

LEVEL

142 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

KASIM 2008 6.50 YTL (KDV Dahil) 2008-11 · ISSN 1301-2134

*İNCELEME

WARHAMMER ONLINE

FAR CRY 2

DEAD SPACE

LEGO BATMAN

BIA: HELL'S HIGHWAY

SILENT HILL: HOMECOMING

GUITAR HERO: WORLD TOUR

FABLE II

FIFA 09

PES 2009

SAINTS ROW 2

NBA 2K9

*İLK BAKIŞ

SKATE 2

ARMA 2

*YAKIN PLAN

ALPHA PROTOCOL

*TAM ÇÖZÜM

SILENT HILL: HOMECOMING

*DOSYA

TOKYO GAME SHOW 2008

BLIZZCON 08

*RÖPORTAJ

HASAN KAÇAN



Savaş... Savaş asla değişmez

FALLOUT 3

PC İnceleme / LEVEL Özel



Dilediğiniz Kadar Performans

Uygun fiyat ve performansı bir arada ariyorsanız veya hızınıza ayak uydurabilecek güçlü bir bilgisayar istiyorsanız AMD işlemciler tam size göre. AMD'nin masaüstü işlemci ailesi günlük işlemlerinizi yerine getirmek, dijital içeriğinizi kesintisiz çalıştmak ve ileri düzey çoklu görevlerinizi hızlandırmak için olağanüstü güç sahiptir. Size uygun bir AMD işlemci ile akıllıca bir seçim yapın.



"Teknolojiyi Bizimle Yakalayın"



TAZGA MASTER PC

- AMD Athlon™ 64 X2 6000+ Çift Çekirdeklı İşlemci
- ATI Radeon™ X1550 Grafik Yonması
- Asus EaxI550 Silent 512MB/Htd/Ddr2 Ekrn Kartı
- Windows Vista Home Basic
- Nf6100/DDR2/HT 2.0/PCI-e Anakart
- 2GB 667 MHz P5300 DDR2 Cl5 Bellek
- 250GB 7200 SATA Sabit Disk
- DVD-RW 20x Siyah
- Internal All In One 3.5" Kart Okuyucu
- Klavye/Mouse Set
- Atx Lga 20+24 Pin Black-Silver Kasa

*Monitör Fiyata Dahil Değildir

479 USD+KDV

TAZGA GAMER PC

- AMD Athlon™ 64 X2 5200+ Çift Çekirdeklı İşlemci
- Windows Vista Home Premium
- Nf6100/DDR2/Ht200/PCI-e Anakart
- 2GB 667MHz Pc5300 DDR2 Bellek
- 320GB 7200 SATA Sabit Disk
- En8600gt Silent HTPD/512MB/DDR3/PCI-e Ekrn Kartı
- DVD-rw 20x Siyah
- Internal All In One 3.5" Kart Okuyucu
- Klavye/Mouse Set
- Atx Lga 20+24 Pin Black-Silver Kasa
- 2+1 Multimedya Hoparlör

*Monitör Fiyata Dahil Değildir

679 USD+KDV

TAZGA PERFECT PC

- AMD Phenom™ X3 8450 Üç Çekirdeklı İşlemci
- Windows Vista Home Premium
- AMD 770 Yonga seti /DDR2/PCI-e/SATA Anakart
- 2GB 800MHz DDR2 PC6400 Bellek
- 250GB/ 7200 SATA 8MB Sabit Disk
- EN8500GT Silent Magic 512MB DDR2/PCI-e Ekrn Kartı
- TAZGA 828A Siyah Vidasız Montaj Kasa
- DVD-rw 20X SİYAH SATA
- TAZGA TKB 1400 Multimedia Silver/Black Klavye
- S201 2.0 Hoparlör

*Monitör Fiyata Dahil Değildir

545 USD+KDV

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



Tekmar & Plaza İZMİR (232) 444 63 7200 / Tekmar & Cankaya ANKARA (232) 446 92 46 / Teknik KAHRAMANLAR (232) 446 34 35 / Tekmar & Bauraklı İZMİR (232) 461 12 12
Tekmar & Batman BATMAN (488) 213 11 33-35 / DENİZLİ (258) 241 73 33 / TORBALI (232) 853 12 02-853 17 55 Dahili : 1400 / Tekmar & Mavisehir İZMİR (232) 3244285-86 /
Tekmar & Manisa MANİSA (236) 239 97 99-239 97 11 / Tekmar & Yatağan MUĞLA (252) 572 97 17 / Tekmar & URLA (232) 754 16 86 / Tekmar & Marmaris MUĞLA
(252) 412 95 46 / Tekmar & Balçova İZMİR (232) 2596859-2590339 / Tekmar & BERGAMA (232) 632 66 99 / Tekmar & Hatay İZMİR (232) 243 10 60 / Tekmar & SELÇUK
(232) 892 89 62 / Tekmar & ADANA (322) 459 35 34 / Tekmar & Beşiktaş İZMİR (232) 482 17 88 / Tekmar & BUCU (232) 448 22 18 / Tekmar & Kemalpaşa İZMİR (232) 8789606
Tekmar & Turgutlu MANİSA (236) 314 65 66 / Tekmar & ERZURUM (442) 2333 1234 / Tekmar & Yenipazar AYDIN (256) 361 44 39 / Tekmar & Bodrum MUĞLA (252) 316 55 07
Tekmar & ANTALYA (242) 248 04 00 / Tekmar & İSTANBUL (232) 446 34 35

KASIM 2008, SAYI 142

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
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
Cem Şancı cem@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr**MUHABİR**
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**
Murat Çavdar m cavdar@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**
Ali Aksöz aaksöz@level.com.tr
Ali Güngör agungor@level.com.tr
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerden@level.com.tr
Deha Uzbaş deha@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Erdem Uygar erdemcenk@level.com.tr
Hasan Başaran hbasar@level.com.tr
Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr
Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr
Legoe Olaburda lobaburda@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 Balttaş recep@level.com.tr
Sadece Kaan kaan@level.com.tr
Tuğ Dindar turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr**MARKA MÜDÜRÜ**
Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
İzmir Temsilcisi: Ziyaset Atilla, 0 232 463 78 30
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu**REKLAM**
Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:
Sevil Hosman, shosman@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürleri: Nusret Kirimoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38
İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / IST.
Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Höşdere Yolu C Blok 34850
Esenyurt / İSTANBUL
Tel: 0 212 622 19 00
Dağıtım: Yusat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

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

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



Intel GameX v3.0

Hayatımızın oyununu oynamaya devam ediyoruz; Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX, üçüncü kez kapılarını açıyor. Intel GameX, bu yıl 20 - 23 Kasım'da yine Compex'in altında, Lütfi Kırdar'da gerçekleştirilecek. Çalışmalarımız halen devam ettiğinden fuar hakkındaki her şeyi sizle paylaşamıyoruz ancak Doruk bu ay, kesinleşen ne varsa yapıp çizdi; buyrun Intel GameX sayfalarına...

Ve bu ayı oyun piyasası... Onlarca oyun çıktı piyasaya. Fallout 3, Far Cry 2, Warhammer, Dead Space, Silent Hill, PES 2009, FIFA 2009 ve fazlası... Bu oyunlar içinde en çok dikkatimizi çeken Fallout 3 oldu elbette ki. Uzun süredir beklenen ve daha önce özel ekran görüntülerine ve bilgilerine yer verdiğimiz Fallout 3'ün PC versiyonunun "özel" inceleme DVD'si, Türkiye'de ilk defa ve sadece LEVEL'a gönderildi; bu nedenle Bethesda'ya ve Tiglon'a teşekkür ediyoruz.

Unutmadan... Fallout 3'ü kapak yapmışken Fallout 2'yı da tam sürüm olarak hediye ettik. Böylelikle ortaya "Fallout özel sayısı" çıktı.

İlginizin için teşekkürler. Gelecek ay görüşmek üzere...

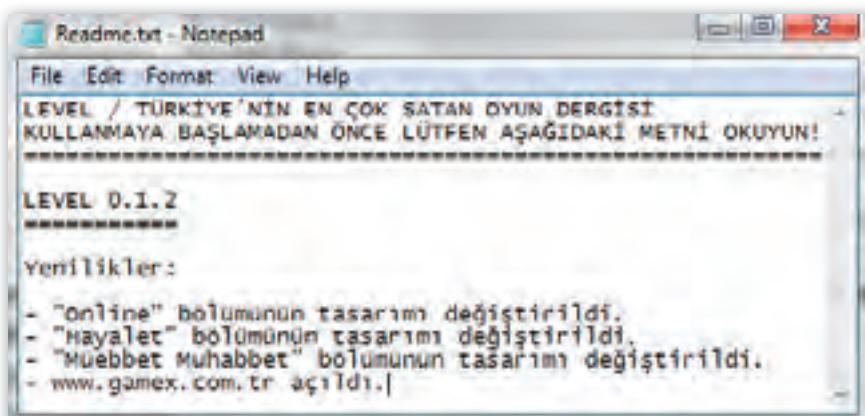
Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmenifirat@level.com.tr

Eylül sayımızın
resmi satış rakamı **12.000***

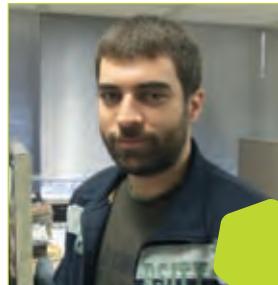


Ekim sayımızın tahmin edilen
satış rakamı **13.500***

*Kaynak: Yaysat



- Kasım ayına kadar 2008 yılında seni en çok hangi oyun hayal kırıklığına uğrattı?
- İstanbul'un trafik sorununa senin çözümün nedir?



Şefik Akkoç

► Oyunlara her zaman iyi niyet ve pembe gözlük ile yaklaşan biri olarak benim de ciddi ciddi hayal kırıklığına uğradığım oyular oldu tabii ki: Fable II, Fallout 3, Silent Hill Homecoming.

► İstanbul'un trafik problemi için kesin sonuç verecek birkaç önerim var ama "insan hakları" engeline takılabilir. İstanbul'a özel, yaşama ve otomobil vergileri bir çözüm olabilir belki.

Bize ulaşın

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



Cem Şancı

► Şu bir ay önce çıkan, dünyayı patlatan uzaylılar- dan kaçan son insanoğlu gemisinin içinde yanında bir robotla oradan oraya koşturup uzayı avlayan bir kahramanın yer aldığı bir oyun vardı; adını bile unuttum. O kadar nefret ettim.

► Trafıge çıkmadan ve trafikte harcayacağım saatleri üretim için geçirdiğim yillardan sonra (Bu içinde dört saatten fazlaya tekabül ediyor.) trafik sonrası yorgunluk ve dinlenme ile altı saat gecebilir. Tek çözümüne trafıge çıkmamak olduğunu anladım.



Ufuk Özden

► Spore. Kendi uygurlığımızı yaratıp evreni fethedeceğiz diye heyecanlanırken boyama kitaplarından fırlamış gibi duran ucube halkımızla basit ve sıkıcı işler yapmak tatsız bir sürpriz oldu.

► Sovyet yapımı eski nakliye helikopterleri ile belirli noktalar arasında hava dolmuşları kaldırırmak işe yarayabilir. Biraz daha geniş bir metro ağı da fena olmaz hani.



Elif Akça

► Beni birçok oyun hayal kırıklığına uğrattı ama hiçbiri GTA IV kadar sarsıcı değildi. Fallout 3'ü, Fable II ve Far Cry 2'yi oynadığında da üzüldüm ama dediğim gibi bu oyunlar beni GTA IV kadar depresyona sürüklemeye.

► Sadece ve sadece araba alım - satım işlemlerinde, taksitlendirme seçeneği kaldırılsa bu iş çözülür. Türk insanı takıtle dünyayı bile alabileceğine inanıldığı için takıtle ödeyeceği ekmekten bile korkar.



Burak Akmenelek

► Ben her kötüde iyi bir şey bulabilen bir adamım. Bu yüzden hiç hayal kırıklığına uğramadım.

► Petrol üretmemeyen, kendi araba markası olmayan, yedek parçada dışarı bağımlı ama kömür madeni olan ve elektrik üreten bir ülke olarak Osmanlı Döneminde raylı sisteme geçmemiydi. Artık düzelmeye.



Ali Gündör

► Az kaldı, 2008'i bitiriyoruz ama Duke Nuke'm Forever hala çıkmadı! İnat değil mi bekliyorum. Eylül ayında yeni (!) ekran görüntüleri vardi ama kendisi ortada yok. Bitince çıkacak!

► İşte sevdigim türden bir soru! Metro ağı, ilköğretimden başlayan trafik eğitimi, toplu sürüncüler, denetim ve ağırlaştırılmış trafik cezaları, ara sokaklara park yasağı, araç trafигine kapalı alanlar ve iki tekerli taşıtlardan bütün vergilerin kaldırılması, aklıma ilk gelenler.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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



LEVEL Damgaları

İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 141. Sayı

PUAN

9,5 Crysia Warhead>

Sonbahar gelmesiyle başlayan oyun yağmurunun en büyük damalarından biriydi Crysia Warhead. Crysia ismini hakkıyla taşıyan oyun bizden 9,5 puan almayı bildi.

9,5 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky>

Cem'in yüzünden geçen ay bu oyuna yattık, bu oyuna kalktık. Sadece bug'lardan şikayetçi olan Cem, notunu verirken huzurlu ve mutluydur.

9,2 GTR Evolution>

Burnout, Gran Turismo, Need for Speed gibi isimlerin egenlikindeki yarış oyunları dünyasında GTR Evolution da yerini sağlamıştı.

9 Rock Band 2>

Artık yetenekli / yeteneksiz herkesin "müzisyen" olabildiği günümüzde, Rock Band 2; gitaryla, mikrofonuya, aşmiş davuluya ve uzun şarkı listesiyle Guitar Hero World Tour piyasaya çıkmadan gövde gösterisinde bulundu.

8,5 Mercenaries 2: World in Flames>

Mercenaries 2: World in Flames, oyuncuları bekletme konusunda rekor kırdı. Ancak bu kadar bekletmesine rağmen karşımızda "çok iyi"nın altında bir yapıp vardı.

**En yeni
elektronik
ürünler
numaradan
alınır**

Türkiye'de 6 yerde

Çalışma saatleri:
Pazartesi - Pazar: 10.00 – 22.00

www.mediamarkt.com.tr

MediaMarkt®

PLAZMA/LCD • BİLGİSAYAR • HIFI • DVD/CD • TELEKOM • FOTO • EV ALETLERİ



FALLOUT 2

TAM SÜRÜM | REHBER: 108

Fallout 3 gibi önemli bir yapım piyasaya çıkmışken, oyunun incelemesini yazmakla yetineceğimizi mi sandınız? Eğer öyleyse kesinlikle yanıldınız. Yeni Fallout piyasaya çıkmış olabilir ama bu oyunun geçmişini anamak ve 10 yıl öncesini yeniden yaşamamak olmaz. Büylesine yoğun bir ayda, Fallout 3 incelemesine yer verirken sizlere Fallout 2'yi de sunmaktan gurur duyuyoruz. 1998 yılında piyasaya sürülen ve serinin ikinci oyunu olan Fallout 2, üçüncü oyundan 30 yıl öncesini konu alıyor. Eğer Fallout 3'ü hala oynamaya şansınız olmadıysa sırayı takip etmeniz size büyük keyif verecektir.

FALLOUT 2

MINIMUM SİSTEM: Pentium 90 İşlemci, 16 MB Bellek, 1 MB Ekran Kartı, 30 MB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: Pentium 100 İşlemci, 32 MB Bellek, 2 MB Ekran Kartı, 600 MB Sabit Disk



DEAD SPACE

İNCELEME: 60

Oyun yapısı ve atmosferi ile ön plana çıkan Dead Space, uzayın karanlık ve ürkütücü havasını birebir olarak yansıtıyor oyuncuya. Bu havayı kapılıp birdenbire ortadan kaybolan Elif'i görenlerin, level@level.com.tr adresine mail atması rica olunur.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Mercenaries 2: World in Flames
Multiwinia
Pro Evolution Soccer 2009
Quantum of Solace: The Game
Stonewall Penitentiary
Strange Attractors 2
Zodiac Tower

BEDAVA OYUNLAR

Action Doom 2: Urban Brawl
Ben There, Dan That!
Broken Sword 2.5
Facewound
Fallout 2



FALLOUT 3

KAPAK KONUSU / İNCELEME: 41

Aradan 10 yıl geçti... Yillardır
“Nerede o eski klasikler?”
diyerek andığımız oyunların
başında gelen Fallout,
üçüncü oyunuyla bizi yeniden
etkisi altına aldı. Eksikleri
yok mu? Var. Ama bu bir
“Fallout” ve hiçbir sebep onu
kabullenmememiz için yeterli
olamaz.



TOKYO GAME SHOW 2008

DOSYA: 30

E3'ün çaptan düşürü bir dönemde Games Convention ile doyuma ulaşan oyun dünyası, son olarak Tokyo Game Show ile yılın son etkinliğini yaşamış oldu. Onceki fuarlarda kendini tam olarak duyuramamış ya da ön plana çıkarmadığımız oyunlar, TGS08 dosya konumuzda.

Mercedes CLC Dream Test Drive
S4 League

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)
Fable II (Wallpaper Paketi)
Mirror's Edge (Wallpaper Paketi)
Need for Speed Undercover (Wallpaper
Paketi)

Resident Evil 5 (Wallpaper Paketi)
Rise of the Argonauts (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Chaos;Head Noah
Damnation
Diablo III
Dynasty Warriors: Strikeforce
Fable II

Far Cry 2
Guitar Hero: World Tour
Guitar Hero III: Legends of Rock
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon
Mirror's Edge
Motorstorm: Pacific Rift
Multiwinia
Naruto: The Broken Bond
Ninja Blade



FABLE II

İNCELEME: 80

İlk oyunun üzerinde yarattığı etki dün gibi aklimızdayken Fable II'den çok daha fazlasını bekliyorduk ancak tam anlamıyla istediklerimizi bulduğumuz söylememez. Katılıyor musun Tuna?



FAR CRY 2

İNCELEME: 36

Far Cry piyasaya çıktı, Crytek ekibi övgüleri aldı, sonra ayrılık gerçekleşti, Crysis piyasaya çıktı, ikinci Far Cry oyunu duyuruldu ama kimse bu oyunu dikkate almadı; ta ki oyunun görsellerle desteklenen tanıtımları yapıvana kadar. Yeni oyunu nasıl buldun Doruk?

DOSYA KONUSU

- 30 Tokyo Game Show 2008
- 36 BlizzCon 08

PC İNCELEME

- 40 Fallout 3
- 50 Far Cry 2
- 54 Warhammer Online: Age of Reckoning
- 60 Dead Space
- 64 LEGO Batman: The Videogame
- 66 Brothers in Arms: Hell's Highway
- 68 Civilization IV: Colonization

70 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

- 72 Silent Hill: Homecoming
- 76 Guitar Hero: World Tour



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

İNCELEME: 54

World of Warcraft, Age of Conan ve şimdi de Warhammer Online... MMORPG türü için oldukça hareketli bir dönem geçiyoruz. Tam da Wrath of the Lich King'in piyasaya çıkışacağı bir dönemde Warhammer Online'ın pastadan alacağı pay ne kadar olacak acaba...

80 Fable II

- 82 Pro Evolution Soccer 2009**
- 83 FIFA 09**
- 84 Saints Row 2**
- 86 NBA 2K9**
- 87 Pure**
- 88 Warriors Orochi 2**
- 89 Star Wars: The Force Unleashed**

90 KISA KISA

92 ONLINE

96 EKSTRA

98 DONANIM

106 HİLE

108 REHBER

120 OYUN ATÖLYESİ

122 YAPIM HİKAYESİ

124 KÜLTÜR & SANAT

130 İŞGAL

132 HAYALET

134 KAFA AYARI

141 SADECE KAAN

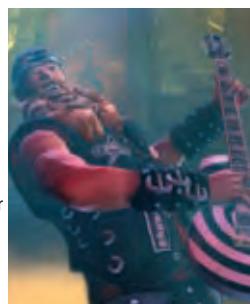
142 ALTIGEN

148 POSTA

152 OFİSTE BU AY

153 SONRAKİ LEVEL

154 MÜEBBET MUHABBET



GUITAR HERO: WORLD TOUR

İNCELEME: 54

Rock Band 2'nin ne olduğunu gördük ve sıra geldi Guitar Hero: World Tour'a. Serinin en kapsamlı ve heyecan verici oyunu olan World Tour, Rock Band 2'yi gölgede bırakabilecek kapasiteye sahip gibi görünüyor. Yine de Elif'in yazdıklarına göz gezdirmenizde fayda var.

ALPHA PROTOCOL

YAKIN PLAN: 26

Bir oyun yağmuru başlamış olabilir ama piyasaya çıkmak için sırasını bekleyen oyunlar var hala. Alpha Protocol da bunlardan biri. Aksiyon, RPG, CIA, ajanlar... Nedir, ne değildir; okuyun, öğrenin.

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

ICQ v6.0

Kaspersky Internet Security v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.

**Shellshock 2: Blood
Trails**

Skate 2

**Spider-Man: Web of
Shadows**

**Supersonic Acrobatic
Rocket-Powered
Battle-Cars**

Tekken 6

FİLM FRAGMANLARI

Bedtime Stories

Inkheart

**Paul Blart: Mall Cop
The Spirit**

YAMALAR

Fallout 2

Sacred 2: Fallen Angels

SÜRÜCÜLER

ATI v8.10

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack

v1.9

**Media Player Classic
v6.4.9.0**

**Microsoft .NET Framework
v3.0**

NVIDIA v178.24

Ogg Vorbis v0.9.9.5

**QuickTime Alternative
v1.67**

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager

v10.0.219

Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

Adobe Reader v8.1.1

**AVG Anti-Virus Free Edition
v7.5.503**

BenchEmAll v2.648

**BitDefender Internet Security
2008 v6.0.3790.0**

CCleaner v2.01.507

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

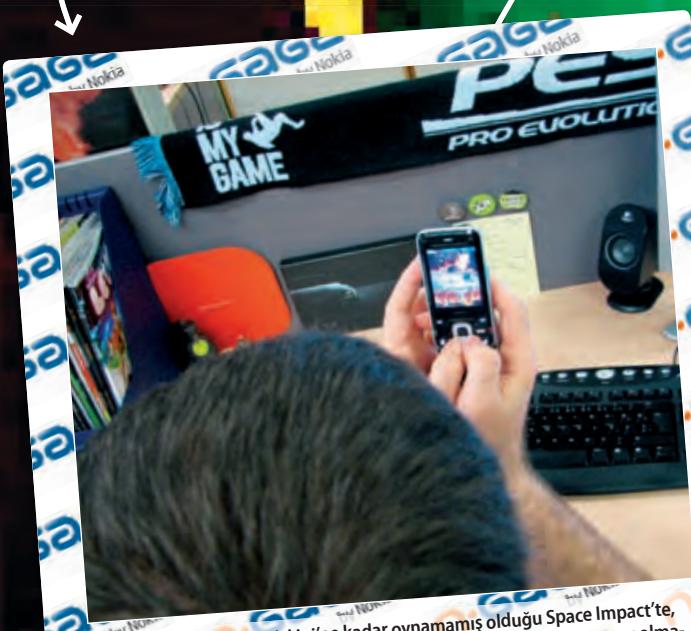
Fraps v2.9.2

3. HAFTA

BU HAFTA: SPACE IMPACT

Nokia N-Gage Ligi'nin üçüncü haftasına gelmiş bulunuyoruz. İlk haftada Fırat'ın, ikinci haftada ise benim 10 puanı kaptığım Nokia N-Gage Liginin gözü yaşlı katılımcı Elif, galibiyet özlemi gidermek istiyordu. Bu yüzden bu ayın oyununu kendisi seçmek istediler. "Hangi oyunu oynayalım da 10 puanı kazanma şansın biraz olsun artınsın?" soruma kızgın jest ve mimiklerle karşılık veren Elif, Space Impact'te karar kıldı. Nostaljik bir oyuna yapısına sahip olan Space Impact'te dümdüz bir rotada ilerleyerek karşımıza çıkan düşman gemilerini yok ediyoruz. (Bundan farklı bir biçimde anlatılamaz zaten oyun.) Peki, mücadeleleri kazanma kriterimiz ne oldu? Story Mode'u, normal zorluk seviyesini, Izil adlı karakteri, Rise from the Depths görevini, Remiel adlı gemiyi, Vulcan Cannon adlı silahı seçtik. Bu uzun kıtaların birbirine sürebilme sürecinden sonra Nokia N-Gage LEVEL Ligi'nin üçüncü hafta mücadelelerine başladık.

**"UZAY GEMİME SAHİP OLABİLİRİN
AMA KALEME ASLA!" -FIRAT**



Hicbirimizin Nokia LEVEL Ligi'ne kadar oynamamış olduğu Space Impact'te, telefon eline alan ilk oyuncu ben oldum. İlk başta kıyaslama şansımız olmadığı için oldukça başarılı olduğum hissine kapilarak devam ettiğim bölümüm %94 Destruction orantıyla ve 2386600 puanla bitirdim. Oran ve puan bir hayli yüksek ama bu puan bana yetecekti miydi acaba? Az sonra!



Sırada patron var. Fırat da hepimiz gibi ilk defa oynuyordu Space Impact'ı ancak oyunun türü ve yapısı hiç de yabancılardı ona. Bu nedenle ilk bölümde mevkii itibarıyle içinde bulunduğu iş yoğunluğu, konsantrasyonunu bir anda yok edince 2000000 puanı bile zor geçti.

OYUNCULAR



ELİF

İki haftadır 10 puan ile tanışmayan Elif'ı bu haftaki oyunu seçme şansını tanımış ya da tanımak zorunda kaldı. Her iki durumda da bu hafta 10 puanı almaması için elimden geleni yapacağımi ifade ettim. Bakalım Elif'in hırsı ve çabası yeterli olacak mı... Görüdünüz üzere kendisi oyna konstantr olmak için farklı yöntemler deniyor.



FIRAT

Fırat her zamanki oturaklı tavrı ve "ceketli görüntüüsü" ile rütbesini hepimize hissettiriyor. İlk hafta oynadığımız FIFA 08'de bizi denize dökmüş olabilmiş ancak bu oyunda nasıl bir performans sergileyeceği hepimiz için merak konusuydu.

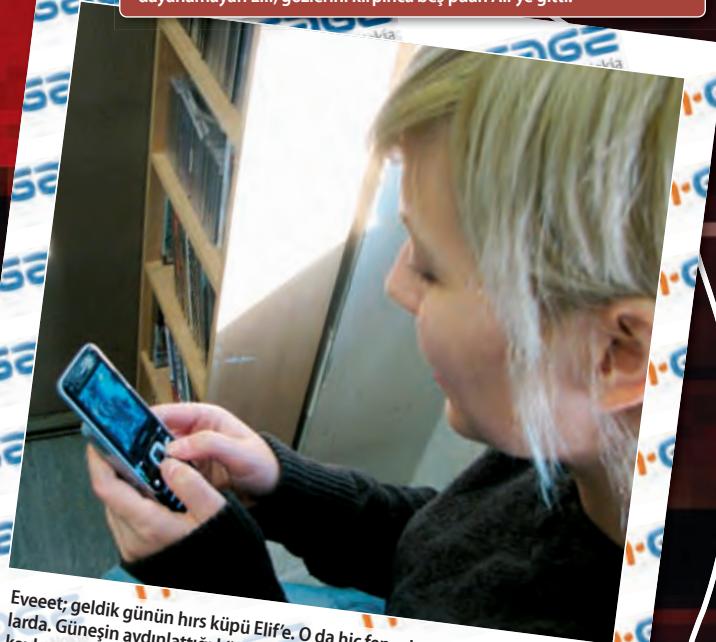
Gözünü kırmış! Kırmasına arkadaşım Evet, bu ayki oyunumun adı "Göz Kırpmamacı" idi. Yine tarih öncesi döneme ait, nostaljik bir oyun oynadık yani. Bilmeyenler için hatırlatayım: Hani iki kişi burun buruna geldiğimizde, birbirimizin gözlerini içine baktık ve oluşan durumun tüm romantizmini bir kenara bırakıp gözlerimizi kırmamaya çalıştık ya; hah, işte o oyunu oynadık. Bir tarafta gözlük takan Ali, diğer tarafta lens takan Elif, bambaşka bir tarafta ise sapaslaşmış gözleri olduğunu iddia eden ben ve Fırat. Meğerse gözlerini sağlam olan kaybederdim. Elif, Fırat'ı, Ali de beni saf diş bırakınca dev bir final oynadı. Aslında hiç de "dev" bir final olmadı. Bu zorlu mücadeleye 10 saniye bile dayanamayan Elif, gözlerini kırpınca beş puan Ali'ye gitti.



Space Impact'ın en ilginç özelliklerinden biri third person kamera açısına sahip olması. Gördüğünüz üzere oyunu bu kameradan oynayan ve bambaşka bir heyecan yaşayan Ali, oyun boyunca başarılı bir performans çizdi ancak bu performansı beni geçmesi için yeterli olmadı. Yine de nefesini ensemede hissettim diyebilirim; 2165500 puan.



olduğunu iddia eden ben ve Fırat. Meğerse gözlerini sağlam olan kaybederdim. Elif, Fırat'ı, Ali de beni saf diş bırakınca dev bir final oynadı. Aslında hiç de "dev" bir final olmadı. Bu zorlu mücadeleye 10 saniye bile dayanamayan Elif, gözlerini kırpınca beş puan Ali'ye gitti.



Eveet; geldik günün hırs küpü Elif'e. O da hiç fena değilmiş bu tarz oyunlarda. Güneşin aydınlattığı köşesinde, tüm çabalarına rağmen bir an olsun kaybetmediği konsantrasyonu, onu zirveye taşıyacak gibiydı. Sonunda beklenen oldu ve az farkla da olsa beni geçmemi başardı Elif. Al sana 10 puan, tepe tepe kullan!

PUAN DURUMU

iSiM	N-GAGE	TOPLAM
ELİF	10	97
ŞEFİK	8	62
FIRAT	5	52
TUNA	0	29
MURAT	0	21
ALİ	6+5	19
DORUK C.	0	15
BURAK	0	10
MAHMUT	0	5
REcep	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

HAFTANIN GALİBİ

ELİF IMPACT 10 PUAN

Tam da arayı kapatmayı düşündüğüm bir dönemde Elif'in 10 puanı alması kötü oldu. Sezon ne zaman biter, şampiyon ne zaman ilan edilir, bilmiyorum ama aradaki fark yine açıldı yahu.



ŞEFİK

Bense oyunu falan bir tarafa bırakmış, elimize geçen yeni fotoğraf makinesinin (Teşekkürler Yapraç Döner!) yarattığı atmosferle çeşitli reklam çalışmaları giriştim. Hatırlarsanız ilk haftada da buna benzer bir numaram olmuştu. Bir yanda editörlük, bir yanda gitar "tingirdatma" çabalarım... Bir de fotoğraf olayına mı girsem acaba?



ALİ

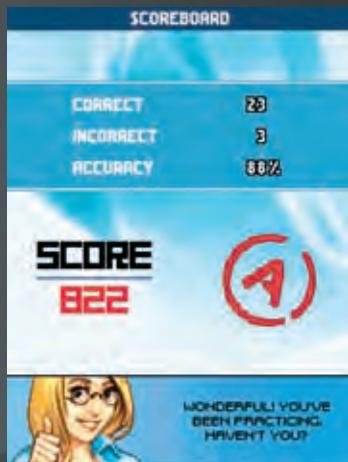
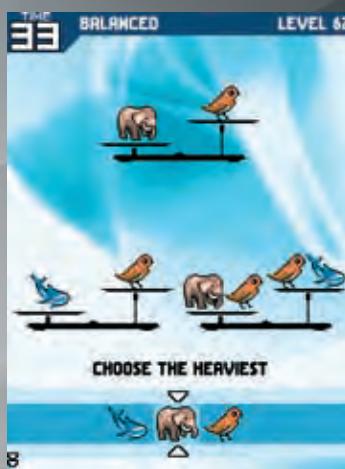
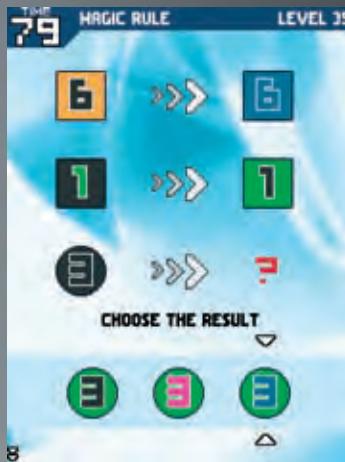
Ne oluyor orada yahu?! Hayata ve teknolojiye karşı歧立ığı güç kalkanı bir anda devre dışı kalan Ali, N81'in yaydığı tuhaf ve anlaşılması enerji karşısına dona kaldı; yok, aslında dona kalmadı, N81'in yönigesine giriverdi. Birinin Ali'yi girdiği bu mod'dan çıkışması ve oyuna döndürmesi gerekiyor. Lig organize ediyoruz burada arkadaşım!

n-GAGE

by Nokia

Geçtiğimiz iki ay boyunca Nokia N-Gage ile ilgili her detayı anlattığımıma göre sıra geldi Nokia N-Gage oyunlarına. Bu ay, her geçen gün önemli oyun yapımcılarının da dikkatini çeken Nokia N-Gage için piyasaya sürülen Brain Challenge, Asphalt 3: Street Rules, Star Wars: The Force Unleashed ve Midnight Pool oyunlarını inceledim. Dört farklı türde dört başarılı yapım; buyurun, okuyun, seçin, beğenin, alın. -ŞEFİK AKKOÇ





BRAIN CHALLENGE

Saksıyi çalışma zamanı

Hatırlarsınız, Facebook Oyunları konusunda ve daha birçok yerde belirttiğimiz üzere Elif'in kocaman bir beyni var. Bunun nedeni sürekli olarak zeka oyunları oynaması. Facebook'taki birçok zeka oyununda Elif'in yaptığı skorları görebilirsiniz. Hatta Elif, arkadaş listesindeki birinin kendisini geçmesine tahammül edemez ve işleri aksatmak pahasına oyuna dalar, birinci sıraya çıkanaya kadar da o oyunu oynamaktan vazgeçmez. En çok oynadığı oyunsa -tahmin edeceğiniz üzere- "Who Has the Biggest Brain?" idi. Elif, arkadaş çevresini bu oyundan soğutucusuna herkesi geçerek en büyük beyne, bu vesileyle de en büyük kafaya sahip olduğunu kanıtladı.

Elif, Nokia N-Gage yazılımını destekleyen bir telefon edinir edinmez Nokia N-Gage'in internet sitesine girdi ve oyun listesine baktı. O da ne?! Brain Challenge! Bu oyun ismiyle bile Elif'i tavladı. Ben de kendisine eşlik ederek rekabet ortamının olmasını sağladım ama nafile; sonuç belli oldu.

