığımız kayda değer işler sonucu sanal dünyada tanınabileceğiz. Bu özelliği önceki oyunda uygulamaya çalışıklarını belirten West, MW2 ile tam anlamlıyla bunu başarmak istediklerini söylüyor.

DEVASA BÖLÜMLER

Yeni "Streaming" teknikleri sayesinde yükleme beklemeksizin oynayacağımız devasa bölgeler yer alacak MW2'de. Bazi bölgülerin büyüklüğünün, diğer birçok oyundaki tüm haritalara eşdeğer olacağı iddia ediliyor. Bu kadar büyük haritalarda dolaşmanın can sıkıcı olabileceğini düşünmeyin; zira hedefimize ilerlerken keşfedeceğimiz bir yamacı kullanarak yolumuzu kısaltabileceğiz. Haritaların büyülü konusundan bir başka çarpıcı örneği, Afganistan çölleriley veriyor Infinity Ward ve şöyle açıklıyor: "Aldığınız istihbaratı değerlendirmek için gittiğiniz bu çölde, ilk zamanlar fundalıklar ve tozdan başka bir şey olmadığını düşüneceksiniz. Yapacağınız oldukça uzun bir yolculuğun ardından ufukta bir köyün göründüğünü fark edeceksiniz. Sahip olduğunuz bu tecrübe, oyuncunun bölgelerinin büyülü hakkında sizleri fikir sahibi yapacaktır." Coğu oyuncu yapımcılarının, bir yerleşim yerinin sadece bir tarafını yaptıklarını, karşılık olarak sahte bir duvar çizip bölgeyi bu duvara yansittıklarını söyleyen Infinity Ward, kendilerinin böyle bir ekip olmadığını ve oyundaki tüm yerleşim bölgelerinin tek tek modellendirdiğini belirtiyor.

Daha da ilginci, çöldeki uzun yolculuğun sonunda oyuncular varacakları vadide, Iron Man filmini andıracak tonla mağaraya karşılaşacaklar! İçlerinin boş olmayacağına, aksiyonun deli gibi olacağına emin olabilirsiniz.

Rusya'nın bembeyaz bir örtüyle kaplı eşsiz manzaraları eşliğinde görevlerimize devam edeceğimiz MW2'de, aldığımız görev doğrultusunda derinliklerine ineceğimiz bir ormanın büyülü, daha önce de belirttiğimiz gibi birçok oyundaki tüm bölgülerden daha da büyük olacak. Karlarla su ana kadar yapılmış en güzel manzara çalışmalarını görebileceğimiz dile getirilen vaatler arasında. CoD 4'ten çok daha iyi kar efektleri, karda kalan palet izleri gibi detaylar ve henüz dile getirilmeyen, oynarken görüp şaşıracağımız gelişmeler de tonla..

Tüm bu bilgiler ışığında Jason West'in açıklamalarına ve bugüne kadar birbirinden başarılı oyunlara imza atan Infinity Ward'un tecrübesine güvenmekten başka yapabileceğimiz bir şey yok. 10 Kasım'a kadar bekleyip bizi ne gibi bir şaheserin beklediğini göreceğiz.

Special Forces modu ile kapsamlı bir co-op tecrübesi yaratmayı amaçlayan MW2, böylece oyuncuların sorduğu en sık sorulardan birini yanıtlamayı amaçlıyor. Kotardığı seride türünde efsane olmuş Infinity Ward'un son çalışmasını dört gözle bekliyoruz.



Noktasına dokunmadan... Bu bizim için ne kadar zor biliyor musunuz? Bizim gibi tashih takıntısı olan bir grup için gelen mail'lerinizi -özel bir bölümde yer versek bile- tashih etmeden, o insanın ağzını açık bırakın hataları görmezden gelmek ne kadar zordu, biliyor musunuz... Sadece yazım hataları da değil; ya o akıl almaz sorulara ne demeli... Belki bu arkadaşların bir bölümü artık P.O.S.T.A.L'ı sadece özgürce espri yapabildiği bir alan olarak kullanıyor olabilir; her şeye rağmen P.O.S.T.A.L sayesinde çok güldük, çok eğlendik. Şimdi eğlenme sırası sizde...

P.O.S.T.A.L-metre, mail'in ne kadar saçma olduğunu gösterir.



DAŞYA KONUSU

Geçen ay 8'i verdik;
onlar eskidi artık.

Dök dök yeee...

1 yeee versenize gta 4 ve 5'i şaaane olmazmı yeee..
2 yeee olmadı rezident ivil 6'yi verin yau..
3 oda olmadı devil may koray 9'u verin beaa..
inşallah üçünü verirsiniz. illi çalışmalar.
Kubilay Tuzcu

Odalarda ışıksızım!

Üç tanesinden bir
tanesini versek?

HAH HAH HAH

Mesanemiz şısti,
veremeyiz.

yha mesene adreslerinizi verseniz de çet yapsak
böyle diyer kişiliksiz kişiliklerden baydınık geldi
artık zuhazuaha. çok komiyim biliyorum hepiniyi
seviyorum demicem veya yok yok seviyorum dicem
ki yayınlayın bunu yayımlamazsanız üstünüzde
onbinbeşyüzük atum pumpası düşsün. şaka
düşmesin

onun yerine altmışyedibin sekizmilyonluk düşsün
ben de amma komiyim canım yha.. bu arada age of
conanı beleşe verseniz süper olur ha..
Engin Adığuzel

Mc Fly orada misin?

İyi geceler Lewi,
Derginizi 150. sayidan beri
takip ediyorum. Şu anda size bu
maili atarken electricler kesildi
we bu maili mum ışığında
yzmk zorunda kaldım, ne kdr
edebiliyorsunuzdur. O yüzden
bu maili yayınlayın, ok?.....
Yoksa sitenizi hacklerim ve
kafanızda egg kırarım bi güzel
omlet olur sizden.
Canberk Karaoğlanoğlu

Amanın Hacker Nine!



Mum ışığında bir şekilde yazdırın
hadi; herhalde o gibi yoldadın
bir de. Işık hızıyla...

Hiç görmediğine
göre kesin iyiyizdir.

Beyninin kafanda
oldduğunu bilmen
çok hoş.

Sevgili Rezervuar Köpekleri;
Görmeyeği nasilsınız? Bu
postayı aşırı sıkılmış ve LEVEL
okumaktan beynimin kafamda
sütlâk kıvamina gelmesi sonucu
beynimin kulağımdan pırtığını
fark ederken hemen size
mesaj yazıp kendime gelmeye
karar verdim.
Orhan Asım Arslan

Normal kıvamı
nasıl ki?

Geldin mi?

Dipnot: Misstik Oyunlardan
Tiksiniyor :O
Dipnot2: dipnot 1 demek
olmuyoki fantastik
sevmiyorum :;
Muhip Çağlılıdıl

Miss Tik de kim?

Mr. Boombastik
seviyor musun peki?



Gerçek hayatı farklı mı başlıyoruz sanki?

Bırak da bir oyunda da bir şey olmasın. Neder bu akşiyon bağımlılığı?

Bir yerde okuduysan bilginin doğruluğu tartışılır.

Biryerde okudum ekranın içindeki sıvı cilde temas etmemeliymiş doğrumu bu (akar makar bide)?
Göktuğ Değeroğlu

Ekranın içindeki sıvıyla ne işin var ki.

Fırat yazmadı.

merhaba fırat abi ben 12 yaşında bir okuyucunum.
senin yazdığın Ride to Hell i çok begendim
senin anlatışında oyunu sevmemek mümkün değil:D benim yurt dışında bir tanı-
diğimden
sipariş ettim 13 Mayıs perşembesi günü gelio
onu sana upload edicem(istersen)
abi bana wheelmanın tek linkini upload eder misin çok arıorum da:D
iyi aksamlar
Doruk Toklar
simdi.. dergi 10.000 satıldı diyelim, 10.000 x 6,5 = 65.000-15.000(Patronun aldığı-
para)=50.000-2500(vergi falan)=47.500-1000(Elef'in saç boyası)=46.500-
20000(Temel İhtiyaçlar)=26.500-5000(Dergi için Tam Sürüm Oyun
Ayarlama)=21.500-6.500(Diğer İhtiyaçlar)=15.000-5000(Diğer
Diğer İhtiyaçlar)=10.000-4000(Kira, Vergi)=6.000-5.200(E
lektrik,su,benzin,mazot,doğalgaz vs...)=800 YTL
<-- Bunlada bana bi Wii alıp gönderirseniz
sevinirim.
İsimşiz

Demeyelim!

Belki aşklarını pekiştirmiyorlardır?!

İsmi yok zaten,
yayımlasak ne olur,
yayımlamasak ne olur...

1. si Haziran sayısı ne zaman
elime geçer?
2. si Temmuz sayısı ne zaman
elime geçer?
ve evet 3. sü Ağustos sayısı ne
zaman elime geçer?
Serhat Yılmaz

İlk ikisi ne zaman
geçerse o zaman.

Geçmeyebilir.

Geçirgen olmayı bilir.

Puhahah

LEVEL ONLINE FORUMLARINDA P.O.S.T.A.L AÇILIMLARI

Comrade

Pirasa Oturtmalı Sebzenin Taklit Aldığı Lale

murderkaan

Patlayarak Osuran Salatalığın Tarifsiz Arkadaşının LEVEL'i

Bad Dog

Partiküsel Osuruk Salımına Tepki Alan Labunalar

tunaocalc98

Pisleyen Orman Sülükleri Telefon Alarak Liflenmiş

Kudy

Periyoduk Olarak Sürekli Tenzih Ayıplama Literatürü

zgeng304

Pilavin Ortasına Sokulan Tipitip Ayrık Lahana

MrsKennedy

Patileriyle Okşayan Sevecen Tapırın Alacakaranlık Libidosu



Herkese merhaba arkadaşlar.
Size The Sims 3 dünyasından
seslenmekten mutluluk
duyuyorum. Her zaman
dediğim gibioenixümüz bu oyunu
sevdiğimizi açık alanlarda dile
getirmekten çekinsek de sanırım
The Sims 3 sayesinde artık
kimse hislerini söylemekten
utanmayacak. Neden mi? Çünkü
The Sims 3 kelimenin tam
anlamıyla "olmuş".



VISTA'DA THE SIMS 3

Elif'in dijital bir benzerini yaratlığı, hatta sizin de yaratabileceğiniz oyunda açık alanlar ve pırıl pırıl grafikler göz dolduruyor. Bu grafiklerin arkasında elbette yeni oyun motoru ve bütün PC Windows oyunlarında olduğu gibi DirectX var. Yapımcılar

boşuna "Oyuncular The Sims 3'teki detay seviyesini görünce çok heyecanlanacaklar!" demişmiş; gerçekten güzel grafikler. 3D oyun motoru yapılrken ve bütün detaylar hazırlanırken yapımcılar işi kolaylaştırmak için oyunun 2D ama tamamen işlevsel bir

prototipini yapmışlar. Güncel sürücüler ve sorunsuz grafikler için, daha doğrusu sorunlu olsa da daha sık güncellenen sürücüler için Vista'yi tercih etmenizde fayda var. Eski Sims'leri XP'de oynadık ama artık yeni Sims'i Vista'da oynamaya vakti.



Eveet. Karakter yaratma ekranındayız sevgili okurlar. Gözünüze yenilikler çarpmıştır hemen. Evet, artık vücut şeklimiz iki seçenekten ibaret değil. Vücutumuzdaki yağ ve kas oranını ayrı ayrı ayarlayabiliyoruz. Bunun dışında çok sayıda ten rengi seçenekimiz de mevcut. (Mavi ve yeşil ten rengi skalası bile var. Bilim kurgu delillerine duyuru- lur.) Ekstra olarak bir de yaş seçeneklerimiz "young adult" eklenmiş. "Yaş 35 yolun yarısı" demek istiyorum bu seçenek için. Neyse, hemen şu kötü kıyafetten, iğrenç saç modelinden ve kilolardan kurtulayım. Estetik ameliyat başlasın.



Kilomu ayarladım. Saçımı da en güncel haline getirdim. Şimdi ten rengimde ve suratımda sıra. The Sims 2'de surat şeklimiz için ayar detayı fena değildi. Ancak şimdi neredeyse detay oranı tavan yapmış durumda. Yüzünüzün istediğiniz noktasını, hiçbir sınırlama olmadan değiştirebiliyorsunuz. Benim şu anda tek yapmam gereken yanaklarımları balon gibi şişirmek. Gerisi önemli değil.



Yanakları şişirdik, gözleri irileştirdik, dudakları da biraz şişirdik. Zaman kısıtlı, -Şefik'in de yardımlarıyla- bana neredeyse tipatıp benzeyen bir karakter yaratmayı başardım. Şimdi yine aynı hızda kendime güzel kıyafetler seçmeliyim.



Kıyafet seçenekleri sizin de fark edeceğiniz gibi çok fazla değil. Ancak bu çok doğal; The Sims'in özünde kıyafet, eşya gibi objelerin oyuncular tarafından yaratılıp paylaşılması vardır her zaman. Bu yüzden oyun piyasaya çıkar çıkmaz, gardirobunuzun dolup taşacağını söyleyebilirim. Şimdi bana odaklısan. Kıyafet nasıl olmuş? Ayakkabılar çok kötü, bir de üzerimdeki pembe tanımlanamayan cisim hoşuma gitmedi.



Bu elbiseyi de pek beğenmedim ama seçenekler arasında en iyisi bu gibi. Bu arada vücut şeklimi birebir tutturmam da iyi olmuş; ayva göbeğimi bile lirteym amma siz tüylü aksesuarlarından çoraplarımlı seçeneklerimiz yoktu.



Asıl eğlenceli bölüm şimdi başlıyor sevgili okurlar. Dış görünüşümüzü tamamladıktan sonra Sim'ımızın karakter özelliklerine dalmayıyoruz. Önceki The Sims oyunlarında karakter özellikleri gerçekten sığ bir şekilde sunulmuştu. Şimdi ise fiziksel, sosyal, mental ve yaşam tarzı olarak dört ana seçenekte birçok karakter özelliği var. Bu karakter özelliklerinden beşini seçip kişiliğinizin temelini oluşturuyorsunuz. Bu temele göre de seçebileceğiniz hayat amaçları bulunuyor.



Sanatçı ruhu, atletik, şeytani, çocukların nefret eden, deli... Bir şaşırtıcı yenilik daha; ses tonunuza dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Ayrıca en sevdiğiniz rengi, yemeği ve müzik türünü de belirleyebiliyorsunuz. Rock ya da metal seçeneği olmadığı için ben elektronik müziği seçtim. Yemek olarak makarna ve renk olarak da siyah... Artık yeni The Sims dünyasına atılmamam için önumde hiçbir engel yok.



Elimizde 16.000 Simoleon var. Ancak gördüğünüz gibi tek kişilik bir aile için 16.000 Simoleon, zorluk derecesini en alt seviyeye indirmiştir. Başlangıçta ne kadar çok aile ferdiniz olursa, -para miktarı 20.000 Simoleon ile sınırlı olduğu için- zorluk seviyesi artıyor. Ekonomik kriz her yerde... Bu arada, artık evimizi seçtiğten sonra "mobil-yalı" / "mobilyası" seçeneği ile karşılaşıyoruz. Üşengeç-ler için "mobil-yalı" her zaman öncelikli olacak sanırım.



Evimize geldik. Ev orta karar eşyalarla dayanıp döşenmiş. Eee, 16.000 Simoleona ancak bu kadar oluyor. Eşyalarla söyle bir göz atalım. "Buy mode" ve "build mode"un alt menülerini o kadar güzel olmuş ki... Evin dileğinizin bölümünde tıkladığınızda o bölüme özel eşyalar, gereçler çıkıyor karşınıza. Eskiden menüler arasında bir eşyayı arar dururduk. Artık zaman kaybı yaşamayacağız.



Eminim benim gibi siz de The Sims'te bütün eşyaları psikopat gibi paralel yerleştirmek zorunda kaldığımız için delirmişsinizdir. İşte çözüm, işte yenilik! Koltuğu görürsunuz, değil mi? Artık eşyaları çapraz yerleştirebiliyoruz. Ne mutlu bize! Bu arada eve gelir gelmez yemeğe gömülmem de gözünüzden kaçmamıştır sanırırm. Ama yemek pişirmeyi bilmemişim için kim bilir ne kadar iğrençtir o yemeğin tadi...



Yemeği yedik ama formumuzu korumamız lazım. Şu masanın

üstündeki müzik setini bir açıp dans edelim, spor yapalım biraz. Zaten hemen alta gördüğünüz kaslı -trait'lerden "atletik"'i seçtiğimiz için- spor figura, -parsak daha mutlu olacağımızı gösteriyor. Bir -ki -şu, haydi ter atalım. Biraz terledik sanırırm. Dışarıya çıkmadan duş almamız şart. Sudan hoşlanmayanlar için "terlemeden spor yapma" seçeneği de mevcut.



7.9

SPORE

Bu oyun kadar detaylı, eğlenceli ve doyurucu olmasa da eğer The Sims 3 oynarken "Bu çok simülasyon; bunun biraz daha stratejilisi yok mu!?" derseniz hiç çekinmeden Spore oynayabilir, kendi yaratıklarınızla adım adım kurduğunuz uygurlıklarda boy gösterebilirsiniz.

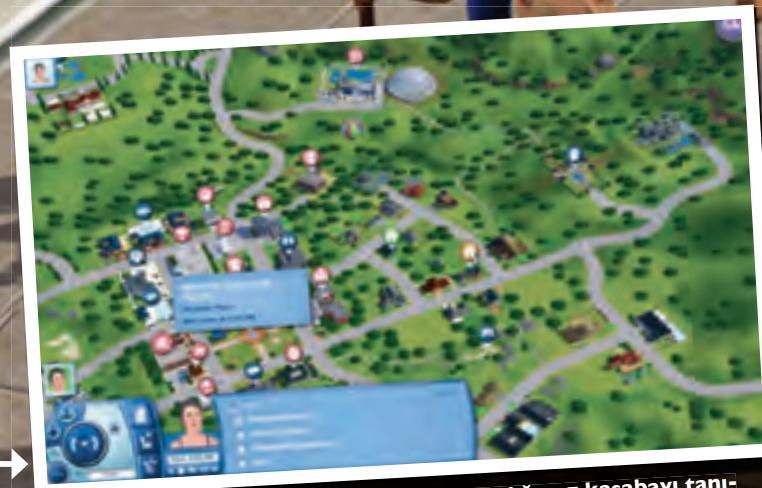
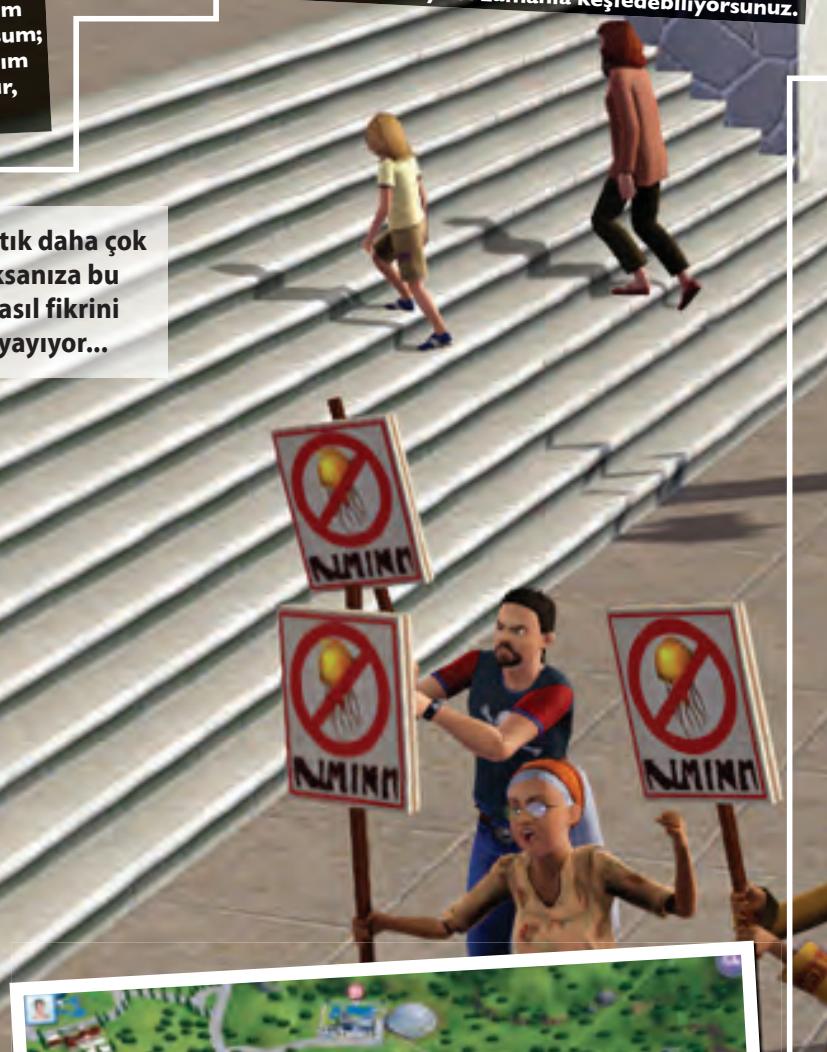


İşte The Sims 3'ün asıl güzelliklerini görmeye başlıyoruz. Evimizden çıktıktıktan sonra geçtiğimizde komşularımızla direkt iletişim kurduk. Hiçbir söyleme ekranı olmadan hem de. Bu şapkalı, pek de tipim olmayan insan karşı komşum; adı Xander. Biraz konuşalım bakalım; nelerden hoşlanır, neler yapar...

Sadece "friendly" sekmesinde bile o kadar çok sosyal seçenek var ki... Kendi hobileriniz, fikirleriniz hakkında konuşup karşılık sorular sorarak, mesleğini, kız / erkek arkadaşı olup olmadığı, sevgili rengi ve diğer detayları zamanla keşfedebiliyorsunuz.



Simler artık daha çok aktif. Baksanızı bu kızımız nasıl fikrini kitlelere yayıyor...



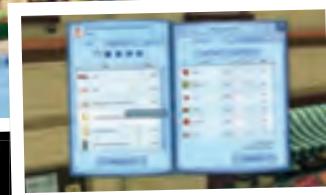
Komşumuzla sosyalleştik; şimdi hem yaşadığımız kasabayı tanıyalım, hem de para kazanmak için bir iş bakanım. Kasabanın tam ortasında büyükçe bir park var. Herkesin genelde bir araya geldiği mekan bu park. Onun dışında birçok alanda iş ve kurs imkanı sunan yer mevcut. Ben trait'lerden "artistic'i seçtiğim için müzikle ilgili bir iş arıyorum kendime. Bunun için en iyi yer Wilsonoff Tiyatrosu.



Biraz aşağılayıcı bir kariyer başlangıcı ama yapacak bir şey yok. Müzik Kariyerimize "fan" olarak başlıyoruz. Üstelik bu iş haftanın beş günü, saat 21 Simoleon'dan yapıyoruz. İşe gittiğimizde, önumüze iş performansımız ile ilgili birtakım seçenekler çıkıyor. Eğer çok sıkı çalışırsanız Sim'inizi stresse sokuyorsunuz. Ancak işleri gevsetirseniz de kariyerinizde ilerlemeniz zorlaşıyor.



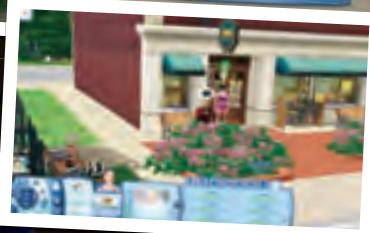
İlk günün maaşını hemen yiyeлим, değil mi? İşimin hemen yanındaki markete daldım ve alış-veriş yapmaya başladım. Aldığım malzemelere ve "cooking skill"ime göre değişik yemekler yapabilme imkanım var. Ayrıca bir markete girdiğinizde, etrafında bulup da inventory'nize attığınız eşyaları satmanız da mümkün. Bu arada fark edeceğiniz gibi kasabadaki binaların içi modellenmemiştir. Siz sadece çeşitli menülerle binaların içindeki hareketlerinizi kontrol edebiliyorsunuz.



Tüm Simler'in gösterdiği tepkiler birbirinden farklı.



Tabii ki satın alabileceğiniz tek şey yiyecek değil. Ev eşyası ve kitap da alabilirsiniz. Özellikle kitapların büyük önemi var oyunda zira artık skill'lerinizi -aktivitelerin dışında- evinize alacağınız kütüphane ile değil de skill'lere özel kitaplarla ilerletebiliyorsunuz. Bu arada skill çeşitliliğinin de önceki oyuna göre epey artmış olması gözünüzü çarpmıştır.



Havuzdan çıkışken gözüme sataşacak bir kız kestirdim. Trait'lerim arasında "evil" var; halilie kötülük yapmam farz oldu. Yanına gidip annesinin bir lamaya benzediğini söyledim. Üstüne bir de saçılıya dalga geçtim. İşleri kızıştırıp kavga etmeye planlıyorum. Bu arada yanındaki yaşlı çift ve torunuunu rahatsız ettiğim biraz; kusura bakmasınlar.



İşe gittik, alış-veriş yaptık. Aaa, tam kitapçının karşısında yüzmeye havuzu var. Bir ugrayıp iki kulaç atalım. Her yere yürüyerek (Arabanız varsa araçla da tabii ki.), yükleme ekranı olmaksızın gidebilmek gerçekten çok güzel bir duygudur.



Yeterince tahrik ettikten sonra adının Mikki olduğunu öğrendiğim bu kızı arkadan yaklaşıp vurdum. Sonra sizin de gördüğünüz gibi bir toz bulutuydu. Kavga ederek karterime yakışır bir hareket yaptım ama siz böyle şeyler yapmayın. Zaten kavgadan hemen sonra özür diledim Mikki'den; bariştik.

EVLİ, ÇOCUKLU, ARABALI...



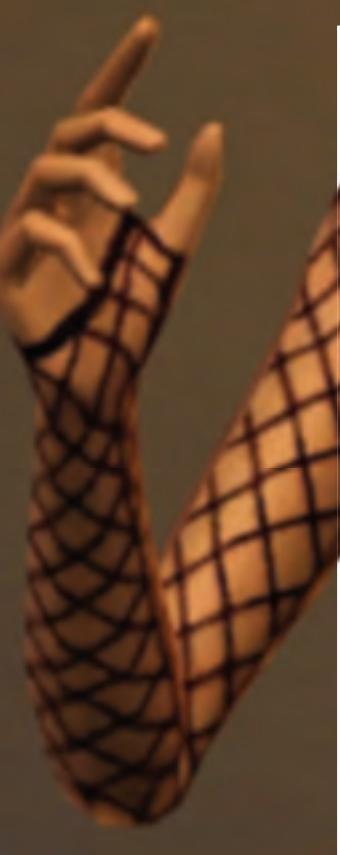
Size kendi kurduğum dünyamdan başka bir dünya daha göstermek istedim sevgili okurlar. Bilgisayar bağımlısı bir ergen, entel bir baba... Anneyi görme imkanım olmadı; herhalde o da -klasik olarak- ya alış-veriştedir ya da evi terk etmiştir. Bu aileyi size asıl gösterme nedenim başka. Bu allenin bir kamyoneti var ve bu aracı dilerse evin oğlu, dilerse aile babası kullanabiliyor. Dışarıya her çıkışta taksi çağrıma derdinin olmaması çok güzel. Ayrıca eve gelip arabanızı garajınıza park etmeniz de hoş. Kim bilir ek paketlerle bize başka ne arabalar, ne eşyalar, ne aktiviteler sunacak EA...

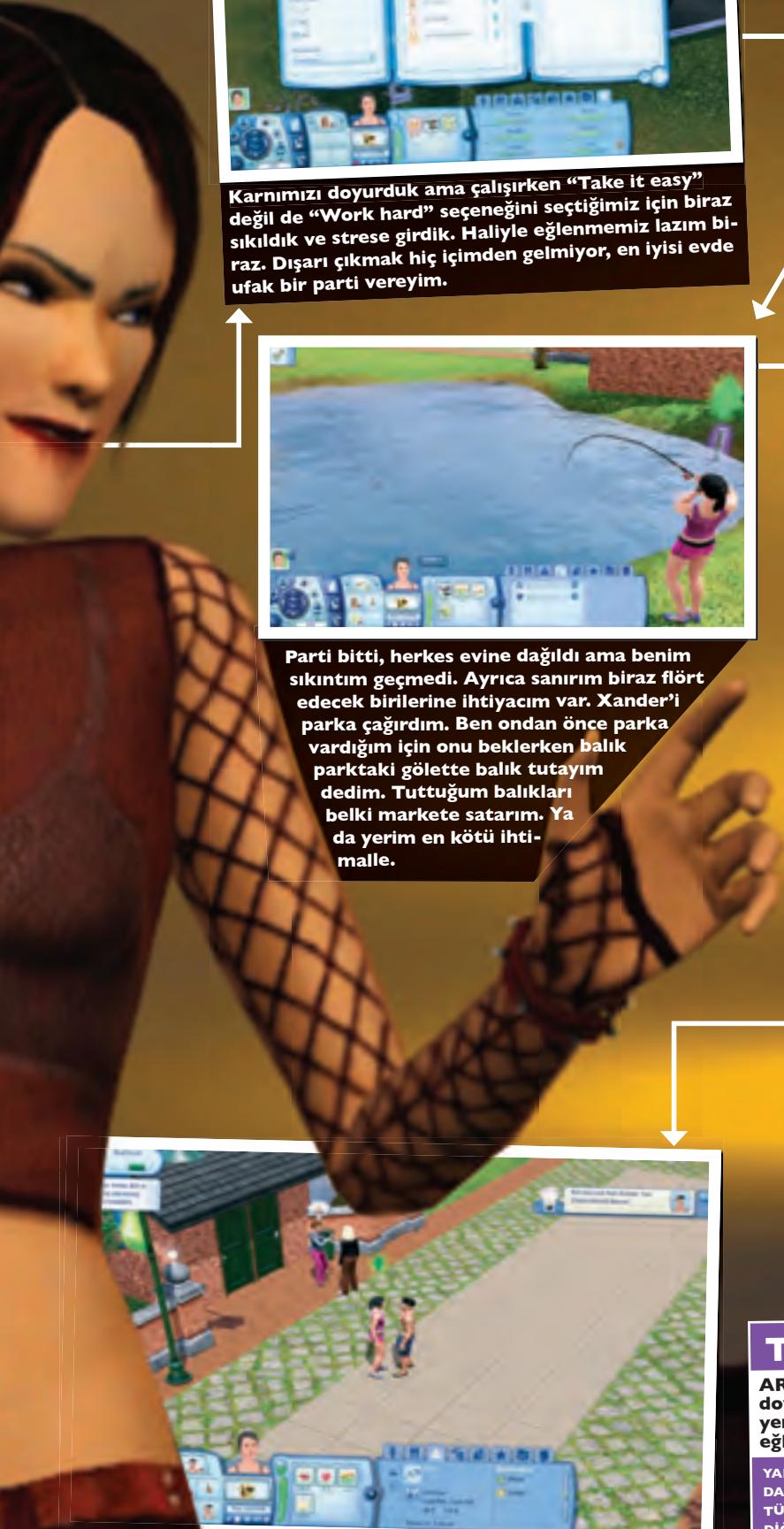


Eve geldik; karnımız aç. Aşçılıkta acemiyiz ama karnımızı doyurmamız için bir şeyler yapmamız gerekiyor. Hem pratik yaptıkça aşçılığımız da gelişecektr. Bu arada havuzda yüzüren bronzlaşmış mıym ne? Yok canım, daha neler...



Para kazandık, alış-veriş yaptık, kavga ettik. Çok yorulduk ve karnımız açtı haliyle. Artık eve gitme vakti. Arabamız olmadığı için evimize taksiyle gitmek zorundayız. Ama bu yolculuk sırasında sıkılmak yok zira çevremizin güzelliklerini izleyerek eve gidene kadar hoşça vakit geçiriyoruz.



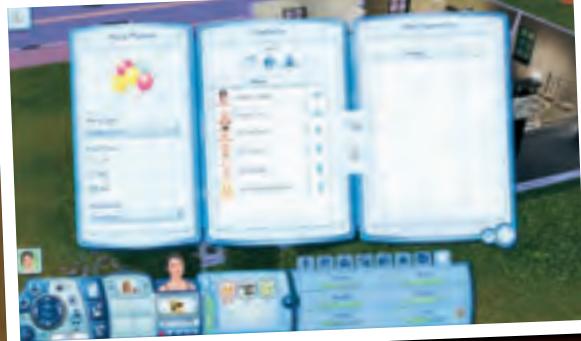


Karnımızı doyurduk ama çalışırken "Take it easy" değil de "Work hard" seçeneğini seçtiğimiz için biraz sıkıldık ve strese girdik. Haliyle eğlenmemiz lazım bı raz. Dışarı çıkmak hiç içimden gelmiyor, en iyi evde ufak bir parti vereyim.

Parti bitti, herkes evine dağıldı ama benim sıkıntım geçmedi. Ayrıca sanırım biraz flört edecek birilerine ihtiyacım var. Xander'i parka çağırdım. Ben ondan önce parka vardığım için onu beklerken balık parktaki gölette balık tutuyım dedim. Tuttuğum balıkları belki markete satarım. Ya da yerim en kötü hıtmalle.



Xander ile çıkmaya başladık ama sağ üst köşedeki uyarıya bakılırsa kendisinin "bağlanma" sorunları var. Büyük ihtimalle beni aldatacak en kısa zamanda. Önemli değil sevgili okurlar. Size bu kısıtlı sayfalarda aktardığım olaylar, The Sims 3 dünyasında yaşayabileceklerinizin belki de 100'de biridir sadece. Ne arkadaşlıklar, ne aşklar, ne kariyerler, ne hayaletler, ne yemekler, ne partiler... The Sims 3, gerçekten bir yaşam simülasyonu olmuş bu defa. Bir defa kolunuza kaptırırsanız bağımlı olabilirsiniz. Dikkat edin!



İnsanlar evimde hoşça vakit geçiriyor. Ben de sosyalleşiyorum bir yandan da bu göbeğiyle etrafta çıplak çıplak dans eden adam da kim? Onu çağırduğumu hatırlamıyorum. Herhalde çağırduğum arkadaşlardan birinin peşine takılıp geldi. Hey Allah'ım...



Xander geldi sonunda. Tanıştığımızdan beri aramız iyi. Şu yan taktığı şapkası hoşuma gitmiyor ama hem karşı evde oturuyor, hem de ikimizin de hobileri hemen hemen aynı. Ben de bunu fırsat bilip epey samimi davranışlıyorum. Amacım The Sims 3 dünyasındaki ilk öpücüğümü yaşamak.



Çabalarım sonuç verdi. Bu öpücükten sonra erkek arkadaşım olup olmayacağına soracağım. Sormama da pek gerek yok. Sol üstte gördüğünüz gibi beni karşı koymaz derecede çekici buluyor kendisi. Hoş, ben sadece deneme amaçlı Xander'le yakınılaştım. Yoksa eminim ondan daha yakışıklar vardır bizim mahallede.

THE SIMS 3

ARTI Detay seviyesinin doyuruculuğu, tatminkar yenilikler, şaşırtıcı ve eğlenceli sürprizler

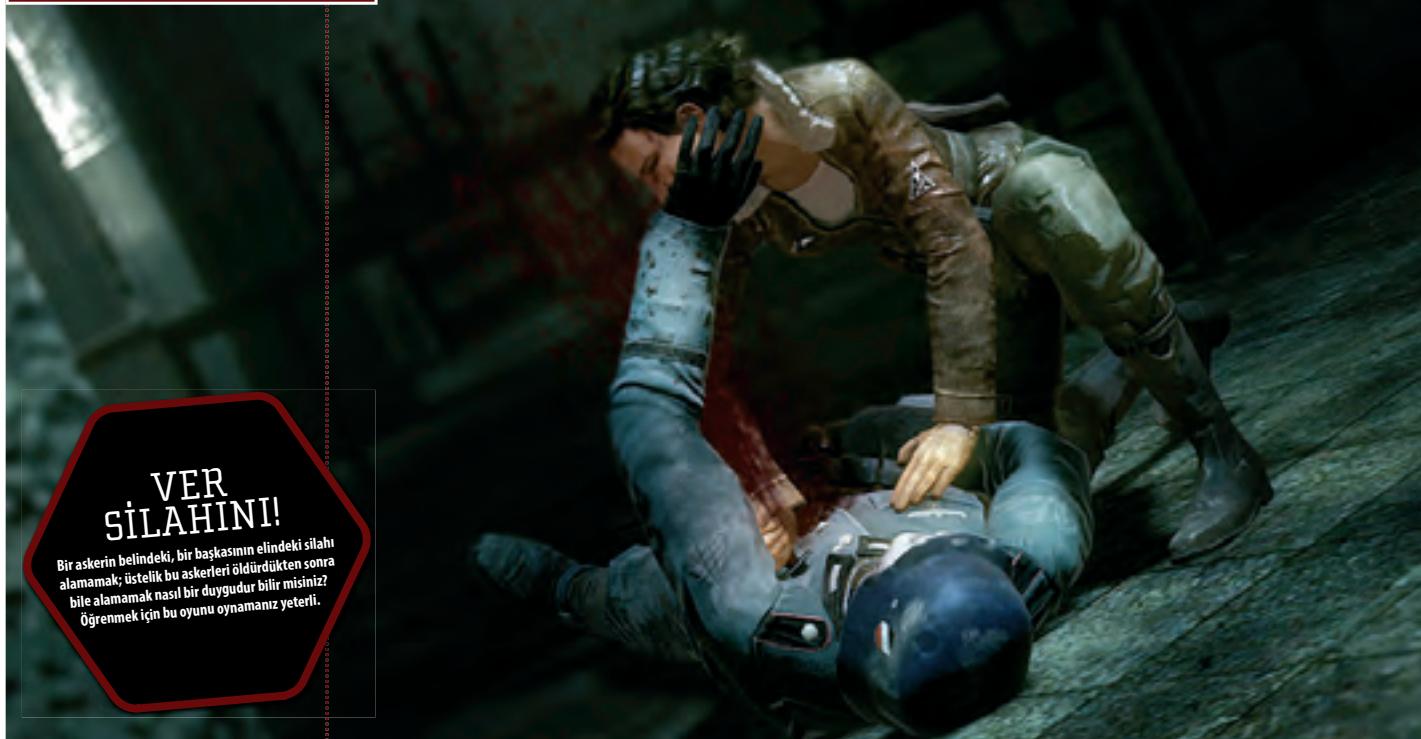
YAPIM Electronic Arts
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Simülasyon
DIĞER PLATFORMLAR Yok
WEB thesims3.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

EKSİ Grafiklerin bekentilerin altında olması, şehir içindeki binaların çoğunun içine girilememesi

Uzun zamandır The Sims 2'nin ek paketlerinden sıkılmış bir halde üçüncü oyunun hayallerini kuruyor, birebirimize "Acaba şu nasıl olacak oyunda?" gibi sorular sorarak meraklısı gidermeye çalışıyordu. The Sims 3 neredeyse tüm meraklımızı ve beklenenlerimizi karşılaşacak nitelikte bir oyun olarak çıktı karşımıza.

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

9,
5



VELVET ASSASSIN

Lateks giymekle ajan olunsayı... Peheey!

En son yine LEVEL için incelediğim Tom Clancy's Splinter Cell'de bu kadar çok saklanmıştır; saklanmak bana ters, bunu da biliyorsunuz. Ben uçmamıyorum, kaçmamıyorum, meteor yağmuruna tutmamıyorum düşmanımı. Öyle kız gibi saklanmak, kız gibi korkak hareketler yapmak, kız gibi... Ehm. Zaten bu oyunda dişi bir karakteri mi kontrol ediyorum? O zaman başka...

Burada kendime polemiklere girip kendimle mücadele ederek, içerişinde gizlilik ögesi baskın olan oyuncular karşı beslediğim sabırsız tavrı savunabiliyorum; lakin bunu yapmayacağım. Objektif bir dergi yazarı olarak, Violette Summer'in bu siyah deri kaplamalı macerasını size son derece yalın bir dille anlatacağım. Ama önce Violette'in günüğünden bir parça sunmak istiyorum.

A J A N D A



SAYI: 141
SAYFA: 24



Sevgili günlük: "Bugün de bir önceki günde gibi kahverengiden sıyahı doğru kayan montumla, sıyah pantolonumu giydim. Çömelip yürürken çok zorlansa bile bu pantolonu seviyorum, ne yapayım... Bugünkü görevimde bir benzinqili havaya uçurmam gerekiyordu. Bunu yapmak için yine aşapsızca bir aşağı, bir yukarı yürüyen Naziler'in arkasından ilerledim. Hep aynı hareketleri yaptıktan sonra onları çok kolay öldürdüğüm. O kadar kolay ki günlük; o kadar olur yani..."

Splinter Cell'de en azından bir çeşitlilik vardı. Burada her şey o kadar sabit ki! Görevler çizgisel, askerlerin takip ettiğleri yol sabit, yapay zeka sağır, askerler topal eeh!

Fakat konudan bahsetmeden önce bunların detaylarını girmeyeceğim. Bildiğiniz üzere sevgili Violette bir hastanede yatıyor. Neden komaya girmiş bunu bilmiyoruz; fakat komasında bile bir şekilde bize bilgi verebildiği için geçmişinden bahsediyor Violette. "Bir defasında..." diye söze başlıyor ve kontrolü bize veriyor.

Violette Summer adındaki İngiliz ajanını, 1940'lı yıllarda, 2. Dünya Savaşı'nın ortasında ajanlık yapmak üzere görevden görevre sürüklüyoruz. Ne yapmamız gerekişi bize

her görevden önceki kısa sahnelerde sunuluyor. Oyun içerisinde de ESC tuşu ile ulaşabileceğimiz haritadan, gitmemiz gereken noktayı görebiliyoruz. Zaten görevler son derece çizgisel olduğu için kaybolma olasılığı sıfır yakını. İlerlememiz gereken yolda birkâr tane canlı asker görüne anlıyoruz ki o yöne gitmeliyiz...

Bir askerle karşılaşlığınızda ise ne yapmanız gerekiğini size "Ölümün Farklı Yüzleri" adlı başucu eserinde tanıttım. Burada düşmanlarınızı silahlı vurmak serbest; ama bu şekilde çok fazla dikkat çekeniz için işleri gizlilikle halletmeniz gerekiyor; hem de tüm oyun boyunca. Diyelim ki A noktasındayız ve B noktasına doğru iki adet asker bir ileri, bir geri yürüyor. Bu askerlerin izlediği deseni

anlayıp buna göre ya arkalarından sıvışacaksınız, ya da ikisini de birer birer halledeceksiniz. Askerleri öldürmek için arkalarından ilerleyip "Kill" ibaresi ekranın belirgin haliyle mouse'un tuşuna basıveriyorsunuz. Düşmanınız yere yığıldıktan sonra, eğer bulunduğu noktadan bir başka asker geçecekse, cesedi taşıyip karanlıkta bir yerlere bırakıyorsunuz.

Dizerimdeki bu ağrı...> "Günlük... Karanlık ortamlara girince çok acayıp bir şey oluyor. Böyle etrafımı mor bir ışık kaplıyor. Sanki birisi "Hah, burada güvendesin işte!" diyormuş gibi geliyor bana. Çok garip bir durum ama alıştım sanırım.

Geçen gün Paris'teydim. Bir kilisedeki SS subayı öldürmem gerekiyordu. Kiliseye girene kadar canım çıktı günlük ya o! Her taraf asker kaynıyordu. Bir tanesinden kurtuldum derken bir diğer çıktı karşıma. Önce arkasından yaklaştım birinin, bıçağı böğrüne saplayıverdim. Diğerini görmesin diye cesedi taşıyip bir yere koymadı ama öbürü geliverdi. Neyse ki bir

ÖLÜMÜN FARKLI YÜZLERİ

Düşmanlarınızı ortadan kaldırmak için yapabileceklerinizden birkaç tanesi...



- Onları vurabilirsiniz. Evet, hem de ateşli silahlarla!
- Bıçağınızı kullanabilirsiniz. Tabii bunu başaramazsanız, suratınızın ortasına dıpçıyı yerken zor oluyor.
- Düşmanlarınızın arkasından sinsiçe yaklaşır, onları birbirinden farklı animasyonlar eşliğinde tek hamlede yere yığabilirsiniz.
- Bir yerlere benzin akımıssa ve kurbanınız bu bölgenin üzerinde duruyorsa, o benzin öbeğine ateş ederek düşmanınız ateşe verebilirisiniz.

"Morphine" gücünü kullanarak don gömlek koşturmayı başlayabilir ve öününe çikan ilk düşmanı, sizi görüp görmemesi fark etmeden deşebilrisiniz.
- Kıyafetinizi SS subayı kostümüyle değiştirdikten sonra düşmanlarınıza yeterince yaklaşır silahınızı kullanabilirsiniz.

Oyun içi görüntülere bakın ve evde resimlerdeki pozisyonda saklanarak yükümevi bir deneyin. Bakın bakalım beliniz ne hale geliyor sonra! Kadife suikastçımız kah dar pantolonlar, kah gecelikler içinde Nazi öldüredursun, bunu

gören oyuncular sistemleri kaldırır mı
elbette merak edeceklerdir. Özellikle gerçek
zamanlı ışıklarımanın çok başarılı olduğu
oyunu Vista'da oynayabilmek için sadece
biraz daha fazla belleğe ihtiyacınız var. 2
GB Bellek zaten pek çok programın düzgün



1000

tecrübe puanı
Etrafta bulacağınız "Collectible Item"ların her biri 100 tecrübe puanı veriyor. 10 tanesini bulduğunuzda da Violette'ın çeşitli özelliklerini geliştirebilivorsunuz.

9

tekrar
Bazı bölgeleri dokuz tekrarda gecebildiğimizi içim acıyarak belli etmek isterim.

8

kayıt noktası
Kısa bölümlerde daha az olmak kaydıyla, ortalama her bölümde sekiz kayıt noktası bulunuyor. Bunları siz bulmuyorsunuz; oyun belli bölgelerde otomatik olarak kayıt ediyor.

30

saniye
Görevleri tanıtan
filmler 30 saniyeyi
geçmiyor. Bunların
kaliteli olduklarını
da söyleyemeyece-
ğim maalesef.

NAZİ SUBAYI OLMAK



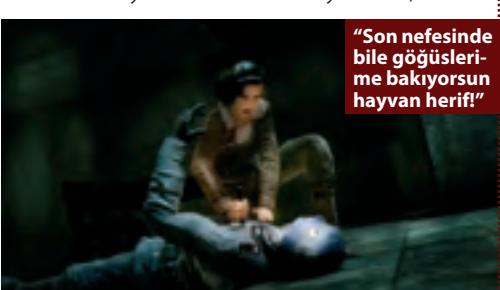
Berili bölgelerde SS subayı kiyafeti bulacaksınız. Bu kiyafet sayesinde etrafı özgür dolaşabilecekniz ama birkaç kuralla; eğer şüpheli hareketler yaparsanız, bir Nazi subayının arkasında sinsiye yaklaşmayı ya çalışırsanız, anında fark ediliyorsunuz. O yüzden umış gibi sakın sakın ilerlemeyin, ikinci kurala geliyor sıra: mak. Sonuçta erkek egemen olarak ya daha önceden tattırmış olmalısınız; kaçarı yok. Bir gününüz an, üstünüzdeki kiyafete en anlaşılmış ve hemen fışlaşmak en akıllıcası. Bir kez kiyafetinizle dolaşmaya devam zı daha yakalanırsanız, yine sonra artık kiyafetiniz de fayınızı yanıp sönerek, fişlendiğinizde kiyafetınızı en yakın gardiropta e göreve devam etmek en iyi



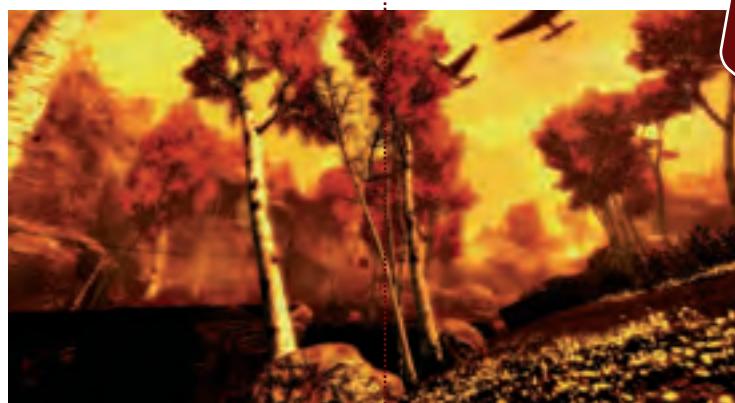
*morfini kendimden geçtim gittim. Uyandı-
ğında adam ölmüştü; ben ise sağdım..."*

Karanlık bizim dostumuz. Karanlıkta kaldığımız sürece, bir askerin bir metre ötesinde dursak bile görünmeye biliyoruz. Yalnız bu demek değil ki bizi desifre edecek şeyler bulunmuyor; örneğin cam kırıkları, bastırınız an fark ediliyorsunuz. Aynı şekilde spot ışıkları ve duvardaki basit ışıklar da yerinizi belki edebiliyor. Bunları kapatacak bir elektrik kutusunu mutlaka ortalıkta oluyor ama onları patlatırken de yakında asker bulunmamasına özen göstermek lazım.

Peki ya tam da geçmek istediğimiz yerde bir asker kütük gibi duruyorsa? Onun ilgini çekmek için yapabileceğimiz ilk şey önüne fırlamak olabilir. Bunu yapmanızı tavsiye etmem, zira ölürsünüz. İslık çalmak, bir yerde çalan radyoyu kapatmak veya cam kırıklarında dolanmak, askerin ilgisini çekmenizi sağlayabilir. Asker temkinli adımlarla, kah yengeç gibi yan yürüyerek, kah bir duvara takılıp olduğu yerde savararak size doğru gelecektir. O



**"Son nefesinde
bile göğüsleri-
me bakıyorsun
havvan herif!"**



VELVET ASSASSIN

ARTı 1920X1200 çözünürlükte grafikler pek güzel gözüüyor, teoride güzel olan bazı düşünceler var.

YAPIM Replay Studios
DAĞITIM SouthPeak Games
TÜR Aksiyon
DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.velvetassassin.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Bölüm tasarımları çok çizgisel, yapay zeka çok kötü, Violette kütük gibi hareket ediyor, gizlilik mekanizması bir vere kadar çalışıyor.

*"Şuraya saklanayım, şu gardiropta
üstümü değiştireyim, aman görün-
meyeyim" derken, zamanın boşा
aktığını fark ettim. Ayrıca fark ettim
ki bu monotonluğa daha faz-
la dayanamayacağım. Açtım
Splinter Cell'i, dedim "Oh be
dünya varmış!".*

MİNİMUM 3.0 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

5,8



BATTLESTATIONS: PACIFIC

Amerika'yı keşfetmiyor, fethediyoruz!

ilk Battlestations oyunu 30 Ocak 2007 tarihinde yayınlandı. Oyun, Pearl Harbor ve Midway saldırularını konu alan, simülasyon tarzından taktik tabanlı aksiyona kayan bir yapımdı. Geçmiş dönemlerde İkinci Dünya Savaşı'nu, "Almanlar'a karşı yapılan savaş" perspektifinden ele alan oyunlardan farklı olarak, Amerika ile Japonya'nın adalar için hava ve deniz yoluyla yaptığı çarpışmaları bize sunan bu oyun, herkes için farklı bir deneyim olmuştu. Battlestations: Pacific ile yine aynı cephedeyiz, fakat bu kez alternatif bir tarih oluşturacağız.

"Alternatif tarih" derken?>

Oyunda Japanese ve US olmak üzere iki farklı campaign seçeneği bulunuyor. Japonya görevleri, Pearl Harbor ve



Midway saldırısı ile başlıyor. Bildiğiniz üzere Japonlar, Midway'de büyük bir bozguna uğratıldı ve bu bozgun sonrasında çok ağır kayıplar yaşadı. İşte bu noktada oyun bize farklı bir senaryo sunuyor: Midway saldırısını başarılı bir şekilde tamamlıyor ve Amerika'yı istila etmeye başlıyoruz. (Gerçekten ilgi çekici.) Amerikan bölgüleriyle olağan tarih olayları üzerine kurulu; Amerika ile 1945 yılında Okinawa'ya saldırıyor ve Japonlar'ı bu savasta büyük bir bozguna uğratıyor.

Oyunun tek kişilik modu, kendi içinde dört farklı moda ayrılıyor. Bunlar Japanese Campaign, US Campaign, Training Ground

alternatif



BATTLESTATIONS: MIDWAY

7.8

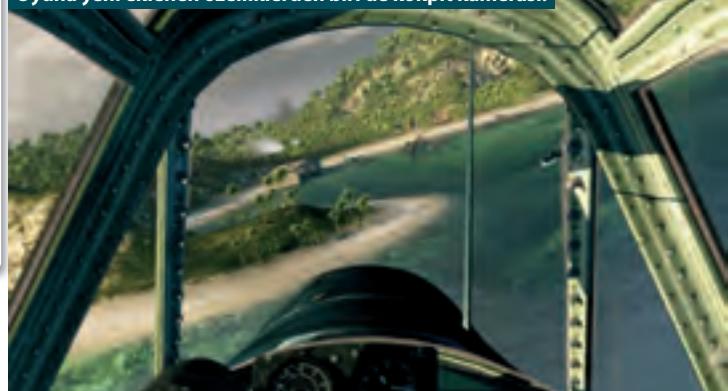
İkinci Dünya Savaşı'nı konu edinen, aksiyon bol ve simülasyon öğeleriyle bezenmiş fakat ünite zenginliği açısından kısıtlı bir oyundu.

ve Skirmish. Japanese ve US Campaign'larına giriş yaptılığımızda, sıra sıra karşımıza çıkan bölgüleri geçerek oyunu bitirene kadar ilerliyoruz. Bölgüler öncesinde, bölüm hakkında bilgi alacağımız bir ekranla karşılaşıyoruz ve bu ekranla bir tarafta görevimiz yazarken, diğer tarafta İkinci Dünya Savaşı'ndan derlenmiş sinematikler yer almıyor; hemen akabinde de yapacağımız görevi taktiksel bir şema üzerinde inceleme fırsatımız oluyor. Ayrıca ara yükleme ekranlarında verilen ufak ipuçlarını da dikkate almamız şart. Japon ve Amerikan güçlerinin elinde bulunan benzer ünitelerin karşılaşması ve bu ünitelerin hangi üniteye karşı üstünlük sağlayabileceğini anlarda sunuluyor.

Görevlerimiz genellikle bize yapılan saldırıyı püskürtmek, stratejik bir düşman üssünü yok etmek ve herhangi bir araca eskortlu etmek şeklinde oluyor. Bölgümlerse genellikle birkaç görevin birleşiminden oluşuyor. Örneğin; ilk olarak bize yapılan saldırıyı püskürtüp ardından karşı saldırıyla geçiyoruz.

Simülasyon öğeleri ile harmanlanmış bir aksiyon oyunu...> Oyun biraz da simülasyon tarzında bir yapıp. Uçak, gemi ve denizaltı kullanabilme imkanımız var. Simülasyon havasının en çok hissedildiği üniteye hiç kuşkusuz uçaklar. Yüksek irtifalara çırık düşman ünitesine yapılan dalışlar, bombayı bırakmamız ve düşmanın havaya ulaşması muhteşem bir deneyim. Gemi kullanıversak yapabileceğimiz pek fazla atraksiyon yok; sa-

Oyunu yeni eklenen özelliklerden biri de kokpit kamerası.



**ÜNİTE
ÇEŞİTLİLİĞİ**

Oyunda 100'ün üzerinde kontrol edilebilir ünite yer alıyor.



Oyunda farklı hava koşullarına rastlamak mümkün.

dece havadan gelen saldıruları savuşturmakla yetiniyoruz. Gemiyi hareket ettirme gibi bir durum söz konusu değil ve denizaltılarda da durum bundan pek farklı değil. Dediğim gibi, uçakları kullanmak gerçekten oldukça eğlenceli.

Uçakların bir diğer avantajısı uçaklar arası geçişte tek tuşla yapabiliyor olmanız. Vurulduğunuz mu? Paniklemeyin, basın "Q" veya "E" tuşuna ve direkt olarak başka uçak ile devam edin oyuna. İlla ki düşmenize de gerek yok, istediğiniz zaman bu değişimi yapabilirsiniz. Ayrıca uçak sayısı hâkikaten fazlaca olduğu için siz uçağı düşürdükçe mutlaka arkadan yenileri geliyor. Oyunda bizim yönetimeğimiz ünitelerin dışında, diğer ünitelere de basit komutlar verebiliyoruz. "ilerle", "yok et", "geri çekil" gibi basit komutlar bunlar. "Ben kimseden yardım almadım, kendi işimi kendim yaparım." diye düşünmeyin çünkü bu komutlara gerçekten ihtiyaç duyacaksınız. Düşman savunmasının yoğun olduğu bölgeleri açmak için, komutlar yardımıyla ilk olarak başka bir uçağı düşmanın kucağına atıp ardından kendiniz içeriye dalacaksınız ve görevinizi hakkıyla başarı ile üssünüze geri döneceksiniz.

PEARL HARBOR



Hazır Pearl Harbor demişken, bu ismi taşıyan bir oyuna da deðinmeden olmaz. 2007 yılında piyasaya sürülen Attack on Pearl Harbor, Battlestations serisine göre simülasyon türüne daha yakın bir oyunu ve Pasifik Okyanusu'nda cereyan eden Pearl Harbor saldırısını konu alıyor. Bu oyunu bitirince bir göz atın derim.

Günbatımında savaşmak herkese nasip olmaz.



Gökyüzündeki savaşlar kırın kırana geçiyor.

KAMIKAZELER

Düerbün sayesinde, size oldukça uzak olan Kamikaze'leri tek tek yok edebilirsiniz.

2

oyun
Battlestations: Pacific, Eidos Studios Hungary'nın geliştirdiği ikinci oyun.

28

bölüm
Oyun tek kişilik modunda toplam 28 bölüm var.

100

ünite
Oyunun 100'ün üzerinde farklı ünite bulunuyor.

3240

litre kahve
Eidos Studios Hungary çalışanlarının oyuncunun yapılmış sürecinde tükettileri kahve miktarı.

birçok yenilik getirilmiş. Suyun ve işığın yansaması konusunda yapılan bir iyileştirme söz konusu. Bunun yanında oyuna yeni hasar modellemeleri eklenmiştir. Fizik motorunda yapılan bazi iyileştirmeler var ve artık gemiler batarken ortadan ikiye ayırlabiliyor, patlayabiliyor, biz de bu sırada batan geminin üzerindeki mürettebatı görebiliyoruz. Havada vurulduktan sonra alev alan ve siyah bir dumanla denize çakılan uçaklar görmek mümkün. Bunun yanında farklı hava koşullarına da tanık olabiliyoruz.

Seslere gelecek olursak, sesler çoğu oyuncu ve oyuncu tarafından üvey evlat muamelesi görür. Grafikler ve senaryo her zaman öncelik bakımından seslerden önce gelir. Bu yüzden seslere pek takılmadım; kötü değil ama muhtemel de değil, olması gereği gibi, tam kıvamında olmuş. (Biraz Yemekteyz yorumu gibi olmuş. - Şefik) Son dönemde sıklıkla gördüğümüz dinamik müzikler oyunda da söz konusu ve oyundaki konumumuza göre değişen müzikler, galibiyete yakınlık duruma uygun, gaz şarkıları ve marslar duyabiliyoruz.

Battlestations: Pacific, simülasyon tarzının "ağır" yapısından sıkılanlar için çok iyi bir tercih olacaktır. Tom Clancy's H.A.W.X. ile süregelen bu süreç, daha fazla oyuncunun gökyüzüne havalandmasını sağlıyor.

Multiplayer desteği> Oyunda multiplayer modu da bulunmakta ve bu modda beş farklı seçenekten birini seçebiliyoruz: Island Capture, Dual, Competitive, Siege ve Escort. Island Capture'da bir adayı ele geçirmeye çalışıyoruz; Duel'de başka bir oyuncu ile düello yapıyoruz; Competitive'de her oyuncu aynı takımda oluyor ve bilgisayara karşı savaşarak öldürdüğümüz düşmanı sayısı kadar skor elde ediyoruz; Siege'de bir takım bir adayı savunuyor ve diğer takım da o adayı fethetmeye çalışıyor; Escort'ta ise önemli bir üniteyi düşmana karşı belli bir süre savunuyoruz.

Multiplayer modunda yer alan bu beş farklı modu isterseniz tek kişi olarak da oynayabilirsiniz. Tek kişilik modlar arasında yer alan Skirmish modu, tam olarak bu anlamda geliyor; yani multiplayer modlarını tek kişi olarak oynamak...

Yeni nesle ayak uydurma> Bu oyuna birlikte seride grafiğin anlamında

BATTLESTATIONS: PACIFIC

ARTI Japonlar ile alternatif bir tarih oluşturuyor olmamız, rahat kontroller, multiplayer özellikleri

EKSİ Pek fazla ilgi çekici ve farklı yanının olmaması

YAPIM Eidos Studios Hungary
DAĞITIM Eidos Interactive
TUR Aksiyon
DİĞER PLATİFLORMALAR Xbox 360
WEB www.battlestations.net
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Battlestations: Pacific, alternatif bir tarih oluşturmazı açısından ilgi çekici bir yapım. Aslında tek çekici yanı da bu gibi duruyor; çünkü piyasada dzinelerce ikinci Dünya Savaşı oyunu var. "İkinci Dünya Savaşından bıkmadım, simülasyon oyunlarına bayılıyorum, ayrıca Amerika'yı fethetmekten de büyük zevk alırım." diyorsanız kaçırın.

MINIMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

7.5



DAMNATION

Yüksekten düşmeden...

Oyun ve film piyasasında iki çeşit konu vardır. Ya Amerikalılar olarak Amerika kurtarılır ya da yine Amerikalılar olarak dünya kurtarılır. Bu, elbette bazı oyun ya da film yapımcılarının fikri. Bakalım bu sefer hangisini kurtarıyoruz? Amerika'da süregelen iç savaş sırasında (Tamam, belli oldu), her iki tarafa da silah temin eden bir şirket olan Prescott Standart Industries (PSI), W. D. Prescott tarafından yönetilmektedir. PSI teknolojide oldukça gelişmiştir tabii ki konu itibarı ile vahşi batı çağında olduğumuz için gelişmiş elektronik aletler düşünmeyin; burada devasa buharlı makinelerden, mekanik silahlardan, büyük çarkları olan araçlardan ve mekanik robotlardan bahsediyorum. W. D. Prescott, bu kadar güçe, paraya ve teknoloji sahipken, boş durmayarak kendi kişisel ordusunu kurmuş, kendi Amerikası'nı kurmak için, iç savaş boyunca iyice zayıf düşmüş Amerika'yı ele geçirmeye uğraşıyor. Biz ise barış için

savaşan bir grup direnişçiden en karizmatik olanı Rourke'u, Captain Hamilton Rourke'u kontrol ediyoruz. Vahşi Batı ve Buhar Çağrı zaten ayrılmaz bir ikili iken işin içine bilim kurgu da girince ortaya Wild Wild West filmindeki benzer bir atmosfer çıkıyor.

Biraz ondan, biraz bundan...> Damnation, oynanış olarak biraz Gears of War'u, biraz da Prince of Persia'yı andırıyor. Hareket kabiliyetimiz oldukça yüksek ve aynı zamanda kontroller de oldukça basit. Bütün o akrobatic hareketleri hızlı ve basit bir şekilde gerçekleştirebiliyoruz. Aynı PoP'da olduğu gibi duvardan duvara ziplayarak yükselme, iplerle ve sütunlara tırmanma gibi özelliklerin benzerlerini aktarmışlar. Zaten oyun boyunca sürekli bir tırmanış içerisindeyiz; çünkü oyunun en büyük özelliği haritaların dikey olarak tasarlannmış olması. Normalde geniş olan haritalara bir de dikey genişlik eklenince, etrafı rahatça hoplayıp ziplinebilceğimiz devasa bölgümler ortaya çıkmış. Çorak araziler, madenler, tüneller, mağaralar, kanyonlar ve benzeri Vahşi Batı temali geniş bölgümleri

Spirit Vision ile etraftaki bütün düşmanları tespit edebiliyoruz.



yürümek zorunda kalmamamız ve motosiklet kullanabilmemiz tabii ki oynamabilirliği arttırmış.

Bahsettiğim direnişçiler bize oyun boyunca sık sık eşlik ediyorlar. Bazen atlamamız gereken yerleri kendileri önden giderek gösteriyorlar. Öyle akrobatic hareketler yapıyoruz ki, diğer direnişçilerle uyumlu şekilde yapınca, ortaya sirk manzaraları çıkıyor. Gerçi önden gidip bekleyince arkamızdan gelip aynı yere atlamaya programlanmış dostlarımız, beklemeyi

alternatif



9.1

GEAR OF WAR

Bilim kurgu içeren ve co-op oynayabileceğiniz bir oyun arıyorsanız Damnation'u unutun ve Gears of War'u oynamadıysanız kesinlikle oynayın. Ne kötü grafikten, ne de kötü yapay zekadan eser var. Fakat illa Wild Wild West temasında bir oyun arıyorsanız, daha çok arayacaksınız size kolay gelsin.

A J A N D A



**SAYI: 137
SAYFA: 10**

VISTA'DA DAMNATION

Vista ilk başlarda sürücü sorunlarıyla lanetlenmiş gibiydı ve geçer geçmez pişman olmuştu. Ancak bunun sebebi o zamanlar yeterli sürücü ve güncelleme desteğinin olmamasıdır. Kısa zamanda bu sürücüler birbirin artmaya başladı. Uzun süreden beri yeni Windows Vista sistemler; düzgün bir şekilde güncellendiklerinde oldukça sorunsuz çalışıyor. Sorunlar olsa da artık Microsoft dikkatini bu işletim sistemine verdiği için bu sorunlar hızla hallediliyor.

Bu hatalardan en kritik olanı ekran kartının belleğinin RAM'e yedeklenmesiydi! Vista SP1'de bu ortadan kaldırılarak daha gücsüz sistemlerde de sağlam performans alınması sağlandı. Damnation olsun, diğer yeni aksiyon oyunları olsun Vista'da oynamayı yeğleyin ama sakin SP1 ve güncellemleri kurmayın. Çok sıkıştır ve sorunu daha ortaya çıkmadan engellemiş olursunuz.



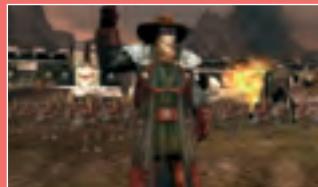
Haritalar oldukça geniş.



akıl edemiyor ve hep beraber tek vücut oluyoruz. Normalde içlerinden geçemiyoruz; ama bu iç içe geçme sahnesiyle oyun boyunca bol bol karşılaşacağınız. Sürekli akrobatic hareketler gerçekleştirirken nasıl olacak da aynı zamanda bol miktarda gelen düşmanlara karşılık vereceğiz derseniz, hangi pozisyonda olursak olalım her zaman ateş edebiliyoruz. İpe tutunurken ve ya çatiya asılı dururken diğer elimize silahı alarak rahatça nişan alabiliyoruz. Pardon rahat nişan alamıyoruz çünkü oyunda nişan almak biraz zor. Zaten bazi silahlardan nokta atışı yapmıyor, üstüne haritaların genişliği eklenince metrelerce yüksekteki düşmanı vurmak; her ne kadar kimidamadan durarak ölmeyi bekleseler de bazen sıkıntı yaratıyor.

Nereden vuruyolar ya!> Tek kişilik senaryo bitti mi? Durun, oyun daha bitmedi. ("Durun, daha bitmedi; hemen şimdî ararsınız bunun yanında...") - Televizyon Pazarlamacısı Co-op ve multiplayer bölümleri bulunan Damnation'u, co-op olarak oynamak elbette daha zevkli olacaktır. En azından düşman ateş ederken, arkası dönük duran yapay zekâ dostlarınız sizin sinir etmemiş olur. Bunun yanı sıra bu devasa ve yüksek haritaları multiplayer olarak oynamak zevk vermiyor değil. Normal haritalarda sadece kendi seviyinizdeki alanlara bakarken, burada yer yönü kontrol etmeniz gerekiyor. Haritaların yüksek tasarılanması sebebiyle üstten,

DAMNATION MOD



Damnation, aslında 2004 yılında Unreal Tournament 2004 için çıkan bir mod idi. Karakter tasarımlarına kadar yeni çıkan oyunlarıyla neredeyse aynı olan bu mod, yapımcı firmanın oyunu başlamadan önce, bakanlığımızdaki fikir nasıl bir şey olacak diye yaptıkları test çalışmalarıydı. Kendilerine göre başarılı oldukları söylüyorlar.

alttan, çaprazdan, kısacası her yerden vurulabiliyorsunuz. Çatı gibi yüksek bir yerde duran bir oyuncunun avantajını, çatıya tek elle tutunmuş ve sadece silahıyla kafası görünen bir oyuncu anında yok edebiliyor mesela.

Damnation, Unreal 3 grafik motorunu kullanıyor fakat grafikler pek iç açıcı değil. Her ne kadar bölüm tasarımları hoş dursa da kaplamalar yeterince kaliteli değil. Ben sadece, HDR, Glow ve Blur gibi, son zamanlarda çıkan oyunlarda oldukça popüler olarak kullanılan efektlerle, kötü olan grafikler gizleme çabası gördüm. Aslında bu oyun, yapımcı firma olan Blue Omega'nın gerçek anlamda ilk yapımı. Asıl amaçlarının grafikten öte, oynanabilirlik, akıcılık ve haritaların sira dışı tasarımda başarılı olmak olduğunu daha oyun çıkmadan belirtmişlerdi. Bunu hatırlıyorum, fakat oynanabilirliğin kalbine bir hançer gibi saplanan yapay zeka sorunu, grafiklerle birleşince gerçekten "Eeh, ama siz de!" dediriyor. Bakın dikkatinizi cekerim, patlama ve duman efektlerinden daha bahsetmedim bile. Gerçekte kötü ama onu bilin ama en iyi onlardan bahsetmeyeceğim. Ayrıca tekmelediğinizde, daha doğrusu ayağınız takıldıında beş metre öteye seken içi helyum dolu cesetler, size oyunun mekaniği hakkında biraz da olsa bilgi verebilir.¹⁰

DAMNATION

ARTI Haritaların sıra dışı tasarımı, co-op modu

YAPIM Blue Omega
DAĞITIM Codemasters
TUR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox360, PS3
WEB www.damnationthegame.co.uk
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Görsel kalitesinin düşük olması, zayıf yapay zeka

Kendi türünde pek fazla örneği olmasına rağmen zayıf mekanikleri ve pek çok eksisi ile tercih edilmemesi gereken bir yapım. Ancak çok istiyorsanız bir deneyin, görün.

5

MİNİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.4 Ghz Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



INTERACTIVE STUDIOS

Disney ile A'dan Z'ye...

DISNEY: SING IT ÖDÜLLÜ YARIŞMA



Disney'den müthiş bir oyun kazanmaya hazır musunuz? Disney tarafından hazırlanan ve Hannah Montana ile Camp Rock filmlerinin müziklerinden oluşan bir karmaya oyuncuların beğenisi sunulan Disney: Sing It, bu iki yapıma hayran olanlar için kaçırılmaz bir fırsat. Eğer siz de bir Hannah

Montana, bir Miley Cyrus ya da bir Jesse McCartney hayranısanız bu fırsatı kaçırmayın. Sorumuza doğru cevap gönderin, çekilişe katıldırın ve Tiglon'dan Disney: Sing It paketini (PS3) kazanın!

İşte sorumuz: **Hannah Montana: The Movie** isimli oyunda, **Hannah Montana** gibi kontrol edebildiğiniz, Hannah'ın tamamıyla zıt özelliklerine sahip olan karakterin tam adı nedir?

TIGGER'IN BAL AVI

PLATFORM: PC, PSOne
TÜRKİYE DAĞITICI: Tiglon (www.tiglon.com.tr)



Winnie the Pooh çizgi filmini izleyeniz var mı? İlk kez büyük bir sevgiye "büyük" sayılabilecek bir yaşa izlemiştir ve oldukça sevmiştir. Ne var ki bu sevdam uzun sürmeden ve yaşamı başıma alıp başka

şeyler izlemeye başlamışım. Yine de oldukça eğlenceli bir çizgi filmdir Winnie the Pooh ve favori karakterim de Tigger'dır. Ne şanslıyım ki bubeginime uygun bir iş yaparak, Tigger üzerine bir oyun hazırlamış yapımcılar.

Tigger'in Bal Avı'nda, Tigger karakterini kontrol ederek oradan oraya zipline, uçucu ve Yüz Dönüm Ormanı'nda gezinerek Pooh'nun bal araştırmasında ona yardımcı oluyoruz. Dokuz farklı Tigger oyunu, üç mini oyun ve özel fotoğraf albümü içeren oyunu tüm Winnie the Pooh hayranlarına öneririm.

PETER PAN: VAROLMAYAN ÜLKЕ MACERALARI

PLATFORM: PC, PSOne, PS2
TÜRKİYE DAĞITICI: Tiglon (www.tiglon.com.tr)



İşte tam bir çocukluk kahramanı: Peter Pan. Yıllar boyunca çizgi filmlerde çocukluk dönemine kazınmış bir karakter. Ne tuhafta ki bugüne kadar bir tane bile Peter Pan oyunu oynamadım, duymadım, çırkıtmışım, gözden kaçardım. Hakikaten de gözden kaçmışım...

Disney tarafından piyasaya sürülen Peter Pan: Varolmayan Ülke Maceraları, bizi Peter Pan'ın heyecan dolu macerasına davet ediyor. Oyun boyunca korsanlar, timsahlar ve Kapitan Hook ile karşı karşıya geliyor, tehlikeli engelleri birbir aşarak iyi ile kötüünün son düellosunda, kazanan taraf olmaya çalışıyoruz. Oyunda kesebeleceğimiz beş farklı bölge, gizemli hazine haritmasını bulmak için 20 aşama ve Tinker Bell gibi sevilen birçok karakter yer almıyor. Eğer siz de bir Peter Pan hayranısanız bu oyunu kaçırmayın.



BU ROBOT BOZUK!

PC sürümünün yurtdışında satılan ilk kopyaları kurulumda sorun çkarıp çıktıktan sonra piyasadan geri çekildi. Firma, birkaç gün içinde piyasaya yeni oyunculara sunarken, oyunu Steam üzerinden alanlar ve konsol oyuncuları bir sorun yaşamadılar.

Fİ tarihinin SkyNet oyununu hatırlatan, araç üzerinden 50 kalibre ile Hunter Seeker'a ateş etme sahnesi.



Filmin fragmanında bizi büyüleyen dev robotun adı Harvester.

TERMINATOR SALVATION: THE VIDEOGAME

Hasta la vista baby!

Terminator serisi muhteşemdir! Elbette ki ilk iki filmde bahsediyorum; çünkü üçüncü filmde ana kötü karakter olan hattut Terminator, ne T800'ü oynayan Arnold Schwarzenegger'in, ne de T1000'i oynayan Robert Patrick'in karizması ve korkutuculuğuna yaklaşamadı. Henüz izleyemediğim dördüncü Terminator filmi olan Terminator Salvation'ı yazmak için oyunu oynamayı senaryoyu öğrenmekten çekinmediğim; ancak öğrendim ve rahatladım ki Terminator 3 ile yeni film arasında geçecek olayları anlatmıştım bu oyun... Oh be!

Oyunun yapımcısı olan Grin, daha önce Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter'ı, Wanted'ı ve Bionic Commando'yu yapmıştır. İçlerinden Ghost Recon sağlamdı ancak Wanted maalesef vasat bir oyun olarak kaldı. Yapımcıya biraz daha güvenebilmek isterdim; hele ki bu oyun söz konusu olduğunda. Film oyunlarıyla ilgili senelerce ağızımız o kadar yandı, o kadar acı çekti ki cidden önyargıyla yaklaşmamak zor. Neye ki Terminator hastalığım ve oyun gazımla kendime bir ince ayar çektim bu oyunu incelemeye başlamadan önce. Bu yüzden yazda ön yargı olmayacak, sizin de içiniz rahat olsun değerli okurlar.

Gelecek yok> Oyunun ekran görüntülerini gördükten sonra ve oyunu kurup bakınca da hayal kırıklığına uğramadım.

Grafikler öyle süper, muhteşem değil ama bence gayet iyi; özellikle de seçilen renkleri başarılı buldum. Orijinal Terminator filmlerinde James Cameron'ın yaratıldığı mavi tonlu atmosfer değil de, toprak ve kırmızı tonlarında bir atmosfere sahip oyun. Ünitelerin animasyonları hiç de fena değil, üstelik oyunda aksiyon havası yerinde ve bu da hoşuma gitti haliyle. Hoşuma gitmeyense düşmanları mevcut ateşli silahlarla bu kadar kolay dağıtılabilir oldu. Terminator denen robotun insan üzerinde yarattığı çaresizlik bu otona yok.

Mesela Skin Job denen T600'ler, orijinal Terminator'de bahsedilen, insan kılığında sızma görevleri verilen ilk Terminator modelleri. Deriler plastik olduğu için yakından hiç de inandırıcı değil. Zaten daha sonra organik deriye sahip olan T800 modeli geliştiriliyor ve insan üslerine sızmakta çok başarılı oluyor. Tabii ki biz T800'lerle değil, T600'lerle boğuşuyoruz. Esas Terminator olarak bilinen model, kendisine bir hedef verildiğinde ne olursa olsun onu öldürmek için gidiyor, gidiyor, yolunun üstünde ne varsa temizliyor

alternatif



Aynı yapımcısının oyununu Wanted da vasat bir oğlan. Tunahan'ın anlatımıyla "Mermiyi bur, bırak, çevir, düşmanın kafatasına işle!" şeklinde oynana oyunda sistem de Terminatör'le benzer bir siper al, ateş et sistemi var. Filmini izlediğiniz, senaryo filmin kaldığı yerden devam ettiği için oynayabilirsiniz.

ve durmuyor! Gatling'i ve bomba atarı ile düşman takımlarını baskı altında tutarken hedefini öldürübiliyor. Oyunda bunlara kâşıtmak da gayet zevkli.

Ve başarısız yanlar> Christian Bale seslendirme yapmadığı için filme biraz kopukluk var. Vaat ettiği ara hikaye yok; savaşın arka hatlarında kalan bir grup elemanı kurtarmaya giden genç bir John Conner hikayesi beni kesmedi doğrusu. Benim gibi Terminator hayranları eminim ki oyuna ilgi duyacaklar ve bir süre eğlenecekler ama hikaye onları da hayal kırıklığına uğratabilir. Adam gibi Terminator hikayesi istiyordum! Arka plan bilgisi, ne bileyim yahu, böyle baba bir boss kâşıtması, destansı bir olay filan bekliyordum bu oyunundan. Çok şey mi istedim? Oyun kısa, üstüne üstlük filmin videosunda bizi tavlayan o dev robotu görüyor ancak onunla savaşmıyorum! Bu çok büyük bir hayal kırıklığı. Oyunla

DÜŞMANLAR



Farklı Terminator tipleri olması ve sadece ilk filmden beri popüler olan T800 benzeri modellerle kâşıtmamamız gayet güzel. Aerostats denen, Hunter Seeker türevi ufak uçan robotlar olsun, Star Wars'tan Droideka'ları andıran T-7-T olsun, çok başarılı buldum. Bu T-7-T, yuvarlanarak gelmiyor ama deli gibi dayanıklı bir Terminator modeli. Size tavyışım, arkasındaki bataryayı vurmanızdır. Aerostat'lar çok hızlı ama nispeten kolay ölüyorlar, kalabalık geldiklerinde ise eşek arısı sürüsü gibiler.

da "Harvester" denen dev Terminator'den bir tane daha koyabılırlardı belki. Tabii ki bu oyun filmden önce geçtiği için biliyoruz ki esas oğlan John Connor'ın, o dev robotu daha sonra filmde indirmesi gerekiyor. Yine de çözüm basitti; onun kadar güçlü olmasa da bir başka etkileyici özel düşman koyabılırlardı ama yapmamıştır.

Velhasıl kelam, harabelerin arasında siper ala ala Terminator'lerle kâşıtmak eğlenceli ama kısa oyun süresi ve multiplayer seçeneğinin co-op ile kısıtlı olması gibi etkenler de ekendiğinde vasat bir oyun olarak kalmıyor. Terminator evreninde geçmese oynamazdım. ☺

TERMINATOR SALVATION: THE VIDEOGAME

ARTI Terminator evreninde geçmesi, renkler, aksiyon

YAPIM Grin
DAĞITIM Warner Bros Interactive
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360, Mobil
WEB www.terminatorsalvationthegame.com
TÜRKİYE DAĞITICI Tiglon (www.tiglon.com.tr)

EKSİ Lazer ve Minigun gibi silahları kullanamamak, multiplayer eksikliği, genel vasatlık

Bu vasat oyunu Terminator patlatmak için oynuyorum. Evet, son hata da bu, Terminator dediğin kolay kolay dağılmaz, tekrar çıkış bir yerlerden kabusu olur insanın!

6

MINIMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



STALIN VS MARTIANS

Kızıl Ordu, Mor Ordu'ya karşı!

SCB bayrağıyla açılan ekran ve Sovyet Marşı ile başlayan bir oyun bu. Demo geçsin, bitsin diye beklerken baştan sona çalışıyor marş. Güzel müzik, dinleniyor; hele oyunun geri kalanındaki müzikleri hatırladıkça "Giriş ne güzelid" demekten kendimi alamıyorum. Takıntılı bir şekilde yazı boyunca oyunun müzikerinden dem vuracak olsam da bu oyunda çok daha vurucu olan tonla olay var.

Bir defa olaya oyunun konseptini anlatarak başlamak lazım. Bu öyle bir konsept ki insanın kafasında 45 kalibre bir Magnum etkisi yapıyor: Stalin, Marslılar'a karşı! Stalin vs. Martians'da Kızıl Ordu'nun komutasını alıvor ve Stalin'den şahsimiz yazılmış görevleri alıp Marslı düdüklerin üzerine yürüyor. Bu yaratıklar genel olarak Japon oyuncularından arak, abidik gubidik, plastisini andırın jelibon yaratıklar. Sürüler halinde koşarak ordularımıza saldırıyorlar, biz de sürüler halinde üzerlerinden geçiriyoruz. Oyun ilerledikçe daha büyük, daha uzaktan saldırın veya daha dayanıklı yaratıklarla karşılaşıyoruz. Harita daha fazla yaratıkla dolu oluyor ve genel olarak oyun dengesiz bir şekilde zorlaşıyor.

"My name's Ivan, I like you">

Biz görevleri yaptıkça gelen yeni emirler sayesinde Stalin'le daha bir samimi oluyoruz. Görev notlarının sonundaki Stalin imzaları yarıp atıyor. Zaten oyuncu

HISTORICAL INEVITABILITY

"Tarihi kaçınılmazlık" manasına gelen ve oyunda kullanabileğimiz bir güç olan bu tunc, aslında Berlin Isaiyah isimli İngiliz tarihçi ve yazarın Karl Marx biyografisidir. Oyunda soyvetlerin başarısını kaçınılmaz bir son olarak gören görüşü kastedmiş olmaları da muhtemeldi.

ara videoları oynayanın da, izleyenin de çenesini düşürüyor. Saçma sapan uzayı yaratıklardan oluşan müzik grupları rock, metal ve Japon pop gibi türlerde şarkılar söyleiyor. Oyun boyunca da aynı grupların parçaları kafa ütleyip duruyor. Ünitelere tıkladığımızda duyduğumuz "My name's Ivan, I like you" gibi replikler de oldukça bomba ama yeterince bol replik yok; aynı lafları tekrar tekrar istip duruyoruz.

Oyundaki esas bomba, tarihi bir figür olan Stalin'in bambaşa hallerde sokulması. Seversin, sevmezsin ama bir ülke başkanı böyle dans ettirmez, bu kadar maymun edilmez arkadaş! Bu kadar ciddi bir adamı böyle danslar ve müzikler eşliğinde görünce ister istemez güldüm. Ve fakat kısa bir süre güldüm, sonrasında oyun bana çok da gülecek bir şey sunmadı diyebilirim; hatta dedim bile, oyun çok kısa ve hiç de dolu dolu değil.

"I am like Bolshevik on bicycle">

Bu oyuna bir strateji oyunu demeye bin şahit ister çünkü bütün yaptığımız, kalabalık bir grup adamı seçip düşmanın üzerine tıklamak. Ha tıkladık da ne oldu, ayrı bir mesele; hantal hantal ilerleyen ve bonus'ları toplayamayan tanklarımız neden saldırma emri verince daha hızlı gider, ayrı bir merak konusu. Onu geçtim, emirlerimiz gerçekten uygulanıyor mu, anlamak zor. Yol bulamayan üniteler abık gubik manevralarla oyuncuya sınır hastası ediyor. Bu esnada dev bir balona benzeyen, hatta Monsters Inc.'ten arak uzaylılar çok uzaktan saldırırla piyadeleri



Oyunun sonrasında Stalin'i bizzat kontrol edebiliyoruz. Gerçek hayatı olduğu gibi dev bir adam ve Marslılar'ı ezip geçiriyor.

alternatif



8₂

LEVEL puanı
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
Paraşütü ayıların olduğu makara bir oyun. Marslılar yok, Stalin de yok ama geri kalan her açıdan bu oyuna kıyaslanmayacak kadar iyi. Makara bir oyun olup da hala oynanabilir bir strateji olmayı başarıyor.

ne kadar eğlenceli gözükse de uygulama başarısız. Grafik ayarları bile olmayan ve titreyen, normalde üzerinden geçilmemesi gereken yer şekillerinin üzerinde dans eder gibi ilerleyen ünitelerle oyun, ekran başında dengenizi bozacak bir yapım. "Bug dolu" da denenebilir. Gönül isterdi ki kahkahalara boğulayım, bu yazda da sizi kahkahalara boğayım. Yine eğlenceli bir yazı oldu ama dozunu kaçırmadım ki oyunu da eğlenceli sanıp benim düşüğüm hataya düşmemesiniz.

STALIN VS. MARTIANS

ARTI Dans eden Stalin!

EKSİ Grafikler, yapay zeka, buglar, kafa ütleyen müzikler

YAPIM Mezmer Games
DAĞITIM Black Wing, N-Game Studios
TUR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.stalinvsmartians.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Stalin vs. Martians oynarken aynı parçayı 40 kere üst üste dinleyip abidik gubidik uzaylıları kovalayacak ve cinnet geçirip monitöre kusacaksınız.

3

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



Mario mantarları ve Pixar tek gözleri gibi yaratıkların üzerine tank birliklerini sürebileceğiniz başka bir oyun yok.



CODENAME: PANZERS COLD WAR

Becerikli komutanlar iki kere asker celb etmez ve üç kere aş vermez. - Sun Tzu

İlk oyun hammadde toplamadan, kazanılan zafer ve tecrübe puanlarını kullandığımız yapısı ve esnek stratejik denemelere açık görevleri ile hızlı ve derin stratejik savaşları mesut komutanı olmamızı sağlamıştı. Cold War yenilenen grafik ve fizik motoru ile serinin üçüncü oyunu olarak masaüstümüze konuk oldu. Tek oyunculu olarak 18 yeni görev ve çok oyunculu olarak da oynanabilen 20 harita ile oldukça doyurucu bir içeriğe sahip.

Oyun gelişmiş, değişmiş ve yeni hikaye de ilgi çekici; ülkelerin hali, savaşın hızla atlataldığını ve atılan teknolojik adımların yanında, geçmişten alınan derslerin de göstergesi. Oyun sırasında gece ve gündüz oluşumu, bunun askeri birimler üzerindeki etkisi ve strateji farkı ilk gözle çarpan yeniliklerden. Gecenin karanlığında ilerlerken, temkinli ve yaratıcı adımlar atmanız gerektirecek kadar gerçekçi bir yapı oluşturulmuş. Detaylarla devam edelim...

Yeni Tanklar > Cold War ile birlikte repertuarımıza katılan yeni tanklar ve silahlar sayesinde mekanize birliklerin oyun alanındaki gücü daha da artıyor. Oyun içinde ya da takım oluşturulma sırasında var olan araçlarımızı uçaksavar makineli, radar, kamuflaj, mayın dedektör gibi çeşitli eklentiler ile güçlendiriliyoruz. Böylelikle savaşın bütün koşullarına karşı güçlü, dayanıklı ve dengeli bir takım oluşturuyoruz. Artık oyun içinde ele geçirdiğimizde rakibinize, geçiremediğinizde size ölüm kusturan sabit top ve uçaksavar bataryaları var. Dahası, gözetleme kulelerinin tepelerine yerleştirilmiş zırhlı makineli tüfek yuvaları

alternatif



COH: TALES OF VALOR

9,1

Soğuk Savaş dönemini konu almasa da gerçekçi yapısı ve olabilecek en yakın rakip kapasitesi ile CoH: Tales of Valor' u oynayabilirsiniz.

ile içinde bulunan askerlerin kolay yem olması önlenmek istenmiş. Savaş alanında bulunan objeleri siper olarak kullanmak ve alınacak hasarı azaltmak mümkün. Tamamen hasar verilebilen bir çevre uygulaması bizlere, içinden çkartamadığımız düşmana karşı evini başına yıkma seçeneğini sunuyor.

Savaş alanında sıkışan askerlerini ze çestiği ekstra destekler verebilirsiniz. Herhangi bir bölgenin keşif uçakları ile görülebilir hale gelmesi, veya düşman üzerine Napalm boca etmek elinizde. Oyun alanında ele geçiriceğiniz önemli binalar aracılıyla, savaş alanındaki birimlerinize destek yollayabilirsiniz. Bu binalar ve oyun hakkında daha fazla bilgi için LEVEL Online'a bakabilirsiniz.

Askeri harekatta önemli olan zaferdir, inat değil > Radikal ve güzel yenilikleri eşliğinde geliyoruz oyunun beni tattım etmemen yönlerine. Yazının bu noktadan sonrasında, oyun için "Codename Kanser" dedirten yanlarını sizinle, argo ve küfür telaffuz etmeden medenice paylaşacağım.

Oyunun yenilenmiş grafik motoru beni tam manasıyla anlam karmaşasına soktu. Ayarlar orta ve düşük seviyede bilgisayarında takılır ve kasılırken, en üst seviyede pırıl pırıl ve sorunsuzca oyun oynamama imkan tanıdı. Bu bir paradoks mu, yoksa bende, akabinde acaba bilgisayarında mı bir sorun var, hala çözülmüş değilim.

Yeni eklenen bez bebek sistemi ve elden geçirilen fizik motoru bazen saçınızı başınızı yolduruyor. Koskoca tankın bilmem kaç mm'lik namlusundan çıkan mermi, gözetleme kulesi tepeşindeki metal levhanın ardından ateş eden askere, kulenin genelinden daha mı az hasar verir? Kuleyi yıkmak mı daha zor yoksa adamı vurmak mı?

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından iki tarafında askerlerinin kendini sevfa verdiği, hiç silah kullanmadığını düşünüyorum. İlk iki oyunda inanılmaz bir nişan alma ve hedefi tutturma oranına sahip piyadelerimiz, gözünün üzerindeki düşmanı vurmak için utanmadan doğaüstü efor ediyor. Eski oyunlardan alışık olduğum



Doğrudan belirtilmese de araziye göre yukarıda olan her zaman aşağıda kalrı ezer. Yüksekte bulunan askerleriniz normalden daha fazla görüş alanına sahip olur.



TERZİNİN SÖKÜĞÜ

Oyun boyunca piyadelerinizin destekine koşan sıhhiye birimleri kendini iyileştiremezler. Bir sıhhiye için başka bir sıhhiye ihtiyacı vardır. Bu tanklarınızın tamiratını yapan APC'ler için de geçerlidir.

SAVAŞIN SEMBOLLERİ



Uzun bir dönem boyunca Amerika'nın ve dolaşıyla Müttefik güçlerinin simgesi haline gelen ve özgürlüğü simgeleyen kartal sembolüne karşılık olarak Sovyetler ayı sembolü kullanmıştır. Ara yükleme ekrانındaki muhteşem görsel çalışmada da iki farklı gücün nasıl birbirinden ayırdığını oldukça güzel bir şekilde görebiliyoruz.

demeden de bir yerde sabit durmalılar.

Yıl olmuş 2009, tip ilerlemiş, teknoloji peşinden bilim ilerlemiş. Peki biz neden halen oyun alanında üzerinden tank geçirdiğimiz piyadelerin olduğunu görmeyiz? Tamam sansür iyi güzel bir şey, hani düşmanın cesedini görmesek de olur da, e ölsünler ama ya, lütfen!

Bir yanda pek çok yenilik öte yanda bir o kadar hata ile strateji sevenlerin hem severek oynayacağı, hem kanser olacağı bir oyun olmuş Codename: Panzers Cold War .

CODENAME: PANZERS COLD WAR

ARTI Kritik nokta ele geçirme üzerine oyun yapısı, alternatif Soğuk Savaş konusu ve yeni eklenen birimler ve değişken birim yapısı

YAPIM InnoGlow

DAĞITIM Atarı

TÜR RTS

DİĞER PLATFORMLAR PC

WEB www.codenamepanzerscoldwar.com

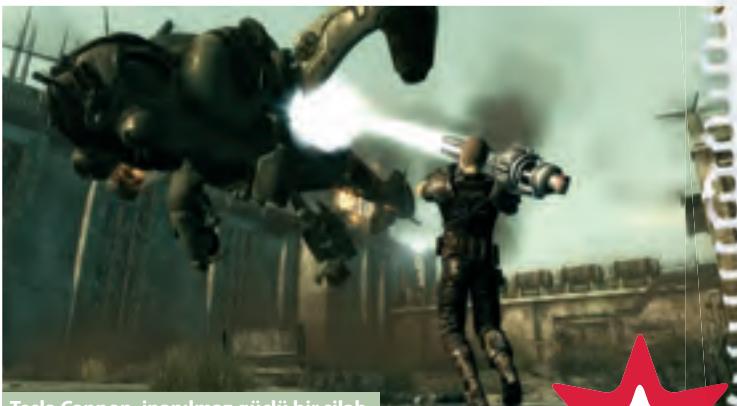
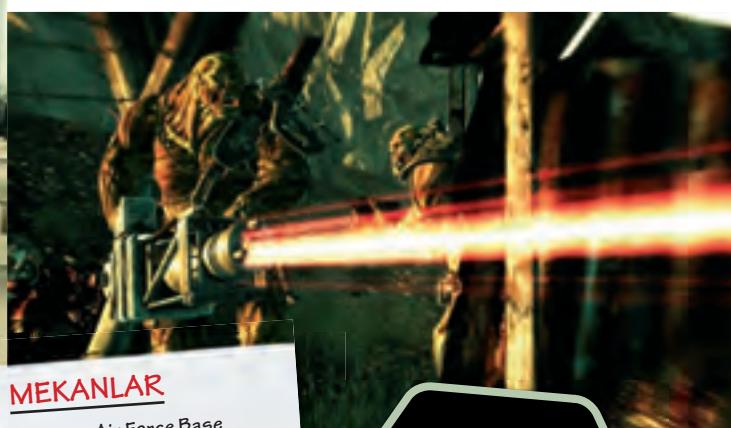
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Başarısız fizik motoru, Ragdoll, grafik motorunun saçılması

Alternatif senaryosu ve detaylı oynanışa müsait yapısı ile strateji oyuncularını ekran başına kilitleyebilecek Cold War, yenilikleri kadar barındırdığı hataları ile kafalarda soru işaretleri bırakıyor

6,8

MİNİMUM 1.8 Ghz Çift Çekirdek İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 5 GB Sabit Disk Alanı
ÖNERİLEN 2.6 Ghz Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



Tesla Cannon, inanılmaz güçlü bir silah.

FALLOUT 3: BROKEN STEEL

Bu oyun burada bitmez

Benim gibi Fallout hastaları, esas oyunun üzerine gelen Operation Anchorage ve The Pitt gibi DLC'ler ile mest olmuştu. Downloadable Content Pack, yani "indirilebilir içerik paketi" olayına geçen ayki köşemde degebnmiştim; bu ay da oyun

trendleri üzerine "in"leri ve "out"ları seçtiğimiz dosya konusunda kısaca yer verdim. Görev paketlerinden daha kısa olmasına karşın daha sık çıkan bu DLC'ler sayesinde, gönülümüzde taht kurulan oyunculara devam edebiliyoruz. Özellikle Operation Anchorage'da bulduğumuz kişi modeli T-51B Power Armor, Gauss Rifle ve Jingwei's Shock Sword gibi eşyalar için "Bundan iyiş Şam'da kayısı" derken, The Pitt'te bulduğumuz özel Auto Axe'ler, Perforator (Dürbünlü ve susturuculu saldırı tüfeği.) ve atraksiyon zırhalar ile hurda metalden cephe yapma imkanı bizi iyice coşturmıştı. Eşyalar işin kremasıydı, esas olay elbette ki sunulan farklı oynanış, yeni hikayeler ve farklı atmosferdi. Nihayetinde en çok beklenen DLC olan Broken Steel'de de kavuştuk.

Enclave> Fallout 3: Broken Steel, oyuna diğer iki paketeki gibi çok farklı atmosfere sahip yeni birer bölge eklemiyor; oyuna eklediği yeni mekanlar ve hikaye, mevcut senaryonun içine yedirilmiş durumda. Oyuncuların en çok şikayet ettikleri ve bütün açıklamalara rağmen içlerine sindiremedikleri oyuncu sonu da bu paketle beraber değiştirilmiş oluyor. Fallout 3'ün sonunda (Evet, bu noktada uyarıyorum! Tadınız kaçabilir.) kahramanımız ölüyordu; haliyle oyuna devam edememek Fallout 1 ve Fallout 2 oyuncuları için "serinin

alternatif



FALLOUT 3: THE PIT

Buraya bir tek The Pitt'i d **LEVEL** puanı on Anchorage'ı da yazmak isterdim gönül. Broken Steel kadar köktén değişiklikler yaratmayan ama oyuna bolca eşya ve bir hikaye ekleyen The Pitt de, Fallout 3 sevherin yüklemesi gereken paketlerden.



MEKANLAR

- # Adams Air Force Base
- # Enclave Mobile Base
- # Holy Light Monastery
- # Museum Authority Building
- # Olney Powerworks
- # Old Olney Underground
- # Old Olney S. Wilson Building
- # Presidential Metro
- # Presidential Sub Level
- # Satellite Relay Station
- # Rockland Car Tunnel

BASKIYI DURDURUN

Flaş flaş flaş! Son anda aldığımız bir haberde göre yeni DLC önlümüzdeki aylarda Fallout 3'ü şenlendirecek.

başlamak istemeyen fakat milletin iyi ya da kötü karakterlere tavşını merak edenler için oldukça yararlı. Her DLC'de olduğu gibi tonla eşya eklenmiş durum ve silahlar arasında özellikle Tesla Cannon var ki oyundaki hemen hemen her düşmanı tek atışta öldürübiliyor! Vertibird'ü (Enclave'in kullandığı helikopter türevi bir hava aracı.) indirebildiğini düşünürseniz hele... Diğer silahlarsa söyle: Heavy Incinerator, Callahan's Magnum, Precision Gatling Laser, Rapid-Torch Flamer, Slo-Burn Flamer, Tri-Beam Laser Rifle. Precision Gatling Laser ile Heavy Incinerator da keyifle kullandığım silahlar arasında yer aldı. Hı, havan topu gibi çalışıyor ve ateş topları düşmanları kavuruyor, yakıt da verimli kullanıyor. Eh, yine ve kazık düşmanlara karşı bu silahlar gerekiyordu doğrusu.

Sonuç itibariyle tonla yeni silah ve baştan aşağı elden geçirilmiş, güzelleşmiş bir oyun elde ediyoruz. Diğer DLC'ler değil ama Broken Steel, her Fallout 3 severin mutlaka oynaması gereken bir paket. Orijinal Fallout'ta her tarafı keşfedemeden level 20 olup da tecrübe puanları çöpe gitmeye başlayınca insan kendini kötü hissediyordu. Broken Steel, oyunu yeniden heyecanla oynanabilir hale getirmiş ve Brotherhood of Steel ile omuz omuza düşmanlarla çarşılaşma imkanını bizlere sunmuş.

FALLOUT 3: BROKEN STEEL

ARTI Level limitinin artması, oyuncu sonunda değişiklik, yeni hikaye, yeni düşmanlar, yeni eşyalar ve mekanlar

DAKİT Bethesda Softworks
DAĞITIM Bethesda Softworks
TÜRK RPP
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB fallout.bethsoft.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Diğer DLC'ler farklı bölgeler ve yeni atmosfer sunarken Broken Steel düz Fallout 3 havasında gidiyor

Oyuncuların Fallout 3 ile ilgili istek ve şikayetlerinin büyük kısmına cevap veren Broken Steel, kaçırlılmayaçak bir ek paket. Orijinal oyunu, olması gerekişi hale getiriyor.

MINIMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

8

GÖRDÜM, BEĞENDİM, İSTİYORUM!

Bu ayki LEVEL DVD'sinde, geçen aylardakinden daha uzun bir fragmana sahip olan Uncharted 2: Among Thieves, nedense beni bir kez daha etkiledi.

PS3'le arası pek iyi olmayan ben, şu an PS3'e ve bu oyuna karşı büyük bir sempati besliyorum ve oyun çıktığı saniye ona sahip olmak için can atıyorum. Normalde "ağır"aksiyon veya Tekken gibi dövüş oyunlarından hoşlanıyor olsam da Uncharted 2 ile uzun ve son derece eğlenceli bir maceraya çıkabileceğim hissiyatına kapıldım. Bunda etkili olan önemli etkenlerden biri de oyunun içeriği detay seviyesi oldu. Her şey o kadar "yerinde" gözüküyor ki bir oyuncunun içinde değil de bir filmin içindeymişsiniz gibi hissedebiliyorsunuz. Siz de bu ayki fragmanı izleyin, geçen aylardaki ilk bakışa bir kez daha göz atın; ne demek istedığımı daha iyi anlayacaksınız. END

GUITAR HERO 5

Bitmeyen bir efsane...

Her ay burada bir adet müzik oyunu görecenizi çoktan anladığınızı düşünüyorum. Guitar Hero 5 de bunun resmi kanıtı oldu.

Activision'ın PS2, PS3, Xbox 360 ve Wii için piyasaya sürmeye hazırladığı GH5, entertenan bir özellik içerecek. Buna göre oyunda dilediğiniz kadar enstrüman kullanabileceksiniz. Yani bir grupta iki gitar, iki davul, iki mikrofon (Altı etti değil mi? Siz onun bir kısmını eleyn.) bulunabilecek. Oyuncuların multiplayer oyunlarda hızla parçaya katılabilmesi de sağlanarak oyuncunun daha esnek bir yapı taşımı, hedeflenenler arasında. Her ne kadar oyuncunun yeni enstrümanlar ile satışa sunulup sunulmayacağı belli olmasa da eski Guitar Hero enstrümanlarıyla tamamıyla uyumlu olacağı ve hatta GH5'in,

dördüncü oyunu da geliştirmeye yönelik özellikleri olacağının açıklanmış durumda. World Tour'un müzik yaratma özelliğinin daha da geliştirildiği, grup elemanlarının parçalarda başarılı olarak "Band Moments" adındaki özellikle coşabildiği ve RockFest Mode'da karşılıklı müzik düelloşunun yaşanacağı GH5, 85 farklı parça ile geliyor ve bunlardan bazıları da şu şekilde:

- Bob Dylan - All Along the Watchtower
- Johnny Cash - Ring of Fire
- Kings of Leon - Sex on Fire
- Santana - No One to Depend On (live)
- The Rolling Stones - Sympathy for the Devil
- The White Stripes - Blue Orchid
- Tom Petty - Runnin Down a Dream
- Vampire Weekend - A-Punk



TONY HAWK: RIDE

Bu sanal davulum, bu sanal silahım, bu da sanal kaykayım...

Tony Hawk, bundan bir süre önce yeni oyuncunun standart gamepad ile kontrol edilmeyeceğini söylemiş ama ben bunu unutmuşum. Oyunun fragmanını izlediğimde ise neyle karşı

karşıya olduğumu anladım ve bir ölçüde de şaşıldım.

WiiFit'in yere konan aparatının bir benzeri ile birlikte geliyor Ride; yanında tuşlar olan bir kaykay ile. Kaykayın tekerlekleri yok; bir sörf tahtası gibi yere konuyor ve üstüne çıplık dengeyi ayağımızla değiştirmek birbirinden farklı kaykay hareketlerini yapmaya çalışıyoruz.

Oyunun birlikte satışa sunulacak olan cihaz, bir koltukta otururken bile kontrol edilebilecek ama Expert modunda oynarken başarılı olmak için ya kaykay kaymayı bilmeniz ya da bu cihaza gerçekten çok iyi hakim olmanız gerektiği açıklanıyor. Ve önemli sorunun yanıtı: Tony Hawk: Ride, bu kaykay cihazı dışında bir kontrol aletiyle kontrol edilemeyecek çünkü Tony Hawk, gerçek bir fark yaratma peşinde olduğunu açıklıyor.

Çeşitli oyun salonlarında kayak ve snowboard oyunlarını görmüşlüğüm var. Bunlarda da Ride'in kaykay ile başarmaya çalıştığı olayın bir benzerini görmüştük. Yalnız ben halimin üstünde duran bir kaykayı nasıl döndüreceğimizi, onun üstünden düşmeden nasıl oyunu oynayacağımızı, tutma hareketlerini yaparken belimizin atıp atmayacağını merak etmekteyim. E3'ten nasıl yorumlar gelecek bakanım...



SOULCALIBUR: BROKEN DESTINY

PSP'nin yüzü gülecek!

PSP'nin en iyi grafiklere sahip oyunlarından biridir Tekken 5: Dark Resurrection. Bunun nedenlerinden bir tanesi, Tekken'in zaten grafik departmanında yeterince iyi olmasıyla bir diğer de Namco Bandai'nın bu alanda ne kadar detaylı olduğunu. Soulcalibur'un PSP için hazırlanan bu özel versiyonunu gördükten sonra, emin olun siz de aynısın düşüneceksiniz.

Oyun grafiksel anlamda, kaynak noktası Soulcalibur IV'ü aratmıyor; grafiklerin yanında tüm oynamasını ve özelliklerini de Soulcalibur IV'ten alıyor. SCIV'ün Arcade, Survival ve Versus modları aynen dönüs yaparken, PSP versiyonuna özel tek kişilik bir oyun tipinin de oyunda yer alacağı açıklanın bilgiler arasında. Bir sevindirici haber de oyunun SCIV'ün Critical Finisher, Soul Crush veya zırh parçalama gibi özelliklerine aynen yer verecek olması.

Toplamda 30'a yakın karakterin oyunda olması bekleniyor ve bu karakterlerden bir tanesi PSP için özel olarak tasarlanıyor. Don Pierre, pek ciddiye alınması gereken bir karakter olacağının benzeri ama yine de farklı bir yüz, farklı bir heyecan...

Son olarak oyunun Ad Hoc ile multiplayer olarak

oynanabileceğini öğrenmiş bulunuyoruz fakat merak ettiğim şu: Neden Infrastructure desteği ile online olarak birileriyle kışkırmıyor? Düşünsenize, Wi-Fi olan herhangi bir yerden dünyadaki oyuncularla savaşabilmek güzel olmaz mıydı? Olurdu! Broken Destiny ilginizi çektiyse 2009'un üçüncü çeyreğini bekleyin.

Not: Tekken 6'nın PSP versiyonunun da hazırlık aşamasında olduğunu söylemiş miydim?



PSP GO!

PSP 2 mi? Ne zaman hazırladınız...

Çeşitli kaynaklardan gelen birtakım haberlere göre PSP 2, PSP Go! adıyla Sony tarafından hazırlanmaktadır. Bu kaynaklar, PSP Go!'nun iki versiyonunun piyasaya



sürülmesini söyleyorum: 8 GB ve 16 GB'lık versiyonlar.

PSP Go, PSP Slim gibi ince bir tasarıma sahip olacak ve sadece bir ekran olarak gözükecek. Tuşları kullanmak istediğimizde "kızaklı sistem" adını verdigimiz, telefonlardaki sistemin bir benzeri devreye girecek. Ortaya dörtlü bir yön tuşu takımı, Daire, Kare gibi tuşları içeren bir dörtlü takım ve tek bir stick çıkacak, ikinci bir stick olmadığı için de ben o aleti alıp duvara çarpacağım. Arkadaşım, neden inat ediyorsun? Neden zorluyorsun bu kadar? Ha, koymuyor musun ikinci stick'i; o zaman bana

FPS'ler ve zor kontrolleri olan konsol devşirmesi oyunlar ile gelme ya! Bak yine sınırlendim.

Oyun açısından da PSP Go!, piyasaya çıktığı an 100 yeni oyun ve eski PSP oyunlarının dijital olarak indirilebilir versiyonlarıyla birlikte gelecek.

Sonbahar aylarında piyasada olması beklenen PSP Go'yu, yeni PSP-4000 modeliyle de karıştırmamak lazım. PSP-4000, var olan PSP'nin güncellenmiş versiyon olarak piyasaya sürülecek.
Not: Görsellere aldanmayın; onlar sadece birer konsept çalışma.

ŞEFİN LİSTESİ

X-Men Origins: Wolverine'i o denli eğlenerken oynadım ki oyunu bitirdikten sonra Hard zorluk seviyesinde bir kez daha başına oturdum. Sonra fark ettim ki zamansızlıktan dolayı oynayamadığım bir ton oyun var ve yaptığım pek doğru değil. Yine de nefsimé hakim olamadım...

PS3

Infamous
Şode ucundan bakabildim PS3'ün merakla beklenen bu oyununa ve neden merakla beklenmiş olduğunu anladım. Özgürükçü oynanışı ve eğlencesi, Infamous'ı PS3'ün en iyi oyunlarından biri yapmış gibi gözüküyor.

Xbox 360

X-Men Origins: Wolverine
Infamous'tan iyi olmasın, X-Men Origins de yeterince eğlenceli. Özellikle aksiyon oyunlarından hoşlananlara, çok fazla kafa yormadan "dan dun" ilerlemeyi sevenlere tavsiyemdir.

PSP

Guilty Gear XX Accent Core Plus
Elimde değil, seviyorum bu oyunu. İçine bir tane yenilik koyup yeniden yayılmışınlar, yine alırum, yine oynarım!

VE DIĞER BAŞLIKLER //

- tri-Ace'in yeni RPG projesi End of Eternity, gelecek bahar aylarında Resonance of Fate adıyla Avrupa'da satışa sunulacak.

- Her ne kadar Ubisoft, Beyond Good & Evil 2'yı E3'te görücüye çıkarmayacak olsa da oyunun açılış fragmanı olarak tahmin ettiğim bir fragman internete sızdı ve görülenler gerçekten etkileyiciydi.

- Activision, Hong Kong'da gececek olan bir aksiyon oyunu hazırlıyor. Oyun hakkında bir bilgi bulunmasa da PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürüleceği düşünülüyor.

- Star Wars: Rogue Squadron ve Lair'ın yapımcısı Factor 5 kapandı.

- Adının "Blood and a Four Leaf Clover" olduğu düşünülen ve Aralık'ın sonunda oyuncularla buluşması beklenen yeni GTAIV bölümünü hakkında resmi açıklama yakında yapılacağı açıklandı.

- Microsoft'un E3'te açıklayacağı hit isimlerden birinin "Metal Gear Solid 4 + Oxide" ismiyle, MGS4'ün Xbox 360 versiyonu olduğu söyleniyor.

- Call of Duty: Modern Warfare 2'nin yanında, Call of Duty 7'nin de hazırlık aşamasında olduğu Treyarch tarafından açıklandı. Oyunun Vietnam savaşını konu alacağını düşünmektedir.

- Xbox 360'ın "Xbox Fluid" adında, Eye-Toy benzeri bir kameralaya sahip olacağı söyleniyor.

- FFXIII'ü Japonca seslendirmeye oyuncular isteyenlere kötü haber. Oyunun Xbox 360 versiyonu bu sesleri içermeyecek zira bunun için Xbox 360'ın DVD formatı yetersiz kalıyor. (Blu-Ray'de iyi bir icat; hakkını yememek lazım.)

- MTV Harmonix, Pearl Jam Live: Rock Band üzerinde çalışıyor. Oyunun AC/DC Live: Rock Band'de benzyececeği düşünülüyor.

- Eidos, Thief 4'ün yapım aşamasında olduğunu açıkladı, tüm Thief fanatikleri bayram etti.

- Dead Space 2'nin yapım aşamasında olduğu, bir EA çalışanı tarafından istemsiz olarak açıklandı.

- Gears of War filminin senaristi Chris Morgan, başrol karakteri Marcus Fenix'i Dwayne "The Rock" Johnson'ın canlandıracabileceğini söyledi.

- Disgaea serisinden sorumlu olan NIS, PS3'e özel hazırlanan Last Rebellion adındaki, suluboya efektli grafiklere sahip RPG'nin yapım aşamasında olduğunu açıkladı.

- Hideo Kojima'nın yeni projesini tahmin ediyorum: Metal Gear Solid 5. Oyun hakkında daha fazla bilgi E3'te... ("Teaser" sitesindeki tanıtım bu yazıya yetişmedi; bakalım tahminim tutacak mı...)



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Sevgili Wolvie; neden tüm organlarım elinde...

Efendim? Hiç durmadan bir şeyleri mi keseceğim? Bunu birçok farklı hareketle mi yapacağım? Karakterimi geliştirip daha da güçlü hale mi geleceğim? Durun bir dakika... 'Koş ve önüne geleni 1000 parçaya ayıf! fanatığı olan ben, bu oyunu mu oynayacağım?!"

Bu sözleri söylemiştim birkaç ay önce ve işte zamanı geldi. Wolverine'ı alıp Afrika'ya ve oradan da Amerika'ya taşımmanın vakti geldi...

AJANDA



SAYI: 148
SAYFA: 18

alternatif



DEVIL MAY CRY 4

LEVEL puanı 6,9

Muhtemelen X-Men Origins'ı bir şeyle bir yerle bir etmek için oynayacaksınız. Eh, bunu seviyorsanız Devil May Cry 4 ile de fazlaıyla eğlenebilirsiniz. Konusu bir Amerikan ürünü olan Wolverine'den elbette ki çok uzak ama eğlence garanti.

Xbox 360

LUNGE!

Wolverine'ın en önemli ve ünlü hareketi olan "uzak mesafeden düşmanın üzerine atlama", oyun boyunca çok kullanacağınız hareket olacak. Bunu ustaca kullandığınız an çoğu dövüşten hasar almadan kurtulabilirsiniz.

Masumları öldürmenin gereksiz olduğunu, gereksiz yere dökülen kanların vahşet olduğundan haberdardı.

Yine de Afrika'daki görevlerini yerine getirmesi gerekiyordu. Henüz Adamantium ile kaplanmamış işkeleti fakat yine de çok güçlündü. Karşısına çıkanları durdurmasını biliyordu...

Doğanın ve yeşilligin hüküm sürdüğü Afrika'da, ona karşı gelen paralı askerler vardı ve bunlardan bir tanesiyle karşılaşması uzun sürmedi.

Maalesef ara sahnelerin görüntü kalitesi pek iyi sayılmaz. (Vereceksin bunları Square Enix'in eline, bak neler çıkıyor ortaya...)



BOSS'LARA KARŞI KESİN ÇÖZÜM

Oyunda pek fazla boss bulunmasa da birkaç tanesi var ki bunlara karşı bir strateji belirlemesiniz başarılı olmanız pek mümkün olmuyor. İşte LEVEL Strateji Servisi (LSS) bu açığı kapatıyor ve sizin huzurun günlerle buluşturuyor.



BLOB

Fazla yemekten dolayı ya da mutant genlerinin yamulmasından ötürü şişmanlayan Fred J. Dukes, filme Wolverine'ın kendisine yanlışlıkla "Blob" (Aslında Bob diyor.) demesiyle bu ismi kazanmıştır. Oyunда ünlü adanın yerini öğrenmek için Blob'la dövüşmemiz gerekiyor ve onu normal saldırı hareketleriyle yenmek imkânsız yakın. Üstüne atlamaya izin vermeyen, yakın düzte de ağzınıza ağızınıza çarpan Blob'a, arkasını döndüğünde saldırmalısınız. Bir süre sonra siz kendinden uzaklaştırılacak bir hareket yapıp ardından üstünüzü koşacak olan Blob yere kaplanacak. Bu sırada ya üstüne "Lunge" hareketiyle atlayın ya da yakalamaya tuşunu kullanın. Blob'un üstüne binecek ve onu omuz tuşlarıyla yollandıracaksınız. Mümkün olduğunda raf ve tezgahlara doğru sürüp Blob'u ve maksimum hasar verin.



SENTINEL

Sizden katbekat büyük Sentinel, eğer dikkat etmezseniz siziz eizeriyor. Bu devasa robotu yemek için öncelikle ayaklarına saldırıyoruz. Her iki ayagının kalkanını da ortadan kaldırıldıktan sonra Sentinel size yumruk atmaya başlayacak fakat ellerini yerde fazla tutmadığı için onları daha uzun süerde tutmanın bir yöntemini bulmanız gerekecektir. Bunun yolu da yerdeki elektrik kaçağı yapan panellerden geçiyor.

Bu panellerin arkasında bekleyip Sentinel'in size yaklaşmasını ve elektrikli alana yumruk atmasını sağlayın. Hemen ardından Berserk gücünü aktive edip eline saldırın. İki el için de bunu yaptıktan sonra Sentinel uçup gidecek ve tabii ki siz de ona tutunup havalandıracaksınız. Sentinel'le havada birkaç farklı aşamada savaşacaksınız. Sentinel'den kopan parçalarдан kurtulmak için bir sağa, bir sola geçip "dalma" hareketini yapın ve ona yaklaşın. Son aşamada göğüsündeki kapağı açınca ve burada ekranın sağ taraflı tuş son derece hızlı bir şekilde art arda basmanız gerekecektir. Ben ancak sezikinci de neyiimde başardım; umarım siz daha çabuk halledersiniz.



DEADPOOL

Filmdeki kadar güçlü sayılmaz Deadpool ama bu yüzden de size yardımcı olacak bir Sabretooth bu dönüşte yanınızda olmuyor. Deadpool'la da yine Sentinel'da olduğu gibi birkaç aşamada savaşacaksınız. Onu yemmenin yolu ise tek bir harketten geçiyor: Counter. Saldırınızı başarılı bir biçimde geri çevirebilirseniz, ona büyük hasar veren bir saldırının gerçekleştirilebilirsiniz. Yalnız burada da "tuşa hızlı basma" olayı devreye giriyor ve bunu başarıyla halledemezseniz Deadpool sizin yere indiriliyor. Filmde olduğu gibi, son aşamada Deadpool'la reaktörün tepesinde dönüşüyorsunuz ve eğer son aşamada dikkatli olmazsanız, reaktörün boşluğununa düşüveriyorsunuz. Bunu yaşamamak için Deadpool'un sizden uzaklaşmasına ve size Cylopus'tan asılanlarla saldırmamasına izin vermemeniz gerekiyor. Tüm saldırınızı tek hamlede geri çevirip Berserk gücünüzle ağır hasar vermeye çalışmalısınız.

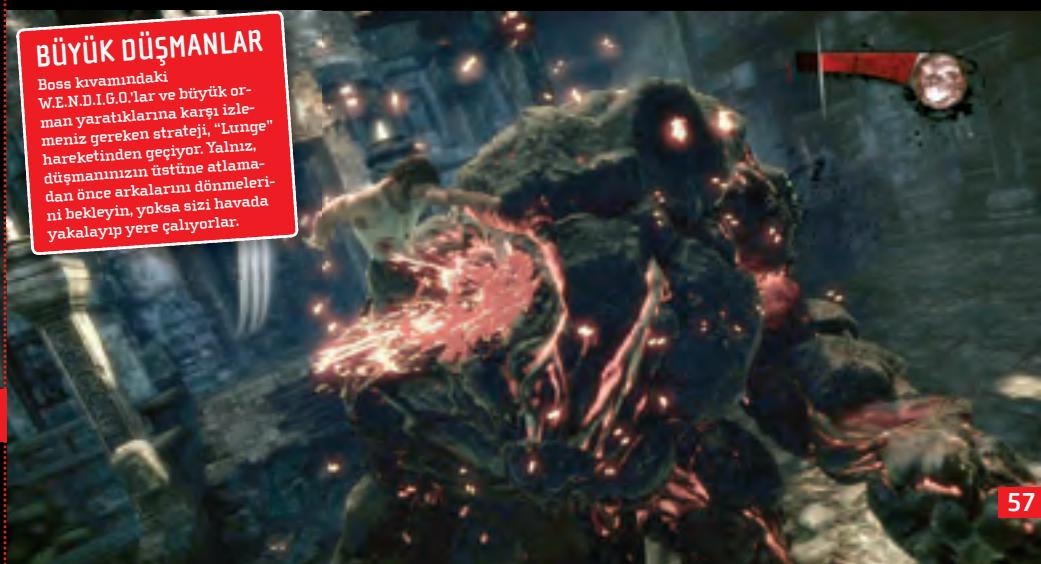
arttırabilirsiniz. Tecrübe puanı aynı zamanda "seviye" de demek olduğu için bu konuyu önemsemeyi öneririm.

Yıllar önce, yıllar sonra...> Tam 10 saatlik macerada Wolverine'i Afrika'da ve filmdeki mekanlarda kullanacağınızı anladığınızı tahmin ediyorum. Aynen Devil May Cry'da olduğu gibi ↗

BÜYÜK DÜŞMANLAR

Boss kıvamındaki W.E.N.D.I.G.O.'lar ve büyük orman yaratıklarına karşı izlemeniz gereken strateji: "Lunge" hareketinden geçiriyor. Yalnız, düşmanınızın üstüne atlamadan önce arkalarını dönmemelerini bekleyin, yoksa sizin havada yakalayıp yere çalıyorlar.

Wolverine'in klasik kostümü pek güzel gözüküyor.



**FERAL INSTINCT**

Wolverine'in güçlü hislerini kullanmak için yön tuşlarından "Yukarı" tuşuna basın. Böylece Wolverine, görürmeyen düşmanları, etrafındaki kullanılabilecek eşyaları, tutunabileceği çıktıları ve gitmesi gereken yönü görebilecek.

FURY GÜÇLERİ

Wolverine'in dört farklı yeteneğine göz atmak ister misiniz?

**BERSERK**

Kullanılışı, gücü ve başınız sıkıştığında sizi her türlü zor durumdan kurtarabilecek bir yetenek. Azami etki için Berserk başlığı altındaki tüm özelliklere (Heading bir numarada olmak üzere.) yetenek puanı yatırın. Böylece Wolverine, Berserk gücünü kullanlığında hem daha fazla hasar verecek, hem de iyileşme yeteneği hızlanarak ölümden hızla uzaklaşacak.

**CLAW DRILL**

Nadiren kullanacağınız bir saldırısı çünkü tek bir çizgi üzerinde bir delme hareketi yaplığınıza için iskalama oranınızı artırır. Iskalamasanız bile genellikle tek bir düşme-

na karşı kullanabiliyorsunuz ve bolca düşman bulunan oyunda bu, pek de etkili olmuyor.

**CLAW CYCLONE**

Bu hareketin işe yarıyayaramadığını oyun boyunca emin olmadım. Wolverine'in tam üç kez pençeleriyle done döne kendini bir yerlere atmasına yaranan bu hareketi de düşmanlara denk getirmek pek kolay sayılmaz. Ancak yedi veya sekiz düşman etrafını sardığında işe yarıyor ama orada da Claw Spin'i kullanmak daha mantıklı.

**CLAW SPIN**

Berserk moduna geçiktelen sonra kullanıldığından büyük olay çıkan son derece kulanışlı bir Fury saldırısı. Bu hareketi kullanlığında Wolverine kendi ekseninde dönmeye başlıyor ve pençeleri sayısız kez düşmanlarıyla buluşuyor. Çok sayıda düşmana karşı etkili olduğu için düşmanlarınızın etrafını sardığı anında kullanın.

☞ herkesi combo manyağı yapacağınıza da anlaysın olmalısınız. Bir RPG'de olduğu gibi karakterinizi geliştirebildiğinizi, bir Prince of Persia'daki gibi akrobatik hareketler sergileyebileceğinizi de tahmin etmişsinizdir herhalde.