Brain Challenge'da zekamızı test eden ve dört kategori (Logic, Math, Memory, Visual) altında toplanmış olan birçok oyun var. Her biri üç alt kategoriye sahip olan bölümlerden Logic'te bilgiye, Math'te matematiğe, Memory'de hafızaya, Visual'da ise görselliğe dayalı sorular soruluyor. Oyunları Training Room bölümünde test edebiliyor ve Daily Brain Test bölümünde girdiğinizde teste tabi tutuluyorsunuz. Üstelik bu bölüm her oynayışınızda kazandığınız puanlar kaydediliyor ve gösterdiğiniz gelişmiş grafiksel olarak sunuluyor. (Elif'in eğrisinin sonsuza dek uzadığını belirtmem gereklidir.)

Zekanızı ölçmek ve bilgi, matematik, hafıza ve görsellik konusunda kendinizi geliştirmek istiyorsanız Brain Challenge'ı mutlaka oynayın.

**YAPIM GAMELOFT DAĞITIM GAMELOFT TÜR PUZZLE
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**

ASPHALT 3: STREET RULES

Cepteki lastik izi

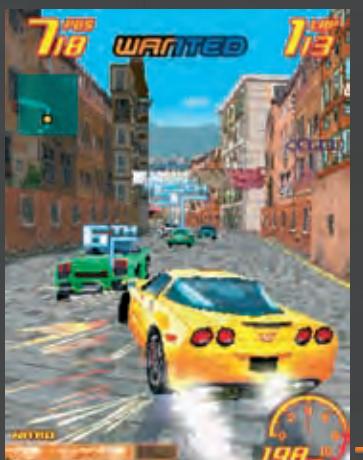
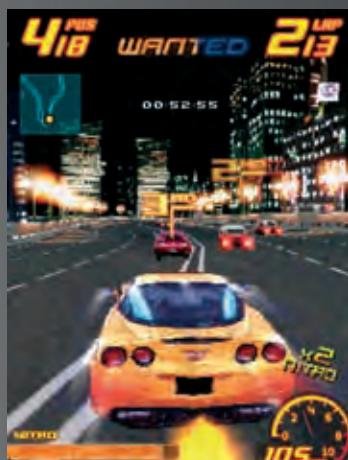
Asphalt 3: Street Rules, Nokia N-Gage'in en iyi oyunlarından biri ve aynı zamanda, tek yarış oyunu. Bu nedenle yarışseverlerin başka bir seçenek olmadığını belirtmek lazımdır. Serinin üçüncü oyunu olan ve diğer mobil versiyonlarından sonra Nokia N-Gage yazılımına uyarlanan oyunu, PC'deki ve konsollardaki yeni nesil Need for Speed oyunlarına benzetebilirim çünkü Asphalt 3, sadece katıldığımız yarışları tamamlamaya çalıştığımız bir yarış oyunu değil; üçüncü oyun serisi önemli yenilikler katmış. Yeniliklerin başında detaylandırılmış modifikasyon bölümü var. Dünyanın dört bir yanında yaptığımız yarışlar sonunda, aldığımız dereceye göre para ödül kazanıyoruz. Kazandığımız parayı da sahip olduğumuz otomobili geliştirmek için kullanıyoruz, böylece eskisinden daha güçlü ve daha hızlı bir otomobile kavuşuyoruz.

Oyunda yarışacağımız şehirler arasında; San Francisco, Las Vegas,

Honolulu, Tokyo, Mumbami, St. Petersburg ve Roma yer almıyor. Şehirleri birbirlerinden ayıran tek özellik pistin şekli değil; atmosfer de ayrı edici bir kriter. Her şehir in ufak detayına kadar pistlere yansıtılmış ve bu sayede çeşitlilik sağlanmıştır. Bunun dışında, yarış türlerindeki çeşitlilik de dikkat çekici. Sekiz otomobilin yaptığı klasik yarış modunun dışında rakiplerimizi saf dışı bırakmaya çalıştığımız farklı modlar da mevcut oyunda.

Asphalt 3'ün Nokia N-Gage için geliştirilen tek yarış oyunu olması aklinizi karıştırmasın; bu oyun, oyunculara sunulabilecek olan her şeyi sunuyor.

**YAPIM GAMELOFT DAĞITIM GAMELOFT TÜR YARIŞ
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**



► STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Mobil işin kılıcı

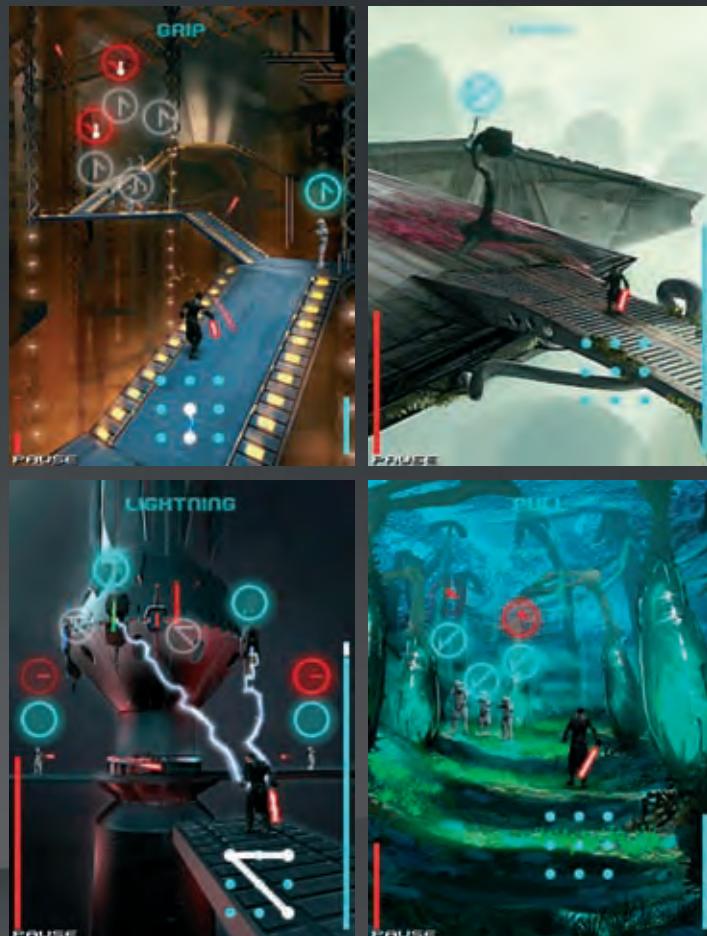
George Lucas, Star Wars evrenini yarattığı günden bu yana Star Wars temalı birçok oyun yapıldı. Aksiyon oyunları, strateji oyunları, FPS'ler ve sonunda MMORPG... Star Wars fanatikleri bu oyunları satın almak için hiç tereddüt etmediler; gözleri kapalı gittiler mağazalara. PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii ve DS platformları için hazırlanan Star Wars: The Force Unleashed, müthiş bir satış rakamına ulaşarak göz kamaştırdı. Bazı özellikleriyle Star Wars fanatiklerini üzümüş olsa da oldukça popüler oldu oyun. Şimdiye bu oyunu mobil olarak, cep telefonumuzda oynaması şansınız var.

Nokia N-Gage için Universomo tarafından geliştirilen ve THQ tarafından dağıtılan Star Wars: The Force Unleashed, oyunun konsol versiyonlarını aratmıyor. Ancak oyunu rahat bir şekilde oynayabilmek için kesinlikle tutorial bölümünde ugurmanız ve hem kılçınızı, hem de Force yeteneklerinizi nasıl kullanacağınızı öğrenmeniz gerekiyor.

Oyuna başlar başlamaz yeteneklerimizi nasıl kullanacağımız öğretiliyor bize. Objeleri havaya kaldırın, sağa - sola savurmak ve bize ateş eden düşmanların işinlerini onlara geri göndermek mümkün. Sahip olduğumuz yetenekleri kullanabilmek için ekranda beliren şekilleri tuş takımı ile çizmemiz gerekiyor. Mevcut şartlarda en ideal kontrol sistemi bu. Yeteneklerimizi kullandıkça "force"ümüz azalıyor ve onu tekrar kazanabilmek için bir süre beklememiz gerekiyor. Düşmanlardan gelen işinleri savurmak ve onlara geri göndermek içinse düşmanların üzerinde beliren dairelerdeki kırmızı bölgeye göre, tuş takımındaki gerekli tuşa basmamız gerekiyor.

Star Wars: The Force Unleashed'in oldukça başarılı bir mobil uyarlaması olan oyun, Nokia N-Gage yazılımını destekleyen bir telefona sahip olan herkesin edinmesi gereken bir yapım. Star Wars fanatığı déğilseniz bile bu oyunu denemelisiniz.

**YAPIM UNIVERSOMO DAĞITIM THQ WIRELESS TÜR AKSİYON
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**



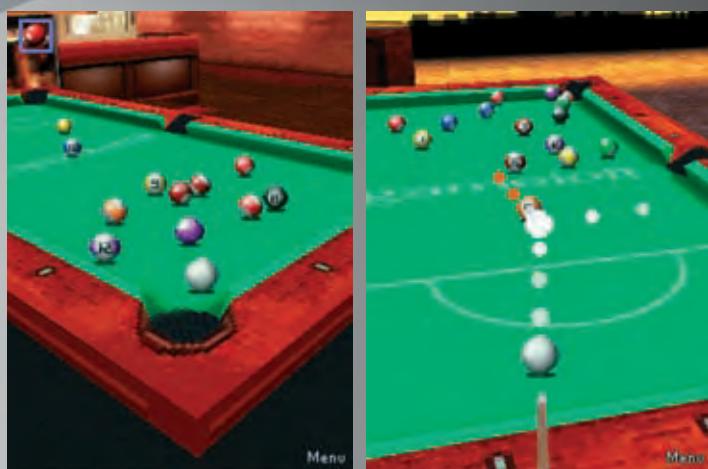
MIDNIGHT POOL

Semih Sayginer'den Nokia N-Gage'e

Midnight Pool'da, doğrudan bilardo masasının başına geçebildiğimiz Instant Play seçeneğinin yanı sıra Arcade Mode, Story Mode ve Challenges modları yer alıyor. Arcade Mode'da hem kendimiz, hem de rakibimiz için bir karakter ve 8-Ball US, 8-Ball UK, 9-Ball oyunlarından birini seçip maça başlıyoruz. Story Mode'da, seçtiğimiz karakter ile uzun soluklu bir kariyere başlıyoruz. Challenges'ta ise Semih Sayginer'in (Haliyle, akılima gelen ilk bilardocu.) zaman zaman televizyon ekranlarında da sergilediği çeşitli bilardo numaralarını uygulamaya çalışıyoruz. Gerisi ise bildiğiniz gibi...

Kontrollere kısa sürede alışığınız takdirde sizi uzun süre oyalayabilecek, başarılı bir bilardo oyunu Midnight Pool. Bilardoya meraklı olanlara duyurulur.

**YAPIM GAMELOFT DAĞITIM GAMELOFT TÜR SPOR
OYUNCU SAYISI 1 N-GAGE ARENA DESTEĞİ RANKINGS**



Nokia N96

Nokia N-Gage yazılımını destekleyen son telefon, Nokia'nın yeni modeli N96 oldu. Siyah rengi ve tasarımını ile dikkat çeken telefonun kapağını yukarıya doğru kaydırıldığımızda normal tuş takımını, aşağıya doğru kaydırıldığımızda ise multimedya tuş takımını ile karşılaşıyoruz.

BUNDAN BÖYLE İŞ CEPTE BİTİVOR!



İster
isbank.com.tr'ye gir
ister **İŞCEP** yaz,
boşluk bırak,
müşteri numaramı yaz,
4402'ye gönder,
bankanı cebine indir.*

DAHA HIZLI * DAHA HESAPLI * DAHA KOLAY

Artık cep bankacılığı hiç olmadığı kadar kolay!
Ödeme işlemlerinizi için bankanızı 7 gün 24 saat
yanınızda taşıyabilirsiniz.

iş Cep

Ayrıntılı bilgi ve başvuru: isbank.com.tr | 444 02 02

*GSM operatörleri tarafından 1 SMS karşılığı ücret/kontör tahsil edilecektir.

TÜRKİYE BANKASI
Türkiye'nin Bankası

**ALAN WAKE****Çıkış Tarihi: Belli değil**

Açıkçası bu ay, böyle bir oyun yoğunluğu geçireceğimizi tahmin ettiğim için bir ay önceden "Alan Wake'in çıkış tarihi ertelensin de onu, boş aylardan birinde rahat rahat oynayalım" diye dua etmeye başlamıştım. Nitekim dualarım bir bakıma kabul oldu. "Bir bakıma" diyorum çünkü oyunun çıkış tarihi belirsiz bir tarihe ertelendi. Korkutucu...

NİŞAN AL! HAZIR OL!

**Beklenen oyunların yeni
ekran görüntüleri**

"Nerede bu oyunlar, nerede?" dedik durduk ve bir anda, taramalı tüfek kurşunları gibi üzerimize oyun yağıdı. Bu kadar oyunun arasında ne yapacağımızı şaşırık ve gelecekte çıkacak oyunları -bir süreliğine- bir kenara bırak... Bırakmadık tabii ki; bırakabilir miyiz hiç?! İşte bomba gibi oyunların, bomba gibi ekran görüntüleri! ☺"

**VELVET ASSASSIN****Çıkış Tarihi: Aralık (Xbox 360 ve PS3),
2009'un ilk çeyreği (PC)**

Biraz RPG ölesi, biraz tarih, biraz seksilik, biraz gizlilik, bol bol aksiyon... Velvet Assassin'ın özeti bu olsa gerek. Her ne kadar PC versiyonu olmasa da bana Dark Sector'i hatırlatan bu yapımin vasatın altında karşımıza çıkmamasını umuyoruz.

**STAR WARS:
THE OLD REPUBLIC****Çıkış Tarihi: Belli değil**

21 Ekim'de, herkesin Star Wars ismiyle ilgili büyük bekentilerini rafa kaldırıldığı bir dönemde Star Wars: The Old Republic açıklandı. Bu çok heyecan verici bir haber zira KotOR evreninde gececek olan bir MMORPG olarak hazırlanan oyun, hem KotOR'un ruhunu diriltecek, hem de MMORPG dünyasına yepen bir rakip kazandıracak.

**BIOSHOCK 2****Çıkış Tarihi: 2009'un ilk çeyreği**

Akıllı alıma derecede ses getiren ve devrim yarattığı Akıl almadan yapımların devamı çoğu zaman "ilk kadar düşünülen bir başarı değil" yorumunu "yemek" zorunda kalmıştır. Fakat çoğu oyuncu Bioshock 2 için "ilk oyundan çok daha iyi olacağımı inanıyorum" diyor çünkü hepsi 2K Games'e güveniyor.



Microsoft® SideWinder™ X6 Keyboard
Farkı Keşfedin: Oyunda Çok Yönlülük



Gündüz çalışıyorum, *gece savaşıyorum.*

Uzun bir iş gününden sonra sayısal tuş takımını makro moduna çevirip oyun oynamaya başlıyorum. Kırmızı ışıklandırmamdan otomatik profil değiştirmeye ve çok sayıda programlanabilir tuşlara kadar, oyun deneyiminizi bir üst seviyeye çıkaracak klavye benim. İşte takım arkadaşınız karşınızda!



Daha konforlu oyun keyfi için yeri değiştirilebilir
sayısal tuş takımımı sağa ya da sola takabilirsiniz.

YAPIM Black Box
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Spor
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un İlk yarısı
WEB www.skate.ea.com

YİĞİDİN KAFASI KAYKAYDAN PATLAR!

Skate 2

Kayakçı olmadım, olamadım çünkü ailem, beynimin kaldırırmakken arktığı kabusların gerçeğe dönüşmesini istemedi. Buna mukabil patenlerim oldu. Üstelik de "in-line" cinsinden. Kaykayın üstünden yarım burgulu salto atıp, yere yüz üstü düştüğümü görmek istemeyen ailecimi, ne hikmetse paten öğrenmemes ses çıktı. Ancak fark edemedikleri bir gerçek vardı...

Bir Ağustos ayında hava sıcaktı ve asfalt çayır çayır yanmaktadır. O sırada İstanbul'un Kandilli semalarında, pek güzel bir evde oturuyorduk. Evin hemen önünden ise anayoldan halilice bir yol geçmektedir. (Hala da geçiyor yanı; geçmiş zaman olduğuuna bakmayın.) Bu yolda yoğun bir trafik olması, sürücülerin yolu boş buldukları için saatte 120 km'in aşağısına düşmemesi bir yana, eski Kandilli Kız Lisesi'ne doğru inen, eğim bazında pek çok açıya sahip olan bir adet de yokuş bulunuyordu ve evet, ben patene binmeye orada öğrendim. Kah hızımı alamayip kendimi Vaniköy'de buldum, kah yokuşu tekrar tırmanmaya üşenip evimden uzakta günler geçirdim. (Çöp kutuları tek arkadaşımdı.)

Peki bu durumun kaykaya alakası ne? Özetleyeyim: Kaykay kaymakta hiçbir tehlike yoktur; asıl tehlikle kaykay kaymayı seçtiğiniz bölgenin muhteviyatıdır!

Nerede o eski rampalar...> Bu bağlamda, kaykay bölgemiz olarak New San Vanelona'yı size tanıtmaktan şeref duyarım. Skate It'te (Skate'in

iste kaykay uğruna poposuyla surti yer değiştirmiş bir arkadaşımız.

DAHA FAZLA PARA

İlk oyunda para pek işe yaramyordu fakat Skate 2'de durum çok daha farklı olacak. Kazandığınız paralarla yeni kaykaylar almanın yanında, bu parayı bazı işlerinizi (bir havuzun boşaltılması, bir cisim taşınması vb.) halletmek ve yeni mülükler satın alarak bunları birer kaykay parkına dönüştürmek için kullanabileceksiniz.

AYDINLIK TARAF

- ✔ Yeni kaykay bölgeleri oluşturmak için nesneleri kullanabilme olanağı
- ✔ Hareket olanaklarının genişletilmesi
- ✔ Tek kişilik oyundan multiplayer'a geçişin hızla yapılabilmesi

KARANLIK TARAF

- ✖ Kaykay oyunlarına ilk Skate'e büyük yenilikler getirmemesi

Wii ve DS versiyonu yerlebir olan San Vanelona, Mongo Corp. tarafından yeniden kuruluyor ve bu şehre "Yeni" San Vanelona deniyor. Skate 2 de Mongo Corp.'un yeniden kurduğu bu şehirde gelişiyor.

İlk oyunda olduğu gibi yine bir senaryo doğrultusunda gelişecek olan oyunda "Yeniliklerin ardı arkası kesilmiyor" diyeceğim ama yalan söylemeyi sevmem. Skate 2, aynı Rock Band 2 gibi sadece "cılalanmış" bir yapıp. Daha fazla hareket, daha fazla mekan, daha fazla sima... Bunnlar bir oyunun sonuna "2" eki getirmek için pek yeterli değil bana sorarsanız ama isim kaliteli olsunca, insan yine de karşısına nasıl bir şeyin çıkacağını merak ediyor.

Oyunun cillasını oluşturan yeniliklerden biri, kendimize atlayacak, zıplayacak, combo'muzu devam ettirecek mekanlar oluşturma imkanı. "Bunu Tony Hawk'ta daha önce gördük; ne yeniliği!?" diye çıkışmayınız zira durum biraz farklı. Tony Hawk serisinde bu işlemi farklı bir kamera açısına gerek, hiç de eğlenceli olmayan bir şekilde -hatta bana kalırsa işkence çekerek- yapıyorduk ama Skate 2'de fazla tefferruata gitmiyor ve işin tadını çıkarabiliyoruz. Diyelim ki kaykayımızla dolanırken önemizdeki bankın hemen ötesinde şahane bir tırabzan olduğunu görüyoruz. Fakat hem o bankın üstünden artistik bir harekete atlamak, hem de o hareketin sonunda tırabzana iniş yapmak istiyoruz. Bankın üstünden atlayacak kadar havalandanamayacağımızı da göz önünde bulundurunca, kaykayımızı alıp o mekanı terk etmemiz gereki... Bir dakika! Hemen şurada, başı boş bir rampa mı duruyor? (Gerçekten etrafta "öksüz" rampalara rastlayacaksınız.) Neden onu bankın hemen yanına başına çekip, yükseltmek için güzel bir fırsat yaratmadığınız kendinize? Bunun gibi birçok farklı çözümle kendinize daha iyi

kaykay noktaları oluşturabileceğiniz gibi, bazı bölgelerde Black Box'ın oluşturduğu bulmacaları çözmek için de çevredeki nesneleri kullanmanız gerekecek. Ve daha önce de (geçen sayıda) belirttiğim üzere, bir bölgede yaptığınız değişiklikler, konsolu kapatsanız bile olduğu gibi kalacak ve bu değişiklikleri ancak gücünüz yettiği nesnelerle gerçekleştirebileceksiniz. (Bir otobüsü tutup kenara çekmek gibi fantastik hareketler yapmak yok!)

Biraz da yürümek lazımlı>

Çevredeki cisimleri hareket ettirmek için kaykayın üstünden inmemiz gerekiyor, değil mi? Üstelik merdivenleri kaykayın üzerinde çıkmak da pek zor... Black Box oyuncuların kaykayın üzerinden inebilmesine izin vererek Skate 2'nin daha özgür bir oyun olması yolunda güzel bir adım atıyor. Artık dilediğiniz an kaykayın üzerinden inip New San Vanelona'da taban tepebileceksiniz.

New San Vanelona'yı arşınlayabileceğiniz karakterler





HAREKET BEREKETTİR

Kaykay oyunlarında hiçbir zaman hareketler yeterli değildir. Bir Ollie yapsanız, o Ollie'yi Impossible'a çevirmek ister, Impossible'ı Inward Hellflip'e bağlamak ve hemen ardından bir rail'a inip harekete devam etmek istersiniz. Bunların tümünü Skate 2'de yapabileceksiniz ama bazı farklılıklarla. Var olan hareket şeması aynen kullanıyor fakat örneğin, kaykayız bir şeyin altından geçenen onun üstünden atlayıp, tekrar üstüne inebildiğiniz Hippie Jump hareketi, artık direkt olarak bir tuş kombinasyonuna bağlı. (Bu hareketi yaparken bir seylerin üstünden koşabileceğimiz de söyleyenmişsiniz.) Sağ omuz tuşuna ise Hand Plant, yani "Kaykayıñn üzerinde durmaya çalıştığım yetmiyor; elimin üzerinde de dururum!" hareketine ayrılmış. Bir Quarter Pipe'in zirve noktasında bu tuşa basıyor ve ellerinizi üzerine çıkarırsınız. (Kaykay da ayağınıza elbet.) Ardından diğer omuz tuşlarını ve Stick'i kullanarak çeşitli hareketlere geçiş yapabiliyorsunuz. Ayrıca artık kaykayınızı tutarken Grind hareketleri yapmak da mümkün. Anlayacağınız, Skate 2 her anlaþma size daha fazla özgürlük sunmayı hedefliyor.



O arkadaki 360 derecelik dönüş rampası hangi amaca hizmet etmek için yapılmış acaba?



arasında yine ünlü isimler bulunacak fakat kendinize bir karakter yaratmanın, oyunu kişiselleştirmenin ötesinde de faydalı olacak. Mesela bu karakterin yere kapaklından üstünün başının yırtılmasına ve vücudunun morarmasına tanık olabileceksiniz. (Ünlü kaykaycılarda bu tip değişimler olmayacağı.) Karakterinizin en fazla ne kadar yaranabileceğini görmek içinse Thrasher Hall of Meat adındaki yeni oyun moduna geçiş yapabiliyorsunuz. Bu oyun modu aynen Burnout'taki "Crash" bölümlerine benzetebilir. Kaykayınızı yüksekliklerden, barikatlardan atlattıktan yere çakılanına kadar ne kadar fazla yere çarptığını

test ediyor ve buna göre ödüllendiriliyorsunuz. (Vahşet!) Hatta başarınızı kaydedip internet üzerinden yayımlamak ve puan müsabakasına girmek de sizin elinizde. (Düz yolda kaymaktan sıkılanlar için iyi bir seçenek olacağa benziyor.)

"Artık bu yaþtan sonra gidip de kaykayıñ üzerinde tepinecek değilim" diyor ama kannınızın hala deli deli aktifliğini hissediyorsanz, gözünüþü bo yuyundan ayırmayın. Tony Hawk'tan da ses çıkmadığına göre, bu dönemde Skate 2'den iyisini bulmanız biraz zor.

Tony Hawk serisinden ses seda çıkmadığı için şu anda tüm dikkatleri rahatlıkla üstüne toplayan bir yapıp Skate 2. Lakin ilk oyunun "çilalanmış" versiyonundan daha ötesini göremedigimizi de belirtmeliyiz.

"I believe I can fly..."



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

1.1 yaması yolda

Bir an önce piyasaya sürmek adına oyunda büyük bir kesintiye giden Mythic ve Ea, WAR'un eksiklerini Aralık ayında yayımlayacağı 1.1 yamasıyla kapatmaya hazırlanıyor. Yamanın getireceği en büyük özelliklerden bir tanesi iki yeni sınıf: Dark Elf Black Guard ve Empire Knight of the Blazing Sun. Sınıfların yanında, yepenî eşyalar, daha fazla eşya modifiye etme imkanı ve Realm vs. Realm ödülleri içerecek olan yama, herkesi RvR'ye önem göstermeye yönlentmeyi hedefliyor. Yeni quest'ler, Lair'lar ve Tome of Knowledge maddeleri (Achievement'lar olarak değerlendirilebilir.) de oyunun daha uzun süre oynanmasını garanti eden diğer eklentileri oluşturuyor.



Daha önce WoW'da da yaşanan sunucu kalabalığı hadisesi de 1.1 yamasıyla birlikte çözülecek. Sunucular arasında karakterlerini taşıma hakkı kazanacak olan oyuncular, çok kalabalık sunucularda sıra beklemeye ve lag durumlarından da kurtulmuş olacak. Her sınıfın ufak tefek değişimlere uğrayacağı ve oyun içi posta sisteminin daha da iyi işlemesinin sağlanacağı 1.1 yaması, şu an için WAR'da birçok dertten muzdarip olan oyuncuların yüzünü güldürecek gibi.

DEUS EX 3

Zamanın başlangıcı

Evrenin en iyi bilim kurgu RPG'lerinden biri olan Deus Ex'in üçüncü oyununun hazırlık aşamasında olduğundan bahsetmiştim ve niyet oyun hakkında elle tutulur bilgilere ulaşabildik. 2027 yılında, özel güvenlik görevlisi olarak çalışan Adam Jensen, çalıştığı biyoloji laboratuvarlarının özel tim tarafından



basılmasıyla birlikte kendini garip bir maceranın içinde bulur. Artık tecrübe puanı kazanabilen, vücudunda ve silahlarda değişiklikler yapabilen ve düşmanlarını gözüne kırpmadan vurabilecek bir varlığa dönüşmüştür.

Önceki oyunlardan farklı olarak gölgelerde gizlenmek zorunda olmayacağı, onun yerine kendimize siper arayacağımız bir oynanış getirecek olan Deus Ex 3, karakterimizin yaralandığında sağlık paketlerine başvurması kuralını da ortadan kaldırıracak. Jensen, yaralandığı zaman aynı Crysis'te olduğu gibi bir süre bekleyerek eski haline dönebilecek.

Her türlü silahın dürbüñ ve şarjör eklentileriyle geliştirilebileceği ve oyunda tek tip mermiñ olmayacağı da açıklanınanlar arasında. Heyecan yaratabilecek bir diğer özellik de karakterin kendini nasıl geliştireceğile ilgili. Açıklanan augmentation'lar arasında, Jensen'in binalardan kendini aşağı atarken sırtından çıkan halatlarla ölümden kurtulabilmesi ve süper güç moduna geçerek duvarları yıkabilmesi bulunuyor. Senaryonun hiçbir şekilde çizgisel olmayacağı da vurgulayan Eidos, oyunun çıkış tarihiyle ilgili bir bilgi vermeden ofisinin yolunu tutuyor.

PES 2009

Renkli tanıtım gecesi



Pro Evolution Soccer 2009'un Türkiye lansmanı 12 Ekim'de İstanbul Tenis Kulübü'nde gerçekleştirildi. 20:00 - 24:00 saatleri arasında yapılan organizasyona Fenerbahçeli futbolcu Can Arat ve Beşiktaşlı futbolcu İbrahim Toraman katıldı. Ayrıca lansmanda kiran kırana geçen bir PES 2009 turnuvası düzenlendi. Turnuvada ilk üç girenler çeşitli hediyeler kazandılar ve PES'teki yeteneklerini herkese kanıtlamış oldular.



YAPIM Bohemia Interactive

DAĞITIM Games

TÜR Simülasyon

PLATFORM PC, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

WEB www.arma2.com

SAĞDAN MERMİLER, SOLDAN GÜLLELER...

ArmA 2

Olmadık sebeplerle enesinde ayı bağırtan çavuşun, yüzeysellikte sınır tanımayıp sadece "güneyde" diye nitelendirdiği bir görevi, elinde harita, pusula ve navigasyon ya da uydu sistemi gibi, insanların yön bulmakla yükümlüydüğü herhangi bir alet olmadan yerine getirmeye çalışırken telefon olan, içlerinde benim de bulduğum yüz binlerce oyuncudan oluşan güruru düşündüm uzaktaki yıldızları seyrederken; yüz boyaları yapılmış, kamuflajı tamamlanmış, sanal da olsa savaşın bir parçası olmaya hazır



oyuncuların, o güzergahta ilerlemiyor olması gereken lüzumsuz bir kurşunla nasıl da kanlar içinde yere yiğildiklerini... Elbette ki ütü masasının üzerindeki gecelik ile dolabından taşan, içe geçmemiş çorapların senkronize bir şekilde yayıldığı bitik ve salaş bir muhitte konaklayan, eline daha önce hiç silah almamış bendeninizin kaleminden dökülen bu sözcükler, onuna daha önce tanışmamış yeni nesil oyuncular için hiçbir şey ifade etmeyecektir. Onlar, küçükçük bir toprak parçasını ele geçirmek için saatlerce plan yapıp harekete geçtikten sonra, yapılan en ufak bir hatada gelen kurşunun acısını göğüs kafesinde hissetmenin ya da 80 metre ilerideki buluşma noktasına -sırı da güvenli diye- iki kilometrelük ormanın içinden geçerek gitmenin ne demek olduğunu asla bilemezler. Tüm bunların üstüne bir de, yukarıda alıntı yaptığım olay ile oyun içerisinde karşılaştığınızı

ve yönünüza tayin etmek için yıldızları kullanmanız gerektiğini söylesem... Tamam, tamam; sakin olun! Sonuca yapımcıların hayal güçleri ve kurgu yeteneklerinin, oda sıcaklığında belli bir oranda birleşmesiyle oluşan interaktif bir eğlencenin -yapım amacını tamamen hice sayarak- gerçekliği bu kadar sık gündeme getirmesine oldum olası bir anlam veremedim. Neden gerçek hayatı kullanmayı değişim, başına dahi oturamayacağım araçları ekran başında milim hareket ettirebilmek için onlarda prosedürü yerine getirmem gerekiyor? "W" tuşuna basınca gitmeli o tank işte kardeşim! Neyse, simülasyon türünden uzak durmuş ama onu yıllarca da oynamış bir oyuncu olarak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu sözlerin hepsi onun için yükümsüz. Kimden bahsediyorum peki; tabii ki Operation Flashpoint'ten. Oyun oynamaktan biraz olsun keyif

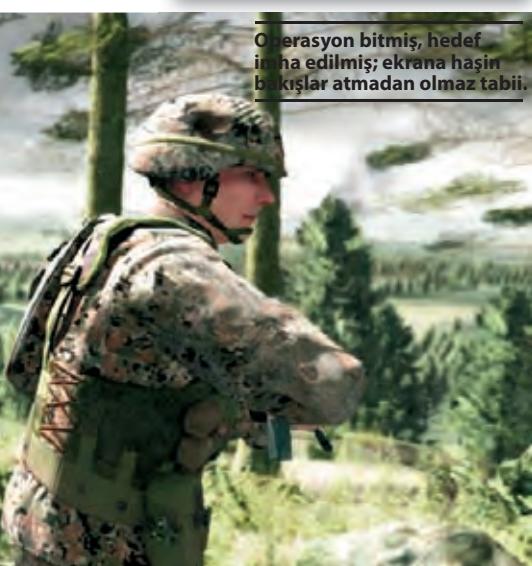
alabilen tüm oyuncuları peşine takan, çıkış tarihi üzerinden yıllar geçmesine rağmen çikan zibilyon tane modla hala gençliğini ve güzelliğini koruyan muhteşem bir oyundu OP. Zaten bugün burada toplanmamızın nedeni de Arma'nın, OP'nin ruhani takipçi olarak kabul edilmesi; yoksa ne işimiz var LEVEL idi, oyun iddi... Öhüm!

3... 2... 1... Motor!> "Eh, madem bu

KENDİN PİŞİR, KENDİN YE

Operation Flashpoint'in, piyasaya çıktıktan yıllar sonra bile hala deli gibi oynanmasını sağlayan en önemli özelliği, ona gönülden bağlı olan oyuncuların hazırladığı birbirinden güzel modları. İşte, Arma 2 de aynı gelenegi günümüz'e taşıyabilmek için son derece ayrıntılı bir harita editörüyle geliyor.

Operasyon bitmiş, hedef imha edilmiş; ekran'a haşin bakışlar atmadan olmaz tabii.



Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!

Hava aracımızı kullanırken sonbaharın doğaya yansımışını izlemek ayrı bir keyif.

BİŞİ DİCEM
Umarım oyundaki yüksek gerçekçilik eğlence faktörünü dıştırnez.

kadar güzel, neden şuncak sayfa ayırdınız canım oyna?" gibi bir soru takılabilir aklınıza ama bu soruya bize değil, bizzat Bohemia'ya sormanız gerekiyor. Zira oyuna ilgili pek çok detayı henüz açıklamadılar. Neyse, lafı daha fazla uzatmadan başlayalım artık ArmA 2'ye olan yolculumuzu.

İlk olarak envai çeşit araç kullanarak (tam olarak 167 tane) ya da taban tepercük dakikada bir ölebileceğimiz, tam 225 km²lik bir oyun alanıımız mevcut ArmA 2'de. "Yuh!" demeyin çünkü yanlışlıyorsam, dedesi OP'de bile 140 km²lik bir alana salınıyorduk. Aradan geçen yılları ve oyun teknolojilerinin nasıl bir ivmeye geliştiğini düşünürsek bu rakam normal. Ama zaten ArmA 2'nin iddialı olduğu konu oyun alanının genişliği değil, o geniş alanın nasıl doldurulduğu. Ormanlık alanlardan küçük yerleşim birimlerine ve hayalet kasabalarдан geopolitiği büyük önem arz eden köprü'lere kadar birçok mekan eşlik edecek Chernarus'taki yolculuğumuz boyunca bizlere. Ayrıca bu süre zarfı boyuna karşımıza çıkan karakterlerle etkileşime girerek onları kendi tarafımıza çekmek ya da duygularıyla oynayarak yeni düşmanlar kazanmak mümkün. Bu dinamik sistem, oyuna RPG öğeleri katip oyunun çehresini tamamen değiştirebilecek müthiş bir yenilik ve kim ne derse desin, ben çok

tuttum.