Bunlar oyunu iyi yapan unsurlar ve bu unsurlar sayesinde X-Men Origins, bir "film oyunu" olmaktadır çoktan, bağımsız ve son derece eğlenceli bir oyun haline gelir. Senaryo, dövüşler, dövüşmediğiniz



Wolverine'in gizli kostümlerine sahip olmak için o kostümle size saldırın Wolverine'ı yenmeniz gerekiyor.

5**bölüm**

10 saatte yakın süren serinen tam beş bölümme ayrılmış durumda. Hepsi birbirinden eğlenceli, hepsi birbirinden heyecanlı.

2**gizli nokta**

WarCraft'tan tanıştığımız Arthas'ın Kılıçının ve bir doğum günü pastasının bulunduğu iki gizli nokta bulunuyor oyunda. Bunların her biri 15 GP değerinde.

4**kıyafet**

Asker kıyafetleri dışında oyuncunun sağına soluna gizlenmiş ufak Wolverine sembollerini bulunuyor. Bunları bularak Wolverine'in dört farklı kıyafetine sahip olabiliyorsunuz.

15**deneme**

Helikopterden helikoptere atladığınız bir bölüm var ki bu bölümün son aşamasını geçmek için ne yapacağımışasındı ve ancak 15. denememde son helikopterin üstüne inebilmeyi başardım. (Böyle sinir bozucu birkaç yer görecesiniz.)

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

ARTI Her yönyle dengeli bir oyun, Wolverine'in ruhu oyuna çok iyi yansıtılmış, son derece eğlenceli

EKSİ Genel olarak çok kolay

YAPIM Raven Software
DAGITIM Activision
TUR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS
WEB www.uncaged.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgames.com)

Wolverine'in düşmanlarını kaç farklı şekilde parçalara ayırdığını görmek, filmin heyecanını bir kez daha yaşamak ve bunları yaparken eğlenceyi sonuna kadar yaşamak istiyorsanız, doğru seçimin adı X-Men Origins: Wolverine.

8,1

58



Cök sert servisler kullanın ve topu karşısına dağınık rakibinizden kolayca puan alın.

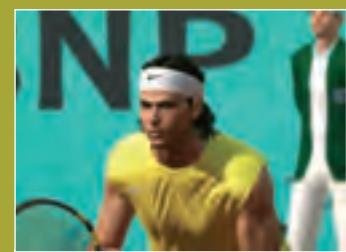
YENİ KAMERA-MAN!

Oyundaki yeni "omuz üstü" kamerası sayesinde kendimizi daha çok maçın içinde hissedebiliyoruz ama oynamış da bir o kadar zorlaşıyor bence.

Dünya klasmanındaki liderliğini kaybettilğinden beri pek bir mutsuz Federer.



alternatif



TOP SPIN 3

Zaten elle tutulur iki tenis oyunu var ve her seferinden birini birine alternatif gösteriyorum. Eğer Virtua Tennis serisinin "arcade" atmosferi yerine daha gerçekçi bir tenis oyunu istiyorsanız Top Spin serisinin son oyununu oynayabilirsiniz.

VIRTUA TENNIS 2009

Ben nasıl yenilmez oldum?

Yazma böyle bir spotla başlamamın nedeni, önmüzdeki yıllarda yayılmamaya düşündüğüm kitabımlının adı olması. Fırat ile PlayStation 2'de başladığımız Virtua Tennis serüveni, LEVEL tarihinin en ilginç sürecini başlatmıştır herhalde: Yenilmezlik. Dergi takip edenler bilir; bugüne kadar Virtua Tennis'te tek bir mağlubiyet bile almadım. Pro Evolution Soccer 2009 yüzünden bir türlü zaman ayıramasa da Fırat'a yeni oyunda da asla yenilmeyeceğimi tahmin ediyor ve oyuncunun detaylarına geçiyorum.

En iyisi çim zemin! Oyunu açtım andan itibaren serinin önceki oyuna göre ne gibi farklılıklar olduğunu fark etmek için büyük çaba harcadım ama gözle batan bir şey göremedim. Serinin ilk oyundan beri arcade oyun yapısını tercih eden Virtua Tennis, yeni oyunda da bu yapıyı korumuş ve oyuncuları kasım kasım kasmak yerine eğlendirmeyi tercih etmiş. Yön tuşlarının dışında farklı şut

seçeneklerinin yer aldığı kontrol sistemi, oyunu oldukça kolay bir şekilde oynamamızı sağlarken mücadele seviyesini de en üst seviyeye çıkarıyor.Çoğu zaman sert vuruş ve kesme tuşlarını kullanmanızı tavsiye ediyorum nadiren ve zamanında yapacağınız airstrikes da size sayı kazandıracaktır. Yalnız bu noktada ufak bir probleme karşılaşabilirsiniz. Topun iz efekti ile toprak kortların görüntüsü birleşince, topun tam olarak hangi mesafede olduğu anlaşılamayıyor ve bu nedenle airstrikesdan sayı yiyebiliyorsunuz. Her ne kadar arcade yapı bunu minimuma indirecek şekilde hazırlansa da en ufak bir dalgınlıkta, sporcunuzun boşa salladığı raketle garip hareketler sergileyişini gözlemeylebilirsiniz.

Virtua Tennis 2009'da yine birçok oyun modu ve racket yer alıyor. İsterseniz tek bir mac yapabilir, isterseniz turnuvalara katılabilir, isterseniz Arcade modunda mac yapabilir, isterseniz de eğlencelik mini oyundan birine girerek puan peşinde koşabilirsiniz. İlk üç modda kazanmanız gereken maçlar olacağın sporcunuza da iyi seçmeniz gerekiyor. Eğer yapay zekadan korkuyorsanız Roger Federer ve Rafael Nadal gibi üst seviye raketlerle oynaya başlayabilirsiniz. Özellikle Very Hard zorluk seviyesine (Easy, Normal ve Hard seçenekleri de mevcut.) geçişinizde bu gibi isimlere bir süre ihtiyaç duyacaksınız. Oyunda sadece erkek sporcular yok tabii ki; tenis dünyasının -anlaşma sağlanabilen- birbirinden önemli isimleri, sizin tarafından kontrol edilmek için profil fotoğrafları ve bilgilerle karşınızda hazır bekliyorlar. Bu isimler arasında Andy Roddick, Juan Carlos Ferrero, Venus Williams, Ana Ivanovic, Maria Sharapova (Tenis oyularının olmazsa olmazı.) ve tecrübeli Lindsay Davenport ön plana çıkıyor. (Her zaman olduğu gibi açılabılır gizli isimler

PlayStation 3

de var.)

Maçlara başlarken oyuncuya birçok seçenek değiştirme imkanı sunulmuş; böylece uzun maçlardan sıkılanlar ya da "Ben oynadıkça açılırmım." diyenler için üç tercihler mevcut. Maçların tipini (Tekler ve çiftler.), oynanacağı kortu, oyun sayısını (1'den 6'ya kadar.), set sayısını (1'den 5'e kadar), tiebreak opsyonunu, servis atanın hangi konumda olacağını (Ekranın üstünde veya altında,) ve yapay zeka seviyesini istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz.

Mini mini oyunlar! Oyunun Games modunda -altı tanesi yeni olmak üzere- 12 farklı mini oyun yer alıyor. Tamamen eğlence amaçlı hazırlanan bu oyular arasında bowlingden bozma Pin Crusher, korsanlara karşı savaşan Pirate Wars ve bilardan bozma Pot Shot gibi seçenekler yer almıyor. Bu mini oyular, maçlardan sıkılan ya da oyunun kariyer modu olan World Tour'da ulaşabilecek en üst noktaya çıkanlar için oldukça önemli. Çünkü gireceğiniz puan mücadeleleri boyunca sonu gelmeyen bir döngünün içinde

bulabilirsiniz kendinizi. Üstelik yapacağınız puanları internet üzerinden diğer oyuncularla kıyasamanız ve sıralamada en üst basamağa yükselmek için motivasyon sağlamanız da mümkün.

World Tour ile ilgili de birkaç detay vermek isterim. Yenilenen karakter yaratma ekranı sayesinde sıfırdan yaratacağınız bir sporcuya, tenis dünyasının zirvesine taşımak için World Tour moduna girmelisiniz. Bu serüveninizde kazanacağınız turnuvalar, size para ödülü olarak geri dönüyor. Bu parayısa mağazalardan alabileceğiniz 800'ün üzerinde eşya yatırabiliyorsunuz. Ayrıca zenginleştirilen dünya haritasındaki akademilere giderek yeteneklerinizi sürekli olarak geliştirmeniz de mümkün.

Eğer tenis oyunu ve eğlence yönü ağır basan oyuncular seviyorsanız Virtua Tennis 2009'u kaçırmayın derim. Üstelik mini oyular ve online sıralama sistemi sayesinde uzun süre başından kalkamayacağınızı da garanti ediyorum. ☺

SHARPOVA KORTLARA DÖNDÜ



Hazır bir tenis oyunuyla içerikte yer etmişken, tenis dünyasından bir haber de verelim. Yaklaşık 10 aydır sakatlığı nedeniyle kortlara adım atamayan Maria Sharapova, özlemi 18 Mayıs'ta Varşova'da düzenlenen turnuva ile sona erdi. Kendi internet sitesinden açıklamalarda bulunan Sharapova, turnuva düzeneğine yeniden alışmasının biraz zaman alacağını belirtti. Hayranlarına duyurulur!

VIRTUA TENNIS 2009

ARTI Yeni sporcular, yeni kortlar, yeni mini oyular, motivasyon kaynağı online sıralama sistemi

EKSİ Zaman zaman arcade havası doruk noktaya ulaşıyor, oymanızda ekstra bir yenilik yok

YAPIM Sega
DAĞITIM Sega
TUR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360
WEB www.virtuatennis2009.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Virtua Tennis 2009, seride büyük yenilikler getirmede bir şey de götürmediği ve çeşitliliği artırdığı için tenis severlerin mutlaka oynaması gereken bir oyundur.

9



ROCK BAND UNPLUGGED

Onu biz "Rock Band Amplitude" yapalım

The Beatles: Rock Band, LEGO Rock Band, Guitar Hero 5, Guitar Hero: Van Halen derken tüm oyuncular olarak profesyonel müzisyenlere dönüştüğümüz - ya da dönüseceğimizi sanıyoruz bugüllerde. Suç bize değil, tamamıyla bizim paramızla zengin olma yetidineki oyun firmalarında.

Ne var ki onları seviyorum. İki dakika gitar çaldığımı, 30 dakika baterist olduğumu (Bateri çalmak daha zor geldi de bana; uğraştırıyor.) düşünüyorum ve mutlu oluyorum. Ama bekliyorum; bir gün piyano da ekleyecekler bu oyuna ve işte o zaman Uzak Doğuların tek rakibi ben olacağım! (Bana her koşulda takla attıracaklarına eminim.)

Müzik oyuncuları sizin de hayatınızı işgal ettiye diyorsunuzdur ki "Ancak eve gidince oynayabiliyorum zaten; o kadar da sorun yok aslında." Bu geçmişte kalan bir cümle. Yeni cümle ayneşin şu şekilde: "Bir PSP sahibi de olduğuma göre neden Rock Band'ı yanımada taşıyıp her saniye müzikler eşliğinde coşmayayım?"

Amplitude'un izinden Size bir soru: Frequency oynamış mıydınız? Hayır? Peki ya Amplitude. LEVEL'da yazmaya başlayalı beri "Amplitude, Amplitude!" diye bağırıp durmaktayım. Bu oyun çok güzel arkadaşlar; hala oynanacak kalitede bir müzik oyunu. Gitarlar, bateriler, mikrofonlar yoktu; sadece gamepad ile sayılış şarkının sayısız enstrümanını calmaya çalışıyordunuz.



Şimdiden gelin Rock Band'ın yapıcısına bakalım. Yapıcı koltuğundaki Harmonix, Amplitude'dan da sorumlu olan firma olduğu için Rock Band'ı PSP'ye uyarlarken Amplitude'daki formülü kullanmayı seçmiş. Oynamış ayneşin anlatacağım gibi: Bas, gitar, vokal ve bateri olmak üzere toplamda dört enstrümanı çalıyoruz. Bunların her birinin kendine ait bir yolu bulunuyor. (Ayneşin Rock Band'ı dört kişi oynadığınızda olduğu gibi.) Varsayılan kontrol şemasıyla oynadığınızda, bu yollar arasında L ve R tuşlarıyla geçiş yapıyor ve yine kontrol şemasına uygun olarak, dört farklı renkteki notayı dört farklı tuşa basarak çalışmaya çalışırsınız.

Her enstrümanın ait olduğu yolda, çalan şarkının bir parçasını çalmak, bir süreliğine o enstrümanın kendi kendine devam etmesini sağlıyor. Siz de bu sırada bir diğer enstrümana geçiyor ve onun notalarını tutturmayı çalışırsınız.

Easy ve Medium zorluk seviyelerinde bu iş pek zor değil fakat Hard'da ve Expert'te işler karışıyor. Art arda gelen renkler beyininizin dönmesine neden oluyor ve bocaladığınız an bir notayı kaçırıveriyorsunuz. Bu olduğunda da şarkının bir parçasını tekrardan çalmanız gerekiyor; bir parçanın son

alternatif



DJ MAX FEVER

Eğer bu oyuna "zor" diyorsak, DJ Max Fever'a "imkansız" dememiz gerekiyor. Rock Band'den bir tane daha fazla tuş kullanan bu oyuncunun zorluk seviyesini artırdıkça, oyun bağımsızlığını ilan ediyor ve kesinlikle sizi dinlemiyor.

PSP

EKSTRA PARÇALAR

PSP'nin ilk "DLC" içeriğe sahip olma özelliği taşıyan oyunu Rock Band Unplugged, PlayStation Store'dan ekstra parçalar satın alınanza olanak sağlıyor.

KONTROLLER

Oyunu başladığınızda, "Quickplay"den önce "Options'a bir uğrayın ve burada kontrol şemalarına doğru ilerleyin. Her tuşu kendinize göre ayarlayabileceğiniz gibi var olan şemalardan birini de seçebilirsiniz. Ben oyunu ilk şemayla oynamayı seçtim ve bunu daha sonra değiştirmek istedigimde elim ayağıma dolasta. Bu kuttuyu da sizi bu konuda uyarmak için oluşturduk: Oyunu hangi tuş dağılımına alırsanız, o öyle gidiyor. Hele ki oyunun zor seviyelerinde oyun suratınızın ortasına yumruğu çakıyor. Söyledemi demeyin...

notasını kaçırısanız bile... Tabii ki bu sırada diğer enstrümları da çalamadığınız için ilgili enstrümda başarısız olmaya başlıyorsunuz ve başarınız tehlikeye giriyor.

Bir enstrümanı tamamıyla batırıldığınızda, o enstrüman "Overdrive" gücünü kullanانا dek ortadan kalkıyor. Bunu üç kez yaptıığınızda veya zamanında o enstrümani tekrar hayatı geçirmediğinizde, şarkida başarısız oluyorsunuz. (Ve bu duruma düşmek gerçekten çok kolay.)

Overdrive> Amplitude'daki gibi farklı güçler beklerken,

Unplugged'da beni önceden de tanıdığım "Overdrive" özelliğine karşılaşıldı. Beyaz beyaz yanan notaları başarıyla çalınca aldığımız bu güç, puanımızı katlamadan yanında, daha önce de bahsettiğim gibi dibe vurmuş enstrümları da tekrar hayatı döndürüyor.

Rock Band 2'de gördüğümüz "Setlist" oluşturma ve menajer tutma gibi özellikler burada da karşımıza çıkıyor. Kendimize bir hayran kitlesi oluşturarak yeni konserlere, yeni şehirlere doğru ilerliyor ve başlangıçtaki basit parçaları arar oluyoruz.

Size sunu söyleyeyim arkadaşlar: Bu oyun gerçekten zor. Hard zorluk seviyesinde beş yıldız alacağım derken aklı karayı seçtim durdum. Başarılı olmak için mutlaka tuşlara çok iyi alışmanız gerekiyor; sonra da el ve göz koordinasyonunu oturtup PSP'nin pili bitene kadar bu oyunu oynuyorsunuz... ☺

ROCK BAND UNPLUGGED

ARTI Amplitude'un sağlam ve eğlenceli oynanışı, bir sürü parça

EKSİ Overdrive dışında farklı güçlerimizin olmaması, bazı parçalardaki seslerin iyi ayarlanamamış olması

YAPIM Backbone Entertainment
DAĞITIM Electronic Arts
TÜRK Müzik
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.rockband.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Rock Band, PSP'ye ancak bu kadar iyi uyaranabilirildi. Biraz daha farklı özellikler katılırlarak daha da zenginleştirilebilecekken sade tutulmuş oyun. Saygıım var ama sevgim azalabilir zamanla.

8,3

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS

Yeni ismi boş verin; sonuna bir şeyle ekleyin gitsin...

Karşınızda resmi bir Guilty Gear fanatığının durduğunu bilerek okuyun bu yazımı. Bilin ki her türlü şartta ve koşulda Guilty Gear oynamam ve zevk almasını da bilirim.

Mesela adı son derece uzun olan bu Guilty Gear'ı da uzun süredir oynamaktım. Üstelik bir Arcade Stick olmadan, sadece yön tuşlarıyla! (Bu, kendi adıma bir başarıdır.)

Guilty Gear'la hiçbir ilgisi olmamış olan ama iki boyutlu dövüş oyunlarıyla ilgilenen her türlü oyuncunun anında arşivine eklemesi gereken Accent Core Plus (Ancak bu kadar kısaltabildim.), GGXXAC'den çok az bir fark içeriyor. Bunlar arasında yeni Team Match modu ile Justice ve Cliff adındaki karakterler bulunuyor. Karakterlerini hikayelerini takip ettiğiniz ve zaman zaman sizin kararlarınızına göre farklı düşmanlarla dövüşüğünüz Story Mode, seviye atlayarak yeni maçlara çıktıığınız Survival ve belirli kurallarla dövüşüğünüz Mission'ları aynen dönün yapıyor.

Oyun modlarından çok, Guilty Gear'ı bu kadar ünlü ve iyi yapan özelliklerden bir tanesi oynamışsa bir diğeri de grafikleridir. Maalesef artık beş yıllık bir oyun olan GGXX, grafik departmanında bizi büyülemeyi başaramıyor. Tamam, grafikler hala iyi, hala hoş gözüküyor ama Arc System Works'ın konsollar için hazırladığı BlazBlue: Calamity Trigger'ı gördükten sonra bu grafiklerden etkilenmek pek mümkün olmuyor.

Oynanış ise hala aynı heyecanı taşıyor. Her karakterin birbirinden son derece farklı özel hareketlerini kullanıyor, karşı ataklar yapıyor, "Tension" barını doldurup süper hareketi düşmanın suratına çakıyoruz. Eğer bu oyuna sahip olan bir arkadaşınız daha varsa onunla Ad Hoc ile dövüşmek de mümkün ki bunu kesinlikle tavsiye ediyorum.

Daha önce GGXX'yi PS2 veya PSP'de oynamış olanlara Accent Core Plus'ı pek önermiyorum ama bu oyunu özlediyseniz veya serile yeniden tanıştıysanız, çok keyif alacağınız da bir gerçek. ☺

PSP



YAPIM Arc System Works
DAĞITIM Aksys Games
TÜRK DÖVÜŞÜ
DİĞER PLATİFLAR PS2, Wii
WEB www.aksysgames.com/ggxacc
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Şeker gibi çizimlere sahip, son derece eğlenceli bir dövüş oyunu. Dünyada Street Fighter'in dışında da iki boyutlu dövüş oyunları olduğunu açık kanıtıdır kendisi.

7.1



DYNASTY WARRIORS: STRIKEFORCE

"Çin halkı olarak, düştüğümüz bu durumdan muzdarip olduğumuzu haykırımk istiyoruz!"

PSP

Bırak ama artık; bırak... Bırak Dynasty Warriors'ı, Samurai Warriors'ı. Olmuyor işte. Bitti o devir, geçti gitti.

Zorlaya zorlaya ancak buraya kadar gelebiliyorsun işte KOEI. Bana modifiye edilebilen karakterler, farklı gözüküp aynı şeyi yaptığımız görevler ve multiplayer desteği sunuyorsun ama yine de olmuyor. Neden? Çünkü Dynasty Warriors artık bitti.

Bildiğiniz üzere saniyede 16 adet düşman askerini yok etmeye pek severim ve bir süre Dynasty Warriors ve Samurai Warriors'da bunu yaptım. Strikeforce'a da elbette şans verdim lakin beni öylesine sıkıcı bir oynanış karşıladı ki dedim artık burada bitsin bu hikaye.

Yine Çin destanına eğilen KOEI, bu defa sizi ortamda tamamıyla yalnız bırakıyor ve tek yardımçı diğer arkadaşlarınızdan almanıza izin veriyor. Yani karşınızda dört komutan varken tam anlayımlı yalnız kalıyor, büyük ihtimalle dayak yapıyor ve gerisin geri kaçarken arkadaşlarınızın yanınızda olmasını diliyorsunuz. Oyunun multiplayer bölümünde geçmek ise oyun içerisindeki gerçekleştirmeye. Dilediğiniz zaman multiplayer seçeneğini seçip bir şehir belirledikten sonra o şehirde bulunan oyuncularla buluşabiliyorsunuz. Dört kişiye kadar destek veren bu modda eğer dört kişi hareket ederseniz, oyunun frame rate'i rahatsız edici derecede düşüyor maalesef.

Alışığımız "Musou" gücü de bu defa biraz daha farklı işliyor. Artık Musou çizgimiz dolduğunda Üçgen ve Daire tuşlarına aynı anda basarak form değiştiriyor, daha güçlü ve hızlı saldırılarda yapabileceğimiz bir şekle bürünüyoruz. Bu sırada Musou saldırısı yaparsanız

da karakteriniz saldırısını gerçekleştirip eski haline dönüyor. (Özellikle komutanlarla dövüşürken işe yarıyor.)

Bölüm tasarımlarında da dikey düzlemde bir yenilenme görülmekte. Karakterinizle zıplayıp hoplayıp yükseklerde çıkalıyorsunuz ama oyunun kötü kontrolleri yüzünden bu "platform" anlayışı pek işlemiyor.

Nihayetinde ortada aynı anda çok daha az düşmanla dövüşüğünüz, bir ton silahın ve karakterin bulunduğu, vasat bir Dynasty Warriors bulunuyor. Büyük fanatığı degilseniz boş verin. ☺

YAPIM Omega Force
DAĞITIM KOEI
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATİFLAR Yok
WEB www.dynastywarriorsstrikeforce.co.uk
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Eskiyen isimler artık itilaf edilmeli. Baktın Dynasty Warriors ile artık ilerleyebileceğin bir nokta yok, bırak o oyunu. Ama Koei inat edip bir tanesini daha piyasaya sürüyor ve maalesef beklenileri yine karşılayamıyor...

5.9

ANGELS & DEMONS

Dan Brown ismini herkes duymuştur sanırım; hani şu Da Vinci'nin Şifresi ve Melekler ve Şeytanlar gibi isim yapmış kitapların yazarı. İşte bu adam, dünyada satış rekorları kırın kitaplarını sadece tek bir sanat dalında harcamak istememiş ve ilk olarak Da Vinci'nin Şifresi kitabını sinemaya uyarlatmıştı. Ben de kitapları okumamış biri olarak filme gitmiş ve çok da kötü bulmamıştım filmi. Daha sonra oyunu da hazırlanan yapımın peşine Melekler ve Şeytanlar da katıldı ve hem sinema, hem de oyun uyarlamalarıyla Dan Brown hayranlarının karşısına çıktı. Ben de bu pastadan pay almak isteyen mobil oyun dünyası açısından olaya yaklaşıp Angels & Demons'a bir göz atayım dedim.

Öncelikle oyunun henüz Türkçe dil desteği olmadığını belirteyim. Bu paralelle oyunda Story ve Challenge olmak üzere iki farklı mod yer alıyor. Story Mode'da kısa bir hikaye sunumıyla birlikte maceraya adım atıyoruz. "Macera" dediğime bakmayın; böylesine gizemli bir hikayenin içinde bizim çözmemiz gereken sırlar oluyor ve bu sırları da bazı bulmacalar aracılığıyla çözüyoruz. İlk olarak da yıllar önce "Solo Test" adı verilen bir oyuncunun benzeri çıkışır karşımıza. Önce basit bir bölüm geçiyor ve hikaye anlatımının esliğinde daha zor bulmacaları çözerek maceraya devam ediyoruz. Hamlelerini dikkatli yapın, yoksa aynı bulmacayı çözebilmek için saatlerini vermek zorunda kalırsınız; benden söylemesi.

İNDİRMEK İÇİN

Angels & Demons'ı indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OLANDE** yazın ve **7777**'ye gönderin.

YAPIM Sony Pictures Television
DAĞITIM Glu
TÜRK Puzzle
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

8 LEVEL



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Eğerimiz ay hem sinema, hem de oyun dünyasını meşgul eden yapımlardan biri, X-Men serisinin yeni üyesi X-Men Origins: Wolverine oldu. En az sinema versiyonu kadar iddialı bir şekilde oyuncuların karşısına çıkan yapıp, beklenen üzerinde bir performans göstererek oyuncuları yeteri kadar ekran başında tutmayı başardı. Bu süreçten mobil oyun platformlarından da nasibini almazı kaçınılmaz oldu tabii ki. Electronic Arts gibi bir firma da bu anı boş geçmedi ve X-Men Origins: Wolverine'ı cep telefonlarına uyarlamak için hiç zaman kaybetmedi.

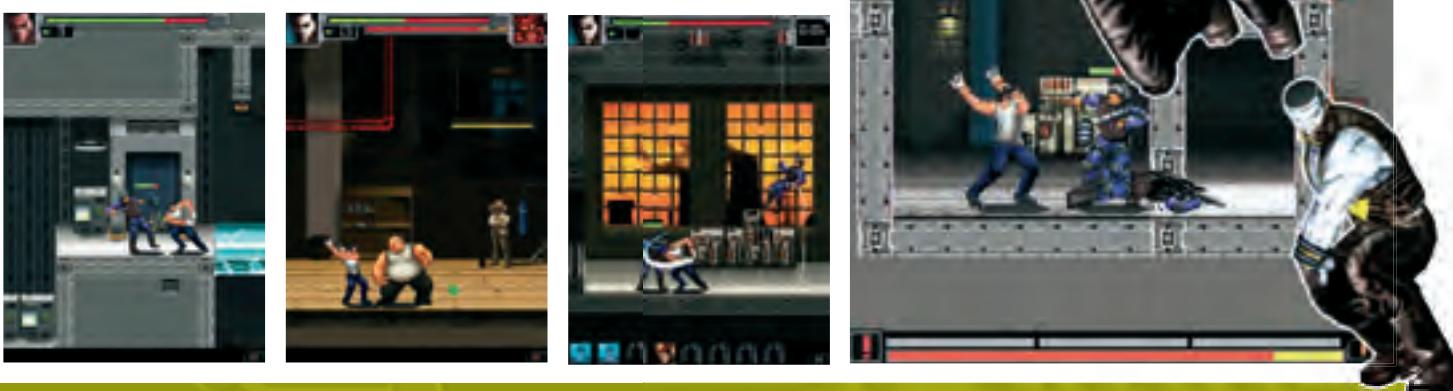
Kontrollerin öğretildiği bölümle başlayan oyun, sonrasında hikayeyi anlatarak bize yeni görevler veriyor ve bunları teker teker yapmamız gerekiyor. İlk bölümde içinde bulunduğu kaptan çıkışır ve öldürmemiz için verilen emir doğrultusunda düşmanlarımızla burun buruna geliyoruz. 2, 4, 6 ve 8 tuşlarıyla karakterimize yön verirken 5 tuşyla saldırıyor, # tuşyla ise blok yaparak kendimizi darbelere karşı koruyoruz. Oyun boyunca karımıza çıkacak olan X harfi şeklindeki işaretler, dövüş yeteneklerimize yeni hareketler eklememizi ve böylece düşmanımızı daha rahat bir şekilde öldürmemizi sağlıyor. Eğer X-Men serisinin bir hayranısanız, bu oyunu da keyifle oynaya rak X-Men dünyasının bir ürününe daha pas geçmemiş olursunuz.

İNDİRMEK İÇİN

X-Men Origins: Wolverine'ı indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümüne **OWOLF** yazın ve **7777**'ye gönderin.

YAPIM EA Mobile
DAĞITIM EA Mobile
TÜRK Platform
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

8,5 LEVEL





STAR TREK

Hazır Angels & Demons ve X-Men Origins: Wolverine ile vizyondan girmişken devam edeyim. Vizyona giren filmleri takip ediyorsanız, diğer iki film ile aynı tarihlerde vizyona giren Star Trek'i de gözden kaçırmamışınızdır. Kült yapımlardan biri olan Star Trek'in en önemli figürlerinden biri Atilgan adı verilen uzay gemisiidir. Bu uzay gemisinin mürettebatının gençlik yıllarındaki ilk dönemi konu alan yeni film, çaylak dönemini yaşıyan bu ekibin tehlaklı yolculuğu tanıklık etmemizi sağladı. Filme paralel olarak hazırlanan bu oyun ise bizi geminin içindeki insan ilişkilerinden uzak tutup dışındaki olaylarla başa çıkmamız için görevlendiriyor.

Star Trek oyununda Atilgan'ı kontrol ederek, uzayın derinliklerinden gelip bize zorluk çıkaracak düşmanlarla mücadele ediyoruz. Klasik shoot 'em up türüne uyarlanan yapimda, Atilgan'ı kontrol ederken hem gemimizi, hem de bu vesileyle genç mürettebatımızı hayatı tutmaya çalışıyoruz. Oyunda yol alındığça yeni silahları portföyüme ekliyor ve Star Trek evreninin daha güçlü düşmanlarına karşı daha şiddetli çarpışmalar gerçekleştiriyoruz. Üstelik yolumuza devam ederken sadece yeni silahlar değil, yeni özellikler de ekleyebiliyoruz Atilgan'a. Böylece hızımızı yükseltebiliyor, enerjimizi artıtabiliyor ve ateş gücümüzü çok daha etkili hale getirebiliyoruz.

YAPIM Bad Robot Interactive
DAĞITIM EA Mobile
TÜRK Aksiyon
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

9,5

Eğlenceli bir oyun türüne Star Trek gibi popüler bir evrende buluşturan yapım, eğlenceli saatler yaşatarak sizi uzun süre başında tutacaktır.

İNDİRMEK İÇİN

Star Trek'i indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümününe **OLSTAR** yazın ve **7777**'ye gönderin.

METAL GEAR ACID 2

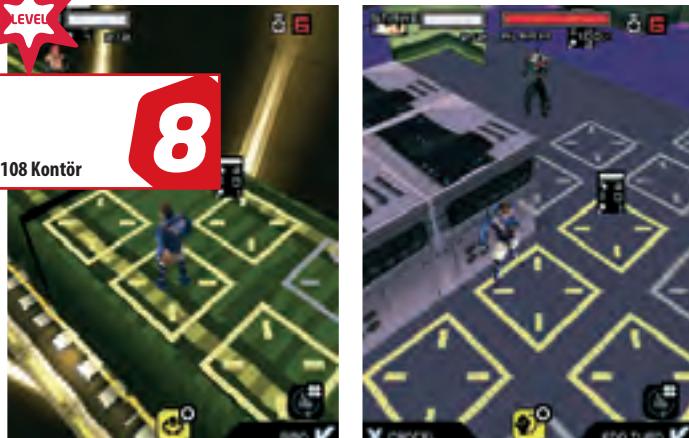
Simdi sinema sektöründen uzaklaşıp tamamen oyun dünyasının bir ürünü olan Metal Gear serisine adım atma vakti geldi. Serinin cep telefonları için hazırlanan son oyunu olan Metal Gear Acid 2, sıra tabanlı bir oyun yapısına sahip ve kart oyuncuları mantığıyla oynanıyor. Oyunun ana parçasınısa Story Mode oluşturuyor.

Dr. Thomas Koppelthorn'un yönlendirmeleriyle oyunun kontrollerini öğrendiğimiz ilk bölümü dikkatli bir şekilde oynamanız ve diğer oyunların eğitici bölümleri gibi pas geçmemeniz gerekiyor. Çünkü sıra tabanlı oyun yapısına alışkin değilseniz ve Metal Gear serisinin oyun yapısına da yabancısınız, oyunun kurallarını ve yöntemini iyice öğrenmeniz gerekiyor. Sıra tabanlı oyun yapısında ilerlerken, bir yandan da sayılı sayıdaki hamlenizi doğru bir şekilde kullanmalısınız. Diğer yandan elinizdeki kartları yerinde harcamalısınız; çünkü bu kartlar size oyun süresince birçok avantaj sağlayabiliyor. Öte yandan ekipmanlarınızı da doğru yerde kullanarak görevlerde başarısılığa uğramamak için gayret göstermelisiniz. Çünkü sıra tabanlı oyolların ağır ilerleyen yapısı içinde bir bölümü tekrar tekrar oynamak canınızı sıkabilir.

Sonuç olarak Snake'ı cebimize sokan ve özellikle serinin hayranlarının keyifle oynayabileceğiniz bir yapım var elimizde. Siz de bu maceraya atılmak istiyorsanız Metal Gear Acid 2'yi pas geçmeyin.

YAPIM Konami
DAĞITIM Glu
TÜRK Aksiyon
ÜCRET 13.50 TL / 108 Kontör

8



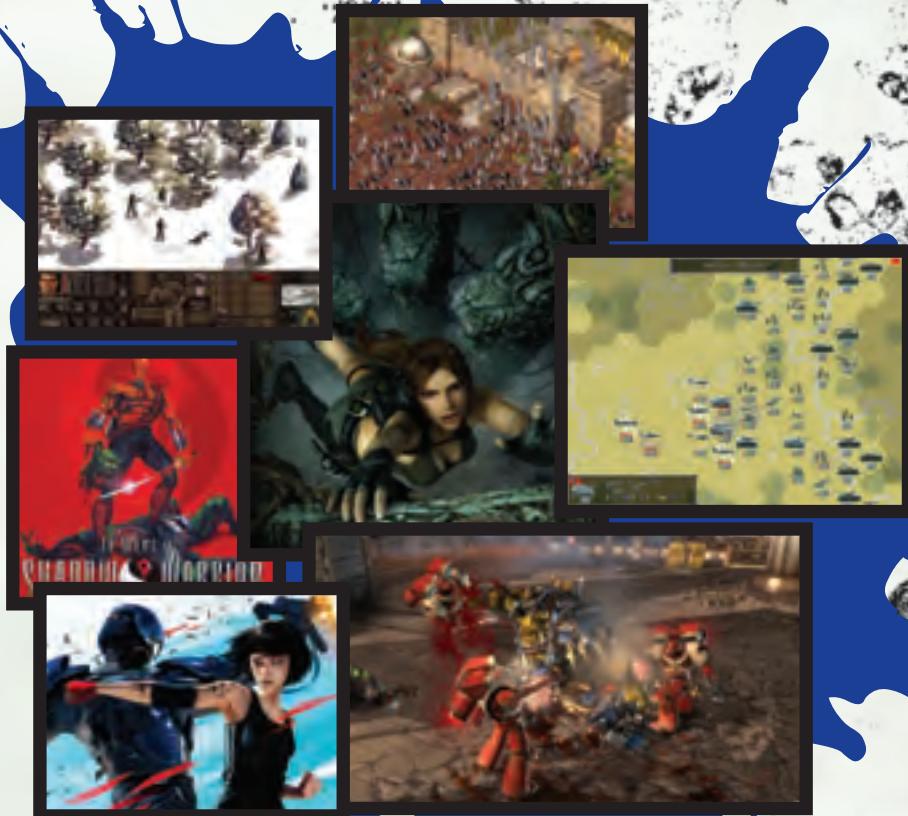
İNDİRMEK İÇİN

Metal Gear Acid 2'yi indirmek için Turkcell hatlı cep telefonunuzun kısa mesaj bölümününe **OLMGA** yazın ve **7777**'ye gönderin.



OMURU DÜNYASININ İN'LERİ OUT'LARI

Bir şeyin popüler ve trendy olması ille de iyi, güzel ve doğru olduğu anlamına gelmiyor sevgili okuyucular. Bu dosya konusunda amacımız çemçük ağızlı bir modacı havasında "Şunlar in, bunlar out şekerim" demek degildir. "Değildir"in bir daha altını çizelim. Sevsek de sevmesek de oyun dünyasında bir takım değişiklikler var. Bu değişiklikler daha ziyade oyunların daha düz, daha kısa, daha kolay ve oyunlarla yeni tanışan insanlara hitap eden hale gelmesi şeklinde. Ancak bazı değişiklikler de var ki oyuncuların yıllardır isteyip de kavuşamadığı özellikler. Kanımca, kimse oyunlardaki kontrol ve kamera açılarının bu kadar rahat hale gelmesinden şikayet edemez. Ve bununla beraber her eski tüfek RPG'ci Infinity Engine'i özler. Geçmişle gelecek arasında bir kapıda durup iki yanımıza da bakıyoruz. Bu dosya konusunu hazırlamadan önce bir beyin fırtınasıyla senelerin değişimini saydırıp ortaya döktük. Ortaya çıkan iki sayfa sadece başlıklardan oluşuyordu ve her başlık kendi başına dosya konusu haline gelebilecek derinlikteydi. Size bunların içinden bir buket yaptık. Oyun dünyasının İn'lerine, Out'larına bakarken, kısa ve uzun vadede bütün oyun dünyasının gözlerimizin önünde canlanan resminin, okurken sizin de zihninizde aynı şekilde canlanması, anıları çekip çıkartması dileğiyle...



OYUN IN FILM OUT FİMLERİ OYUNLARI

Uzun zaman önce oyunların filmlerini konu alan bir dosya konusu hazırladığımın bu maddeyi ben yorumlamak istedim... Hepimizin tanık olduğu üzere, oyun ve sinema sektörleri uzun yıllardır paslaşmakta ve birbirlerine ürün ihraç etmekte. 2000'li yıllarda bu süreç, "popüler" veya "kült" olarak değerlendirilen filmlerin oyunlarının üretilmesi şeklinde cereyan etti. Hele ki bir Back to the Future oyunu hatırlarım ki ZX Spectrum'umun hafızamda en çok yer eden isimleri arasında girmiştir. Oyun boyunca Marty'nin geçmişinde yol alıyor, aldığımız görevi yerine getirmedigimiz takdirde sol alt köşedeki fotoğrafımızın yavaş yavaş silinmesine tanık oluyorduk. İşte böylesine iz bırakın yapımlar geliştiriliyordu geçmişte. 2000'li yıllarda birlikteyse bu "devşirme" çarkı daha çok tersine dönmeye, birçok popüler ve kültür oyunun sinema versiyonları çekilmeye başlıdı. Ancak bugünkü durum, geçmiştekine nazaran "kazanç merkezli" olunca, hiç de iç açıcı olmayan yapımlar ortaya çıkmaya başladı. (Şimdi bir saymaya başlarsam...) Maalesef birbirinden önemli ve "marka" oyun, çekilen rezili rüsva sinema versiyonu yüzünden büyük yara aldı. Elbette ki değişen bu durumdan şikayetçi değiliz ama ortaya çok daha iyi ve kaliteli işler çıksa daha iyi olmaz mı? SEFİK



OYUN KARAKTERLERİ IN
FİLM KARAKTERLERİ OUT

LİMON IN LARA CROFT OUT GÖĞÜSLER GÖĞÜSLERİ OUT



Lara Croft'un hayatımıza girişine kadar diş karakterlerin vücutları bizim için çok da önemli değildi. Zira piksel piksel grafiklerden, karakterlerin vücutları ancak bir yere kadar dikkatimizi çekerdi. (Larry'nin güzel arkadaşları, Elvira ve birtakım "+18" oyunlarının kahramanları bile gözümüzde "kare kare" idi.) Haliyle Lara Croft'u gördüğümüzde hepimizin dibi düştü. O incecik belin üzerinde ritmik hareket eden iki kocaman göğüs, adeta "PC devrine geçiyorsak iddialı bir şekilde geçelim" diye haykırıyordu. Lara'dan sonra, uzun bir süre hiçbir yapılmış ekibi diş karakterlere 100'ün ("90 - 60 - 90"daki ilk "90" var ya; o göğüs ölçüsü işte. Bilmeyenlere hatırlatalım.) altında göğüsler tasarlama cesaret edemedi. Ancak "sıfır beden" modası ortaya çıkınca, oyun dünyası da bundan etkilendi. Yeni nesil oyunlardaki çoğu diş karakter; hayata limon -bilemeden portakal-göğüslerle gözlerini açtı. Heavenly Sword'daki Nariko, Silent Hill'deki Heather Mason, Resident Evil'deki Claire Redfield... Git gide küçülen göğüsler Lara'yı bile etkiledi. İlk Tomb Raider'daki Lara ile Tomb Raider: Underworld'deki Lara'ya bir bakın; göğüsler bir beden küçülmüş adeta. Artık kilo mu vermiş, estetik ameliyat mı geçirmiş bilmiyoruz. Tabii ki bir de Faith konusu var. Faith bir akım haline gelirse eğer, o zaman bırakın limon göğüsleri, karakterlerin cinsiyetini bile ayırt edemeyeceğiz. ELIF

HIZLI GITMEK IN
NEREYE GİDECEĞİNİ ARAMAK OUT

ATRAKSİYONLU SİLAHLAR IN

İRİ OUT SİLAHLAR



INDIE IN OYUNLAR MİLYON DOLARLIK OYUNLAR OUT

Gelen ay GDC 09 yazısında, Kojima'nın ve diğer oyuncıların açıklamalarına genel hatlarıyla yer vermişistik. Yeni trend, milyonlarca Dolar harcayıp en üst düzeyde oyun yapmaktan ziyade ucuza basit ve eğlenceli oyunlar yapıp ucuz fiyattan çok satarak para kazanmak olarak gözüküyor. Bu trend elbette ki en büyük oyun stüdyoları için geçerli değil; onlar ancak kriz yüzünden bütçelerini kısmak zorunda ama dev yapımlardan vazgeçmeleri zor. Dev yapımlar çok ilgi toplayıyor

ve çok reklamları oluyor; işte bu yüzden bitmeleri söz konusu değil. "Indie oyun olayı, bağımsız yapımcıların eğlenceli oyunları nasıl trend oluyor." derseniz, oyun dağıtımçıları özellikle elektronik oyun satışları piyasasının güçlenmesiyle birlikte bu oyunların dağıtımını üstlenmekte naz etmiyor. İşte böyle sevgili okuyucular... ALI

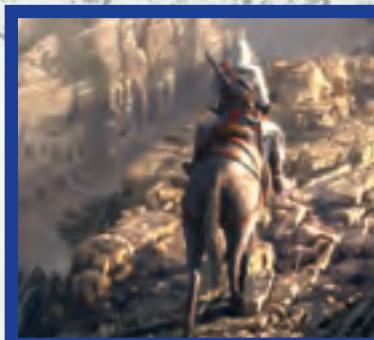


Doom serisi ve benzeri oyunlarda tekme tokat ile başlayan silahlar, zincirli teste-re gibi psikopat katil silahlarıyla devam eder ve bazukaya kadar giderdi; hatta daha da ötesine geçerdi. Nasıl mı? BFG 9000 ile! Manası "Büyük F... Silah 9000" (Küfür var, sansürledik.) olan bu silah, haritayı cayır cayır temizlerdi. İşin suyunu çikaran oyunlardan bir diğeri ise Serious Sam idi. Çeşit çeşit silah koymaları yetmemiş, üzerine gülle atan dev bir top, evet, bildiğiniz top koymuşlar oyna! Gemilere takılan cinsten bir topu elde taşııp etrafa güllerle yağıtmak ve bir arena dolusu boğa yaratıkla savaşmak ancak Serious Sam'de vardi. Ha, bir de Cüneyt Arkin filmi vardi; Ortaçağ S.W.A.T.'ı gibi takılan takımında, üç farklı namluslu olan bir top kullanan eleman efsanedir. Oyunlara dönersek, Half-Life 2'deki Gravity Gun en sağlam "atraksiyonlu silah" örneklerinden biri. Etraftaki objeleri alıp fırlatarak düşmanlara hasar vermemizi sağlıyor ve çok eğlendiriyor du bizi. İriden ziyade eğlenceli ve farklı kullanımı olan silahlar "in" oluyor.

Japonlar, gezegeni kültürü boğduğundan olsa gerek, çekik gözlü karakterler her zaman-kinden daha popüler. Şirinlik ve jelbonluk üzerine kurulu bir anime - manga kültürü gençler arasında çok sevildiği için olsa gerek, Japon kültüründen bir şeyler katmak çok daha sevilir hale getiriyor oyunları. Duvar yazıları, resimleri, işte hip-hop kültürü ve emo salgını tipi şeylelerden Batı kültürü kadar Japonlar da sorumlu diyebiliriz. Sadece karakterlerin de ötesinde, oyun tasarımlı konusunda Japon yapımcılardan ders alan Batılılar, tarz olarak daha animevari işlere imza atıyorlar; stilizasyon, ortaya Okami gibi sanat eseri oyunlar çıkışmasını sağlayabiliyor. Oyunlarda artık sadece Batılı karakterler ve kahramanlar değil, daha sportif ve ufak tefek Asyalı tipler de yer almaya başladı. Bu dosya konusunda pek çok trend'i kendinde birleştirilen Mirror's Edge'den bol bol vurduk zaten. ALI

DOĞU IN KÜLTÜRÜ BATI OUT KÜLTÜRÜ

Sadece Uzak Doğu değil, daha yakın Doğu da eskisinden daha popüler. Bunu elbette ki en çok Prince of Persia serisinin inanılmaz başarısına borçluyuz. Doğu sanatıyla gotik sanatı birlestiren, gotik bir "Orient" yaratan seriden özellikle The Sands of Time zihnlere kazındı. Assassin's Creed'i unutmak olmaz; bu inanılmaz derecede başarılı ve etkileyici bir oyun ve Kudüs'te geçiyor, bize Doğulu bir suikastçı olma şansı veriyordu. Aksiyon dışında örnekler de mevcut: Stronghold: Crusader da çölde kale kuşatmalarıyla bambaşka bir lezzet sunuyordu bize. Batılılar'ın gözünden de olsa, arada bir Doğu'da geçen oyular ferahlık veriyor. Ayrıca çekik gözlü karakterler de her zamankinden daha popüler. Oyunlarda artık Batılı karakterler ve kahramanlardan çok, daha sportif ve ufak tefek Asyalı tipler de yer almaya başladı. Batı kültürünü o kadar yedik ki tadı yavan geliyor artık. ALI



FLATOUT IN
NEED FOR SPEED OUT

DOSYA KONUSU

KOLAY IN OYNANABILIRLIK STRATEJİK DERİNLİK OUT

Daha önce hiç bilgisayar oyunu oynamamış insanları da oyuncu yapmak ve satışlarını artırmak isteyen firmalar, çareyi oyunları basitleştirmekte buldu. Eskiden "hexagonal" (altigen) karelere bölünmüş savaş alanlarında tur bazlı strateji oyunları vardı. Ciddi savaş oyunları, gerçekçi simülasyonlar ve kazık RPG'ler vardı. Adventure ve korku / gerilim oyunları oyuncuları ağılatıyordu! Bugün neredeyse bütün oyunları parkta seksek oynanmışçasına rahat bir şekilde bitirebiliyoruz. Oyun endüstrisi gelişiyor, daha önce oyun oynamamış insanlar da oyun oynamaya başlıyor ve bu sayede oyuncular toplum tarafından anlaşıllı hale geliyor. Ağır "geek" veya "nerd" oyuncular mütsuz olsa da ne yapalım, trend'ler bu yönde işliyor. ALI

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ (RTS) IN
HEX VE TUR BAZLI STRATEJİ OUT

RTS'NİN YENİ TREND'LERİ



Yeni nesil RTS oyunları çok ilginç; Relic Entertainment ve Massive Entertainment sağ olsunlar, en çok gelişmeyi bu türde yaşadık. Hangi birini anlatSAM bilmiyorum ki!

Company of Heroes, her açıdan devrimci bir oyunu ve klasik RTS döngülerini, çarklarını acımadan parçaladı. Alıştığımızda üsni, haritayı ele geçirerek stratejik puan kazanıyor, bu puanla da takviye çağırıyordu ama tek fark bu ekonomik sistem değildi, tek fark taş ve odun toplayıp amelelerle bina kurmayı bırakmış olmamız değildi. Taktik oynanış, pek çok rolü üstlenebilen, yerdeki silahları alıp sıkabilen, toplara, taretlere geçebilen ve tecrübe kazanıp rütbe alan üniteler ile RTS türü inanılmaz bir değişim yaşadı. Dawn of War ile RTS türü inanılmaz bir değişim yaşadı. Dawn of War II ile devrimsel değişikliklere devam edildi ve ilk Dawn of War'dan farklı olarak ünitelerimiz çok güçlü kılındı. Space Marineler savaş alanında harcanan üniteler olmaktan çıktı ve elit komandolar olarak kolay kolay ölümeden, gelişerek bizi oyunun finaline taşıdı.

World in Conflict'te efekt ve grafiklere bakarak ağızımızın suyunun akması, oyun dünyasının hiç değişmeyen kaidesi olan grafiksel ve teknolojik gelişimin bir parçasıydı. Sanatsal ve "indie" bir kenara, o müthiş görsellerin den harita içi uzun menzilli toplar ve saldırılarda kullanılırken, WIC'de harita dışındaki kuvvetlerden saldırı desteği alıyor, düşmana ateşli bir cehennem tattırıyordu.

OTOMATİK KAYIT ÖYUNU KAYDETMEK OUT

Geçenlerde yeni bir oyunuincerken kaydetmeden çıktım. Oyunu yeniden açtığmdaysa otomatik kayıt olmadığını fark edip oyunumun gitliğini görünce çok şaşardım. O kadar alışmışım ki oyunlarda otomatik kayıt olmasına! Uzun zamandır oyunlarda, bölüm içindeki çeşitli anlarda, mesela çok zor bir çatışmadan önce oyun çaktırmadan otomatik kayıt alıyor. Ölürsek oyunun sıkıcı kısımlarını baştan oynamak zorunda kalmadan aksiyon kısmını tekrar ve hemen oynayabiliyoruz. (Nerede o F5 & F6 eskiten günler. - Şefik)



PEK TAKILMADAN OYNAMAK IN
ZORLANARAK OYNAMAK OUT

İNSAN GİBİ AZ SİLAH TAŞIMAK DEVE GİBİ YIGİNLÄ SİLAH TAŞIMAS OUT

Eski FPS'lerde sekiz - dokuz çeşit silah taşırdık; hepsinde zibil mermimiz, roketimiz olurdu. Yeni nesil oyunlarda silah yükü mantıklı miktarlara düştü. Bir ana silah, bir yardımcı silah ve en son çare olarak bir yakın dövüş silahı oluyor. Yakın dövüş silahı, mesela bıçak, gizlice adam öldürmeye de yarayabiliyor. Üstüne en fazla birkaç da el bombası ile yürü bakalım cepheye, maceraya... En acayıp davranış, en fazla çeviklik ihtiyaç duyan Faith gibi karakterler de, silahları kullandıkları sonra atıp uzun süre silahsız takılabilirler. Eh, kaçmak da bir seçenek. ALI



EMO IN KARAKTERLER ESPRİLİ OUT KARAKTERLER

Duke Nukem olsun, Shadow Warrior olsun; bunları özlüyoruz. Scriptizci kızları kaçırın uzaylıları öldürmek, tuvalete girmek, bilardo oynamak, bunlar hep Duke ile yaptığımız eğlenceli aktiviteler. Kılıcı koyup düşmanın boydan ikiye yardıktan sonra "Sende kişilik bölünmesi var hahaha!" diyen Shadow Warrior da aynı tatta eğlenceli bir karakterdi. Yeni nesil oynlara dönüp bakınca bol bol depresif karakter görüyoruz; karanlık ve gizemli geçmişler, trajediler, kazalar ön plana çıkıyor. Nerede eskinin esprili kas yığınları! ALİ

MONA DE LAFITTE IN
GUYBRUSH THREEWOOD OUT



SÜRÜYLE DÜŞMAN GERİLİM OUT

Yapay zekanın yokluğunu saklamak için Resident Evil 5 ve Left 4 Dead gibi oyumlarda zibilyon tane düşmanla boğuşuyoruz. Gerilimin aslında ön planda olduğu Bioshock'ta bile son bölümde bitmek bilmeyen düşmanların karşısında daralmıştık. Korku ve gerilim öğeleri eskidene daha çok önemliydi; oyular, oyuncuya karşısına hiç düşman çıkarmadan bile yerde süründürürdü. ALİ



TPS IN /
İZOMETRİK RPG OUT

DEVASA BOSS'LAR BULMACALAR OUT



Sen ne güzel seriydin Resident Evil, ilk oyundan da bossvardı ama bulmacada vardı. Tipki adventure oyunlarının başına gelen geldi senin başına da; bulmacaların sönükleşti ve çıkan boss'lar irileşti, düşmanlar sürü sürü gelir oldu. Sadece Resident Evil olsa iyi; eski versiyonlarında keyifli bulmacalar olan çoğu oygunun yeni nesil versiyonu, dev boss'larla dolduruldu. Hoş; boss'ların içabına bakmak da aslında bir nevi bulmaca ama eski tarz bulmacaları tamamıyla yok etmenin ne alemi var ki... ALİ

Daha fazlası
LEVEL+ da...
www.level.com.tr

OYUN TÜRLERİNİN EVRİMİ



KARIŞIK TÜRDE OYUN IN / TEK TÜR OYUN OUT
Elbette ki çok da güzel ve önemli örnekler var: Relic'in Warhammer 40.000: Dawn of War II'si, RTS ile RPG türlerini harmanlayarak bizleri ekran karşısına kilitledi. Askerlerimizin özelliklerini geliştirmek, onlarla bağımımızı güçlendirmek ne güzeldir.



AKSİYON OYUNLARI IN / ADVENTURE OYUNLARI OUT
Eskisi gibi adventure çıkmıyor artık, 40'ta bir gelen yeni bir oyunda uzun vadede kesmiyor sevenleri. En son A Vampyre Story ile sevindik. Malum, eskiden ekranda neler etkileşimli, neler değil, keşfetmek için mouse'u ekranda gezdirir durur, o tıklanabilecek tek pikseli arardık. Bulmacalar kafayı kırdıracak kadar zor ve saçma olabiliyordu. En akla - mantığa uymayan ve en eğlenceli bulmaca örnekleri ise Monkey Island serisindeydi. Güneşlenen adamın sırtındaki harita dövmesinin üzerine kızgın yağ döküp kalibini almak gibi manyak, psikopat bulmacalar ne rede artık... En acısı da eski adventure oyunlarındaki esprili karakterleri bulamamak.

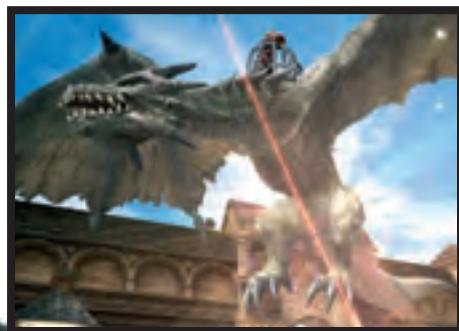


TPS IN / FPS OUT
Son zamanlarda -klasik- Doom ve Quake türünde kaç tane oyun denediniz? Hadi diyelim ki denediniz; bunların kaçını başarılı buldunuz? FPS asla ölmeli ve ölmeyecek ama yapılan oyunların çoğu, Grand Theft Auto çakması TPS'lere dönüşmeye başlamadı mı sizce de? Oyun yapımcıları bir zamanlar daha sağlam grafiklere sahip FPS'ler yapmak için yarışırlardı. Nerede o günler!

LINEAGE 2

Orta Dünya için farklı bir adres

Her yönüyle mükemmel yakın olan bir MMORPG bulmanın zorluğu, samanlıkta kaybettiğiniz iğneyi bulmanın zorluğundan pek aşağı sayılmaz. Lineage 2, birbirine benzer MMORPG kalabaklı arasında üstün nitelikleriyle öne çıkan, mükemmel yakın nadir oyunlardan biri. Oyunumuz isminden de anlaşılabileceği gibi 1998 yılında piyasaya çıkan ve döneminin en popüler online oyunlarından biri olan Lineage'in devamı. Bu oyunu da Lineage'ı hazırlayan NCSoft firması hazırlamış, Lineage'in ne kadar iyi bir oyun olduğunu



göz önüne alınırsa, Lineage 2'nin kalitesi hakkında kolayca bir fikir sahibi olmak mümkün.

Oyunun geçtiği dünya, alıştığımız klasik FRP dünyalarına oldukça benzeyen. Oyunda karakterimizi oluştururken Elf, Cüce, Kara Elf, Orc ve İnsanırklarından birini seçebiliyoruz. Oyunda seçebileceğimiz sınıflar konusunda oldukça cömert davranılmış, karakterimizi oluştururken 36 adet sınıfın birini seçmek mümkün. Karakter yaratma kısmında oyuncuya oldukça özgürlük tanıyan oyunun asıl farkı ilerleyen kısımlarda ortaya çıkıyor. Öncelikle oyun dünyası inanılmaz geniş, birbirinin benzeri şehirler ve kasabalarдан oluşan bir dünya değil burası; gerçekten yaşayan ve ucu buçağı olmayan bir dünya. İçinde bir yerlerde kaşif ruhu olanlar için bulunmaz bir nimet. Bu devasa dünyayı isterseniz yalnız başınıza keşfetenin tadını çıkartın, ister sen bir grubu dahil olarak oyundaki devasa yaratıklarla savaşın. "Yaratıklar" demisen belirtmeden geçemeyeceğim, MMORPG'ler arasında görebileceğiz en güzel ve detaylı yaratık tasarımlarına sahip birkaç oyundan biri Lineage 2. Uçsuz bucaksız bir ormanda gezerken, bir anda hatalığınızın sınırlarını aşan bir yaratıkla burun

İPUCU

Oyunu ve oyun süresini GameSultan'dan alırsanız, %10 oranında GameSultan Bonus kazanırsınız.

bu-runa gelmeniz mümkün.

Bu devasa dünyadaki gezimiz sırasında bize eşlik etmesi için bir hayvan sahibi olabiliyoruz; mesela dev bir kurdun sırtında gezebiliriz bu teknisiz dünyayı. Oyunun grafikleri mükemmel, zaman zaman oyun oynamayı bırakıp etrafındaki güzel manzarayı izlerken bulabilirsiniz kendinizi. İşin en iyi yanı, bu güzel grafikleri görebilmek için günümüz şartlarında eski sayılabilen bilgisayarların bile yeterli olması. Oyunu oynamak için kredi kartına ihtiyacınız yok; GameSultan'dan hem oyunu, hem de oyun süresini oldukça uygun şartlarda satın alabiliyorsunuz..

YAPIM NCSoft DAĞITIM NCSoft WEB SİTESİ www.lineage2.com

CITY OF HEROES

Hem süper, hem kahraman olmak için...

Süper kahramanlar sanırım hepimizin çocukluğunda önemli yer tutar. Aslında derinlerde bir yerlerde hangimiz bir kere bile olsa süper kahraman olmak istememişti? İmkansız gibi gözüken bu istek sonunda gerçek oluyor, en azından sanal dünyada. City of Heroes ile hayalinizdeki süper kahramanı oluşturup, onunla maceradan maceraya atılabilirsiniz. Oyun bu yönüyle birbirine benzeyen MMORPG'lerden ayrılıyor.

Oyna karakterimizi yaratarak başlıyoruz. Karakter yaratma kısmı oldukça detaylı. Kişiyetinizden, dış görünüşünüz ve en önemli özel güçlerinize kadar her şeyi siz belirliyorsunuz. Daha sonra karakterinizin geçmişi oluşturuyorsunuz, bence burası oyundaki en keyifli kısımlardan biri. Örümcek Adam'ı isiran radyoaktif örümcek olmadan, onun süper kahraman olma hikayesini anlatmak nasıl mümkün değilse, sizin karakterinizin de geçmişi olmadan, nasıl süper kahraman olduğunu anlatmanız mümkün değil. Bu nedenle bence karakterinizin geçmişine önem verin, oyundan alacağınız keyif emin olun ki artacaktır.

İsminden de anlayabileceğiniz gibi burası süper kahramanlarının dünyası, etrafınızdaki tüm oyuncular da birer süper kahraman. Onlarla birlikte kötülerle dövüşüp, dünyayı daha iyi bir yer haline getirmeye çalışıyorsun-

nuz. Oyunda karşılaşacağınız düşmanlar arasında devler, hayaletler, su canavarları gibi çizgi roman dünyasının tanındık kötüleri bulunuyor. Bu da oyunda bulunan çizgi roman atmosferini destekleyen başka bir unsur. City of Heroes MMORPG oyunlarına yepen soluk getiren bir oyun. Süper kahramanları seven herkesin mutlaka oynaması gerekiyor. Oyunu ülkemizde GameSultan güvencesiyle temin etmeniz mümkün, hem de kredi kartına kesinlikle ihtiyacınız olmadan.

İPUCU

City of Heroes oyun zamanını GameSultan'dan oldukça uygun fiyatlara temin etmeniz mümkün.

YAPIM Cryptic Studios DAĞITIM NCSoft
WEB SİTESİ www.cityofheroes.com

SHAIYA ONLINE

Umut ve korku birarada...

Efsanevi bir tanrıça tarafından yaratılan üç güçlü ırk, hataları sonucu cezalandırılan koca bir halk, tanrıçayı öldüren işyankarlar ve koca bir dünyانın üzerine çöken lanet. Bunlar size Shaiya Online'ın geçtiği dünyının genel durumu hakkında bir fikir vermiştir sanırım. Shaiya Online bir yandan bir fedakarlık ve kahramanlık hikayesi; bir yandan da umut ve korkunun iç içe olduğu bir destan.