Bohemia'nın, altın fosforlu kalemlle çizip isralarla üzerinde durduğu bir başka konu ise yapay zeka. Karakterlerin işne gücüne bakması ve vahşi hayvanların av peşinde koşması gibi detaylar gerçekçiliği üst seviyede tutacakken düşmanlar da kendi aralarında haberleşip sizi aşağı edebilmek için türlü kurnazlıklar yapabilecekler; en önemlisi de bunların kesinlikle önceden script edilmiş sahneler değil, sizin davranışlarınızına göre reaksiyon gösterebilecek ve takipteki tümyle değiştirebilen yapay zekanın marifetleri olması. Tek kurşunla rahmetle bir olabileceğimiz bir oyunda, düşünebilen ve kamufla olabilen uzman askerlere karşı savaşmak beni şimdiden heyecanlandırıyor. (Yoksa korkutuyor mu?)

Son derece ciddi ve muhteşem bir oyuncun ilk bakışını sulandırdığım için affedin beni, ama sevgili editörüm zaman konusunda oldukça ketum davranışması ve 38.5 derece ateşin getirdiği "Vay anam yay!" modu birleşince böyle oldu sanırım. Neyse, söyleyecek çok fazla bir şey yok. Müthiş grafikler, dinamik hava şartları, balistik efektlerinin muhteşem olduğu iddia edilen 73 modern silah ve çok daha fazlası... Eh, korkudan bir kayanın yanına gizlenip saatlerce beklemekten bile zevk alan biz OP manyakları daha ne isteriz ki? ☺

ArmA 2'nin, Operation Flashpoint'i oynamaya şansına erişen kuşağa ilaç gibi gelmesini umuyoruz çünkü yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalan bir tür var öümüzde; askeri simülasyon.



- Usta LEVEL'da bize çoban falan demişler, gidip indireyim mi usta?

- Yooo, ben buradan bir kılıç sallarım yıkılır o ofis, yıkılır!

Düşünüyor da neden bu masalın bir çobana yıkıldığını anlayamıyorum. Masalın ilk anlatıcısı ben olsam herhalde yalancı ve inatçı bir zengin kont yapardım karakteri. Elinde tüm imkanları olurdu yine de kimse onu sevmezdi; parasıyla veya reklamıyla bir - iki kere kandırırdı insanları ama sonunda gerçek ortaya çıkardı ve o da yalnız kalındı. Tipki günümüzün oyun firmaları gibi...

Varan 1: Spore

Ne dediler? "Oyunumuz kendi içinde de oyunlar içerecek, biz de hepsini detaylı kilarak oyuncuya müthiş bir çeşitliliğe boğacağız. Karakter yaratma paketimizi zaten size sunduk; orada başarımızı gösterdik; başarılı grafikler ve sağlam oynanış öğeleriyle de bunu destekleyeceğiz."

Ne oldu? Karakter yaratma / geliştirme ekranına da fikrin yeniliğine de hiçbir itirazımız yok ama yıllardır beklediğimiz oyuncunun beş bölümünün de birbirinden siğ olması bizi hayal kırıklığına uğrattı. "Zaman" dediniz bekledik. EA de vardi arkadaş saray kapısı gibi maşallah. Senin yaptığın oldu mu şimdî Spore...

Varan 2: Star Wars: The Force Unleashed

Ne dediler? "Mükemmel fizik motorumuz sayesinde her şeyi dağıtabilecek, çevredeki tüm detaylarla iletişime geçebileceksiniz; Stormtrooper'lar oldukça gerçekçi tepkiler verecek, üstelik filmdeki bazı kopuklukları bile giderecek senaryomuz sayesinde yeni karakterimiz Starkiller ile destansı bir maceraya atılacaksınız."

Ne oldu? "Fizik motoru" demek bundan ibaret olamaz. "Bu" denken kastım görünmeyen bir boşluğa düşen bir ana karakter, bir kılıç darbesiyle yaprak gibi savrulan düşmanları. Hadi "Hollywood havasıdır" diyerek bunu kabul edelim; Stormtrooper'ların gerçekçi tepkisini de filmi baz alarak mı yaptınız, e gubidikler? Böyle ot askerlerle iş yürümez!

Varan 3: Facebreaker

Ne dediler? "Gerçek bir boks oyunumuz zaten var; şimdî EA olarak size şirin ve güzel grafikli, yenilikçi oynanış sistemi bir oyun sunalım. Her karakterimiz kendisine özgü davranışları; gelin, arkadaşınızı kapın da doyasıya stres atın..."

Ne oldu? Aynı hikaye: Paraya para, sabırda sabırda... Tek istedigimiz fazla düşünmeden, dudak isırmadan geçirilecek birkaç saat. Peki ne mi oldu; biz "Azıcık siğ ve yüzeysel olsun" dedik, EA koca denizi kuruttu. Kaç, vur, kaç, daha hızlı vurma mantığını olimpiyat oyunlarına taşı kararın bir tuş katlamıyla yan yana koydular; yazık ettiler.

Varacak 1: Postal III

Ne dediler? ? "Postal serisine yasaklar getirildi ama bizim tek istediğiimiz oyuncuya mizaha doyurabilmek ve eğlendirebilmekti. Yeni oyunumuzda da yine yaratıcı görevler koymayı planıyoruz. Ayrıca Source motorunu kullanıyor ve multiplayer modlarımızla iddialı bir yapıp hazırlıyoruz; bizi bekleyin."

Ne oldu? Belli bir kaliteyi aşmaması imkansız Postal III'ün ama şu an açıklanılanlar arasında herhangi bir yenilik yok. Üstünde üstlük yapımcıların oyuncun "şiddet değil mizah oyunu" olduğunu yinelemesi gelebilecek tepkilerden korkulup Mortal Kombat'taki gibi düşürülecek bir şiddet seviyesinin kuşkularını getirdi aklimiza. Çobanın kavalı duyuluyor sanki; umarız başkası calıyor.

Varacak 2: Cid the Dummy

Ne dediler? "Grafiklerle oynanabilirliğin ortak noktasının eğlence olması için çalışıyoruz. Bulmacalar, turmanınabilir duvar veya patlayabilen varil gibi çevre etmenleri ve zekice tasarlanmış karakterlerle evinize konuk olabilmek için gün sayıyoruz."

Ne oldu? Bunlar gün mün saymazlar; çobanın alası olarak ancak koynu sayarlar; yahu 10 yıl önce de platform oyuncuları aynı şeyleri vaat ediyor. Patlayan varil veya ziplamamı sağlayan yollar şu türde ne katabilir Allah aşkına? Amatör ruh elbette ki korunur da peşinden piyasa kaygısı olmayan, yenilikçi bir fikir de gelmeli o zaman.

Varacak 3: The Sims 3

Ne dediler? "Sizi sokaklarda buluşturuyoruz, üstelik artık tamamen sizi yansıtan Simler'le detaylı sosyal ilişkilere girmenizi de sağlıyoruz. Ayrıca bu oyunda geniş ruhsal özellikler yelpazesi dışında insanların dış görünüşlerini ve evinizi de hiç olmadığı kadar değiştirebileceksiniz. Hem de ek paketsiz..."

Ne oldu? Şu üstteki paragrafta sokağa direkt çıkış bilmek dışında yeni tek bir özellik var mı? Hayır, ilk oyunda da vardi karakter özellikleri, ilk oyunda da Sim'imizi kendimize benzetebiliyoruz, evimizi olabildiğince değiştirebiliyoruz; yani bunlara birazlık daha detay eklemek The Sims 3 değil, olsa olsa The Sims 2: Streets ek paketi olabilir.

YAPIM Cryptic Studios

DAĞITIM TBL

TÜR MMORPG

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2009 Sonbahar

WEB www.startrekonline.com



UZUN İNCE BİR UZAY YOLUNDA, GİDİYORUZ İŞİK HİZIYLA!

Star Trek Online

Star Trek Online'in hikayesi, biraz hüzünlü başlıyor. Hani inşaata başlayıp da zor geldi mi kaçan müteahhitler varır da işte Star Trek Online'in hikayesi de böyle başlıyor. Ancak şimdilik başka bir müteahhit devrede. Star Trek ile ilgili bir MMO oyunu yapacağını duyuran Perpetual Entertainment oyunu yarımda bıraktı ve kepeneklerini kapayacağını açıkladı. Bunun üzerine, devreye Cryptic Studios, "Cryptic Engine" adını verdikleri oyun motoruyla Star Trek Online'ı yapacaklarını ve oyunun PC ile halen açıklanmayan bir konsola çıkacağını duyurdu. Yaptığım benzetmeyi siz ne kadar aydınlatmıştım bilemem ama oyun yapımının bir inşaata benzeterek yanlış yaptığımı zannetmiyorum. Ve içimdeki sesi dinleyip size şunu söylemem gerekiyor: Bu yeni müteahhit daha başarılı olacak gibi!

Star Trek Online ile ilgili son detaylardan bazıları, geçtiğimiz Ağustos ayında Las Vegas'ta yapılan Star Trek konferansında açıklandı. Konferansta Star Trek Online videosu ve oyunun çeşitli görselleri yayınlandı. Star Trek tutkunlarını da heyecanlandıran bu konferans, içeriği ile beni de tatmin etti. Ancak korkularımı yemeye yetmediğini de açıkça dile getirmeliyim. Çünkü Star Trek ile aynı kefeye koyabileceğimiz bir "uzay yapımı" olan Star Wars'in online oyunu Star Wars Galaxies, ülkemizde en azından bir World of Warcraft kadar tutunamamış, bir süre sonra da unutulmuştu. Hala oynayan var midir bilinmez ama Star Wars Galaxies hak ettiği yeri bul-

AYDINLIK TARAF

- 🕒 Bir çögümüzün çok sevdigi Uzay Yolu, Mr. Spock ve Atılgan gemisini bize tekrar kazandırması
- 🕒 Özgür bir oynanış sistemi
- 🕒 Yeni gezegenler, yeni galaksiler keşfetme fırsatı

KARANLIK TARAF

- 🕒 Yeterli reklam yapılmaması nedeniyle oyunun diğer MMORPG'lerden guild transfer etmesinin zorluğu
- 🕒 Star Wars Galaxies gibi ilgi görmeme ihtimali

mamışken, Star Trek Online ne kadar ilgi görür bileyemiyorum.

Uzay dediğin bir gül bahçesi, gezelim aware aware... > Star Trek Online'da sizin de tahmin edebileceğiniz gibi bir uzay macerası yaşayacağınız; uzay gemilerini geliştirebilecek, kendimize göre şekillendirebileceğiz. Oyunda, Klingon Empire ve United Federation of Planets'dan çeşitli karakterler yer alacak. Yani ister bir savaşçı olarak yer alabilecek, isterseñez de geminin kaptanı, çocukların hem anası, hem babası olup galakside işinize - gúcunuze bakabileceksiniz. Bunun yanı sıra, yeni gezegenler, sistemler ve galaksiler keşfedebilme olanagınız Star Trek Online'a cazip kılan nokta. Misal, LucasArts'in, Star Wars Galaxies'e yaptığı müdahalelerin Star Trek Online'a yapılmayacak olması ve Star Trek evreninin daha özgürce yansıtılması, bizim de bu evrende daha rahat hareket edeceğimiz olmamız, oyun açısından büyük artılar olacak.

Star Trek Online'in oynanabilirlik açısından rahat olacağı oyunun videolarından da belli oluyor. Geniş kamera açıları var zoom seçenekleri mevcut. Mekan olarak da kısıtlama yok çünkü galakside

kaptan veya amiral olarak yönettiğiniz geminin kontrolü sizde. Görsel olarak hakim olmanız gereken kısmın yanı sıra, diplomatik olarak da güçlü olmalı ve Star Trek Online'da ayakta kalmak için ekonomik sistemlerinizi de iyi yönetmelisiniz. Birçok ırkın yer aldığı Star Trek Online'da PvP ve PvE oyun modları bulunuyor. Kişisel olarak savaşabileceğiniz gibi, geminiz ile katıldığınız savaşlarda da güçlü olmak zorundasınız. Bu da geminizi ve karakterinizi sürekli olarak geliştirmeniz gerektiği anlamına geliyor. Tabii ki bu da ekonominizin düzgün olmasına bağlı. Yani MMORPG'lere göre klasik bir ekonomik sistem mevcut diyebiliriz. Ne kadar ekmek, o kadar köfte.

Star Trek Convention'da, Star Trek Online ile ilgili çeşitli ipuçları yer aldı ve yapımcı firma daha fazla detay vermekten de kaçındı. Oyunun çıkışına konsolun da ya PlayStation 3 ya da Xbox 360 olacağının dedikoduları etrafta dolaşıyor. Fakat bu tür online oyuncuların konsollarda pek şanslarının olmadığı da ayrı bir gerçek. Star Trek Online için sabırsızlananlar muhakkak vardır fakat şimdilik sabretmekten başka yapabileceğimiz bir şey yok gibi gözüküyor. ☺

Star Trek Online'nın başarılı bir MMORPG olacağını düşünüyoruz. Oyun, yeni yapımcısı ile daha sağlam temeller üzerine kuruluyor ve bu da beklentilerimizi artırıyor.

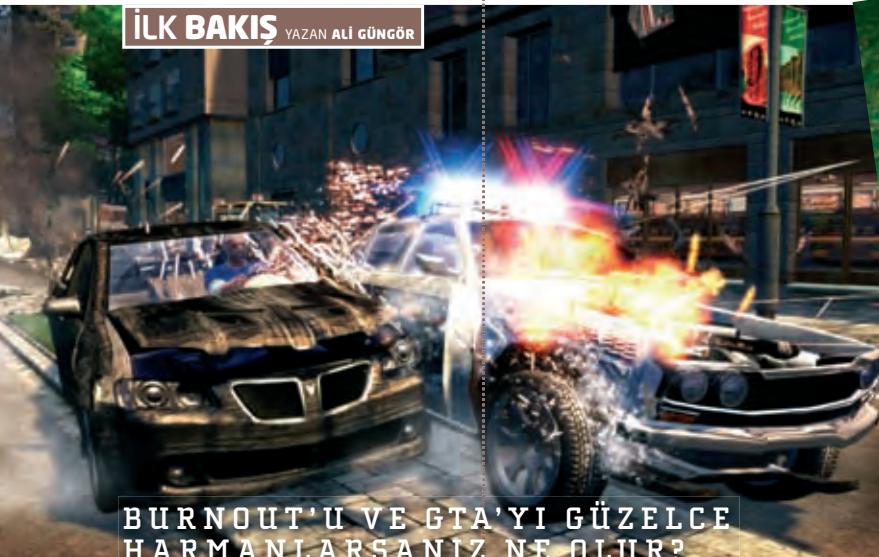
TV EKRANLARINDAN NERELERE...



Uzay Yolu, orijinal adı ile Star Trek tam 42 yaşında. Gene Roddenberry tarafından yaratılan televizyon dizisi serisi, toplam altı seriden oluşuyor.

Bu altı seri de tam 726 bölüm ya da 30 televizyon sezonuna tekabül ediyor. Yani oturup tüm bölümleri izlemek isterseñez ömrünüzden toplam 570 saat (24 güne yakın bir süre) ayırmak zorundasınız. Bunun yanı sıra, 10 sinema filmi ve yüzlerce roman da kabası. Bir de Star Trek Online'a kendinizi kaptırırsak Star Trek serisi sizin için tam bir "ömür töpüsü" olacak.





BURNOUT'U VE GTA'YI GÜZELCE HARMANLARSANIZ NE OLUR?

The Wheelman

Vin Diesel direksiyon başına geçince kendini kaybedenlerden. Ama bizim gibi tıkalı İstanbul trafığında saatlerce korna çalıp küfür etmek yerine Barselona sokaklarında gaza basıp gidiyor. Elbette bu bir keyif sürüsü değil, her taraftan sıkıştırıp kovalıyorlar. El frenini çekip tam tur dönerken kalp atışları yavaşlıyor ve Vin, oyundaki adıyla Milo silahını doğrultup düşmanlarından birkaç tanesini mihliliyor!

Wheelman'ın grafikleri şimdilik hiç de fena durmuyor. Çevreyle etkileşim de, daha doğrusu şehirde yarattığımız yıkım da güzel görünüyor. Oyunun büyük çoğunluğu arabaya yapılan görevler üzerine kurulu ve bir Burnout havası var. Özellikle yıkım görevleri tam bu lezzette olacağın benzer. Bu yıkım görevlerinde amaç iki dakika içerisinde bir gottenin bölgesini mahvetmek. Bol bol arbaba parçalamak, kafelere dalıp çıkmak, kaldırımlardan gidip bankları dağıtmak ve cam vitrinleri tuz buz etmek bize katlanan, çarpılan ve koşan bir şekilde puan kazandırıyor. Böyle gaz puanlama sistemlerini çok severim. Bu arada hatırlamak lazım ki bu oyun bir Carmageddon değil. Yayalar siz çarpar çarpmaza ölmüyor. Onları öldürmek için biraz uğraşır birkaç kez çarpmaz, adamakilli ezmeniz gerekiyor. Yaya öldürmek bu oyunda amaç olmadığı gibi eğlenceli de değil ve size puan kaybettiriyor. Karakterimin çetelere sızmaya çalışan bir gizli polis olduğunu düşünürse gayet mantıklı.

YAPIM Tigon Studios

DAĞITIM Midway

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

WEB www.wheelmangame.com

Efektlər Burnout'taki gibi, çekici



AYDINLIK TARAF

- ⦿ **Hızlı araçlarla ortalığı dağıtmak ve sapık manevralar yapabilme, bu manevralarla araç çatışmaları yaşama imkanı.**
- ⦿ **Vin Diesel karizması, seslendirme ve müzikler**
- ⦿ **Güzel görünen grafikler, hız efektleri ve hasar modellemesi.**
- ⦿ **Amerika'da geçmemesi, Barselona İspanya görelim bir de, biktik Newyork'tan.**

KARANLIK TARAF

- ⦿ **Oyunun yaya kısmı araçlı kısmına göre oldukça zayıf duruyor**
- ⦿ **Düşmanlar alındıkları hasara pek alırmıyor gibi duruyor. Acaba yapay zeka zayıf mı?**

Opera Dinlerken Deli Gibi

Sürmek> Oyunun en farklı yanlarından biri de müziki olacak. GTA'daki radyolar gibi Wheelman'de araç kullanırken klasik müziki rock'a çeşitli türlerde geniş müzik seçeneklerini olacak. Çoğu oyuncu elektronik müzikiyle eğlenecektir ama ben hala Heroes of Might and Magic serisinin müzikiğini dinleyen biri olarak bu oyunu oynarken klasik müzik ve Opera da dinlemek için sabırsızlanıyorum.

Vin Diesel'in içinde olduğu bir oyunda elbette onun serinkanlı ve karizmatik tavrusu, seslendirmesini de bulacağız. XXX filminden yola çıkarık diyorum ki deli gibi gazladığımız bir aksiyon oyundunda Vin'in ağır abiliği çok güzel duracaktır. Ortalamanın üzerinde, eğlenceli bir oyun olmasını bekliyoruz.

Grand Theft Auto ve Burnout sevenler için gayet eğlenceli olacağa benzeyen oyunda yaya görevleri de var ancak büyük ağırlık araç kovalamaca ve aksiyon sahnelerinde. Bu tam bir aksiyon oyunu olacak ve yeterince adrenalini pompalaya-cağa benziyor.

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Geçen aydan itibaren futbol ile ilgili yazılar yazmaya başlayacağımı söylemiştim ve bu konuda oldukça olumlu tepkiler aldım. Bana mail gönderen tüm okurlara teşekkürlerimi sunarım ve bu ay da Türkiye'nin önemli takımlarından Fenerbahçe hakkındaki yorumlarımı size aktarmak isterim. Fırat tarafından bol bol bilgilendirilerek hazırladığım bir yazı olacak yine.

Geçtiğimiz sezon Fenerbahçe'nin Avrupa Şampiyonlar Ligi'nde neler yaptığına tüm futbol dünyası gibi ben de şahit oldum ve takımı takdir ettim. Önce yillarda adını -daha çok- yaptığı transferlerle duyuran bir takımı Fenerbahçe. Şahsen ben de transfer haberleri sayesinde tanır olmuşum takımı. Ortega ve Anelka gibi iki dünya yıldızının Türkiye'ye gelmesi büyük bir olaydı ve bu transferlerin dünya basınında yer bulması, takım için büyük bir reklam fırsatıydı. Bunların üstüne Zico ve Roberto Carlos ikilisinin yer aldığı bir sezonda takımın Şampiyonlar Ligi'nde yakaladığı çıkış da dikkat çekicidi. En nihayetinde takım Inter, PSV ve Sevilla gibi takımları alt ederek Şampiyonlar Ligi'nde çeyrek finale çıktı ve benim kanaatimce Chelsea'yı de eleyebileceğini bir turda Avrupa'ya veda etti. Ancak gördüğüm, duyduğum ve izlediğim takımda geleceğe yönelik bir ışık vardı. Ama...

Bu yıl Avrupa Şampiyonası'nu da yakından takip etmiş biri olarak Fenerbahçe'nin tamamen reklam amaçlı bir tutum izlediği fikrine kapıldım. Avrupa Şampiyonu olan İspanya Milli Takımı'nın teknik direktörünü ve son sezonda İspanya Ligi'ni gol kralı olarak tamamlayan bir forvet oyuncusunu transfer etmek elbette büyük ses getirecekti. Peki, bu durumun başarıya katkısı ne olacaktı? Üstelik takıma katkı sağlanmış gibi bir hava estirilmişken, Avrupa Şampiyonası'nda da boy gösteren Aurelio gibi bir oyuncunun takımından ayrılmış büyük bir kayıp. Sezona yeni bir teknik direktör, yeni bir forvet, geçen yıl Avrupa maçlarında yıldızlaşan Deivid'in sakatlığı ve zayıflayan bir orta saha ile başlıyor Fenerbahçe. Bu tip değişimler birçok büyük Avrupa takımında gerçekleştirilebilir ancak böylesine kötü bir başlangıcı tahmin edemezdim herhalde. Bu yıl Bayern Munich ile birlikte Avrupa'nın en kötü sezon başlangıçlarından birini yaptı Fenerbahçe. Ligde aldığı mağlubiyet sayısı kabul edilemez boyuta ulaştı ve Şampiyonlar Ligi'nde de grubun vasat takımları karşısında vasat bir oyun ortaya koydu. Takımlarda değişim olabilir ancak böylesine kötü bir başlangıç yapılyorsa bir şeyler yanlış yapılmış demektir. Yeni teknik direktörün oyun felsefesi takıma uymamış olabilir, yanlış transferler ve sakatlıklar sonucu kadro zayıflamış olabilir, ciddi motivasyon problemi olabilir; ne derseniz deyin.

Açıkaçı, klasik bir "toparlanırlar" durumundan uzak görüyorum Fenerbahçe'yi. Çünkü zayıflamış, bir hayli yıpranmış ve inancını kaybetmiş bir takım gördüm izlediğim maçlarda. Bu durumda takımı düşüğü durumdan kurtarmak için kulübe büyük iş düşüyor. Koca bir sezon, henüz sezonun başlarında dayken heba olacak gibi.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr



Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Call of Duty: World at War	FPS	Treyarch
Chronicles of Spellborn	MMORPG	Spellborn
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	Action Forms
Football Manager 2009	Spor	Sports Interactive
Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North
Left 4 Dead	FPS	Turtle Rock Studios
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	MMORPG	Turbine
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob
Men of War	Strateji	Best Way
Metro 2033: The Last Refuge	FPS	4A Games
Mirror's Edge	FPS	EA DICE
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beenox
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition
Shaun White Snowboarding	Spor	Ubisoft
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon	The Collective
Steel Fury: Kharkov 1942	Simülasyon	D-Studio
The Sims 2: Mansion & Garden	Simülasyon	Maxis
Tomb Raider: Underworld	Aksiyon / Adventure	Crystal Dynamics
Wow: Wrath of the Lich King	MMORPG	Blizzard Entertainment
World War One: La Grande Guerre 14-18	Strateji	Ageod

ARALIK

Damnation	TPS	Blue Omega Entertainment
Prince of Persia	Aksiyon	Ubisoft

OCAK

Cid The Dummy	Aksiyon	Twelve Interactive
Red Faction: Guerrilla	Aksiyon	Volition

ŞUBAT

Alpha Protocol	RPG	Obsidian Entertainment
Demigod	RPG	Gas Powered Games
Empire: Total War	Strateji	Creative Assembly
F.E.A.R. 2: Project Origin	FPS	Monolith Productions
The Godfather II	Aksiyon	EA Games
The Sims 3	Simülasyon	EA Games

PS2

KASIM		
Bolt	Aksiyon	Avalanche Software
Disney Quiz	Parti	Disney Interactive Studios
Eternal Poison	RPG	Banpresto
Hasbro Family Game Night	Parti	EA Games
High School Musical 3: Karaoke	Müzik	Disney Interactive Studios
High School Musical 3: Senior Year DANCE!	Müzik	Disney Interactive Studios
Need for Speed Undercover	Yarış	EA Games
Madagascar: Escape 2 Africa	Aksiyon	Toys for Bob
Quantum of Solace: The Game	Aksiyon	Beenox
Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	Aksiyon / Adventure	DSI

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Shrek: Carnival Craze

Sonic Unleashed

Tomb Raider: Underworld

World Championship Off Road Racing

WWE SmackDown! vs. RAW 2009

SPOR

Eğlence

Aksiyon

Aksiyon / Adventure

Yarış

Dövüş

YUKE'S

UBISOFT

Activision

Sonic Team

Crystal Dynamics

Eden Studios

EA Games

Ubisoft

YUKE'S

ARALIK

Ar tonelico 2

Dragon Ball Z: Infinite World

Shin Megami Tensei: Persona 4

RPG

Banpresto

Namco Bandai

Banpresto

EDEN STUDIOS

Avalanche Software

Treyarch

Disney Interactive Studios

Toys for Bob

Ubisoft

Sonic Team

Surreal Software

Crystal Dynamics

Ubisoft

Midway

Midway

EA Games

Beenox

Ascaron Ent. GmbH

Krome Studios

Ubisoft

Sonic Team

Surreal Software

Crystal Dynamics

Ubisoft

Activision

YUKE'S

ARALIK

Damnation

Prince of Persia

WET

TPS

Blue Omega Entertainment

Ubisoft

AksiyonA2M [Artificial Mind and Movement]

OCAK

Red Faction: Guerrilla

Aksiyon

Volition

ŞUBAT

Alpha Protocol

Destroy All Humans! Path of the Furon

F.E.A.R. 2: Project Origin

Killzone 2

The Godfather II

ŞUBAT

Alpha Protocol

Prince of Persia

WET

Blue Omega Entertainment

Ubisoft

AksiyonA2M [Artificial Mind and Movement]

OCAK

Red Faction: Guerrilla

Aksiyon

Volition

ŞUBAT

Alpha Protocol

Destroy All Humans! Path of the Furon

F.E.A.R. 2: Project Origin

The Godfather II

PSP

KASIM

Buzz: Brain Bender

Football Manager 2009 Handheld

Need for Speed Undercover

Shaun White Snowboarding

Tom Clancy's EndWar

WWE SmackDown! vs. RAW 2009

Eğlence

Spor

EA Games

Ubisoft

Ubisoft

EA Games

YUKE'S

XBOX 360

KASIM

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Aksiyon / Adventure

Rare

EDEN STUDIOS

Curve Studios

Sports Interactive

EA Games

Ubisoft

Ubisoft

EA Games

YUKE'S

HABER FAZLASI

- Blizzard'in yeni MMO projesinin World of Warcraft 2 olmayacağı açıklandı. Belki StarCraft, belki de hiç adını sanımadığımız yeni bir yapımla karşılaşacağız.

- BioShock'ın PS3 versiyonunun çıkışıyla birlikte BioShock 2'nin ilk fragmanına da şahit olduk. 10 yaşında bir kızın, Atlantic sahilinde denize karşı durduğu fragman, BioShock 2: Sea of Dreams logosunun ekranı gelmesiyle sonlandı.

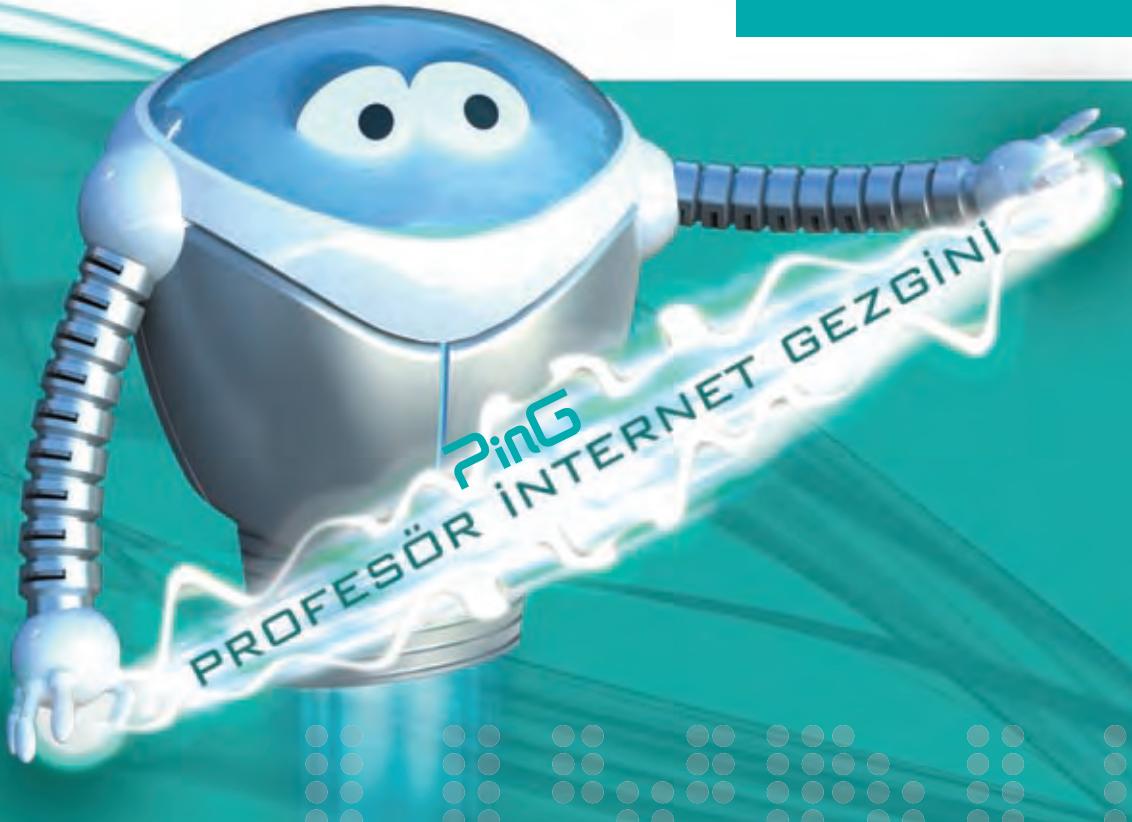
- Steam üzerinden satışa sunulacak olan ve 21 Kasım'da piyasada olması beklenen Left 4 Dead için ön sipariş verirseniz, %10'luk bir indirim yakalayabilirsiniz.

- Aynı StarCraft II gibi, Mirror's Edge de hikayesini üç oyunda anlatmayı seçti. Senaryonun tek oyuna sügmasının mümkün olmadığını açıklayan EA, diğer oyunlarda başka karakterlerin hikayelerine de deşinebileceklerini belirtti.

- GTA'nın "tropik" versiyonu olarak nitelendirileceğimiz Just Cause 2, 2009 yılina ertelendi.

- Herkesin bilgisayarının bir köşesinde mutlaka bulunan bir oyun vardır: Bejeweled. Bağımlılıkla eş anlama gelen bu oyunun üçüncüüsü, Bejeweled Twist üzerinde üç yıldır çalışılıyor ve PopCap Games yeni oyununu bu ay piyasaya sürmüştür.





GERÇEK iNTERNETLE şimdi tanışın

Hızlı, kesintisiz, ekonomik, güvenli ve temiz internet...

Merhaba

Ben **Ping**,

Hayata sıradan bir bilgisayar faresi olarak başladım.

İnternet denen icattan sonra dertler başından hiç eksik olmadı...

İnternetiniz yavaşladığında ilk bana kıldınız...

Bağlantınız kesildiğinde ilk bana vurdunuz...

Virüslerin acısını benden çıkardınız...

Kabank faturaları da benden bildiniz...

Her zaman elinizin altında olan, yap dediklerinizi yapan benden...

Siz internet masalları dinlerken derdinize derman bulmak bana düştü...

Hızlı, kesilmeyen ve güvenli internetin hayatı nasıl kolaylaştırdığını keşfettim.

Gezdim sanal alemi, buldum gerçeği.

İşin sırı, dijital kablo tv hattı üzerinden uyu destekli internette...

Şimdi ben, kendini gerçekleri anlatmaya adamış Profesör internet Gezgin'i **Ping'im**...

Görevim; sizi yarı yolda bırakmayan, faturası el yakmayan, hızına yetişemeyen internetle buluşturmak.

Buluşma noktamız UYDUNET...

Destek Uydu

Erişim Dijital kablo tv hattı

Çağrı
Merkezi | 126
www.uydunet.net

UYDUNET
gerçek internet



Hayatınızın oyunu, kaldığı yerden...

Evet, beklenen an için geri sayım başladı. Bu yıl üçüncüsünü düzenlediğimiz ve güçlü bir geleneğ olma yolunda emin adımlarla ilerleyen Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX, yine sınırsız eğlence / adrenalın vaat ediyor. Intel GameX, her yıl olduğu gibi 2008 yılında da "büyük kardeşi" olarak isimlendirebileceğimiz Uluslararası Bilgisayar ve Tüketiciler Elektronik Fuarı Compex'in bünyesinde, 20 - 23 Kasım tarihleri arasında, Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda hayat bulacak. Şimdi, fuara katılım göstermesi kesinleşmiş olan firmaların ve LEVEL'in düzenleyeceği aktiviteler hakkındaki bilgileri sizlerle paylaşalım. 

WGT VE LAN PARTİ OYUNLARI

WGT

Call of Duty 4: Modern Warfare
Counter Strike v1.6
Need for Speed ProStreet
Pro Evolution Soccer 2009

LAN PARTİ

CoD4: Modern Warfare
Counter Strike v1.6
Need for Speed ProStreet
Pro Evolution Soccer 2009
Crysis
Warcraft III: Frozen Throne
Battlefield 2
Quake III ya da Unreal Tournament III

ASUS

World Gamemaster Tournament 2008 ve LAN Parti

Sektörün önde gelen firmalarından biri olan ASUS, geçtiğimiz yıl olduğu gibi bu yıl da Intel GameX'in lokomotif katılımcılarından biri. ASUS, fuara bambaşka bir heyecanı beraberinde getiriyor ve fark yaratmayı başlıyor: World Gamemaster Tournament Türkiye Finalleri... WGT Türkiye elemelerinden başarıyla çıkacak olan, kendi oyun kategorisinde ilk üç sırayı almış olan ekipler / oyuncular, Intel GameX festivalinde koşulları paylaşacaklar. Solukları kesecek olan bu karşılaşmalar, kuşkusuz ki heyecanı doruklara çıkaracaktır. "En iyiler"in mücadeleşine hazırlıklı olun; geri adım atan kaybedecek!

WGT Türkiye elemeleri ise iki gün boyunca, İstanbul'da, Adeks Internet Cafe'de yapılacak. Elemelerin yapılacağı kesin tarih belirlendiğinde tarihler www.gamex.com.tr adresinden duyurulacak.

Ödül konusuna gelince... ASUS, Intel GameX'te gerçekleştirilecek olan finaller sonunda, şampiyon oyunculara turnuva boyunca kullandıkları bilgisayarları hediye etmemi planlıyor.

ASUS ayrıca, serbest turnuvalar ile de eğlencenin dozunu artıracak. Firma, 50 sistemle Intel GameX'e katılım göstermemi planlıyor.

Note: ASUS'un düzenleyeceği WGT Türkiye elemeleri hakkında sorularınızı sevil_a@asus.com.tw adresinden Sevil Albayrak'a sorabilirsiniz.



LEVEL ALANI

Xbox 360, PlayStation 3, LEVEL editörleri ve fazla...

Geçen yıllarda olduğu gibi bu yıl da LEVEL alanında eğlence tavan yapacak. Alanda PlayStation 3'ler ve Xbox 360'lar yer alacak. Ve tabii ki biz de sizle oyun oynamak için orada olacağız. Şimdiyik oynayacağımız oyunların tamamı belli değil ancak Pro Evolution Soccer 2009 oynayacağımız kesin. Kim bilir, belki sizle de birkaç maç yapma şansı yakalız. Buna ek olarak yeni çıkan tüm oyunları da LEVEL alanında test edebilirsiniz.

HP

LAN Parti

Intel GameX'in bir diğer önemli konuğu da sektörün yine önemli firmalarından biri olan HP... Önceki GameX'te gerçekleştirdiği turnuvalarla fuar alanını renklendiren HP, bu yıl da hoş sürprizlerle size keyifli dakikalar yaşatmayı planlıyor. Turnuvalar sonunda oyunculara birçok hediye dağıtılmak.

ANA SAHNE

World Gamemaster Tournament 2008 Finaleri, Guitar Hero, Rock Band şovları ve fazla

Fuar alanının kalbi... Önceki yıllarda gerçekleştirilen organizasyonlarda, festival alanın atmosferine bambaşa bir boyut katan Intel GameX ana sahnesinin bu yıl da odak noktalarından biri olacağına şüphe yok. Son Intel GameX'te, ana sahnenin yıldızı Guitar Hero'yu. Bu yılın yıldızı ise Rock Band olacak... Hard'n Heavy ve Heavy Metal'in klasikleşmiş parçalarını fuar alanındaki izleyicilerin karşısında çalarken kendinizi gerçek bir rock star gibi hissedecesiniz.

Long live Rock'n Roll! Sizi gürültü yapmaya çağıriyoruz!

Yine ana sahnedeki ünlü konukların Rock Band performanslarını izleme şansı da elde edeceksiniz. Yanı sıra farklı oyunları da yine ana sahnenin dev ekranında oynamaya şansı bulacaksınız. Ve birçok sürpriz ve hediye de cabası...

ICON 08

İstanbul Üniversitesi Bilim Kurgu ve Fantezi Kulübü geçtiğimiz günlerde dördüncü Convention'ını düzenledi.

iC O N
2 0 0 8



Sonbaharla birlikte öğrenci tayfası için ders seçimleri ve koşturmacıyla dolu yeni bir yıl başlar. Ama bu aynı zamanda oyun oynamak için bol bol adam toplayabileceğiniz güzel zamanların da başlangıcıdır. FRP / RPG sevenler, İstanbul Üniversitesi Beyazıt Kampüsü'nde, Öğrenci Kültür Merkezi ve tayfanın bu buluşma için kapattığı Zefre Kafe'de buluştu. Bu önemli hobi buluşması oldukça zengin ve eğlenceli geçti. Kostüm, örme zincir, figür, zar, Magic the Gathering ürünleriyle dolu (Yusuf Bey, AT-AT başta olmak üzere süper modeller getirmiştir.) stantların da yer aldığı Icon'da, incik boncuk dolu, kermes tadında elisi standı bile vardı. Icon'da biz de LEVEL olarak bir stant açıp dergimizi tanıttık. Derginin tam iş yetiştiğine döneme denk gelen Icon'a ancak ben katılabildim.

Peki, neler oldu Icon'da? Stant kurduğum da ne yaptı? Açığçası tanıdığım, çok sevdigim insanların yanı sıra, yeni insanlarla tanıştım ve bol bol muhabbet et-

tim. Hobici insanlarla camayı nasıl büyütürüz, neler yaparız düşündük. Fallout 3 başta olmak üzere bolca oyun muhabbeti döndü ama özellikle "Eski oyunlar ne güzel baba! Şu vardı hatırlar mısın, ooo bunda nasıl eğlendirdik..." derken oldukça iyi vakit geçirdik. Ortam çok güzeldi çünkü herkes oyuncuydu ve eğlennmeye geliyordu.

18 Ekim Cumartesi Delusion, Avatar, Call of Cthulhu, Cyberpunk, Star Wars, Forgotten Realms, GURPS, İkinci Dünya Savaşı, Stargate Atlantis, Wheel of Time ve özgün senaryolar oynandı. Bol bol karışık sandviç, elma dilim patates ve İnegöl köfte tüketen obur FRP'ci kitle rol yaparken ortalığı kahkahalar ve zar sesleri doldurdu. Bahçede kostüm standından alınan kostümler, kılıçlar ve baltalarla ortaçağ atmosferi yaşıdı, güzel fotoğraflar çekildi.

Kan ve Gözyaşı: Houses of Blood LARP yani Live Action Role Play'de oyuncular karakterlerinin kos-

tümlerine bürünerek, tiyatroya işlenen dramatik bir hikayede yerlerini aldılar.

19 Ekim Pazar günü İstanbul Efsaneleri, In Nomine, Paranoia, Warcraft, Hunter: The Reckoning, Silent Hill, Dragonlance, Legend of the Five Rings, Arcanum ve özgün senaryolar vardı. Cumartesi geceşi kostümlü partiden sonra hasta ve yorgun kitleden kayıplar olduğu için Deadlands Larp'ı ne yazık ki atlardı. Ancak hayatımda oyuncular şerif yıldızları ve kovboy şapkalarıyla olayı hemen masasüstü oyuna çevirdiler. Ben de arada oyunsuzluğa dayanamamış bir arkadaşım şapkasını ödünlük alıp oyuna dahil oldum. Undead karakter oynamanın keyfi başkadı!

Başta İÜBKFT olmak üzere geçen herkese, bu güzel iki gün için teşekkür ediyor ve sonraki Con için sabırsızlanıyorum. Siz LEVEL okuyucularını da gelecek Convention'lara katılmaya ve eğlenmeye davet ediyorum. ☺ ALİ

YAPIM Obsidian Entertainment

DAGITIM SEGA

TÜR Aksiyon / RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARİHİ Şubat 2009

WEB www.alphaprotool.com



ALPHA PROTOCOL

Eğer CIA'in sizinle bir problemi yoksa mutlaka bir başkasıyla vardır. Fakat bu duruma sevinmeden hemen önce şu soruyu kendinize sormanız gereklidir: CIA'in başkasıyla olan sorunu beni ne zaman etkileyeyecek?



AYDINLIK TARAF

- ☛ Diyaloglardaki cevaplarınızın göre farklılık gösteren oynanış sistemi
- ☛ Görevleri özgürce seçebilme olanağı

KARANLIK TARAF

- ✖ Heyecan verici herhangi bir özelliğinin bulunmaması
- ✖ Halen-vasat durumda grafikler

Ajan olmak... Başlı başına bir mücadele. Bir sanat belki de... Coğuna göre "hin"lik, bir diğer kesime göre ise "gereklik".

"Bu belgeler kimseyin eline geçmemeli!" cümlesi ağızdan çıktıktı an, bir kurumun kulağına gider ve bir ajan hemen, bu cümledeki belgelerin peşine düşer. Ajan, bu noktada çok dikkatli olmalıdır. Kimseyin onu tanımadığından emin olsa bile ihtiyatla hareket etmelidir ki neyin peşinde olduğu anlaşılması; dost olarak bilinsin ama arka planda binbir türlü iş çevirmeye devam etsin.

Ajanların birçoğu, siz o kişinin ajan olduğunu anlamana izin vermeden ya ortadan kaybolur, ya da bu keşfinizi düşünecek sadece birkaç dakika verir size. Eğer elinizde bir M-16 bulunmuyorsa, bir ajana onun ajan olduğundan haberdar olduğunuzu kesinlikle belli etmemelisiniz. (Zaten silahlı olmanız bile sizi kurtaramayabilir.)

Takım elbisesiyle fyakalı fyakalı dolaşan ajanların yanında, dalış kıyafetinden bozma, "lateks" olarak tabir edebileceğimiz bir malzemeden yapılmış olan son derece yapışkan ve vücut hatlarını bir o kadar gösteren, uygunsuz kıyafetler tercih eden ajanlar da yok değildir. Bunlar genellikle gölgelerde oturur, insanların arkasından gölgeleriymiş cesine ilerlemeye özen gösterir ve güvenlik kamerası, web kamerası, bunların hibarına pas vermezler. Yeri geldiğinde

tavanda asılı kalıp insanlara tepeden bakarlar, yeri geldiğinde ise termal görüşe geçip kimin ateşi var, kim griп olacak şapadanak anıllar.

Pek marifetli olan bu ajan kısımının başına ne gelirse dost olarak bildikleri düşmanlarından gelir maalesef. Kurşunlara hedef oldukları için ölmezler. Elektrik şoku na tabi tutuldukları için zarar görmezler. Bu talihsiz insanların %70' arkadan bıçaklanır; hem de bağlı bulundukları kurum tarafından...

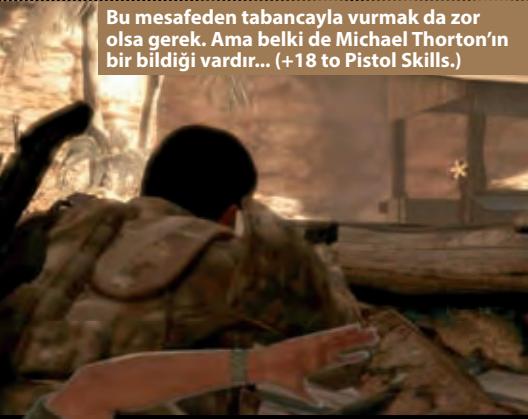
Amerikan Hükümeti adına!> Tabii ki bir ülkenin kendi ajanına kin gütmesi de rastlanabilecek senaryolar arasında. Alın size Michael Thorton. Yeni yetme bir ajan kendisi belki ama bu, Amerikan hükümetinin tüm işini gücünü bırakıp bu adamın peşinden koşmasının önüne geçemiyor. Üstelik zavallı ajanımız bir komploya kurban gitmiş durumda.

Yerine getirmesi istenen bir görevde işler ters gitince Amerika, biricik ajanını hiçe saymayı seçmiş ve kırmızı düğmeye basmış. ("Tehlike alanında ajanı yok et!" tuşu.) Fakat Thorton'ın da kendine göre bazı kartları var. Sadece yüksek seviye ajanlara ayrılmış olan "Alpha Protocol" protokolünü





Bu mesafeden tabancıyla vurmak da zor olsa gerek. Ama belki de Michael Thorton'ın bir bildiği vardır... (+18 to Pistol Skills.)



⇒ (Şşşirdiniz, biliyorum.) devreye sokuyor ve bu komployu çözme hakkına kavuşuyor. Bir nevi Jason Bourne oluyor Michael Thorton ve bu garip senaryoda kendini akłamak için türlü mücadelelere giriyor; yelken açıyor gizemin ve kötüluğun hükümdarlığını...

Sevgili Thorton, bu macerasında bizi RPG öğeleriyle bezenmiş... Hayır. Aksiyon öğeleriyle bezenmiş bir RPG'nin içine sürüklüyor. Siz deyin "Knights of the Old Republic", ben diyeyim "Mass Effect"... (Çok farklı oldu gerçekten.) Yalnız oyunun bu yapımlardan sıyrılan büyük bir farkı var, o da zamanın "herhangi bir zaman" değil, tam olarak günümüz işaret ediyor olması. Dolayısıyla elinizde plazma silahları,

"Lütfen ateş etme! Bunlar takma sakal! Sağ gözüm de sapasaglam! Ben sadece heyecan arayan bir İsviçreli'yim!"



lazer roketleri (O da neyse artık.), proton ayırtıcıları ile dolaşmayacak, efendi gibi envai çeşit makineli tüfek ve bombayla yolunu açmaya çalışacaksınız. İşin içinde bu kadar ses getiren, bu kadar yerinde duramayan, heyecan dolu silah ve mühimmat olunca da ister istemez olayların gidişatı renkleniyor. Mesela, hemen önünüzde bombalar patlıyor; polisler teröristlere kan kusturuyor ve bu sırada sizin bir diyaloga girmeniz gerekiyor. Yalnız ufak bir detay var; siz de arananız arasındaki Eh, böyle bir durumda da sakin sakin orada muhabbet etmeniz beklenemez ve Alpha Protocol da bunu yapmanızı istemiyor. Macerasının her aşamasında, sevgili ajanımız Thorton kısa sürede karar vermelii ve bunu yansıtmalı. Bir diyaloga girdiğinde diyalogu sonlandırmak, bir soruya cevap vermek için çok kısa bir süresi bulunacak ajanınızın ve bu da oyunun gidişatını etkileyecék. Misal, elçiliğin önünde güvenlik görevlisile ulaşmayı seçip elçiliğe girmekle, o görevliyi

İşte göğüs kafesine vurulmuş mükemmel bir yumruk. Ağızdan dökülen anlamsız kan da kabası!



YOLUNU SEÇ, EKİPMANINI BELİRLE

Alpha Protocol oyunu farklı tarzlarda oynamanıza izin veriyor neye ki. Yani karakteriniz hem önde çıkan kişinin çenesinin kaval kemiginin yerini iki saniyede değiştirebilen, hem de 1500 metreden attığını vuran bir karakter olamayacak. Seçebileceğinizin dört yolu burada tanıtıyorum ki şimdiden planınızı yapın, yazar / çizin ve sonra yorganın altına girip ağlamayın. (Ben peluş ayıma da sarılıyorum.) (O sarıldığın benim peluş ayımdı. - Elif)

Gizli - kapaklı ajan: Gölgeleri dost bilemiş, düşmanlarını kurbanlık koyn olarak gözüne kestirmiş olan bir karakter yaratılabırsınız. Fark edildiği anda kaçması gereken bu ajan tipi çoğu silahı etkili bir biçimde kullanabilir ama ciddi çatışmalarda da aynen yere iner.

Silah uzmanı: Ver eline bunun iki tane Uzi, sal çayıra, ormana ateş edip dursun. Ama öyle haybeye ateş etmez silah uzmanları; düşmanını metrelerce öteden görür, alnının çatından da vurmadan bırakmaz. Şayet ki irice bir ağabeyimiz yanına yaklaşırsa o zaman hapi yuttu demektir...

Mühendis: Bir M24 SWS ile ateş edemeyecektir kendisi ama bu silahı önce bir cep telefonuna, o cep telefonunu bir blender'a bağlar ve bu birlesimi bir GPS tabanlı uydurma silahına dönüştürilebilir mühendisler. Düşmanlarını türlü türlü teknolojik cihazla şaşırtıp ya ortamı terk etmeye meyillidirler, ya da o teknolojik silahlı düşmanı takiben 100.000 parça bölerler. Dengesizdirler anlayacağınız...

Dövüş sanatçısı: Açıkçası bu yolu tercih etmek, kurşunların bu denli ön planda olduğu bir oyunda ne kadar mantıklı olacaktır, şüphe içerisindeyim. Bu bölümdeki yeteneklere birkaç puan harcanabilir ama karakteri bir Jean Claude Van Damme'a dönüştürmek de çok anlamlı gelmiyor şu aşamada. (Başka bir aşamada tekrar görüşmek dileğileyi; esen kalın!)



nun başlarında son derece uyduruk olan tabancaya yüklenerek siper arkasından "kör atış" yapabilmek mümkün olacak, bu atışların "kritik vuruş" lara dönüşmesi de an meselesi olacak. Ekipmanlara yönelik puan dağıtımının yanında direkt olarak özel yeteneklere de yoğunlaşabileceğiz. Bu yeteneklerden bir tanesi Thorton'ın bir süreliğine sonsuz cephe ile ödüllendirilecek ve önüne geleni saniyeler içerisinde yere indirmesine izin verecek, bir diğer ise sistemlere izinsiz giriş yaparak taretleri düşmanlara karşı kullanmasına olanak tanyacak. Bu tip birçok farklı yeteneğin oyunda bulunacağı söyleniyor lakin bunların kaç tanesi gerçekten işimize yarayacak, onu ancak zaman içerisinde görebileceğiz.

Protokolün Alfa'sı Beta'sı olmaz! İşin içinde para olmayan bir oyun yoktur; bunu kulağınızda küpe edin. Alpha Protocol'in da bu kuralı benimsemiş olduğunu görüyor ve Thorton'ın görev aralarında silah kaçakçılığına yardımda bulunduğu şahit oluyoruz. Beğenmediği silahları satabilen, yerine yenilerini alıp daha fazla ateş gücüne sahip olan ajanımız, çeşitli zırhlar ve ekipmanlarla da kendisini güçlendirmeyi çok iyi biliyor. (Standart bir özellik olduğunun ben de farkındayım ama sadece yerden bulduğumuz silahlara idare ediyor da olabilirdik; olaylara geniş çerçeveden bakmamız her zaman bizim için hayırlı ve... Eah! Bitti tamam.)

E3'te pek uyduruk, GC 08'de ise daha iyi görünen grafiklerle karşımıza geçmiş olan oyunun bu yönü hakkında pek fazla bir şey söylemedim çünkü bunun için hala erken可以说。 (Kimseyi rencide etmek istemiyorum lakin grafik mevzusu pek de

Gözünün önünde, duvari parçalayan saçmaların yarattığı gürültüyle dona kalmış bir devlet memuru...



bayıldığı içeri sızmak arasında bir fark bulunacak. Bu işlemi gerçekleştirdikten hemen sonra mekanı basan teröristler ve bu teröristlere karşı koyan askerler arasındaki çatışmada, o görevli ya sizin yanınızda yer alacak, ya da arkadaşlarıyla birlikte sizi üç yönden gelen bir ateşin arasında bırakacak. Bu kısa vadeli bir örnekti; yapımcılardan gelen açıklamalara göre uzun vadede etkili olacak birçok seçenekle de karşı karşıya kalacağız.

Once Aruba, ardından Himalayalar> Pek efendi ajanımız Michael Thorton'ın hikayesi bir yerlerde başlayacak ve bir yerlerde sonlanacak. Bu iki yer hakkında henüz elimizde bilgi yok ama öğrendik ki Thorton macerasını sonlandırma çabasından diyar diyar gezecek, gezdireceğecek, gördükçe de heyecana kapılıp birilerini vuracak. Thorton'ın görev ve bölge seçiminde özgür olacağını duymak ise sanırım bunca safsanın tek gerçekçi ve iddialı açıklaması olacak. Gelecek zamanı bir kenara bıraktığımız saniye sizinle tekrar birlikteyim!

Bu sayfadaki kutulardan bir tanesinde göreviniz üzere Thorton'ı şekillendirmek, adeta kilden yapılmışcasına yoğurmak bizim elimizde. Türlü türlü yetenekle donatılmış olan karakterimize puanlar harcayarak onu daha güçlü hale getirebileceğiz. Oyu-

iç açıcı detaylar içermiyor.)

Her şeyin pek standart olmasını almadan bu oyuna bir şans verilmesi gerektiği kanaatindeyim. Eğer oynanış sistemini sağlam tutarlarsa, sıradan senaryoya ve klişelere aldanmadan bu oyun dan zevk alabiliriz. Yok olmasa... O zaman bu yazıyı aynen alırı, tüm temennilerimi beddualarla değiştirdip tekrar yayımlarım; puanı da basarım eksinin altında, olur biter. Gider ayak moralim bozuldu... ☺

"Alpha Protocol oyun dünyasına yepyeni bir soluk getiriyor" demek isterdim ama bu olmayacağı Aksiyona dayalı oynanış sistemi ve çizgisel ilerlemeyen senaryosuyla diğer oyunların arasından sıyrılabılır ama burada da oynanış sisteminin ne kadar iyi olacağı önem kazanıyor.

AJAN DOĞDUM, AJAN ÖLECEĞİM!

Alpha Protocol ne ilk, ne de son ajan temali oyun olacak. Eğer iptal edilmezse, piyasaya çıktığında büyük bir oyuncu kitlesinin ilgisini çekecek üç adet oyun var. İlginiz dahilindeyse, bu kutunun içeriğinden ayrılmayın.



THE AGENCY

SONY

World of Warcraft'ı alın, içinden Orclar'ı, Elfleri, "LFG, lol, OMG n00b" diyen insanları çektirin ve yerlerine sırasıyla askarları, paralı askerleri, bir saniye bile düşmeyecek aksiyonu ve sağlam FPS dinamğini getirin. Ortaya çıkan yapıp kısaca The Agency olarak özetleniyor ve Sony Computer Entertainment bu oyunun PS3'ün yanında PC'ler için de tasarlıyor ki daha geniş bir oyuncu kitesine hitap edebilsin; mouse kullanan PC oyuncuları, Dual Shock 3'lerle nişan almaya çalışan acıç insanları rahatça devirsin. Oyunun çıkış tarihi ve gelişim süreci hakkında uzun süredir bir açıklama yapılmıyor olması ise hiç de hayra alamet değil.



SPLINTER CELL: CONVICTION

UBISOFT

"Abi; galiba abartıp Assassin's Creed'in aynısını yaptı, istersen oyunu erteleyelim de çakmasın millet..." cümlesi o Ubisoft ofisinde söylenenmediyse ben de adam değilim. "Kalabalığı kullanarak gözden kaybolma" hadisesinin, oyunun sahib olduğunu en büyük özellik olarak lanse edildiği Conviction, ertelendi de ertelendi; sonrasında da "ne zaman çökacıgı belirsiz" statüsüne ulaştı. Bu arada oyunun konusunu da söyleyeceğim ve çok şarşıracaksınız: Sam Fisher bir zamanlar hizmet ettiği organizasyon ve hatta devlet tarafından kovalanıyor! Şaşırınız, lütfen saklamayın...



QUANTUM OF SOLACE

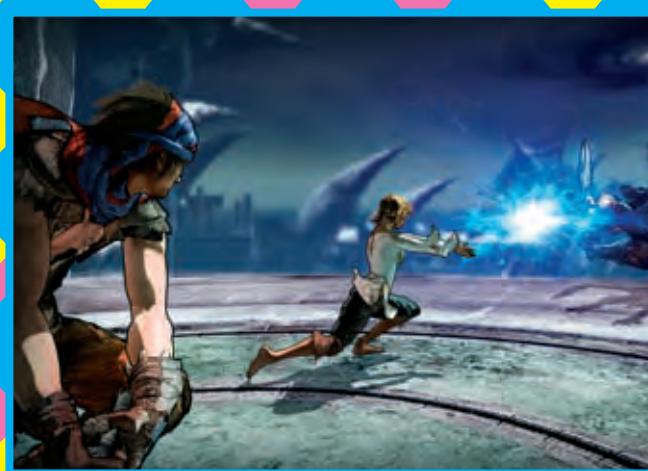
ACTIVISION

James Bond'un son işi Quantum of Solace'in bir oyuna dönüşmemesi gibi bir şey söz konusu değildi zaten. Üstelik üstteki diğer yapımlardan farklı olarak bu ay piyasada olacak kendisi laik kendisini sevecek miyiz, ondan emin değilim. Call of Duty 4'ün motorunu kullanan ve FPS kamerasından oynanan oyun, Bond'un ajanlık yeteneklerini pek fazla ön plana çıkarmadan bol aksiyon getirecek ekranlara. Bakalım CoD4'ten sonra çekebilecek miyiz bu oyunu...



tokyo game show 2008

Amerika ve Almanya büyük oyun organizasyonlarına ev sahipliği yapar da
için ehli Japonya durur mu hiç? Oyun dünyasına genel anlamda hükmeden
uzak doğunun bir anlamda sesi olan Tokyo Game Show, bu yıl da 9 - 12 Ekim
tarihlerinde birçok önemli oyunu oyunseverlere sundu. Oyun sunumlarının
dışında birbirinden orijinal aktivitelere de yer veren organizasyon,
hepimizin yılı dolu dolu kapatmasını sağladı.



PRINCE OF PERSIA

Ben de tam o konuya değinecektim. Diyordum ki "Prince of Persia'sız TGS 2008 mi olur?!" Olamazdı zaten ve kafamı bir çevirdim, Ubisoft ve PoP tüm ihtişamıyla orada... Elika'cığım, canım, bir tanem ise sefil Prince'e yardım edeceğim diye nasıl paralıyor kendini.

TGS 2008'de demo'su yayımlanan Prince of Persia, daha önce bize duyurulmamış özellikler barındırmıyordu fakat duyurulan tüm özellikleri tatmak için bu güzel bir fırsatı.

Prince'in kontrolünü ele alıp oyuna adım attığınız anda koskoca bir çöären ortasına bırakılıyorsunuz. Bu çölde, çeşitli mağaralar ve bu mağaraların içinde de farklı yollar sunuluyor size. Buradan da anlıyoruz ki Prince'in dünyasını dolaşmakta özgür bırakılmıştır. Yalnız, karşımızdaki demo versiyonu olduğu için çoğu yol ulaşımı kapalıydı fakat ileride bunların açık olacağını ve gönlümüzce yolumuzu seçebileceğimizi biliyoruz.

Bir bölümme başladıkten sonra ise kısa sürede Prince'in kendini metrelerce yükseğe taşımasını, duvarlar- dan sekerek ilerlemesini, çıkışlara tutunup yer çekimini hiçe saymasına tanık oluyor ve önceki oyunlara kıyasla Prince'in hareketlerinin daha kolay uygulanabildiğini görüyoruz. Mesela bir duvara bodoslama daldığımızda Prince kendisini duvarla hizalıyor, bir çıkıştıya tutunduktan sonra da otomatik olarak kendini yukarı çekiyor. Bu kolaylıklara rağmen Prince yine de zaman zaman istenilen komutlara uyamıyor ve paldir küldür yuvarlanıyor. İşte tam bu noktada Elika giriyor devreye. Elika tam anlamıyla sağ kolumnuz olmuş. Yuvarlandığınız zaman sizi kolunuzdan tutup çekiyor, ulaşamayacağınız noktalara sizi fırlatıyor, büyüleriyle yardımcı oluyor, "Hocam, yanındaki kız arkadaşın mı?" sorusuna, "Evet oğlum, ne sandın..." cevabını yapıştırmanıza yardımcı oluyor; işe yarıyor da yarıyor...

Hoplayıp ziplarken bir anda Lost'un duman yaratıklarından bir tanesi çıkıyor karımıza ve böylece oyunun sunacağı dövüş bölümlerinden bir tanesine adım atmış oluyoruz. (Bildiğiniz gibi dövüşler, birçok JRPG'deki gibi özel dövüş bölümleri olarak ayarlanmış durumda.) Boss olarak nitelendirilebilecek bu yaratık üç farklı formda savaşıyor ve her formu için farklı bir saldırı biçimini gerekiyor. Elika'nın da yardımıyla bu yaratığı paralıyor ve mağaradan dışarı çıkyoruz.

Mağaradan çıkmakla, içerdeği bölümün çiçeklerle bezeli bir hale bürünenmesini sağlamak aynı anlamda geliyor: Yaratıklardan arınmış ve temizlenmiş bir bölge bırakıyorsunuz geride. Ve tabii bu işlemi haybeye yapmadığınızda temizlenmiş bölge de arında size yetenek puanları bırakıyor. (Mesela Elika'nın uçan bir hali kivamina gelmesini ve sizi sağa sola taşımاسını sağlayabiliyorsunuz.)

TGS 2008 sayesinde oyunum ne denli eğlenceli olduğunu gördük ve Prince of Persia'dan artık daha çok şey bekliyoruz. Yaşasın Elika, yaşasın Ubisoft! TUNA

Yapım: Ubisoft **Dağıtım:** Ubisoft **Gıksa Tarihi:** Aralık 2008 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360, DS





İslak zeminde frene basınca ortaya bu muhteşem görüntü çıkıyor.

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Need for Speed serisinin Underground'dan sonra bambaşka bir kimliğe büründüğünü hepimiz biliyoruz. Underground konseptinin bu denli tutmasının altında her ne kadar, araçları modifiye etme seçenekinin yattığı söyleşen de bu ilginin asıl nedeni, oyunun adında olduğu gibi "yeraltı" yarışlarının konu alınmasıydı. Yani trafığın olduğu yollarda illegal yarışlar yapmak herkes için çekiciydi. Nitekim çok geçmeden, Underground 2'nin hemen ardından Most Wanted ile "yasası ruhumuz" iyice kabardı. Çünkü yasası yarışlarda artık bir de polise yakalanmamamız gerekiyordu. Sonrasında Carbon ile uçmayı ve uçurmayı başardık. Fakat yapımcıların altın yumurtlayan tavşunun öünü ProStreet ile kesmelerinin nedenini bir türlü anlayamadık. ProStreet ile polisler gitmiş, yarışlar yasal hale gelmişti. Pistlerde yarışıyor, kulaklarımıza polis sirenini duymuyor, polis ışıklarının -sırasıyla mavi ve kırmızı olarak- ensemeye çarpmasını hissetmiyorduk.

Bu bir yıllık kaybin ardından Need for Speed serisi çok iddialı bir şekilde geri dönüyor. Kasım'da çıkacak olan oyun hakkında TGS'de büyük açıklamalar bekleniyordu. Nitekim oyun son haliyle ziyaretçilerin karşısına çıktı.

Undercover ile Underground konseptine kaldığımız yerden devam ediyoruz. Polislerin geri döndüğü ve sokaklara döküldüğümüz bu oyunda 128 km sürülebilir yol bulunuyor ki ekstralara ile bu rakam biraz daha artabiliyor. Haritanın büyük bir kısmını otobanlar oluşturuyor. Ara sokaklardan çok otobanlarda direksiyon sallayacağımız Undercover'da tipki Carbon'da olduğu gibi dağ yolları da bulunuyor. Otobanlarda ve ara sokaklarda bolca kestirmeler ve ara yollar mevcut. Tabii ki hız yaparken bu yollar kaçırılmamak gerekiyor.

Tri-City'de geçen oyunda en yeni araçlar bizleri bekliyor. Son haliyle 57 araç resmiyet kazanmış durumda. (Fakat listede benim yillardır favorim olan Audi TT'nin bulunmaması beni hayal kırıklığına uğrattı. Audi'nin yeni modeli Le Mans Quattro R8'i kullanırız artık.) Ayrıca oyunda McLaren F1 aracının da bulunacağını belirtelim.

Oyunun son haline bakılırsa yapımcıların, oyunda aracımızı kahramanca ve özgürce kullanabilememiz için sarf ettikleri çaba boşuna gitmemiş. Oyunda bizi yormayacak bir kamera sisteminin olduğunu, yol bitimlerinde el freniyle rahatça 180 derece dönebildiğimizi ve araba hakimiyetinin önceki oyunlara göre daha oturaklı olduğunu söyleyebiliriz. 18 Kasım'a kadar ehliyetinizi hazırlayın derim. YUSUF

Yapım: EA Vancouver **Dağıtım:** Electronic Arts **Tür:** Yarış
Çıkış Tarihi: 18 Kasım 2008 **Platform:** PC, PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii, DS



Bizi ProStreet'te yalnız bırakılan polis dostlarımız geri döndü.



HALO 3: RECON

“ Halo 3 hayranları daha fazlasını istiyorlardı, Halo evreninde yapacak daha çok şey istiyorlardı. Biz de bunu onlara Halo 3: Recon’la veriyoruz. Recon hem bir ek paket, hem de tek başına bir oyun.” Yapımcılar, amaçlarının hem Halo’ya doymayan hayranların beklenilerini karşılamak, hem de oyuna beklenmedik yenilikler katmak olduğunu söylüyor. Oyunun indirilebilir içeriği olmayacağı da ekliyorlar.

Recon’ı Halo evreninden ayıran en önemli fark ODST (Orbital Drop Shock Trooper) adında bir elemanı kontrol edecek olmamız. Master Chief bu oyunda yok! Dünyada, New Mombasa şehrindeyiz. Trailer’dan anlaşıldığı kadarıyla oyunun büyük bir kısmı da şehir ortamında geçecektir.

Bu oyundaki karakterimiz Master Chief gibi “tek kişilik ordu” tadında olmayacağı. Başarılı olmak istiyorsak şayet, Spartali bir süper asker gibi öünüme gelene dalmak yerine, saklanmamız ve stratejiler geliştirmemiz gerekecektir. Ayrıca takım çalışması da Recon’da mevcut olmayacağı.

Önümüzdeki sene içinde online multiplayer modu için satışa çıkacak yeni haritalar olacak ve oyunun co-op modu dört kişiyi destekleyecek. Heyecanla bekliyoruz. YALIN

Yapım: Bungie Software

Dağıtım: Microsoft Game Studios

Tür: Stealth FPS, Aksiyon

Çıkış Tarihi: 2009 Sonbahar

Platform: Xbox 360



HALO WARS

Sen Halo gibi devrim niteliğinde bir oyunu seri yap, dünyaya beğendir. Halo 3: Recon yoldayken, oyuncular heyecanlıken bir anda, Halo Wars’ı da ortaya çıkar.

Halo Wars ile hem RTS’ciler Halo evrenine bir göz atmış olacaklar, hem de Halo sevenler RTS türüne yaklaşacaklar. Gerçekten ilk izlenimlerimize göre Halo evreninin atmosferi, bu oyunu başarılı bir şekilde aktarılmış. Müzikler, sesler, renkler ve efektlər özlemi çektiirmeyen cinsten. Oyun ilk Halo’dan önce olanları konu alıyor. Bir anlamda “Başlangıçta neler vardı?” sorusuna bir cevap gibi Halo Wars. Grafikler ve oynanış sistemi ise bana fazlaıyla Command & Conquer serisini hatırlattı.

Halo Wars daha çok PC’ye yakışacak bir oyun gibi görünse kontroller konsola başarıyla uyarlanmış denebilir. Oyunu, benzeri olan C&C serisinden ayıran en önemli fark ise gidişatin toplanan kaynaklara dayanmaması. Yani “Elimizde x maden bitti, devam edemiyoruz” gibi sorunlarla karşılaşmayacağız.

Bütün Halo oyunlarındaki gibi bu oyunda da kesintisiz bir ses desteği var. Yani emirler onaylanıyor, bilgiler veriliyor, raporlar bildiriliyor, tehlike uyarıları yapılıyor. Ve yapımcılar bir RTS’ye göre bu oyunda aksiyon çok daha ön planda olduğunu vurguluyorlar.