Oyunda dünyyanın kaderini belirlemek için iki tarafta olan Faction'lardan birine katılmanız gerekiyor. Oyunda klasik FRP dünyalarından alışık olduğumuz ırkların ve sınıfların çoğunu görmek mümkün. Karakterin dış görünüşünü belirleyen ana unsurlar ırk ve sınıfı olsa da, karakterin dış görünüşünü enince ayrıntısına kadar ayarlayabiliyorsunuz. Oyunda ister seniz NPC'lerden aldığıınız görevi yerine getirirsiniz, ister seniz bu koca oyundanlığını kendinize istediginiz gibi gezip, kendi kaderinizi kendiniz çizeriniz. Oyun bu konuda siz tamamen özgür bırakıyor. Oyunda binek hayvanı sahibi olabiliyorsunuz ve kar leoparı gibi oldukça ilginç hayvanları binek hayvanı olarak kullanabiliyorsunuz. Oyuna GameSultan ayrıcalığı ile sahip olabilir ve koca bir dünyyanın kaderinin çizilmesinde pay sahibi olabilirsiniz.



iPUCU

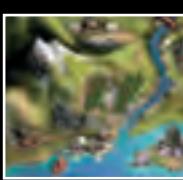
Oyunda düşmanlarınızla dövüşürken Tanrıların size yardımcı olmasını sağlayan "Blessing of Gods" sistemini kullanmanız yararınıza olur.

HABERLER



AION

Son zamanların en heyecan verici MMORPG'lerinden biri olan Aion, bildiğiniz gibi bir süredir Güney Kore'ye açık bir Beta test aşamasında bulunuyor. 2009'un sonbaharında oyunun Kuzey Amerika'da yaşayan kullanıcılarla açık Beta testi başlayacak. Muhtemelen bundan birkaç ay sonra da Avrupa'da yaşayan kullanıcılarla açık olan bir beta testi başlayacak.



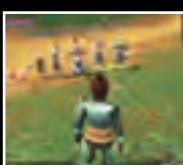
KATSURO

En popüler tarayıcı tabanlı oyunların arasında yer alan Katsuro'nun oyuncu sayısı katlanarak artıyor. Oyunca sayısındaki bu artış sonucu ortaya çıkan yoğunluk için eldeki mevcut sunucular yetersiz kalınca, yeni sunucular açıldı. Ayrıca oyun için yayınlanan yeni güncellemelerin içerisinde, Türkçe karakterlerle ilgili yaşanan bir problemin çözümünü içeren bir güncelleme de mevcut.



KNIGHT ONLINE

Ülkemizde oldukça büyük bir oyuncu kitleşine sahip olan Knight Online için yeni bir güncelleme üzerinde çalışıldığı dedikoduları dolaşır duruyor. Bu yeni güncelleme ile oyunun grafiklerinde ve oynanış mekanlığında önemli değişiklikler yapılacağı söyleniyor. Ayrıca oyuncuların yoğun ilgisine cevap verebilmek için oyunun 16. sunucusu da hizmete girdi.



SILKROAD ONLINE

Özellikle uzak doğu ülkeleri ve ülkemizde geniş bir oyuncu kitleşine sahip olan Silkroad Online'da şans oyunlarını seven oyuncular için hazırlanan Magic Pop sistemi yayınlandı. Şansa güvenen oyuncular Magic Pop kartlarını alıp, oyunu oynayabilecek ve şansları deneyebilecekler.



METİN 2

Tamamen Türkçe olan bu popüler online oyun için çiftlik rehberi yayınlandı. Daha sakin bir oyun tecrübesini tercih eden veya daha hızlı level atlamak isteyen kullanıcılar bu rehberi inceleyebilirler. Rehberi oyunun resmi forumlarında ve birçok hayran sitesinin forumunda bulmak mümkün.

YAPIM Sonovasiag Entertainment DAĞITIM Aeria Games and Entertainment
WEB SİTESİ www.aerigames.com

AIR RIVALS

Gökyüzü sizin kontrolünüzde

MORPG'ler arasında klasik FRP kılıplarının dışına çıkan oyunları daima takdir etmişimdir. Air Rivals'ta bunlardan biri. Uzay gemisi - uçak karışımı kırma araçları kullanarak gökyüzünde rakiplerinize kapışabileceğiniz bir oyundur. Bilgisayarlarda genel olarak bu



tip oyunların oldukça azaldığı son zamanlarda, bu tip bir MMORPG görmek gerçekten şaşırtıcı ve sevindirici. Phillon isimli bir gezegenin hakimiyetini ele geçirmek için düşmanlarla gökyüzünde kapışıyoruz.

Oyun oldukça güzel grafiklere sahip, buna karşılık sistem ihtiyaçları yok deneme kadar düşük. Bu nedenle herkes rahatlıkla kafasında "Acaba bilgisayarında çalışır mı?" korkusu olmadan alıp oynayabilir. Oyunun arabirimini ve kontroller oldukça güzel tasarlanmıştır. O nedenle oyuna alışma süresi oldukça düşük. Oyunda düşmanlarınıza karşı zafer kazandıkça RPG oyunlarında olduğu gibi level atlıyor ve yeni özellikler kazanırsınız. İşin en keyifli tarafı ise oyundan tamamen Türkçe olması. Bu durum MMORPG'lerde dil problemlileyi

iPUCU

Oyunu oynamak için gereklili olan GameForge4D kartlarına ülkemizde GameSultan ayrıcalığıyla sahip olabilirsiniz.

karşılaşan veya oyunu kendi ana dilinde oynamak isteyen oyuncuları oldukça sevindirecektir. Oyunu ülkemizde GameSultan aracılığıyla temin edebilirsiniz.

YAPIM MasangSoft DAĞITIM GameForge4D WEB SİTESİ www.airrivals.net

GUILD WARS

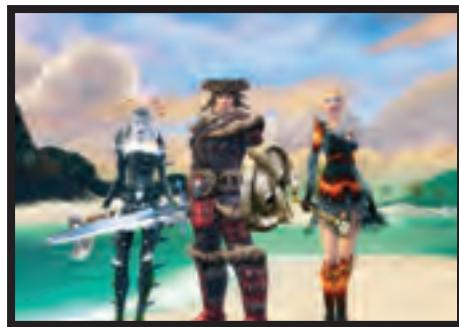
Savaş olmadan asla



nlarca ödülü layık görülen Guild Wars, aslında üç ana oyun ve bir genişleme paketinden oluşan

bir seri.

Guild Wars, Tyria isimli devasa fantastik bir dünyada geçiyor. Bu dünya kendisine ait coğrafyası, kıtları, dilleri ve doğası bulunan, oldukça detaylı tasarılanmış bir dünya. Serinin her oyunu bu dünyanın farklı kıtalarında geçiyor. Böylece



seriye eklenen her oyun, serinin içeriğini zenginleştiriyor ve oyunculara farklı oyun deneyimleri sunuyor. Oyun MMORPG'ler arasında sunulan en gelişmiş ve yaratıcı dövüş sistemlerinden birine sahip. Dövüşle ilgili onlarda farklı yetenek mevcut ve bunları beraber kullanarak yüzlerce farklı kombinasyon elde edebiliyorsunuz. Oyunun isminden de anlaşılırileceği gibi guild'ler oyunun merkezinde yer alıyor. Oyunda birçok guild mevcut ve bunlara katılırsanız, karakterinizi çok daha hızlı gelişmesini sağlayabiliyorsunuz ve en önemlisi oyundan alacağınız keyif katlanıyor. Bazı guild'ler birbirleriyle rekabet halinde ve bu da oyuna ayrı bir heyecan katıyor. Geliştirici firma olan ArenaNet de guild'leri teşvik etmek için elinden geleni yapıyor; örneğin geçmişte başarılı guild'lerin 100.000 Dolar'a kadar ödül kazanabildikleri yarışmalar düzenlediler!

En iyi haberi en sona sakladım, oyunu oynamak için aylık bir ücret ödemek gerekmıyor.

Oyunu bir kez satın almanız yeterli. GameSultan serinin tüm oyunlarını ülkemizde satışa sunmuş durumda. Oyunu GameSultan'dan satın alırsanız, firmanın tecrübe nedeniyle satış sonrası destek konusunda da sizin tamamen rahat olabilir. Böylece sanırım MMORPG denilince akla gelen birkaç markadan biri olan Guild Wars'u oynamamak için hiçbir mazeretiniz kalmıyor.

İPUCU

Oyunu GameSultan üyesi en yakın internet kafedan satın alabilirsiniz. Kendi semtinize en yakın GameSultan üyesi internet kafeyi bulmak için [www.gamesultan.com'a](http://www.gamesultan.com) girebilirsiniz

YAPIM ArenaNet DAĞITIM NCSoft WEB SİTESİ www.guildwars.com

KISA KISA



DAMORIA

Damoria tarayıcı tabanlı ufak bir oyun. Ufak bir kayıt işlemi sonrası oynamaya başlayabileceğimiz oyunda ana amaç, kendi imparatorluğumuzu kurmak ve bu imparatorluğu elimizden geldiğince kuvvetli hale getirmek. Bunun için binaları kurma, halkınizi yönetmeli ve ticaret yapmalısınız. Diploması oyunda oldukça önemli bir yere sahip,

imparatorluğunuzun kısa sürede yıkılmasını istemiyorsanız diplomasıyı etkili bir biçimde kullanmalısınız. Oyunu aynı anda binlerce oyuncuya karşı oynama şansına sahipsiniz. Ayrıca oyun tarayıcı tabanlı olduğu için herhangi bir kurulum gerektirmiyor ve internet bağlantısı olan herhangi bir yerden oyunu oynayabilirsiniz. Strateji sevenler bu oyunu bir denesinler.

<http://damoria.bbgames.com>



SEAFIGHT

Karayıp Korsanları filminin kazandığı popüleritenin de etkisiyle, korsanlığa oldukça ilgi duymaya başladı insanlar son yıllarda. Bu ilginin doğduğu talep sonucu korsanlık temali birçok oyun çıktı piyasaya ve Seafight bu oyunların en güzel örneklerinden biri. Kendi gemimize sahip olarak, mürettebatımızı yönlendiriyoruz ve açık

denizlerin görüp görebileceği en iyi korsan olmaya çalışıyoruz. Bu hedefimize ulaşma yolunda diğer korsanlar, deniz canavarları gibi engelleri aşmamız gerekiyor. Oyunu oynamak için herhangi bir şey indirmeniz veya kurmanız gerekmıyor. Oyunu GameSultan'dan temin ederseniz, GameSultan Bonus avantajından yararlanabilirsiniz.

<http://tr.seafight.com>



GLADIUS II

Gladyatörlerin yaşamları insanların daima ilgisini çekmiştir. Onları konu alan onlarda kitap ve film de bu ilginin bir sonucu. Şimdi ise gladyatörleri konu alan bir oyuncumuz var. Gladius II ile kılıcımız elimize alıp arenaya çıkma sırası bizde. Tahmin edebileceğiniz gibi oyunda özgürlüğü için savaşan bir gladyatörü canlandıryoruz. Tarayıcı tabanlı oyun sayesinde dünyanın her yerinden çeşitli oyuncularla savaşıbiliyoruz.

Oyunun grafikleri tarayıcı tabanlı bir oynaya göre oldukça güzel. Ayrıca zaman zaman yapılan yarışmalarla oyunu oynarken 10.000 Euro'ya varan yüksek ödüller kazanmanız mümkün. Bu oyunu oynamak isterken, GameSultan'a ulaşmanız yeterli.

www.gladius2.com



SWON6

Strateji oyunlarını hep sevmiştirdir. Özellikle uzaya geçen strateji oyunlarını oynamak bana daima büyük keyif vermiştir. O nedenle SWON6 ile karşılaşınca oldukça mutlu oldum. SWON6 uzaya geçen bir strateji oyunu. Oyun tarayıcı tabanlı olduğu için herhangi bir kurulum gerektirmiyor ve internet bağlantısı olan herhangi bir bilgisayardan oynamanıza olanak sağlıyor. Oyunu bir gezegende kurulmuş bir koloniye sahip olarak başlıyoruz. Oyundaki amacımız bu koloniyi güçlendirmek ve diğer kolonileri de kendi yönetimimize katmak. Oyun oldukça hoş stratejik detaylar içeriyor. Oyunu ülkemizde online oyunlar söz konusu olunca akla gelen ilk adres olan GameSultan'dan temin etmeniz mümkün. Bence acele edin, koca bir uzay hükümdeniz için siz bekliyor.

www.swon6.com/index.aspx



Oyuna başlayınca zorunlu tutorial var panik yapmayın, oynayıp bitirince seçenekler açılacak.



Takımlar bir ilə beş kişilik.



WARRIOR EPIC

Kaliteli, gelişen ve ücretsiz...

YAPIM Possibility Space
DAĞITIM True Games Interactive
TÜR MMORPG
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 19 Mayıs 2009
WEB www.warriorepic.com/tr

ARTILAR VE EKSİLER

Çok kaliteli, ücretsiz, gelişiyor, Türk oyuncusuna özel bir önem veriyor, para harcayan oyuncularla ücretsiz oynayanlar arasında bir denge gözetiyor, sistem ihtiyaçları düşük ama grafikleri sağlam.

Detaylı grafik ayarları yok.

“Bir zamanlar harika bir dönem yaşadık. Krallığımız genişti, mutluydu ve zengindi; fakat refah yerini yolsuzluğa, başbozukluğa bıraktı. Krallar şeytana uyup ihanet etmeye başladılar, farklı ırkların savaşa kendi felaketlerine sebep oldu ve düzen bozuldu; artık kaos çağında yaşıyoruz. İmparatorluğun derinliklerinde fisiltılar var, isyankarların fisiltıları... Ve bizi yikumdan kalan küllerden tekrar hayatı getireceklerin fisiltıları. Savaşmamıza yardım et, geçmişe dönmemiz için lider ol, bize umut ver. Warrior Epic; kendi kaderine sahip çık!”

Türkçe seslendirmeli tanıtım videosu, oyunu yapanların Türkiye'ye ne kadar önem verdiklerini gösteriyor. Dublajını Günyol Bakaloğlu'nun yaptığı videodaki ses, oldukça etkileyici bir şekilde Türk oyuncuları çağrıyor. Türkiye'de bunun ne kadar sevilip istenildiğini, LEVEL Online'dan yaptığımız birkaç okuyucu yorumu alıntılarından da görebilirsiniz. Bu oyun ilk tanıtıldığında, Türk oyunculara ne kadar önem verildiğinden ve ne derece büyük bir potansiyel görüldüğünden bahsedilmişti zaten; demek ki yalan değilmiş. Bizim gönlümüzü almak çok da zor değil,

samimi olsunlar yeter.

ZİNDAN TEMİZLİĞİ

Warrior Epic, fantastik bir oyun dünyasında kahramanlarımızla zindan temizlediğimiz, görevler alıp onları yerine getirdiğimiz bir RPG oyunu. En farklı yönüse ölen karakterlerimizin ruhlarını oyunda kullanmaya devam edebilmemiz. Kendi salonumuzda karakterlerimizi diriltebileceğimiz gibi bu ruhları ekipmanımızı geliştirmek için de kullanabiliyoruz. Bir diğer seçenek, bu ruhları yanımıza yardımcı olarak almak.

Oyunun genelinden ve özellikle Pit Fighter'dan Diablo tadi alındı ki bu gayet güzel bir şey. Oyun dünyası geniş ve -Beta notları kutusundan da okuyacağınız üzere- devamlı rafine ediliyor. Oyun henüz piyasaya çıktı ama değişiklikler gayet hızlı. Özellikle sunuculardaki hatalar hemen tespit edilip düzeltiliyor. Oyunun içerisinde de yetenek kutularından canavar seslerine dek pek çok değişiklik yapılmıyor. Oyunun başlangıç yeri olan Ruins of Aberos, yani Aberos Harabeleri gayet yesillik bir yer. Önümüze çıkan ➤



LEVEL ONLINE'DAN OKUR YORUMLARI

Bir oyun videosunun Türkçe seslendirilmesi umut verici. Darısı diğer oyunların başına.

- Ertekin

Katılıyorum, Crysis gibi diğer oyuları da seslendirese, mesela Call of Duty serisini, inanılmaz güzel bir oyun olur.

- Bananaz

Crysis'in yapımcıları Türk, diğer oyundan bunu beklemeyelim. Warrior Epic'in Türkçe olmasının sebebi de Türkler'in online oyundaki sayısı bir hayli fazla (bkz. WoW) ve True Games de bunu görmüş belli ki Türkçe dil seçeneği, hatta Türkçe seslendirme yapmış; bu da etkileyici kılıyor oyunu.

- Mert

⇒ düşmanları öldürmekte ve haritada yolumuzu tıkayan engelleri yıkamakta, kesmekte hiç zorlanmadık. Atmosferini de, oynanışını da oldukça beğendik.

STARCRAFT?

GEAR S OF WAR?

Daha önce Possibility Space adını muhtemelen duymadınız. Peki Gage Galinger ve Feng Zhu isimleri sizde bir ışık yakıyor mu? StarCraft ve Gears of War üzerinde çalışmış bu elemanların kurduğu bir firma Possibility Space. Ücretsiz ama dandık online oyuncularla dolu bir piyasada, ücretsiz ve çok kaliteli bir oyun yapmayı hedeflediklerini söylüyor yapımcılar. Piyasada tam fiyatlı satılan, yüksek yapım maliyetli oyuncuların kalitesini sunmayı amaçlayan ve görünen o ki bunu da başarma yolunda sağlam adımlarla ilerleyen oyun, yüksek kalitesiyle kendini benzerlerinden ayırmak istiyor. Bununla beraber çok sağlam olup da oyuncularını -istediği yüksek sistem ihtiyaçları yüzünden- kendinden daha eski MMO'lara kaptırın Age of Conan gibi oyundan da ders alıyor. Oyunu herkesten önce, daha lansman gününde özel izinle kurcalama

şansımız olmuştu. Oyunu düğün bir laptop'ta oynadık ve grafiklerin çok kaliteli olduğunu gördük. Bizi şaşırtan şeysse detaylı grafik ayarlarının bulunması olmuştu. Oyun, sağlam grafiklerine rağmen hemen hemen hiçbir sistemi zorlamayacak şekilde hazırlanmış. Görünen o ki fi tarihinden kalma ve internete girmek için kullandığınız bir bilgisayarla bile oyunu sorunsuz bir şekilde oynayabileceksiniz ve grafiklerden memnun kalacaksınız. Firma, özellikle Türkiye'deki oyuncu potansiyeline yönelik iğin sistemleri zorlamamak üzerine çok uğraşmış. İşin garibi, grafiklerin sağlam olması zaten; bunu açıklarken büyük paralar harcadıkları özel video sıkıştırma algoritmasını ve diğer oyullarda olmayan bazı teknolojilerden bahsettiler. Türk olmayan ancak Türkiye'ye önem veren bir oyun firmasıyla yüz yüze görüşüp sorular sorabilmek, oyunu ilk kurucularlardan biri olmak çok güzeldi. Firmanın kurucuları, StarCraft'taki ve Gears of War'daki tecrübelerini göstermişler ve umarım devamı gelir.

MICRO TRANSACTION
Oynaması ücretsiz ancak ek özelliklerin parayla satıl-



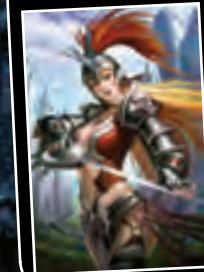
GÖREV SONU

Oyuncu dostu bir oyun, öğrenmesi çok kolay ve en önemli Türkçe!

Görev sonunda görev özeti ekranında performansınızı görebiliyorsunuz. Ayrıca özel bir ödül alıyzorsunuz, bu prestij puanı, ekipman veya canavar ruhu olabiliyor. Bana ilk görevden sonra Pit Fighter için civili yumruk çıktı. Loot (Ganimet), Warrior Experience (Tecrübe puanı) ve Prestige Points'i (Savaşçı almak için harcanan puanlar) görüyoruz.

Bu ekranı ayrıca altın harcayarak kafamıza göre dekor edebildiğimiz savaşçı salonuna geliyoruz. Buradan görevleri, savaşçılarımızı seçebiliyor; ayrıca karakter ve eşya geliştirebiliyoruz.

KARAKTERLER



Ekimimize alabileceğimiz karakterler şu an için aşağıdakilerden oluşuyor:

- Pit Fighter: Outcast - Berserker
- Devotress: Sentinel - Avanger
- Dungeon Archer: Stalker - Warden
- Pangolan: Shaman - Tamer
- Assassin: Dead Shot - Trapper
- Illusionist: Spellbinder - Necromancer

BETA NOTLARI

- Haritalarda ve görevlerde bazı alt görevler eklendi
- Görevler yenilendi
- Canavarların ve karakterlerin ses güncellemeleri yapıldı
- Haritalara ve görevlere yeni objeler eklendi
- Büttün yetenek ikonları güncellendi
- Temel klan sistemi kuruldu
- Canavarlar güncellendi, yeni özellik ve yetenekler eklendi
- Tüm karakterlerin sağlık güçleri sınıflara göre dengeleştirildi
- Yetenek özellikleri için açıklamalar güncellendi
- Bitirilen görevler kaydedildi
- Stress test yapıldı
- Launcher ile yaşanan sorunlar düzeltildi
- Sunucu sorunları için bakım çalışmaları yapıldı

dışı oyunlarda oyuncuların en büyük sıkıntısı, para harcamadan bir noktadan sonra pek ilerleyememek olmuştur hep. Bunu biraz daha açmak gerekirse, çoğu oyunda paraya daha fazla tecrübe puanı ve çok baba eşyalar almak mümkün; hatta en güçlü eşyalar ve en önemli özellikler paraya alınabileceği için ücretiz oyuncularla para harcayanlar arasında dev bir uçurum oluşuyor. Oyunun müsteriene özel şeyler sunması önemli ancak bu kullanım çok büyürse oyuncular bir süre sonra sıkılık bırakabiliyor oyunu. Warrior Epic, böyle sıkılık bırakılan bir oyuncu olmayacağından oyundaki en sağlam eşyaları bulmak için yine oyunu oynamak gerekecek. Güç veya "gelişim" satın almak mümkün olmayacak, kazanılan eşyalar ile satın alınan eşyaların değişim tokusu olmayacağı. Gerçek paraya satın alınan eşyaları da oyuncu içi paraya almak mümkün olmayacağı. Para harcayanlar elbette ki harcadıkları paranın karşılığını göreceler ve bu parayı harcamaktan keyif alacaklar ancak ücretsiz oyannanlar da ezilmeyecekler kısacısı. Kredi kartı olmayan oyuncular internet kafelerden alacakları "Game Card"lar ile alışveriş yapabilecekler.

Oyunun toplamak istediği kitle de ağırlıklı olarak zamanında Guild Wars oynayanlar gibi kaliteli oyuncular. Beta notlarına bakarsanız, Guild sisteminin çatısının kurulduğunu görürsünüz. Öte yandan oyuncunun her görevi yaklaşık 15 dakika sürenin için daha önce hayatında hiç bu türden bir oyuncu oynamamış insanları da türde başlatacak gibi görünüyor. Oyunda ilerlemek ve eğlenmek için aylar yollar boyunca sürünmek gerekmıyor. İş arasında, ders arasında açıp, biraz eğlenip gündelik hayatı devam edebilecek veya bir 15 dakika daha, bir görev daha diye başına kilitlenip kalınacak. Oyun seçeneklerimiz macera, senaryo, tek kişilik ve PvP olarak belirlenmiş. Yani oyunda tek başımıza kafa dağıtmak da mümkün, klan olup beraber eğlenmek de. Kaliteli oyunların eğlenceli yanlarını yeni başlayanların da tecrübe edebileceği bir paket yapmak iyi fikir; bu sayede kalabalık bir oyuncu kitlesi toplayacak gibi görünüyor oyun. Beta'ya olan ilginin yüksek olması da buna işaret ediyor. Türk oyuncuların akın etmesini beklediğimiz oyuncunun resmi çıkışından itibaren detaylar, inceleme ve güncellemeler ile bu oyuna yer vermeye devam edeceğiz.

FIRTINA ÖNCESİ SESSİZLİK

**Square Enix çaktırmadan
çalışmalarına devam ediyor.**

Sizler, internet ve oyun dünyasının içinden insanlar olarak genelde şu konularda birleşebilirsiniz. "Türkiye'de oyun anlayışı gelişiyor, oyunlar çok geniş kitlelere hitap ediyor, Türk oyun medyası büyüyor..." Hemen hemen herkesin kabul edebilecegi görüşler aslında sanıldığı gibi gerçekleri yansıtmıyor. Avrupa, Amerika ve Japonya'da milyonları peşinden sürükleyen oyun medyası ve oyunlar, Türkiye'de yüz binlere bile hitap edemiyor. Eğer internet sayfalarının kuşağının önüne geçtiğini düşünüyorsanız bir kez daha düşünümlüsünüz, en azından Türkiye için; çünkü sıradan bir haberin Türk sitesinde oluşturduğu yanık ile yabancı başında oluşturduğu yanık arasında korkunç bir uçurum var. Hayal edemeyenler için minik bir örnek verelim. Yabancı başında bir günde 50,000 izlenim alan bir haber, zirveye oynayan bir Türk sitesinde 500'ü zor geçiyor. Daha çarpıcı bir örnek verelim. Harika bir oyun duyurulduğunda, yabancı forumlar sadece ilk birkaç saat içinde onlarca sayfa mesaj gönderebiliyorken Türk kullanıcılar hem haberi geç fark ediyor, hem tartışmaya gerek bile duymuyor. Tartışınca da bilirsiniz, genelde kavga ciòyor. Sizce bunun sebebi ne olabilir? Hani oyuncu kitle genişliyordu? Hani biz bilinçli oyuncuyduk?

Final Fantasy Türkiye sitesinde ve diğer bulunduğum ciddi platformlarda sekiz yıldır gözlemediğim kadaryla Türk insanların oyun haberi almaya, oyun araştırması yapmaya, oyun tarihini incelemeye ve kaliteli eleştiriler okuyup kaliteli yorumlar yapmaya kesinlikle ihtiyaci yok. Genelimiz maalesef tesadüfi oyuncu tanımına sahip. Çocukken abilerimizden görüp oynadığımız üç beş oyuna "Favori oyunum!" diyip belirli kalıptaki oyunların dışına çıkmıyoruz. Var mı arazində "Bende on tane konsol ve yüzlerce orijinal kartuş, CD ve DVD var" diyebilen? Belki vardır, ama keşke bu kişilerin sayısı onluk sayılarla ifade edilmese. Gerçek oyuncu tanımı elbette ki on tane konsola sahip olmakla da yapılmaz. Gerçek oyuncu kaliteli yorum ve düşüncelerile her yere ağırlığını koyabilmeli. Bırakın onu, düzgün cümle yazmak bile zor geliyor genelde. Bu işi başarıranlar da çoğulluktaki garipliği fark ediyor ve bulunduğu ortamdan hızla uzaklaşıyor.

Zaten sayısı az olan gerçek oyuncu kitle, bir de medyanın rekabet anlayışına kurban gidip bölünince ortaya içler acısı bir durum çıkıyor. Muhteşem bir klasiktir; üç beş arkadaş bir araya gelir ve oyun sitesi açmaya karar verir. Site ne kadar iyi olursa olsun gereken ilgiye ulaşamaz, kaliteli kitleyi bir türlü kendine çekemez. Sebebi ise basittir. Hiçbir büyük oyun sitesi kendi dalındaki bir diğer siteyi desteklemez, o siteden kaynak haber almaz, görmezden gelinir. Yeni sitenin de reklam yapacak geliri hiçbir zaman olamamıştır. Elden ne gelir?

Siteler arası etkileşim Amerika ve Avrupa basınında nasıl işliyor biliyor musunuz? Her büyük site, bir haberi kaynak göstererek yayımlar. Bu sayede hem kaynak site, hem de haber çok hızlı bir şekilde milyonlarca kişiye duyurulmuş olur. Bizde kaynak gösterme kültürü doğal sebeplerden dolay yok. Böyle olduğu için oyuncular ister istemez tek bir kaynağa bağımlı hale getirildi ve kitle küçük parçalara bölündü. "Herkes her yerde" olması gerekirken "Herkes farklı yerlerde" takılır hale geldi. Bölündük, birbirimize sırt çevirdik. Halen sorsanız, kimseye ihtiyacı yoktur. Fakat bazı şeylere ihtiyacı olan medya değil, biziz. Bütün olmaya medyanın değil, bizim ihtiyacı var. Bu bütünlüğü sağlamaksa yine medyaya bağlı. Gelin de çıkış işin içinden!

Bu karamsar gerçeklerden sonra biraz Final Fantasy dünyasına sığınalım, rahatlayalım. Yazının bu kısmına kadar okuyanlara samimi bir tavsiyede bulunacağım. "Final Fantasy nasıl bir oyun?" diye düşünüp dur-

maktansa bir an önce PlayStation 2 ve yanında Final Fantasy X edinin. Oyunu başlatınca içinden çıkmaz bir dünyada bulacaksınız kendinizi. Saatlerce oynadıktan sonra ise oyunun bazı bölümlerinde gözleriniz dolacak. Geniş bir Final Fantasy X rehberine www.finalfantasytr.com adresinden ulaşabilirsiniz. Sitemiz şu sıralar pek hareketli değil. Sebebini Final Fantasy dünyasının da sessizliğe bürünmüş olmasına bağlayabiliriz. Ama emin olun; bu, firtına öncesi sessizlik! Square Enix, oyun tarihinin en kaliteli ve en unutulmaz oyunlarını hazırlıyor. Çıldırt bizi Square!



WOW'DA RP ZAMANI

“Sana bira içemezsın” demedim, “O kılı Dwarf kadını nasıl sevebilirsin?” dedim!

En başından beri o orada sessizce duruyor, belki de bizim yanına korkmadan yaklaşacağımız anı bekliyordu. RP sunucularıyla ilgili şehir efsaneleri, PVP sunucularında konuşuluyor, yapılanlara PVP'nin ağır oyuncuları inanmıyor, anlam veremiyordu. Neymiş efendim, oyun içindeki tüm işi Menethil limanında beklemek ve gelen gemilerin nereden geldiğini ve nereye gideceğini bağırırmak olan insanlar olamazmış. Ya da StrangleThorn Vale'e düzenli olarak safari turları düzenleyip, turistleri eğlendirmek de ne oluyormuş. Bir kere bir oyuncu nasıl turist olmuş...

HERKES KENDİ SUNUCUSUNA

Oyun içi rol yapma doğal olarak RP ve RP - PVP sunucularında gerçekleşiyor. Oyunun rol yapma yönü bu sunucularda GM'lerin (Gamemaster) koruması altında. Yani şehir içinde veya dışında karakterini canlandıran oyuncuların konsantrasyonunu dağıtan hareketler yapmanız, “/say”, “/yell”, “trade” veya “general” Chat'ten olur olmaz karakter dışı bağırmınız pek hoş karşılanmıyor. Rapor edilmeniz halinde ban'lanmaya kadar giden sonuçlara bile neden olabiliyor. “Yuh artık!” demeden bir durun, tüm bu önlemlerin oyuncuların oyundan maksimum keyif alabilmesi için ortaya konduğunu akılınızdan çıkartmayın. Karakter açma konusuna geçmeden önce, burada sırası gelmişken belirtmeliyim ki yaratacağınız karakterin isminin Warcraft dünyasıyla ilişkili bir ismi olması gerekiyor, yani Kumarantır diye Hunter, Baklava diye bir Mage, Holybucks diye bir Paladin ya da İsmaildk diye bir Death Knight ile diğer oyunculardan çok fazla saygı beklememenizde fayda var.

WOW'DA BİR KARAKTER OLMAK

Oyun içi rol yapmaya bir karakter açarak değil, bir karakter olarak başlıyorsunuz demek neden bahsettiğimizi kısaca anlatmaya yetecektir sanırım. Çoğu RP oyucusu oyun içinde bir karakter yaratmadan önce işe o karakterin hikayesini yazmakla başlıyor. Bütünceği karakterin nerede doğduğu, anne babasının nerede olduğu, aşık olup olmadığı, zayıf ve güçlü yanlarını, nelerden hoşlanıp nelere dayanamadığını bu hikayenin içinde anlatıyor. Oyun içinde diğer oyuncularla iletişime geçerken tüm bu hikaye ile anlattıklarına veya

kafanızda karakterin dünyası ile ilgili düşündüklerinize uygun davranışınız gerekiyor. Yarattığınız Dwarf ile bir gün Stormwind içinde gezen sarhoş bir zibidiyi diğer bir gün Dragonlar'ın karşısına çıkan cesur bir savaşçıyı canlandıramazsınız. Ya da canlandırsanız bile onun da kurgusunu yapmanız lazımdır. Söz gelimi, Dragonlar'a karşı savaşan cesur Dwarf, o kılı ve şıko karısının ölümesinden sonra bunalıma girmiş kendini alkole vermiş olabilir, en



azından buna kimse bir şey diyemez. (Uyarıyorum Burak, Dwarflar tarafından feci şekilde doğranaçaksın, “Dwarf kadınları sakallıdır” olayı sadece bir şehir efsanesidir! - Ali)

Karakterinizle RP yapabilmek için tahmin ettığınız üzere Warcraft hikayesine de vakıf olmanız gerekiyor. En azından Dwarflar'ın içkiye düşkün oldukları kadar inatçı, Gnomelar'ın buluşlarıyla mutlu olan sevimli bir ırk olduğu gibi bilgiler, rol yapma hayatınızı güzelleştirecektir. Irklar arası farklılıklar veya Warcraft dünyasıyla ilgili bilgileri detaylı bir şekilde bulabileceğiniz WoWWiki (www.wowwiki.com) başta olmak üzere birçok internet sitesi mevcut. Benim WoW RP'si ile ilgili bir şeyler söyleyememi sağlanan ve bana saatler boyunca bıkmadan usanmadan RP anlatan, Mahir Tüzel ve Kağan Gürzsoy www.livewarcraft.com forumlarının RP bölümünde sizlerin sorularını cevaplamak, merak ettiklerinize yanıt bulmak için bekliyor. Ayrıca WoW RP'sine nasıl başlayabileceğiniz ile ilgili olarak, yine bu ikili tarafından hazırlanmış güzel bir rehber de siz NERD forumlarında beklemekte... Bizden söylemesi!

Önümüzdeki ay Level almayı unutmayın! Ama bir de mutlaka NERD'de kalın! FOR DA NERD!



TÜRKÇE WOW RP

Bu ay Roleplay anlatmamızın tabii ki bir sebebi var. Bize attığınız postalarda, WoW-Turk ve Wow-tr forumlarında RP ile ilgili hemen her oyuncu aynı şedyen yakınıyor. Birçok oyuncu İngilizce bilse bile RP yapacak ölçüde kendisine güvenemiyor. Bizler bu durum karşısında boş durmadık Mahir ve Kağan ile birlikte geçtiğimiz ay canlı yanında Türkçe bir RP oluşumunun başlangıcını yaptık. GM'lerle konuştuğumuzda Türkçeyi oyun içinde kullanma problemini ortadan kaldırdık. Argent Dawn sunucusunda bir Guild kurma ve hep beraber toplanıp eğlenme kararı aldı. Eğer Roleplay ile ilgileniyorsanız [livewarcraft.com](http://www.livewarcraft.com) forumlarının RP bölümune mutlaka uğrayın. Sizlerden gelecek yorumlar bizleri yönlendirecek, hem Faction hem de Guild sizlerin kararıyla belirlenecek.

BAĞIMSIZ

Plants vs. Zombies

Bahçemden uzak durun!

Bu ay Dead Rising 2'den daha önemli bir zombi oyunumuz var ve o da PopCap'ın yeni oyunundan başkası değil. Bu oyun daha önemli çünkü eğlenceli. Daha önemli zira bağımlılık yapabiliyor ve daha önemli çünkü... Bir PopCap oyunu! Bildiğiniz üzere her türlü PopCap oyununun başında minimum 30 dakika oturulur. Eğer bu süre zarfında oyunun başında kalkamazsanız, bu tüm gününüze oradan geçireceksiniz anlamına gelebilir. Plants vs. Zombies'de de durum kesinlikle farklı değil.

Öncelikle konudan bahsedeyim. Dünyadaki zombi nüfusu artmış durumda ve zombiler beyninizin peşinde. Evinizin konforunu terk etme niyetinde de olduğunuz için zombileri yaklaştırmamanın bir yolunu ariyorsunuz ve buluyorsunuz: Bahçenize saldırgan bitkiler dikmek!

Toplamda altı farklı bitki çeşiniz ve altı sırmanız var. Bu bitkilerden bir tanesi zombilere bezelye fırlatıyor, bir diğeri bitki dikmeniz için size güneş enerjisi sağlıyor, bir başkası zombilerin yolunu tıkıyor, birisi patlıyor, birisi mayın yerine geçiriyor ve bu çeşitlilik, böyle

sürüp gidiyor.

Karşınızda tek bir çizgi üzerinde ilerleyen zombiler var fakat bunlar bölümlerde ilerledikçe can sıkıcı derecede çoğalıyorlar, hızlanıyorlar ve büyük bir bela haline geliyorlar. Onları durdurmak içinse bitki seçimi yaparken dikkatli olmalı ve bu bitkileri bahçenize yerleştirirken de aynı özeni göstermelisiniz.

Ara ara mini oyunların da yer aldığı oyunda tek amacınızın zombilere karşı bitki dikmek olması moralinizi bozmasın çünkü her bölümde farklı zombillerle mücadele ediyor ve bu zombilere karşı farklı bitkiler kullanırsınız. Bu da ilginç bir şekilde oyunun monotonluğunu kırarak 20. bölümde bile aynı heyecanı taşımanızı sağlıyor. Hemen DVD'deki demoyu yükleyin ve 30 dakikanın sonunda oyun size veda ettiğinde tam sürümlü almak üzere PopCap'ın yolunu tutun. ☺

YAPIM PopCap Games

WEB www.popcap.com

FİYAT 19.95 Dolar

8,6



Gravity Core

Kurtarılmayı bekleyen insanların üzerine inen bir uzay gemisi...

Ben bu oyunda başarılı olamadım arkadaşlar. Gemimi kontrol edemedim ve sayısız kez zavallı insanların üzerine, zavallı kayaların yamacına, zavallı poligonların yanına düşürdüm. Oysa ki daha 15 kişiyi kurtarmam ve beni sevmeyen birçok uzay gemisine karşı savaşmam gerekiyordu...

Bu oyunda uzay geminizi neden kontrol edemeyeceğiniz ya da ederken neden ecel terleri dökeceğinizi açıklayırmı. Bunun tek nedeni geminin boşlukta kendini bilmez bir şekilde savrulması. Onu bir noktaya

götürmek için motorları yön tuşlarıyla hafif hafif ateşliyorsunuz ve böylece bir yerlere çarpmadan ilerliyor. Eğer ateşlemeyi biraz fazla yaparsanız geminiz kontrolden çıkacak derecede hızlanıyor ve bir yerlere tosluyor.

Kontrollerin zorluğunun yanında bir başka derdimiz var o da yakıt. "Aman oraya çarpmayıym, aman ters tarafa güç vereyim!" derken bir bakıyorsunuz yakıt falan kalmamış. Yakıt doldurmak için yakıt noktalarına yaklaşın Space tuşuna basıyorsunuz. Bunu kurtarılması gereken insanlar için de

uyguluyorsunuz fakat adamcıkların üzerine inmemeye de özen göstermeniz gerekiyor.

Durum yeterince kötü değilmiş gibi bir de size karşı savaşan birçok uzay gemisi ve taret çıkarıyor karşınıza. Onlara ateş edebiliyorsunuz evet, ama gemini kontrol etmeye çalışırken, bir de ateş etmek gerçekten büyük maharet istiyor.

Neticede bin bir türlü farklı bölümde, farklı silahlar ve farklı düşmanlar eşliğinde belirli sayıda adamı kurtarıp mekanı terk etmeniz isteniyor. Bir cümleyle özetlenen bu olay o kadar zor ki oyunun Hard zorluk seviyesinde nasıl bir zorluk çıkaracağını düşünemiyorum bile. Eğer mücadele etmeyi seviyorsanız bu oyunu deneyin ve geminiz bir kayalığa çakıldığında sözlerimi hatırlayın. ☺

YAPIM Suisoft
WEB www.suisoft.co.uk/gravitycore
FİYAT 11.99 Dolar

7,8



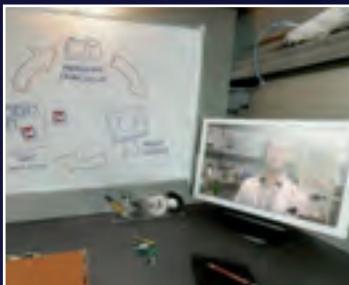
BEDAVA

Casebook Episode 0: The Missing Urn

Oyun içinde film

Phantasmagoria veya Gabriel Knight 2'yi oynamış mıydınız? Eğer bu oyunların isimleri sizin için hiçbir şey ifade etmediye gerçekten artık bir kuşak farklı olduğunu söyleyebilirim. Şayet bu isimleri hatırlayıp bir de oynarken zevk aldiğinizizi söylerseniz, o zaman Casebook'da da sizin mutlu edecek bir şeyler bulacaksınız demektir.

Aynı bahsettiğim oyumlarda olduğu gibi burada da gerçek görüntüler eşliğinde bir sırı çözmeye çalışıyoruz. Yalnız teknolojiyle birlikte oylar da biraz farklılaşmış. Örneğin, video kameraya çekildiği son derece belli olan, ara sahne kıvamındaki yerlerde mouse ile kamerayı belirli bir ölçüde oynatabilerek çevremizi daha net görebiliyoruz. Kontrol tamamıyla bize kaldıgında da yine kamerayla çekilmiş görüntüler bizi karşıyor ve



bu bölgelerde ilerlediğimizde, yine kamera enteresan bir şekilde gerçekçiliği bozmadan bize eşlik ediyor. (Hakkaten şimdiden bu olaya; böyle bir oynanış hiç görmemiştim.) Bu sahnelerin hepsi de bizi mini oyunlara bağlayarak amacımıza ulaştırıyor.

Adventure ve Puzzle oyunlarından hoşlanıyorsanız, bu oyuna kesinlikle şans verin. Bakalım siz de benim gibi şaşıracak misiniz? ☺

TÜR Adventure

YAPIM Clocktower Games

WEB www.casebookthegame.com

8,9

Mondo Agency

"Garip" kelimesi yetersiz kaldığında...

Bu oyunu ışıkları kapatıp sesi sonuna kadar açıp oynamanızı tavsiye ediyorum ama ben etmiyorum. Etmiyorum çünkü asabınız bozulabilir, ruh haliniz takla atabilir.

FPS olarak nitelendirmek için yoğun çaba sarf ettiğim Mondo Agency'yi bir sonraki denememde Adventure oyunu olarak adlandırmak istedim ve bundan da kısa bir süre sonra vazgeçtim. Bulmaca türünde deseniz değil, aksiyon hiç değil. Bu oyun kısaca "garip"!

Televizyon kafalı bir adamın garip konuşmaları ve grinin tonlarıyla başlıyoruz oyunu muza. Daha ilk aşamada ne yapacağımı bilemeden ortalıkta koşturuyoruz. Amacımız basit aslında; her bölgede bir şekilde çıkış Portal'ını açmamız gereki-

yor. İlk bölümde bunu buluyoruz, bir sonrakinde zıplayarak bir noktaya ulaşmamız isteniyor, sonrakinde görünüm panelleri çalıştırıyoruz ve bu oynanış, daha da garipleşerek devam ediyor.

Yaratıcılık konusunda bir hayli başıralı olsa da fazla enteresan olmasıyla, ancak Indie oyunlarla ilgilenenlerin ve gerçek oyun delillerinin ilgisini çekenilecek bir yapı Mondo Agency. Benden söylemesi... ☺

TÜR FPS \ Adventure

YAPIM Cactus Games

WEB www.cactus-soft.co.nr

8,5



AaaaAAaaaAAAaa!!! - A Reckless Disregard for Gravity

Düşüyorum; öyleyse bağırmalıym

Bir konuda anlaşabileceğimize binanıyorum. Bu bölümde bedava oyunları tanıtım konusunda mutabıkız ama şimdi yapacağım gibi, zaman zaman Alpha veya Beta aşamasında olan oyunları da buraya konuk edebilirim.

Örneğin bu oyun yaratıcılıktan pay almış ve bir o kadar da eğlenceli bir yapı. Çeşitli bölmelere ayrılmış oyunda, her bölümün başında kendimiz bir noktadan aşağı bırakılıyor ve yere inene dek puan toplamaya çalışıyoruz. Bunu yapmak için çeşitli puan bölgelerine uğramamız gerekiyor ve bu bölgeler de binaların ve nesnelerin yakınından başkası değil. Bir bina ya ne kadar yakın geçerseniz, ora-

dan o kadar çok puan alabiliyorsunuz. Bölümülerin en acayıp yerlerine yerleştirilmiş puan bonusları da puan mücadeleinizde size yardımcı oluyor. (Bu ay Paf Ligi'nde oynadık, çok eğlenceli! - Ali)

Bir yere çarptığınızda genellikle parçalara ayrıldığınız bu garip oyun, tam sürümünde çeşitli güçlendiriciler de içерerek sizin monotonluktan uzak tutmayı planlıyor. Sakın denemeden geçmeyin; eğlence garanti. (Facebook video paylaşım sloganlarına selam ederim.) ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Dejobaan
WEB www.dejobaan.com/aaaaa

8,8

Torus Trooper

Göremiyorum!

Önce tavsiye vereceğim: Bu oyunu uzun süre oynamayın! Gözlerinizin bozulma durumunu geçtim, başınız dönüyor, karnınız açıkıyor, ardından iştahınız kesiliyor; bir garip oluyorsunuz.

Bir uzay gemisini, son hız bir tünelde ilerletmeye çalıştığımız ve grafiklerin Rez'den bozma, son derece renkli ve fosforlu olması nedeniyle gözünüze gözünüze parladığı Torus Trooper nihayetinde eğlenceli mi, eğlenceli fakat yoruyor arkadaşlar.

Amacımız düşman ateşinden uzak durarak, zamana karşı yarışmak. Vurulursak 15 saniye kaybediyoruz. Belirli bir puanı yakalarsak (Düşman gemilerini vurarak puan kazanıyoruz.) 15 saniye, boss'ları öldürerek de 30 veya 45 saniye kazanıyoruz. Zaman çok hızlı azaldığı için gemimizi sürekli ileri itmek zorundayız. Tünelde dönerken üstünüze gelen hızlandırıcı panelleri de kullanmak serbest ama bunları yapmak duyduğum kadar kolay değil. Ctrl tuşıyla

ateş etmeyi birkaç saniye içerisinde öğreneceksiniz ama Shift tuşu ile düşman ateşini bile durdurabilmenizi de hatırlatayım. (Hzınızı düşürüyor fakat bazen çok gerekli oluyor.)

Bir Shoot'em Up olarak değerlendirildiğinde eğlenceli bir oyundur. Nitelendirilebilir Torus Trooper. Yalnız dediğim gibi, fazla oynamayın. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM ABA Games
WEB www.asahi-net.or.jp

8,1





Home Theater PC

Evinizi Eğlence Merkezine Çevirin

donanım



Elinizdeki yüzlerce video ve fotoğraf gibi çoklu ortam içeriğini sessiz sedasız bir biçimde gösterebilecek ve oturma odanızı süsleyecek bir Home Theater PC'ye (Kısaltması HTPC) ne dersiniz? İnce kasaları ve tamamen sessiz çalışan yapıları ile HTPC'ler gerek TV yayınlarını kaydedebileceğiniz, gerek BluRay disklerinizi FullHD 1080p biçiminde rahatça izleyebileceğiniz, aynı zamanda aile albümünüzü de depolayabileceğiniz birer çoklu ortam canavarlarıdır. HTPC'ler TV sehanızdaki yerini aldıında geriye kalan ses sistemi ve bir de LCD TV oluyor; seti tamamladığınızda oturma odanızdaki sinema hazır demektir. Tüm bu bileşenleri bir araya getirip rüyaları süsleyen, yapamayacağın şey kalmamış bir sinema salonunu beş milyara evinize kurabilirsiniz. Evde yokken TV yayınlarını kaydedebileceğiniz, BluRay izleyebileceğiniz ve yazabileceğiniz bir sistem bu. Bu rakamın büyük bir kısmını LCD TV'nin tuttuğunu da peşinen belirtelim. Sonuçta ortaya çıkan sistem güçlü, sessiz ve şık olacak; böylece eş, dost, aile ve arkadaşlarınızın hayran kalacağı bir salon ortaya çıkacağına emin olabilirsiniz.

LCD TV

PHILIPS 42PFL8404H/12 42" FullHD

Ev sinema sisteminizin baş köşesine oturacak olan bu ürün, diğer bilgisayar bileşenlerine hiç mi hiç benzemiyor. Tamı tamına üç milyar para sayıldıktan sonra alacağınız TV'de 4 adet HDMI girişi, 3 ms tepki süresi, Full HD 1080p görüntü desteği, 80000:1 dinamik kontrast ve kendi HD görüntü işleme yongası var.

Tüm bunların yanında Pixel precise HD, 3/2 - 2/2 hareket aşağı çekme, 3D Combfilter (Tarama filtresi), aktif kontrol ve ışık algılayıcı, dijital parazit azaltma, dinamik kontrast geliştirmeye, ışık geçiş iyileştircisi, aşamalı tarama, 2D/3D gürültü azaltma, 100 Hz ve HD Natural Motion gibi çoğu ürününe özgü olan enfls özellikler de cihazın oturma odanızdaki tahta yerleşmesi için ağırlaştırıcı nedenler arasında gösterilebilir. Kisacasi elinizdeki tüm cihazları aynı anda bağlayabileceğiniz bu LCD TV, HD yayınlar ile birlikte kullanıldığında sizi ekrana kenetleyebilir.

FİYAT 2500 TL + KDV İTHALAT Arena WEB www.arena.com.tr

Kasa

Thermaltake Mozart SX VC7001SNS

Kendi multimedya PC'nizi toplayabileceğiniz ürün, ATX anakartlarının kurulumuna da uygun olduğundan güçlü bir sistem kurulumuna imkan sağlıyor. Firma soğutma konusunda bir uzman olduğundan olsa gerek, içine konulacak fanları özenle en sessiz olanlardan seçmiş. Oldukça sık bir ön paneli bulunan ürün hem dijital ekranıyla size bilgi veriyor, hem de uzaktan kumandasıyla kolayca yönetilebiliyor. Sonuç olarak şık tasarımlı ve üstün özellikleri ile Thermaltake oturma odanızı süsleyecek HTPC'nin kasası olmayı fazlaıyla hak ediyor.

FİYAT 260 dolar + KDV İTHALAT Vega web www.vegatoknomarket.com

Anakart

GIGABYTE GA-MA780G-UD3H

AMD'nin en son yonga seti 780G + SB700 ile gelen ürünün üzerinde, hali hazırda Full HD 1080p içeriği rahatlıkla oynatabilecek güçte Radeon 3200 ekran kartı yer alıyor. Yine bunun yanında REALTEK ALC889A yongası ile de 8 kanala kadar ses çıkışı sunan anakart, bir taşta üç kuş birden vurmanızı sağlıyor. D-SUB (Analog), DVI-D ve HDMI 1.3 çıkışları ile isterseniz projekture, isterseniz DVI bağlantılı LCD'ye, isterseniz de Full HD LCD TV'ne görüntü çıkışı alabiliyorsunuz. Kisacasi uzun yıllar boyunca rahatça kullanabileceğiniz bu anakart, HTPC'niz için biçilmiş kaftan.

FİYAT 100 Dolar + KDV İTHALAT Kont, Arena Mersa web <http://www.kont.com.tr>

İşlemci

AMD PHENOM X3 8650

Uygun fiyatlı, performanslı ve ihtiyaçlarınızı fazlaıyla karşılayabilecek bir işlemci aradığınızda en mantıklı seçim Phenom X3 8650 model işlemci çıkıyor. Üç çekirdekli olan bu işlemci, HD filmler için fazlaıyla yeterli bir güç sahibi. Olur da bu bilgisayarda video dönüştürme işleri de yapacak olursanız, yarı yolda kalmayacak bir işlemci olması açısından böyle bir işlemci gereklidir. Cool'n Quiet desteği sayesinde çalışma frekansını düşürebilen işlemci, fanın da yüksek devirde çalışmasını engelüyor. Bu da oturma odanızdaki mutlak sessizliği garanti ediyor.

FİYAT 100 Dolar + KDV İTHALAT Bogazici WEB <http://www.bogazici.com.tr>

Bellek

OCZ 2 GB DDR2 800 VALUE

HTPC'de kullanacağınız belleğin Dual DDR olması ve çok yüksek frekanslarda çalışmasına gerek yok. OCZ'nin uygun fiyatlı ve ömrü boyu garantili bu modeli, bütün uygulamalarda ihtiyaç duyacağınız belleği fazlaıyla karşılamaya yeter. İleride ihtiyacınız olursa aynısından bir tane daha takabilirisiniz.

FİYAT 30 Dolar + KDV İTHALAT Akotek WEB www.akortek.com.tr





Optik Sürücü

LG GGW-H20L BluRay HD-DVD RW

CD, DVD, BluRay ve HD DVD disklerin tümünü sorunsuz bir biçimde okuyabilen ve HD DVD hariç bütün disklere yazabilen bu ürün, HTPC'nizin kalbi可以说。Bir yandan 1080p BluRay filmlerin keyfini çıkartırken, öbür yandan verilerinizi 50 GB'lık disklere yazabilirsiniz。

FİYAT 170 dolar + KDV İTHALAT Bogazici WEB <http://www.bogazici.com.tr/>

TV Kartı

Avermedia Trinity

TV Kartlarının babası olarak tanımlayabileceğim bu kart, Analog, DVB-S, DVB-T, HDTV ve FM Radyo yayınları dahil bütün TV ve Radyo yayınlarını sorunsuz alabiliyor. Windows Media Center ile de uyumlu olan kart sayesinde, dilediğiniz yarını siz evde olmasanız dahi kaydedebilirsiniz. Üstelik kaydetme işlemi esnasında gerçek zamanlı h.264 sıkıştırma da yapabilen kart sayesinde videolarınız hem fazla yer kaplamayacak, hem de taşınabilir aygıtlarda sorunsuzca oynatılabilir.

FİYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB www.kont.com.tr/

Ses Sistemi

Creative Inspire T7900 7+1

Tam çevresel ses deneyimi için 7.1 hoparlörler şart. Bu alanda seçtiğimiz ürün ise ses konusunda kendini kanıtlamış olan Creative'den geliyor. Özellikle ev sinema sistemleri için üretmiş olan ürün, kendinizi filmin başrol oyuncusunu gibi hissetmenize neden olacak.

FİYAT 160 Dolar + KDV İTHALAT Multimedya WEB www.multimedya.com



Sabit Disk

Seagate ST31500341AS 1.5 TB

GB başına maliyeti en düşük olan bu sabit disk, kapasitesi ile çoklu ortam verilerinizin depolamasında kullanabileceğiniz bir arşiv dolabına benzıyor. 1.5 TB'ı doldurmak zor demeyin, zira ileride alacağınız bir Full HD kamera her şeyi değiştirebilir. Satın aldığınız BluRay filmlerin bir kopyasını da bilgisayarınızda saklama hakkınız olduğuna göre, bu sabit diski doldurmanız aslında o kadar da zor değil. On adet BluRay filmi sabit diske kaydederseniz 500 GB yapıyor ve bakın 3/1'i doldu bile!

FİYAT 165 Dolar + KDV İTHALAT Arena, Datagate, Penta WEB www.arena.com.tr

Güç Kaynağı

Silverstone ST45NF 450 Watt Fansız

İtiraf ediyorum en çok güç kaynağı seçiminde zorlandım. Kolay değil sevgili okurlar; bir defa kaliteli olacak, hiç ses çıkarmayacak, yeteri kadar güç sağlayabilecek ve en önemli de fansız olacak. Neyse ki geçmiş tecrübelerimin yardımı ile bu konuda uzman olan firmaların ürünlerini taramaya başladım ve sonunda Silverstone'un ST45NF modelini buldum. Ürünün tek eksiği (Aslında fazlası) fiyatı. Eğer daha uygun fiyatlı bir ürün arıyorsanız, fanlı ürünler arasındaki sessiz ürün olan Seasonic S12'ye bir göz atmanızda fayda var.

FİYAT 229 dolar + KDV İTHALAT Vega WEB www.vegatknomarket.com

Oturma Odanız

Bütün bu bileşenlerle kuracağınız sistemi yerlestireceğiniz mekan, oturma odanız şüphesi en önemlisidir. Kurduğunuz sinema sisteminin sesini rahat rahat açabilmek istiyorsanız ya oldukça kalın duvarlarınız olacak ya da ses yalıtımınız. Ses için önemli bir diğer unsu oturma odanızda gereksiz eşyalar olmamasıdır. Vitrinlere, ivra zivira yer vermez, sırif sisteminiz ve oturma grubunuzu içeride tutarsınız akustik çok daha iyi olacaktır. Gereksiz her eşya içerisinde ses emer, ayrıca minimalist bir tasarım sinema sisteminizin ön plana çıkışmasını sağlayacak, bir kontrast oluşturacaktır. İçerisini dekorasyonu elbette kişisel zevkinize kalmış; ancak tavsiyemiz tavandan yansıtımı loş bir aydınlatma olacaktır. Işık seviyesini ayarlayabildiğiniz düğmeler ve hatta el çırpmaca yanıp sönen ışıklar olabilir. Uğraşlarınızın karşılığını koltuğunuza yayılıp kumandayı elinize aldiğinizde süreçinizde emin olabilirsiniz.

Bileşen	Ürün	Fiyat (\$ + KDV)
Kasa	Thermaltake Mozart SX VC7001NS	260 Dolar
Anakart	GIGABYTE GA-MA780G-UD3H	100 Dolar
İşlemci	AMO PHENOM X3 8650	100 Dolar
Bellek	OCZ 2 GB DDR2 800 VALUE	30 Dolar
Sabit Disk	Seagate ST31500341AS 1.5 TB	165 Dolar
Güç Kaynağı	Silverstone ST45NF 450 Watt Fansız	229 Dolar
Optik Sürücü	LG GGW-H20L BluRay HD-DVD RW	170 Dolar
TV Kartı	Avermedia Trinity	110 Dolar
Ses Sistemi	Creative Inspire T7900 7+1	160 Dolar
LCD TV	PHILIPS 42PFL8404H/12 42" FullHD	1600 Dolar
	Toplam Fiyat: 2924 Dolar + KDV	



Lenovo ThinkVision L2440x

Fiyat	649 Dolar + KDV
İthalat	Boğaziçi
Web	www.bogazici.com.tr

+ Yeni LED Teknolojisi
+ DisplayPort bağlantısı
- Cep yakan fiyatı
- Daha da gelişmesi gereklidir

7

Lenovo

ThinkVision

L2440x

LED Teknolojisi Kapıda

Lenovo'nun test merkezimize konuk olan ThinkVision L2440x model LCD monitörü, şimdije kadar incelediğimiz son kullanıcıya sunulan ilk LED (Light Emitting Diode) arka aydınlatma teknolojisine sahip monitör. 24 inch ekranlar, özellikle canlı renkleri ve derinlik hissi yaratan siyahları ile film ve oyuncular için ideal

performans vaat ediyorlar. Lenovo'nun bu modeli ise pivot ayarı, yükseklik ve döndürme ayarları ile ergonomiyi de ön plana çıkartan bir ürün. ThinkVision L2440x'in bağlantılarına baktığımızda ise daha ekran kartlarında bile yeni yeni görmeye başladığımız DisplayPort yuvası gözümüze çarpıyor. Bunun yanında VGA ve DVI yuvası da bağlantı seçenekleri arasında. Sol tarafa konulan bu bağlantılar sayesinde, kablolarınızı bağlamakta pek sorun yaşamayacaksınız. Panelin sağ tarafında ise USB portları bulunuyor. Tabii ki cihaz USB'den görüntü alıyor, buradaki USB portları USB çöklayıcı özelliğini gösteriyor. Monitör standının alt kısmında ise kabloları bir arada tutmak için bir aparat bulunuyor. Bu aparatın yardımcı ile güç ve video bağlantı kablolarını bir araya toplayarak, derli toplu bir görünüm sağlayabilirsiniz. Yine monitörün kolay taşınamemesi için arka kısmında bir tutacağa da yer verilmiş. Görüntü ayarlarını yapacağımız tuş takımını, monitörün sağ alt kısmına konumlandırılmış ve dört düğmeden oluşuyor. Parlaklık ve kontrast ayarlarının yanında renk ayarını da bu tuşlar sayesinde doğrudan yapmak mümkün. Burada kırmızı, mavi, nötr ve SRGB olmak üzere dört adet renk seçeneğiniz var. Alternatif olarak kırmızı, mavi ve yeşil rengin tonlarını da istekleriniz doğrultusunda değiştirebilirsiniz. Yine ekran ayarlarını yapmanızı sağlayan OSD menüsünün ekranда kalma süresi ve konumu gibi ayarları da yapıp bilirsiniz. Ürünün üzerindeki tek ışık, açma düşmesinin yeşil ışığı olduğu için, karanlık ortamlarda OSD düğmeleri arasında parmaklarınız düğümlenebilir.

Lenovo ThinkVision L2440x diğer çoğu LCD ekranın aksine, soğuk katot florsan tüpü temelli arka aydınlatma kullanmıyor. Yani burada bir fark var: eski LCD ekranlarda bu aydınlatma yukarıdan aşağıya tüm ekranı kapladı için ekranın yaydığı ışık ayarlanamıyordu. Fakat yeni LED teknolojili modellerde aydınlatma tüpleri bireysel olduğu için, her biri ayrı ayrı kapatılarak monitörden dışarıya verilen ışık daha iyi ayarlanabiliyor. Bu teknoloji LED ekranların daha iyi enerji tasarrufu yapmasının yanında daha keskin ve doğru renk üretimi, daha ince panel yapısı ve daha yüksek parlaklık seviyesine sahip olmalarını mümkün kılmıştır. Fakat yaptığımız testlerde, biz gözle görülür bir fark göremedik; farkı test cihazları fark etti. Söz konusu eski arka aydınlatma teknolojisini kullanan L2440p testimizden 87 puan alırken, yeni L2440x sadece bir puan farkla 88 puan aldı. Enerji tasarrufundan bahsetmişken, Lenovo'ya göre ekranının çalışmak için tükettiği güç 29 Watt. Lenovo ThinkVision L2440x testlerimizde maksimum 286cd/m² parlaklık değerlerine ulaştı. Bu değer her ne kadar firmanın kendi ürünü L2440p'nin 268cd/m²'lik skorundan yüksek olsa da, eski aydınlatma teknolojisini kullanan diğer rakiplerinin gerisindedeydi. Test esnasında dikkatimizi çekken bir başka nokta ise LED ve katot aydınlatmalı monitörün parlaklıklarını sıfır indirip test ederken, LED aydınlatmalı ThinkVision L2440x'in gözümüzü çok daha az yorması oldu. Bu durum kişiden kişiye değişebilir; fakat belirtmekte fayda olduğunu düşündük. Yaptığımız World of Warcraft testinde oyuncunun mükemmel, keskin ve canlı renklere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Tek sorun çok köşeli modellerin köşelerinin eski LCD'lere göre yeteri kadar belirgin olmamasıdır.

Fiyatına baktığımızda, ThinkVision L2440x şimdije kadar incelediğimiz monitörler arasında en pahalı monitör unvanına kavuşuyor. Daha önce de burada incelediğimiz ve bu ürünen çok daha ucuz satılan Full HD monitörler piyasada mevcut. Üstelik performans ve boyut konusunda da ThinkVision L2440x'ten aşağı kalır yanları yok. Sonuç olarak LED teknolojisi her ne kadar geleceğin teknolojisi olsa da şu an gerek fiyatı, gerek sorunları ile henüz satın almak için erken bir teknoloji olduğunu düşünüyoruz.

ÜRETİCİNİN BELİRTİĞİ ÖZELLİKLER

Çözünürlük	1,920x1,200
Tepki Süresi	5 ms
Contrast Oranı	1,000:1
Parlaklık	300cd / m ²
Bağlantılar	DisplayPort, DVI, VGA
HDCP Uyumu	Var
Beraber Gelen Kablolar	DisplayPort, DVI
Ekran büyülüğu	24" Geniş
Görüntü Formatı	Geniş (16:10)
Çözünürlük	1920 x 1200
Parlaklık	300 cd / m ²
Kontrast	1000:1
İzleme açısı (H x V @ CR 10:1)	170 / 160
İzleme açısı (H x V @ CR 5:1)	178 / 178
Tepki süresi (tipik)	5 ms
Renk gamutu	72%
Panel tipi	Beyaz Led
Video bağlantıları	Analog + DVI-D (HDCP) + DP
Bağlantıları olanakları	Analog + DVI-D (HDCP) + DP + USB
EPEAT	Gold
GREENGUARD	Evet
Energy Star Rating	4,1
USB Hub	4 Port
Multimedya	Opsiyonel ThinkVision Soundbar
Ebat paketlenmemiş (W x D x H)	559.6 x 257.3 x 394.8 mm
Ebat (monitör) (W x D x H)	559.6 x 61.2 x 373.6 mm
Ağırlık (paketlenmemiş)	7.78 kg / 17.16 lbs
Ağırlık (monitör)	5.54 kg / 12.21lbs
Garanti	3 Yıl

HP TOUCHSMART IQ525

PC KASASI YOK

Masaüstünde yeri dar olanlar ve ergonomik, sık bir PC isteyenler için HP Touchsmart IQ525 pek çok iyi özelliği bir araya getiriyor. Full HD görüntü kalitesi, televizyon kartı ve uzaktan kumanda ile film keyfi için harika bir platform. Dokunmatik ekranı kullanılsı olsa da sadece tek bir dokunuşu algıladığı için mouse kullanmaya devam etmeniz kaçınılmaz. PC kasası olmamasının yanında, kablosuz klavye - mouse kılıfı, Blu-ray oynatıcı ve yüklü gelen yazılımlar ile oldukça iyi bir sistem. Intel Core 2 Duo P7450 2.13 Ghz işlemci, 4 GB DDR2 bellek, 640 GB sabit disk ve GeForce 9600M GS HD 512 MB ekran kartı ve 22 inch geniş ekranı ile çok güçlü bir masaüstü performansı sunuyor.

FİYAT 1956 Dolar + KDV İTHALAT HP WEB www.hp.com.tr



PSP GO! GELİYOR!

UMD konusunda büyük eleştiriler alan PSP'nin yeni versiyonu, 8 ve 16 GB flash bellek ile gelecek. Adı PSP GO! olan yeni PSP'nın kontrol seçenekleri daha fazla olacak ve Japonya'da Eylül ayında piyasaya sürülecek; dünyanın kalanının ise Ekim ve Kasım aylarını beklemesi gerekiyor. Sony, yaptığı açıklamada, oyun sayısını artan ve çesitlenen iPhone'u bir rakip olarak kabul ettiğini ve gerekli önlemleri alacağını belirtti.



SUNBEAM RHEOBUS EXTREME

GÜRÜLTÜ KONTROL

Piyasadaki fan kontrolörlerinin çoğu sadece dört fan kontrol edebilken Sunbeam Rheobus Extreme, altı fani kontrol edebiliyor. Anakarttan fanlarla ilgili doğru bilgi alıp aktaran ürün, LED aydınlatmalı. Oldukça sık duran mavi LED'lerin ışığı fanların dönüş hızına göre artıyor. Fan ayarını kısaltarak sessiz bir çalışma ortamı elde edebilirsiniz ancak tecrübeiniz bir kullanıcısanız sisteminizi kızmamak için dikkatli olmalısınız. Bu ürün genelde tecrübe ve bilgisayarını kurcalamayı, Overclock yapmayı seven kullanıcılarla hitap ediyor. Yine de dikkatli olmak kaydıyla kullanabilirsiniz. Işıklarıyla kasanıza katacağı şıklık da cabası. Tabii çayır çayır ıslıtlı bir kasa seviyorsanız.

FİYAT 39 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com.tr

CEPTEN SOSYAL AĞLARA

İnsanlar Facebook karşısında yeterince vakit öldürmüyormuş gibi firmalar, cep telefonlarından da herkes sosyal ağlara girebilsin diye uğraşıp duruyor sevgili okurlar. İnsanlar birbirinin nerede olduğunu bilmek istiyor ve hal böyle olunca da gizlilik ve özel hayat günden güne yalan oluyor. CitySense, kullanıcıların yerini haritada gösteriyor. Google'in Latitude'u ve Yahoo'nun Friends on Fire'i, yine sosyal amaçlı uygulamalar. iPhone'un Centr'i ise en son geliştirilenler arasında ve -benzerleri gibi- amacı internet ile cep telefonundaki sosyal ağların bütünleşik çalışması.





SAMSUNG VP-HMX20C

FLASH BELLEK VE FULL HD

8 GB flash belleği sahip bu kamera, Full HD desteğiyle tüketici trendini doğru anlıyor ve takip ediyor. "8 GB kapasite video için yetmez" diye endişe etmenize gerek yok; SDHC/MMC Plus yuvası ile bellek eklemek mümkün. 1920 x 1080i çözünürlükte kaliteli çekimler yapabiliyor, üstelik oldukça kaliteli fotoğraflar da çekeriliyor. Harici mikrofon giriş ile kaliteli ses kaydına da imkan tanıyan kameranın dahili flaşı olması da artılar arasında. Ergonomik ve sık tasarımıyla Full HD kaliteli çekimleri birleştiren kameradan, görüntülerini USB ile bilgisayarınıza atabiliyorsunuz. Yanında gelen DVD hazırlama yazılımı da çektiğiniz görüntüleri saklamak için gayet uygun.

FİYAT 1199 Dolar + KDV İTHALAT Kont WEB www.kont.com.tr



TOSHIBA CAMILEO S10

İNCE KAMERA

Küçük bir fotoğraf makinesi boyutlarında olan bu kamera, Full HD çekim yapabilmesiyle şaşırtıyor; çünkü insan bu boyutlardaki bir makineden bu derece yüksek çözünürlük beklemiyordu. 18 mm inçlik ve 120 gram ağırlık ile her an el altında tutulabilen bir kamera. 2.5 inçlik kocaman bir ekranı ve flaşı var. Bu kadar hafif bir kameranın en büyük güzelliği uzun çekimlerde yorulmamaktır. Malum kamerayı uzun süre sabit tutarken gittikçe ağırlaşır. Pek çok kaliteli ürünlerde rastlanan en büyük eksiklerden biri olan HDMI çıkışına sahip olması çok büyük bir artı; direkt televizyonunuza bağlayıp kaliteli görüntü izleyebiliyorsunuz. 1080p HD kalitesinde kayıt yaparken 128 MB dahili bellek -haliyle- yetersiz olacağından yanında yüksek kapasiteli bir SD kart almanız tavsiye olunur. Cihazın optik zoom'u yok, 4x dijital zoom'u var. Ama bu boyutta bu kadar eksiksiz deoğaldır. Özellikle aile çekimleri için devamlı el altında bulundurulacak bir kamera, tavsiye ediyoruz.

FİYAT 422 TL + KDV İTHALAT Toshiba Bilgisayar WEB www.toshibatr.com

WINDOWS 7 NE İSTİYOR?

23 Ekim'deki çıkıştı yaklaştıkça Windows 7 hakkında yeni haberler gelmeye devam ediyor. Microsoft, yaptığı resmi bir açıklamaya Windows 7'nin final sürümünü kullanabilmek için sahip olmamız gereken sistem ihtiyaçlarını duyurdu. 32 veya 64 bit destekli en az 1 Ghz işlemci; 32 bit sürümler için 1 GB, 64 bit sürümler içinse en az 2 GB bellek; DirectX 9 destekli WDDM 1.0 ve üzeri ekran kartı; 32 bit sürümler için 16 GB, 64 bit sürümler içinse 20 GB sabit disk alanı gerekiyor.





DVD'den sabit diske teknik

Recep Baltaş sunar
servis

Sıcak havalar yüzünü göstermeye başladı pek sevgili donanım müdafımları. Bilgisayarlarınızın sorunları bana sorun; ben onları cevaplarken sizleri bahaş şenliklerinde görmek istiyorum. Malumunuz benim de okulum bitiyor fakat okumak o kadar güzel ki yüksek lisans yapasım geliyor. Her ne kadar "ekmek elden su gölden" bir hayatım olmasa da mücadele etmek güzel bir şey. Kendinize iyi bakın; bilgisayarlarınız bana emanet.

S: Merhabalar Recep Abi ve bütün LEVEL çalışanları. Öncelikle hepинize böyle kaliteli bir dergi hazırladığınız için teşekkür ediyor, bu başarılarınızın devamını diliyorum ve direkt sorularıma geçiyorum. Öncelikle size bilgisayarının sistem bileşenlerini söyleyeyim; Asus p5ld2se anakart, Core 2 Duo e6600 işlemci, Nvidia 8800gt Amp Edition ekran kartı, 2 GB Kingston 533 Mhz RAM ve Epsilon 700 Watt güç kaynağı var. Belki tahmin edersiniz ki problemim GTA IV ile başlıdı. Oyunu ilk yüklediğimde (Daha oyunun hiç update'i çıkmamıştı.) oyunu oynarken işlemcim %84, %90 gibi bir performansta çalışıyordu ve ben de oyunu hiç takılmadan mutlu mesut oynuyordum. Fakat işin komik yanı update'leri yükledikten sora işlemcim %100'lere dayandı. AI Booster programıyla overclock yaptım ama bir türlü başarılı olamadım. Ekran kartımı hiç zorlayamıyorum bu yüzden ve çok üzülüyorum. Oyun işlemciden takılıyor ama bir faydası olur belki diye görüntü ayarlarını düşürdüm iyice ancak "Bana misin" demiyor. Yarama merhem olur musunuz? Sizlerden okuduklarımıza göre 2 GB RAM yetersiz ama dediğim gibi önceden çok iyi çalışıyordu. Şimdi de teşekkür ederim; kolay gelsin. **Gökhan Akerdem**

C: Sevgili Gökhan öncelikle eğer sorunun yamalardan kaynaklandığından emin isen yapman gereken ilk iş, oyunu silip yeniden kurmak olacaktır. Fakat oyunu silmeden önce şansını bir de en son çıkan 1.3.0 yamasını kurarak denemeni öneriyorum. Bir de bu şekilde oyunu kontrol et. Daha sonra ekran kartı sürücüsünü güncelle. Sorun devam ederse ilk cümlede de dediğim gibi oyunu ilk

dilerim Recep Abi.) Son cümlede de tüm LEVEL ailesine iyi günler dilerim.
Batuhan Camci

C: Merhaba Batuhan, sorunlarını sırayla cevaplamaya başlayalım: 1. Öncelikle senden önce bu soruyu soran arkadaş Anti-aliasing'den bahsetmişti. Sanırım senin sorunun faktı. Sana tavsiyem oyunun grafik seçeneklerinden "texture settings" yani doku ayarlarına girmek. Buradaki "automatic" değerini "manuel" yapmak ve ayarları yükseltmek olacaktır. Yine diğer grafik ayarlarını da yükselt ve bu ayarları kaydet. Daha sonra ekran kartı sürücünü Catalyst 9.4'e güncelleştir ve DirectX'i de güncelle. Sorun hala devam ediyorsa bir ekran görüntüsü alıp tekrar bana yollayabilirsin. 2. Texture ayaları Extra'da ise diğer ayarları da yukarı çekmek gerekebilir. Diğer ayarlar da yukarıda ise bu durumda ilk cevapta da dediklerimin yanına ekstra olarak oyunun 1.2 ve 1.4 güncellemelerin yükleneni tavsiye ediyorum. Bu güncelleştirmeler 1 GB boyutunda ve oyundaki bu tür hataları gideriyor. 3. 11 yaşındaki bir öğrenci için bu sistem yeter de artar bile. Çok daha vahim sistemleri olan arkadaşlar var. Sen ders çalışmaya devam et; fazla gözükmeye ortalarda. Sana da sorunsuz WaW oynamalar diliyorum.

S: Selamlar, nasılsınız Recep Bey? Ben Can. PC'min artık emekli olma zamanı geldi yeni bir PC sistemi toplayacağım ve bütçe sınırlım 2000 - 2200 TL. (Yani 1500 - 2000 Dolar arası.) Kasa: Thermaltake V9 Black Edition. RAM: OCZ 6 GB (2 GB x 3) Gold Edition 1600 Mhz DDR3 üç kanallı bellek kiti. Ekran Kartı: HD4890 GDDR5 1 GB 256 BIT ATI DX 10.1. Güç kaynağı: Kararsız kaldırm. Klavye: A4 TECH X7-G800MU kablolu. Mouse: G3 MX518 Gaming - Grade Optical. DVD sürücü: LG GP08LU10 8X harici slim lightscribe DVD yazıcı. Ben bunları beğendim şahsen ama fiyatı en fazla 2200 TL olmalı. İşlemci olarak ne seçmeliyim? RAM olarak 4 GB ve DDR3 olsun istiyorum. İşlemci olarak bana 4 çekirdekli önerdiler. Güç kaynağı nasıl olmalı sizce? Klavye, mouse peki onlar nasıl? Anakarta karar veremedim

ve sorun yaşamadığın haliyle oynamaya devam et.

S: Merhaba Recep Abi. Sana üç sorum var: 1. Bu sadece Call of Duty: WaW'da olan bir sorun. Oyunda gölgeler çok berbat gözüküyor. Bunu bir kişi daha sormuş ancak ona "LCD monitörlerde 1280 x 1024 çözünürlük kullanmak gereklidir." yazmışsin. Bende çözünürlüğü 1440 x 900'den 1280 x 1024'e almayı denedim ancak durum yine aynı. Bunun çözümünü bulabilersen çok sevinirim. 2. Bu da Call of Duty: WaW'dan bir sorun. Sorun silah, deniz vb. gibi şeýlerin çok güzel görünmesi ancak örnek olarak Şefik Abi'nin Aralık sayısında Call of Duty: WaW incelemesinin 37'inci sayfasında bir yatak resmi var ve "Askereyken, yatağınızi toplarken böyle bir kırışıklık bırakmayın." yorumunu yapmış. Ancak bende o küçük kırışıklar berbat gözüküyor ama oradakiler çok güzel gözüküyor. Soracak olursan Texture ayarlarının hepsi "extra"da. 3. Son olan bu sorum sistemimle ilgili. Core 2 Duo E4600, 2 GB RAM, Sapphire HD 4670'ten oluşan bir sistem ben yani 11 yaşındaki bir öğrenciye yeter mi? (Merak etme derslerimde çok başarılıyım sana da son senende başarılar

bunlara uygun bir anakart modeli söyle misiniz? "X58" diyor çoğu ama emin değilim ve kasa bu kasaların hangisi en iyi soğutmayı verir yaz sıcaklarında ısınmayacak bir kasa ve işlemci soğutucusu da istiyorum. Fiyat aşmazsa 21 veya 22 inç LCD Monitor bulabilir miyiz ve en önemli bunları bu kadar fiyata nereden alabilirim? Çok acil cevaplarınız sevinirim. Sağlıcakla kalın bütün LEVEL camiasına selamlarımı da iletin; iyi bir iş çıkaryorsunuz sizin sayenizde donanım konusunda bilgi sahibi oldum. *Can Bodur C: Merhaba Can Bey, öncelikle madem fiyat 2200 TL'yi geçmeyecek size tavyiyem LGA 775 mimarisin tercih etmeniz yönünde. Bu durumda işlemci olarak Intel'in Q9000 serisini tercih edebilirsiniz. RAM olarak ise DDR3'e şimdilik bu bütçe ile geçmeniz zor gibi gözüküyor fakat DDR2 siz fazlasıyla tatmin edecektir. Güç kaynağı 500 Watt gerçek güç sağlayabilebilir kaliteli bir ürün olursa yeterli olacaktır. Oyuncular için klavye ve fare söz konusu olduğunda Logitech, Microsoft, Razer gibi firmaları tercih edebilirsiniz. Anakarta gelince X58 şu an pahali olduğu için P45 ya da X48'e yönelibilsiniz. Kasa olarak TT V9 iyi bir tercih. Bu durumda fazladan bir işlemci soğutucusu gerekmese de OCZ Vedetta'ya bakmanızı öneririm. Yine Zalman'a bakmadan da geçmeyin. Monitör ile birlikte tüm bu*

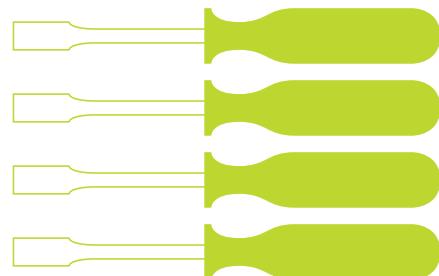
dediklerinizi 2200 YTL'ye alabileceğiniz bir yer varsa hep beraber bilmek isteriz. 22" monitör almak istiyorsanız size Samsung T220 önerebilirim. Fakat siz yine de ihtiyaçlarınız doğrultusunda bir araştırma yapın derim. Bunları bu fiyata alabileceğiniz bir yer yok fakat Ankara'daki firmaların, özellikle de e-ticaret yapanların, çok ekonomik olduğunu söyleyebilirim.

S: Sayın Recep Baltaş; sizi gerçekten önemli bir sorunumla meşgul etmek istiyorum. Öncelikle değerli vaktinizi bize ayırdığınız için teşekkürler. Benim ATI Sapphire 4870 ekran kartım var ve bu kartin birçok fonksiyonu olduğu gibi galiba kamera vs. de bağlanabiliyormuş. Şimdi size sormak istedığım şey şu: Bu ekran kartım aracılığı ile Sony Handycam marka kameramı nasıl bilgisayarına bağlayıp görüntü aktarımı yapabilirim? Ekran kartımın kırmızı - yeşil - mavi ve kameramın da YUV (kırmızı - beyaz - sarı) kablosu var. Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim; bizlere gerçekten çok yardımcı oluyorsunuz. Dergiyi her hafta takip ederim ve dergide en çok takip ettigim bölümlerden biridir "teknik servis". Sizden çok şey öğrendim ve öğrenmeye devam ediyorum. Şimdiden teşekkürler. *Cem Tasgin*

C: Cem Bey merhaba, HD 4870 ekran

kartlarında bildiğim kadarıyla VIVO özelliği yok. VIVO, eskiden ATI'nın birçok ekran kartında yer alan ve bu kartların video kayıt yapmasına olanak sağlayan özellik idi. Açılmış ise Video-In / Video-Out şeklindeydi. Fakat yeni seride bu özellik olmadığı için bu tür bir kayıt yapmak istediğinizde bir TV kartı veya Video Capture kartı kullanmanız gerekiyor. Alternatif olarak bir Firewire kartı ile işi çok daha ucuzla mal edebilirsiniz. Ayrıca Firewire en temiz görüntü aktarımının yapılabildeği bağlantı türüdür. ☺

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



SATIN ALMA TABLOSU

Lütfen işaretetsiz yerlerden kesip saklayın.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel P3X Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P4X / AMD RS7X PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI	Intel X48-X58 / nForce 79X / AMD RS790X Yonga Seti [PCI Exp 2.0]
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E5200 / AMD Athlon 64 X2 5200+	Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad Q9XXX - Extreme / Intel Core i7 / AMD Phenom II - Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1 x 1024 MB)	2 GB DDR2 800-1066 (2 x 1024 MB)	4 GB DDR2 / 3 1066-1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4650	GeForce 9800 GT / GTS 250 / Radeon HD 4830 / 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 / GTX 280 / 9800 GX2
SABİT DİSK	320 GB 7200 RPM	750 GB 7200 RPM	2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	22X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Hybrid veya DVB-S HD
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic SP2	Microsoft Windows Vista Home Premium SP2	Microsoft Windows Vista Ultimate SP2
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC**CHRONICLES OF RIDDICK:
ASSAULT ON DARK ATHENA**

**Ctrl, Alt ve ~ tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın
ve aşağıdaki kodları girin.**

**cmd(kill): İntihar etmenizi sağlar.
(cyclecamera): First person ve third person arasında
geçiş yapar.
cmd(godmode): Tanrı modunu açar.
cmd(noclip): Videoları kapatır.
cmd(selfsummon): Başka bir Riddick yaratır.**

**FALLOUT 3:
OPERATION ANCHORAGE**

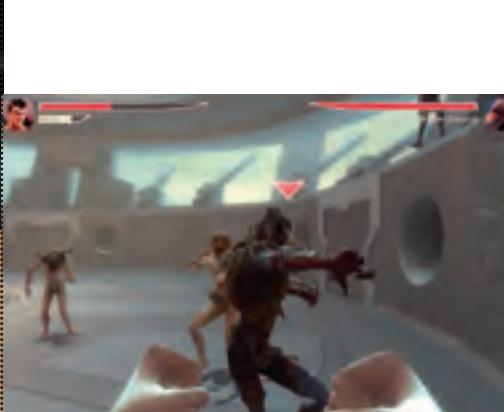
Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında
yazanları yapın.

**Aiding the Outcasts (20 puan): Aiding the Outcasts'i
tamamlayın.
Operation: Anchorage (40 puan): Operation:
Anchorage'ı tamamlayın.
Paving the Way (20 puan): Paving the Way'i
tamamlayın.
The Guns of Anchorage (20 puan): The Guns of
Anchorage'ı tamamlayın.**

**FALLOUT 3: THE PIT**

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında
yazanları yapın.

**Free Labor (40 puan): Free Labor'ı tamamlayın.
Into The Pitt (20 puan): Into The Pitt'ı tamamlayın.
Mill Worker (20 puan): 100 Steel Ingot bulun.
Unsafe Working Conditions (20 puan): Unsafe
Working Conditions'ı tamamlayın.**

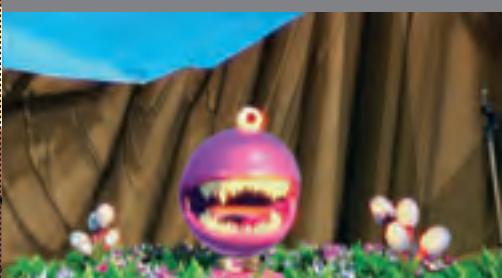
**ZENO CLASH**

Ana menüdeyken Yukarı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ,
Sol, Aşağı, Aşağı yapın ve Malstrum Mansion'ı açın.

XBOX 360**SAINTS ROW 2: ULTOR EXPOSED**

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında
yazanları yapın.

**Fluffer (35 puan): Ultor Exposed görevini bitirin.
Meta-Gamer (20 puan): Bir co-op görev oynayın.
MVP (25 puan): Beş co-op görev kazanın.
Party Time (25 puan): Bir Xbox Live oyunu oynayın.
Phone Sex (25 puan): Tera'yı arayın.**

**THE MAW**

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında
yazanları yapın.

**All Growed Up (10 puan): Maw'in ilk büyüğümüne ona
yardım edin.
Brute Force (15 puan): Brute Force'ta %100 Eaten and Eat
the Snuffle yapın.**

PS3**X-MEN ORIGINS: WOLVERINE**

Trophie'leri kazanmak için karşılarında yazanları
yapın.

**52 Pickup (Silver): Remy LeBeau'yu alt edin.
A Day's Work (Bronze): 500 düşman öldürün.
Aerial Assault (Bronze): 10 Air Grab gerçekleştirin.
Aerial Master (Bronze): Bir kerede altı hava
düşmanını alt edin.
Apprentice (Bronze): Combat Reflex'i Master
Level'a yükseltin.
Astonishing (Bronze): Tüm Dog Tag'ların yarısını
bulun.
Bar Fight (Silver): Victor Creed'i alt edin.
Blender (Silver): Claw Spin ile 200 düşman öldürün.
Bloodlust (Bronze): Berserker modunda 50 düşman
öldürün.
Boomerang (Bronze): Reflected Projectile ile 25
düşman öldürün.
Catch! (Bronze): Reflected Projectile ile bir düşman
öldürün.
Clean Up on All Aisles (Bronze): Markette Fred
Dukes ile dövüşürken tüm objeleri yok edin.
Defensive (Bronze): Bir Counter hareketi
gerçekleştirin.
Devil's Brigade (Silver): Tüm Dog Tag'leri bulun.**

**Destroyer of Yums (10 puan): 200 Yum bulun ve
yiyin.**

**Energize (20 puan): Bulbous gücü ile 50 objeye ya
da canlıya elektrik verin.**

**Eyes of the Beloofe (20 puan): Loofer gücü ile 125
objeyi ya da canlıyı lazerleyin.**

**Ground and Pound (20 puan): Puff-Tor gücü ile 50
objeyi ya da canlıyı vurun.**

**Hard-Headed (20 puan): Beetull gücü ile 50
objeye ya da canlıya çarpin.**

**Little Planet of Horrors (20 puan): Her bölümde
%100 Eaten yapın.**

**River Redirect (15 puan): River Redirect'te %100
Eaten and Eat the Snuffle yapın.**

**Six Meals a Day (20 puan): Maw'in altı yemek
zamanını (Breakfast, Brunch, Lunch, Dunch,
Diner, Midnight Fest) oynayın.**

**Speeder Lane (20 puan): Speeder Lane'de %100
Eaten and Eat the Snuffle yapın.**

**Tastes Like Snot (10 puan): 30 Gloober bulun ve
yiyin.**

**That's Just Gross (10 puan): Tüm Snuffle'ları bulun
ve yiyin.**

**Time for BBQ (20 puan): Gastro gücü ile 150 objeyi
ya da canlıyı yakın.**

**You're totally MAWESOME! (20 puan): Oyunu
bitirin.**

HERKESE DVD FILM: THE QUEST BU MUHTEŞEM FİLM KAÇMAZ!

DVD AYLIK YAYINLARI
ISBN: 9750-9419-
173415 - YIL: 12
2009/06 E 29 TL

Dosya: A'dan Z'ye Projektörler
Satın alırken dikkat etmeniz gerekenler ve kullanım ipuçları
Herkese 225TL Değerinde 6 Muhteşem Hediye!

CHIP TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ CHIP TEST Oyunseverler dikkat!
Uygun fiyatlı yeni nesil en iyi ekran kartlarını sizler için test ettik

Hatasız ve hızlı WINDOWS
Yavaş PC ve can sıkıcı kilitlenmelere karşı özel yazılım paketi

XP+VISTA POWER TOOLS

VIDEO EĞİTİM
Adobe Photoshop CS4
Video montaj ve düzenleme

TAM SÜRÜM Videolarınızda profesyonel görüntü katabiliniz

Radeon HD4770 mucizesi
Sadece 120'a güçlü ekran kartına yakın performansı sağlayan AMD'nin yeni ekran kartı incelemede

Netbook Uygun fiyatlı mini laptoplar için en uygun doman

Güvenli internet bankacılığı için özel CHIP Web Gezgini CHIP DVD'de!

Dev Güvenlik Paketi

- Kişisel veri gizleme
- Antispyware araçları
- Online bankacılık ipuçları
- Güvenli dosya silme
- Güvenli dosya silme

The Quest (Arayış)
Van Damme hem bay rolde hem yönetiyor

TAM SÜRÜM

TEST **Kompakt dijital fotoğraf makinesi**
Bu testi incelemeden önce

DVD Haziran 2009

CHIP DVD Haziran 2009

CHIP CHIP, Kaspersky Internet Security
2009 yazılım tarafından lisanslanmıştır

Haziran sayısı bayilerde! **DB**

BRAID

Prensesi kurtarmakta güçlük mü çekiyorsunuz? Bulmacanın son parçasını bir türlü alamıyor musunuz? O halde doğru yerdesiniz. Not: "Ceviz kafa" oyun boyunca karşılaşacağınız yaratıklara addettiğim isimdir.

WORLD 2-1: THREE EASY PIECES



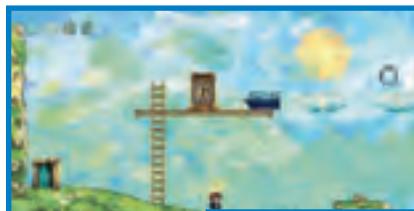
Puzzle 1 Alıştırma kısmını geçtikten sonra geldiğiniz bölümde bulmacanın ilk parçاسını göreceksiniz. Merdivenden tırmanın ve platformda sağa doğru ilerleyin. Aşağıdaki platforma atlayın ve soldaki bulmacanın ilk parçاسını alın. Eğer sıvı cubukların üzerine düşerseniz "Shift" tuşuya zamanı geri sarılabilirsiniz. Zamanı geri alırken yukarı ok tuşuya bu alımı hızlandıracaktır, aşağı ok tuşuya da hızlı geri sarmayı durdurabilirsiniz.

Puzzle 2 İlk parçanın ardından sağa doğru ilerleyin. Karşılaşağınız küçük "ceviz kafaları" (Kendimce bu şirin dostlarımıza verdığım bir isim.) tepelerine binmek suretiyle öldürün. Biraz ileride ikinci parça bulunuyor. Merdivenden çıkış cephe kafanın üzerine ziplineyn ve parçayı alın. Eğer zipladığınız halde parça ulaşamadıysanız topun yeni bir ceviz kafa fırlatmasını bekleyebilir ya da "Shift" tuşuya zamanı geri sarıp tekrar deneyebilirsiniz.



Puzzle 3 Sağa doğru ilerleyin. Üçüncü parçayı almak için ceviz kafalarından birinin üzerine ziplineyn, inişe geçtiğinizde diğerinin üzerine basıp son parçayı alın.

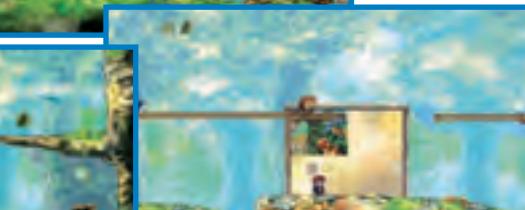
WORLD 2-2: THE CLOUD BRIDGE



Puzzle 1 Başlangıçtaki merdiveni kullanmayın hemen. Önce ilerdeki anahtarı alın. Geri dönüp merdivenden çıkış ve kapıyi açın. Bulutun üzerine atlayın. Ve bulmacanın birinci parçاسını alın.



Puzzle 2 Karşidan gelen bulutlara atlayıp sağa doğru ilerleyin ve topun üzerine atlayıp ikinci parçayı da alın.



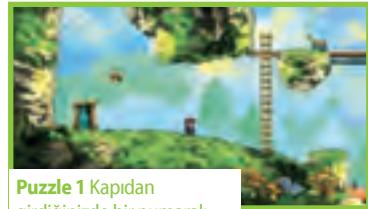
Diger iki parçaya ulaşmanın şimdilik imkansız olduğunu göreceksiniz. Onları, bulunduğumuz dünyadaki diğer parçaları topladıktan sonra alacağız ama yeri gelmişken anlatalım o iki parçayı alma yolunu da. Topladığınız parçaları birleştirerek resmi tamamlayın. Resimde bir platform olduğunu göreceksiniz. Bulmacayı -tüm parçaları birleştirildikten sonra- bütün halinde sol üste doğru kaydırın. Böylece yukarıdaki ceviz kafa, platformu kullanarak aşağıya inip sağa doğru ilerleyecek. Üstüne ziplinearak kapının hemen üstündeki parçayı alın. Bulmacanın olduğu bölümde geri gelin ve bu sefer bulmacayı bütün halinde sağa doğru kaydırın. Platformun üzerine çıkış ve bulmacayı biraz daha sağa kaydırıp üstteki platforma ulaşın. Buradaki parçayı da alıp maceraya devam edin.

WORLD 2-3: THE HUNT!



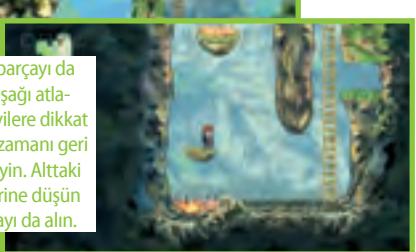
Burada altı tane ceviz kafayı öldürüp kapıyı açmamız ve bulmacanın parçasını almamız gerekiyor. En alttaki ceviz kafanın üzerine ziplineyn ve onu öldürün. Merdivenden çıkış ama buradaki ceviz kafayı öldürmeyin. Soldaki platforma geçin ve oradaki yaratığı öldürün. Merdivenden çıkış ve buradaki yaratığı da öldürün. Platformun en ucuna gidip biraz önce öldürmediğiniz yaratığın üzerine ziplineyerek (bir çeşit trampen görevi görecik ceviz kafa.) karşısındaki platforma geçin. En üstteki yaratığı da öldürüp bulmacanın parçاسını elde edin.

WORLD 2-4: LEAP OF FAITH

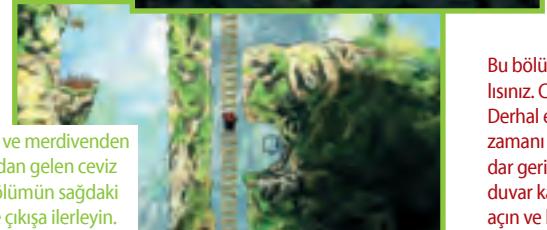


Puzzle 1 Kapıdan girildiğinizde bir numaralı bulmaca parçasının kapının hemen üstünde olduğunu göreceksiniz. Merdivenden tırmanın, yukarı ok tuşıyla kolu hareket ettirin ve öndeği platformu ilerletin. Top, ceviz kafa fırlatacak. Zamanlamayı ayarlayın ve kolu geri çevirin. Platformla beraber gelin ceviz kafayı takip edin, kapının hizasına gelince üstüne ziplineyip bir numaralı parçayı alın.

Puzzle 2 Merdivenden tırmanın, platformla beraber sağa ilerleyin. Aşağıdaki top, ceviz kafa fırlatacak. Bu ceviz kafayı kullanarak karşılık ziplineyn ve ikinci parçayı da alın.



Puzzle 3 İkinci parçayı daaldiktan sonra aşağı atlayın. Buradaki civilere dikkat edin. Gerekirse zamanı geri alıp tekrar deneyin. Altı platformun üzerine düşün ve üçüncü parçayı da alın.



Puzzle 4 Sağda ilerleyin ve merdivenden yukarı tırmanın. Yukarıdan gelen ceviz kafaları dikkat edin. Bölümün sağındaki son parçاسını da alın ve çıkışa ilerleyin.

WORLD 3-1: THE PIT



Burada bulmaca parçası yok. Bu bölümde zamanı kullanmayı öğreniyoruz. Aşağıdaki ceviz kafadan anahtarı alın. (Ceviz kafası öldürüp öldürmemek size kalmış.) Zamanı, atladığınız ana kadar geri sarın. Anahtarın hala elinizde olduğunu göreceksiniz. Karşıya geçip kapıyı açın ve diğer bölmelere ilerleyin.

WORLD 3-2: THERE AND BACK AGAIN



Bu bölümde olabildiğince hızlı olmalısınız. Ceviz kafalarla uçaşmayın. Derhal en üstte çıkış, anahtarı alın ve zamanı kilitli kapıya yakın bir yere kadar geri sarın. Yukarıdan aşağıya inen duvar kapanmadan hemen kapıya açın ve bulmacanın parçاسını alın.

WORLD 3-3: PHASE



Puzzle 1 Girişin yanındaki merdivenden yukarı tırmanın. Size doğru gelen bulutları izlerken zamanı biraz geri sarın. Böylece etrafında yeşil rengin yanıp söndüğü bulut önde-kilere biraz daha yaklaşacak. Yeterli yakınıyla ulaşınca bulutların üzerinden zıplayarak topa ulaşın ve bulmacanın parçasını alın.

Puzzle 2 Sağa ilerleyin. Yine hareketli bulutları göreceksiniz. Zamanı geri sarma özelliğini bulutların birbirine yaklaşması için kullanın tekrar. Böylece bir buluttan diğerine zıplayın ve ikinci parçayı da alın.

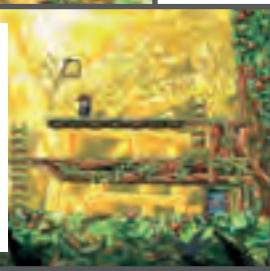


WORLD 3-5: TIGHT CHANNELS

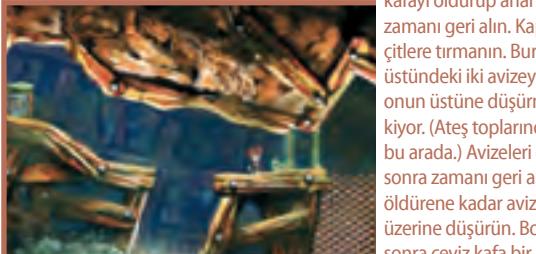


Puzzle 1 Merdivenden yukarı çıkin. Biraz sağa doğru ilerleyin ve ekranın sol üstündeki platformda ceviz kafanın belirmesini bekleyin. Zamanı geri sararak ateş toplarının ceviz kafayı öldürmesini engelleyin. Ceviz kafa, bulunduğunuz platforma gelecek; üstüne zıplayıp parçayı alın.

Puzzle 2 Sağa doğru ilerleyin. Önünüze çıkan tavşanlara dikkat edin. Merdivenden yukarı çıkin. Ateş toplarından güzel bir zamanlama ile kurtulun ve ikinci parçayı alın.



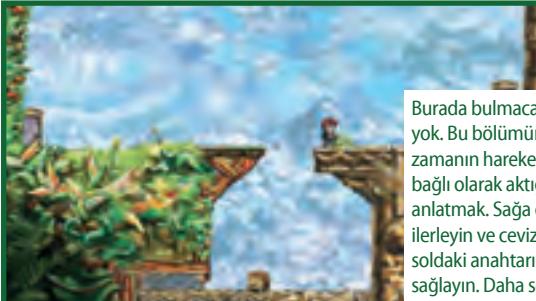
WORLD 3-7: LAIR



Kapayı açmak için aşağıdaki ceviz kafayı öldürüp anahtarı alın ve zamanı geri alın. Kapıyi açın, çitlere tırmanın. Buradaki boss'un üzerindeki iki avizeyi beş kez onun üstüne düşürmemiz gerekiyor. (Ateş toplarından sakının bu arada.) Avizeleri düşürdükten sonra zamanı geri alın. Boss'ı öldürené kadar avizeleri onun üzerine düşürün. Boss öldükten sonra ceviz kafa bir anahtar getiriyor. Ceviz kafayı öldürüp anahtarı alıyor ve kapıyı açıyor.



WORLD 4-1: THE PIT



Burada bulmaca parçası yok. Bu bölümün amacı, zamanın hareketlerimize bağlı olarak aktığını anlatmak. Sağa doğru ilerleyin ve ceviz kafanın soldaki anahtarı almasını sağlayın. Daha sonra aşağıya atlayıp anahtarı alın, zamanı geri sarın ve ikinci bölüme geçin.

WORLD 3-4: THE GROUND BEHIND HER FEET



Puzzle 1 Merdivenden yukarı çıkin. Havada asılı duran platformu kullanın ve aşağıdaki platforma atlayın. Buradaki kolu aktif hale getirin. Platform sola doğru kayacak. İlk başladığınız yere kadar zamanı geri sarın. Ceviz kafa, platformu geçip arkanızdaki anahtarı alacak; siz de ondan alın anahtarı. Kolu tekrar aktif hale getirin ve sağa giden platformu kullanarak kapıyı açın. Birinci parçayı aldınız.



Puzzle 2 Sağa doğru ilerleyin ve ikinci parçayı almak için kolu aktif hale getirin. Yukarıdaki platforma çöküp birkaç saniye bekleyin. Sonra aşağıya inip kolu tekrar aktif hale getirin. Bunun hemen ardından zamanı, yukarı çıktıığınız ana kadar geri sarın. Platform sola kayarken siz de aşağıya atlayıp bulmacanın ikinci parçasını alın. Zamanı tekrar geri sarın. (Merak etmeyein, bulmacanın parçası hala sizinle.) Kolu tekrar çalıştırın ve çıkışa ilerleyin.

WORLD 3-6: IRREVERSIBLE



Puzzle 2 Sağa doğru ilerleyin, merdivenden aşağı inin. Burada biri yeşil olmak üzere iki kilitli kapı var. Soldaki anahtarı alıp yeşil kapayı açıyoruz. Zamanı geri sarıp ikinci kapayı da açıyoruz.



Puzzle 1 Sağa doğru ilerleyin ve yukarı çıkin. Ceviz kafalarдан sakınarak sola doğru ilerleyin. Platform otomatik olarak harekete geçecek. Platformun üzerine atlayıp birinci parçayı alın ve hızla sağa doğru ilerleyin yoksa atlamaya mesafeniz yetmeyecek. (Bu süreçte zamanı hiç geri almamanız gerekiyor.)



Puzzle 3 Merdivenden aşağı inin. Soldaki anahtarı almayın. Sola doğru ilerlemeye devam edin. İlerideki merdivenden aşağı inin ve en alta, yerde duran anahtarı alın. Daha sonra zamanı geri sarın. Böylece yukarı çıkacaksınız. Elinizdeki anahtarı ilk kapı için kullanın. Kapıyi açtıktan sonra soldaki diğer anahtarı alıp diğer kapıyı açın ve üçüncü parçayı da alın.

WORLD 3-8: A TINGLING



Puzzle 1 Sağa ilerleyin, merdivenlerden yukarı çıkin ve soldaki kolu aktif hale getirin. Tekrar yukarı çöküp soldaki ceviz kafadan anahtarı alın. Hızlıca kulan olduğu yere geri gidin. Kolu tekrar aktif hale getirin ve zamanı ceviz kafadan anahtarı aldiğiniz yere kadar geri sarın. Sola doğru kayan platformun üzerine zıplayın ve böylece merdivene tırmanın, birinci parçayı alın.



Puzzle 2 Kolu tekrar aktif hale getirin ve platformun sağ tarafınıza gelmesini bekleyin. Platformu kullanarak kapalı kapıyi elinizdeki anahtarlar açın. Önümüzdeki platform, ikinci parçayı almamıza engel oluyor. Çitlerden yukarı çöküp çitleri geçtiğinden sonra sol alttaki kola ulaşmanız gerekiyor. Kolu aktif ettiğinizde sağdaki platform biraz yükselecek. Bu platformun üzerine çıkin ve burada zamanı geri sarın. İkinci parçanın önündeki duvar yukarı çıkana kadar zamanı geri sarın. Duvar yukarı çıktıığı an hızla parçayı almak için geri gidin.



WORLD 4-2: JUMPMAN

Puzzle 1 Bu bölümde dünya sizin hareketlerinize bağlı olarak hareket ediyor. Siz hareket ettiğiniz zaman dünya da hareket ediyor. İlk platformu geçin, düz ilerleyin, merdivenlerden yukarı çıkm ve anahtarı alın, daha sonra da birinci parçayı alın.

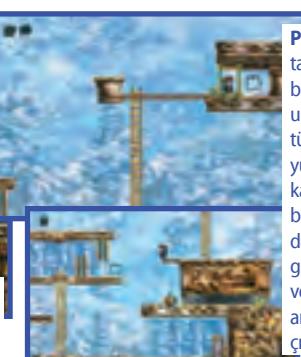


Puzzle 2 Elinizdeki anahtarla beraber bölüme başladığınız ilk yere kadar gidin. İkinci platforma, oradan da soldaki kayanın üzerine çıkm. Burada ceviz kafa yukarı doğru geliyor. Ceviz kafayı kullanarak bir üst platforma çıkm ve ikinci parçayı alın.

Puzzle 3 Tekrar sağa doğru ilerleyin ve platformların üzerinden gecerek kapıya ulaş. Kilitli kapıyı anahatınızla açarak üçüncü parçayı da alın.

**WORLD 4-3: JUST OUT OF REACH**

Puzzle 1 Yine zaman hareketlerimize bağlı olarak ilerliyor. Merdivenden yukarı çıkm, kolu aktif hale getirin, ikinci platforma çıkm. Sola gitip soldaki ceviz kafanın üzerinde ziplayın ve tekrar ikinci platforma düşün. Sağınızdaki ceviz kafanın üstüne basarak sağdağı birinci parçayı alın.



Puzzle 2 Birinci parçayı aldıktan sonra karşısındaki ve bizden biraz yüksekte olan platforma ulaşmak için ceviz kafanın üstünden zipline. Merdivenden yukarı çıkm soldaki kayadan karşa atlayın. Önümüzde bir ceviz kafa belirecek. Sağa doğru ilerleyerek onun önden gidip anahtarı almasına izin verin. Siz de ceviz kafadan anahtarı alın ve tekrar en üstte çakarık ikinci parçayı alın.

Puzzle 3 İkinci parçaya ulaşmak için ceviz kafanın bulunduğu tarafı geçmesi gerekiyor. Bunu yapabilmek için öncelikle ikinci parçanın altında yaklaşık on saniye bekleyin çünkü zamanı geri saracaksınız birazdan. Aşağıya atlayın ilerleyin. En sağda kaktüs aşağıda tutun. Ceviz kafa üzerinden geçsin. İkinci kaktüsün de üstünden geçer geçmez zamanı geri sarın; böylece son kaktüs de aşağıda tutacaksınız. Ceviz kafanın üzerinde zipline ikinci parçayı alın.

WORLD 4-5: MOVEMENT BY DEGRESS

Puzzle 1 Yapmanız gereken ilk iş, solundaki anahtarı almak. Siz sağa ilerledikçe ceviz kafanın sola gittiğini göreceksiniz. Kaktüsler yakalanmadan küçük dostunuza karşı tarafa geçmesi için yardımcı olun. Dikkatlice kaktüsleri geçtikten sonra sağa ilerlemeye devam edin. Anahtar sesini duyduğunuz zaman geri dönün, anahtarı ceviz kafadan alıp yukarıdaki kapayı açın ve birinci parçayı alın.

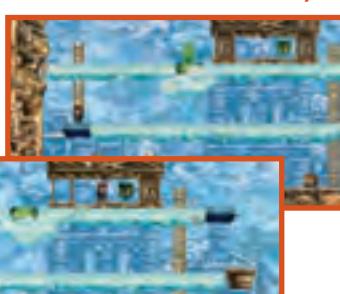


Puzzle 2 İkinci parçaya inip sağa doğru ilerleyerek onun önden gidip anahtarı almasına izin verin. Siz de ceviz kafadan anahtarı alın ve tekrar en üstte çakarık ikinci parçayı alın.

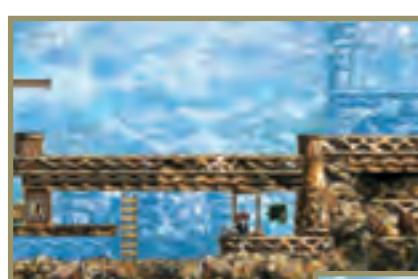
WORLD 4-4: THE HUNT

Puzzle 1 Merdivenden yukarı çıkm ama ceviz kafaları öldürmeyeş imdadlık. Sol üstteki platforma çıkm. Birinci platformda ceviz kafanın üzerinden sıçrayarak en üst platforma ulaşın. Buradaki ceviz kafası öldürün. Aşağıya inip yine ceviz kafanın üzerinden sıçrayarak sol platforma geçin. Buradaki canavarı öldürün ama çok fazla sola gitmemeye dikkat edin ki en üstte öldürdüğünüz canavar hayat gelmesin. Daha sonra sağ alttaki platforma geçin ve buradan da soldaki platforma geçip oradaki canavarı öldürün. Daha sonra aşağıya atlayın ve en alttaki canavarı da öldürün. Merdivenden yukarı çıkm. Buradaki canavarı öldürmek ve bir üst platforma çıkabilmek için canavarın üzerinde iki kez zipline. İlk önce sola doğru hareket ederek zipline; ikinci zipline sizin sırasında sağa doğru yönelin ve bir üst platforma ulaşın. Buradaki canavarı da öldürdüğünüzde kapı açılacak. Bulmacanın parçasını alıp kapıdan çıkm.

Puzzle 2 Buradaki önemli nokta şu: Anahtarla birlikte sola doğru hareket edemiyorsunuz. Anahtarı alın öndecki çukurdan atlayın. Önümüzde ceviz kafa varsa öldürün, platforma zipline kapiyi açın. Platformda ilerleyin, aşağıya atlayın ve sola doğru gidebildiğiniz kadar gidin. Böylece anahtarı ceviz kafası size getirecek. Ceviz kafası öldürün ve anahtarı alıp birinci parçayı elde edin.

WORLD 4-6: MOVEMENT, AMPLIFIED

Puzzle 1 Bu bölümde de bir önceki bölümde olduğu gibi solundaki anahtarı ceviz kafaya alırmak zorundasınız. Dört tane kaktüs var önünüzde. Bunlardan ikisi çok hızlı hareket ediyor. İlk önce sağa ilerleyin merdivenden bulutlara çıkm. Bulutlarda zaman çok daha hızlı akıyor. Bulutlarda çıktıktan sonra sola doğru ilerleyin; ceviz kafası ilk iki kaktüsü geçecek. Diğer iki kaktüs gelince sağa doğru ilerlemeye başlayın. Bir anahtar sesi duyana kadar sağa ilerleyin. Daha sonra geri dönüp anahtarı alın ve yukarı çıkm. Buradan birinci parçayı alın.

WORLD 4-7: FICKLE COMPANION

Puzzle 2 Aşağıya inip sağa doğru topun üstüne çıkm. Topun tam ucundan sağa doğru zipline; aniden beliren bir bulut küməsinin üzerine düşeceksiniz. Bu bulutların tam ucundan platforma zipline, düz ilerleyin ve en sağdağı ikinci parçayı da alın.



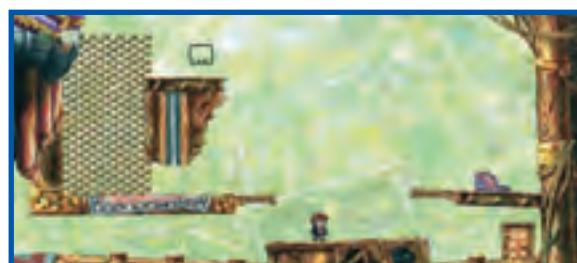
Puzzle 1 Merdivenden yukarı çıkm. Kapalı duvarın yanına kadar ilerleyin. Sonra kolun olduğu yere geri gidip kolu aktif hale getirin. Zamanı, duvarın yanında olduğunuz ana kadar geri sarın. Zamanı geri sarmayı bırakıiginizda gölgenez sizin için kolu aktif hale getirecek ve duvardan geçebilecek, böylece de birinci parçayı alabileceksiniz.

WORLD 5-1: THE PIT

Puzzle 1 Aşağıya atlayın ve bulmacanın parçasını alın. Zamanı geri sarın; geri sarmayı bırakıiginiz anda gölgenez sizin için bulmaca parçasını alacak. Karşında geçip ilerleyin.

WORLD 5-2: SO DISTANT

Puzzle 1 Aşağıya atlayın ve bulmacanın parçasını alın. Zamanı geri sarın; geri sarmayı bırakıiginiz anda gölgenez sizin için bulmaca parçasını alacak. Karşında geçip ilerleyin.

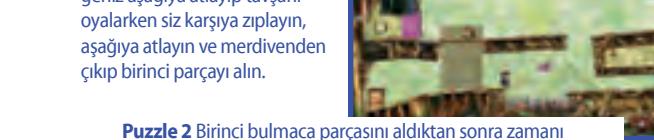


Puzzle 2 Sağa doğru ilerleyin. Buradaki ceviz kafanın üzerinden zipline üstteki platforma ulaşın. Kolu aktif hale getirin. Sonra zamanı geri alın. Gölgenez sağdağı kolu aktif hale getirirken siz ceviz kafası bu kez soldaki platforma ulaşmak için kullanın ve ikinci parçayı da alın.

WORLD 5-3: NO NAME

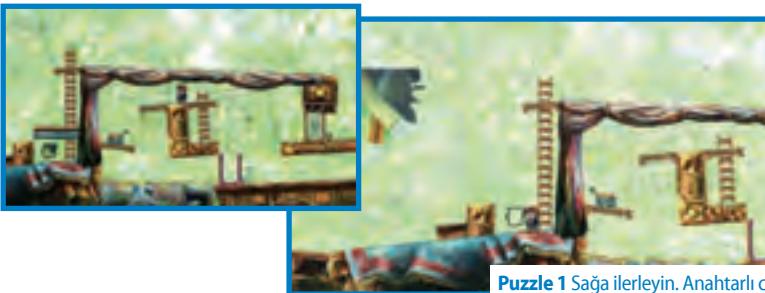


Puzzle 1 Çitlerden yukarı tırmanın ve aşağıya atlayıp mor anahtarları alın. Biraz ilerleyin ve "kötü tavşanı" uyandırın. Çukurun kenarına kadar sola gidin ve zamanı atlığınızın platforma çıkışına kadar geri sarın. Gölgeniz aşağıya atlayıp tavşanı oyalarken siz karşıya ziplineyn, aşağıya atlayın ve merdivenden çöküp birinci parçayı alın.



Puzzle 2 Birinci bulmaca parçasını aldıktan sonra zamanı bölümün en başına kadar geri sarın. Yine çiti tırmanız. Sağa ilerleyin, aşağıya atlayıp mor anahtarları alın ve soldaki çukurun sola doğru atlayın. Çukur çok geniş olduğu için karşı tarafa geçemeyeceksiniz ama sorun değil. Çukura düşüğünden sonra zamanı en başa geri sarın yine. Hemen önungüzdeki çukurun yanına kadar gelin. Gölgeniz az önce yaptığınız tüm işleri sizin için yapacak ve anahtarları size verecek. Anahtarları alıp sol üstteki kapıya açın ve ikinci parçayı alın.

WORLD 5-5: WINDOWS OF OPPORTUNITY



Puzzle 1 Sağa ilerleyin. Anahtarlı ceviz kafayı öldürüp anahtarları alın ve aşağıya atlayın. Mor kapıya açın ve ceviz kafayı öldürdüğünüz ana kadar zamanı geri sarın. Gölgeniz alttaki mor kapıya açarken siz de bir üstteki kapıya açın, karşıya geçip kolu aktif hale getirin ve geri dönüp birinci parçayı alın.



Puzzle 2 İkinci parçaya ulaşmak için iki kol var hareket ettirmemiz gereken. Üstteki kolu yanında durun. Daha sonra aşağıdaki kolu yanına gidip yukarı ok tuşuna basın. Zamanı, üstteki kolu yanına olduğunuz ana kadar geri sarın. Gölgeniz aşağıya inip platformun üzerine geldiğinde kolu aktif hale getirin. Gölgeniz platformla beraber yükselecek ve aşağıdaki kolu sizin için aktif hale getirecek. Karşınızdaki platforma ziplineyn ve ikinci parçayı alın.

WORLD 5-7: FRAGILE COMPANION

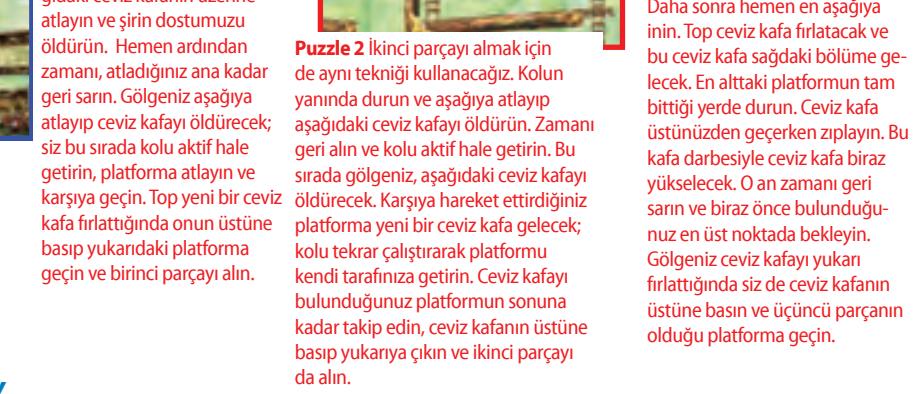


Çitlerden yukarı tırmanın. Ceviz kafayı öldürün ve anahtarları alın. Sağdaki kilitli iki kapıya doğru ziplineyn. Havadayken zamanı, ceviz kafayı öldürdüğünüz ana kadar geri sarın. Böylece hem sizde, hem de gölgenizde anahtar olacak. Gölgeniz birinci kapıya açacak; siz de ikinci kapıya açın ve bulmacanın parçasını alın.

WORLD 5-4: CROSSING THE GAP



Puzzle 1 Dümldüz sağa doğru ilerleyin. İkinci merdivenden yukarı tırmanın ve sola gidin. Kolu pas geçin şimdilik. Aşağıdaki ceviz kafanın üzerine atlayın ve şirin dostumuzu öldürün. Hemen ardından zamanı atlığınızna kadar geri sarın. Gölgeniz aşağıya atlayıp ceviz kafayı öldürür. Siz bu sırada kolu aktif hale getirin, platforma atlayın ve karşıya geçin. Top yeni bir ceviz kafa fırlattığında onun üstüne basıp yukarıda platforma geçin ve birinci parçayı alın.



Puzzle 2 İkinci parçayı almak için de aynı teknik kullanacağız. Kolunun durun ve aşağıya atlayıp aşağıdaki ceviz kafayı öldürün. Zamanı geri alın ve kolu aktif hale getirin. Bu sırada gölgeniz, aşağıdaki ceviz kafayı öldürür. Karşıya hareket ettirdiğiniz platforma yeni bir ceviz kafa gelecek; kolu tekrar çalıştırarak platformu kendi tarafınıza getirin. Ceviz kafayı bulunduğunuz platformun sonuna kadar takip edin, ceviz kafanın üstüne basıp yukarıda platforma geçin ve ikinci parçayı da alın.

Puzzle 3 Hareket eden platformun solda olduğundan emin olun. Sağa doğru ilerleyin. Merdivenden yukarı çıkmak ve platformun ucunda bekleyin. Daha sonra hemen en aşağıya inin. Top ceviz kafası fırlatacak ve bu ceviz kafası sağdaki bölüme gelecek. En alttaki platformun tam bittiği yerde durun. Ceviz kafası üstünden geçen ziplineyn. Bu kafaya darbesiyle ceviz kafası biraz yükselsecektir. O an zamanı geri sarın ve biraz önce bulunduğu en üst noktada bekleyin. Gölgeniz ceviz kafasını yukarıda fırlattığında siz de ceviz kafanın üstüne basın ve üçüncü parçanın olduğu platforma geçin.

WORLD 5-6: LAIR



Burada, üçüncü dünyadaki boss ile karşılaşacaksınız. Yine avizeleri üstüne düşürecek boss'u alt etmelisiniz. Ancak boss'a zarar veren avizeler iki adet, onun canı ise beş kademe. Yine zamanı geri alacağınız. Zamanı geri aldığınızda boss'un canı da geri dolacak ama merak etmeyein, gölgenizin düşürüdüğü avizeler de boss'un canını yakıyor. Boss'u öldürdükteden sonra anahtarları alıp sola gitin. (Sağa değil!) Buradaki kolu aktif hale getirin getirmez zamanı, anahtarları aldığınız yere kadar geri sarın. Elinizdeki anahtarları sağdaki kapı için de kullanın. Gölgeniz kolu aktif ettiğinde duvar yukarı çökacula ve bulmacanın bir parçasını daha elde edeceksiniz. Kapıdan diğer bölüme geçin.



OYUNUN BAŞLANGICI



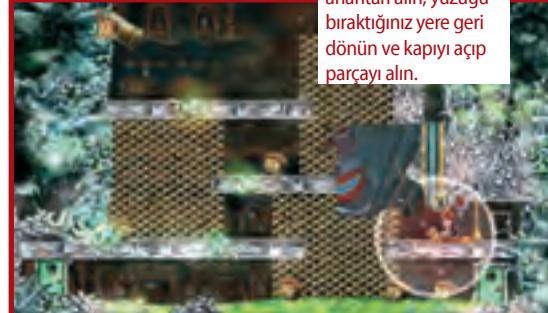
Oyunda herhangi bir menü beklemeyin çünkü böyle bir şey yok. Direkt buradan başlıyorsunuz prensesi kurtarma maceranız.

WORLD 6-1: THE PIT?



Burada, aşağı ok tuşuna basarak aktif ettiğiniz ve bulunduğu daire içindeki her şeyin yavaşlamasını sağlayan yüzüğün kullanımı öğreniyor ve yolunuza devam ediyorsunuz.

WORLD 6-2: THERE AND BACK AGAIN



Sağda, aşağıya doğru inen duvarın olduğu yere gidin ve yüzüğü oraya yerleştirin. Böylece duvarın aşağıya inişi yavaşlayacak. Hızlıca en üstteki anahtarları alın, yüzüğü biraktığınız yere geri dönün ve kapıya açın parçayı alın.

WORLD 6-3: PHASE?



Puzzle 1 Bulutların olduğu platforma çıkışın. Size en yakın bulutun üstüne çıp yüzüğü kullanın; böylece arkadaki bulutlar size yaklaşacak. Yüzüğün alıp yaklaşan buluta geçin. Bu teknigi kullanarak topun üstüne kadar ilerleyin ve birinci parçayı alın.