Zaman içinde indirilebilir bölümlerin ve yeniliklerin Halo Wars’u uzun ömürlü bir oyun yapacağına eminiz. Hayırlı. YALIN

Yapım: Ensemble Studios

Dağıtım: Microsoft Game Studios

Tür: RTS

Çıkış Tarihi: Belli değil

Platform: Xbox 360



RESIDENT EVIL 5

Capcom'un heyecan dolu aksiyon oyunu Resident Evil'in (Japonya'daki adıyla Biohazard) beşincisi uzun zamandır bekliyoruz. Daha Resident Evil 4'ün tadı damaklımızdayken, Resident Evil 5 ile ilgili detaylar yavaş yavaş elimize ulaşmaya ve bizi heyecanlandırmaya başlamıştı. Son olarak Tokyo Game Show'da heyecan doruğa ulaştı. Tokyo Game Show'da, Resident Evil 5 ile ilgili en çok konuşulan konu oyuncunun kontrolleriydi. Bunun dışında, Resident Evil 5'te yer alacağı daha önce açıklanan co-op mod da, TGS'de gösterilen videoonun içinde yer aldı ve dikkatleri üzerine çekmeyi başardı. Serinin dördüncü oyundan tamamen değişen oymanız sistemi, beşinci oyunda aynen devam ettirilmiş. Ana karakterimiz olan Chris'i, RE4'te Leon'u yönettiğimiz gibi omuz üstü bir kameradan yönetiyoruz. Bunun yanı sıra, co-op mod yüzünden oyuna dahil olan Sheva da belli bir karakter zenginliği katmış. Fakat Capcom Tokyo Game Show'da da, oyuncunun hikâyesi ile ilgili bir açıklama bulunmadı. Zaman her şeyin çaresi derler, beklemeye devam. SAMİ

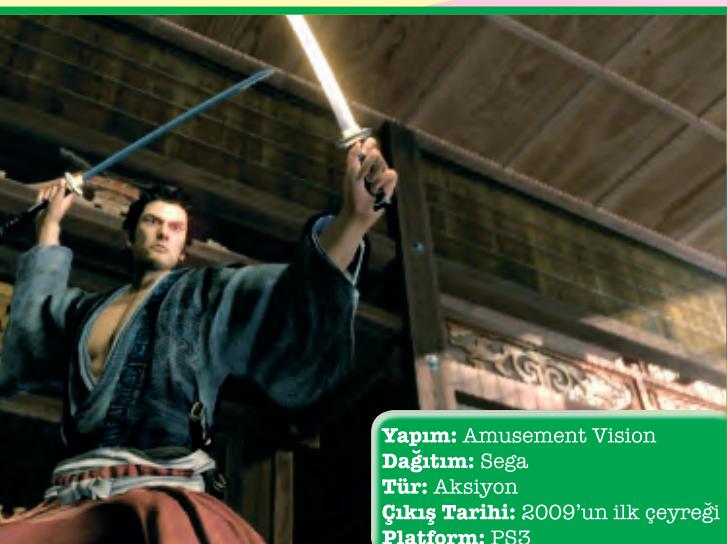
Yapım: Capcom **Dağıtım:** Capcom **Tür:** Aksiyon
Çıkış Tarihi: 13 Mart 2009 **Platform:** PS3, Xbox 360



FINAL FANTASY XIII

Final Fantasy gerçekten de enteresan bir seri benim için. Final Fantasy oynamaya başladığınızda kendinizi aniden bu geniş evrenin içinde buluveriyorsunuz. "Yılların eskitemediği" diye bir tabir vardır ki, ben bunu Final Fantasy'e çok yakıştırıyorum. Square Enix o şahane büyülü efektlerini gerçekten büyüleyle yapıyorsa, Final Fantasy XIII bizleri aynı o şekilde büyülemiş durumda. Tokyo Game Show'da, Square Enix'in, Closed Mega Theater'da gösterilen Final Fantasy XIII videoaları da aynı şekilde biz oyuncuları büyülüyor. Şimdilik, elimizde gösterimden dışarıya sızan birkaç fotoğraf karesi ve yeni karakterlerin müjdesi var. Final Fantasy XIII bizi her zaman olduğu gibi grafikleri, efektleri ve mükemmel kurgusuyla bizleri içine çekmeyi başaracak. Square Enix, Tokyo Game Show'da oyuna ilgili detayları açıklamaktan çok, Final Fantasy hayranı kitleyi daha çok heyecanlandırmaya yönelik bir hamle yaptı. Yani Square Enix, Tokyo Game Show'da amacına ulaşmış durumda. Çünkü Final Fantasy XIII için bizleri meraklandırmayı başardılar. SAMİ

Yapım: Square Enix **Dağıtım:** Square Enix **Tür:** RPG
Çıkış Tarihi: 2009 **Platform:** PS3, Xbox 360



Yapım: Amusement Vision
Dağıtım: Sega
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: 2009'un ilk çeyreği
Platform: PS3

YAKUZA 3

Serinin ikinci oyunu olan Yakuza 2'nin İngilizce versiyonu geçtiğimiz aylarda, Japonya'ya nazaran bir hayli gecikmeli olarak piyasaya sunuldu. Yani Japonların tek avantajı başkentlerinde Tokyo Game Show gibi bir fuar düzenlemesi değil, bazı Japon yapımları ile bizlerden çok daha önce tanışabilmeleri. Serinin üçüncü oyundan, ilk ikisinde olduğu gibi Kazuma Kiryu'yu yönetiyoruz. Oyunun ismi de "şiddet grubu" adına gelen, meşhur Japon mafyasından gelince, yaptığımız işler de bir hayli vurdulu kirdili oluyor. Oyunun TGS'de yayınlanan ekran görüntüleri, grafiklerin Yakuza 2'ye oranla gelişliğini gösteriyor. Tabii ki PS2'den PS3 platformuna geçişin de etkisi var. Bu gelişimi ve oynanış videolarından gördüğümüz kadarıyla, oyun motorundaki akıcılığı da Yakuza 3'ün olumlu özellikleri arasına koyabiliriz. Bizdeki kılıç kalkan ekipleri misali Kiryu'nun katanasını sallayacağımız oyun aksiyonla dolup taşıyor. Yakuza 2'nin PS2'deki konumu gibi, Yakuza 3 de PS3'de oynanması gereken aksiyon oyunları arasında yerini alacak. SAMİ

WHITE KNIGHT CHRONICLES

Kingdom of Balandor'da yaşayan Cisna adındaki prenses, kaledeki bir seremoni sırasında saldırıya uğrayınca (Aslında tüm kale saldırısı uguruyor.), o kalede tesadüfen bulunan Leonard tarafından kurtarılır ve fakat Leonard güzeli kızı elinde tutamaz. İşgalî gerçekleştiren "Wizard" adındaki grup Cisna'yı ele geçirir lakin Leonard'ın, çok güçlü bir silah olan White Knight'a kavuşmasına engel olamaz.

Hikaye klişeden sıradanlığa doğru koşuyor. Ne var ki oynamış sistemi ve grafikler pek şahane. TGS 2008'de White Knight'in yanında, Black ve Dragon olarak iki adet Knight formunun da olacağını öğrendik. Bunun yanında fragmanlardaki mor saçlı kızın adının Yulie, sakallı ve kuvvetli ağabeyimizin adının da Eldore olduğu ortaya çıktı. Biraz Xenogears havası barındırın oyun, aynı Xenogears'daki gibi daha güçlü bir forma. (Knight modu) bürünüp güçlü düşmanlarla savaşma ve grubunuzla ilerlerken form değiştirmeden savaşa girme şeklinde bir oynamışa sahip. Sony'den gelen açıklamaya göre ise, gördüğümüz her beş (ve beşten fazla) metrelük düşmanla savaşmak için form değiştirmek zorunda kalmayacağız. Bir takım multiplayer özelliklerin de olduğu oyun hakkında detaylı bilgiyi yakın bir zamanda size ulaştıracagımızdan emin olabilirsiniz. TUNA

Yapım: Level-5 **Dağıtım:** Sony **Cıkış Tarihi:** 2009 **Platform:** PS3



THE LAST REMNANT

Square Enix'in PC'ler için de bir RPG üretterek, oyunu "Dünya için RPG" sloganıyla piyasaya sürmeye hazırlanması, kıyamet alameti veya para hırsı olarak da görülebilir. Her ne kadar "JRPG'lerden farklı bir sey yapıyoruz," dese de Square Enix, ortaya çıkmakta olan ürün gayet de JRPG; kimseyi kandıramazsun Square Enix!

Konu bazında Rush Sykes adlı karakterin kız kardeşinin kaçırılmasıyla başlayan olaylar silsilesi var elimizde ötesi ise 20 gün sonra karşımızda olacak gibi gözükmekte. Zaten konudan çok oynamışla ilgili bilgiler sunuldu TGS 2008'de ve buna göre savaşların sıra tabanlı olacağını, düşmanların haritada başı boş gezeceğini, bizi fark ettiklerinde kafalarında bir ünlem işaretini çıkacağını ve onlar bize saldırmadan, bizim onlara saldırmamız gerektiğini öğrendik. Ekipimizde ise dostlarımız yerine birçok askerden oluşan gruplar bulunacak. 16 kişilik bir gruba tek hamlede komut verebileceğiz ve onlar da karşı taraf-taki 16 kişilik gruba kafa göz dalacak. Yani aslında bir grup, bir insan olarak düşünülmüş ama farklılık yaratmaya çalışmak adına böyle ufak nüanslar işlenmiş; orijinal olacağımız derken garip durumlar olmuşmuş. Bu demek değil ki The Last Remnant'ı alıp oynamayacağız. Oynayacağımız ama pek fazla beklenmediğine girmeden... TUNA

Yapım: Square Enix **Dağıtım:** Square Enix
Cıkış Tarihi: 21 Kasım 2008 **Platform:** PC, PS3, Xbox 360

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Hatırlarsanız, şu ana kadar piyasaya çıkan her Star Ocean, dünyanın yok olmasıyla birlikte insanların garip gezegenlerdeki, fantastik mücadelelerini konu almaktaydı. The Last Hope ise geçmişe dönüş yaparak Üçüncü Dünya Savaşı'ndan sonra insanların uzaya çıkmak için içine girdikleri çabayı ve olayları konu alacak. Kulaga hoş geliyor...

Gelin görün ki oynamışta pek de farklı ve heyecan verici öğeler göremedik TGS 2008'de. Öncelikle, şart bu devirde savaşmak için ayrı bir savaş ekranı geçmek olmaz, olamaz. Haydi bunu yaptı, bari buna degecek seviyede görsel güzellikler olsun ama o da yok! Dört farklı karakterin kontrolüne sahip olduğumuz savaş hadisesinde, seçtiğimiz karakterle savaş alanında deli danalar gibi koşturmakta ötesini yapamayacağımızı şu an itibarıyle anlamış bulunuyoruz. Dilediğimiz zaman bir başka karaktere tek tuşla geçebileceğimiz de açıklanmış durumda ama bu sistem de zaten ta PSOne zamanındaki Star Ocean'larda bulunuyordu. JRPG fanatikleri bu sıradanlığa bakmadan bu oyunu alıp oynayacaktır ama belki de JRPG'ler bile bir adım öteye geçmeli. FFXIII'de de farklı bir şeyler olmazsa, artık umudumuzu Xbox 3, ve PS4 zamanına saklamamız gerekecek. TUNA

Yapım: Level-5 **Dağıtım:** Sony **Cıkış Tarihi:** 2009 **Platform:** PS3



BLIZZCON 08

10 - 11 Ekim 2008 tarihlerinde ordular “Dandanakan” denen yerde karşılaştı! Pardon, Anaheim Convention Center'da Blizzcon düzenlendi. İlk 15 dakikada, tam 15000 bilet satıldı. Kısacası, Blizzard'in üç ağır topunun bir araya geldiği bu organizasyon, oyunseverlere tadı damakta kalacak, dolu dolu iki gün yaşattı.





Cadı kralın gazabına mı uğrayacaksınız, yoksa savaş çekici ile mi hesaplaşacaksınız?

İlk World of Warcraft eklentisi Burning Crusade, 2005'de Blizzcon'da duyurulmuştu. Wrath of the Lich King ise çok daha önce açıklanıldığı için ortada pek bir sürpriz yoktu. Birkaç aydır dergimizde WotLK'in birçok özelliğine yer veriyoruz.

Oyun şu an Gold ve basım halinde; artık yapılacak değişiklikleri yamalarda bekleyebiliriz. Bu arada, 3.0.2 yaması çıktı ve oyunculara yeniden dağıtılmaları için yetenek puanları geri verildi.

Ezası beklememiz gereken şey bu eklentiyle gelen değişikliklerin Warhammer: Age of Reckoning'e kayan oyuncuları geri getirmeye yetip yetmeyeceği. (Daha kötüsü bir dille ifade etmek gerekirse WoW'da kalan oyuncuları ne kadar oyalayacağı.) 10 milyondan fazla oyuncusu olan WoW'u, 750.000 oyuncu kaybı tabii ki batırırmaz ama uzun vadede neler olur bilinmez.

Azeroth'u gezmek ve Warcraft dünyasının kendine has atmosferinin tadını çıkartmak için elbette ki WotLK'dan başka seçenekümüz yok. En azından Warcraft 4 açıklanana kadar. Gönül isterdi ki Blizzcon'da bombayı patlatıp bu oyunun da yapım aşamasında olduğun açıklasınlar. Maalesef Blizzcon'da bu yıl bildiğimiz oyular dışında hiçbir yeni Blizzard yapımı duyurulmadı. Eh seneye kismetse ama katılanlara verilen kutup ayısı bineği kodları iyi oldu; orası ayrı. "Binek" demişken, artık kara binekleri suya girince sizi sırtından bırakmayacak; yüzerek devam edecekler. Bu bilgisi de araya sıkıştırılmı.

Starcraft II'nin ve Diablo III'ün gölgésinde kalmasın, WotLK

dünya çapında oyuncuların heyecanla beklediği bir yapımdır. Oyunca yeni bir kıtâ ve sınıf ekleniyor. Death Knight, bakalım oyunun dengesini nasıl etkileyeyecek. Karakter seviye sınırı ise 80'e çıkarıyor.

Death Knight'ı Blizzcon'da oynama fırsatı bulanlar şaşkına döndü ve iyice iştahlandı. İmkansız bir görevi başarmaya çalışırken Witch King'in pençesine düşüşünüz. Tadını çok da kaçırılmayalım ama etkileyici bir tecrübe olduğunu bilin. Zaten işin içine drama katmadan akılda kalıcı oyun yapılmaz. İnsanlar oyunları travmatik kışımılarıyla hatırlar.

Daha eklenti bitmeden yamaları ve bunların neler getireceği bile belirlenmiş. "E şimdiden değişiklikleri yapısalar ya" diyemiyoruz çünkü yapımcılar her yapılacak değişikliğin belli bir süre aldığını anlatmaya çalışıyor. Yapmak istediklerini planlayıp önem sırasına göre oyuna dahil ediyorlar. Mesela dans animasyonları eklenmesi WotLK piyasaya çıktıktan sonra yapılacak. Çünkü tek birirk için dans animasyonunun eklenmesi neredeyse yeni birirk oluşturmak kadar vakit alıyor; biz yapımcıların yalancısıyız. (Kolay olduğu halde yapmıyorsa ahirette WoW oyunclarının iki elleri yakalarında olur.)

139. sayızdaki Beta testimizden de hatırlayacağınız üzere raid'ler 10 ve 25 kişilik gruplara ayrılmış. Ayrıca guild sistemi üzerine yapılacak değişikliklerle daha sağlam hale getirilmesine çalışıyorlar. Eklenen takvimin planlamada yararlı olmasını bekliyorlar. Guild'lerin PvE ve PvP'ye göre puanlanması ise şu an karar aşamasında olan özellikler arasında bulunuyor. ☺



STARCRAFT II

Trilogy! Önce özgürlüğün kanatlarında!"

Starcraft II bütün dünyada sabırsızlıkla beklense de herhalde Koreli-ler çatlamak üzeredir. Dile kolay 10 yıllık bir oyun Starcraft ve oyuncunun turnuvaları hala heyecan uyandırıyor. Fakat esas bomba dünyanın ilk Starcraft II turnuvası oldu! Oyunun oynanabilir hale gelmiş olması, çıkış tarihi hakkında bizleri umutlandırdı.

Convention'a katılanların bilet parasını çıkartan şey belki de Starcraft II Beta testi için kod dağıtılması oldu.

Starcraft II'nin en büyük bombası, tek kişilik senaryosu çok uzun olduğu için birbirini izleyen üç oyun olarak çıkacak olması. Ancak hangisiini alırsanız alın, daha ilk oyundan multiplayer için bütün ırklar açık olacak. Bunun bir pazarlama cinliği olduğunu sanmıyoruz çünkü oyunu üçe böülüp satmak riskli bir hareket zira oyuncuları tatmin edemezlerse haklarında hayatı olmaz. Blizzard günahkar olarak damgalanıp şehrin sokaklarında yüzüne çamur atılarak diyar diyar dolaştırılır; kitlenin gazabı büyük olur. Vaazı geçtikten sonra endişelenmediğimizi belirtelim; Starcraft II destansı bir hikaye ve uzun bir oyun olacak. Oyunun yapımcıları da "destansı" sıfatının üzerinde duruyorlar.

Gelelim bu üç pakete: Wings of Liberty - Terran, Heart of the Swarm - Zerg ve Legacy of the Void - Protoss. Terran senaryosuna Jim Raynor ile başlıyoruz. Zerg'de tabii ki Kerrigan olacağız ve bitiş ise Protoss

yapacak; ha ha ha! Öhm, yani çok güzel. Terran senaryosundaki en önemli nokta upgrade'ler olacak. Zerg senaryosu, Starcraft'a göre dramatik bir farkla diploması içerecek. Zerg diplomat nasıl bir şey olur gerçekten merak ediyoruz. Bu arada, multiplayer için ırkların özellikleri oyundan oyuna değişmiyor; endişeniz olmasın.

Starcraft II'yi oyuncuların büyük bir kısmı multiplayer çığlığını için beklese de tek kişilik modun kesinlikle sağlam olması gerekiyor. Bu bağlamda, Starcraft II'nin ilk Starcraft'tan en büyük farklarından biri senaryonun dinamik olması. Oyundaki hareketlerimiz hikayenin gidişini değiştirecek. Gerçek zamanlı bir strateji oyunu için gerçekten alışılmadık bir özellik bu. Ama kesinlikle muhteşem bir fikir; bütün Blizzard oyunlarının, oyun evrenleri biz oyuncuları büyülüyor ve hikaye üzerine yapılan geliştirmeler inanılmaz mutluluk verici. Hepimiz Kerrigan'ın neler yapacağını çok merak ediyoruz. Yaptığımız savaşların sonuçlarının ilerideki savaşları da etkilemesi oyunun yeniden oynanabilirliğini de büyük ölçüde artıracak gibi görünüyor. Ve fakat bütün bunlar sonucu değiştirmiyor! Üç senaryonun da sadece birer finali var. Yapımcılar bunun sebebinin üç senaryo arasındaki hikaye bütünlüğünü korumak olduğunu söylüyorlar. Terran senaryosunun bitişleri için Zerg senaryosunda farklı başlangıçlar gerekecekti ve bu kadar çok permutasyonu oyuna yerleştirmek mümkün değil. ☺



Yıldız olmak kolay değil

1 39. sayımızda Diablo III Yakın Plan’ımızı okuduysanız şu an sizler de bizim kadar heyecanlısınız demektir. Starcraft II’in çıkış tarihi çok daha yakın bir gelecekte olmasına rağmen Diablo III kesinlikle bu yılın Blizzcon’unun yıldızıydı. Oyunun yapımcıları Diablo III’ün renk paletine yapılan eleştirileri büyük güler yüzlülük ve espriyle karşıladı. Bazi Blizzard çalışanları “Diablo III” yazılı, üzerinde gök kuşakları, tek boynuzlu atlar vs olan toz mavisi tişörtler giydi. Oyunun grafikleri aslında hiç de çocuksu değil. Hem daha önce gördüğümüz videolarda hem Blizzcon’daki gösterimlerde oyunun ne kadar kanlı olduğu ortada. Blizzcon’da bol bol canavar en korkunç şekillerde öldürülerek oyunun hayranları iyice istahını kabarttı. Oyun dünyasına yabancı olanlar için bu tasvir biraz ürkütücü durabilir ama bundan bize ne? Biz oyunuza bakalım!

Oyunun grafiklerinin gerçekten enes olması bir yana gelişmiş fizikler ve aksiyon dolu oynanış da göz önünde. Blizzcon’da oyunun ışık efektlerini çok güzel tanıttılar. ışık gösterilerini yapan da bizzat Wizard’dı! Barbarian ve Witch Doctor’dan sonra Diablo III’ün yeni karakteri Wizard; Diablo II’deki Sorceress’in yeni hali. Bol bol büyü, daha fazla büyü = Ekrana kilitlenen oyuncular. Sorceress’İN büyülerini ve yetenekleri büyük çapta elden geçmiş. Diablo III’ün mottosunun “Fazla güç diye bir şey yoktur” olduğunu unutmayalım. Blizzcon’da Diablo III demo’sunu oynayanlar stanttan bal yalamış ayı gibi mutlu ayrıldılar. (Hayatında böyle mutluluk betimlemesi görmedim. - Elif)

Şimdi işin esas atraksiyonlu kısmına gelelim. Yeni rune sistemiyle karakterlerimizin yeteneklerini özelleştirebileceğiz. Büyüleri daha da feci pompalamak, daha da güçlü yetenekler oluşturmak artık elimizde olacak. Mesela “çoklu atış” veya “alan etkisi katmak” gibi özellikler var. Bu mühîsi! Eşyalara rune takmaktan ziyade bu sistemin yeteneklere uygulanmasının avantajı açık. Eşyanın, silahın daha iyisini bulursunuz ama birini bırakıp diğerini alınca üzerine koyduğunuz her şey gider. Yeteneğe yatırırm, tabiri caizse insana yatırırm çok daha önemli.

Rune’larla yapılabilecek yaratıcı şeyler de var. Sırf daha fazla hasar vermek veya menzil uzatmak dışında şeyler. Wizard’ın teleport büyüsüne hasar veren rune eklerseniz kalabalık yaratık gruplarının ortasında belirip hasar verebiliyor, savaş alanında devamlı harekete

ederek katliam yapabiliyorsunuz. Çoklu atış rune’u eklerseniz teleporti yapmakla kalmayıp kısa bir süre için sizden birkaç tane oluyor! Witch Doctor’un yanın kafatası attığı büyüsüne sekme özelliğini katıp yaratıkları bowling kukaları gibi savurabiliyorsunuz. Alan etkili bir büyünün, geride bir ateş havuzu bırakmasını sağlayabiliyorsunuz. Gerçekten heyecanlıyız.

Diablo III’ün yeteneklerile ilgili bir diğer güzellik, bizi üniversitede hazırlık kursu gibi karakter yetenek planması yapmaktan kurtarması. Zaten Diablo II’nin yamaları da yetenek ağacının alt dallarında kalan ve artık kullanılmayan yeteneklerin, devamlı kullanılan üst seviye yeteneklere bonus vermesini sağlıyordu. Bu sefer sistemde yapılan değişiklik, oyuncunun aldığı yeteneklerin tamamını oyun boyunca kullanabilmesine yönelik. Oyuncu olarak işe yaramayan şeyle kısıtlı puanımızı harcayıp sonra pişmanlık duymak gerçekten büyük bir sıkıntıydı. Bu sisteme beceremeyenlerse oyunda karakterlerimizin özelliklerini keşfetmeye ve değişik karakterler yapmakta çok daha özgür olacağız.

Blizzard, Diablo III’te çok cesur davranışlıyor. Diablo II’nin oyun sisteminden Diablo III’ye yapılan büyük bir değişim var o da ardi ardına iksir içerek dövüše devam etmenin kaldırılmış olması. Bu hamleye karşı insanın hemen bir kaşı havaya kalkıyor “Dövüşlerin temposu düşecek mi?” diye. Oyunu katletmesin şimdi bunlar? Şimdi durum söyle arkadaşlar; oyunda iyileşme iksirler elbette var ancak iyileştirmeye ilgili yeteneklerin kullanımını artıracak değişiklikler yapılmış. Dövüş esnasında öldürüduğumuz yaratıklardan çıkan yaşam kürecikleriyle as mıktarda enerji kazanıyoruz. Arada geri çekiliş yetenekler ve iksirlerle tazelenip katliama geri dönüyoruz. Manamız da biraz durup solukanırsak hemen doluyor. Devamlı town portal açıp inventory’yi mana iksiriyle dolduran, ağır su almış tüzün reaktörü misali çalışan büyütüler için bunun daha az yorucu olacağı kesin.

Bir başka büyük değişim de sırt çantasızda. Karelere oluşan ve düzenlemenin ayrı bir oyun içi oyun sayılabilen inventory sistemi değişiyor. Her biri bir eşya alan slotlardan oluşan bir inventory’mız olacak. Inventory düzenlemekten bıkmış olanlar bu yeniliğe çok sevineceklerdir. Ama altın toplamadaki değişiklik iyi olmuş.

Her özelliği ile güzel görünen Diablo III’ü heyecanla bekliyoruz. ☺





FALLOUT 3

Savaş...

Savaş asla değişmez...

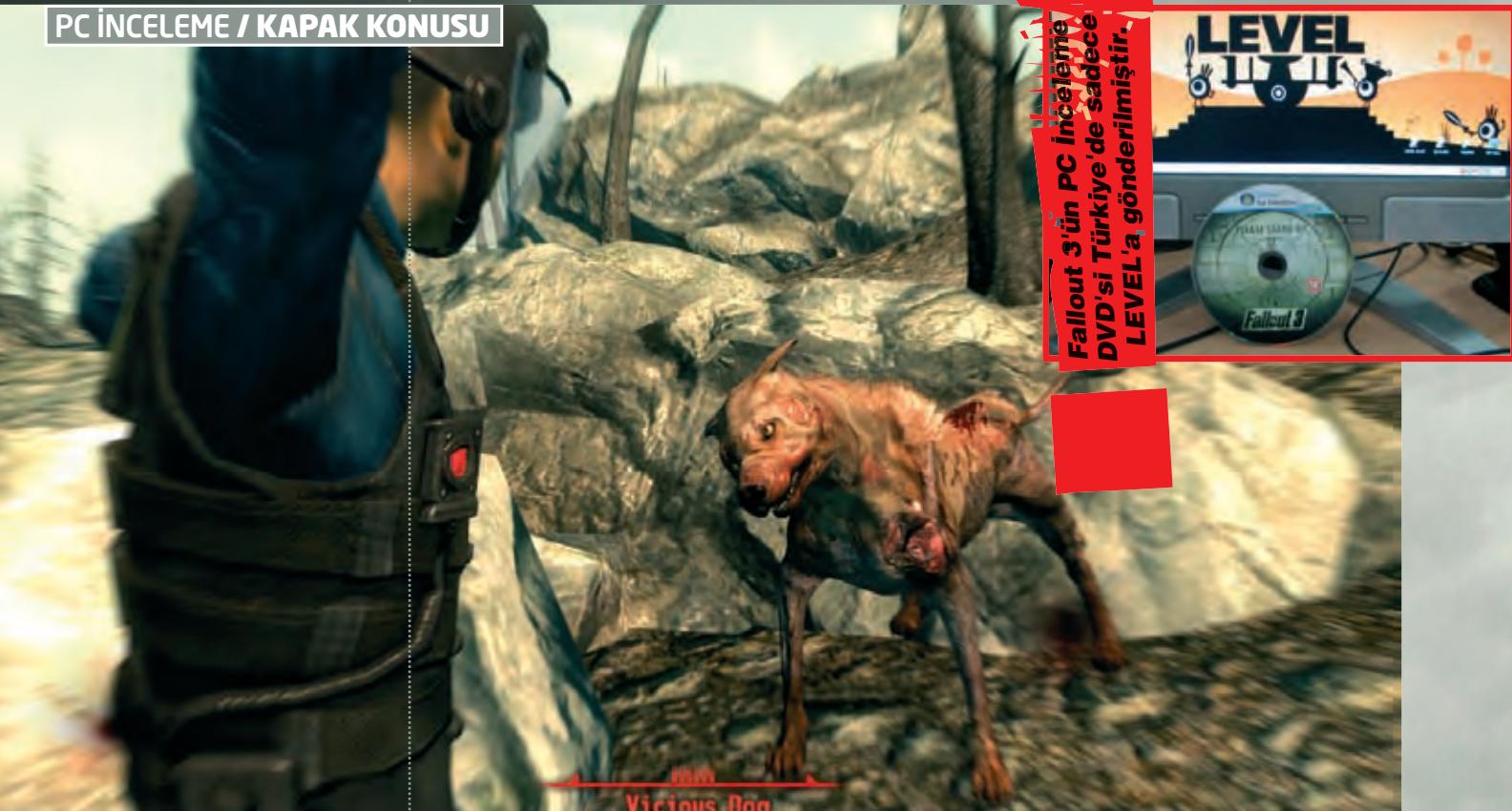
İnsan öldürür; bunu böyle bilmek gereklidir. Hepimizin içinde bir katil yatıyor. Kimi uykuda, kimi pusuda, kimi direksiyonda...

Toprak için savaşır, para için, o dönemin ve coğrafyanın değeri neyse onun için; petrol, elmas, altın, toprak, su...

Son savaşın neden çıktığını bilen varsa bana da söyleşin. Merak ettiğimden değil, neden bu hale düştüğümüzü bilmek gerekiyor sanki. Sanki bu bilgi, çoğu şeyi anlamlı kılacak. Cesetlerle beslenen insanları, bir kadını civili sopayla döverek öldürerek mutasyon geçirmiş yaratığın aklından geçen, iki kafalı brahmin'i, paslı musluktan akan yeşil renkteki suyu, tüm bu yıkımı.

Kasa 101'de açtım ben gözlerimi, orada büyündüm. Gün gelip de dışarıdaki dünyaya adım attığında, kamaşan gözlerimin gün ışığına alışmasını beklediğim o ilk anı hatırlıyorum. Dışarıdaki dünyaya ait, Çorak Topraklar'a ait ilk algım kokuydu. Çürülmüş bir şeyler, bakalit ve farklı kimyasalların keskin bir karışımı. Şimdi bu karışımın adı benim için "hava"; ona alıştım.





Fallout 3'ün PC İnceleme DVD'si Türkiye'de sadece LEVEL'a gönderilmiştir.

LEVEL



Işte geldi! Yıllardır beklediğimiz bir sevgili gibi, çok iyi anlaştığımız, bize envai çeşit hediyeler getiren, uzak bir ülkede yaşayan bir akraba gibi geldi. "Post-apokaliptik" teriminin bilgisayar oyunlarına yeniden tanıtan serinin son halkası! Borazanlar çalsın, spotlar çevrilsin; karşınızda Fallout 3, baylar ve bayanlar!

Evvel zaman içinde (1997), kalbur saman içinde (bilgisayar), deve tellal, pire berber iken (Tüm bilim kurgu oyunları; hijyenik, küfürsüz, androjen uzay operaları iken diyebiliriz.); Tim Cain adında bir "Adem evladı"nın, Black Isle Studios adında bir yapım şirketinin ve Interplay adında bir dağıtımının

alternatif



MASS EFFECT

Atmosfer ve senaryo bakımından çok farklı oyunlar olsa da RPG öğeleri ve oynanış sistemi bakımından Mass Effect ve Fallout 3, birbirlerine alternatif olabilir.

müşterek çabalarıyla "Fallout" isminde bir oyun peydah oldu. Alternatif bir gelecekte, nükleer savaşın ardından Güney Kaliforniya'nın mahvolmuş topraklarında geçen bir macerayı konu alıyordu. 1950'lerin Amerika'sından, o dönemin nükleer paranoyasından, pulp ve bilim kurgu dergilerinden esinlenilmişti. Benzeri tüm oyunlardan daha farklı bir tadi vardı; dönemin tabuları sayılan birçok alt metne oyunda rastlamak mümkündü. Fallout'un ve devamı Fallout 2'nin bellİ oranda bir fikri, esprİtül zekası, bir felsefesi ve cinsel boyutu vardı; hatta -porno artisti olabildiğimizi hatırlayacak olursak- pornografik boyutu, hatta ve hatta eşcinsel boyutu. Fallout, politik olarak doğru olmaya çalışmayan, karanlık ve gerçekçi bir yetişkin oyunduy.

Hem maddi, hem de manevi başarısı, oyuncular ve bilim kurgu meraklıları tarafından sahiplenilisi ve kısa sürede tam anlamıyla klasikleşmesi, bu oyunun ikincisi için yolu açtı. İlk oyuna benzer bir başarı elde eden Fallout 2'nin ardından tam 10 sene geçti; sessiz, gerilimli, radyoaktif 10 sene.

Bu esnada, Elder Scrolls serisinin başarılı fakat gitgide daha çok eleştirilen yapımcısı Bethesda, önce Morrowind, sonra da -ses getiren fakat ağır eleştirilere de maruz kalan- Oblivion ile CRPG türne izini bırakmakla meşguldür. Ve Bethesda'nın adı, Fallout'un isim haklarının satışıında geçmeye başlar. Görsel olarak üstün, bol ödüllü fakat ruhunda eksikslikler olan Oblivion'dan tatmin olmamış oyuncular ve devam oyunlarında yapımcı firma değişikliğinin iyi bir haber olmayacağına inanan "damardan" Fallout sevenler,



tüyüleri diken diken bir halde, oyun içi grafikleri, demo'ları, senaryoyu ve oyun motoru haberlerini beklemeye başlar.

2008, Ekim ayı> Bu ay, konsol oyunları tarihine, piya-

ALİ GÜNGÖR'ÜN YORUMU

Hikayeeye bakarsak, Bethesda'nın oyuncuya başlangıç bölümünden itibarde apar topar kovma huyu var. İlk Fallout'un hikayesi bence en iyisidi çünkü o, ilk oyunu. Ama Fallout 2'de kimsenin sevemediği Temple of Trials'ı hatırlarsak, Fallout 3'ün başlangıcı ve hikayesi bence de gayet güzel olmuş.

Oyunun ESRB türü, "yetişkin" olarak belirlenmiş. Yani zaten Fallout, bir çocuk oyunu değil! Bence bu yüzden seks, kölelik ve çocukların gibi konularda korkaklık etmemeli yanlış olmuş. Bunlar bir oyunda özellikle aranacak detaylar değil elbette ama oyunda, insanlığın kötütlüklerini vurgulamada tamamlayıcı etkileri olabilirdi. Şiddet oranı yerde mi? Yerde! Burst atışta dağılan düşman animasyonunu yavaş çekimde izlemek güzel ama bu biz, animasyonların zayıflığını gizlemek için yapılmış gibi duruyor. (Gerçek zamanlı efektleri yeğlerim.)