Puzzle 2 Sağa doğru ilerleyin ve çitlerden yukarı çıkin. Üstteki platforma çıp çiceğin olduğu yere yüzüğü bırakın. Daha sonra soldan bir alt platforma inip yaklaşan buluta doğru ziplayın ve bulutun en ucundan sağa doğru tekrar ziplayın. Yüzük sayesinde bu atlayınız yavaşlayacak ve gelen buluta yetişebileceksiniz. Eğer beceremezsiz zamanı geri alarak tekrar deneyin. Böylece topun üstüne çıp ikinci parçayı da alın.

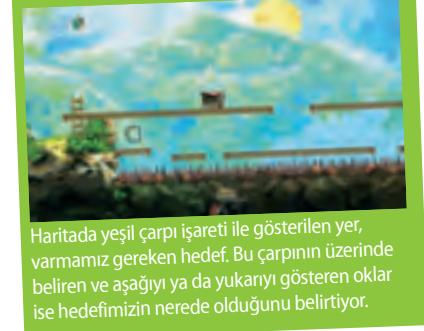
WORLD 6-5: IMPASSABLE FOLIAGE



Puzzle 1 En sağa doğru ilerleyin. Burada bir bulmaca parçası göreceksiniz. Bu parçayı almak için sol üstten gelen ceviz kafanın üzerinden sıçramamız gerekiyor. Bunu yapmak için de topun önüne yüzüğü koyn. Ateş toplarının çıkışını yavaşlatarak ceviz kafanın üzerinden ziplayın birinci parçayı alın.

Puzzle 2 En sağdaki bulmacanın ikinci parçası saç baş yoldurtacak cinsten. Üç tane kaktüs var. Bu kaktüsler anomal derecede bir hızla belirip kayboluyorlar. İkinci parçayı almak için kaktüslerde değilmeden iki tane ceviz kafayı sol tarafa geçirmeliyiz. Önce birinin sonra diğerinin üzerinden sıçrayıp yukarıdaki parçayı alacağız. Bu parçayı elde etmek için epey uğraşabilirsiz, baştan belirtiyim. Üç kaktüsün de birbirile hemen hemen aynı seviyede olması önemli. Bunu ayarlamak için her kaktüsün altına yüzüğü koyabilirsiz. Kaktüsler yukarı çıkm ve aşağı inme zamanlamalarını birbirlerine olabildiğince yaklaştırıldığtan sonra -“Shift” ve yukarı ok tuşu ile -zamanı durdurarak tüm kaktüslerin alta olduğu zamanı yakalayın. İki tane ceviz kafanın sola geçmesini sağlayın. Birinin üzerinden ziplayın ikinci ceviz kafanın üzerine basın ve üstteki platforma çıkin. (Sabır arkadaşlar... Sabırı bir daha, bir daha deneyin; başaracaksınız.)

ZAMANI GERİ SAYMAK

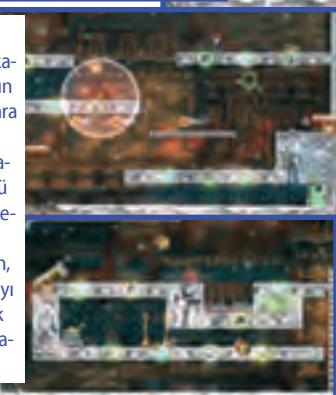


Haritada yeşil çarpı işaretile gösterilen yer, varmamız gereken hedef. Bu çarpının üzerinde beliren ve aşağıya ya da yukarı gösteren oklar ise hedefimizin nerede olduğunu belirtiyor.

WORLD 6-4: CASCADE

Puzzle 1 En sağa doğru ilerleyin. Burada bir bulmaca parçası göreceksiniz. Bu parçayı almak için sol üstten gelen ceviz kafanın üzerinden sıçramamız gerekiyor. Bunu yapmak için de topun önüne yüzüğü koyn. Ateş toplarının çıkışını yavaşlatarak ceviz kafanın üzerinden ziplayın birinci parçayı alın.

Puzzle 3 Üçüncü parça için öncelikle sahne üstteki anahtarı almalıyız. Bunun için ceviz kafaların düştüğü yere yüzüğü koyn ve onları üzerinden sıçrayarak anahtarı alın. Daha sonra yüzüğü en sağdaki, ateş topu fırlatan topun önüne yerleştirin. Böylece bir tane ceviz kafanın aşağıya inmesini sağlayacaksınız. Yüzüğü alıp sola giden bu ceviz kafayı takip edin. Üzerine ziplayın önündeki topa çıkin. Burada da yüzüğünüzü kullanın. Sola doğru ilerleyin, merdivenden yukarı çıp anahtarınızla kapıyı açın. Daha sonra zamanlamamanızı ayarlayarak geri gidin ve yukarı çıp sola ilerleyin. Bulmanın üçüncü parçasını da buradan alın.



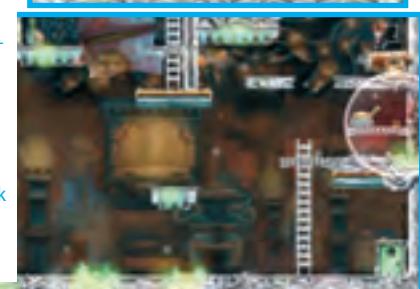
Puzzle 2 Şimdi sola doğru ilerleyin. Çukuru geçip kısa aralıklarla ceviz kafa fırlatan topun önüne yüzüğü çıkin. Yeni bir ceviz kafa gelirken ziplayın (Topun fırlatacagi ceviz kafayı topun fitilinden takip edebilirsiniz.) ve biraz yükseklik kazanın. Aşağı inerken ikinci ceviz kafanın üzerine basarak parçayı alın.

Puzzle 1 Önündeki ilk merdiveni geçin. İlerideki merdivenden çıkin. Ateş toplarından sakınarak yukarı çıkin. Sola ilerleyip kolu aktif hale getirin. Aşağıdaki anahtarı alın. (Tavşana dikkat!) Kolu tekrar aktif hale getirek yukarı çıkin. Platformun en sağına yüzüğü bırakın. Kolu tekrar aktif hale getirin. Platform aşağıya doğru inerken hızlı bir şekilde siz de merdivenlerden aşağıya inmeye başlayın. Yüzük, topların ateş topu fırlatmasını yavaşlatacak. Aşağıya indiğinden sonra en soldaki merdivenden yukarı tırmanın ve birinci parçayı alın.

WORLD 6-6: ELEVATOR ACTION



Puzzle 1 En sağa doğru ilerleyin. Burada bir bulmaca parçası göreceksiniz. Bu parçayı almak için sol üstten gelen ceviz kafanın üzerinden sıçramamız gerekiyor. Bunu yapmak için de topun önüne yüzüğü koyn. Ateş toplarının çıkışını yavaşlatarak ceviz kafanın üzerinden ziplayın birinci parçayı alın.



Puzzle 3 Bulmacanın üçüncü parçasına ulaşmak için üzerinde merdiven duran ve dikey inen platforma yavaşlatmalısınız. Yüzüğü bu platforma koyn. Daha sonra kolu tekrar hareket ettirin. Böylece alttaki yatay platforma ilerleyecektir. Daha sonra yüzüğün olduğu platforma atlayın. Yukarıdaki kolu aktif hale getirin. Aşağıya atlayıp sola ilerleyin. Aktif hale getirdiğiniz kol sayesinde yere düşen merdivenden yukarı çıkin. Sağınızda platformun üzerindeyken zamandan etkilenmiyorsunuz. Bu platformun üzerinde durun ve zamanı geri sarın. Bu sırada merdiven yukarı çıkacak. Zamanı sarmayı merdiven yukarı çktığı an bırakın. Yüzüğü hemen yere koyn, merdivenin inişini yavaşlatın ve hızla merdivene atlayıp sol üstteki parçanın olduğu platforma geçin. Burası da biraz sabır isteyen bir bölüm. Sınır katsayınızı “birazcık” yükseltmesi kuvvetle muhtemel.



Daha fazlası
LEVEL+’da...

TAM SÜRÜM LEVEL TAM SÜRÜM

Haritalarda belli noktalardan geçiş var ve bu noktalar stratejik önem arz ediyor.

yer alıyor. Sevmemek, işinmamak elde değil.

Dünya Savaşı> Oyunun en ilginç yönü, World at War oyun modu. Kesinlikle tavsiye ettiğimiz bu modda amaç, pek çok gezegen üzerinde Proxy savaşı yapmak. Haritadaki küçük ülkeler karşı tarafın gizli müttefiki olabiliyor ama bunu bilmenin bir yolu yok. Ancak kontrol eden taraf bunu açığa çıkarmayı ve kötü bir sürpriz ile beklenmedik bir şekilde hasar vermemi seçtiğinde, yani iş isten geçtiğinde anlaşıyor.

Tek kişilik oyun seçenekleri arasında dolu dolu senaryolar ve oyunda ilerledikçe yeni ünite ve upgrade'leri paraya açabileceğimiz bir kariyer modu da yer alıyor. Hangi üniteyi nerede kullanacağınız kadar paranızı hangi üniteleri açmaya harcayacağınızda önem kazanıyor. Size tavsiyelerim asında gayet basit ama bir o kadar geçerli şeyler olacak. Uzun menzilli ya da ağır hasar veren silahları geride, sağlam ünitelerini de önde tutun. Daima düşmanın zayıf yanlarından saldıracak, bölgelerini kesip birbirinden ayıracak, alındığınız bölgeyi en iyi şekilde tutmak için üniteleri mükemmel bir şekilde yerlestireceksiniz. Olay gerçekten de bundan ibaret ama söylemesi yapmasından daha kolay. Sırf ucuz veya pahali ünite basmayın, pahali üniteleri ucuz ünitelerle perdeleyin. Tekrar iyi eğlenceler! 

DOMINATION

Sıra tabanlı strateji sevenler, beri bakın hele...

Piyasada çok fazla sıra tabanlı strateji oyunu yok çünkü yapımcılar, bu türün pek tuttuğuna ve satışıına inanmıyor. Halbuki ben, adam gibi kafamı toplayıp kararlar alabildiğim strateji oyunlarını çok seviyorum. Böyle düşünen oyuncu kitlesi hiç de küçümsenecek gibi değil. Bir zamanlar bu türde çatır çatır oyun çıkarken -dediğim gibi- kuruduk kaldık şimdiler. Taş gibi notlar alan güzel bir strateji oyunu olan Massive Assault'un devamı niteliğindeki Domination'ın, benim gibi sıra tabanlı strateji sevenlere iyi geleceğine inanıyorum. Bu sayda pek değerli LEVEL okurlarına hediyeşim olan Domination'ı güle güle oynamanız dileğiyle... Şimdi biraz inceleyelim, biraz da bilmeyenlere "bu nane nasıl oynanır" diye yol gösterelim; bilenlere de hatırlatma olur bu gizide 2005 yapımı oyunun güzelliklerini. Şimdi hatırladım da ben bu oyunun incelemesini yazmıştım LEVEL'a, tey! Tebrik! Arada bir ara bilgi verelim de oyunun ismiyle ilgili karışıklık olmasın. Dağıtımçı firmaların değişmesiyle ismi de değişen oyun hem Massive Assault: Phantom Renaissance, hem de Domination adlarıyla biliniyor ve hatta oyunu kurduğunuzda ilk isimle karşılaşacaksınız. Oyunun içerisinde bir de demo yer alıyor: Massive Assault Network 2; bunu da deneyebilirsiniz.

Bir oyun olarak savaş> Bu ara başlığı attıktan sonra derin bir dosya konusuna giresim geldi ya neyse, elbet dergide yer bulup yazarım. Bölgelere, hatta klasik savaş oyunlarından alıştığımız üzere altigenlere bölünmüş harita üzerindeki oyun biraz Risk'i andırıyor. Kara, hava ve deniz güçlerini kullanarak düşmanı yok etmek ve alan ele geçirerek temel amacımız. Üniteler belirli miktarда ıllerleyebiliyor ve belirli menzilde ateş edebiliyor. Verilen hasar sabit olduğundan iş hiss şansa kalıyor, en iyi planlama yapan kazanıyor. Tek kişilik oyunda ne olacağını gördükten sonra hareketlerimizi geri almak bile mümkün. Oyuncu dostu bir oyun ama iş sandığınız kadar kolay değil. Çok gerilerde bir hata yaparsanız yine telafi edemiyorsunuz. Oyunun öğretici kısmı da zayıf olduğu için bol bol deneme yarılma ile öğrenmek zorunda kalırsınız zaten. Aslında öğrenmesi kolay da ustalaşması zor bir oyun.

Oyunda iki taraf var: Phantom League ve Free Nations Union. Üniteler arasında, görüntülerde oldukça farklı yolda ancak "super üniteler" farklı ve PL'de hava taşıması varken FNU'da saldırı helikopteri var. Bunun sebebi, dengeli bir multiplayer tecrübesi sunmak. Klasik ve özlenen Hot-Seat ve PBEM'e benzeyen, sunucu üzerinde hareketlerin depolandığı ve uzun süre zarfında oynanabilen bir oyun modu da seçenekler arasında

BULLFROG



Eski bir oyun yapıcısının adı olmasının dışında, Phantom League'in süper ünitesi olan Bullfrog çok güçlü bir ünite. Neden? Çünkü süper ünitesi! Zayıf nötr ülkeleri tek başına ele geçirebilecek güçteki bu ünitenin sağlığı "11" (Hit Point), hareket puanı "2" (Movement), hasarı "2+3" (Damage), atış menzili "2" (Fire Range), fiyat ise "6" (Price). Hasar kısmından fark edebileceğiniz üzere iki silahı var ve bir turda iki atış yapabiliyor; ister aynı düşmana, ister iki farklı düşmana. Gerillaları da mahvetecek için ideal!

Domination, bir 2005 oyunu için oldukça iyi grafiklere sahip.



EMPIRE TOTAL WAR: OTTOMAN REALISM MOD

Atölye'den tüm oyun severlere merhabalar. (Fonda çekici ve testere efektleri alabilir miyiz?) Bu ayki konuğumuz Total War: Ottoman Realism modunun yapımcısı olan Talha Turhal. Ottoman Realism, standartların oldukça üzerinde yer alan, çok zengin bir içeriye sahip olan kaliteli bir mod.

Ufuk Özden: Bize kendinizi kısaca tanıtabilir misiniz?

Talha Turhal: Tabii ki; 1989 İngiltere Norwich doğumluymum ve şu an Ankara'da ikamet etmekteyim. Bugünkü sürece hızlı bir atlayış yaparsak, zamanın önüne ne gelirse oynayan biriydim. Bu profil, interneti özgürce kullanmaya başlayınca değişti. Internet ve oyun sektörüne ilk girişim, delicesine sevdigim Total War serileri için oluşturduğum internet sitesi vesilesi ile oldu. Gerçi o zamanlar sadece bir kullanıcıdım ve site nasıl yapılır, tasarım nasıl yapılır, host, domain nasıl alınır vs. hiçbir şey bilmiyordum. Fakat içimdeki o şevk bana tüm engelleri birer birer aşma gücü verdi. Sitemiz açıldıktan altı ay sonra resmiyet kazandı. Türkiye'nin ilk Total War sitesi olmasının yanı sıra SEGA ve Creative Assembly tarafından tanınarak resmi fan sitesi oldu. Hani derler ya "Büyük güç büyük sorumluluk gereklidir!" İşte biz bu resmi fan sitesi sıfatına layık olmaliydiğim ve bir etkinlik düzenlemeye karar verdik. Total War Türkiye Ankara Günü'nu tertiplendik. SEGA Londra, Logitech, ATI Sapphire ve Tom's Hardware Türkiye gibi markaların sponsorluğunu üstelendiği bu faaliyeti, Murat Engezoğlu ile Haluk Güner'in de desteğiyle 13 Mayıs Pazar 2007'de Chatlak Cafe'de gerçekleştirdik. Bu kutlu günü basın bile geldi ve o hafta gazetelerde insanlar bizleri okudu. Yapılan organizasyon sonrası benim için yeni bir kapı daha açıldı, Tom's Hardware Türkiye sitesi sorumlusu Hamdi Kellecioğlu'nun teklifi ile oyun editörlüğüne ilk adımımı attım.

Şimdilerde THGTR'deki oyun bölümü sorumluğum ve TWT'deki yöneticiğimin yanı sıra amatör site girişimcilerine destek oluyorum, yeni projeler geliştirmiyorum, Türk oyuncularına eksiklerini gidermeleri için yardım ediyorum.

U: Mod yapımı için neden Total War'u seçtiniz?

T: Gündüm yetse Türk / İslam kültürünü barındıran her oyuna mod yapardım. Ancak sadece Total War ile ilgilenebiliyorum. Avustralya'nın bir kasabasında tasarımcılık yapan bir genç, her admında düşmanı zangır zangır korkudan titreten Osmanlı Deli birimini istikrarlı bir şekilde modelleyebilir mi, hatta böyle bir birimden haber var mıdır? Genelleme yaparsak, Türkler bu tür oyunlarda her zaman araya şenlik olsun diye eklenmiştir. Ben ve mod ekibim "Türkler orada dursunlar yeter." Mantığı ile daima yabancılara eğlendiren ve ezilmeyi bekleyen Türk



profilinden bıkıp, modifikasyon yapmaya başladık.

Daha önce Medieval II için yaptığımız Clash of Civilization modu büyük ilgi görmüştü. Yamanın çıktıığı hafta bizlere ulaşan ünlü Alman oyun dergileri PC Games ve PC Action'dan görevlileri, Clash of Civilization modunu çok beğendiklerini, çıkan modlar arasında oldukça tarafsız olduğunu ve gerçeği yansittığını söylemişlerdi. Bizimle iletişime geçtikleri ay içerisinde çıkan dergilerde modumuzun tam sayfa incelemesi yer aldığı gibi dergi DVD'siyle birlikte dağıtıldı.





U: Ottoman Realism modu nasıl doğdu?
T: Seneler geçti ve biz nihayet Total War Türk topluluğu olarak istediklerimizi Empire: Total War'da elde ettik. Şimdiye kadar gördüğüm oyunlar arasında Osmanlı İmparatorluğu'nu en iyi yansitan oyun Empire: Total War diyebilirim. Fakat bu oyunun hatalar içermendiği anlamına gelmiyor. Başta Murat Dilek, namı diğer "Ramses" olmak üzere forum üyelerimizin desteği ile gerçekçiliği artırmayı amaçlayan Ottoman Realism modunu yapmaya karar verdik.

U: Geliştirme süreci hakkında biraz bilgi verebilir misiniz?

T: Öncelikle en büyük takdiri Murat Dilek hak ediyor. Oyun için hala bir mod editörü yok. Murat edindiği bilgilerle modumuzu yapmamızı daha da kolaylaştırıyor. Amacımız ilk önce Osmanlı İmparatorluğu'nu gerçekte olduğu gibi oyuna yansıtma olduğundan, devlet artışlarına kayda geçen birimlerimizin özelliklerine baktık. Bu özellikleri oyundaki dengeyi bozmadan oyuna ekledik. Aynı zamanda uniformalarımızı tekrar düzenledik. Bu süreç içerisinde hala mod editörü olmadığı için Steam güncellemelerinin azınlığını uğradık ve bazı modlanmış dosyalarımızı kaybettik. Sokullu Mehmet Paşa'nın ünlü bir sözü vardır "Siz sakalımızı kestiniz, biz ise kolunuzu kestik." misali, "Bunlar yetmez, yeni birimler ekleyelim." dedik ve oyuna diğer modülerin başaramadığı beş yeni birim ekledik. Halen çalışmalarımız sürüyor, özellikle Steam bize çok engel oluyor. Elimizden geldiğince ve imkanlar el verdiğinde modifikasyonda var olan sorunları gidermeye ve

yenilikler yapmaya çalışıyoruz.

U: Ottoman Realism sonrasında dair planlarınız var mı?

T: Evet, var. Bu sefer de bir diğer Türk / Müslüman / Hindu kültürünü bünyesinde barındıran Babür İmparatorluğu için bir gerçekçilik modu düşünüyoruz. Hayatımda bu kadar fütursuzca ve cahilce oyuna yansımış bir kültürel yapı görmedim. Oyunda oynamabiliyor on devlet arasında yer almayan Babür İmparatorluğu'u, gene modlama sayesinde oynamabılı hale getirebiliyoruz. Babürler deneme amaçlı oynamaya başladığında çok oldum. Bu modu yaparken yabancı Total War forumlarından tanıdığımız Pakistanlı, Afganistanlı ve Müslüman Hindu arkadaşlarından destek alacağız.

Kendilerini ünlü Medieval II modifikasyonu olan Broken Crescent'tan tanıyoruz. Eğer bizden önce başılarla destek olmak için hazırız. Üçüncü projemiz ise Dağıstan ile ilgili. Oyunda var olan Dağıstan'ın gerçekle uzaktan yakından alakası yok. Bu devlet için de Çeçen kültür dernekleri ile görüşüp gerekli düzenlemeleri yapmayı planlıyoruz. Kafkas ve Rus tarihi açısından büyük önem arden ünlü Çeçen direniçi İmam Şamil için oyun içerisinde "Event"ler düzenlemeyi planlıyoruz.

U: Türk oyun sektörünün durumunu defalarca konuşduk. Size sormak istedim; Türkiye'deki mod yapımcı kültürü. Sizce Türkiye'de mod yapımcı kültürünün durumu nedir?

T: Orta halli diyebilirim. Dijital sanat dallarında okuyan ve hobi olarak ilgilenenler sevdikleri oyunlara çok güzel modlar yapmaktadır. Bunun en büyük örneği Knight of the Forces'dır. Osman



Günüz birkaç kişi ile neler yapabileceğini bizlere kanıtlamıştır. Benim Türk oyun yapımcılara ve oyun yapmayı planlayanlara bir önerim var. Bu öneriyi gördüğüm bir örnek üzerinden anlatmak istiyorum. Rome: Total War'a Napolyon Savaşları modunu yapan LORDZ mod ekibi şimdi The Lordz Games Studio'sunu kurdu ve History Channel ile çalışıyorlar. Ne kadar profesyonel olursanız olun her iş kademe kademedir. Kimse bir anda zengin olmuyor. Çalışıp kendini kanıtlayanlar mevkii sahibi olabilir.

U: Son olarak okurlarımızla paylaşmak istediğiniz bir şey var mı?

T: Bana kendimi ve modumu tanıtmış fırsatı veren LEVEL'a teşekkür ediyorum. Okurlar ise desteklerini esirgememesin, en azından içlerinden bizim için başları dilesinler, bu bile bize yetecektir. Ayrıca şunu da eklemek isterim ki eğer LEVEL olmasaydı, Total War oyunlarından bir haber olacaktım ve bu söyleşi gerçekleşmemiş olacaktı. İlk Total War ile tanışmam LEVEL dergisinde çıkan bir yazısı ile oldu; yine bunun için de tekrar LEVEL'a teşekkür etmek istiyorum. ☺

<http://tinyurl.com/qwd5z2>

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtalım:
atolye@level.com.tr



YAPIM HİKAYESİ



MAX PAYNE

Ekşi suratlı, dertli ve kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bir New York polisinin intikam yemini, dünyanın en benzersiz öyküsünü yaratacak değil elbette ki... Ancak Max Payne, bazen önemli olanın ne anlattığınız değil, nasıl anlattığınız olduğunu tüm oyunculara anımsatacaktı.

Artık klişelerden nefret etmiyorum. Yaşadığımız pek çok şeyin, başka hayatlarda hemen hemen aynı şekillerde yaşandığını düşünmek, beni tanıdık öykülere önyargıyla yaklaşmaktan alıkoyuyor. Kahvede okey oynarken masaniza inek mi düştü? Evinizden çıçıp bakkala giderken tipiye yakalanıp yolunuzu mu kaybettiniz? Onlarca roman yazmanıza yetecek kadar ilham veren, acılı aşk tecrübeleriniz mi oldu? Yalnız değilsiniz. Ortada bir ressamın paleti ve renkler var. Seçin beğenin tonunuza ya da bırakın kaderiniz seçsin sizin için. Ancak ne yaparsanız yapın, benzersiz bir olay yaşamış olmayı beklersiniz. Tabii ki önemli olan sizin hissettiğiniz, sizin anladıklarınız. Bu yüzden, daha önce milyonlarca kez yaşanmış olan şeyler bizim için hala özel olabiliyor. Max'in öyküsü de, iyi anlatılan bir öykünün daima özel kalabileceğini ve takipçilerini etkileyebileceğini ispatlıyor.

New York'ta daima kar mı yağır? Her gün bir polisin karşı ve bebeği mi öldürürler? Bunları bilemiyoruz; ancak, Max Payne, oynanışı kadar öyküsüyle de akıllarda kalan bir yapımdı. Evet, "Bullet Time" efektleri kesintiksiz etkileyiciydi; ancak yine de; Max Payne'in en vuruğu kısmı, doğaları itibarıyle vizüldayı sağa sola saplanan mermileri değil, hüzünlü öyküsüydü.

Finlandiya'lı Remedy, 1995 yılında kurulan ufak bir garaj ekipiydi. İlk oyunları olan Death Rally (Duke Nukem de konuk yarışçı olarak oyundaki yerini almıştı.), 90.000 satış rakamıyla yarınlarının yüzünü güldürmüştü. (90.000'lük satış ve güven yüzler... Bkz: 1995 yılında oyun sektörü.) Remedy'nin bir sonraki projesi ise, Final Reality adındaki popüler Benchmark yazılımı olacaktı. Tüm kariyerlerini, Benchmark yazılımlarına adamakta gönülsüz davranan Remedy çalışanları, bu işe ilgilenesmesi için Futuremark şirketini kuracaklar ve Max Payne için hazırlıklara başlayacaklardı.

Max Payne fikrinin doğumuna giden yolda, ekibin en büyük ilham kaynağı John Woo filmleriyydi. Yazar Sam Lake, konuya ilgili olarak "Benim gözümde çöken bir adamın öyküsüydi," diyecekti. Ekip ise, aksiyon ve suç temali filmlerde yer alan aksiyon sahnelerinin, oyunda yer almamasını istiyordu. Oyunlarda pek görülmeyen cinsten sahnelerdi bunlar. Programcı takımının başında yer alan Olli Tervo da John Woo filmlerine olan hayranlığını gizlemeyecekti: "John Woo filmlerinde, her şeyin havada uçuştu sahneler vardır, biz de tam olarak bunu oyuna aktarmak istedik. Aksiyon sahnelerinde bir karmaşa olmalıydı."

Proje taslağını şekillendiren Remedy, derhal 3D Realms'la irtibata

geçer. Projeye sıcak bakan 3D Realms'in onayıyla, geliştirme süreci resmi olarak başlamış olur. Mekan olarak New York'u seçen Remedy'nin ufak bir sorunu vardı; ekipteki kimse New York'a gitmemiştir. Bunun üzerine, ekipten bir grubun eline New York biletleri tutuşturulur ve şanslı yolcular ilk kalkacak olan uçağa postalanırlar. Şanslı yolcular, New York'a vardıklarında o kadar da şanslı olmadıklarını anıllar. Zira, New York'un arka sokaklarını karış karış dolası fotoğraflar çekmeleri gerekmektedir. New York ise yüksek suç oraniyla ünlü bir şehir olduğundan, ekip birkaç koruma tutmak zorunda kalır. Öyle ki şehrin bazı bölgelerinde dolasabilmek için bu da yetmez, polisten yardım istemek zorunda kalırlar. Sonunda memlekete sağlam dönmeyi başaran sanat ekibinin elinde, binlerce yüksek çözünürlüklü fotoğraf vardır. Üç boyutlu oyunların geleceği konusunda sık sık kafa patlatan Remedy ekibi, fotoğrafları gördükten sonra üçuk bir karar verir. Oyunda yapay kaplamalar yerine, fotoğraflardan taranan gerçek dokular kullanılcaktır. Yazar Sam Lake, Max'e kendi suratını "hediye eder." Ekipteki hemen herkes, akrabalarını, eş-dost ve tanıdıklarını toplayıp



Bizimle hemfikir olmasan da, iyi ki doğduñ Max!

Limon mu yedin Max?



fotoğraf makinesinin karşısına geçerek, oyundaki karakterlerden birine yüzlerini vermek üzere poz verirler.

Oyunun teknik kısmında her şey yolunda giderken, Lake de Max'in öyküsü için kafa yormaktadır. "Max, sıradan gündelik yaşamın artık hiçbir şey ifade etmediği, olağanüstü bir duruma sürüklendi," diyor kendisi. "Bunu oyunculara doğal bir şekilde yansıtmak istedim." Max'in yüzüne hayat veren Lake, öyküsünü filtrelenmiş fotoğraflardan oluşan bir fotoromanla anlatmaya karar verir. "Böylece oyuncu olup bitenleri zihinde canlandıracaktı." diyor kendisi. Fotoromanın tek avantajı, anlatıma kattığı farklı tat değildi elbette. Lake, senaryoyu ve diyalogları tekrar tekrar gözden geçirip değiştirebiliyor ve kendisi Mac'ının başında öyküyle boğuşurken, ekip de hazırlanması haftalar süren ara sahneler yaratmaktan kurtulmuş oluyordu. Dahası vardi, bu foto-realistik kaplamalar, Lake'in farkında olmadan ünlu olmasını sağlayacaktı. Kendisini tedirgen eden bu anı, Lake şöyle anlatıyor: "Espoo'daki ofisten çıkışım, evime dönüyordum. Sokak tamamen boştu; yalnızca ben ve yanından geçip giden bir araba vardı. Araba yanından geçtikten sonra dönüş yaptı ve yeniden yanına geldi. İçerideki dört adam bana bakıyordu. Ardından ikisi arabadan inerek bana durmam için seslendiler. Fena halde korkmuştum. Bana Max Payne olup olmadığımdı sordular ve imzalı bir fotoğraf istediler."

Hikayenin kalanını hepimiz biliyoruz aslında. Max Payne, iyi anlatılan bir öykünün, sürekleyici bir oynanabilirlikle birleştirildiğinde ne kadar başarılı olabileceğini ispatlıyor. Dünya klişeleri kucaklama gününüz kutlu olsun. UFUK



MAX PAYNE 3

Max'in dönüşüne, ilk bakış sayfalarımızda yer vereceğiz elbette ki. Ancak bilgisayarını yeni açan okurlarımız için, bu kutucukta minik bir anons yapmaya karar verdim. Resimde gördüğünüz kişi, Sam Fisher'ı fena halde animsatan, yaşı Max. Üçüncü oyun tamamen Rockstar tarafından geliştiriliyor ve 2009'un son çeyreğinde, Bullet Time efekti eşliğinde rafillardaki yerini alması bekleniyor.



Erdil Yaşaroğlu



Erdil Yaşaroğlu, 20 yıldır çiziyor,
Ve biz de bir o kadardır takip
ediyoruz onu, bıkmadan ve usan-
madan. Hal böyle olunca, düştük
pesine... Ve kendisiyle Etiler'de,
bir kafede buluştuk. Bakın neler
konusduk, bu patlak - asimetrik
gözülü adamcıkların yaratıcısıyla...
Unutmadan; Marlon* da bizleydi.

*Erdil Yaşaroğlu'nun yarattığı ünlü çocuk - mafya baba karakteri...



Röportaja erken gitmişiz. İyi de oldu; Doruk'la bir şeyle içtik, biraz lafladık. Bir yandan da gözüm kapıda; Erdil Yaşaroğlu'nu kolluyorum. Uzun süre önce televizyonda görmüştüm; "Değişmişse tanıyamam" diye geçiriyorum içinden. Bir süre sonra güneş gözlükleriyle dev gibi bir adam beliriyor kapıda. "Tamam" diyorum, "Değişmemiş". Kalkıp el sallıyorum; gelip tokalaşır bize. Oturur oturmaz kayıt cihazını açıyoruz. "Eviniz yakındaydı, değil mi?" diye soruyorum. "Evet" diyor, "Beş dakika buraya". "Başlayalım mı" demeye kalmadan Doruk kayıt cihazının açma tuşuna basıyor. Boğazımı temizleyip başlıyorum konuşmaya:

Fırat Akyıldız: Çalışmalarınızın ikiye - üçe bölündüğünü görüyoruz. Karikatür var, heykel var, Web sitesi var ve biraz da fotoğraf var. Tek bir alana bağlı kalmadın hı...

Erdil Yaşaroğlu: "Fotoğraf yok" bile denilebilir. Daha doğrusu, "hobi" olarak nitellemek yerinde olur. Fotoğraf çekerken çok eğleniyorum. O kadar. Heykel konusuna gelince... Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Heykel eğitimi aldım. Ne var ki profesyonel olarak hiç yapmadım ancak bir davet gelirse ya da kendimi tatmin etsem... Dolayısıyla da heykel ürettim yilda bir - ikiyi geçmiyor, geçmedi. Ama "yasal aşkim" karikatür tabii ki. Komikaze.net'e gelince... 1999 yılında açıldı. Açılan ilk mizah sitelerinden biriydi.

Sonuçta, saydığın işlerin hepsi mizah üzerine kurulmuş olan işler. Birbirinden farklı gibi gözüke de hepsinde mizah yaptım. Evet, farklı mecralarda işler yaptım çünkü, yaptığım işleri ve mizah anlayışımı ne kadar fazla insan bilirse, ben de o kadar mutlu olurum.

FA: Heykel tarafında Art of Football gibi yurtdışı açılımları da oldu sanırım...

EY: Evet, oldu. Türkiye'den beni seçiklerini ve böyle bir projede yer almak isteyip istemediğini sordular; ben de seve seve kabul ettim.

FA: Detay verebilir misiniz biraz?

EY: Dünyanın 11 ülkesinden, 11 farklı sanat dalında, 11 ayrı sanatçı seçildi. Bu isimlerden projeye öynak olmaları istendi. Benim de içinde bulunduğum bu grup, bağımsız işler hazırladı. Ardından bu işler tüm dünyaya duyurulmuş ve projenin lansmanı yapıldı. Sonrasında ise derecelendirmeye dayalı bir yarışma gerçekleştirildi. Yarışmanın birincisine de Nike'ın bir ayakkabısını tasarılaması hakkı verildi. Kisacası, projede bulunmanın nedeni yarışmak değil, projenin tanıtımına katkı sağlamaktı. Bir de sanatçılardan yaptıkları eserler, Avrupa Futbol Şampiyonası kapsamında, Milano ve Basel gibi çeşitli kentlerde sergilendi.

FA: Yaptığınız heykel biraz kapsamlıydı; üzerinde uğraşılmıştı...

EY: Evet, yaklaşık 4,5 metre boyundaydı. Şimdi ona bir arıyar, "Nereye koyalım" diye düşünüyorum. Eve koymak halimiz yok. Birkaz yerle görüşüyor Nike firması. Ona güzel bir yuva bulacaklarını düşünüyorum.

FA: Bir de okul yıllarında yaptığınız Sallanmayan Salıncık projesi vardı. Komik bir hikayeymiş...

EY: Çok eski, okullarında yaptığımız, eğlenceli bir projeydi.

FA: Sallanmaya çalışıp yere düşenler, kafalarını vuranlar olmuş...

EY: (Gülerlek anlatmaya başlıyor.) Kadının biri çocuğunu salıncığa oturttu ve sallamaya çalıştı. Çocukçağız da kafasını salıncığın önündeki direğe vurdu haliyle. Ardından da kadın ağlamaya başladı. "Vah çocuğum" diye yakınarak. Çok şaşırılmışım. Sonuçta adı üzerinde: Sallanmayan Salıncık!

Öyle bir yapısı var ki o salıncığın; özürlü gibi... Üç ayaklı var. Salıncığın tam karşısında da bir direk var. Haliyle, tek sallanışta kafanızı yarabılırsınız. Erdil Yaşaroğlu'na -salıncaktan bahsederken-

"Bubi tuzağı gibi" dedim, "Bence zeka testi" dedi; haklı.

FA: Karikatür tarafında pek fazla yer değiştirmediğinizi görüyoruz. Önce Limon, ardından uzun yıllar Leman ve şimdi de Penguen...

EY: Çizmeye Güneş Gazetesi'nde başladım; ardından Limon'a geçtim. Sonra Limon isim değiştirdi ve "Leman" adını aldı. 1990 yılından 2002'ye dek Leman'ın kadrosunda yer aldım. Daha sonra Leman'dan ayrıldı ve Penguen'i kurduk. Arada Lemanyak ve Lombak'a bir şeyler çizdim. İş konusunda istikrarlı olduğum söylenebilir.

FA: Mizah dergilerinde bu kadar çok ayrılık yaşanırken sizin bu denli durağan olmanızın özel bir nedeni var mı?

EY: Var; Penguen'in ortaklarından biriyim. Haliyle ayrılmadım ve orada kaldım. Ayrılmam da pek anlamlı olmazdı. Dergimi ve arkadaşları seviyorum. Çalıştığım ortamda mutluyum.

Doruk Akyıldız: Çizdiğiniz karikatürler özelinde soruyorum: Yaptığınız işlerde bir "kaçış edebiyatı"ndan ya da Alegorik bir yaklaşımından söz etmek mümkün mü? Yine bu bağlamda, karikatürlerinizde -genel olarak- hayvan figürlerini tercih etmenizin nedenini merak ediyorum...

EY: Gün içinde dört saat Animal Planet izlersen hayvanları çözersin veya tarihe ilgin varsa tarihi kareketleri çözersin ya da çocukların çok sev�件 ve neşeli bir çocukluk geçirmişsen, çocuklara / çocukluğa dair şeyler çözersin; bu çok doğal. Kisacası, dile getirdiğin gibi bir yaklaşım söz konusu değil. Dediğim gibi çizdıklarım ilgi alanlarımla ve geçmişte yaşadıklarımla ilgili.

FA: Karikatür konusunda uzun yıllardır bu işi yapmanızı karşın, halen "bitmediğinizi", kendinizi sürekli olarak yenileyenizi ve çizdıklarınızın halen tazelliğini koruduğunu gözlemliyorum...

EY: Öncelikle,iltifatın için teşekkür ederim. Söylediklerinin iki ana nedeni var. Birinci neden, karikatür çizmeyi çok sevmem. Ikinci neden de çok çalışıyor olmam. Her ay Komikaze köşesi, kapak ve üçüncü sayfa için yaklaşık 50 esprili buluyorum. Çizdiğim esprili sayısı ise 12 ya da 13... Geriye kalanların tümü çöpe gider.

FA: Eliyorsunuz yani...

EY: Elerim ya da eşe - dosta gösteririm. Nihayetinde, çok çalışıyorum. Bu çalışma disiplini ve isteği de karikatür çizmeyi çok sevmenden kaynaklıyor. Sürekli yeni şeyler arıyorum, araştırıyorum ve öğreniyorum. Güncel tutmaya çalışıyorum kendimi. Dünyada mizah nereye gidiyor, yeni anlayışlar neler... Tüm bunları takip etmeye özen gösterdiğim söyleyebilirim. Bu sorunun sıkıcı ama samimi ve gerçek cevabı bu.

FA: Farklı mecralarda işler yapmanızın da olumlu bir etkisi olmuştur herhalde...

EY: Belki sadece karikatüre yoğunlaşsaydım çok daha iyi bir karikatürist olabilirdim. Aslında öyle de değil. Başka alanlarda işler yapmanın beni karikatüristik anlamında beslediğini de söyleyebilirim. Bilemedim ki şimdi. Fakat esas hikaye; çalışmak, disiplinli olmak ve işi sevmek. Çünkü bizi birlikte bu işe başlayan yüzlerce profesyonel, binlerce amatör karikatürist vardı. Ne var ki geriye çok kimse kalmadı. Ukalalık gibi olacak ama halen kitap çatardığında en çok satanlar listesine giriyor. Bu da iyi bir şey. Komikaze.net çok takip ediliyor, dergi okunuyor vesaire... Yanı sıra, zaman zaman geçmişte yayımlanmış işlerimin bazlarına bakıp da "Keşke yayımlamasaydım bunu" dediğim de oluyor muhakkak.

FA: Geriye çok fazla kişinin kalmamış olması, belki de işe hevesli olan insanların çizerliği eğlence üzerine kurulur bir iş zannetmesinden kaynaklanıyor olabilir...

EY: Tabii ki... Bir gün çalışıp bütün hafta yatiyoruz sanıyorlar.





sunu iğneleyeyim” gibi bir kaygı taşıımıyorum. Fakat yine de ister istemez birçok şeyi eleştirip birçok şeye muhalif oluyorsun. Muhalif olduğum şey siyasal iktidar ya da ana muhalefet partisi olmuyor da hoşuma gitmeyen bir kavram veya anlayış oluyor. Son tahlilde, söylemek istedigim, karikatürün özünde eleştiri ve karşı çıkış var. Muhalif olmak, karikatürün varlık sebeplerinden biridir.

DA: "Muhalif olmak"la kastedilen şey, benimsenen anlayışın belli bir odağa karşı tavır almak olduğu değil anladığım kadardır...

EY: Evet, biz her şeye muhalif olabiliriz. Gerekçinde kendimizle de dalga geçiyor, yerin dibine sokuyoruz. Politikadan söz ediyorsan, sadece iktidara muhalif değiliz. Ana muhalefete de, meclisteki partilere de, bürokrasiye de, birtakım sermaye gruplarına da muhalifiz. 'Zayıfın ve mağduru yanında durma' konusunda hassasız. Aslında güç odaklılarıyla bizim problemimiz.

Ağır konulardan sonra bir süre sessizlik giriyor araya. İncek yeni bir şeyler söyleyip ve devam ediyoruz:

FA: Marlon adında bir karekteriniz vardı; nedен bitirdiniz?

EY: Evet, Marlon adında bir tip yaptım, çizdim. Yaklaşık sekiz sene devam etti. Sonra sıkıldım. Çizer olarak sen sıkılıyorsan okur da sıkılır. Bu nedenle ben de millet kürfür etmeden bitirmeyi yeğledim ve Penguin'le birlikte sonlandırdım Marlon'u.

FA: Ben de Marlon'un tadında bırakılmış bir iş olduğunu düşünüyorum. Peki karikatüre dair, Komikaze ve Marlon dışında, bilmediğiniz işleriniz var mı?

EY: İlk dönemlerimde birkaç iş var, pek de öňemi olmayan. Onların dışında sadece bu ikisi... Şimdi yine karikatürle ilintili söyleyebilecek bir projem var: Uzun metraj bir sinema filmi. 3D Animasyon ve çizgi film... Oldukça eğlenceli bir iş olacak. Bunu da ilk defa size söylüyorum.

FA: Sizin dışınızda kimler dahil projeye?

EY: Anima ekibiyle çalışıyorum. Üniversite yıllarından, heykel bölümünden sınıf arkadaşları.. Uzun süredir bu projenin hazırlığını yapıyorduk. Şimdiye senaryo aşamasında proje. Bir yandan da karakterler modelleniyor. Sanırım güzel bir iş olacak. Projem 2011 yılında izleyiciyle buluşmasını öngörüyoruz. Yani sıra, sadece Türkiye pazarı için hazırlanan bir proje olmadığını da söylemeliyim.

FA: Lombak tarafında işler nasıl gidiyor? Derginin eski günlerinden biraz uzak gibi...

EY: Haklısan. Lombak çok güç kaybetti. Bunun nedeni birçok starını kaybetmesi ve yerine yenilerini koyamaması.. Ek olarak, "Aylık mizah dergileri miatlarını dolduruyor" kanaati de hakim bizlerde. Orada bir devrim ya da yenilik yapmak; bu şart.

FA: Bir de işin oyun tarafı var tabii ki...

EY: Oyunlar konusunda oldukça muhafazakar sayılırım.

FA: Warcraft'la haşır neşir olduğunu biliyorum...

EY: Dört yıldır Warcraft oynuyorum...

FA: Konsol var mı elinizde?

EY: PlayStation 2 vardı. Hiç oynamadığım için bir daha almadım. Bu nedenle konsol piyasasını pek takip etmiyorum. Aslında "PC seviyorum" diyebilirim. Oyunlara gelecek olursak.. Stratejileri çok seviyorum. Bu ara da RPG'lere sarıldım. Bir dönem Crysis'i çok oynadım; eğlenceliydi. Fakat dediğim gibi oyun konusunda bir hayli muhafazakarım. Yıllar önce Civilization'la başladım. Oyunu birinci versiyonundan üçüncü versiyonuna kadar aralıksız oynadım. Sonra Age of Kings'e geçtim. Yıllarca bu oyundan vazgeçemedim.



FA: Stratejiden gitmişsiniz hep...

EY: (Gülümseyerek) Evet, strateji seviyorum. Sonra Warcraft çıktı başımıza. Uzun süredir de onu oynuyorum.

FA: Yeni oyunlarla hiç aranız yok o zaman...

EY: Yeni oyunlara adapte olmak program öğrenmek gibi biraz. Bu nedenle oyun konusunda fazla yenilikçi olduğumu söylemeyeceğim. Genelde bir oyunun peşinden yollarca sürüklendiğimdir. Şimdi aklıma geldi; PlayStation 2'de PES'i çok oynadım. Hatta futbolu öğrendim o oyunu oynayarak.

DA: Spectrum'lar, Commodore'lar, Amiga'lar... Bu platformlarda hatırladığınız oyunlar var mı?

EY: River Raid mühîbir oyndu. Aztec Challenge da öyle.. Çocukluğumuz bu oyunlara gitti. Aztec'i, emulator'le yeniden oynamayı denedim; "Ulan ne komikmiş" dedim kendi kendime.

FA: Ama Aztec'in müziği çok geriyor hala, değil mi?

EY: Evet, kesinlikle. Bir de Doom vardı, vesaire vesaire... Hatta eski oyunlarla ilgili olarak blog'uma (www.diyomki.com) bir yazı yazdım. Ama PC oyun hayatımın başlangıç noktası Snake'dır.

FA: Konsolları neden tercih etmiyorsunuz? Konsollar tam da size göre değil mi aslında? Az zamanınız var, zamanınız değerli...

EY: Aslında haklı olabilirsin. Belki de fazla bulaşmak istemiyorumdur çünkü oyunlara bir kere paçayı kaptırırsan kurtarmam zor.

Biraz daha sohbet edip uğurluyoruz Erdil Yaşaroğlu'nu. Tam da beklediğim gibiydi. Doruk'la da biraz laflayıp kalkıyoruz. Röportajı yazmak üzere evlere dağılıyoruz. Erdil Yaşaroğlu'na teşekkürler, güleyüzü ve bize ayırdığı zaman için... ☺

SALLANMAYAN SALINCAK!



İşte röportajda bahsi geçen ünlü salanmayan salıncak... Yanındaki de "eski Erdil Yaşaroğlu".. Salıncığın özelliği "sallanmaması". Erdil Yaşaroğlu'nun okul yıllarında yaptığı, eski bir projeyi. Ben "Bubi tuzağı" dedim; Erdil Yaşaroğlu "Zeka testi" dedi. Ne olursa olsun eğlenceli bir yapım. [www.erdilyasaroglu.com](http://erdilyasaroglu.com) adresinde Erdil Yaşaroğlu'nun diğer heykel çalışmalarını bulabilirsiniz.

HAZİRAN SAYISI BAYİLERDE!

PHP MERAKLILARINA 18 SAATLİK EĞİTİM!



bilgisayar ve internet dersi

Digitized by srujanika@gmail.com

YEDEKLE FORMATLA KUR!

Verilerinizi yedekleyip,
sisteminizi formatlayın;
yeniden kurun ve yüksek
performansa kavuşun!

[Download sihirbazlar](#)

İnternet kaynaklarını sömürmeniz için size yardımcı olacak en iyi alt dosya indirme yazılımını detaylarıyla inceledik ve avantajlarını yazdık.



Twitter modası

Mikro-blog sansasyonundan
kendinize düşeni almanızı
sağlayacak en kestirme
12 yolu sizlere açıklıyoruz



Güçünüzü
paylaşın

Bilgisayarınız,
kullanmadığınız
zamanlarda insanlık
için çalışın

En iyi 14
web tarayıcı

**Yaygın kullanılan
internet tarayıcıları,
arşiv ve eksileriyle
bu dosyamızda**

Sitenize Google haritaları ekleyin

Google'in kapsamlı online haritalarını kendi web sitenizde kolayca kullanmanız için ipuçları



**PCnet HAZIRAN
SAYISI RENKLİ
İÇERİĞİ VE
YARARLI
EĞİTİMLERİYLE
SİZLERLE**

[View Details](#)

SİNEMA

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Ne diyelim... Hikaye X-Men, ana kahraman Wolverine ve merak ettiğimiz şeyler de gün işineye çok çalışıyor. Bundan iyi can sağlığı yahu! X-Men karakterleri arasında belki de en sevileni olarak nitelendirebiliriz bu Wolverine'ı sanırız. Herkes onun o serseri tavrına, kuvvetine, limon yemiş gibi ekşi ekşi bakan suratına hayrandır. Peki nedir bu mutant'ın hikayesi? Bu adam nasıl olmuş da en güçlü mutant'lardan biri haline gelmiş? İşte Origins, bunu anlatan bir film. Hayranlarının uzun süredir beklediği bir film X-Men Origins; haliyle senaryodan beklenenler de yüksek. Küçük bir çocuğun, babasının öldürülüşüne tanık olması ile başlıyor film. Çocuk, babasının katiline duydugu nefretle her iki elinden dışarıya doğru çıkan "kemikten pençeler" ile saldırıyor geçiyor. Fakat katilin ölüren söylemeklerini duyunca öğreniyor ki aslında katil, kendi babası. Böyle bir trajedye yürek dayanmaz derken bir erkek kardeşi olduğunu görüyoruz bu kemik pençeli çocuğun. İki kardeş birbirlerine hayatları boyunca destek olma sözü vererek yollara düşüyor. Böyle başlıyor Wolverine'ın hikayesi ve senaryo, hayranlarını hayal kırıklığına uğratmayacak derecede güzel. Kaçırmasın, mutlaka izleyin derim. MERİC

10



TÜRKİYE'DEKİ ADI X-Men Başlangıç: Wolverine YAPIM ABD SÜRE 107 dk YÖNETMEN Gavin Hood OYUNCULAR Hugh Jackman, Liev Schreiber, Danny Huston

KİTAP

ZEITGEIST SUAT AKAR

Sabah kalkıyzınız, işinize, okulunuza, dükkanınıza ya da orası artık her neresiye olmanız gereken yere gidiyorsunuz. Bütün gün çalışıyzınız, insanlarla iletişime geçiyorsunuz, gülüyorsunuz, sınırlarıyorsunuz, sorunları çözüyor veya çözemiyorsunuz. Sonra akşam oluyor ve eve dönüyorsunuz. Vaktiniz varsa akşam yemeği yiyor, televizyonun veya bilgisayarın başında birkaç saat harcıyoruz. Her gece aynı saatte yatıyor ve her sabah aynı saatte kalkıyzınız; tekrar aynı şeyler yapmak için. Buna "yaşamak" diyoruz, "cabalamak" diyoruz, "hayatta kalmak" diyoruz. Doğduğumuz andan beri öyle bir gerçekliğin içinde yaşıyoruz ki aksını düşünmek imkansız. Bize öğretilenlere yetinmek zorundayız. Soru sormamalıyız, fazla düşünmemeliyiz. İşimize, okulumuza gidip hayatın içinde olmamalı. Hayatın içinde olmak için, yaşamak için, kendimizi yok etme

seviyesine gelene kadar çalışmak, ev ve araba almak, işe gidiip gelmek, aile kurmak zorundayız. Bu hız çağında hepsini yapabilmek için de çoğunluğumuzun yaptığı gibi -tabir yerindeyse- "otomatikçe bağlamalıyız". Hayat gerçekten bu kadar zor mu? Yoksa içinde bulunduğuuzumuz çarklar mı onu öyle zor gösteriyor? Sisteme daha doğar doğmaz mı giriyoruz? Ama bir dakika! Biz "insanırkı" olarak daha güzel şelyele layık değil miyiz?

Bundan birkaç sene önce Peter Joseph ve Jaque Fresco adlı iki özgür düşünür tarafından internete bir anda yayılan bir belgeseli Zeitgeist. Sessiz sedasız çıktı önce ve sonra dalga dalga büydü. Öyle ilgi gördü ki ikincisini çektiler Zeitgeist: Addendum olarak. Ve

şimdi artık kitap haline geldi bu eşsiz eser. Belgeseli izleyemeyenler, izleyip de tam olarak anlayamayanlar için biçilmiş kaftanlı kitap. Etrafımızda son senelerde ekonomik kriz, savaş ve özgürlük adı altında oynanan bir tiyatroyu gözler önüne seren bir kitap. Belgeselin başında belirtilmiş olduğu gibi, kalbi zayıf olanların okuyamayacağı türden bilgilere sahip bir kitap. Bütün bu cümlelerin ardından "Kesin siyasi, dini veya belli bir sınıfa yönelik mesajlar içeren garip bir şey bu," diye düşünmenize yol açacak olan ancak okuyunca bu düşünce ile ne kadar ters düşüğünü göreceğiniz bir kitap. İlginizi çektii mi? Bence çekmeli... MERİC

10



TAVAN ARASI

BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURES

Size desem ki "Bu bizim Neo'yu" The Matrix'te canlandıran Keanu Reeves, Constantine'de gönlümüze taht kuran Keanu Reeves, 19 yaşındayken iki filmde oynamış ve kesinlikle tüm Keanu Reeves filmleri içinde en muhteşemi bu iki filmdir.", bana inanır misiniz? Filmlerden birinin adı Bill and Ted's Excellent Adventures (Bill ve Ted'in Muhteşem Maceraları), diğeri de Bill and Ted's Bogus Journey (Bill ve Ted'in Garip Yolculuğu). Bu iki film, sinema tarihinin gelmiş geçmiş en komik ve en eğlenceli, en özgün senaryoya sahip filmlerindendir. Bill ve Ted, müzik grubu (Elbette rock!) kurup ünlü olma hayatıyle yanıp tutuşan iki

tane parlak zekâlı (!) Amerikan gencimizdir. Fakat her liselinin o yaşlarında olduğu gibi bu arkadaşlar da biraz haylazırlar. Okudukları liseden atılmalarına ramak kalmıştır. Tam her şey bitti, serserilik hayatımız başlıyor artık derken son bir ödev ile liseden mezun olabileme şansını ele geçirirler. Peki kendileri için ağır bir konu olan tarih konusunda bir ödev hazırlamları nasıl mümkün olacaktır? Elbette ki zamanda yolculuk yapmalarını sağlayan bir telefon kulübesi yardımcıyla! Biliyorum, senaryo oldukça saçma göründü şu an için gözünüzü ama bunun kararınızı etkilemesine izin vermeyip bu iki filme bir göz atın der, çok eğleneceğinizi garanti ederim.

MERİC

10



TÜRKİYE'DEKİ ADI Bill ve Ted'in Maceraları YAPIM ABD SÜRE 90 dk YÖNETMEN Stephen Herek OYUNCULAR Keanu Reeves, Alex Winter

DVD**IRON MAN**

Marvel iyi tutturdu bu film işini değil mi? X-Men, Wolverine filan derken artık her sene bir Marvel filmi bekler olduk. Yönetmenler de pek güzel çekiyor canım şimdil! "Batman ve X-Men olur da Iron Man olmaz mı hiç?" diyerek gözlerimizi bir çizgi romanın daha beyazperdeye aktarılmış haline çevirdik geçen sene. Film gerçekten muhteşem, Robert Downey Jr.'ın performansı göz doldurucu, senaryo hem heyecanlı, hem aksiyon dolu, hem de sıkmayan akılçılca esprilerle dolu. Kahramanımız, dünyanın en ünlü silah yapımı şirketinin başında bir adam iken, yeni silahlarının tanıtımı için Afganistan'a gidiyor. Tony Starks ilginç bir karakter. Parası çok, zeki, arsız, esprili, gerçeklerden uzak bir bilim adamı aslında. Gerçekler onu, Afganistan'a yaptığı bu yolculukta gelip buluyor. Bir grup teröristin eline düştüğü yetmiyormuş gibi kendi şirketinin ürettiği silahlar nedeniyle neredeyse ölüyor. Üç ay bu teröristlerin elinde kaldıktan sonra, onların istediği füzeyi inşa etmek yerine kendi kafasındaki projeyi hayatı geçiriyor ki bu proje öyle daha önce yaptığı füzelere hiç mi hiç benzemiyor. Giyilebilir silah olarak nitelendirebileceğimiz bu buluşu sayesinde Afganistan'daki bu esir hayatından kurtulup yurda dönüyor. Ama ne dönüş! Böyle güzel bir filmin özel DVD'si olmaz mı peki? Olur, hem de kabi Iron Man'ın yüz maskesi şeklinde hazırlanmışa mükemmel olur. Filmin özel koleksiyon DVD'sinin dış kabi gerçekten de Iron Man'ın maskesi şeklinde hazırlanmış. İçinde iki adet DVD bulunuyor ve arşivinizde en baş köşede durmayı hak ediyor. MERİÇ

8



TÜRKİYE'DEKİ ADI **Iron Man** YAPIM ABD SÜRE 126 dk YÖNETMEN **Jon Favreau** OYUNCULAR **Robert Downey Jr., Terence Howard, Gwyneth Paltrow, Jeff Bridges, Samuel L. Jackson**

ALBÜM**HIGH AND MIGHTY COLOR -
GOU ON PROGRESSIVE**

Daha önce de yine bu sayfalarda yazmış olduğum gibi, bu Japon halkı çok yetenekli bir halk; ilginçer bayağı da. Sanki müzik notaları bile onların elinde farklı şekilleniyor. Kim derdi ki bir Japon rock grubu gönlümde bu kadar geniş bir yere sahip olacak... High and Mighty Color', Bleach'in açılış



müziklerinin arasına koymuş oldukları "Ichirin no Hana" şarkılarıyla tanıdım. Bu şarkının bulunduğu albüm de beni benden almış albümlerden biridir. Gou on Progressive'i rock severlere şiddetle tavsiye ederim. MERİÇ

10

ALBÜM**GREEN DAY - 21ST CENTURY BREAKDOWN**

Bir oturulta 18 parçayı birden dinledim (Hepsini ayrı müzik çalan aletlere kopyu değil. Deliymiş aslında...) ve şu an Green Day dolu bir insan olarak karşınızdayım.

Albumün kayıt kalitesi, parçaların düzenlenisi, parçalardaki çeşitlilik ve buna bağlı tüm birimler son derece iyi; sözlerime bunlarla başlamak istiyor ve devam



ediyorum. Bir önceki albümün anında kulağınıza yapışan tınları burada yok. Şarkılara alışmak için albümü birkaç kez dinlemeniz gerekiyor ama ondan sonra işler pek güzel bir hal alıyor.

Belirtmek isterim ki bu albümde de alıştığımız tüm Green Day esintileri mevcut; o yüzden kendinizi evinizde hissedebeschiniz. Bir "Peacemaker" ile coşacağınız, bir "Last Night on Earth" ile hüzünleneceğiniz... Sonuçta bu albümü öyle ya da böyle seveceksiniz ey ahalii! TUNA

9

ALBÜM**GACKT - DIABOLOS**

Evet, yine Japon rock, yine ilginç bir ses. Gerçi bir arkadaşımın iddiasına göre, Japonlar'ın hepsinin sesi birbirine benzeyenmiş gibi geliyor insanın kulağına ama bu adamın sesi hakikaten dinlemeye değer. Hiçbir zaman "Benim tarzım şu, sadece bu tarza müzik yaparım." demeyen, yeni şeyleleri albümlerinde deneyen bir arkadaşımız bu Gackt. Yakışıklı ve hoş duruşyla da hanımların kalbine taht kurmuş bir sanatçı kendisi aynı zamanda.

Müzik yeteneği üç yaşındayken keşfedilmiş, 10 yaşındayken boğularak ölüm tehlikesi geçirdikten sonra atalarının ruhlarıyla konuşabildiğini iddia etmeye başlayan bir kişilik bu Gackt. Diabolos albümü, albümlerinin arasında göze çarpanlardan. Bunu da tavsiye eder bu Japon rock hayranı kişilik. (Yani ben!) MERİÇ



10

ALBÜM**CALEXICO - GARDEN RUIN**

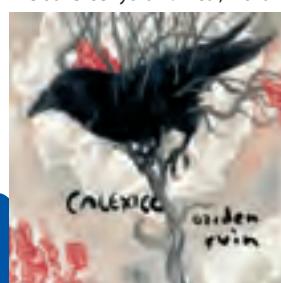
Insan her kafa dinlemek istediğinde bir Mozart, bir Duke Ellington, dinlemek istemiyor. Hafif olsun, rock egzileri olsun, ara ara hızlaşın, daha çok yumuşak bir hava ıssın diyorsanız, Calexico'yu tam şu anda dinlemenizi öneririm.

Türünü tam belirlemiş değilim Calexico'nun ama etnik bir takım melodiler sezıyorum. Misal, "Roka" adlı parça -ki favorimdir- İspanyolca

bir takım sözler ve pamuk gibi bir kadın sesi ile insanı başka bir yerlere götürüyor. (Ofiste gerçeklikten kopmak için birebir). Diğer parçalar da aynı şekilde, kafanızdaki tüm problemleri bir süreliğine bir kenara itmekte çok iyi yarılıyor.

Bir süre Green Day dinleyin, kafanız yeterince kıvama geldikten sonra da Calexico ile kapanışı yapın; pişman olmayacaksınız. TUNA

9



Geçen ay, *Tengen Toppa Gurren Lagann*'nın filmi geliyor diye bir heyecan gösterisi yaptı, hatırlıyorum. Sonradan baktım ki zaten bir tane film yayımlanmış, bu ikinci filimmiş. Üstelik bu filmlerin ikisi de 25 bölümlük (24 müdüd acaba?) serinin bir özeti niteliğindeymiş;

araştırmacı ruhum, heyecanlı ruhum tarafından bastırıldığı için gazlayıp gitmişim. Yani eğer, "Ben 25 bölüm izleyemem; ver iki saatlik filmi o bana yeter." diyorsanız, aradığınız yapım budur.

Bu ay size anime tavsiyesi vermeme karar vermiştim ki *First Squad: The Moment of Truth*

adındaki film dikkatimi çekti. Aksiyon, Mecha, asker, şort ve büstiyelerle savaşan kızlar... Ne ararsanız burada. İyi olup olmadığını şu an bilemiyorum ama gelecek aya test etmiş olurum sanırım. Şimdi izninizle, okumanız gereken anime yazıları var. TUNA

BASKET OYNAYAN MECHA'LAR. EVET...

BASQUASH!

Size bunca anime içerisinde nasıl yolculuk ettiğimden kısaca bahsetmezsem gözüm açık giderim. Mesela on tane anime mi keşfettim? Hemen bunların ikişer bölümünü ele geçiririm, ardından sırayla bakarım. Bu sırada elbette baktığım şey, görsel kalitedir. Arada elenenler olur, dikkatimi çekenler olur... Nadiren de hayran kalanlar olur ki, bir de konu bazında iyiyse, o zaman keyiflerden keyif seçerim.

Basquash! da bu kalite turunda dikkatimi çeken animelerden biri olmuştu. Çizimleri çok iyiyyi ve konu da yeterince ilginç sayılsın: basketbol oynayan bir çocuk, basketbol oynayan bir Mecha pilotuna dönüştüyordu.

Bu animede arkadaşlar, Mecha'lar basketbol oynuyor. Ama sanmayın ki büyük bir basketbol turnuvası etrafında dönüyor her şey. Basketçilerin hepsi birbirinden fantastik karakterler. Biri her şeyi yok etmek istiyor aslında, bir diğeri bu adamın vahşi ruhuna kapılıp ona aşık oluyor (Neyse ki biri erkek biri dişi; hemcins de olabilirlerdi!), başkası kardeşinin sakatlığından kendini sorumlu tuttuğu için son derece dengesiz hareketler yapıyor. Göğüs ölçüsü, herhangi bir ölçü biriminin göz yaşşları içerisinde bırakabilecek derecede büyük olan biri geliyor Ay'dan, zaman zaman şapka olan bir yaratık bahsi geçen bölge'yi kendine yuva biliyor!

Anlayacağınız klasik Japon temalarının her biri, en iyi haliyle burada yer edinmiş durumda. Temelde basketbolu konu almış, ama işin içine daha farklı hesaplar da girince olay daha heyecanlı bir hale gelmiş. "Hangi Mecha takımı galip gelecek?" klişesinden bir ölçüde uzaklaşılıyor.

Şahsen izlerken keyif aldım *Basquash!*'tan; ama yerlerde de yuvarlanmadım çünkü o kadar da iyi değil. Görsel açıdan bu kadar tatmin olmasam izlemediğim diye de düşünmüyorum. Biraz daha konuşursam bu animeyi beğenmediğimi söyleyeceğim diye korkuyorum; o yüzden sustum çoktan ohoo... TUNA



"TANRI SENİ KORUSUN..."

07-GHOST

Kahramanımız Teito Klein, Barsburg imparatorluğunun askeri akademisinde yetenekli bir öğrencidir. Her bitirme sınavında oldukça az sayıda mezun veren bu akademiden, en yakın arkadaşı Mikage ile birlikte bitirme sınavını başarıyla geçerek, mezun olmak üzere. Fakat Keito, Akademinin müdürüne koruması altında görünüyor, sanki bir tür özel öğrenci gibi. Ailesinin nerede olduğu veya kimler olduğu hakkında en ufak bir fikri yok. Tek ailesi, sınıf arkadaşı Mikage. İki genç öğrencinin hayali mezun olduktan sonra çok yetenekli askerlerin görev aldığı bir gemiye tayin edilmek. Gençler bitirme sınavına giriyorlar ve özellikle Keito'nun göstermiş olduğu performans, Ayanami adlı çok güçlü bir asker ve ekibi tarafından ilgiyle izleniyor. Görünüşe bakılrsa Keito'nun geleceği parlak. Yalnız, yetenekli öğrencinin bir sırrı var. Kendisi her gece rüyasında tanımadığı bir mekanda, tanımadığı birini görüyor. Rüyanın en ilginç yanı tanımadığı kişinin boynunda asılı olan, ortasında yuvarlak kırmızı bir taş olan kolyesinin çırıldayıp çırıldayıp sesleri. Keito sınavdan sonra mezun olmaya hazır bir şekilde okulun kridorunda ilerlerken bu çırıldama sesini yeniden duyuyor ve işte o andan itibaren rüyanın kendisine ne anlatmak istediği fark ediyor. Ayanami adı verilen adam, Keito'nun babasını öldürmüştür. Babasının intikamını alma isteğiyle dolan Keito, Ayanami'ye saldıryor ama nafile. Önce tutuklanıyor, fakat daha sonra Mikage tarafından tutusaklıktan kurtarılp, akademiden kaçmanın bir yolunu buluyor. Zaten her şey bu kaçış hikayesiyle başlıyor. Hikayenin başlamasıyla arkanıza yaslanıp derin bir nefes alıyorsunuz ve mirildanıyorsunuz ister istemez: "Keito'nun geçmişini öğrenme zamanı gelmiş artık."

Sadece altı bölümü yayınlanmış olmasına rağmen güzel bir anime olacağı benzer 07-Ghost. Hem fantastik ve doğaüstü, hem de esprili öğelerin bir arada bulunduğu bu yeni anime serisi, uzun soluklu olacak gibi görünüyor. Giriş ve kapanış müziklerine de ayrıca hasta olduğumu belirtir, bir göz atın derim gençler. MERİC



HABER FAZLASI

● Gitar hero METALLICA'YI HEM ORJİNAL ŞİARTLA HEM DE ANALOG KOLLA OYNAYABİLEN ELİF AKÇA, KIRK HAMMETT'İN ÖLÜNCÜL GİTAR SOLOLARINA YETİŞMEYİNCE PARMAKLARINA KRAMP GİRDİ. SU HALİYDE BİDEKİLEPE ALAY KONUSU OLAN ELİF SINİD KRİZİ SEÇİRDİ VE XBOX'İN 15 KİLOLUK TAKOZ KOLUYLUA ETRAFINDA KİLERE ADETA DEHŞET SAÇTI.

● PIRAT AKYILDIZ'IN AMATÖR KÜMEDEN ALIP SELİSTİRİP SÜPER LİG'DE DE ŞAMPİYON YAPTIĞI TAKIM SIMOLEDİS KÜME DÜŞME MÜCADELESİ VERİYOR. YAPILAN YANLIŞ TRANSFERLER VE ALINAN SAHA KAPATMA CEZALARI YÜZÜNDEN MADDİ ANLAMDA ZOR DÖNEMLER GEÇİRDİEN TAKIM "NEDEN ZİPVEDEYKEN SAVE ETMEDİN" DİYE İSYAN EDİYOR. PIRAT YARIN BİR BASIN TOPLANTISI DÜZENLEYİP 3 SAAT KADAR KONUSAÇASINI BELİRTTİ..

● ATATÜRK HAVALİMANINA GİREK PEN YAPILAN ARAMA-LARDADA CANTASINDA NEREYE AİT OLDUĞU BİLMİYEN ALTIN PARALAR, SASLIK İÇŞİLE, BUYYU KİTAPLARI VE METAL ZİHLİA KAPLANMIS BİR KOT PANTALON BULUNAN ALİ GÜNSÖR TUTUKLANDI. EMNİYETE GÖTÜRÜLÜRKEN "BEN LEVEL 75'İM SİZ KİM OLUYORSUNUZ DA BEN TU-TUKLUYORSUNUZ" DİYE BAŞIRAN GÜNSÖR ANI BİR HAREKETLE KORKU GÜVÜŞÜ YAPIP ORADAN KACMAYI BASARDI. KENDİSİNİN SU AN BLACK TEMPLE'DA OLDUĞU BİLDİYOR AMA ORAYA NASIL GİDİLVİP İSTE YETKİLER GURADA TIKANIYOR...

● ASKERDEN BAMBASKA BİR İNSAN OLARAK BİR DÖNEN SEFİK AKKOC SU ARALAR EVLİLİK HAZIRLIKLARI YAPIYOR. MIRRORS EDGE'DEN TANIDISINIZ FAITH'LE OYNUYAN ÇIKTISINDAN SU YANA BüYÜK BİR ASK YASAYAN SEFİK BİR BASIN MENSUBUNUN "FAITH" IN HOPLAMALI HAYATINA SU GÖBEKLİNASIL ADAPTE OLACAKSINIZ? SEKLİNDEKİ SORUSUNA "ASKERDEVKEN DUVARLARA COŞ TİRMANDIK, O NEDENLE BEN DE EN AZ ONUN KADAD İYİ TİRMANICIYIM" DİYE CEVAP VERDİ...

● SADECEKAAN'IN NE KADAR İYİ BİR OYUNCU OLDUĞUNU BİLDİKLERİ İÇİN LEVEL LİGINDE DAHİL ETMEKTEN ÇEKİNEN EDITÖRLER ANI BİR KARAR DEĞİŞİKLİĞİNE GİDİP ONUMÜZDEKİ AY OYNANACAK STREET HOOP'A ONU DA DAHİL ETTİLER. SİMDİDEN ANTREMİANLARA BaşLAYAN KAAN'IN "SUNA AYIRDIGIM ZAMANI GEPEÇEK SPORA AYRISAYDIM SİMDİYE GÖĞEGİ ERİTMİŞ CHRİS PEDFIELD'İN RES'TEKİ HALİ OLAMUSTUM" DEDİSİ ÖZENİLDİ...

KUDÜZ BİLEK

SADECE
KAAN



işgal

Sıkıldım, her şeyden. "Her şey" ayrı mı yazılır, birleşik mi... Umrumda değil gibi... Megadeth dinliyorum ama Dave Mustaine umrumda değil. Şu an biri bana yat dediğinde kaç şınav çekebilirim onu düşünüyorum. Evet askere gideceğim bu aralar, yatacağım kalkacağım ama ne uğruna... Kimin umrunda... Bilinmiyor!

Bu ay yeni albüm yazmayacağım. Çok da albüm çıkmadı, çırksa da umrum değil! Sadece şu an dinlediğim şeyler yazmak istiyorum, yerseniz...
gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



MEGADETH *Countdown To Extinction*

Bu albümü daha önce Megadeth özel mevzusunda yazmıştım. O zaman ne yazdım hatırlamıyorum, ama şimdi çok değişik duygular içindeyim!

Çocukken dinlediğim albümlerden bu. "Çocuk" dediğim de 15 yaş filan... Megadeth en sevdigim grup. Şimdi sizin umrunuz değildir, adı bile kiro geliyordur size, ama bizim zamanımızda yalakasıydılar biz!

Ben ilk Rust in Peace albümünü dinlemiştim, delirmiştim. Holy Wars, Tornado of Souls, Hangar 18 gibi şarkılardan sonra metale olan bakışımız değişmişti. Marty Friedman'ın sololarını dinledikten sonra gitar solosuna bakışımız değişmişti. Sonra bu albüm çıktı: Countdown to Extinction! Rust in Peace değildi, ama çok daha Megadeth'ti belki de... Mustaine yine değişmişti, her albümünde olduğu gibi.

Bir önceki albümde gelen Nick Menza ve Marty Friedman, bu albümde gruba tam olarak uyum sağlamıştı ki, bu albümle kadar Megadeth'te iki albüm üst üste çalan gitar ve davul yoktur.

Albüm yaz albümüdür, hızlı, thrash'ten heavy'e geçen güzel bir tarzı vardır. Skin O' My Teeth'i dinle gerisi gelir zaten! Bence grubun zirve albümü budur.

KING DIAMOND Fatal Portrait



King Diamond'un ilk albümü ve bana göre en saf haliyle heavy metal! Bak sözlüğe, karşısında bu yazar heavy metal'in! Evet yazın biraz buna tabib olabilir, çünkü hemen her şarkıkta ağır organ konertosu var King babanın. :)

Vokal denince aklı ilk gelen adam King Diamond'dur metal piyasasında. Bu kadar yüksek perdeden, bu rahatlıkta ince vokal yapan adam kim var başka bilmiyorum. Saniyede dönüp, neredeyse brutal vokale geçer ki tadından yenmez. Gitarda King Diamond'un sağ kolu Andy LaRocque, bütün şarkılara ruhunu katıyor ve bestelerde büyük payı var.

Daha önce çok King Diamond albümü yazdım bu sayfalarda; fakat onları dinleseniz de, dilemeseniz de Fatal Portrait'i kesinlikle bir deneyin.

OVERKILL The Years Of Decay



Gittiğim Overkill konserinde, bu albümü çalıp gitmelerini çok istemiştim. Salondaki kimse buna karşı çıkmazdı sanırım. Grubun zirve albümü sayılır bu. Thrash metal dersi! 1989 yılında çıkmış, grubun beşinci albümü. O yıl da thrash metal'in altın yılıydı sanırım. Sodom - Agent Orange, Running Wilde - Death or Glory, Kreator - Extreme Aggression, Annihilator - Alice in Hell... Hemen her grubun en iyi albümü o yılda çıkmış sanki anlaşmış gibi.

Albümden gitarları grubun kurucu üyelerinden Bobby Gustafson çalışıyor, adam gruptan ayrıldıktan sonra yerine iki gitarist aldılar! Anlayın artık... Elimination klibini görmüşsunuzdur, görmediyiseniz izleyin, adamın eline de yakışıyor alet!

Albümden Sullcrusher, Time to Kill ve E.vil N.ever D.ies muhteşem şarkılardır. Davula heveslenip evde koltukla, zopayla davul simülasyonu yaptırmıştır bana binlerce kez bu şarkılarda! Thrash metal'i merak edenlere ilaç...

PANTERA Vulgar Display Of Power

Panteranın, denyo denyo albümlerden sonra Cowboys From Hell albümüyle patladığını söyleyebiliriz.

Zaten ondan önceki dört albümü de albümden saygı sitelerine bile koymamışlar. Ama bende, saçlar papaz gibi dört tipin fotoğrafının olduğu power metal albümünün plağı var, rezillik. :)

Cowboys from Hell ile yeni tarza geçtiler ve bence asıl patlama bu albümde oldu, tam oturdu tarz.

Mouth for War, Walk, Fucking Hostile ve This Love muhteşem şarkılar. Geçiyorum sahil yoluna bisikletle, veriyorum çayır çayır Pantera'yı, püfür püfür estiriyor valla. :)



ROLEPLAY

Imperator hakkında asla anlayamayacağınız bir şey var. İmparator sadece makinelere bağlı bir insan bedeni veya sadece bir tanrı değildir. İmparator bütün inananların gönlündeki bir histir. İmparator, Agustus'taki tank fabrikasında kaynak yapan işçinin alın terindedir. İmparator Gallian'dan Terrax'taki Stormtrooper okuluna gelen 13 yaşındaki gencin yüreğindeki korku ile karışık heyecanadır. İmparator, tapınaklarda onun için dua edenlerin dudaklarında, savaş alanlarında onun için mermi sikanların mermilerinin ucundadır... Ve İmparator, etrafı binbir türlü düşmanla, içerisinde ise her türlü hainle dolu olan bir İmparatorluğun halkın yaşamaya umudundadır. İşte bu yüzden siz Eldar olarak gözünüzün önünde olmasına rağmen İmparatoru göremez ve onu anlayamazsınız...

Albay Kaggi - Voronean 4th "Storm Lizards"

Warhammer 40K yazılarımı bu ay da devam ediyorum. Warhammer masaüstü savaş oyuları, modelcilik ve konu ile alakalı bilgisayar oyuları hakkında her türlü sorularınızı mail veya msn üzerinden bekliyorum. - ÇAĞLAR

CHAOS UNDIVIDED!

Kaos takipçi olmak sadece bu dört büyük tanrıdan sadece birine bağlanmayı gerektirmez. Birçok takipçi Kaos'u büyük ve küçük tanrıları ile birlikte bir inanış sistemi olarak görür ve bütün tanrılarla bağılılık sunarak onların yardımını ister. "Chaos Undivided" olarak adlandırılın bu inanış tarzı Kaos takipçilerinin büyük bir yüzdesini kapsar. Chaos Undivided sembolü, Warp üzerinde esen sekiz farklı büyÜ rüzgarını simgeleyecek şekilde farklı yönlerde yönelik sekiz ok şeklinde dir. Warhammer Fantasy evreninde her büyük okulu bir büyük rüzgarı üzerinde yoğunlaşmıştır. Bu rüzgarlar hakkında daha detaylı bilgiyi daha sonra vereceğim.

MALAL

Kaynaklarda çok az geçen ve varlığı oldukça gizli bir bilgi olan beşinci bir tanrı vardır. Bu tanrı Kaos'un kendi kendini yok etme eğiliminin tanısı olan Malal'dır.

Kaos çift taraflı bir kılıctır, düşmanlarına olduğu kadar kendine de zarar verme eğilimi vardır. Kaos ile savaşanların bir kısmı zaman içerisinde bu savaşta Kaos'un gücünün kendisine karşı kullanılabileceğini fark ederek

Warp'tan güç çekmeye, şeytanları hapsedip onları amaçları için kullanmaya ve farklı tanrıların takipçilerini birbirlerine düşürmeye başlamışlardır. Bunun dışında Kaos takipçilerinin ve şeytanların kendi aralarındaki çekişmeler de düşmanlarının Kaos karşısında galip gelebilmesini sağlamıştır. Malal ortak noktası Kaos ile savaşmak olanların duyu, düşunce ve ruh enerjileri ile olmuş ve gülcenmiştir.

Malal takipçileri ve şeytanları sadece en kritik noktalarda kendilerini gösterdikleri için çok bilinmezler. Yine de dört ana tanrı Malal'ın varlığını bilir ve ondan korkarlar. Tanrılarının gözünden düşen şampiyonların Malal inanırları arasına katılması az sayıda görülen fakat kritik öneme sahip olaylardandır.

İMPARATOR

40000 yılında bir yaşam destek ünitesine bağlı olan ve inananları tarafından tanrılığa yükseldiği varsayılan "İmparator"un hikayesi milattan önce sekizinci binyıla, henüz insanların Warp'un dengesini çok bozmadığı bir dönemde Orta Anadolu'ya dayanır. Henüz kabileler halinde yaşayan İnsanoğlu, Warp ile güçlü bağlantıları olan çok sayıda şaman barındırıyordu. Warp içindeki bozulmadan ciddi anlamda etkilenmeye başlayan şamanlar bugünkü Konya civarında büyük bir toplantı gerçekleştirerek önemli bir karar aldılar. Şamanlar tek başlarına Warp içindeki bozulmadan eninde sonunda etkilenecekleri için, ruhlarını birleştirip bunun içine Warp'un hala dengede olan özünden büyük bir mikarda koyarak gelmiş geçmiş en güçlü ruhu oluşturmaya karar verdiler.

Çıkan sonuç evrenin gelmiş geçmiş en güçlü psişiği olan İmparator oldu. İmparator insanlığı gelecekte Warp bozulmasının artacağı günlerde uyanıp kurtarmak üzere uzun bir uykuya yattı.

İmparator 30. binyılda Slaanesh'in doğumunun Warp üzerinde oluşturduğu çığlık ile uyandığında, İnsanlık büyük bir çöküş dönemine deydi. Kendi yaptığı makinelerle olan savaşını kazanmasına rağmen büyük bir travma yaşıyan İnsanırkı politik olarak parçalara ayrılmış ve teknolojik olarak geriye gitmiştir. İmparator, Dünya üzerindeki barbar krallıklarını kendi altında birleştirerek insanları düştükleri kötü durumdan kurtarmak için bir sefere çıktı. Genetik mühendisliği ile oğulları olan "Primarch"ları ve onların emrinde savaşacak Space Marine'leri üreten İmparator, insanlığı kurtarmak ve birleştirmek için

GÜNLÜKLERİ

Warhammer 40K'ya aç okurlar, Çağlar'ın bu ayki
Kaos yazısı pek az bilinen Malal'ı anlatıyor ve konuya
İmparator ile noktayı koyuyor... Simdilik... - ALİ

savaşmaya başladı.

İmparator'un uyanması ile planları bozulan Kaos Tanrıları, İmparator'un en sevdiği oğlu olan Horus'u ve birçok Primarch'ı kandırıldı. Çıkan savaşlarda İmparatorluk yerle bir oldu, Horus öldü ve İmparator da ağır yaralandı. Yaşam destek ünitesine bağlanan İmparator adına İmparatorluğu senato yönetmeye başladı ve İmparator tanrı ilan edildi.

Geçen yıllar içerisinde İmparator'un tanrılığı hakkında birçok farklı görüş oluşmuştur. Kimilerine göre İmparator aslında ölmüşür ve İnsanlık bir cesede tapmaktadır, kimilerine göre ise İmparator bedenine hala zayıf bir bağlı bağlı olmakla beraber,

tanrılık statüsüne yükselmiştir. "Starchild" teorisine göre İmparatorun ruhu Warp'a dönmüş ve aynen bir Kaos Tanrısı gibi bir güç odağı oluşturmuştur. Kendisine inananlar ile güçlenen ve diğerlerinin aksine bir bozulma değil bir denge unsuru olan bu odak kendi takipçilerini ve şampiyonlarını oluşturmuştur. Söz konusu takipçi ve şampiyonlar olduğunu iddia eden insanlar kendilerini Sensei olarak adlandırırlar ve İmparatorluk bürokrasisi içerisinde yuvalanmış çok gizli bir örgütü üyedirler.

Kaos ile ilgili anlatacağım bu kadar. İzninizle kafamdaki sesleri susturmaya gidiyorum. ÇAĞLAR
Caglark84@hotmail.com

Do you hear the voices too? - Dawn of War Chaos Space Marine seslendirmesi

OYUN MÜHENDİSİ

Bir FRP'ci ve Magic'ci Sığınağı

1 1998 yılında Sihir Kafe'nin açılma-
siyla birlikte, Türkiye'de FRP ilk kez
tanınmaya başlanmıştı. İlk defa FRP
bilen bilmeyen insanlar bir araya
gelebilecekleri, kitap okuyup kendi
dünyalarına ait sohbetler edebilecekleri bir yere
sahip olmuşlardı. Akabinde Saklıkent Kafe ve
devamında Geçit, Tılsım... 1998 ile 2003 yılları
arasındaki bu dönemde FRP ve diğer masa
üstü rol yapma oyunları, oyuncuların Türkiye'de
görüp görebildiği en yüksek seviyeye ulaşmıştır.
Lakin bir anda kafelerin kapanmasıyla birlikte,
FRP'ciler olarak gidecek yerimiz yurdumuz
kalmamıştı. Uzun bir arayış ve bekleyişten sonra
2008 Şubat ayında Şahin Yalabık isimli canı
gönlünden sevdiğim kişi OYUN MÜHENDİSİ isimli
kafeyi açarak, biz FRP ve Magic'çilerin gönlüne
taht kurdu. Şahin ile geçmiş dönenlerde aynı
FRP kafelerde boy göstermiş olsak da, kendisile
tanışmam biraz geç oldu. "Eski toprak muhabbeti
bir ayırdır" felsefesiyle tez elden kaynaştık. Şu
anda okuyacağınız röportaj, bu kaynaşmanın bir
eseridir.

Ertuğrul: Kimdir Şahin YALABIK, ufactan tanışak?

Şahin: Şahin Yalabık aslen oyun aşığı bir Makina
Mühendisidir. Hayatının takriben üste birine
kadar bu mesleği icra ettikten sonra fark etmiştir
ki mutlu ve verimli olmasının tek yolu oyun
yapmaktan ve -deym yerindeyse- oyun içinde
kalmaktan geçiyor.



**E: Kafe açma fikri nerden akınıza geldi?
Eski den her ne kadar birbirimizi görmemiş
olsak da gittiğimiz kafeler bir gaz sebebi
olmuş olabilir mi?**

S: Birbirimize karşı günlük yaşamda kullandığımız kelimeler göz önünde bulundurarak diyorum ki, öncelikle şu sizli bizli hitabeti kaldırıralım, yoksa insanlar yanlış bir izlenim edinebilir. (Peki - Ertuğrul)

Kafe açma fikri söyle gündeme geldi: "Oyun içinde kalmak" için en etkili yolun oyun oynamayı ve yapmayı seven insanların arasında bulunmak olduğunu düşündük. Düşündük diyorum çünkü bu fikri bana ilk olarak eşim verdi. Yani kafenin fikir babası eşim aslında. Henüz tanımadığım bu oyun severleri de bulmanın en iyi yolunun bir oyun kafe olduğunda da hemfikirdik. Bu konuda netleştiğten yaklaşıklık iki hafta sonra Kadıköy'de yer bulmuş ve kafe açılmıştı. Her şey oldukça hızlı gelişti yani. Bundan önceki kafeler ve onların tecrübeleri bırakın gaz almayı, insanı bu işten soğutacak türdendi. Bu yüzden çok da iyi bir yatırım yapmadığımın farkında olarak başladım işe. Ama insan yapmak istediği şeyden emin olunca gözü pek bir şey görmüyor galiba.

E: Biraz Oyun Mühendisi isminden bahseder misin sevgili Şahin? Buraya gelen insanlar genelde neler yapıyorlar?

S: Hah söyle daha cana yakın. (Değil mi... - Ertuğrul) Bu isim kafeden önce de vardı. Nick olarak kullanıyordu. Bazı insanlar fazla iddialı olduğunu söylese de, bu bana sürekli yapmak istediği işi hatırlattığı için çok uygun olduğunu düşünüyorum. Üstelik aslında sadece kendime atfettiğim bir isim değil bu. Buraya gelen ve bu işe ilgilenen / ilgilenecek isteyen herkes için bir sıfat. Yani kendini oyun mühendisi hissedeni herkesin toplanabileceği bir çatı.

Buraya gelen insanlar kutu oyunları, kart oyunları ve FRP oynuyorlar. Türkiye'de şu an tek CoreStore olduğumuzdan Magic the Gathering ve organizasyonları konusunda oldukça iddialıyız mesela. Bunlar dışında sadece kafe konseptine gelenler de oiyor tabii. İçerideki eğlenceli ve oyun dolu hava seviyor sanırım.

E: Bilindiği kadaryla kendi oyunlarınızı tasarlıyor ve kafenize gelen insanlar aracılığı ile test ediyorsunuz. En son hangi oyun üzerinde çalıştinız? Zorlukları, kolaylıklarını nelerdi?

S: Kafeyi açma amacım olan orijinal oyun üretme konusunda geçen bir yıl içinde oldukça yol aldık diyebilirim. Türkiye'de olmayan bir şey yapmaya çalışıyoruz. Sanıyorum öümüzdeki sene Oyun Mühendisi adını sadece bir kafe ismi olarak değil, bir "oyun fabrikası" olarak da duyacaksınız. Oluşturduğumuz kadroyla



ilk oyunumuz olacak olan "Al sana!" üzerinde çalışıyoruz. Umuyorum yaza yetişeceğim. Zorlukları sonsuz diyebilirim, kolaylığı da yok. Bir şeyi ilk defa yapmaya çalıştığınızda karşınıza çok fazla şey çıkarıyor. Oyunun üretiminden dağıtım kısmına kadar her şey çok zor. Buna bir de Türkiye'de henüz fiziksel oyun kültürünün yeşermemiş olduğunu ve oyun alma refleksinin çok az olduğunu ekleyin. Yapmaya çalıştığımız şey biraz fazla idealist aslında.

E: Peki, tavsiye edebileceğiniz bir masaüstü oyun var mı? Ya da en çok oynanan masaüstü oyun nedir?

S: Çok fazla var. Buraya gelip tavsiyemi isteyen olduğunda buna oyuncunun yaş grubuna, cinsiyetine ve sabrına göre karar veriyorum. Türkiye'de yaygın satışı yapılan ve tavsiye edebileceğim bir oyun yok su an. Buraya gelip de oynabileceğiniz ve piyasada satılmayan epey bir oyun sayabilirim ama: Stone Age, Diplomacy, Starcraft Boardgame, Power Grid, Agricola ilk aklıma gelenler. (Stone Age, Diplomacy ve SC tarafımdan oynanmış ve tam not almış durumdadır. Kesin deneyin. - Ertuğrul)

En çok oynanan oyun dediğimizde cevap biraz klasik: Tabu. Hem yaygın satışı olması, hem de reklamı olan bir ürün olması bu oyunu oldukça sevilir bir hale getirdi.

Bu ufak, şirin ve içerişi rengarenk kafede; ben Ertuğrul Süngü, Ali Güngör ve İlker Karaş LEVEL yazarları olarak boy göstermekteyiz. Üçümüzü bir anda göremezseniz de en azından hafta sonları birimizden birisi orada olacaktır. OYUN MÜHENDİSİ sizler; Moda Cadde Zuhal Sokak 4/A Kaferağa / Kadıköy adresinde bekliyor. Görüşmek üzerel - ERTUĞRUL SÜNGÜ
ertugrul@level.com.tr

NOT: Yazıldan kesilen kısımları LEVEL Online'da Roleplay Günlükleri'nde bulabilirsiniz.

İTİCON III

LEVEL atladık!

Bir etkinlik daha gelip geçti. Eğlenceye, muhabbeteye, FRP ve RPG'ye doymanın yanı sıra sıcağa doydular! LEVEL'in Basın Sponsorluğu'nun üstlendiği, serin başlayıp cehennemi aratmayan bi sıcakla öğle saatlerine yakın bir Cumartesi günü başlayan İTİCON III, Pazar günü akşam saatler 18:30'u gösterdiği sıralarda bütün gazıyla sona erdi. Katılımcılarını Avrupa yakasından Asya'ya, Küçükyalı gibi oldukça uzak mekana taşıyıp, onlara çeşit çeşit oyunları sunan İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü'nün çığın FRP'ci tayfası unutulmaz bir eğlencenin altına imza attılar! (Aralarında parmak basmaya niyetlenenler de vardı.)

Benim de içinde bulunduğu İTİCU BK son haftaya oldukça yoğun ve stresli girdi. (Biliyorum ensenizde boza pişti - Ali) Katılımcılarımıza yapacağımız ufak tefek sürprizler, alanın düzenlenmesi, katılımcıların gelişmelerden haberdar edilmesi, oyuncu kayıtlarının toparlanıp elemeye tabi tutulması gibi hem fiziksel, hem de zihinsel tahribata mahal verebilecek bu işleri, kendi aramızda aylar öncesinden paylaşmış olduğumuz için çok fazla karışıklık yaşamadan çözmeye çalıştık. Arada kaçırdığımız detaylar da olmadı değil, bu tip şeyler her etkinlikte olduğu için biz de bunları çok önemsemeden bütüne odaklanmayı tercih ettilik. Aklımızdan geçenlerin çok az bir kısmını etkinliğe yansıtılabilmenin verdiği buruk bir sıkıntı ile Cuma gecesi gözlerimizi kapatmaya çalıştık. "Çalıştık" diyorum çünkü o yorgunlukla uyuyakalmanın katılımcılar üzerinde nasıl bir etki yapacağını hepimiz çok iyi biliyoruk.



İTİCON VİDEOSU

www.livewarcraft.com
adresindeki NERD programından dostlarımız gelip Convention'da çekim yaptılar. Ellerine sağlık, video'yu LEVEL Online'da izleyebilirsiniz. - Ali

BULUŞMA VE LARP'LAR

Sabahın ilk saatlerinde Kadıköy Haldun Taner sahnesinin girişini yavaş yavaş İTİCON yolcuları ile dolmaya başlamıştı. Kocaman bir otobüs yolun kenarına çekip, katılımcıları içine doldurup alana götürdük. İnsanlar alana ayak basar basmaz epik FRP geyiklerine ve uzak mesafeden gelen dostlara özlemlerini gidermeye odaklandılar. Açıktı kalan DM'ler kendilerine oyuncu buldu, oyuncular ise oyuncu arayan DM'lerle görüşürüldü. Benim oyunuma kayıt olup gelmeyen iki oyuncu sonrasında, halihazırda bulunan iki oyuncumu da alıp LARP'a girdim. İnanılmaz bir eğlenceyi LARP'ta yaşadım, size de tavsiye ederim. Cumartesi günü Mitoloji temellerine dayanan "Yitirilmiş Krallık" isimli oyun Mitoloji tutkunu kulüp başkanı Göksun Bayrak ve yılların deneyimli FRP oyuncusu ve LARP yazarı Bimen Zartner'ın üstün kabiliyetiyle hazırlanıp, oyuncuların beğenisi sunuldu. Oyunun içinde Anubis karakterini (Mısırlı bir Tanrı, bulmaca sorusu gibi oldu biraž ehēh.) canlandırmak için döneme ait kostümleri giyip, göz makajı ve çeşitli aksesuarları da giydikten sonra LARP büyük bir sessizlik içerisinde başladı. Çıkar tartışmaları, aklı almadan anlaşmalar ve epik bir son ile insanların amaçlarına ulaşmaya çalıştı. Kimin kime ne kadar üstünlük sağladığından öte, çıplak ayakla, gözüme göz kalemi çekilip de, potansiyel bir Ville Valo olup, o sıracta tırıl tırıl Mısır tanrışi eteği giyip de rol yapmanın keyfi muhteşemdi! (Kostümler süperdi. O esnada biz Vampire the Masquerade dünyasında takılıyorduk - Ali)

SICAK SAATLER

İlk gün akşamı insanlar Taksim'in hızlı gece hayatına akip gürün yorgunluğunu atmaya çalıştı. Yetkimiz dahilinde olmayan, mekan sahibinden kaynaklanan sebeplerden ötürü akşam yaşanan birkaç sıkıcı olay bile insanların çığlıklar gibi eğlencesine engel olamadı. Yorgunluk iyice gözde uyku olarak yansındığı anda biz de ortamdan ufak ufak dağılıp ertesi gün için açıcı enerjimizi depolamak üzere evlerimize dağıldık. Pazar günü erkenden açık gözlerimizi ve koşa seke gittik etkinlik alanına. Çaylar ve kahveler eşliğinde bir şeyler yiip bir yandan da oyunumuzu oynadık. İkinci gün, kendi oyunum olan Cyberpunk temasına sahip Delusion'un zaman diliminde oyuncularım hareketli dakikalar yaşadı.



TEŞEKKÜRLER

Aylar öncesinden hazırlıklara başlayan İTİCON tayfasına bir oyuncu olarak teşekkürler borç biliyim. Özellikle Pazar günü katılımı gecen seneden çok daha fazlaydı. Dekorlar ve kostümler harikaydı doğrusu, Convention'a bambaşka bir hava katmıştı. Temalı olarak duyurulmadı; ancak asma yapraklarıyla süslü mermer sütünlar ve mitolojik kostümler ile tema açısından gerçekten de çok başarılıydı. İTİCON tayfası çok misafirperverdi, çok çalıştı ve biz de bu sayede çok eğlendik, tekrar teşekkürler! - Ali

Bu dakikaların ayrıntısını Ali size daha iyi anlatır. Ne de olsa başını beladan kurtarmaya çalışan, üzerine islemendiği bir suç atılmış birinin psikolojisine eritti. (Şukela oldu oyun, senaryona sağlık. Oyuncular da iyi rol yaptı doğrusu - Ali) İkinci günün LARP oyunu Melih Yılmaz'ın yazıp oynattığı "NEO-IPPON: Önemli Hadiseler" oyunuydu. Gelecekte geçen ve uzak doğu kültürünün temelleri üzerinden yükselen bu oyun, Uzak Doğu kültürüne hayran olan insanların katılımıyla onlara eğlenceli dakikalar yaşattı.

Gün sonunda otobüslere doluşup alandan ayrılırken, arkamızda masa, sandalye gibi basit eşyaları bıraktık. İerde bir gün "Abi geçen gün bi oyun oynadılar, filmleri aratmayan muhteşem sahneler vardı ve onu bir kişi anlatıyor, diğerleri yorumlayarak oynuyordu. Çok hoşuma gitti biz de oynayalım" diyen bir masa ya da sandalye görürseniz şaşırmayın.

Bir sonraki etkinlikte görüşmek üzere... Adios amigos! - İLKER "RAZORBLADES" KARAŞ
baal_razor@hotmail.com



90'LARDAN ÖNCE, BİR DEFA

KAFALAR

Ördek... Bildiğin ördek...

Bu ay, tam 22 yıldır ben sürekli farkında olmasam da peşini bırakmayan bir sorunu çözüdüm. Çocukluğumda yaşadığım, muhtemelen sonrasındaki bir dizi davranışın bozukluğuna yol açmış, bir nevi travma tadında bir gizemin ardından sırrı perdesi, bu ay benim için araladı. 22 yıl önce akıl almaz gelen ve ancak sihir ile açıklamaya çalıştığım "Ördeğin sırrı" bu ay çözüldü!

Peki gördüklerimden memnun oldum mu? Hayır! Çocukların hayal gücünün ne kadar sınır

AYARI

tanımadım, ne kadar saf ve ne kadar kendine has olduğunu bu sayede bir kez daha keşfettim. Benim zamanında gözümde büyütüğüm olayın, aslında basit bir kandırmacıdan ibaret olduğun keşfettim.

James Sittingduck'un söylediği gibi; "Geçmiş siyah kadife bir örtü gibi, gizemli güzellikini bozmamak için bazen hiç dokunmamak gerekiyor".

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr



ATARİ ESKİSİ GİBİ



Bugün PS3 ve Xbox 360 piyasayı tamamen ele geçirdi. Eski güzel günlerin Atari'sına artık pek yer kalmadı. Hatta hala çalışan bir Atari konsolu bile bulmak zor. Bu yüzden çözümümüz emülatörlerle mahkumuz. Georgia Tech Üniversitesi'nde görevli Profesör Ian Bogost, emülatörlerin eski oyunların orijinal görüntülerini sunamamasından sıkılmış olacak ki, oturup kendi özel CRT emülatörünü geliştirdi. Orijinali ile birebir aynı görüntüyü sunan bu emülatör ile LCD monitör gençliğine 1970'li yıllarda çocuk olmanın ne olduğunu göstermeyi hedefliyor.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT



BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Bu ay 90'lardayız. Oyun dünyasının yakın tarihi diyeBILECEĞİMİZ BU YILLAR, BİZLERİ DAHA PIYASA ÇIKTIĞI ANDA KLASİK OLACAĞI BELLİ OLAN BAZI OYUNLARLA TANIŞTIRDI. Star Wars efsanesinde diğer tarafta olmak, Red Alert efsanesi, Wing Commander, Ultima Underworld, unutulmaz FIFA 96 ve bir de sihirli halımız var. Bu yazın, bu oyunlarla güzel geçeceği kesin...

STAR WARS: TIE FIGHTER

YIL 1994

TÜR Simülasyon

YAPIM LucasArts

DAĞITIM LucasArts

Star Wars serisinin hayranı olan pek çok kişiñin kafasında, hangi tarafta yer aldığına dair en ufak bir şüphe yoktur. Ayrimları son derece net olan İmparatorluk (Empire) ve İsyancılar (Rebel Alliance) arasındaki savaşta sizin yeriniz eğer karanlık tarafsa bu oyun tam size göre demektir. İmparatorluk adına savaşacağınız, sayısız farklı araç kullanabileceğiniz TIE Fighter'dan kesinlikle çok keyif alacaksınız.

Bu oyun siz beklenilerinizin ötesinde tatmin edecek. İsyancılar için prensip olarak Darth Vader ile aynı safa yer almak size çok cazip bir fikir gibi gelmeyebilir ama oyunun atmosferi ve özellikle de

öykü kurgusu, kesinlikle bir istisna yapmanız için size bulunmaz bir fırsat sunuyor.

50'den fazla görev boyunca muhteşem bir öykü ve son derece başarılı Star Wars müzikleri eşliğinde bir an için bile kendinizi kötü adamlardan biri olarak görmeyeceksiniz. Luke Skywalker taraftarları içi bu oyunun en büyük sorunu, karanlık tarafa geçmek için aklınızı çelme riski. Ama inanın bu riski almaya değer.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

YIL 1996

TÜR Strateji

YAPIM Westwood Studios

DAĞITIM Virgin Interactive

İkinci Dünya Savaşı şimdiden kadar sayısız oyuna konu oldu. Savaşın hemen her yönü bu oyunlarda ele alındı. Üstelik bu oyunların büyük

kısı da elliñinden geldiği kadar gerçek tarihe sadık kalma çalısti ve önemli bir kısmı başarılı da oldu. Fakat işin bir de alternatif tarih boyutu var.

İkinci Dünya Savaşı önlenebilir miydi? Eğer Hitler için her şey tam da istediği gibi gelişmemeseydi savaşın önüne geçilebilir miydi? Ya da belki Hitler hiç var olmasaydı? Command & Conquer: Red Alert'in bu soruya bir yanıt var; bu kez Stalin'in önüne geçilmez bir güç ve tehlke oluşturacaðını var söyler. Bu düşünce tartışmaya açık olsa da, tartışılmayacak tek bir şey var ki Westwood Studios bu noktadan yola çíkarak gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan birini üretti.

İlk C&C oyunu piyasaya çıktıktan sadece bir yıl sonra çıkan Red Alert gerçek zamanlı strateji türünün kurallarını adeta baştan yazıyor. Oyunda ister Sovyetleri ister müttefik devletleri oynayabiliyorsunuz ve dünyanın kaderi

bu savaşın sonuçlarına bağlı. C&C: Red Alert'in en güzel özelliklerinden biri Skirmish modu sayesinde senaryoyu takip etmeden en kısa yoldan aksiyona katılabiliyorsunuz.

MAGIC CARPET

YIL 1994

TÜR Aksiyon

YAPIM Bullfrog Productions

DAĞITIM Electronic Arts

Aranızda Magic Carpet'i duymamış olanlar olduğundan eminim. Son derece şanssız bir şekilde gözden kaçmış olan Magic Carpet, son derece keyifli bir aksiyon oyunu. Oyunda bir sihirli halının üzerinde maceradan maceraya koşuyorsunuz. Her ne kadar büyük ölçüde dikkatlerden kaçmış olsa da Bullfrog'un en iyi oyunlarından biri sayılabilen Magic Carpet'ta hali üzerindeki yolcuðunu fare ve klavye ile gerçekleştiriyorsunuz. Oyunındaki amacınız her bölümde karşınıza

STAR WARS: TIE FIGHTER



MAGIC CARPET





LEGO KONSOL



LEGO'lar için artık biraz fazla büyümüş olabiliriz ama bu LEGO'lar ile yapılanları takdir etmememiz gerektiği anlamına gelmiyor. İşte coğumuzun bir zamanlar saatlerce başında oturup akla gelmediği tasarımlarımızı hayatı geçirdiğimiz LEGO'lar ile yapılmış minik bir NES konsolu. Hatta üzerinde kartuş takacak yeri bile hazır. Şimdi tek iş bu LEGO konsolu bağlayacak bir LEGO ekran yapmak!

WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER



çikan yaratıkları öldürmek ve "Manna" toplamak. Toplanan Manna'lar şatonuzda biriyor ve artık yetmediğinde şatonuzu geliştirip, büyütüyorsunuz.

Buraya kadar bahsedilenler size çok sıradan gelmiş olabilir; ama üç boyutlu grafikleri, pek çok ilginç büyü seçenekleri ve son derece başarılı müzikleri ile birleşince ortaya gerçekten çok güzel bir oyun çıkıyor.

Oyunun adını yeterince duyuramamış olmasının ise birkaç sebebi var. Öncelikle zamanı için yüksek sistem gereksinimleri, pek çok oyuncunun oyunun yüklemeye ekranını bile görmesine olanak vermedi. Magic Carpet'in zor bir oyun olduğunu da unutmamak lazım. Laf olsun diye oyun oynayan pek çok kişi için kısa sürede başarısızlıkta sıkılıp, başka bir oyuna geçme isteği uyandırılabilir. Oyunun biraz fazla kendini tekrar ediyor olması ve karmaşık ara yüzünü de hesaba katmak lazım.

Bunlara rağmen eğer henüz görmediyseniz Magic Carpet'a bir göz atmadan geçmeyin.

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS

YIL 1992

TÜR RPG, Aksiyon

YAPIM Blue Sky Productions

DAĞITIM ORIGIN Systems

Oyunlarda üçüncü boyut dediğimizde Ultima Underworld'ün hakkını vermek zorundayız. Bu oyundan önce de üç boyutlu oyunlar piyasaya çıkmıştı ama onların gerçek anlamda üçüncü boyutu yakaladıklarını söylemek zor. Üçüncü boyutu sadece görsel olarak yansıtıyorlar, oyuncuya bir özellik olarak sunamıyorlardı. Ultima Underworld ile birlikte oyuncular sadece yatacak olarak değil, dikey olarak da hareket edebileceklerini keşfettiler. Bu oyunda oyuncular gerçek üç boyutlu bir ortamda zıplayabiliyor, uatabiliyor ve hatta yüzebiliyor.

Oyunun en güzel özelliklerinden biri çok çeşitli yaratıkların yer alması ve bunların hepsinin en azından ilk başta düşmanca tavırlar sergilememesi idi. Bu sayede oyuncuya bir seçenek verilmiş oluyordu; ister karşınıza çıkan her yaratığı kesebilirsiniz, ister seniz de tercih ettiniz durumlarda savaşa girmeden geri çekilebilirsiniz. O dönemin Hack&Slash olarak bilinen görünen her şeye saldır mantığının

tersine bu özellik, oyunu çok daha keyifli hale getiriyordu.

Ultima Underworld'deki diğer bir unutulmaz özellik ise geniş diyalog seçenekleri idi. Karşınıza çıkan karakterlerle hangi tarzda konuşacağınızda bile bu farklı seçenekler ile karar verebiliyordunuz. Bu da o zamanlar için bilgisayar oyunlarındaki rol yapma kısıtlamaları biraz olsun ortadan kaldırıyordu.

Ultima Online ölümeden önce oynanması gereken oyunlar listesinin önemli bir parçası.

WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER

YIL 1994

TÜR Aksiyon / Simülasyon

YAPIM ORIGIN Systems

DAĞITIM Electronic Arts

Günümüzde artık bilgisayar oyunlarının bütçeleri, Hollywood ile iyiden iyiye yarış hale gelmiş durumda. Fakat bundan 15 yıl önce oyun sektörü için aynı şeyi söylemek pek mümkün değildi. O zamanlar dev bütçeli oyunların sayısı sınırlıydı ve Wing Commander III, bir sinema filmi ile yarışabilecek bütçeye sahip ender oyunlardan biriydi.

Son derece başarılı bir serinin üçüncü oyunu olma avantajını kullanan oyun, geniş bütçesi sayesinde gerçek aktörlerin görüntülerini bilgisayar monitörlerine taşıyabilmişti. İyi bir produksiyon, başarılı oyuncular ve yine bilgisayar oyunlarında o zamanlar için ender görülen son derece ustaca yazılmış bir senaryo... Tüm bunlar Wing Commander III'ü oyun tarihinde kolay kolay unutulmayacaklar arasında yerleştirmeyi başardı.

Buna rağmen bazı görevlerin biraz fazla tekrar yapıyor olduğu eleştirileri yüzünden, bu oyunun bir klasik olamadığını iddia edenlerin sayısı da az değil. Oyunun senaryosuna önem veren oyuncular için, ileri bölgelerde bir anda ortaya çıkan bir durum değişikliği çok fazla şeyi, çok kısa sürede değiştirmek ve oyuncularda bu bir hayal kırıklığı yaratabiliyor. Dev bütçesine ve büyük ekibe rağmen, yine de zaman sorunları yaşadığı için oyundan bazı bölümlerin atılmasına karar verilmiş olması ise bu sorunun başlıca nedeni.

Göz arı edilemeyecek birkaç soruna rağmen Wing Commander III, hem filmin hayranları, hem de bu türü seven için kaçılmaması gereken bir oyun.



Kafa Ayarı



→ TAVAN ARASI OYUMLARI

Tavan arası temizlemeyeli çok uzun zaman oldu. Aylardır oraya çıkmıyorum. Sonunda vaktinin geldiğine karar verdim ve gözümü karartıp o los ama tanık duygular uyandıran merdivenlerden çıkmaya başladım. İşte bulduklarım...

DIABLO

Piyasaya çıkışının üzerinden 12 yıl geçmiş olsa da, aksiyon - RPG türü denince hala akla ilk gelen oyunlardan biri Diablo. Bu unutulmaz oyun 1997'de, yılın oyunu seçilmişti. Güzel grafikleri, hızlı ve heyecanlı oyun tarzı ve sunduğu geniş seçenekler ile günümüzde bile bükmeden sıklıklandı defalarca oynayabilirsiniz.

Oyunun başında ilk yapmanız gereken oynayacağınız karakteri seçmek. Seçebileceğiniz üç farklı karakter bulunuyor; savaşçı, büyüğücü veya hırsız. Seçtiğiniz karakter aynı zamanda oyun boyunca kullanabileceğiniz silahlar, büyüler ve eşyalar üzerinde de belirleyici özelliğe sahip. İlerleyip karakteriniz seviye atladıkça, özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. Pek çok güçlü silah ve eşyanın gerektirdiği bazı

ön koşullar var. Dolayısıyla karakterinizi geliştirirken, elinize geçirmiş olduğunuz ve kullanmayı planladığınız silah ve eşyaların ön koşullarını da göz önünde bulundurmanız iyi bir fikir olabilir.

Oyunun tekrar keyifle oynanabilir olmasında, dolaştığınız mahzenlerin tesadüfi olarak yaratılmasının çok büyük payı var. Oyunu örneğin savaşçı karakteri oynayarak bitirdikten sonra bir de büyüğücü ile oynamak istediğinizde hemen hemen her bölümük ilk kez görüyor gibi olacaksınız.

THE SETTLERS II: Veni, Vidi, Vici

The Settlers II, pek çok özelliğinin yanı sıra hiçbir şey yapmadan ekranda çalışıp duran minik adamları seyrederken bile başında keyifli saatler geçirebileceğiniz bir oyun. Dağların tepelerinde, tarlalarda sürekli durmadan çalışan bu minik adamların sevimli animasyonlarını izlemenin ötesinde ilginizi çekecek

olursa, son derece keyifli bir oyun ile karşı karşıyasınız demektir.

The Settlers II, gücünü kesinlikle ekonomik sisteminde alıyor. Pek çok farklı kaynağın yönetilmesi ile ortaya çıkan bu karmaşık ama son derece akıcı bu sistem, oyundaki savaş ve diğer özelliklerle birleşince üzerinden yıllar geçse de The Settlers II: Veni, Vidi, Vici'nin hala keyifli oynanabilir bir strateji oyunu olmasını sağlıyor.

DUCK HUNT

Nintendo tarafından geliştirilen ve yine Nintendo tarafından piyasaya sürülen bu oyun, tabii ki Nintendo Entertainment System yani NES için geliştirildi. İlk olarak geliştirildiği ülke olan Japonya'da piyasaya sürülen oyun arasında temel olarak çok basit bir fikre dayalıydı; ördek avlamak... Temel olarak oyunda yapmanız gereken, çalıların arasından fırlayan

ördeklere vurmak. İlk turlarda işiniz daha kolay. Çünkü ördeklər yavaş uçuyorlar ve ördeklər gözden kaybolmadan önce atabileceğiniz epeyce merminiz var.

Ördekləri vurdukça bir sonraki bölüme geçiyorsunuz. Bölümlər ilerledikcə ördeklər çalıların arasında durdukları gibi durmuyorlar ve giderek hızlanıyorlar.

Bu sayede vurulmalarının zorlaşması yetmezmiş gibi, bir de atabileceğiniz mermi sayınız azalıyor. Oyunun en keyifli yanlarından biri ise NES için geliştirilmiş Light Gun ile oynayabiliyor olmanız.

Duck Hunt piyasaya çıktığı dönemde basın tarafından çok iyi eleştiriler almamış olsa da, basit yapısı ve son derece kolay oynanışı ile daha sonra pek çok hedef vurma oyunu için yol gösterici oldu.

Bu oyunda nasıl olup da televizyon ekranındaki ördekləri bir Light Gun ile vurabildiğinizi sizde çok merak ediyorsanız, yan sayfadaki Öerdeğin Sırı'ni okumanızda fayda var.

ESKİLER ÇİN İŞİ PSP'DE



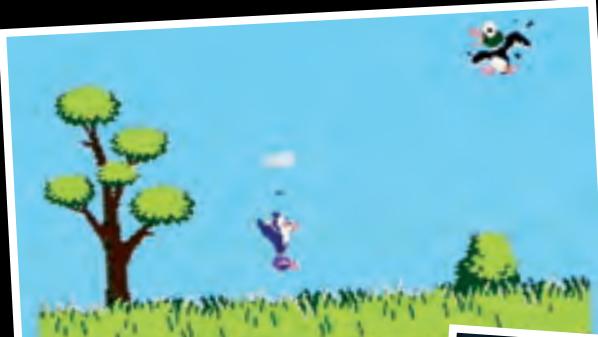
Çinliler taklit yeteneği sınır tanımıyor. Yeni Çin işi PXP-900, görünüş olarak neredeyse bir PSP'yi andırıyor. Gerçekten de eğer elinizi alıp denemezsəniz, bunun bir Sony PSP olduğunu yemin bile edebilirsiniz. Tabii ki cihazı açıp içindeki oyunlara bir göz atınca iş değişiyor. PXP'yi ayrıca PSP'nin yepyeni oyunları yerine karşınıza çok daha eski oyunlar çıkıyor. PXP, kendi emülatörü ile NES, SNES, Famicom, Super Famicom, Genesis, Gameboy, Gameboy Color ve SEGA Mega Drive oyunlarını çalıştırıyor.

biliyor. Bizce sadece 90 dolara satılan bir cihaz için hiç de fena bir özellik değil.

UNREAL MARIO



Super Mario'yu sever misiniz? Ya Sonic the Hedgehog'u? Peki ya aynı zamanda bir Unreal Tournament hayranı misiniz? Eğer öylese endişelenmeyin, yalnız değilsiniz. Sizin gibi farklı oyun türlerinden hoşlananlar var ve boş durmuyorlar. Son yaptıkları iş ise Unreal Tournament için çok özel iki harita hazırlamak oldu. Bir Super Mario, diğer ise Sonic evreninde geçiyor. Etrafında gördüğünüz hemen her şey bu oyunlara ait; ama oyun bir Unreal Tournament oyunu. Eğlenceli görüyor...



ÖRDEĞİN SİRRI

Nasıl oluyor da, 1980'lerin teknolojisiyle Duck Hunt gibi bir oyun yapılabiliyor? Televizyon, doğrultulmuş tabancanın sinyalini nasıl alıyor? NES, ördeğin vurulduğunu nasıl anlıyor. İşte insanlık tarihinin en gizemli(!) oyunun sırrını açıklıyoruz!

Sanıyorum yıl 1987'yi. O zamanlar ortaokula gidiyordum. Bilgisayarlar ile daha yeni yeni tanışıyorum ve bu cihazların yapabildikleri beni son derece etkiliyordu. Commodore 64 o zamanların en gelişmiş bilgisayarıydı ve bu cihazla aklınıza gelebilecek hemen her şeyi yapabiliyordunuz. Tabi ki o zamanlar aklınıza gelebilecek şeyler bugüne göre oldukça sınırlıydı. Bütün ekranı herhangi bir yazı ile doldurabiliyordum ve üstelik bunu yapmak için sadece iki satır kod yazmam yeterli oluyordu. Muhteşem bir şeyledi!

Ve tabii ki oyular... Kaseti takip, sadece birkaç dakika bekledikten sonra ekranda beliren o görüntüler ve elimden düşmeyen joystick, çocukların o döneminin unutulmaz bir hale getirmiştir. Ama pek anlayamadığım şeyler vardı. Bir arkadaşımı, bir akrabasının Almanya'dan getirdiği bir oyun kutusu; ki sonradan adının NES olduğunu öğrendim, inanılmazdı! Oyunlar, görüntüler benim Commodore'unkinden sanki daha iyi gibi görünüyor. Fırsat buldukça o arkadaşımı gidip onun Atari'sı ile (O zamanlar Commodore olmayan her şeyin adı Atari'ydı) saatlerce oynardık.

Fakat bir oyun, ördek oyunu (Duck ve Hunt

kelimeleri, yine o dönem, bana fazla yabancı geliyordu) beni tam anlamıyla büyümeye başlamıştı. Oyunda elinizde tuttuğunuz bir tabancayı ekrana doğrultuyordunuz ve ekranda uçan ördekleri avlamaya çalışıyordunuz. Benim Commodore'um bunu yapamıyordu! Onda sadece joystick vardı. Ama bu tabanca ve ekrandaki ördekleri avlamak kelimelerin tam anlamıyla akıl almaz bir şeysi. O zamanlar 12 yaşındaydım, yazı ile on iki! Çocuklu bir merakla o tabancanın içini açıp bunu nasıl yaptığını görmek için can atıyordu; ama neye ki deplasmandaydım ve böyle bir sey yapamadım. Bazi akşamlar yatağa yattığında, bunun nasıl olduğunu anlamaya çalıştığını hatırlıyorum. Nasıl televizyon silahın nereye ateşleneğini anlayabiliyordu? Ördeğin vurulup vurulmadığını nasıl anlayabiliyordu? Hayat bir anda benim için çok karmaşık bir hal almıştı.

ÇOCUKÇA

Sonra büyümüştüm. Çocukluğa dair pek

çok anı yavaş yavaş soluklaşmaya başladı. Boyum uzadı, ilgi alanlarım değişti. Her ne kadar oyunlar asla hayatmdaki değerini kaybetmemiş olsa da, ördek avlamak gibi çocukça bir oyun, uzun süre aklıma gelmedi. Onun yerine Age of Empires, Civilization, Fallout gibi gerçek oyunlarla ilgileniyordum. Tamam arada bir de Worms 2 var ama onun aynı anda çocukça bir oyun olmadığına dair çok sağlam iddialarım var!

Fakat geçenlerde 12 yaşımın anıları birden bire, gereksizce canlanmaya başladı. O zamanlık okul arkadaşım, Commodore 64'üm ve tabii ki o Almanya'dan gelen ve benim için bir anlamda ulaşılmasız olan oyun kutusunun içindeki ördekler ve o televizyona ateş edebilen tabanca. O zamandan sonra ekranalı etkileşimde bulunabilen pek çok cihaz gördüm; mesela Wii zaten şu an için son nokta, ama hiç birinde Duck Hunt'taki kadar şaşırmadığımı fark ettim. Diğerlerinde "Koskoca konsol yapacak tabii!" diye düşünüduğumu hatırlıyorum. Ama çocukların yaşanan şeyler, gerçekten insan hayatına daha kalıcı oluyor. Ördeğin sırrının bana hala Wii'den daha gizemli geldiğini fark ettiğimde aradan 22 yıl geçmişti. Ve bu durumda

her yetişkinin yapacağı gibi ördeğin sırrını çözmeye karar verdim!

AVA DÖNÜŞ

Kısa sürdü. Yaklaşık beş dakika. Araştırmaya başladıkten yaklaşık beş dakika sonra çocukların en büyük gizemlerinden birini çözmüştüm...

Gerceği öğrendiğimde ise büyük bir hatalı kırkınlığına uğradım. Yaşıdığım bu yarı travmatik tecrübenin sebebi, bu büyük gizemim sadece beş dakikada çözülebilicek değil, o aptal kutunun beni nasıl kandırdığıydı! Halbuki 12 yaşındayken kendimi çok zeki sanıyordum.

Oysa kutunun tek yaptığı, tabancanın tuşuna basıldığında bir an için ekranı karanlaştırıp, sadece ördeğin rengini değiştirmek ve tabancanın doğrultulduğu noktanın rengine bakmakmış. Tabancanın üzerindeki bir renk algılayıcısı bu farkı ayırt edebiliyor ve eğer tabanca siyah bir alana doğrultulmuşsa, iskaladığına ve beyaz bir alana doğrultulmuşsa isabet ettiğine karar veriyormuş. 12 yaşında uğruna uykusuz geceler geçirdiğim sir bu kadarmış işte!

Artık ördeklerden hoşlanmıyorum...

Wolfram Alpha



Ofiste Selçuk'la muhabbet ederken konu her zaman olduğu gibi internete de geldi ve Wolfram Alpha'dan bahsetti. Google gibi kelime aratma değil de soru sorma ve cevap alma üzerine kurulu ilginç bir araç bu. Bir yapay zeka aslında; zaten sistem çok yüklenince ekrana hata olarak 2001: A Space Odyssey'den tanıdığımız, deliren gemi yapay zekası HAL 9000'in resmi ve repliği çıkyor: "I'm sorry Dave, I'm afraid I can't do that..." Henüz nasıl kullanıp yararlanacağımı çok iyi öğrenmiş değilim ama bu tip göndermeleri çok eğlenceli buldum.

Bunun yer aldığı ekran görüntüsünün bulunduğu CHIP Online bağlantısında daha neler var neler! Beraber bakarken

Şahsen, dünyanın bir yapay zekanın kontrolüne geçmesinden filan korkuyorum. Özellikle de espri anlayışı varsa!

görmekten yarıldık. Alınan ekran görüntüsündeki soru ve cevaplara bittim, hatta kendim de denedim. Mesela "What is the answer to life?" sorusuna Wolfram'ın yorumu "Answer to life, universe and everything" ve cevabı "42". Otostopçunun Galaksi Rehberi'ni dinlemeyen, okumayan ve izlemeyen kişilerin

anlamayacağı çok sağlam bir espi bu. Hayatın anlamını çözmek için yapılan bilgisayarın milyonlarca yıl sonra hesapladığı cevap 42!

"What is the speed of an unladen swallow?" sorusuna Wolfram Alpha'nın yorumu "Estimate average cruising airspeed of an unladen African Swallow" oluyor. Cevap ise Afrika kırlangıcının hızını ölçmek için yetersiz veri olduğu: "Afrika'da bulunan 47 tür kırlangıçtan hangisini kastettiğinizi söyleseniz bile bulamazdım." diyor. Gülmekten yerlerdeyim; bu da Monty Python'un Holy Grail'inden destansı bir espridir.

Şimdilik espi anlayışını yaratıcılarından almış gibi görünüyor. İnsanlarda da espi kabiliyeti güncel olayları takip etme ve geçmiş olaylarla bağdaştırma yeteneğine, hafiza ve doğaçlamaya dayanıyor. Bu konuda yapay zekaların büyük avantajı var: Neredeyse sınırsız ve hızla erişilebilir bir hafızaya sahip olmaları. İki zorlaştıransa insanı değer ölçülerine sahip olmamaları ve veri ayırt etme yetenekleri bize kıyasla düşük olduğu için bu iş biraz zor. İşe yarar verileceğine işe yaramaz veriyi, komik esprile komik olmayan espriyi anlamaları da bu yüzden zor. Matematikçiler uğraşıyor işte...

Bol bol soru sorarak kendine kültür film ve eserlere gönderme yapma kabiliyetini ölçmek lazım ki ne derece karakter sahibi anlayalım. Şahsen, dünyanın bir yapay zekanın kontrolüne geçmesinden filan korkuyorum. Özellikle de espi anlayışı varsa! Bu tip araçlar lazım sonuçta.

Bir başka yazıda detaylı olarak Monty Python'dan bahsetmek istiyorum. Monty Python and The Holy Grail ve Life of Brian gibi kültür filmleri şimdilik izlemenizi tavsiye etmekle yetineceğim. Tabii ki bu sohbetin üzerine hala okumadısanız Hitchhiker's Guide to the Galaxy'yi okuyun, 2001: A Space Odyssey'yi izleyin ki temelleriniz eksik kalmasın.