"Gears of War'un grafikleri, özellikle de animasyonları bu oyunda olsaydı." dedemen edemiyor insan. Oradaki yaratıklar aslında tam da süper mutantların olması gereki gibİ. Atmosfer şartları ve dinamik hava durumu da keşke S.T.A.L.K.E.R. kadar başarılı olsaydı. Gece - gündüz farkları güzel ama geceleri yerde bir eşya aramak mesele! Aslında sırf karanlıktan da değil; yer kaplamaları eşya ararken gözlerimi çok yoruyor. Sonuçta oyunu beğendim mi? Evet! 8,0 / 10



Vista'da Fallout 3

Kontroller de -yeni nesil oyunlarda alışık olduğumuz üzere- hem PC'de, hem de Xbox 360'ta rahat olacak şekilde tasarlanıyor. Vista'nın avantajlarından biri de Xbox 360 kontrollerini sorunsuz bir şekilde kullanabilmeniz. Fallout 3 oynarken V.A.T.S.'ı kullanırsanız, hele bir de geniş ekran karşısındaysanız oyunu Xbox 360

gamepad'ıyla rahatça oynayabilirsiniz. Fallout 3 bir Games for Windows oyunu; hem XP'de, hem de Vista'da çalışıyor. En son sürücüler Vista'yla tam uyumlu olduğundan Vista'yi rahatlıkla eğleyebilirsiniz. Ayrıca -Dead Space'teki Vista kutucuğunda görebileceğiniz gibi- en son sürüm DirectX'in DirectSound

modülü, sesler için de önemli. Oyunun müziklerini meşhur besteci Inon Zur'un hazırladığını da unutmadan hatırlatalım. Fallout 3, yeni nesil grafikler, fizikler, sesler ve müziklerle, ama en önemlisi retro atmosferiyle kaçırmanız gereken, Vista'da keyifle oynanacak bir oyun.



saya çıkan çok sayıda kaliteli, bomba ve sürpriz oyun ile gelecek bir aydır. Bunların arasında en heyecanlı bekleneni ise Fallout 3'tür şüphesiz. Kasa 101'in (Vault 101) derinlerdeki güvenliğinden gözlerimi zi dünyaya ilk kez açarız...

İlk animi hatırlıyorum; parlak renkler, garip fakat beni rahatlatan sesler. Doğumuma ait görüntüler olmalı bunlar. Yeraltı sıçrağından ibaret olan dünyamı hatırlıyorum. Babamın, gözlerimin önünde yaşlanması izlediğimi... Aşikar bir koku beni geçmişe götürdü, Kasa 101'deki çocukluğuma. Gökyüzünü görmeden geçirdiğim onca yıla ve demirlerle çevrili olmanın verdiği o sahte güven hissine. Babamın ve annemin benimle konuşmalarını hatırlıyorum; yürümemi öğrendiğim zamanı, G.O.A.T. sınavından önce hissettiğim o dehşet duygusunu da.

Ve Kasa'yı neredeyse yok olmanın eşiğine getiren o olayı. Babamın bütün kurallara aykırı bir biçimde bizi terk edisini.

O zamanlar bunun sebebini bilmiyordum ama öğrenecektim. Önce babam terk etti Kasa 101'i, sonra da ben.

Onun izini sürmek için.

Toz bulutu havaya yükseler ve güneş, radyoaktif bir sisin ötesinde ufka doğru alçalırken, mutasyon geçirmiş bir ineğin hayatı küstüğü ahırın ötesinde, ölüleri ve daha beter şeyleri ağırlayan, eski ve terkedilmiş kasabaya yaklaştım...

Artık Güney Kaliforniya'da değiliz, artık mekan başkent Washington D.C. toprakları. Sebeplerden biri, Potomac'in



Vault'tan çıkar çıkmaz bu harabe görüntüleri karşılaşırısunuz.

hemen kuzeyinde Bethesda adında bir bölgenin bulunması olabilir mi? Mümkün.

Sene 2277. 2077'de Amerika ve Çin arasında gerçekleşen savaş, ardından bir nükleer yıkım bırakmıştır; Kanada işgal edilmiştir, Birleşmiş Milletler dağılmıştır.

Oyun, alıştığımız ve özlediğimiz kelimelerle, enfes bir oldies jazz parçasıyla açılıyor. Doğumumuzla başlıyoruz; karakter yaratımını, bebekliğimizden beri hayatımızın dönüm noktalarını oluşturan olayları yaşayarak yapıyoruz. Akıllica. Ardından kendimizi Çorak Topraklar'da buluyoruz. Oyun, yani macera tam anlamıyla burada başlıyor.

Bu andan itibaren Oblivion'a ve Fallout serisine göre daha küçük fakat daha dolu bir alanda özgür kalıyoruz. İstedigimiz yere gidebilir, -RPG'lerin önemli bir detayı teşkil eden- keşfi yapabiliriz. Bu oyun alanında kasabalar, kasaba yıkıntıları, şehirler, sıçnaklar, çete merkezleri, başıboş gezginler, karavanlar, yıkıntıların bin

bir çeşidi ve çeşit çeşit macera var. Fallout 3'ün bize ilk önerisi, babamızı bulmaya çalışmamız. Bu, uzun ve gayet iyi yazılmış bir hikayenin başlangıcı. Hatırlarsanız ilk iki oyunda su çipi ve G.E.C.K. ariyorduk. İlkisi de, bu zarar görmüş ve zehirli toprakları temizleyerek yaşam standardını yükseltince cihazları.

Bu sefer hikaye, RPG ve adventure adetlerine daha layık bir biçimde, kademeli olarak açılıyor. Bu daha iyi bir yol zira böylelikle, araştırma yaparak oyunun ana hikayesini çözme ve yavaş yavaş oyuna daha çok gömülme şansını yakalıyorsunuz. Ama bunu Oblivion'dan ve onun -bazıları gerçekte de mükemmel olan- görev hikayelerinden biliyor ve bekliyorduk zaten. Bethesda, burada da taşın altına elini sokup görevlerin dağılımına, süresine ve uzunluğuna ayar çekerek derinleştirilmiş hikayeyi.

Yani uzun lafın kısası; Kasa'dan dışarı adınızı atarken, birisi çıkış da size "damlattığı yeri parlatan" muhteşem bir ürün olan bitki-çıkarma-kiti ya da su temizleme pompası bulmanızı (Gerçi dikkatli gözler için daha oyunun başında, "foreshadowing" yaparcasına verilmiş böyle bir bilgi.) tembihlemeyecek. Amaç, "babanızın neden Kasa'yı terk etti ve sizi geride bıraktığı" konusunu aydınlığa kavuşturmak. Heycanlı değil mi?

Fallout 3'te birçok grup mevcut;

bunların hepsinin arka planında, hikayeyi destekleyecek şekilde yedirilmiş detaylar yer alıyor. Üstelik iyi ve kötü arasındaki çizgi -son yıllarda popüler olan şekilde- biraz bulanık. Örnek olarak Çelik Kardeşliği'nin (Brotherhood of Steel) öyküsü verilebilir; bu hikayenin içinde güzel bir dinamik yatırıyor.

Yıkık duvarın arkasına çıktıım. Kalbim deli gibi atıyordu. Plazma tüfeğinden çıkan ekşi koku, burun deliklerimi yakıyordu. Yavaşça başımı uzatıp baktım. Aynı anda parlak bir ışık çakmasıyla birlikte yanaklılarının ve alının yandığını hissettim. Duvar parçaları koparak dökündü. Hala oradaydım(lar?!). Kaç kışıydiler, bilmiyordum; bir tanesini indirdiğime emindim ama diğer(ler)i oralardaydı(lar).

Çömelip duvarın aksi yönüne doğru ilerledim. Dogmeat'in bir süper mutant'a saldırığıını duyabiliyordum. Umyordum ki ayakta kalan tek düşman oydum; yoksa işim zorlaşacaktı.

Duvarın köşesinden hızla





Düşmanı bu şekilde öldürmek oldukça tatmin edici.

atılarak arabası leşinin arkasına geçtim ve oradan da oylanmadan binanın ucuna koştum. Ara- balar, çatışmalar sırasında oylanacak yerler değildi; patlamaya meyilliidi. Duvarın arkasından tüfekimi uzattım. Bana ateş eden süper mutant, Dogmeat ile uşağıyordu. Aferin oğlum... Biraz daha dayan...

Nişan aldım...

...zamanın yavaşladığını hissettim ve mutant'ın kafasına üç el ateş ettim. Yeşil ve dazlak kellesi, omuzlarından ayrılarak parçalar halinde etrafa saçıldı.

Yere çöktüm ve Dogmeat'ın yanına gelmesini bekledim.

V.A.T.S. > Oyunda hareket puanları (action points) kullanarak karşılaşmak çok eğlenceli ve tatmin edici; diğer FPS'lerden farklı bir his var. En uyduруk düşmanı öldürmek bile bir başarı hissi veriyor. Yapay zekaları kötü ama mutasyon geçirmiş canlılardan, üzerinize koşup saldırmasından fazlasını beklemesiniz zaten. Fakat süper mutantlar ve yağmacılar da sayı ve silah üstünüğü sağlamaktan, saklanmaktan ve arada bir el bombası fırlamaktan fazlasını denemiyor.

ELİF'İN YORUMU

Bu oyunun ismi Fallout 3 değil de Mad Max 3 ya da başka bir şey olsaydı not ortalaması kesinlikle 8'in altında olurdu. Coğu oyuncu bu oyunu Fallout evreninin hatırına oynuyor ve karakter animasyonları ile senaryonun gidişindəki takozluğu, dövüş sisteminin başarısızlığını ve bug'ları görmezden getiyor. Ne olurdu sanki biraz daha detaya odaklanılsalı... Fallout ismini kullanmak sorumluluk ister ve ben Bethesda'nın bu sorumluluğu eksiksiz olarak yerine getirdiğini düşünmüyorum. 7,8 / 10

V.A.T.S. durumundayken seçimleri yaptıktan sonra, zamanın durmadığını ama yavaşladığını unutmayın. Mesela, siz şarjör değiştirirken üzerinize ateş edilebiliyorlar. Bu moddayken saldırmak, etkili olduğu kadar çok da eğlenceli. Genellikle kritik vuruşları V.A.T.S. aşamasındayken yapıyor ve daha fazla zararı bu aşamada veriyorsunuz. Üstelik bir Yao Guai size saldırmak için havaya yükselsmiş ve pençeleriley tepenize çullanmak için harekete geçmişen, -yavaşlamış V.A.T.S. zamanında- karakterinizin heyecan içinde şarjörü doldurmasını ve havada asılı kalmış, yavaş yavaş üzerinize doğru -pençe ve diş halinde- alçalan bu mutant ayıyla ateş etmeye başlamasını izlemek bile, belli bir "görsel tatmin" duyusunu veriyor.

Bu aşama taktiksel bir aşama. Düşmanınızı -ya da birden fazla sayıdaysa önce hangisini- ne şekilde alt edeceğinize karar verip buna göre hareket edeceksiniz. Uzuvları seçip sakatlayabilir ya da direkt kafaya çalıp işi kökünden çözerek isteyebilirsiniz. Sizinkiler de dahil olmak üzere, herhangi bir uzuv sakatlanacak olursa bu durum o kişiye dezavantajlar getirir. Sakatlanan uzuvlarınızı PipBoy 3000'deki sağlık penceresinde -her birine ayrı ayrı stimpack tatbik etmek suretiyle- iyileştirebilirsiniz.

Üç Köpek (Three Dog) haklıydı; silahlardan periyodik bakımı Çorak Topraklar'da çok önemli. Geçen uzun zaman içinde, hasarlı silahları yedek parça niyetine kullanıp elimdekileri tamir ediyordum. Şu an kullandığım plazma tüfeği o kadar çok tamir edildi ki değişimmiş hiçbir parçası kalmadı.

Bu herifi seviyorum; "iyi kavga"yı anlatmaya ve "sözü" Çorak Topraklar'a yaymaya devam ediyor. Önceleri ne yapmak istediğini kavrayamamışım ancak artık biliyorum ve ona destek olmaya çalışıyorum. İyi



Kavga, bu topraklara düzen getirecek; buna eminim. Üstelik harika şarkılar çalışıyor. Gillespie ya da Miles Davis... Şansım varsa Armstrong. Üzerine hayallerimi kuracağım bir öpücükle ver bana... Pam pam paramparamaram pam...

The Ink Spots > Eski jazz parçalarından oluşan müziker tek kelimeyle kusursuz. Bu tür müziğe ya da -benim gibi- 1950'lerin Amerika'sına hasta oluyorsanız yaşadınız. Keşif gezileriniz sırasında bulduğunuz radyo sinyallerini anten kulelerini çalıştırarak dinlediğinizde, bazı görevlere dair ipuçları bulabilirsiniz. Bazı radyo istasyonları da her yere yayın yapıyor. Mesela, Başkan Eden'in propagandasını yapan Enclave Radio ve Üç Köpek'in kanalı GNR. Üç Köpek, sadece enes parçalar çalmakla kalmıyor, aynı zamanda size yeni görevler hakkında yönlendirmeler ve başarıyla tamamladıklarınız hakkında tüm Washington'a duyurular yapıyor.

Uzakta, Washington D.C.'nın yüksek binalarının iskeletleri



REHBER



delik deşik dizili, yollar ve kaldırımlar, yıkıntıların parçaları ve paslanmış araba iskeletleri ile dolu. Metro ve tüneller çökmüş, içeride her ne kaldıysa hapsolmuş ve yok olmuş, gitmiş. Bazı yerlerde elektrik var. Atom gücüyle çalışan, sağlam kalmış birkaç yer; sonradan tamir edilen jeneratörler yaradımıyla aydınlatılan. Burası, yani şehir merkezi tam bir savaş alanı. Washington Anıtı ile Baştan Binası'nın arası delik deşik siperlerle dolmuş. Çelik Kardeşliği ile süper mutantlar arasındaki bu ölümcül dans devam ediyor. Zaman zaman silah seslerini ve patlamaları duyabiliyorum. Mutantların buraya neden asker ve mühimmat yığmaya devam ettiğini bilmiyorum. İhtiyaç Lyons bir şey aradıklarını düşünüyorum ama ne?

Potomac Nehri bir ölüm tuzagi. Zaten Çorak Toprakları'daki her su birikintisi, yüksek radyoaktiviteye sahip. Koruyucu kıyafetler giymeden suya girenlerin hastalandığını biliyorum. Sonra haril haril RadAway hapları arıyorlar.

Radyasyon serpintisi> Grafikler süper ve atmosfer de oldukça güzel. Mekanlar, yıkımın detayları ve çürümüşlük hissi başarılı bir şekilde verilmiş. Ortamlar, kendini Oblivion'daki gibi tekrar etmiyor. Şehir, kasabalar, yıkıntılar, arazi, dükkanlar, otobanlar, metrolar, monoraylar; hepsi birbirinden farklı çizilmiş. Özellikle müzelerin içi inanılmaz detaylı, eserler ve sergilenen nesneler çok çeşitli ve etkileyici.

Karakter kaplamalarının bir kısmı hariç, oyun görsel açıdan çok iyi. Detay seviyesi oldukça

yüksek. Hava şartları pek çeşitli değil; misal, radyasyondan kaçmak için kapalı bir yere sıçınmak isteyeceğimiz yağmurlar ya da toz ve metal parçalarını savuran firtinalar yok. Keşke olsayıdı. Gece - gündüz çemberi gayet başarılı. Günün her saatı farklı ışık yoğunluğuna ve gölgelere sahip. Özellikle akşam saatlerinde gökyüzü güzel görünüyor. Hele ki eski bir evin içindeyseñiz akşam güneşinin kapalı pencereлерden sızılımesi ve evin içi pastel renklere boyaması oldukça etkileyici.

Detay demişken, oyunda "şeytani" arayanları çok tatmin edecek nüanslar saklı. Uyuşturucu bağımlısı bir karaktere buffout verdikten birkaç gün sonra, tenha bir depoda cesedini bulduğunuzda ve onun doz aşısından öldüğünü fark ettiğinizde kendinizi suçlu hissedebilirsiniz. Arazinin ortasındaki bir ev yıkıntısında, banyo küvetindeki kurumuş kan gölünün ortasında yatan iskeletin, aslında nükleer savaştan sonrası o korku ve dehşet ortamına dayanamayıp bileklerini keserek intihar etmiş biri olduğunu fark ettiğinizdeye sizin üzürecek. Ya da bir fabrikanın deposundaki bilgisayar terminalinde tutulmuş bir günlüğü okurken...

Aynı tatmin duygusunu, kir pas içindeki eski poster ve broşürleri incelerken Fallout serisine layık ince esprileri yakaladığınızda da hissedebilirsiniz.

Fallout serisini böyle bir efsaneye dönüştüren unsurların içinde, bu alternatif evrenin bir yererde kırılıp bizimkinden uzaklaştığını hissettiire ve akla kazınan pek çok farklılık var. Geleceğin dünyasında, 1950'lerin Amerika'sını çağrıştıran tasarımların etkileşiviliği bir yana, muzip bir esprî anlayışıyla daha yetişkin (!) öğelere sahip. İşemeyen, sevişmeyen ve küfür etmeyen karakterlerle dolu klasik RPG oyuncularından çok farklı ve bir o kadar gerçekçi bir seridir Fallout. Bu sebeple Fallout 3'ü iki farklı açıdan incelemekte fayda var.

Tasarım konusunda Bethesda'nın tasa lanmasına hiç gerek yok. Görsel becerileri



- Para olarak şişe kapakları kullanırız.
- Hemen her tuvalette, Amerikan hükümetinin kanunlarına uygun olarak bir ilkyardım kutusu vardır.

- Bir "ripper" ilk seviyelerde en iyi dostunuz olacaktır. Tüfeklerden ise Çin malı saldırı tüfeklerini ya da herhangi bir enerji tüfeğini tercih edebilirsiniz.

- Med-X, Jet, Buffout ve Mentat, birkaç kullanımdan sonra bağımlılık yapan narkotik ve opioidlerdir. Bu bağımlılıktan kurtulmak için şehirlerdeki doktorlara ugrayabilirsiniz.

- Bulduğunuz şemalar yardımıyla çeşitli silah ve mayınları, karşınıza çıkacak veya eviniz için satın alabileceğiniz çalışma masalarında yapabilirsiniz. Tabii ki gereken materyallerin üzerinde olduğunu varsayıyarak.

- Şayet algı puanınız (Perception) azsa Dogmeat'e kulak verin; yakınlarda düşman varsa hırayacaktr.

- Lazer, plazma tüfek ve tabanca kullanırken aklınızdan çıkarmamanız gereken bir nokta: Kritik isabetlerde ceset küle dönüşür. Ganimet için küllerini karıştırın.

- Dr. Li'nin deney ürünleri hariç, Çorak Toprakları'daki tüm yiyecekler ve arıtılmış olanlar (Purified Water) dışındaki tüm sular az da olsa radyoaktif. Tüketirseniz radyoaktivite seviyeniz yavaşça artar. Belli bir seviyeyin üzerinde ise radyoaktivite zehirlenmesine ve kim bilir daha başka ne etkileye maruz kalırsınız.

- Görev almaktan kaçmayın. Bazı görevlerin sonunda sadece tecrübe puanı ya da ciddi paralar değil, perk de elde edebiliyorsunuz.

- Oyunun yükleme görüntülerinde Giddyup Buttercup adındaki bir robot atın reklam broşürlerini görüyoruz. Oblivion'da ata binebildiğimizi düşününce, kim bilir belki Fallout 3'te bu robot atı bir yerlerde bulmak mümkünür.

- Konuşma becerinizi (Speech) yüksek tutun. Oyun içindeki diyaloglarda normalde aldığınız ücretten fazlası için pazarlık seçenekleri çıkıyor.

- Silahlar kullandıkça aşınır ve eskir. Kapışmanın ortasında elleriniz bomboş, yüreğinizde bir sızıyla kalmak istemiyorsanız aynı silahlardan bulup elinizdekileri tamir edin veya bunun için NPC'leri kullanın.

- V.A.T.S. aşamasında düşmanın kafası (insansı olduğunu farz ediyorum.), ona en büyük zararı vereceğiniz yerdir. Fakat sağlığınız sona dayanmış ve kapışmadan uzaklaşmak mı istiyorsunuz? Bacağına çalışın ya da eline ateş edin, silahını düşürsin. Size el bombası mı atacak? El bombasını vurun, düşmanınız havaya uçsun. Kapalı yerdesiniz ve boruların gaz sızdırıldığını mı gördünüz? Düşmanınızı oraya çekin ve ateşli silahlarla birkâ el ateş edin, yanmasını izleyin.

- Her kötü eyleminizde "kötü karma" alırsınız. Bu durum vicdanınızı aykırı getirirken şehirlerin girişlerindeki, susuzluktan ölmekte olan karakterlere arıtılmış su (Purified Water) verip karmanızı düzeltibebilirsiniz.

- Lawgiver perk'inı aldığınız takdirde, yağmacıların (Raider) ve Talon Company itlerinin parmaklarını Regulators Merkezi'nde satabilirsiniz.

- Satabileceğiniz bir diğer şey de bilgi.



**Hayır, Chuck Norris değil,
Megaton şerifi Lucas Simms.**

hep iyidi zaten ve bu sefer de çuvallamamışlar, hatta seriyi tasarım ve görsellik açısından bir adım ileriye taşımayı başarmışlar. Bizde de bir dönem dolmuş olarak çalıştırılan, sonra da kişiliksiz sebeplerle ticari araçlarla değiştirilen Dodge ve Chev marka arabaları hatırlarsınız veya hatta bilirsiniz. İşte, Fallout evreninde atom gücüyle çalışan ve geleceği çağrıştıran aerodinamigue sahip arabalar (hurdaları daha doğrusu), o eski arabaların çizgilerine sahip. Tırlar, otobüsler ve ikinci Dünya Savaşı havası veren uçak lesleri de öyle. O eski "diner"ların içinde füzyon motoruyla çalışan ve Galaxy Science Fiction veya Astounding Stories kapağından fırlamış gibi duran robot koruyucular var.

Ancak üzüldüklerim söylenmeliyim ki Fallout 3, serinin cinsel açıdan en az içeriğe sahip oyunu. 2008'in sosyal ve kültürel ortamı 1997'ye benzemiyor. O dönemde, Fallout 3'ün daha güdü bir söyleme sahip olması için uygun alanı yaratıyordu. Günümüzde de Fallout 3, belki de atalarına layık olabilecek şekilde cinsel içeriğini daha uç noktalara taşıyabildi ancak Bethesda, bu meseleye fazla bulşamamayı tercih etmiş.

Sızmışım.

Çorak Topraklar'da bu, genellikle ölmek isteyince yapılır. Neyse ki Dogmeat var; beni yine uyardı.

Gözlerimi açar açmaz, üzerinde doğru koşarak gelen gözü dönmüş birini gördüm. Böyle bir zamanda ve böyle topraklarda en kötü uyanma şekli bu olsa gerek. Ellerini bir şarkiya eşlik eder gibi

havaya kaldırılmış, çılgınca sallıyordu. "Bana yardım et!" diye bağıryordu. Üzerime patlayıcı bağladılar, onu etkisiz hale getirmelisin, bana yardım et, lütfen!

Patlayıcılarından pek bir şey anladığımı söyleyemem. Hiç yaklaşmadan onu vurabilirdim ama ben öyle biri değilim. Bilirsiniz, bana bir sebep vermedikleri sürece insanları vurmaktan güçlük çekiyorum.

Yaklaştı, kirli saçları alınna yapışmış, delirme noktasına gelmiş, buna rağmen güzelliği belli olan bir kadındı. Yine de içimde ona karşı bir şey uyanmadı. Son zamanlarda böyle oloyordu. Kadınlar... Anımlarını yitirmiş gibiydiler. Yüksek radyasyona mı maruz kalmışım acaba?

Yine de bombayı biraz inceleyebildim ancak gözlerimdeki kararsızlığı görmüş olacak ki bağıräk ondan uzak durmamı söyledi. Dualar ederek benden uzaklaşmaya başladı, başladığım ama devam edemedi çünkü büyük bir gürültü ve moloz yağmuru içinde infilak etti.

Zavallı kadın.

Üçüncü türden yakınlamalar> Şaşkıncı ve rasgele olaylar Fallout 3'te de mevcut ama sayıları, serinin önceki oyunlarına nazaran daha az. Yine de bir görevi tamamlamanın pek çok alternatif yolu var. Sosyal becerileri kuvvetli bir karakterle oynuyorsanız, zor kullanarak çözülen bir vakayı konuşarak çözüme kavuşturabilirsiniz. Yüksek zeka, bilim, ilaç, patlayıcı ve güç gibi becerilerde, karakterinizin özelliklerine uygun ekstra konuşma seçenekleri ile

karşılașacaksınız.

Şehirler Oblivion'daki gibi oldukça tenha. Açıkçası insan, etkileşimi çok fazla olmasa bile biraz daha fazla karakter görmeyi bekliyor. Ayrıca NPC'lerin oyundaki etkisi genellikle tek görevlik. Aslında bu, çoğu RPG oyununun çözmekte zorlandığı bir problemdir. Şehirdeki bir karakter, onunla işiniz bittiğinden sonra, ortada gezinen ve sadece diğerlerinden daha detaylı çizilmiş birine dönüşüyor. Hikaye katkılardan tamamen tükeniyor ve bu da hem karakterlerin, hem de oyuncun genel inandırıcılığına darbe vuruyor.

Dünya haritası tatmin edici ve iş görür fakat bölge haritası tamamen kullanışız. Pusuladaki gösterge bile basit bir prensiple çalışmasına rağmen yeterince etkili değil. Oyunun başında kısa bir yükleme süresi geçiyor ve kapalı mekanlara girmediğiniz sürece bir daha yükleme yapılmıyor. Kapalı mekanlara girerken ya da load ve save yaparken yükleme süreleri çok kısa.

Perk ve Trait'lerin birleşmesi konusunda endişelerim vardı ancak bu ikisinin Perk çatısı altında birleşmesi ve her seviyede oyuncuya sunulması daha temiz ve basit bir sistem oluşturmuştur. Üstelik seviye atlamayı daha cazip ve heyecan verici hale getirmiştir.

Fallout 3, "nazik" bir oyun değil. Oyuncuya, sebepleri



"İşinləmə beni Scotty!" (Lazer tüfekli birine saldırırken iki defa düşünmeliydi.)





ve sonuçları hakkında felsefi açımlımlara götürmede nükleer savaşla mahvolmuş bir Amerika oluşturmayı başarıyor. Distopyaların ve post-apokaliptik ortamların özel bir meraklısısanız Fallout 3'ün atmosferini tatmin edici bulabilir, Kral'ın Kara Kule'sinden ve Mad Max'ten esintiler yakalayabilirsiniz. Görevlerden biri, Philip K. Dick üstadın klasik eseri "Do Androids Dream of Electric Sheep?" ve dolayısıyla Scott'ın klasikleşmiş filmi Blade Runner'a da gönderme niteliğinde. Hattırılanlar olacaktı; Fallout 2'nin soundtrack'ında Stephen King'e, The Stand dizisinde kullanılan bir parçanın yer verilmesiyle açık bir göndermevardı. The Stand de, benzer şekilde, salgından sonra mahvolmuş Amerika'da hayatı kalmaya çalışan bir avuç insanı konu alıyordu.

Dedim ya, bu nazik bir oyun değil. Kritik vurus-

WASHINGTON D.C.



Fallout 3 için yapılmış olan eski bir promosyon kampanyasında, yukarıda gördüğünüz görsel yer almıyor. Oyunun geçtiği bölge olan Washington D.C.'nin simgesi Capitol Building'i yıkılmış ve mahvolmuş şekilde gördüğümüz bu resim, çeşitli haber servislerinden gereklidir en nihayetinde Daily Mail'da "El-Kaide'nin nükleer saldırının sonrası yerle bir edilmiş Amerika vizyonu" olarak yer almış.

Ayrıca terör bağlantılı haberleşmeleri inceleyen haber alma grubu SITE Intel Group, UK Telegraph'in haberine göre, bu görsellere El-Kaide ile ilişkili olması muhtemel iki internet sitesinde "Nükleer Çihad: Son Terör" adı altındaki, Batı'ya yönelik nükleer saldırının fikrini tartışan (I) bir video görüntüsünde rastlamış.



ların dramatik sonuçları oluyor genellikle; kopan bacak ve kollar, omuzlarından ayrılmış uzağa fırlayan ya da patlayan kafalar yeyahut tümenden infilak eden bedenler... Öldürdüğünüz mutant'ın gözünü koridorun sonunda, yerde görmek hem komik, hem tatmin edici.

Çorak Topraklar'ı bir de kendi gözüñünden görün> Son olarak bahsetmem gereken konu, izometrik görüş açısından first person & third person birlikteliğine geçiş olacak. Şahsen bu "mutasyon" oyunun ruhundan "götüreceğini" düşünüyordum ama yanıldım. Fallout 3'ü third person olarak oynayabiliyoruz ancak kimse bunu tercih edeceğini sanmam. Third person açısı first person'a nazaran hem daha etkiziz, hem de kullanışız.

Evet, buna lafın sonunda sıra, bir son söyle geldi. Bu ay, bu kadar fazla sayıda güzel oyunun aynı anda piyasaya çıkması nedeniyle oyun tanımlarına teşekkür borçluyuz ama onlara asıl minnettarlığımızı, kendisini aşan insanlar için göstermek gerekiyor bence; yaptığı işi hakkıyla yapan ve onun üzerine sürekli bir şeyler koyan insanlar için. Şurası kesin ki yeni bir Fallout, rezil etmesi muvaffak olunmasından daha zor bir projeysi. Artık ilerisi için daha iyimseriz ve heyecanlıyız. 10 yıl öncesini

Keşfettiğiniz seyahat noktalarını, Reilly'ye para karşılığı aktarabilirsiniz. Ancak bunun için önce Reilly'nin korucularını, kılıkaldıkları otelin damındaki çatışmadan kurtarmalısınız.

- Bazı NPC'leri küçük grubunuza dahil etmek için, aynı tarzda yaşam felsefesine, yani benzer karmaşa sahip olmanız gerekiyor.

- Bilgisayarları hack edebilmeniz, bilim puanınıza (Science) bağlıdır.

- Hack özelliğini kullanırken yapmanız gereken, ekranındaki karakterler ve kelime arası şifreyi bulmak. Bunu, deneme yanlış yoluya yapacaksınız ve dört denemedede bulamazsanız bilgisayarlar kendini kilitleyecektir. Buna engel olmak için üç denemedede bir çıkış tekrar girin.

- Bazı böcekten mutasyon geçirmiş yaratıkları antenlerinden vurmayı deneyin; sakatlayabilirseniz -diğer düşmanlar dahil- etraftaki her şeye saldırmaya başlayacaktır.

- Radyo kulelerini aktif hale getirip, yayınlanan radyo dalgalarını PipBoy'unuzdan dinleyebilir, böylece yardım mesajlarını ve sinyallerini alabilirsiniz. Fakat dikkat edin; yardım mesajında bahsedilen yere gittiğinizde, mesajın aslında 30 yıl önce doldurulmuş ve kendini tekrar eden bir kayıt olduğunu keşfeteniz de mümkün.

- Bazi perk'ler belirli skill veya S.P.E.C.I.A.L. puanlarından sonra açılıyor. Almak istediğiniz perk'e göre karakterinizi şekillendirmeyi veya seviye atlamanadan evvel birkaç Bobblehead bulmayı düşünebilirsiniz.

- Silahların verdiği zarar, dahil olduğu silah türündeki beceri puanınıza (Skill) göre değişir. Hangi silahları kullanmayı tercih ediyorsanız o puanınızı artırmayı unutmayın.

- Nöbetçi robotlar (Sentry Robots) oldukça zorlu rakipler; vur kaç metodunu ve "büyük silahları" deneyin.

- Dogmeat'i savaş esnasında da, konuşma seçeneği ile stimpack kullanarak iyileştirebilirsiniz. Şayet dostumuz örümceğini canlandırmamanın yolu yok. Bu yüzden bir gözünüz Dogmeat'ın sağlığı barında olsun.

- Birilerini öldürme görevlerinde teticie asılmadan önce -becerileriniz doğrultusunda- alternatif çözümleri gözden geçirin.

- Pazarlık becerisi (Barter) sadece alışverişlerde ucuzluk değil, ek diyalog açılımıları da sağlar.

- Mühimmat ağırlıksızdır, yüklenin.

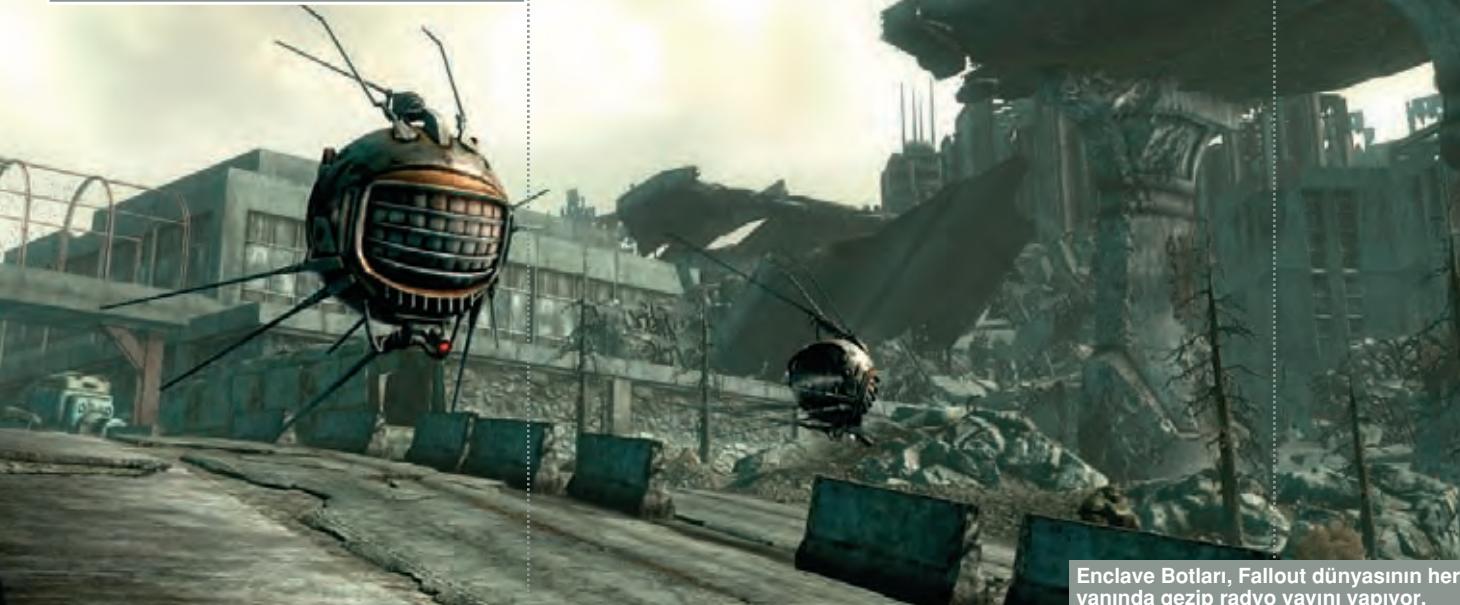
- Ağırlığı olmayan diğer değerli şeyler de savaş öncesi paralar ve metro biletleridir. Ek olarak, zaman zaman metro koruma robotları bilet talep edebilir. Bunları da toplamanızı tavsiye ederim.

- Notlar da önemli tüyolar verebilir. Bir yeri işaret ediyorlarsa oraya gitmenizi tavsiye ederim.

- Fallout serisinin bir nevi alamet-i farikası olan ve bulmakta hayli zorlanacağınız sallanan kafalar (Bobblehead) size çok yararlı özellikler verebilir veya S.P.E.C.I.A.L. puanlarınızı artırabilir. Gözünüzü dört açın.