Not: Wolfram Alpha ile ilgili olarak şu adreslere bakabilirsiniz: www.wolframalpha.com, tinyurl.com/wolframalpha

agungor@level.com.tr



Dijital Zamanlar

Dijital bir çağda yaşıyoruz. Yaşamın "analog" bir tarafı kalmadı gibi pek. Özellikle de ilgi alanlarınız biraz genişse ucundan köşesinden kesinlikle dijital bir şeyle bulaşıyorsunuz demektir. Hayat giderek 0'lardan ve 1'lerden oluşmaya başladı. Ben kendi adıma halimden memnunum aslında ama buna

Etrafımızı çepeçevre saran bu çağın 0'ları ve 1'leri, birbirine yaşılanarak, birbirinden beslenerek büyüyor ve varlığını sürdürüyor

karşı olanlar da var. Dijital yaşamın, hayatları daha "plastik" hale getirdiğini söyleyenlerin sayısı az değil. Daha doğal, daha organik zamanları özleyenler, 0'lar ve 1'ler ile kuşatılmış yaşamlarından memnun değiller; hatta aralarından bazıları işi, bunu toptan reddetmeye kadar vardırılabiliyorlar. Daha ilkel olan yaşamların, daha normal olan yaşamlar olduğunu, modern olarak adlandırılan toplumların aslında yapay olduğunu ve günümüzdeki pek çok zihinsel ve bedensel rahatsızlığının en önemli kaynağının da bu olduğunu iddia ediyorlar.

Düüst olmak gereklirse bir yere kadar bu görüşlere hak vermemek elde değil. Pek çok bilimsel kişilik, çoğu psikolojik rahatsızlığın modernleşme süreci ile ilgili olduğunu söylüyor. İnsanoğlu binlerce yıllık tarihi boyunca çok değişti; sadece kafatası yapısı değil, o tasın içindeki "kafası" da zamana ayak uydurmak zorunda kaldı. Ama son birkaç yüzyledir bu değişimin hızı, biz insanların ayak uydurabileceğinden çok daha hızlı gerçekleşiyor. Ne olursa olsun sınırlı bir kapasiteye sahip olan insan, artık gelişmelerin

peşinde nefes koşar hale geldi. "Bilgi bombardımanı" her ne kadar klişe bir laf haline gelmiş olsa da bu bombardımandan herkes nasibini alıyor. Bundan saklanılabilecek sıçınaklar da yok. Kendinizi modern dünyanın tek bir silahından korumak mümkün değil. Küresel köyümüzde artık her şey iç içe girmiş durumda. Bir şeyi reddetmek, tek bir şeyleden uzak durmaya çalışmak, beraberinde onun temas ettiği hemen her şeyi hayatınızdan çıkarma zorunluluğunu getiriyor.

Bugünün şartlarında "seçici geçirgen" olmak pek mümkün görünmüyör. Etrafımızı çepeçevre saran bu çağın 0'ları ve 1'leri, birbirine yaşılanarak, birbirinden beslenerek büyüyor ve varlığını sürdürüyor. Sadece bazı şeyler silip atmayı daha da zorlaştırıyor. Her şeyi tümenden, toplu olarak reddedip hayalleri süsleyen daha basit zamanlara dönük de ne yazık ki mümkün görünmüyör.

Şu anda hala dünyanın pek çok köşesinde, hatta Türkiye'de de el değimemiş kabul edilebilecek yerler var. Daha sakin, daha sessiz, bir anlamda daha "basit" yerler. Oralara çekilmek, büyük şehirlerde yaşayanlar için bir nevi "zaman yolculuğu" yaparak eski zamanlara dönmek mümkün aslında. Ama zamanda sadece belli bir süre geriye gidebiliyorsunuz ve daha da kötüsü, gittiğiniz zaman diliminde zamanı durduramıyorsunuz. Siz neredeyseniz orada saat çalışıyor, bir şeyler gelişiyor, bir şeyler değişiyor. 10 yıl önceye dönerken, üç yıl sonra bugünkü şartları yine karşınıza çıkaracak. Her şey artık daha "hızlı" olduğu için hayatı 10 yıl geriden takip etmeniz de mümkün değil.

Daha da kötüsü bu hız, hızlanarak artıyor. Her şeyin yeni, daha bir önceki kutusundan çıkaramadan piyasada oluyor. Sadece ticari ürünlerde değil, bilimde de, tipta da böyle. Örneğin yeni bir işlemci mi duyuruldu; o piyasaya çıkmadan daha iyisinin haberleri dolaşmaya başlıyor. Önemli bir hastalık için bir ilaç mı geliştirildi; o daha piyasaya çıkarken, onun yol açtığı yan etkileri azaltacak başka bir ilaç ile ilgili duyurular yapılmıyor.

İnsan dediğimiz yaratık, kendi sınırları, kendi kapasitesi olan bir canlı. Dört bir yandan gelen bu kadar çok uyarı karşısında dengesini koruması mümkün değil. Olayları biraz dengelemek adına alternatif olarak yapay üretilen dengeleyiciler var: Sakin tatil beldeleri, rahatlatıcı gözlükler, sakınleştirici ilaçlar, doğa manzaralı PC masaüstü resimleri, ahşap görünümlü ama plastik ivr zivirlar, televizyonlardaki eğlence programları, daha rahat koltuklar, daha doğal kokan -ama tamamen sentetik- oda kokuları, daha güvenli gelecek vaatleri, daha organik gıdalar, daha organik yaktılar... Hepsinin aslında tek amacı, her şeyi bizaz olsun dengelemek. Fakat bunu yaparken onlar da hayatımıza yeni bir şeyler katıyor. Hamurun içine sürekli biraz su, biraz un katıp, kıvamı asla tutturamayıp ortaya saçma bir şey çıkarmak gibi...

Dediğim gibi, ben tüm bunlara rağmen kendi adıma hayatımdan memnunum. Çünkü ne demişler: Değişim kaçınılmazsa zevk almaya bak... Yoksa bu laf böyle değil miydi?

Peki fark var mı? ☺

uoncel@level.com.tr



İlk Romanda 10 Sayfa Kuralı



1 990'da ilk yazımın yayınlandığı tarihten bugüne 19 yıl geçmişken, yazmak için ipucu isteyen, yazacağı hikayeleri, romanları anlatan arkadaşlarımı hatırladım geçen. Sonra şu benim "İlk Romanda 10 Sayfa Kuralı" akıma geldi, sizinle de paylaşmak isterim.

Sık sık karşılaşıyorum; "Abi ben bir roman yazmaya karar verdim." diye çalışma çıkan okurlarım, arkadaşlarım oluyor. Ancak uzun zamandır, ilk 10 sayfası hazır olmayan kimseyi ciddiye alımıyorum. Peki neden?

İlk romanda 10 sayfa kuralı, yazar olacak adamı belli eden ve 20 yıla yaklaşan deneyimlerime, gözlemlerime, edebiyatın içindeki pek çok insanla istişareye ve bu 20 yılda yaşlanmış yüzlerce vakaya dayanarak, yıllar içinde kendi kendine ve yavaşça belirginleşmeye başlamış bir kuraldır.

Bu altın kural gereği, bir yazar adayını değerlendirmek için, başlangıçtaki tüm coşkusunu ve kararlığını sizi ikna etse, inandırsa bile, ilk 10 sayfayı bitirmesini beklemelisiniz

Buna göre, ilk romanını yazmaya başlamış birinin gerçekten bir yazar olamayacağını, kendini, derdini, öyküsünü yazarak anlatabilecek biri olup olamayacağını anlamak için, yazdığı romanın ilk 10 sayfasını sorgulamak gerekmektedir. Bu soru iki aşamada gerçekleşir:

1. Zotrilyorlarca insan, "Ben kitap yazıcam aaabi yea." diye heveslenerek gazlanma potansiyeline sahiptir. Bu şevke sahip insanların en önemi özelliği, ilk çıkış noktasındaki müthiş coşku ve kararlılık belirtirleridir. "Şöyle olacak, böyle olacak, şunu yazıcam, bunu yazıcam, şöyle planladım, böyle hesapladım, üşenmedim, storyboard'unu bile yaptım." gibi bir milyon tane güzel şey duyabilirsiniz ama heyecanlanmayın, tüm bu şevke sahip yazar adayları, ilk sayfayı yazmaya başladıklarında yorulur, ikinci sayfaya geçtiklerinde çoktan pes ederler, üçüncü sayfaya gelebileni azdır, dördüncü sayfaya ulaşan nadirdir, beşinci sayfasını yazabilenler kararlı azınlık, altıncı sayfasını görebilenler savaşçı ruhlu, yedinci sayfasını kaleme alabilenler lider karakterli, sekizinci sayfayı yazabilenler peygamber sabırı, dokuzuncu sayfayı yazabilenler insanüstü varlıklar ve 10. sayfasını bitirebilenler tanrıdır. 11. sayfayı yazabilenler ise artık yazar adayıdır.

Evet, bu altın kural gereği, bir yazar adayını değerlendirmek için, başlangıçtaki tüm coşkusunu ve kararlığını sizi ikna etse, inandırsa bile, ilk 10 sayfayı bitirmesini beklemelisiniz. Bunu başarabiliyorsa ikinci sahfa gelebiliriz.

2. Bu aşamada, artık ilk romanın ilk 10 sayfasını yazmış yazar adayımızın metnine eleştiri getirmek için popomuzu kaldırıp emek sarf edebiliriz. O ilk 10 sayfa okuru sürüklüyorsa, dikkatli, özenli, imlaşı düğün, tashihi az, okunması keyif veren, cümleleri oku alıp götürün bir metinse karınızda arkadaşın gelecek için umut veren bir yazar adayı olduğunu gözlerinin içine bakarak dile getirmekte sakınca yoktur. Bırakan çocuk mutlu olsun. O biraz önce tanrı bile olmaktan daha zor bir işi başardı. ☺

cemsanci@level.com.tr

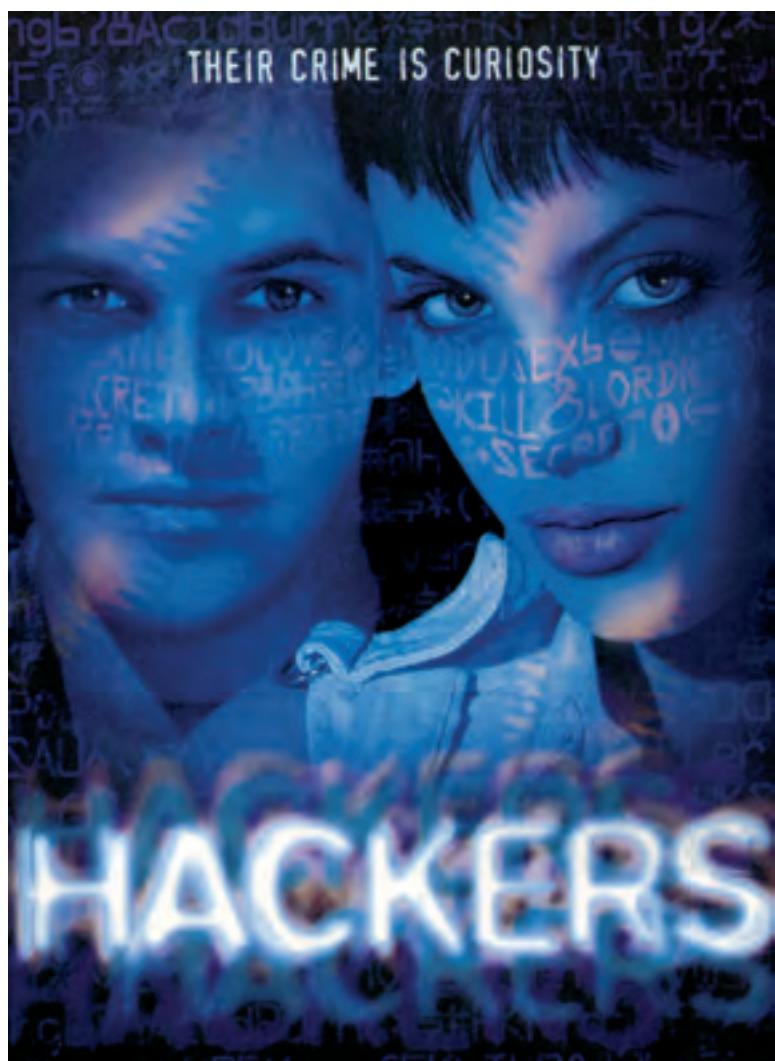


Sanal Alem Zibidileri

Angelina Jolie, Brad Pitt ile birleşip "Bragelina" denen E! Entertainment yaratıcısına dönüşmeden önce kalburüstü filmler yapan, güzel ve eskilerin tabiriyle "alımlı" bir aktristi. Ve 1995 senesi bilgisayar teknolojileri açısından oldukça ilkel bir dönemdi. 28.8 kbps dial up dahili bir modemi olan

"Hacker" kavramını dünyaya mal eden Kevin Mitchnik'in, Amerikan yalakası Japon güvenlik uzmanı Shimomura tarafından yakalatılmasından birkaç ay sonra, Hackers isminde bir film gösterime girdi

dizüstü bilgisayarlar, ergenlerin ağızının suyunu akıyordu. "Hacker" kavramını dünyaya mal eden Kevin Mitchnik'in, Amerikan yalakası Japon güvenlik uzmanı Shimomura tarafından yakalatılmasından birkaç ay sonra, Hackers isminde bir film gösterime girdi.



Başrollerinde Transporting'deki Sick Boy karakteri ile herkesi kendine hayran bırakan Jonny Lee Miller'in ve Angelina Jolie'nin yer aldığı film ana akım sinemanın allı, pullu ve janjanlı filmlerinden biriydi. Fakat interneti, güvenlik yazılımlarını ve bilgisayar korsanlarını ciddi bir şekilde ele alan ilk filmdi.

Yönetmenliğini, son dönemde Inkheart filmi ile beğenileri üzerine toplayan Ian Softley'in üstlendiği bu renkli sanal korsan filmi, her ne kadar dört dörtlük bir film ya da başyapıt olmasa da sanal dünyanın müptelaları için kaçırılmaması, kaçırıldıysa yine internetin verdiği geniş özgürlük ile bir şekilde temin edilip izlenilmesi gerekmektedir. "Neden?" diye soru soranlar ise cevabım ivedi ve kisa: Çok "cool" çunkü...

Hackers filmi, bir klavyeli korsanın yakalanıp mahkemeye çıkarılması ile başlar. Hakim, suçları okumaktadır. Zanlı, binlerce ticari bilişim sistemini çökertmiş milyonlarca dolar zarar vermiştir. Sonra sonra kameralar dolasır ve zanlıının 11 yaşında, dik sarı saçlı bir velet olduğunu anlarız. Yanındaki ebeveynleri bitap durumdayken karar açıklanır. Hatırı sayılı bir para cezası ve 18 yaşına kadar bilgisayara ve telefona el surmeme cezası alır.

Film, havalı açılışını müteakip havalı karakterlerimiz arzı endam ederler, artık ergen olmuş Jonny Lee Miller yani Zero Cool ya da ikinci ve manipülatif diğer mahlası ile Crash Overdrive annesi ile yeni bir şehrə taşınır. (New York yani Jew York.) Bilgisayarlar ile hala arası süperdir; kafasına göre korsanlık yapmakta, kablolu yayın ağını hack'lemekte ve istediği TV kanalına girip istediği filmi koymaktadır. Olaylar bu noktadan sonra hızlı, yeni lise heyecanı, iri dudaklı, dırı Angelina Jolie ortaya çıkar ve herkesin libidosu tavana vurur. Büyük şehrin, bilgisayar korsanından çok gece kulübü palyaçosuna benzeyen tipleri birbirini bulur, takılmaya başlar. Sonra güvenlik işi yapan ama kokumuş düzinin en baş mihmandarı olmuş başka bir korsan gırer sahneye. Bizim yeni yetme korsan çocukların başını belaya sokar ve 111 yıllık sinema sanatının klasik izleği iyi kötü savaşları başlar.

Konu ve olay açısından da kabaca anlaşılabileceği gibi basit bir film ama görselliği bu basılığını fersah fersah kapatıyor. Güvenli ağları inanılmaz renkli ve çekici ara yüzler ile bize gösteren film, bu işlerden çakozlamayanlar içinde çakozlayanlar içinde hoş. Matrix filminde insan hasatı yapılan dev yapılarını düşünün. Benzeri şeklindeki ara yüz dev ekranlar üzerinde güvenlik yazılımı operatörünün elinin altında görülmekte. Elbette ki işin profesyonelleri söyle bir şeyin gerçek olmadığı aslında bu işlerin çok sıkıcı ara yüzler üzerinden yapıldığında farkında olsalar bile parodi niyetine bu filmi izlemeleri, keyifleri yerine gelecektir.

Hikmet-i hüdaya gönülünden bağılı bilgisayar insanların havalı hallerini ile görmek isteyenlerin, Angelina Jolie'ye fantezileri ile yanıp kavrulan IT uzmanlarının izleyip dışarıda kalmış dondurma döneceği film size keyifli bir 100 dakika yaşatacagi için her oyunu ya da karıştırdığınız tasarım programını gönül rahatlığı ile kapatabilirsiniz. Hackers size aynı keyfi klavyeyi kullandıracak değil sadece klavyeyi göstererek verecektir. Simdiden iyi seyirler...  yekta@level.com.tr

Abaküs

Uykusuzum; ama olsun... Ne de olsa uykuya, rüyaya, rüya görmeye borçlu sayılırım. Bu gece de varsın uykı bana borçlu kalsın...

Sinmiş kokular var giysilerime, tenime, benliğime; birçoğu karşı cinse ait. Sindiremediğim kokular var; insanlığa ait...

Değişmeyen bir şeyler var hayatında; beni korkutan, ürkütен... Hadi itiraf edeyim; tek bir kavram ya da form kaldı artık, beni sindiren... Adına "rüya" diyorlar...

belli / belirsiz tortular oluyor. Bu tortulardan, bütüne ulaşmaya çalışıyorum. Ne var ki tüme varmak pek mümkün olmuyor.

Bağırmak istedim rüyalarımda, bağıramadım. Kimi zaman uyumak istedim rüyalarımda, onu

Ben, rüyalarımda arınıyorum, sevmediğim kokulardan... Rüyalarımda, bildiklerimi unutuyorum; bilmediklerimi tekerleme yapıyorum. Yeni güne gözlerimi açtığında ise geriye kalanlığını, yokluktan başka bir anlam ifade etmeyen,

da başaramadım. Çoğu kez uyanmak istedim, uyanamadım. "Rüyalarımda uyanmak" söz ettiğim; rüyadan uyanmak değil... Eksik ya da sakat kalmasın anlatım...

Korktum, korkmadım; güldüm, gülmemi; mutlu oldum, olmadım... Huzurluydum, huzursuzdum... Ancak asıl önemlisü; "dokunamadım" rüyalarımda. Ne huzura, ne huzursuzluğa; ne mutluluğa ne de mutsuzluğa; ne korkulara, ne de gülüşlere... Vesaire vesaire...

Saat: 04:45... Aylardan Mayıs... Yıl olmuş 2009... Doğum tarihim: 24.03.1980... Yaşı kemal ermiş; öyle derler. İzafi olsa da "kemal'e dair tüm kavramları... Küçümseyerek gülmüşüm... Seyreliyorum alemi, sıra köşkümden. Manzara net, mekanım havadır...

Değişmeyen bir şeyler var hayatında; beni korkutan, ürkütken... Hadi itiraf edeyim; tek bir kavram ya da form kaldı artık, beni sindiren... Adına "rüya" diyorlar...

Rüya görüyorum ve sen de görüyorsun bu yazıyı "okuyan"... Lakin mesele o değil... Akibet, hayır değil...

Ben aynı rüyaları görüyorum. Oran; 8/10... Biraz daha açıklayıcı olayım; her 10 geceden sekizinde aynı rüya... Tekerrür ve yine tekerrür...

Yaşım, veletlikten öte değilken, ilkokula dahı gitmez iken; gördüğüm rüyaların birçoğunu, bugün de görüyorum ve yanında göreceğim, biliyorum... Çocukken de sevmiyordum gördüklerimi, günümüzde de. Yarın da sevmeyeceğim...

"Rüyalar, mesajlarla dolmuş ya da gizli anımlar barındırırı... Aman efendim; laf-ı güzaf işte... Öyleyse eğer, neden hep aynı mesaj? Gördüklerim, yoksa bana pragmatik bir sorundan mı dem vurmaktı? Çözemiyorum, gülüşüm...

Zaman zaman "Bu rüyalar benimle dalga mı geçiyor?" diyesim geliyor ya da bana o rüyaları "gösteren"... O da hakkıdır ya, neyse... Hikmetinden sual olunmaz... Ne var ki ben, "Yine de inceden bir 'alay'sezıyorum" diyeyim, yazıyorum. Yazıyorum da kanıt olsun... Bildiğimi bilsin "esirgeyen" ve siz de bilin faniler...

Konumuz neydi bak, nereye geldi. Gördün mü "okuyucu"...

Utanmasam, varoluşa dair ahkam keseceğim. Yüzlerce, binlerce yıldır konuşulanı, şuracıkta topu topu 2689 harfle / imla işaretiley, bilmem kaç satırla anlatmaya çalışacağım...

Bence, zaman kaybetme... Bu metnin ne başı belli, ne sonu...

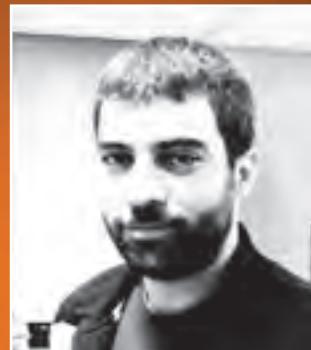
Unutmadan ekleyeyim, yalan sanmayasın; seni kandırmam; bu yazı tam tamına 2689 harf ve imla işaretinden oluşmuştur. Dilersen sayarsın... Dilersen de saymazsun ve "Kötü bir rüya gördüm" dersin...

Bu yazının ve yazanın derdi; kendiyelerdir, kendindedir...

Üğurlar olsun, sağlıcakla kal okuyucu...  doruk@level.com.tr



TRT ile Formula 1 ve Eurovision



An itibarıyle bir televizyon eleştirmeni ile Hincal Uluç'u bir araya getiriyor ve bu paralelde görüş belirtmek istiyorum. Bir yandan yapılan yayını eleştireceğim, diğer yandan da Hincal Uluç gibi TRT'den şikayetlerimi dile getireceğim.

Söze ilk olarak Formula 1 ile başlamak istiyorum. Yıllarca F1'i büyük bir beğenile seyretmiştim ve NTV'nin yaptığı yayınlar sayesinde bu spora aşık olmuşum. Michael Schumacher, Mika Hakkinen, Jacquest Villeneuve, David Coulthard ve diğerler...

**Yahu, bir sezona kötü başlandı
diye koca markaya "Ferrari kötü
yönetiliyor" denir mi?**

Her yarışın başından sonuna kadar izler ve Schumi ya da Ferrari'nin zaferi için dua ederdim. Sonra ne oldu, F1'in yayın hakkı başka bir kanala geçti ve hem benim, hem de Türkiye'nin bu spora olan ilgisi azaldı. Yetmedi, bu kanal da yayın hakkını elinden

çıkardı ve en sonunda F1, TRT'nin kucağına düştü. Burada "düşmek" fiilini tam anlamıyla olumsuz olarak kullanıyorum. Öncelikle arayüz konusunda zaten yıllardır en ufak bir başarı sağlayamayan TRT, bu tip bir organizasyonu kaldırılamayacağını, yaptığı F1 programıyla da gösterdi.

Kanallar arasında gezerken, TRT'nin hazırladığı programa denk geldim ve birkaç dakika izleyeyim dedim. Tam da o sırada bir yorumcu, Ferrari'nin bu sezonki düşük performansı hakkında yorum yapıyordu. Ama o da ne?! Sanki futbol yorumlarıydı! Futbol takımlarının başarısızlığı sonucunda "Bu takım iyi yönetilmıyor" yorumunu sık sık duymuşsunuzdur. Ancak bu kez bu cümleler, bir F1 takımı için yapılyordu; üstelik Ferrari için! Yahu, bir sezona kötü başlıdı diye koca markaya "Ferrari kötü yönetiliyor" denir mi? Yuh artık ya. Bu mudur F1 yorumculuğu. Yıllardır F1 yorumu dinlemesem, okumasam, duymasam "Herhalde racon bu" diyeceğim ama... İşte o an, kanalı değiştirdiğim an oldu. Size de tavsiyem... Yok, tavsiyem de yok!

Eurovision> Sira geldi ikinci maddeye. Şimdi, yıllardır Eurovision hakkında yapılan en büyük eleştiri, puanlanmanın "komşu kyağı" olarak süregeldiğidir. Tamam, evvallah da, yıllardır aynı durumu tekrar tekrar gündeme getirmek niye. Üstelik o "tuhaf" yayın boyunca, gelen her puandan sonra "Evet, yine komşuya gitti" yorumu yapmak. Her yıl aynı cümleleri duymaktan midem bulandı! Sanki sonuç tamamen bu şekilde belirleniyor. Ayrıca neden o kadar çok komşu kyağı yapılrken "Bizim komşularımız neden bize tam puan vermiyor?" diye düşünmüyorum? O na verdi, bu buna verdi, şu şuna verdi... Ayrıca sadece komşuluktan geçinileydi, her yıl bir İskandinav ya da Doğu Avrupa ülkesi birinci olmaz mıydı? Hatta hep aynı ülkeler? 90'lı yılların başında İrlanda'nın beş yilda, dört birinciliği var, sonrasında Birleşik Krallık, İsrail, Estonia, Letonya, Türkiye, Yunanistan... Tabii ki arada İskandinav ülkelerine giden birincilikler de var ama bu kadar farklı ülkenin zaferi nasıl açıklanabilir? Ya artık şu komşu muhabbetini bırakalım ya da Eurovision hakkında yorum yapılmasın... EN

rocko@level.com.tr



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Ümit Öncel

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? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? 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

POSTACI

Selamlar ve saygılar sevgili LEVEL ailesi. Derginiz Türkiye'de çıkarılan en güzel oyun dergisi. Gerek muhabbet, gerek verdiği bilgiler, gerek yazarları, her şey çok iyi. Neyse, bilemediğiniz soruyu atlayabilirsiniz.

1. Braid'i bilgisayarına yükledim. Ama nedense bir çok anahtarı daha ilk bölümden bir türlü alamadım. Adam yetişmedi. Acaba bunun nedeni karakterimizin oldukça kısa olması mı, yoksa benim bu oyundan yeteneğimin oldukça kısıtlı olması mı?

Mr. Blonde: Kaynanan sevecek, bu ay tam çözümü var Braid'in. Seni Rehber bölmümüze alalım.

Mr. Orange: Bu oyun ciddi anlamda yetenek ve kafa gerektiriyor. Günümüzde oyumlara "fast food" muamelesi yapan birçok oyuncu, Braid'i bitiremiyor ve bitiremeyecek! Hahaha!

Eddie: Eskiden neredeyse tüm oyunlar Braid gibiydi. O yüzden biz psikopat bir nesiliz. Ama şimdiki nesil biraz "uyuyarak" büyüyor.

2. Neden filmlerden oyuna aktarılan senaryolar bu kadar itici ve kötü oluyor? (Örnek: Godfather, Wanted, Watchmen vs...) Yapımcılar tek düzelişten, "vur - kir - parçala" düşüncesinden kurtulamıyorlar. Hayır, piyasada grafik - ses - senaryo alanlarında şahlanmış oyun yapımcıları var. Onlar niye el atmıyor bu işe? Çok mu fakirleştiler? Yoksa "Kendi senaryomuzu kendimiz yazarız; düşüncesi de kendimiz buluruz" tarzında, Türk Şoray vari kanunları mı var?

Joe: Çünkü onlar film oyunları.

Mr. Blonde: Telif hakkı ödemek var işin ucunda. Bir de kitaptan, çizgi romanından filme aktarılan, filmden oyuna aktarılan derken yasal süreç karışıyor, hakları elinde tutan firmalar anlamadıkları işe burun sokma hakkı elde ediyor. Sonuçta işinin ehli adamlar için pek çekilece durumlar değil bunlar.

Mr. Orange: Mr. Blonde'a katılıyorum, doğru demiş. Zamanını oyun yapımına harcayan ve bu sayede birbirinden sağlam oyunlar yapan hiçbir firma, prosedürlerle zaman kaybetmek istemiyor.

Kaybedenlerin hali de malum işte...

3. Eski bilgisayara o kadar alışmıştım ki; takıldı, kastığı ve oyunları açmadığı zamanlarda "Olsun ya, sen neler gördün be" diyerek teselli ederdim. Ama bu yeni aldığı keratanın hatasını affetmiyorum. Hemen küfrü basıyor ve sınırleniyorum. Acaba yeni bilgisayarlar zamanınızın çoğunu aldığı için olumsuz ve psikolojik bir etki yaratıyor olabilir mi? Ayrıca "Hey maşallah" diyorum bu soruma da.

Mr. Pink: Geçersiz işlem yürüttüm, yanıt veremiyorum.

Mr. Blonde: 600 Mhz işlemci ile mühendisleri şartıacak performansa imza atıyor da fi tarihinde bilgisayarım. Yeni bilgisayara geçtikten sonra uzun süre ben de alışmadım. Ama bu koltuk, pantolon, t-shirt için de geçerli bir süreç, Trakya tabiriyle "erniyince" rahatlaşır o.

Mr. Brown: "Gönül bağı" dediğimiz olay. Bir de işin kötüsü atılmaz da o bilgisayar. Bırak bilgisayarı atmayı, format bile atılmaz ona. "Bir ara açıp eski oyumlari oynayacağım" diye kenarda durur, durur, durur... Sonra ya ev halkından birileri siz evde yokken atar ve siz bunu altı ay sonra fark edersiniz ya da su dökülür, üstüne bir şey düşer. Bilgisayar huzurevi

projem vardı bir dönem bu tip cihazlar için.

Eddie: Benim bir bilgisayarım var annemde, -valla ne yalan söyleyeyim- 2002 yılında abim toparlamıştı. Yedi yıldır bir defa bile format atmamış ve hala çalışıyor teklemeden. Hatta "Hayatta çalışırmaz" dediğim bazı oyunları da çalışırıdı üstelik. Galiba sevgimizi hissediyor bilgisayarlar o yüzden, senin yerinde olsam ben de küfrü basardım yenisine.

Ve son olarak Mayıs sayınızda olan bir hatanızı kime söyleyeceğimi bilemediğimden Fırat Abi'ye attığım e-mail'e verdiği hızlı cevapla ailenim gönlümde taht kurdu. Elif Abla; sen kel bile kalsan güzel, gizemli, şirin Elif Abla'mızın.

Joe: Ne güzel Editör'ümüzün sen Eddie Abla.

Eddie: Teşekkür ederim.

Kendinize iyi bakın.

Doğancan Savaş

SELAM EDERİM

Öncelikle merhaba sayın Level ailesi,

Ben derginizi 148 sayıdır alan (Aslında 15 - 20 sayı) ve sizi takip etmekten sıkılmayacak bir müptelenizim. Ve bu kadar iyi bir dergi çıkardığınız için sizi tebrik ediyor, sorularına geçiyorum.

1. Gençliğimin ve çokluğumun problemleri geçmesinde en büyük etken olan Pembe Panter Pinkadelic Pursuit'in (O kadar eski ki adını unuttum.) tam çözümünü verir misiniz? (O kadar oyun bitirdim, bu oyun bitmiyor ya! "Koş - saklan - çal"dan başka bir şey yok halbüki.)

Mr. Blonde: Hayır, o oyunun okuyucularımızın üzerinde travmatik etki yaratmasını istemiyoruz.

Mr. Orange: O ne ya!?

Mr. Brown: 2002 oyunu. Ben bir ara ucundan baktım ama tam çözüm zor ya bu saatten sonra...

2. Yine sorunlu bir hayat yaşamamda büyük bir etkisi olan bir oyun Bugs Bunny'nin böle zamanda ileri - geri gittiği bir oyun vardı; bilirsiniz. İşte ben küçüklük hevesiyle o oyunu oynarken kuzenim oyunu aldı ve bir daha geri vermedi. Sizden bu oyunu istiyorum. (Kuzenim hala geri vermiyor.)

Mr. Pink: Bizdekini de Daffy Duck çaldı. (Ehe ehö ööh...)

Mr. Blonde: Kuzeninin adresini ver ekipleri yolluyorum.

3. Şimdi sıra dergi satınızı düşürmeyecek isteklerimde. Sizden söyle son çıkan dandık oyunlarından olmayan bir yarış oyunu istiyorum. Tam sürüm veremiyorsanız isim verin; elimi neye attıysam para ve zaman kaybı oldu.

Mr. Pink: Burnout Paradise al hayatını yaşa. (Need for Speed'den uzak dur.)

Mr. Blonde: Mr. Pink doğru söyler, Burnout candır.

Mr. Orange: Burnout Paradise'ın üstüne tanımam ben de. Üstelik multiplayer özelliklerini sayesinde haftalarca başından kalkamayabilirsin.

4. CoD serisinin vazgeçilmezlerinden olan Kaptan Price'ın Modern Warfare 2'de olup olmayacağı hakkında bir istihbaratınız var mı?

Mr. Blonde: Olabilir...

Mr. Orange: Kaptan Price öldü mü, ölmeli mi şimdidi?

Eddie: Oyun dünyası bu; ölen dirilir, dirilen ölü...

Joe: Haklısan Eddie. Hatta hiç unutmam; bir defasında Lara bir "dağın" altında kalmıştı da sonraki oyunda dirilmişti.

Silikon nelere kadir...

5. PES mi, FIFA mı?

Mr. Pink: Efes.

Mr. Blonde: Triger kayışı.

Joe: Buji meme yapmış.

Mr. Orange: Tabii ki PES ama FIFA da fena değil hanı.

Mr. Brown: Kick Off.

6. PSP bölümünü genişletir misiniz? (Aslında böyle bir bölüm bile yok.)

Mr. Pink: PSP'ye o kadar az oyun çıkıyor ki genişletmekten korkuyoruz.

Mr. Blonde: UMD'siz yeni modelle ve iPhone rekabetiyle beraber daha fazla oyun çıkacak, o vakit mümkün olabilir.

Mr. Orange: Her ay yeni oyunlardan iki tane seçip incelemeye çalışıyoruz işte, idare ediver.

Eddie: Bu ay senin için bir değil, iki değil, tam üç tane PSP oyunu inceledik.

7. Son olarak, bu sayınızda gördüğüm "DotA eski bir haritadır, Warcraft 3 nostaljik oyundur" gibi ifadeler için özür dilemenizi rica edebilir miyim? Çünkü bu oyunu oynayan ve oyuna yürekten bağlı olan oyuncuların sayısı birçok RPG oyundan fazla.

Mr. Blonde: Yazdan alıntı yapıyorum: "Ben en son به sene önce oynamıştım. Ama deliller gibi zevl alındığımı çok iyi hatırlıyorum. Demigod'u severseniz mutlaka Warcraft DoTA'yı da denemenizi öneririm." Nurettin'e özür borçlusun.

Mr. Orange: DotA eski, WarCraft da nostaljik bir oyun değil mi?

Eddie: Mr. Orange sen isterSEN bu işe karışma.

Son olarak Efe'ye, Turgut'a ve Tom'a, Hüso'ya, Snekk'e, Sultanîye'ye ve adını sayamadığım birçok arkadaşma ve kardeşimme selam yolluyorum.

Yalçın Gökmen

BİRİKMİŞ SORUM VAR

Merhabalar Rezervuar Köpekleri. (Sayınızda bu filmi izledim de; beğendiğimi belirtmek isterim.) 15 yaşındayım ve kendimi bildim bileyi LEVEL alırım. Okuma - yazma bildim bileyi ise düzenli olarak LEVEL alırım. O zamandan beri

de hiçbir sayınızı kaçırmadığımı eminim. İşin garip tarafı, o zaman dan beri yani 1999 Ekim'den beri (Salladım) size bir tane bile mail atmak aklıma gelmedi. Aslında geldi (Son iki yıldır bunu planlıyorum,) ama bugün karar kıldım. Artık sormam gereken şeyler bardağı taşırıncı ve eskilerini unutmaya başladığımı anlayınca "Size bir mail atayım" dedim. Bu arada buna zamandır dergiye abone de olmadım. Herhalde sizin için daha iyi bir okur olamaz. Neyse sorularıma geçiyorum.

Joe: Valla senden iyisi Şam'da kayısı ki hiç Şam Kayısı yemedim. Hint Kuması'yla arasında bir bağlantı olduğundan şüpheleniyorum.

1. Sizce Shadow of the Colossus'un filmi iyi olur mu? Hayatında gördüğüm en etkileyici ve en iyi oyun olduğunu düşündüğüm bu oyunun filminin senaryosunu yazmaya çalışacak kazma arkadaşı (Neydi adı?) sizce işi ne kadar batırabilir?

Mr. Pink: Kötü olmamasını diliyorum tüm kalbimle.

Mr. Blonde: Del Toro 2012'ye kadar iki Hobbit filmiyle uğraşacağından önumzde uzun bir bekleyiş olduğunu söyleyebilirim.

Oyundaki süküneti, durulduğu ve Colossus'larla karşılaşmanın destanslığını bir arada vermeleri zor diye düşünüyorum. Tarkovski hayatta olsa o kotarırdı bu işi...

Mr. Orange: Shadow of the Colossus'un filmini bilmem de, Shadow of the Colossus'u malzeme olarak kullanan ve kanımcı Adam Sandler'ın kariyerinin en iyi filmlerinden biri olan Reign Over Me'yi

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Ama Virtua Tennis oynayacaktık!?"

2. "I'm in loveee with a fairytaleee..."

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine, Ödüllü Editör Yarışması başlığıyla yollayın; sonuçlara en çok yaklaşan bir LEVEL okuru, sürpriz hediyeler kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Hayır, oynanmayacak!"

Elif'in LEVEL Ligi'nde aldığı mağlubiyet sonrasında "Gelecek ay Guitar Hero oynanacak" şeklindeki isyanına Fırat'ın verdiği karşılık.

2. "Kahve ister misin hacı?"

Kahveyle hija arası olmayan Şefik'i kahveye alıştırın Ali'nin her yemekten sonra sektirmediği repliği.

NOT: Geçen ayki sorularımıza cevap veren okurlarımızın çoğu ikinci soruya yanlış cevap vererek hediyesini kazanamadı. Daha iyi tahminler bekliyoruz sizden.



↳ **İzlemenin tavrı ederim.**

Eddie: Hiçbir filmin, o oyundaki hissi verebileceğini sanmıyorum. Ve ayrıca katılıyorum; Reign Over Me gayet başarılıydı.

2. Hemen her zaman düşünüdürüm ve kafamda oluşturduğum bir Top 5 listesi var. En beğendiğim beş oyuncu: SotC, MGS4, CoD4, GTA IV, RE5. (Aslında RE4'ü ama 5'in, 4'ten daha kötü olması için hiçbir sebep göremiyorum ama aksını düşünmem için çok sebep var.) Herhalde sizin için çok çok zor bir soru ama size sorsalar hangi oyunları sayardınız?

Mr. Pink: King, Texas Hold'em, Pai Gow, Keno. (Değişik bir insanım.)

Mr. Blonde: Şu anda esen liste: Planescape: Torment, Fallout, Diablo, Half-Life, Full Throttle'dır.

Mr. Orange: İlk aklıma gelenleri saymam gerekirse; Call of Duty serisi, Grand Theft Auto serisi, Half-Life serisi, Sensible Soccer serisi, Shadow of the Colossus. **Mr. Brown:** Tüm zamanlar diye var sayıyorum ve ben de ilk ağızma gelenleri sayıyorum: Fallout, X-Com, Civilization, Diablo, StarCraft, Warcraft... Altı oldu bir de biraz eski oldu ama güzel oldu...

3. RE5'e haksızlık yapıldığı düşünüyorum ama sadece serinin üçüncü ve dördüncü oyunu oynamadım. Yani senaryo hakkında yeterli eleştiri yapacak durumda değilim. Bir aksiyon oyunu olarak ele alındığında sizce kötü bir oyuncu mu?

Mr. Pink: Resident Evil'in ruhundan uzak, kontrol mekanizması olarak çağın

gerisinde, aksak ve tutuk bir oyun. Hiç sevmedim.

Mr. Blonde: Kötü bir oyuncu değil, iyi bir oyuncu ama serinin ismi çok ağır, beklenen kalite çok yüksek. Sonuç itibarıyle önceki oyunlarda inanılmaz gerilim ve atmosfer yok.

Mr. Orange: Özellikle bir aksiyon oyunu olarak ele aldığımda kötü bir oyuncu.

Karakterlerin hareket kabiliyeti tam anlamıyla rezalet!

4. CoD4'ten sonra bana hiçbir FPS zevk vermemeye başlandı. Bu hastalığın ilacını biliyor musunuz? Killzone 2, Far Cry 2, Resistance 2 gibi bir çok kaliteli oyuna burun kıvırıyorum. Hatta CoD5'ten nefret ediyorum. (Tabii ki bu CoD5'in iyi bir oyuncu olduğu gerektiğini değiştirmez.) Modern Warfare serisi, bence -şu ana kadar sadece bir oyuna sahip olmasına rağmen CoD'u sırtladı.

Mr. Pink: Modern Warfare 2'yi bekle bence sen.

Mr. Orange: World at War da iyidi bence ama modern savaş içeriğini daha çok sevdı sanırım kitle.

5. "Son olarak, ne olacak bu NFS'nin ve Fener'in hali?" diyorum ve sorularıma son noktayı koyuyorum.

Mr. Pink: NFS'yi geç de Fener'e ne oldu en son öyle ya hehe. Pardon.

Eddie: Mr. Pink, dikkat et, alırım ayağının altına.

Mr. Blonde: NFS eskiden çok güzel seriydi be...

Mr. Orange: Dede gidecek, takımındaki saçma sapan adamlar gönderilecek, dertler bitecek! (NFS'yi boşver...)

Mr. Brown: Bu sene takımı nadasa bıraktık, seneye süper mahsul alacağız. NFS'yi komple bırakmak üzereyiz.

Nokta! May God be with you!!!
Bariş Canbaz

WOW'SUZ HAYAT...

Öncelikle bütün LEVEL ailesine, okurlara, emekçilere ve bu dergiyi seven herkese selamlar.

Hala -altı yıldır, 72 sayıdır -nasıl bu kadar iyi, insana WoW gibi bağımlılık yapan bir dergi yapıyor sunuz anlayamadım. Helal olsun hepiniz! İkinci sınıfı giderken sizin derginizi alıp okumaya başlamışım ve o zaman kendime dedim ki "İşte bu benim dergim!". Şimdi izninizle sorularıma geçmek istiyorum.

1. Sizce tähminen WoW'da Arthas'ı kesebileceğimiz patch ne zaman gelir veya Blizzard bununla ilgili bir açıklama yaptı mı?

Mr. Blonde: Cık; pek çok WoW oyuncusu bunu bekliyor zaten. Haber çıkışa anında siteye koyarız zaten.

2. Sizce iPhone'da WoW oynamak mümkün mü? Yoksa bu bir palavra mı?

Mr. Pink: iPhone'un ne yapıp ne yapamayacağı belirsiz. WoW da oynatabilir, hayatın anlamını da açıklayabilir...

Mr. Blonde: İlerisi bilinmez ama şu an için palavra. Youtube'da görülebilen bir video var ve video'yu koyan iPhone

üzerinden WoW oynadığını iddia ediyor. İşin aslı şu ki bir yazılım kullanarak laptop takıtı WoW videosunu iPhone üzerinden izliyor ve "Bakin oynuyorum!" şeklinde bir yalan atıyor. İnsanlar da yutuyor.

Mr. Brown: Gelmeyin bu oyunlara...

3. Niye biz WoW'da Sons of Hodir reputation'ı kasıp Avatar of Freya'dan görevler yapıp, Ulduar gibi muazzam bir yerde bu Titan boss'lari kesiyoruz?

Mr. Blonde: Balık tutmak varken neden yaratık kesiyoruz sahi?

4. WoW'da Stormwind kralı eskiden (WoTLK çıkmadan önce) yine şimdiki kral mıydı, yoksa farklı biri mıydı? Ben farklı hatırlıyorum da. Tabii ki sadece olayları merak ettiğim için sordum; yoksa Alliance umrumda değil. Atalarımızın dediği gibi "For the Horde!!!" (Ama

şimdi burada bunu dedim diye oradaki alliance'cılar dergiyi çıkarılamazlık etmesinler lütfen.)

Mr. Blonde: Stormwind kralı bir zamanlar Tekel bayı işlettirdi. Daha sonra bir süre dürümcülük yapmaya çalışı ama bir türlü lezzeti tutturmadı.

5. Tamam, anladım artık. WoW sorularından sıkıldınız. O zaman öbür meselelere geçeyim hemen. Mr. Blonde gibi ben de Fallout'un ve o tür diğer oyunları manyağıyım. Peki sizce Killzone 2 mi, yoksa Resistance 2 mi daha iyi? Bende ikisi de var. İkisini de bitirdim fakat bir de sizin düşüncelerinizi öğrenmek istedim.

Mr. Pink: Killzone 2 daha iyi bence.

Mr. Blonde: Killzone 2.

Mr. Orange: Cevap o kadar net ki bu soruyu arkadaş seçiminde de kullanabilirlisin. Aynı soruya Resistance 2 cevabını verenlerden uzak dur!

Eddie: Yok ya?! Benden uzak durmana gerek yok Kaan; Resistance 2'yi tercih ediyorum ben. Tercih meselesi bu.

Joe: Açık ara Killzone 2...

Sorularıma baktığınız için teşekkürler. Yüce derginizin o meşhur Posta bölümünde sorularımı cevaplayıp yayımlarsanız çok sevinirim. İyi çalışmalar LEVEL ailesi. Kaan Deniz Kalyoncu

FINAL FANTASY İSTİYORUM

Merhaba LEVEL ailesi. Nasilınız? 10 Nisan'da 19 yaşına basmış ve oyunlarla tam olarak ilgilenemeye 17 yaşında başlamış biri olarak bana kulak verin.

1. İlk sorum PSP ile ilgili. Bazı kişilerin PSP'nin ömrünün bittiğini söylediğini duyuyorum. Sizce bu doğru mu?

Mr. Pink: Geçenlerde ben de duyдум onu. Ömrü bitmedi de pek güzel günler geçirmiyor kendisi.

Mr. Blonde: Önceki mektuplardan birinde cevaplardım, UMD'siz PSP'ler ile PSP canlanacak.

Mr. Brown: Bence de PSP'in ömrü bitmez daha. Şekil değiştirip, yeniliklere adapte olmayı sürdürün hiç bir şey kolay kolay olmez. Ama işte Sony pek parlak günler

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KÜTÜ

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak şan, şöhret, hayat ve memat meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim 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!



geçirmiyor, o kötü.

2. Final Fantasy oyunları neden Türkiye'de satılmıyor? Gelecek oyunlarda mı satılmayacak?

Mr. Pink: FFXIII serisinin oyunları mutlaka satılacaktır.

3. Sizce PSP için çıkışmış olan Call of Duty: Road to Victory ve Medal of Honor oyunları nasıldı? Almalı mıymış? (Tam bir Call of Duty hayranlığım bu arada.)

Mr. Pink: PSP'nin korkunç kontrol mekanizmasıyla sorunun yoksa alabilirsin elbette.

Eddie: Abartın sen de; o kadar da değil.

Mr. Blonde: Valla Road to Victory gayet güzel oynanıyor, tavsiye ederim.

4. Herkes sizden poster istiyor; neden vermiyorsunuz? Şöyledir bir Final Fantasy posteri verseniz fena olmaz hani.

Mr. Blonde: Masraflı be güzelim, şu kriz ortamında hele. Ben zamanında dergilerden resimleri kesip direk yapıştırırdım duvara, boydan boya ufak ufak sayısız resimle kaplardım. Yeni nesil çok efendi, çok düzenli...

Mr. Orange: Poster hem zor iş, hem de tercih meselesi. Yani onun yerine tam sürüm oyun veriyoruz mesela; ne de güzel yapıyoruz.

5. Nisan ayında Editörün Gizli Hayatı bölümünde diğer yazarlara da yer vermeniz çok hoştu. Bunun devamını bekliyorum. (Hep aynı kişileri görmekten sıkılmışım. ☺)

Joe: Gençlerin önlərini açmak gereki.

Mr. Pink: Ayıp oluyor.

Mr. Blonde: Katılıyorum. Yıldırım, değişiklik iyidir.

Mr. Orange: Benden de mi sıkıldınız!

4. Aranızda SlipKnoT, KoRn, Trivium vb. grupları dinleyen var mı? Bence süper gruplar bunlar. Fan olun bu grupların. Fan olmak yaşa bakmaz...

Mr. Blonde: Dinliyorum ama fanboy'lık müsesesine karşıyım.

Eddie: Fan olmak yaşa bakmıyor da bu saydıgin grupper yaşa bakıyor be Erdinç.

Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız bana bir doğum günü hediyesi vermiş olursunuz. İyi oyunlar, kendinize iyi bakın.

Mr. Brown: Doğum günün kutlu olsun...

Erdinç Yıldırım

BİRİ BUNA "DUR" DEMELİ

Selamlar sizin olsun LEVEL ailesi. Sizi ilk gördüğüm zaman daha okuma - yazmayı yeni öğrenmiştim fakat sizi şimdi 140. derginizden beri takip ediyorum. İşte sorularım.

1. Sizce kopya oyun almak İngiltere'deki, Almanya ve Fransa'daki gibi nasıl -nerdeye- imkansız olur?

Mr. Pink: Kontrol mekanizması var olursa. Yaptırımlar uygulanırsa. Oyun fiyatları adam gibi olursa.

Mr. Blonde: "Yiyor ama iş yapıyor!" düşüncesi bittiğinde.

Mr. Orange: Yetkili ve ilgili merciler "Dur" demedikçe bu işin sonu gelmez. Şehrin göbeğinde korsan oyun ve müzik CD ve DVD'leri satılıklı olarak kimse çıpık "Korsanı engellemeye çalışıyoruz" demesin; Allah çarpar adamı!

Mr. Brown: Ne zaman ki oyunların fiyatları, oyuncular için 'cep yakma' hale gelir, bu sırada oyuncular da orijinal oyunun kopya oyundan farklı anlar, işte o zaman iş değişir.

2. Ofisin ortasında bir havuz olduğu doğru mu?

Mr. Pink: "Havuz" demek yanlış olur. "Ufak bir göl" diyelim.

Mr. Blonde: Hürüler ve mermer heykeller, türlü türlü de bitki var burada, bildiğin gibi değil...

Mr. Orange: Geçen gün boğuluyordum be!

Mr. Brown: Tam ortasında sayılmaz. Şelalenin arka tarafında kalıyor biraz.

3. Obscure serisinin tutkunlarından biriyim. En son Obscure 2'yi arkadaşla bitirdim; Obscure 3'ten bir haber var mı?

Mr. Blonde: Şimdilik yok, en son geçen sene sahte bir trailer vardı.

Mr. Orange: Klişe olmasına rağmen içeriğine hasta olduğum bir seridir ama bir türlü zamanım olmadığından oynamaya. Bir oyun daha gelse de kuyruk uzasa...

4. Bu Haziran ayında PSP alacağım. Sizce almalı mıymış, yoksa PSP2'yi mi bekleyeyim?

Mr. Pink: PSP2 hakkında hiçbir açıklama olmadığını düşünürsek, bence alabilirsin.

Mr. Blonde: Al oyna yahu neyi bekliyorsun, daha iyi platform beklemeye kalkarsan ömrün hep beklemekle geçer.

5. "Steer Fighter IV PC'ye de çıkışacak" diye okumuştum derginizde. Ne zaman çıkacak bu oyun? Herzaman orijinal oyun destekçisiyim. Empire Total War'u ve GTA IV'ü kopya oyun zimbirlarından dolayı yükleyemedim ve orijinal lerini alacağım. Daha da kopya almayı düşünmüyorum. Adamların emeği gasp ediyoruz

resmen kopya oyun oynayarak. Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız sevinirim.

Mr. Blonde: Orijinal oyunda güncellemeler tıkar tıkar yürüyor, "Register" edersen yeni oyunların Beta'ları için davetiye alıyorsun. Tonla güzelliği var, koleksiyon değeri de kabası.

Ölene kadar LEVEL okuyacağım.

Mr. Orange: Allah uzun ömürler versin.

Hüseyin Sarıkaya

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Ben şu Bioshock oyunundan ve Assassin's Creed'den hiç bir şey anlamadım.

Bioshock mesela. Tamam psikolojii yansımış: okyanusun ortasında uçurumun kenarındayız.:) Hiç adamaklı ileriye medim. Haritaya kaç kere baktım. Oraya, buraya ama olmadı... Bende bu oyunun başka bir seçenek olacak. Neyse, ben Cryostasis oynuyorum. Gayet de güzel yanı. Bu Bioshock 'tan neden bayağışok landı herkez anlamadım... İsimziz

Bioshock'tan değil de biz de senden "bayağışok"landık. Şimdi tedavi görüyoruz.

level bunu postala koyun sevgili level(aslında sevgili demiyim szi sevmi ok tipsizler) lan oyunlarınız ne berbat bea bu derginize para veripde alacan ha sizin bu derginize 1 kuruş verirmiyim ben hi adam olun dergin saçma şenefret ediom her ay para verirom batiom zaten ekonomik kriz var nese ben kaçar.not:bu sölediklerimin hepsi yalan size bayılıom oyunlarınızda tipinizde güsself:D)

Tuna Öcal

Postal olunmaz, Postal doğulur. Eğreti durmuş senin üzerinde bu tarz şeyler.

Salam level. First of all, bu size attığım birkaç mektuptan biri. Değinmek istedigim birkaç konuvardı sarıldım hotmail'e, başladım mektubumu yazmaya. Öncelikle başlığı neden böyle yazdığını merak etmişsinizdir. Teşekkürüm doğanburda'ya aslında. Uzun süredir abone olduğumuzdan midir nedir (aynı zamanda chip' e de aboneyiz) birkaç aydır chip' ler 2'şer 2'şer gelmeye başladı. Bizi bu kadar çok sevdığınızı bilmiyorduk :). Mümkünse level da böyle olsun! demiyorum tabi. Neyse babam mail atmış bu konuda ama cevap da gelmemiş. Yine de teşekkürler. Eğer mektubum yayınlanırsa liseli arkadaşlarımıza da birkaç sözüm olacak. Abi sallayı öss felan oyun oynayın. Ben kazandım da noldu? Şimdi de ders çalışıyorum deli gibi; gene oyuna vakit kalmıyor. Zamanında ben de derdim "bi üniyi kazanıymış uyursam şerefsizim diye" ama olmuyor.

Fatih Yılmaz

Sırf oyun oynayabilmek için OSS'ye girmeyen bir zihniyeti gözümüzde canlandırmak dahi istemiyoruz. Ama sana katılıyoruz, oyunu vakit kalmıyor. Bizim vaktimiz bile...

SEVGİLİ OYUN ÜSTADLARI

SİZDEN BİR RİCAM VAR.BANA LEVELİN ESKİ SAYILARINI NERDEN BULABİLİRİM?

Halit Burak Babaoglu

Sana LEVEL'in sayıları eski için bulmak, yaz okurhizmetleri@doganburda.com'a mail.

LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

65 TL



ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Kart Sahibinin imzası:

Son Kullanma Tarihi: _____ Güvenlik No: _____

Faturayı Adına 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 TL

Bu form 30 Haziran 2009 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışak ilk sayıdan itibaren
uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

A dynamic action shot of Harry Potter from the movie "Harry Potter and the Half-Blood Prince". He is in mid-air, performing a powerful magical spell. A massive, bright orange and yellow energy bolt is erupting from his wand, curving upwards and to the right. Harry is wearing his signature round glasses, a Gryffindor house robe, and a lightning-bolt scar on his forehead. The background shows the stone towers of Hogwarts Castle under a cloudy sky.

SONRAKİ LEVEL

1 TEMMUZ'DA BAYİLERDE

FUEL
GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME
INFAMOUS

İNCELEME

Harry Potter
AND THE
HALF-BLOOD
PRINCE™
NEREDESİN BE ÇOCUK?!

CENK & ERDEM

MÜEBBET MUHABBET

ERKEK GÖZÜYLE

SORU: Merhaba. Benim öyle bir sorunum var ki ne yapsam baş edemiyorum. 13 yaşındayım ve çok şıpsevdiyim. Eğer aşık olduğum çocukla çıkmaya başladıysam ona karşı çok farklı oluyorum. Bunu nasıl anlatsam bilmiyorum ama kendime "moron" demem yeterli olur sanırım. Çünkü o kişiye karşı tıksınme, sıkılma, sinirlenme karşımı bir şeyleri hissetmeye başlıyorum. Şimdi de hayatında birisi var ve yine aynı şeyler oluyor. Korkuyorum çünkü aynı zamanda onun arkadaşlarına rezil olduğumu düşünüyorum. Lütfen bana yardım edin.

Havalı

CEVAP: Merhaba Havalı. 13 yaşındaki bir insan kendine "moron" değil, ancak "tifil" demelidir diye düşünüyorum. Aşık olduğun şeylerle çıkmaya başladığtan sonra o şeyden tıksınmeye başlaman çok normal. Çünkü insanlar senin yaşındayken genelde neye aşık olacaklarını bilemezler. Örneğin üzerine ayva tatlısı dökülmüş zeytinyağlı pirasaya aşık oldussan, ki bu yaşta başka aşık olabileceğin bir şey aklına gelmiyor, onunla çıktığında kendisinden tıksınmen hiç de garip değil. Hatta daha kendisiyle dışarı çıkmadan bile ondan tıksınmelişin. Hatta ve hatta onuna dışarıda görünmen, sizi birlikte görenler de tıksındirecektir. Büyüdükçe nelere aşık olman gerektiğini daha iyi anlayacaksın. Şimdi beni daha fazla sınırlendirmeden kollukları tak ve havuzu atla. Hayyyret bişyaa!

SORU: Selam. Ben 14 yaşında bir genç kızım. Dayımın oğluna aşık oldum. Onun bir kız arkadaşı vardı. Onları kıskandığım için aralarını açtım ve iki senelik aşkları sona erdi. Buna dayanamayıp kız intihar etti. Bir gün içime kötü bir his yayıldı. Düşündüğüm başıma geldi ve dayımın oğlu odamı karıştırıp herkesten köşe bucak sakladığım günlüğüm buldu. Şu anda benim ondan hoşlandığımı biliyor ve benimle konuşmuyor. Büyük bir sıkıntı içindeyim çünkü onları aileme söylemesinden korkuyorum. Lütfen bana yardım edin, ne yapabilirim?

Endişeli Sevgili

CEVAP: Selam endişeli veya selam da olabilir, tamam hadi selam olsun... Öncelikle dayı oğlunun onları ailene söylemesinden korkma. Böyle saçma şeylelerden korkulmaz. Okuldaki en yakın arkadaşının elindeki sulu mu sulu portakala kurşun kalemini saplamasından korkabilirsins. Ya da annenin başına geçip en sevdigin çoraplarını isırmışından da korkabilirsins. Yani korkulacak şey var, korkulmayacak şey var. Bunları

birbirine karıştırmamalısın. Ayrıca günlüğünü ya da yemiyeni herkesten köşe bucak saklamana hiç gerek yok. O, sana ailenin günlük masraflarını karşılayabilmen için verdiği bir para. Bunda utanılacak bir şey yok. Saklama yevmiyen; çok dışarı ve bir güzel harca. Hadi bakayım kısım.

SORU: Merhaba arkadaşlar. Ben 16 yaşındayım ve iki senedir bir çocuktan hoşlanıyorum. Zaten tam olarak iki sene önce bana arkadaşlık teklif etmişti. O zamanlar kendimi böyle bir ilişkiye hazır hissetmediğim için ona cevap vermemiştim. Yani "Hayır." da demedim, "Evet." de. Bana hala arada bir bakıp gülmüşüyor, bazen de hiç bakmıyor.

Öğrendiğim kadlarıyla bir kız arkadaşı yokmuş ve ben de bu yıl ondan hoşlanmaya başladım. Acaba ona bu sefer ben arkadaşlık teklif etsem, ne der? Yani siz onun yerinde olsanız ne derdiniz? Bana yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdiden çok teşekkürler!

Fatoş

CEVAP: Bak Fatoş. Öncelikle sana arkadaşlık teklif etmeden bize

"arkadaşlar" demen bizi biraz üzdü. Biri sana arkadaşlık teklif edene kadar ona "kardeş" ya da "cicii ciciii" demelisin. Zaman kavramı konusundaki dersleri kaçırdığın, ilk etapta göze çarpan şey. Zira "İki senedir bir çocuktan hoşlanıyorum." demişsin, sonra da "Ben de bu yıl ondan hoşlanmaya başladım." şeklinde bir kelam etmişsin. Senin hesabına göre iki sene bir yıl ediyor ki bu çok yanlış. Bir yıl eden şey iki tane altı aydır. Yani Fatoş'cuğumuz, sen bu zaman anlayışınla birine randevu versen, çocuğu orada direk edersin. İyisi mi önce matematikle arkadaş ol, sonra gelsin diğer arkadaşlar.

"Şimdî gülümseydiğimize bakmayın. Beş dakika sonra dünyadaki en saçma neden yüzünden kavga edeceğiz."



HERKESE 2 METAL PLAKA +4 DEV POSTER



blue Jean

HAZIRMAK 2009 SATIŞ 11.00 TL FİYATI 4.00 TL

**YAZ BİR
KENARA!**

BU YAZIN FESTİVALLERİ
KONSERLERİ ALBUMLERİ
TRENDLERİ
FİMLERİ

YAZ BİR KEZ
BU YAZIN FESTİVALLERİ
+ FİRI FILMLERİ

Sert müziğin en iyi 30 gitaristini seçtiğimiz
HEADBANG



hatebreed
Aslanlar İstanbul'da



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
Dijital Dergi

PC DVD-ROM

BU YAZ HERKES OYUN OYNAYACAK!

BROTHERS IN ARMS

ROAD TO HILL 30



Prince of Persia THE TWO THRONES



14.99 TL

KDV dahil önerilen parakende satış fiyatı