- Bobblehead'lerden bir tanesi, Dr. Li'nin Rivet City'deki masasının üzerinde duruyor. Bir diğeri ise Megaton şerifi Lucas Simms'in evinde. ☺





Enclave Botları, Fallout dünyasının her yanında gezip radyo yayını yapıyor.

aramaktan bıkmayan "taraftar" profilli oyunculara da biraz sakinleşip çocukluklarını aramaktan vazgeçmelerini ve Fallout 3'e yeni bir macera olarak bilmalarını tavsiye ediyorum. Hem zaten tarzı olan, beklediklerinizi ve beklemedenizin birkaç güzel sürprizi daha size veren, sizin gibi ağır eleştirmeye meyilli ve oyunu 35 saat oynamış bir arkadaşınızla buluştuğunuzda -soğuk birer bira üstüne-ambaşka görevliden, birbirinizin henüz görmediği mekanlardan ve karşılaşmadığı ilginç karakterlerden bahsetmenize sebep olacak kadar sizi heyecanlandıran, bu kadar detaylı ve kişiyi içine çeken oyun var ki?

Huzurlarınızda Bethesda'ya kendisini aştığı, bana eski bir dostu, bir sevgiliyi geri getirdiği için teşekkür etmek istiyorum. İsinizin başına çocukların; daha hazırlanacak genişleme paketleri ve devam oyunları var.

Çökmuş araba tüneline sıındım. Hava kararıyordu. Uzaklardan bir yerden tiz sesli zavallı bir köpek havlaması duyulabiliyordu. Onu kimin ya da neyin heyecanlandırmış olabileceğini düşünüydüm. Süper mutantların bölgesinde değildim, köstebek-fareleri de olamadı.

Gördüğüm ilk kapıya doğru ilerledim. Kilitliydi. Tokalarından birini ve tornavidamı çıkardım. Tornavidayı yavaşça çevirerek tokaya nerede baskın uygulandığını, sonra da tokayı hafifçe çevirerek baskının olmadığı noktayı buldum. Tornavidada 90 derece saat istikametinde döndü ve kilitten açılma sesi geldi. Gülümsemidim. Halen kilitliyse içeride malzeme olma olasılığı daha fazlaydı. Fakat umutlarım kısa sürecekti çünkü küçük bir

DÜNYA BASININDA FALLOUT 3



PSM3
"Fallout 3'ün
çoraklığa bezenmiş
olan kiyamet sonrası
dünyası aklı almadı
görünüyor."



PC Action Germany
"Programcılar
önlerinde eğiliyor!
Fallout 3 tam arzu ettiğim
gibi çıktı. Harika hikayesi
ve vaat ettiği sınırsız
özgürlük, kiyamet sonrası doğamı
gidiyor."



Click
"Orjinallerin atmosferini
koruyor. Ufak hatalarına
karşın, yılın RPG'si olmak
için kuvvetli bir aday!"



OXM
"Bu denli sürükleyici
oyunlar sık sık
karşımıza çıkmıyor.
Kapı götürür
hikayesi, devasa
dünyası, başarıyla inşa edilmiş
olan RPG yakası ve hareketli
FPS savaşları ile Fallout 3, aldığı
parayı hak ediyor."



CanardPC
"Bunu hala
yatamıyorum. Bu
çamurlu günahı...
Elbette ki yok
edebilirim. Bu
küfr temizlemek için bir nefret
bidonuna daldırılabilirim. Ama bu
onu daha iyi yapmaz. Bu Black
Isle'yi geri getirmez."

16

mil²
Fallout 3'teki oyun
alanı 16 mil² ki bu da
yaklaşık 42 km²'ye
tekabül ediyor.

20

seviye sınırı
Oyunda 20. seviye-
ye kadar yükselme-
liyoruz.

200

yıl
Fallout 3, bombalar
düştükten 200. ilk
oyundan 116 ve ikinci
oyundan 30 yıl sonrasi
konu alıyor.

yatağı olan, ofisten bozma bir odaydı
burası. Çer çöp dışında faydalı bir
şey yoktu.

Çürümuş yatağa oturdum. Tüfeğimi
çkarıp söktüm, temizledim ve tekrar
taktım. Yılların ve savaşların kirile
kaplı masada lime lime olmuş bir
dergi duruyordu. Amerikan dergisi
değildi, buraya başka bir yerden
getirilmiş olmalıydı. Adını okudum;
LEVEL. Kapığında bir bilgisayar
oyunu olduğunu tahmin ettiğim şeyin

adi seçilebiliyordu... Fallout 3.
Dinlenirken okunabilecek bir
şey gibiydi, şayet yazıldığı dili
bilebilseydim.

Elimi Dogmeat'in başına koy-
dum, haffi bir hıtlamıyla men-
teşelerinden çıkışmış kapıya ve
daha ötesine bakıyordu. Dikelmış
tüylerini okşarken ürperdim.

Dergiyi açıp sayfaları çevirmeye
başladım. Köpeğin havlama-
ları kesilmişti. ☺

FALLOUT 3

ARTI Grafikler, atmosfer,
detay seviyesi, müzikler,
yükleme sürelerinin azlığı,
V.A.T.S.'da karşılaşmanın zevki

YAPIM Bethesda Softworks

DAĞITIM Bethesda Softworks

TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB fallout.bethsoft.com

TÜRKİYE DAĞITICI Tiglon

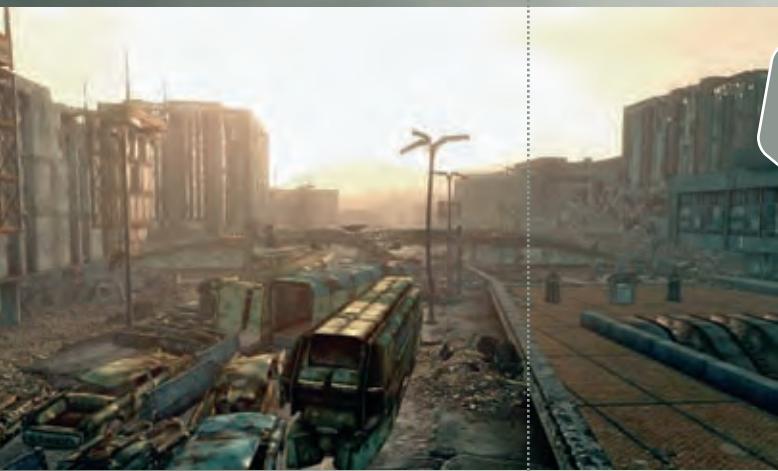
(www.tiglon.com.tr)

EKSİ Kullanışsız harita ve third
person açısı, serinin önceki
oyunlarına nispeten küçük oyun
alanı, görsel bug'lar

**"Eve gideyim de şu şehri bula-
yım.", "Biraz da kuzeybatıya
gideyim, bakalım orada neler
var.", "Oğlum, ben o adamı
hiç görmedim lan!", "Alo...
Dogmeat'i buldum oğ-
lum." diye sürer, gider...**

9,3

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



kripton ALTERNATİF GİYİM



İstanbul Bakırköy
Ebuziya Cad. No:21 Kat:1
0212 543 58 44

Ankara Optimum AVM
Kat:2 No:206/B 0312 280 78 67

Merkez 0212 539 21 50
www.kripton.cc

DON'T PISS
ON ME



...KAFANA GÖRE



FAR CRY 2

“Beyaz adam gelmeden önce bizde maden, onlarda kitap (İncil) vardı; gitti-klerinde bize kalansa yalnızca kitap ve kan oldu.” Çok özel bir laf değil belki ama Afrika'daki yolculuğunuzda, rehberiniz olarak bu lafi unutmamanızı öneririm. Sineklere, silah tüccarlarına ve kurşunlara dikkat edin...





A J A N D A

SAYI: 139
SAYFA: 28

Öyle kamuflaj desenli şort giyip eline silah almakla gerilla olunmuyor arkadaşım; ekmek bıçaklı bir geri zekalıyi bile kampa sokmuşsun.

Afrika'daki koşullar için herkesin bir yorumu var aslında. Kimisi açlık, kimisi su probleminden dert yanıyor, bazısı "Neden zengin devletler yardım etmiyor ki?" diye hayvanlarıken kimisi sadece bu yazıyı okumaya devam ediyor.

"Ne mi oldu?" diye soruyorsun ey okur! Hepsini söyleyeceğim, hepsini. Birkaç milyar yılı aşan kısa yaşamım boyunca gördüm ki o şen halkın değerli madenleri calındı ve zorla götürüldü. Evet, ben 500 yıl önce de oradaydım, gördüm. Kendi topraklarının kendi zenginliklerini, yine kendi elleriyle beyaz adamların gemilerine yükleyen yerlilerle tanıştım. Üstünde sinekler uçuşan cesetlerden biri bendim, başka bir kitaya götürülen altın külcesi de bendim. Kutsal kitap; artık kutsal kitaplara vardım, papazları vardı ve beyaz adamlar onları kurtaracaktı...

Çok değil, bir asır önce ben yine oradaydım. Dişi için avlanan kardeşlerimle birlikte göye yükselttim çığlıklarımı, bir diğer kuzenimle postumu savundum, eğlence içi vurulan yerlilerdendim aynı zamanda; ben her zaman her şeydim Afrika'da. Çölün rüzgarlarında uçuşan zereciktin bir zaman, aynı zamanda sırtında kurşunu hissededen o yavru antilop da ta kendimdi...

Gördüm, siz de gördünüz muhtemelen filmlerin sayesinde; birkaç parlak taşı için yapılanları gördüm. O parlak taşa düşkün birkaç geri zekalının ödediği para da benden başkası değildi aslında, durmadan el değiştiriyordum; bulduğum son kasaya bir silah tüccarınıkî oluyordu hep. Politikacılar boş vaatler veriyordu, sivil savaş kızışmıştı ve askerler her şeye el koymaya başlamıştı. Benim son sahibimse bir "Çakal"dı. Mallarını iki tarafa da sattı, kardeşleri birbirine düşürdü, etle kemiği, bedenle ruhu, suyla toprağı birbirinden ayırdı. Fransa'daki bir kadın, güne "Merhaba." dedi penceresinden, Afrika'daki üç kardeşe bir avuç pirinç için saç saç kavga ediyordu; bir tencere değil, bir tabak bile değil, onların o küçükük avuçları dolusu haşlanmış pirinç. Genç bir adam daha sitemaya yenik düştü kavga devam ederken, yaşılı papaz

a l t e r n a t i f



S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY

Far Cry 2 kadar açık uçlu ve ondan daha fazla RPG unsuru içeren bir oyun var; kendi aramızda S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky diyoruz biz ona. Benzer şekilde koca koca arazilerde, biraz daha kiyamet sonrası zamanlarda hayatı kalma mücadelesi vereceğiz onda da. Yalnız bug'lар için en son yamaları indirmenizi tavsiye ediyorum, yoksa çekilmiyor gerçekten.

çaresizce kitabına gömüldü; son sahibim viskisini içerken kahkahaya atıyordu...

Tüm bu otları körkileyip bundan kazanç sağlayan adamı, yani Çakal'ı öldürmenin günah olup olmadığını sormak üzere bir din adamina yöneldim sonra. Kısa sürede din adaminın da kendim olduğuna inandırdım kendimi; biraz daha güclü hayal etmem gerekiyordu yalnızca. Silahlarımla günah çıkarabileceğime inandım, savaş başlatana karşı savaş açmanın, savaşı sonlandıracığını düşündüm ama önce gözlerimi açmam gerekiyordu...



"The country needs you!"> Far Cry 2'ye (FC2), değişen yapımcı yüzünden ön yargıya bakılsın da ilk başta, çeşitli gösterimler bu ön yargıları teker teker yıktı ve sanırım heyecanın doruk noktası E3 oldu herkes için. Birkaç ay önce yazmış olduğumuz Yakın Plan'a rağmen onun kadar detaylı bir başka E3 yazısı daha yazdı ve heyecanımız hala aynı noktadaydı.

Bugün oyun elimde, elim klavyede ve kafam hala oyundayken ben yine heyecanlıyım. Öncelikle söylemeliyim ki sunum yönünden çok başarılı bir oyun FC2. Ölmek üzereyken yapılan kritik hamlelerin animasyonlarıyla ilgili bir şeyler duymuşsunuzdur; bacaktan çıkarılan kurşun ve bulanıklaşan görüntü gibi. İşte bununla bitmem FC2'nin sunum yönü; yazının devamında daha detaylı olarak değineceğim "arkadaşlık sistemi", atmosferi gerçekten yaşatıyor oyuncuya. Savaş sırasında yere düşüğünüzde, bir açılıp bir kapanan gözlerinizin en yakın arkadalarınızla karşılaşğını hayal edin; size elini uzatıyor işte, siz

ÖNCE TAKTİK

İşte oyunda en çok kullanılan takımlardan biri: Belki de tek bir mercimeyle, o çatı altındaki altı adamı hakaşık ve can havıyla kaçışanları da kısa sürede indireceğiz.





taşıyor. Yol boyunca bir uyanık, bir bayınsınız ve tüm dramatikliğiyle yaşıyorsunuz bunu. FPS'lerin şovu ve sinematik özelliği, Brothers in Arms ve Call of Duty'den sonra da devam ediyor anlayacağınız.

Diğer FPS'lerden bahsetmişken FC2'nin yeni sağlık sistemini de anlatmadan geçmemeyiz. Medkit sistemi -bildiğiniz gibi- eski oyunlardaki hoş anılar olarak kaldı günümüzde. Yeni moda olan "kendiliğinden düzelen sağlık durumu" sistemiyle bell ki Ubisoft için yetersiz kalmış. Bu yüzden çok kritik hamlelerde az önce bahsettiğim animasyonları, daha normal anlardaysa Battlefield: Bad Company'i hatırlatan bir şırınga sistemini kullanmış yapımcılar. Genellikle "safe house" denilen evlerdeki sağlık istasyonlarından birkaç şırınga alabiliyoruz yanımıza ama bu iğneler sadece aceleniz varsa gerekli, yoksa sağlığınız kendiliğinden de doluyor zaten.

"Welcome to the jungle!"> FC2'nin açık uçlu ve GTA'yı andıran bir sistem kullanacağı oyun



piyasaya çıkmadan önce açıklanan bilgiler arasındaydı. Bu "açık uçluluk" genel olarak baktığınızda başarılı işliyor aslında. Ana amacınız Çakal isimli silah tüccarını öldürmek olsa da zamanla onun silah sattığı örgütler veya arkadaşlarınız adına çalıştığınız bir zincirin parçası oluyorsunuz; aynı zamanda ana görevler dışında bazı yan görevlerle de karşılaşabiliyorsunuz. Bir görevi hallettiğinizde yeni görevler için üsse dönmenek sizin elinizde. Issız çöl ve ormanlarda da oyalandırlırsınız dilerseniz. "Issız" derken gerçekten issız bölgeleri kastediyorum. Şöyledi ki, şehirlerde yaşanan birkaç insanla karşılaşsanız da oyunun büyük kısmını geçireceğiniz yollarda, birkaç askeri devriye ve belki başlı binalar dışında gerçekten yalnızsınız. Ne yazık ki Shadow of the Colossus yalnızlığı değil bu yaşadığımız; daha anlamsız bir "izolasyon". Biraz geç tanıştım Morrowind'ı hatırlatı bana bu yalnızlık. Askeri gözleme kuleleri, saklanma noktaları, silah satın alınabilecek satıcılar ve birkaç köhne bar var belki ancak insan yok. Silah satıcılarında bile bir PC çıkıyor karşımıza.

Silah konusuna gelirse, düşmanlardan düşen silahlarla da yetinebiliyorsunuz elbette ancak bu silahların çatışmanın ortasında

BUDDY, WINGMAN VEYA BRO!

Oyununuza gerçekten renk katmak istiyorsanzı sayı 12'ye varan dostlarınıza da öneri vermelisiniz. Hepsinin size benzeyen ve onları bazı belalardan kurtararak arkadaşınız yapabiliyorsunuz. Hepsi bir hikaye verilmeye çalışılmış ve bir noktaya kadar da başarılı bu ama diyalogların aşırı hızla ve yavan biçimde gelişmesi, sızdı bırakıldığı etkiyi azaltıyor ne yazık ki. Oyun süresince büyük yardımçıları dokunabiliyor bu dostlarınızın ve bu yüzden, siz ölügünüzde yardımınızda koşan arkadaşınızı koruyarak çatışmadan ayrılmak ileride daha büyük yardımçılar alabilin, hikayelerini daha iyi öğrenebilin.

tutukluk yapabilme, hatta parçalanabilme gibi bir olasılığı var. Bu nedenle onlara güvenmekten ziyade oyunun "para birimi" olan elmaslarını kiyip yeni silahlar satın alın ve hatta bunları geliştirmek ekleyin. Bunun için gereken elmasları, görevleri bitirerek alabildiğiniz gibi navigasyon cihazınızın bazı sinyalleri sayesinde, sancılı birkaç dakikanın ardından bulduğunuz bazı çantalardan da toplayabiliyorsunuz. Zaten oyuna bir Assassin's Creed veya Grand Theft Auto havası veren en büyük etken de bunun gibi detaylar. Bu detayların başında da, safe house denilen silah depolama ve oyunu save etme noktalarını birkaç düşmandan temizleyerek ele geçirerek geliyor. Oyunun konsol versiyonlarında oyunu save etmenin tek yöntemini bu binalar olduğunu da ekleylelim.

Aslında, safkan FPS olan abisine hiç benzemiyor FC2; hem iyi, hem de kötü

yände gelişmiş şımarık bir kardeş sanki. Şöyledi ki, oyun gerçekten "açık uçlu". İstediğiniz şeyi istediğiniz zaman yapabilmenizin dışında, istediğiniz yoldan da yapabiliyorsunuz. Bu konuda özellikle arkadaşlarınızın büyük yardımını dokunuyor; yanı sıra gizlenerken ilerlemek, bilek kuvvetine güvenmek ve tüm yolu arkadaşın takipçileri önemsemeden ciple kat etmek gibi seçenekleriniz var. Asıl sorunsa RPG unsurları yeterli olmadığı için bu unsurların üzerinde yeterli derecede gidemiyorsunuz; yanı karakterinizden çok, sizin yetenekleriniz önemli oluyor bu konuda. En sağlam upgrade'leri yapılmış bir sniper tüfeğiniz varsa bile elinizin titrememesine bakıyor iş. Yine de oyunun en eğlenceli yönlerinden olan yangın sistemini, hava koşullarını, zamanı, patlayıcıları ve içlerinde bir



DİKKAT!

Siz siz olun, herkesin rahatlıkla siper alabileceği böyle bölgelerde elinizde roketatarla donşamayın.



Vista'da Far Cry 2

En son nesil grafiklere sahip bu keyifli FPS'yi Vista'da oynayın. Crysis oynayabileceğiniz bir bilgisayarda Far Cry 2 mükemmel çalışıyor. Mükemmel derken bütün ayarları kökleyip oynamaktan bahsediyoruz. Bunun sebebi elbette program kodunun iyi optimize edilmiş

olması. Vista'nın en büyük özelliklerinden biri olan DirectX 10 mimarisini de bu oyuna özel bir Catalyst sürücü yaması çıktı. Ekran kartınız uygunsa, Radeon X1600'den 4800'lere ATI kartlarda performans artışı sağlayan bu yamayı kurmayı unutmayın. DirectX 9 ve

XP'ye kurabilseniz de, DirectX 9'da sadece CrossFire çoklu ekran kartları için performans artışı oluyor. Oysa DirectX 10'da bütün ATI kartlar için bir performans artışı söz konusu. Vista'da Far Cry 2 oynayın ve güncel kalmayı unutmayın.



Tren rayına bağladığım arkadaşını kurtarmış olabilisin ama sniper'ımdan nasıl kaçacaksın bakalım?



glider'in da olduğu araçları silah olarak kullanabilmeniz size oldukça çeşit sağlıyor.

Böylesine yaratıcı yöntemlerimiz varken, ne yazık ki FC2'nin shooter ögeleri biraz geri planda kalmış. Öyle ki bir rakibinizi vurup vuramadığınızı anlayamıyzorsunuz. Yakınınızdaki bir düşmanı kafasından vuramazsanız en azından üç - dört kurşun harcamanız gerekiyor ki öldükten sonra düşmesi de -nispeten- uzun süredünden bir türlü karar veremiyorsunuz. Bu sırada gelişmiş yapay zeka, size farklı yerlerden saldırmaya başlıyor. Bir düşmanın aracı varsa direkt üstünüzü sürüyor, eğer yoksa farklı yollardan yaklaşmaya çalışıyor; ayrıca düşmüş arkadaşlarını korunaklı bir yere çekme çabaları da takdirimizi topluyor. Buna rağmen abuk sabuk yerlerde koştururan askerlere de rastlıyoruz. Sanırım kocaman kocaman

haritalar yapmanın zorluğu da bu waypoint'leri ayarlayabilmek olmuş. Bunun dışında oyunun gayet gerçek olduğunu söyleyebilirim, hatta fazla gerçekçi. Bölgede oldukça yaymış olan "malaria" hastalığı sizin de peşinizi bırakmıyor mesela. Bu hastalığa karşı önlem almak için bazı yan görevler sayesinde özel ilaçlara ulaşmanız gereklili. Matrix'teki gibi bir adet "ilaç" olan hapınız, bir de mecazi hapınız var; hangisini yutacağınız size kalımı. (İğrenç espri hakkımı doldurmadığımı umuyorum henüz.) Öte yandan depar attığınızda yoruluyorsunuz, görüntü bulanıklaşıyor; malaria'yla boşuşurken kıvrınıyor, ölüken dünyaya karanlık bir şekilde de olsa birkaç bakanı daha atabiliyorsunuz.

İzçilik faaliyetlerinde az da olsa bulunmuş biri olarak oyunun harita sistemine hayran kaldığımı söyleyebilirim. Ancak elinize bir harita ve bir de navigasyon cihazı alıp ilerlerken HUD sistemi gerçekten öünüüz görmenizi engelliyor. Bu nedenle zaman durarak etrafı gözlemeli, hatta yoğunlukla dürbününüzü başvurmalısınız.

**"Ben, senin ayağının ucuna
yapışan sakızım.">** Oyunu teknik açıdan değerlendirdiğimizde 50 km²'lik



MULTIPLAYER MODU VE HARİTA EDITÖRÜ



Far Cry 2'nin, multiplayer özellikleriyle diğer FPS'lerden sıyrıldığı söyleyemeyeceğim ne yazık ki. Klasik deathmatch, team deathmatch ve capture the

diamond dışında bir tek, bir kaptanın seçildiği ve belirli miktarla puan toplandıktan sonra karşı takımın kaptanına saldırlınan mod var. Ancak oyunun her platformda versiyonunda bulunan harita editörü, şartsız derecede başarılı. Oyun çıkmadan önce gösterilen Eiffel Kulesi ve Giza Piramitleri, insanları hayrete düşürmüştü zaten. Şimdiye benim gibi -görsel sanatlardan pek anlamayan- insanların bile birkaç sanıyede kendi ormanını yaratıp, patlayıcılarla donatıp, hiçbir yükleme ekranıyla karşılaşmadan bir asker indirebiliyor o ormanın ortasına. Geriye kalan da elbette ki tüplerden bir tanesini patlatmak ve...

devasa bir oyun sahası, durmadan değişen hava koşulları ve başarılı çevre etkileşimi ile karşılaşıyoruz. Oyunun pek bir övülen yanın efteleri yer yer çok başarılı bir hale gelse de görsel şölen anlarına nadiren rastlıyorsunuz. Yine de Dunia (Dünya) motoru yeterince başarılı.

Afrika'nın doğal ortamını evimize getiriken -shooter özelliklerinden biraz ödün vererek- yaratıcı ve açık uçlu bir atmosfer yaratmış FC2. Ancak politika sadece ince kağıtlar üzerinde kalyor ve çift taraflı oynamanın hiçbir anlamı kalmıyor; herkesi kullanan Çakal'sa dışarıda bir yerlerde oturmuş, size kis kis güllüyor muhtemelen... EKO

5

dakika
Oyundaki beş dakika, gerçek hayatı bir dakikaya denk geliyor.

6

sınıf
Multiplayer modunda altı sınıf seçebiliyor-sunuz.

50

km²
Ciddien geniş bir alandan bahsediyorum burada; gez gez bitmeyi arkadaşı!

2500000

insan
Karakteriminin de şikayetçi olduğu malaria hastalığı, her yıl 2,5 milyon insanın canına mal oluyor.

FAR CRY 2

ARTı Tamamen açık uçlu oynanış, başarılı harita editörü, çevreyle etkileşim, arkadaş sistemi, grafikler, gece - gündüz dinamikleri, çeşitli yan görevler, 30 saatte yakın oynamama süresi

YAPIM Ubisoft
DAĞITIM Ubisoft
TÜR FPS
DİĞER PLATİFLAR PS3, Xbox 360
WEB www.farcry2.com
TÜRKİYE DAĞITICI Tiglon (www.tiglon.com.tr)

EKSİ Vuruş hissi alınmıyor, senaryonun potansiyeli hiç kullanılamamış, görevler kendini tekrar ediyor, seyahatler gereğinden fazla uzun sürüyor, multiplayer yeterince güçlü değil

Devrimciler, militaristler, ağaçlar ve silah satıcıları arasında sıcak bir macera. Saf bir shooter değil ve bu yüzden daha kısıtlı bir kitleye hitap ediyor belki ama kesinlikle başarılı ve üzerinde uğraşılmış bir yapım.

8,8

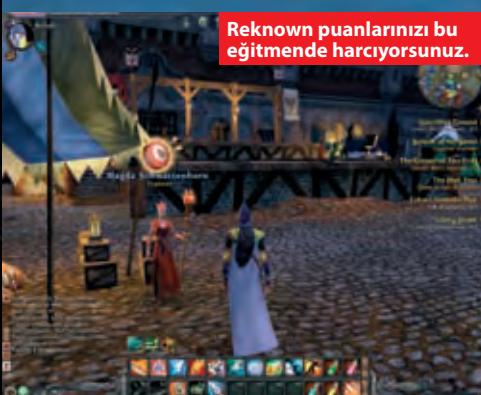




WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Her yerde sonsuza dek savaş var





Reknown puanlarınızı bu eğitmende harcıyoruzsunuz.

Warhammer Online duyurulup, ilk Beta görüntüler ve videoları yayıldıında, oyuna herkes "World of Warcraft" kopyası yaftasını yapıştırılmıştı. Açıkçası ilk görüntülerde ben de aynı izlenimi taşıyordum. Bu

kadar derin bir geçmiş이 olan evrenin, WoW kopyası olan bir oyun olarak piyasaya sürülecek harcanması, beni üzüyordu. Fakat oyuna girdikten sonra Mythic'in yaptığı işi gördüm ve hakkının yendığını size kolaylıkla söyleyebilirim. İlk olarak Dark Age of Camelot ile adını duyuran Mythic, bu oyunda tipki Everquest'te olduğu gibi sağlam oyunculara yönelik bir içerik hazırlamıştı. Oyunda level 12 - 13'ten sonra tek başına yukarı çıkmak son derece zordu ve bir süre sonra da oyun sıkıcı bir hal alıyordu. Fakat DAoC'nın PvP sistemi oldukça yerindeydi. Mythic, Warhammer Online'i hazırlarken Dark Age of Camelot'un başarılı yanlarından çok şey almış ve aynı hatalara düşmekten kaçınmış. Bu oyun sistemi Warhammer evreniyle birleşince, Warhammer Online: Age of Reckoning son derece keyifli bir oyun olmuş.

Oyuncuya göre oyun> Biliyoruz daha önce Age of Conan'ı kapak yaptıktı ve ona türlü övgüler yağdırıldı. Age of Conan gerçekten de iyi bir oyun olmasın karşın yeterli ilgiyi görmedi. Şu anda yükselen grafiği orta seviyelerde bir yere oturmuş durumda. Aynı şeyi Warhammer Online yaşıyor mu bilemeyez. Bunu ancak WoW'un ek paketi gelince göreceğiz. Fakat şimdiden şunu söyleyeyim ki Warhammer Online hem PvP, hem de PvE seven oyuncular için bir şeyle içerde de şunu sakın aklınızdan çıkarmayı: Warhammer Online PvP için yapılmış bir oyun. Oyunun her yerinde savaş var. Zaten Warhammer evreninin özünde olan genel savaş anlayışı tüm oyuna yedirilmiş. Burada asla PvE yaparak yaşayamazsınız çünkü her yer ve her bölge savaşa açık. Üstelik PvE ve PvP birbirine yedirilmiş durumda.

Oyuna başlarken> Bu sayfalardan birinde sevgili Murat'ın yerleştirmeyi uygun bulduğu bir yerde seçebileceğinizırk ve sınıfları bulabilirsiniz. Oyunda "Sağlam oyuncular Destruction'u, çoluk çocuk ise Order'i seçiyor" diye bir kaide yok. Açıkçası herkes eşit olarak dağılmış durumda. Ayrıca bu oyunda "iyi ve kötü" diye ikiye ayrılmış taraflar bulunsa da iyi tarafın fanatiklik derecesinde iyiliğe inanması



her iki taraf da uç derecede acımasız yapıyor. Aslında bu anlayış, Warhammer evreninin temelini oluşturuyor. Karakter yaratma ekranında oldukça fazla zaman geçireceğiniz kesin. Artık tüm kaliteli oyunlarda alıştığımız üzere burada da ayrıntılı karakterler yaratma imkanı var. Karakterinizin fiziksel özelliklerinin tümünü değiştirebiliyorsunuz. Oyun girdiginizde, aklınızı karıştıracak pek bir şey yok. Hepimizin alıştığı şekilde, görevler alıp yeteneklerini kullanarak savaşıyorsunuz. Görev verenlerin kafasının üzerinde yesil bir balon var. Görevi alınca sarı, görevi bitirmiş ve geri verecekseniz ise portakal renkli oluyor. Tüm bunları sağ üstteki haritadan takip edebilirsiniz. Ayrıca eğitmenlerin üzerinde bir hedef tahtası ve ok işaretleri bulunuyor. Oyunda



alternatif



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Yüksek kalitedeki grafikleri ve derin bir evren anlayışıyla hareket eden Age of Conan, hem PvP'yi hemde PvE'yi aynı keyifle yaşayabileceğiniz bir oyun.

LEVEL
SAYI: 140
SAYFA: 81



seviye atladiğka yeni yetenekler kazanıyoruz. Fakat yetenek ağıci olarak adlandırmaya alıştuğımız ve yetenek puanlarını dağıttığımız, dallı budaklı tablo yerine burada kariyerler bulunuyor. Üç farklı kariyerin hiç birinde bir ağaç yok, gidebileceğimiz tek bir yön var. Ayrıca kariyerler arasında oyun içerisinde tek tuşla geçiş yapabiliyoruz. Bazı yetenekler yalnızca o kariyer modunda kullanılabilir. Örneğin ben bir scout olarak uzak mesafe, orta mesafe ve yakın mesafe de üç farklı kariyer kurabilirim. Fakat bunlar aynı zamanda barda bulunan üç farklı mod. Ve ben tek tuşla bunlar arasında geçiş yapabiliyorum. Geçiş yaptığında bazı yeteneklerim kullanılamaz hale gelirken bazıları ise aktif oluyor. Bu sayede PvE yaparken, rakiple araya maksimum mesafeyi koyup, o bana yaklaştıran kadar hiç hasar almadan



onu indirebiliyorum. Fakat PvP'de herkes bana vurabilmek için dibime girmek istediginden, bana yaklaşırsan orta mesafe moduna geçip daha hızlı koşabildiğim için, etrafında tur atmaya ve bir yandan da rakibimi oklamaya başlıyorum. Kariyerlere puan verdikçe o yoldaki yeteneklerimiz daha da güçleniyor. Bu aynı zamanda oyun tarzınıza yönelik olarak puan dağıtmayı sağlıyor. Yalnız kariyer





Savaş alanında bolca karşılaşacağınız bir sahne.

GENEL İPUÇLARI VE TAKTİKLER

Oyunda tek başınıza gezmeyin. Bir seviyeden sonra tek başınıza gezmenin gerkenet de zor oluşu, bu oyuncun en büyük eksikliklerinden birisini oluşturuyor. Halka açık görevler için bir şekilde grup bulabiliyorsunuz. Özellikle herkes oyunda yeni olduğundan, düşük seviyeli bölgelerde arkadaş bulmak şuna andır kolay. Fakat oyunda hem hızlı ilerlemek, hem de başarılı olmak istiyorsanız grub halinde hareket etmelisiniz. Grup derken tabii ki dengeyi bir gruptan bahsediyoruz. Halka açık görevleri defalarca yapıp, PvP'ye beraber girerek ve arada da NPC'lerden aldığıınız görevleri yaparak, hem eşya, hem de puan toplayabilirsiniz. Bunun için bu oyunda bir guild'e girmek neredeysse şart. Açıktası oyunda guild'e girmemiş bir tek oyuncuya rastlamadım. Özellikle herkesin 40. seviyeye ulaşlığı ve oyuncun asıl kurulmuş amacı olan saf PvP'ye oturduğu günlerde, sesli iletişim kurabileceğiniz, TeamSpeak gibi bir program üzerinden konuşarak hareket eden ve iyi çalışan guild'ler, bu oyunu götürecek gibi görünüyor.

Puanları 11. seviyeye beraber ve bonus geliyor. Bunlar gelmeye başlıyor ve yalnızca tek sayılı (13 - 15 vb.) seviyelerde puanlarınızı dağıtabiliyorsunuz. Puanları dağıttıkça, tekli puanlarda o kariyerde ait özel yetenekler açılıyor. Bu yetenekleri kariyer tablosunda, o puann üzerinde görebilirsiniz. Oyunda çantanızda, quest'ler için ayrı bir bölüm bulunuyor ve quest eşyaları buraya düşüyor. Envanterinizeki quest eşyalarına ya da yerdeki ölümlerden, at arabası gibi etrafta duran cisimlerden sağ tıklayarak tecrübe puanı alabiliyorsunuz. O yüzden meraklı olup her şeyi araştırmakta fayda var.

Yetenek ve puan cenneti> Oyunda PvP, Guild ve PvE'den size birçok yetenek

Türkler buraya da el atmış!

Fakat bunun yanı sıra, bir de oyuncuyu bir zindana hapseten, açık alan görevler (public quest) var. Bunlar, sizin görevleri yaptığınız alanlarda bulunuyor ve herkes tarafından, her zaman yapılmıyor. Üç aşamadan oluşan bu görevlerin genelde ilk aşamasında, o bölgede bulunan yaratıklardan belli bir adetini kesiyorsunuz. Bazen buna ek olarak bir şeyler toplamak, ya da sandık yok etmek gibi ek bir maddede eklenmiş oluyor. Bunu bitirince o bölgede, Champion adlı daha güçlü yaratıklar ortaya çıkarıyor. Üçüncü aşamadan ise, tek bir büyük yaratık ortaya çıkarıyor. Bu görevlerin ilk aşamasını tek başına yaparken, ikinci aşamada üç - dört ve son aşamada ise altı kişilik tam bir grup, ya da daha güçlü karakterlerden oluşan bir grubu ihtiyaç duyuyorsunuz. Büyük yaratığı kestiğinizde, tüm görevi yaptığınız katkıya göre bir tablo çıkarıyor ve şans zarları dönüyor. Burada zar ve katkı puanınız eklenerek, son bir tablo elde ediliyor. Buna göre ilk dörde beşe girdiyseniz, ortaya çıkan sandıktan bir ödül kazaniyorsunuz. Yani çaba ve şans bir arada rol oynuyor. Bu ödüller, o bölgede elde edebileceğiniz en iyi eşyalar oluyor. Warhammer Online'da yapabileceğiniz en akıllıca işlerden birisi, bir grup oluşturup, devamlı halka açık görevleri yaparak



seviye atlamaktır. Burada attılan zarlarda o bölgedeki IP'nizin bir etkisi de var. Bu arada oyunda gruplar altı kişiden oluşuyor. Daha büyük gruplara ise "warband" deniyor.

Şimdi halka açık bir görevi yaptınız ve hem tecrübe puanı, hem eşya, hem de IP (Influence Points) kazandınız. Peki nedir bu IP? Haritayı açığınızda üç büyük bölge, bunun altında "Tier" adlı bölgelere ayrılmış alt bölgeler ve bunların içinde de yuvarlak olarak gösterilen bölgeleri görebilirsiniz. Yuvarlaklar ise chapter'lara bölünmüş durumda. İşte siz bu yuvarlaklardan birinin içerisindesiniz ve o bölgede bir halka açık görev yaptınız. Halk sizin çabınızı görüp etkilendi ve tanınırlığınızı arttı. Bu da size puan olarak döndü. Bu puanları, görevi yaptığınız bölgedeki bir satıcıdan, yalnızca IP ile satılan eşyaları almak için kullanabilirsiniz.

Bu kafa karıştırabilecek sistemi aklınızda canlandır-





Kaçma gel, bal yanaktan makas alacağım!

mak için, bir tarih kitabını içinde olduğunu düşünün. Yani siz, kitabın High Elfler, Dark Elfler'e karşı anabölmünü, ikinci bölümünde (Tier) birinci başlıkta (bölge), dördüncü paragrafta (chapter) köylüler kötü Elfler'den kurtaran bir kahraman olarak yer aldınız.

Oyunda, guild'iniz de yaşayan bir oyuncu gibi düşünülmüş. Siz görevler yaptıkça, seviye atladıkça, kaleleri ele geçirdikçe, özetle guild olarak topluca başarılılar elde ettikçe, guild'iniz de seviye atlıyor. Bu sayede guild'iniz, "daha büyük guild bankası", "daha güçlü bir bayrak"

gibi özellikler kazanıyor. Ayrıca guild'iniz, her yaptığınızda öngörülen miktarda bir parayı otomatik olarak kesiyor. Çok iyi ayarlanan guild arayüzü sayesinde etkilikler düzenlenebiliyor. Guild'i temsil eden bayrak, savaş alanında dikildiğinde siz de, ona yakın durarak çeşitli bonus'lar kazanabiliyorsunuz. Guild pelerini satın alarak, kendi guild'inizi her yerde temsil edebiliyorsunuz.

Gelelim PvP'ye...> Oyunda her yerde PvP var. Üstelik PvP'ye girmeden önce, görev alırsanız, bu size hem tecrübe puanı, hem de para olarak geri dönüyor. Oyunda PvP yaparken tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Üstelik "ölü soygunluğu" gibi meslekleri, PvP yaparken bile kullanabilirsiniz. Burada açık alanlarda bulunan stratejik noktaları ve kaleleri ele geçirerek, Reknown puanı toplayabiliyorsunuz. Bu puanlarla ise

eğitmen bulup, kendinize avantajlar kazandıracak puanlar alabilirsiniz. Hem seviye atlayarak topladığınız, hem de reknown puanlarıyla aldığıınız yeteneklerini, az bir para vererek tekrar sıfırlayabilirsiniz. Stratejik noktalarda, eğer savunan bir rakip oyuncu yoksa işiniz tamamen NPC kesmek ve o bölgeyi bir süreliğine de olsa elinizde tutmak oluyor. Kaleleri ele geçirirken,

koçbaşı ve benzeri kuşatma silahları alıp, kapıyı kırıp içeri girerek yine NPC'leri öldürürsünüz. Savunurken ise, yağ dökebilir, kale topları gibi savunma aletlerini kullanabilirsiniz. Fakat tüm bunları yaparken, sizin yaptığınız bu kuşatma ve saldırılar karşı tarafın ülkesinde, ekranın ortasında büyük harflerle duyuruluyor. Haliyle bir süre sonra, karşı taraftan bir grup oyuncuya karşılaşmaya başlamamanız kaçınılmaz. Tabii ki size de bu duyurular sayesinde yardım geliyor. Açık alan çarpışmaları son derece keyifli geçiyor. Bunun dışında bir de sırada girip, oynayabileceğiniz kapalı alanlarda PvP yapabilirsiniz. Buradaki oyunlar bir nokta ele geçirmekten, bayrak kapmacaya kadar çeşit çeşit. Oyun alanlarına girdiğinizde sevileniz düşük olsalar bile, yeteneklerinin gücü ve sağlık puanınız otomatik olarak yükseltilecek ortalamaya eşitleniyor ve böylece siz de eğlenceli bir PvP tecrübesi yaşayabiliyorsunuz. Açıkçası bu, oyuncunun en sağlam özelliklerinden birisi ve herkesin hemen PvP'ye girebilmesine olanak sağlıyor. PvE'de, ya da PvP'de öldüğünde alındığınız tek ceza, bir süreliğine özelliklerinizin ölüm sayınızı göre %10, %20 gibi artan oranlı olarak düşürülmeye oluyor. Bu cezayı da, şifacılara

HANGİ PUAN NEREDEN KAZANILIYOR, NEYE YARIYOR?

PUAN	NEREDEN KAZANILIYOR	NEYE YARIYOR
Tecrübe Puanı (XP)	Görevler, yaratıklar, Tome of Knowledge	Seviye atlayıp yeni yetenekler kazanmaya yariyor
Etkileme Puanı (IP)	Halka açık görevler (PQ)	Özel satıcıdan eşya satın almaya yariyor
Tanınma Puanı (RP)	PvP, kale ve stratejik nokta ele geçirme	Özel eğitimden yetenek geliştirme puanları almeye yariyor

SINIFLAR VE IRKLAR

ORDER			DESTRUCTION		
TANK	HEALER	DPS	TANK	HEALER	DPS
Dwarf Ironbreaker	Dwarf Runepriest	Dwarf Engineer		Goblin Shaman	Goblin Saug Herder
	Empire Warrior Priest	Empire Bright Wizard, Empire Witch Hunter	Black Orc		
High Elf Sword Master		High Elf Archmage, High Elf Shadow Warrior, High Elf White Lion	Chaos Chosen	Chaos Zealot	Chaos Magus, Chaos Marauder
					Dark Elf Witch Elf, Dark Elf Sorceress, Dark Elf Discipline of Khaine



az miktarda para vererek ortadan kaldırabiliyorsunuz. Eğer açık alanda koşarken birisiyle karşılaşırsanız önce iki taraf da durup birbirini söyle bir tartıyor. Eğer büyük bir seviye farkı varsa zaten karşı taraf hemen size dalyor. Fakat her seferinde iki kişinin de önce bir durup birbirini süzmesi bana çok eğlenceli geliyor.

Tome of Knowledge ve zanaatkırlık> Bu kitap sizin tarihiniz. Oyunındaki başınızın ve yaptıklarınızın kaydını tutan bu kitap, aynı zamanda World of Warcraft'a gelecek olan achievements sistemi gibi çalışıyor. Fakat bu kitapta, yaptıklarınız için tecrübe puanı ve hatta reknown puanı kazaniyorsunuz. Ayrıca oyun hakkında bilgi de alabiliyorsunuz. Oyun yapımcıları bu kitabı, oyuncu-

lar internet sitelerinden bilgi aramakla uğraşmasınlar diye tasarladıklarını belirtiyorlar.

Oyun içi zanaatkırlık sistemi, oyun yapısına uygun olmuş. Apothecary, yani eczacılık, iksir vb üretirken; talisman, tılsım üretmeye yarıyor. Tılsımlar, eşyalardaki boş yerlere yerleştirilerek, o eşyaya bonus veriyorlar. Bu ikisi ana meslekler. Toplayıcılık mesleklerinde, Cultivation bitki yetiştirmeye yarıyor. Ayrıca scavenging (ölü soygunculuğu), butchering (kasaplık), salvaging (eşyaları kirip onlardan malzeme üretme) meslekleri de mevcut. Burada scavenging; hem talisman, hem de apothecary için en işe yaranan meslek. Bence oyunun zanaatkırlık bölümü henüz tam olarak oturmamış. Hem sayı olarak az, hem de birbirileyle bağlantılıları yüzeysel kalmış.

Oyunda 20. seviyeden sonra, at alabiliyorsunuz. Henüz guild evleri mevcut değil. Auction, yani açık artırma sistemi ise boş, çünkü herkes seviye atlamağa meşgul. Oyunındaki sunucularda, Order ve Destruction arasında bir denge sağlanmaya çalışılarak PvP'nin keyifli olması amaçlanmıştır. Bu da çok normal, çünkü sunuculardaki dengesizlik oyunun keyfini kaçıracak en büyük etkenlerden biri. Oyunda grubunuza açık grup haline getirseniz, isteyen herkes katılabilir ki, bu



halka açık görevlerde çok işe yarır. Oyununda zindanlardan büyük olan görevler halka açık görevler şeklinde, küçük olanlar ise altı kişilik gruplar için ayarlanmış. Ayrıca Destruction ve Order zindanları farklı. Büyük warband'ler olarak girdiğiniz büyük zindanlarda, çok yüksek bir respawn oranı var. Yani yaratıkları kestikten çok kısa bir süre sonra tekrar çikiyorlar. Bu da, tüm grubu kaybettiginizde, eğer geride herkesi diriltecek bir sıfıri yoksa, en baştan temizlemek zorunda kalacağınız anlamına geliyor. Bunun iyi yanı, boss'ların da tekrar respawn olması. Tek grupluk zindanlarda, respawn oranı daha düşük. Yine de oyunun genelinde, respawn'ın yüksek olması sorun oluyor.

Atmosfer> Oyunun muhteşem bir atmosferi var. Görev kuruluşlarından, çevre tasarımlarına ve hatta büyü adlarına kadar her yerde, bu açıkça görünebiliyor. Ayrıca karakterlerin silahları, zırhları ve diğer dış görünüşleriyle, birbirlerinden keskin çizgilerle ayrılması sayesinde, savaş alanında karşınızda rakibi kolaylıkla tanıyabiliyorsunuz. Hatta bir yerden sonra kapışa kapışa ismini bile öğreniyorsunuz. Oyununda IP kazanmanın en iyi yolu, her halka açık görevin ilk bölümünü tek başına tamamlamak. Böylece her yaraticıkta IP 100'er 100'er geliyor. Genel olarak baktığınızda, bence Mythic çok doğru adımlar atarak iyi bir oyun ortaya koymuş. Oyun WoW'a benzemiyor. Yalnızca her devasa online oyunda görmeye alıştığımız, ve bazlarını da WoW'un ortaya koyduğu özellikleri içeriyor. Blizzard da, bu oyundan görüp, achievement sistemini ortaya çıkartmadı mı? Aşağısı bu oyun, benim içimdeki PvP canavarını ortaya çıkarttı. Eğer PvP'yi, ya da eşek arılarının mutlu gezindiği çayırlar yerine, büyücülerin ateş toplarıyla eridiği savaş alanlarıyla dolu, sert fantezi evrenlerini seviyorsanız, bu oyun tam size göre. Fakat inatla PvE yapacağım diyorsanız, uzak durun. ☺

380 troll

Şimdije kadar oyunda 380 Troll öldürdüm. Aşağısı ne kadar çok öldürdüğümü daha önce fark etmemıştim. Hepsi halka açık görevlerde can verdi.

26 24

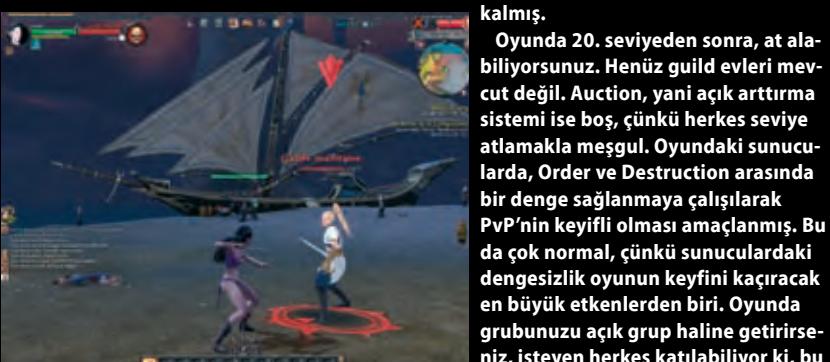
gün saat dakika
Oyunu size yazmak için oyunda harcadığım süre iki günden fazlaysı. Aslında daha az harcamayıldım ama "Her ayrıntıyı kaydedeşim; aman kaçmasın!" derken not aldımdan, bol bol boş oturduğum da oldu.

2 saat

Tier 3'te "O kale senin, bu stratejik nokta Destruction'ın" derken yaptığım açık alan PvP süresi. Sonuçta destruction canımiza okudu ama çok eğlendim.

20 altın

Oyunda at alabilmek için gereken para miktarı 20 altın. Merak etmemi 20. seviyede bu parayı çöktan çıkarılmış oluyorsunuz.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

ARTI Büyüyük ölçüde savaşlar ve tüm oyunu kaplayan etkileyici bir atmosfer, oyunda her yaptığıñiz hareketin, aslında tüm oyun evrenini etkilemesi, halka açık görevler

EKSİ Çok hızlı respawn oranı ve bir yerden sonra tek başına pek bir şey yapamamak, tam olarak oturmamış zanaatkırlık sistemi, neredeyse tamamıyla PvP'ye dayalı olması

YAPIM Mythic Entertainment

DAĞITIM EA

TÜR MMORPG

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.warhammeronline.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

www.aralgame.com

Eğer topyekün PvP'yi seviyorsanız ve fantastik bir savaşın içerisinde kaybolmak istiyorsanız Warhammer Online tam size göre bir oyun

MİNİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

8.5



DEAD SPACE

Ishimura'da yeni neslin dirilişi...

Dört yaşımdayken yazılığımızın bahçesinde beslediğim sevimli bir kaplumbağam vardı. Her kaplumbağa gibi o da ağır ve temkinli hareket eden, sakin, kendini koruma amacının dışında asla saldırgan tavırlar göstermeyen bir yaratıktı. Ama onda daha bir dinginlik, daha bir sağlamlık vardı. Nereden aklına geldi, nereden duydum bilmiyorum; kaplumbağamın ismini Isaac koymuşum. Bu ismi ona çok yakıştırmışım. Şimdi, tam 21 yıl sonra, Isaac isminin yakıştığı bir canlı (!) ile daha tanıma imkanım oldu. Bir uzay mühendisi, Isaac Clark... Sakin, dingin, sağlam, ağır ve temkinli... Tipki

benim çok sevgili, rahmetli kaplumbağam gibi...

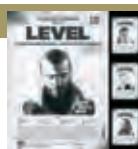
Yalnız kaldım inan ki...> Size Dead Space'in senaryosunu uzun uzun anlatmayacağım. Hayır, senaryo kötü değil; tam tersine -her ne kadar çoğu ünlü bilim kurgu, gerilim romanlarından / filmlerinden tanık parçalar barındırısa da- sürprizlerle dolu olan etkileyici bir kurgusu var hikayenin. Ve bu hikaye gerçekten, oyunu sindire sindire oynayarak gün işığına çıkartmanız gereken bir hikaye. Bu yüzden sadece şu kadarını bilin: Isaac Clark olarak gelecek zamanda yaşayan bir uzay mühendisiz. İşimiz, yer yüzünde



SAVE SİSTEMİ

Maiş sayımızdaki röportajında Schifield, oyunda checkpoint sisteminin bulunacağılığını söylemiş, biz de bu durumun oyunun zorluk derecesini artıracağıını belirttiğimizde. Ancak belirli bölgelerde bulunan save istasyonları sayesinde, oyunu istediğiniz zaman kaydedebiliyorsunuz.

biten yer altı kaynaklarını, kainattaki diğer gezegenlerde bulup çıkartan uzay gemilerinde görev almak. Bir gün ekipimizle beraber Ishimura ismindeki bir "madenci" gemisine doğru yola çıkıyoruz zira bu gemiyle bir türlü iletişime geçilemiyor. (Isaac için bu geminin başka anımları da var; bu anımları siz keşfedin.) Ishimura'yı bulduğumuzda kendi gemimiz arıza yapıyor ve kötü bir kaza geçirerek bu esrarengiz gemiye geçiş yapıyoruz. Gemide tahmin edebileceğiniz gibi garip şeyler dönmekte; bunu anlamak zor değil zira gemiye adımımızı atar atmaz Necromorph adındaki yaratıkların saldırısına uğruyoruz. Saldırıda ekipimizden sadece Kendra Daniels ve Zach Hammond hayatı kalianyor ve bu ikili bize oyun boyunca çeşitli talimatlar veriyor. Amaç Ishimura'yı tamir edip yaratıklardan kurtulup eve dönmek. Ancak olaylar



AJANDA

SAYI: 136
SAYFA: 16



ne kadar basit ve anlaşılır görünse de ileride her şey sarpa sarıyor. Ve ortaya The Prestige'de, Memento'da, Alien'da, Usual Suspects'te ve daha ismini sayamadığım benzer yapımlarda olduğu gibi "Öyle değil de böylesmiş hafız" tadında bir düzmece çıkıyor. (Ne kadar da uzun uzun anlatmadım, değil mi?)

Yeni neslin seçimi> Bu satıra kadar sabrettim sevgili okurlar ama şimdí söyleyebilirim: Bu oyun, benim şimdíye

alternatif



Gears of War

Her ne kadar iki yapımdaki hayatı karma mücadele biraz farklı boyutlarda olsa da gerek görsel ve işitsel kalite, gerekse oynanış sistemi bakımından Dead Space'in en yakın rakibi / alternatifi Gears of War. (PC için piyasaya sürüldüğünde Gears of War 2 en iyi alternatif olacak.)



kadar oynadığım en iyi yeni nesil oyun. Hatta şöyle belirtiyim: Şu ana kadar "yeni nesil" etiketiyle çıkan hiçbir oyun bana yeni nesil gibi gelmemiştir; Dead Space bu etiketi hak eden ilk ve tek yapım bana göre. EA'nın gözümüzdeki "fabrikasyon oyun üretken kurum" imajı yıkıldı resmen. 136. sizimizde, yapımı Glen A. Schofield ile yaptığım röportajda oyunun patlamayacağını anlamıştım ancak her şeyin bu kadar başarılı kotarılaçığını düşünmemiştüm.

Dead Space'in oyun dünyasına getirdiği en güzel ve devrimsel yeniliği şüphesiz ki aksiyonu bölümleyen HUD, inventory ve ara video sistemi. Her şey öünüüzde şık bir hologram ile -oyun bölünmeden- sunuluyor.

Yeni nesil oyunlarda artık sağlık barı, kurşun miktarı gibi göstergeler ekranda gözüümüze sokulmuyor bildiğiniz gibi. Çoğu oyunda yara aldığımda ekran kırmızılıyor ya da yavaşlamış kalp atışının sesini duymaya başlıyoruz. Isaac'ın yaralandığını ise üstündeki zırhın ("Zırh" dediğime bakmayın; Isaac sıradan bir mühendis olduğu için üstündeki zırh, askeri özelliklerini çağrıştırmasın kafamdan.) arkasında bulunan göstergeden anlıyorsunuz.

Isaac inventory'sini karıştırırken arkasından sinsiye yaklaşan bir Necromorph'un anı saldırısına maruz kalabiliyor. Ya da ekip arkadaşlarınız size görev verirken ve siz bu görevi hologram şeklinde izlerken aynı anda yolunuza devam edebiliyorsunuz. Böylelikle, oyun hiçbir şekilde bölünmediği için (Save noktaları dışında...) gerçek anlamda bu dünyadan, oyunun dünyasına geçiş yapmış oluyorsunuz. Bir de buna hiçbir abartılı sıfatı sakınmayacağım grafikler, karakter animasyonları ve ses efektləri dahil olunca Isaac ile resmen beden değiştiriyor, kendi benliğinizin unutuyorsunuz.

"Bir defa da kendi başınızın çaresine bakın"> Verilen görevlere gerekıldığı noktalara ulaşmak için ister haritanıza bakabiliyorsunuz, isterkeniz de yön gösterme tuşuna basıyorsunuz. Bu tuş, Isaac'ın gitmesi gereken yol üzerinde ince bir çizgi çekiyor. Böylelikle yolu ararken helak oluyorsunuz. Ancak oyunun çok az sayıdaki eksilerinden birini burada size belirtmek istiyorum. Açıkçası oyunun

Yakmak zorunda kaldığımız bu Necromorph belki de bir tanımıız, dostumuz... Belki de... (Spoiler vermeyeceğim.)



görevleri biraz tekrar eden cinste. Fakat bu tekrar meselesi bu türdeki çoğu oyunda karşımıza çıkan bir problem. Ayrıca mekan tasarımları asla tekrar etmediği için, görevlerin biraz tekrar etmesi can sıkıcı bir boyuta kesinlikle ulaşmıyor. Ben sadece kadi kızında kusur arıyorum.

Die die die my darling>

Dead Space, sizi klasik anlamda korkutmaya çalışan, her karanlık köşeden aniden üzerinize yaratıkları salan bir oyun değil. Isaac uzun bir koridorda yürümeye başladığında, karşılaşacağı Necromorph'un sesini bir - iki dakika önceden duyuyor. Bu da gerilimi doruk noktasına çıkarıyor zira sesler yaklaştıkça eliniz titremeye başlıyor. Daha da kötüsü şu: Necromorph'lar, insan cesetlerini kullanarak yeni türdeşler

yaratabiliyorlar. Haliyle dolaştığınız alanlarda gördüğünüz Ishimura'nın ekibine ait ölü bedenlerin, birkaç saat sonra size üç - dört kollu, dev birer Necromorph olarak saldırabileceğini düşünerek iyice stres giriyorsunuz. (Bu stresin ne demek olduğunu zamanında, gece vakti Aliens versus Predator oynayanlar iyi bilir.) Bir de şunu söylememeliyim; yerde hiçbir yeri parçalanmamış bir Necromorph görürseniz bir - iki adım geri çekilin. "Söyledi" demeyin.

Yaratıklardan söz açılmışken silahlara geçmenin tam zamanı. Isaac, öyle daha önce yaratıklarla çarpışmış, askeri eğitim almış biri olmadığı için elinde sadece, maden işçilerinin kullandığı "plasma cutter" adındaki alet var. Bu ve ileride sahip olduğu diğer silahlar hem enlemesine, hem boylamasına kullanılabilir. Bu ne





işe mi yarıyor? Silahınızı enlemesine kullanırsanız, karşısındaki yaratığın kafasını koparmanıza daha kolay oluyor. Boyalamasına kullanırsanız kol ve bacakları parçalamanız kolaylaşıyor. Yalnız, bir Necromorph, bir kol, bir de bacağını kaybetmesine rağmen siz harcayabilir. Bu yüzden hiçbir atışınız boş gitmemeli.

(Ayrıca Necromorph'ların türlerine göre farklı silahlar ve farklı stratejiler kullanmalısınız zira hepsinin zayıf / güçlü noktaları farklı.) Bu arada, dediğim gibi Isaac biraz ağır ama sağlam bir adam; silahınızı mühimmatı bittiğinde yaratıklara yumruklarınızı sallayabiliyorsunuz. Ayrıca, sürüngen yaratıklar için "Kafanı ezerim ha senin!" hareketi de mevcut. Fakat Isaac'ten sakin öyle hızlı hareketler, combo'lar beklemeyin zira bu tür şeylelere ne üzerindeki ağır kıyafet, ne de "ağır" karakteri izin verir.

Sizi kendileri gibi ucubeye çevirmeye çalışan

Necromorph'ları öldürdüğünüzde tek kazancınız "zafer duygusu" olmuyor. Hemen hemen her yaratığın cesedinden para (credits), sağlık paketi ve mühimmat çikıyor. Ayrıca gizli köşelerde, dolaplarda ve yerde duran, tekmenizle ezebileceğiniz fosforlu kutularda da bu tür malzemeleri ve ek olarak silah şematikleri, power nod'lari (upgrade işlemleri için gerekli olan parça) ve bu laneti geminin mürettebatının biraktığı ses kayıtlarını bulabiliyorsunuz. "Hadi sağlık paketi ve mühimmatı anladık; parayı ne yapacak Isaac?" sorusunu yanıtlayamı; Ishimura'nın çeşitli bölümlerinde eşya alıp satabileceğiniz store'lardan mevcut. Bu store'larda -şematiklerini bulduğunuz- yeni silahlar, mühimmat, sağlık paketleri, power nod'lar satılıyor. Siz de çevreden bulduğunuz ve işinize yaramayan eşyaları burada satabiliyorsunuz. Hazır store'lardan bahsettim; upgrade bench'lere de söyle bir değineyim. Power nod'lar ile silahınızı, zırhınızı, kinesis ve stasis modüllerini upgrade ederek bu eşyalarınızın özelliklerini geliştirebiliyorsunuz. (Ayrıca geliştirdiğiniz objenizin store'da satış fiyatı da artıyor.)

NEFES ALAMIYORUM!

Dead Space'in bazı bölümlerinde, Ishimura'daki vakum sistemi devreye giriyor ve ortamda oksijen sıfırlanıyor. Böyle durumlarda Isaac, zırhının el verdiği kadar süre boyunca oksijene sahip oluyor. Çok kritik durumlarda çevredekilerdeki oksijen istasyonları işe yarıyor. Ya da dilserseniz upgrade bench'lerde zırhınızın bu özelliği geliştirebiliyor böylelikle daha uzun süre oksijensiz ortamda hayatı kalabiliyorsunuz.

Vista'da Dead Space

Yazida da belirtildiği gibi uzayın derinlerinde bir yerlerde, neler olduğunu anlamaya çalıştığımız Dead Space'te yaratıklar bizi aniden fırlayıp korkutmuyor. Daha karşılaşmadan önce seslerini duyup korkmaya başlıyoruz. "Su damlacıkları, yaralıların sesleri" derken duyulan detaylar, oyunun gücü görsellerinden daha fazla öne

cıkıyor. Dead Space, sağlam bir ses kartı ile Vista'da oynaması gereken oyunlardan. Oyunun seslerinin tadını en iyi şekilde tadını çıkartabilmenizi sağlayan bölüm olan DirectSound, DirectX kütüphanesinin sesle ilgili bölümünün adı. Vista'yla beraber DirectSound tamamen baştan yazıldı. Xbox 360 ile Vista ses

API bütünlüğünden, XAudio 2 kullanımı ile alt seviye mix ve sinyal işleme, XACT ile yüksek seviye ses oluşturma ve geri çalma kullanılıyor. Ses ve diyalogların ayrılması, submixing, multi-rate processing, programlanabilir sesler, gelişmiş surround ses gibi özellikleri ve daha fazlasını sağlıyor.



ISAAC ASIMOV + ARTHUR C. CLARKE



Kötü bir örnek olacak ama nasıl Muazzez Ersoy'un ismi Muazzez Abacı ve Bü'lent Ersoy'dan geliyorsa Dead Space'teki kahramanımız Isaac Clarke'in ismi de iki ünlü bilim kurgu yazarı olan Isaac Asimov ve Arthur C. Clarke'tan geliyor. Aynı zamanda biyokimya profesörü olan Isaac Asimov'un en ünlü eserleri Foundation serisi ile Robot serisi. (I, Robot da bu seriden çıkan bir kitap ancak 2004 yılında vizyona giren, aynı isimdeki film, kitap taki kurguyu kapsamıyor.) Arthur C. Clarke'in en çok ses getiren eseri ise Stanley Kubrick ile birlikte kaleme aldığı 2001: A Space Odyssey. Asimov, 1992 yılında aramızdan ayrılmış Clarke'ı bu yılın Mart ayında kaybettik. Şimdi bu iki yazarın ruhunu, eserleri ile birlikte Isaac Clarke yaşıyor.

"Kinesis ve stasis modülü" dedim damdan düber gibi. Şimdi bu iki özellik ile yine Glen A. Schofield'in röportajda "oyunun öne çıkan özelliklerinden biri" olarak lanse ettiği zero-g özelliğine netlik getireyim.

Isaac, ölüm kalım mücadelesi boyunca sadece elindeki silahlara mahkum değil. Kinesis ve stasis zor durumlarda ve ufak çaptaki bulmacalarla yardımına koşuyor Isaac'in. Kinesis, kinesis modülü ile çalışan, Half-Life 2'den hatırlayacağınız gravity gun şeklinde işleyen ve etrafındaki nesneleri kaldırıp fırlatmaya yarayan bir özellik. Kinesis özelliğini, modülünüza satmadığınız sürece sınırsız bir şekilde kullanabiliyorsunuz. Stasis iseambaşka bir şey. Isaac, stasis modülü sayesinde

belirli bir objenin ya da yaratığın içinde bulunduğu zamanı yavaşlatarak onların ağır hareket etmesini sağlayabiliyor. Ancak maalesef bu özellik kinesis gibi sınırsız değil. Stasis modülünün doluluk oranını, sırtınızdaki sağlık göstergesinin yanındaki yarımdaire şeklindeki göstergeden görebiliyorsunuz. Modül boşaldığında, çevrede bulunan stasis istasyonlarında modülünüze doldurabiliyorsunuz. Size tavsiyem stasis modülünüzü hiç boş bırakmayın zira görevlerin ve ufak çaptaki bulmacaların dışında stasis'in asıl işe yaradığı nokta kalabalık yaratık grupları. Üstünüzde gelen dört - beş Necromorph'tan iki tanesini yavaşlatmanız hayatı kalmanıza eyde yardımcı olacaktır.

Gelelim zero-g'ye. Açıkçası yer çekiminin



Isaac, inventory'si gibi haritasına da oyuna hiç ara vermeden bakabiliyor.

olmadığı, bulunduğu ortamın tüm yüzeylerinde dolasabildiğimiz alanlar beni oyunun geri kalan kısmı kadar etkilemedi. Evet etrafta uçmak çok zevkli ama bu Schofield'in belirttiği gibi ön planda olacak bir yenilik gibi gelmedi bana.

Gereği düşünüldü > Zekice kurgulanmış bir senaryo, şimdide kadar alışık olmadığımız kadar iyi olan yeni nesil grafikler, son derece gerçekçi karakter animasyonları, oyuna entegre edilmiş olan inventory / HUD / ara video sistemi, başarılı yaratık ve mekan tasarımları, silah ve eşya upgrade imkanı, stasis / kinesis / zero-g gibi yaratıcı seçenekler... Ve daha sayamadığım birçok güzellik... (Half-Life'in ve KotOR'un bir karışımı gibi olması da cabası.) Bu oyuncun eksisi olarak söylemeyeceğim tek şey kontrol ve kamera sistemi olabilir sevgili okurlar. Zira maalesef oyuncun PC versiyonun kontrolleri başarıyla hazırlanmamış. Isaac'in de birçok değişik hareket seçeneği olduğu için kontroller insanı epey zorluyor. Kontrol sistemi gibi kamera sistemi de kalabalık yaratık gruplarında zaman zaman insanı sınırlendirebiliyor. Fakat bunlar gerçekten dişe dokunur sorunlar değil.

Uzun zamandır bu kadar çok beğendiğim bir oyunda çalışma imkanım olmamıştı. Size sürekli "Şu olmamış, bu olmamış" demekten bıkmıştim. Dead Space, yeni nesil ile ilgili tükenen umutlarımı yeşerti. Artık gözüm ayağ gitmem. ☺

12

bölüm

Dead Space, birbirinden güzel 12 bölümden oluşuyor.

10

saat

Oyun bitirmek yaklaşık 10 saatini alıyor. Keşke biraz daha uzun olsayıdı...

14

çesit

Oyun boyunca 14 çeşit Necromorph ile karşılaşışınız.

99000

credits

Oyundaki en gelişmiş ve en güçlü zırh olan level 6 military suit'i, şematığını bulduktan sonra store'dan 99000 credits ile satın alabilirsiniz.

DEAD SPACE

ART Muhteşem görsellik, animasyonlar, ses efektleri, sıkmayan ve yeniliklerle dolu olan oynanış sistemi, sürükleyici senaryo

EKSİ Kontrol ve kamera sisteminin hantallığı, görevlerin biraz tekrar etmesi

YAPIM EA
DAĞITIM EA
TUR TPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.deadspacegame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Bu türde bir oyundan beklediğiniz her şeyi ve çok daha fazlasını veren bir yapılmış Dead Space. "Yeni nesil" diye dilimizde tüy biterken, bu kavramı gerçek anlamda hak eden bu oyunu denemeyenler çok şey kaybeder.

9,6

MINIMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı





LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME



Asık suraklı kara şövalye, oldu kare suraklı kutu şövalye

LEGO serilerini çok seviyorum çünkü eski oyunların tadını veriyorum. İçin içinde platform oyunu var, bulmacalar var, eylem da var! Zaten beni başına kilitleyecek türden, acayıp saran bir oyun yapısı bu; bir de üzerinde LucasArts filmlerini konu edinince oynamamak elde mi. Star Wars yaplılar, Indiana Jones yaplılar, şimdi de -Lucas'tan olmasa da- yine çok sevdigim bir seri LEGO oyunu oldu: Batman.

LEGO oyunlarının özelligi nedir? Oynanışa ilaveten şirin LEGO adamcıkları, LEGO bloklarından yapılmış eşyalar ve konu alınan filmden aklı kazınmış sahnelerle güzelce dalga geçen ara sahneler; en önemlisi de birçok oyunda olmayan

mizah anlayışı. LEGO Batman, direkt olarak filmlerin hikayesini takip etmemen özgün bir senaryoya sahip. Hikaye, "bütün filmlerden ortaya karışık" olarak özetlenebilir.

Giriş demo'suyla beraber alınmış tokatladım; yine Arkham Timarhanesi tütüyor, Gotham'ın delilleri kaçışıyor. Bu kaçınıc yahu! Batman'ın makus talibi bu manyakları tekrar ve tekrar yakalayıp içeri tıkmaktan mı ibaretti? Koca Kara Şövalye, tekerdeki bir hamster miydi sadece? Peki, biz sıradan insanlar çok mu farklıydık? Uğruna bir ömrü harcanan şeyler çıktığında

her seye yeniden başlayacak gücü nerden buluyorduk? Tamamdır; şimdî Batman'ın depresif ruh haline girdiğimize göre, bu noktadan LEGO'nun neşeli atmosferine atlayabiliriz. Dumur olan bünyemize gülmek iyi gelecektir.

Kötüler geçidi> Malum, Batman asık suraklı bir karakter ve bu yüzden ona güler yüzlü bir düşman lazım, değil mi? Baş düşmanımız tabii ki Joker! Bu adam gülmeyi çok seviyor, yardımıcılara da gerçekten değer veriyor (!). Bu yüzden ara sahnelerde sık sık Joker'in kahkahaları eşliğinde harcanan zavallı adamcıklar görüyoruz. Oyunun en güzel yanıysa Joker'i kontrol edebilmek. Oyunun ilk üç bölümünde Batman ve Robin ile oynarken sonraki kısımlarda kötülerle oynuyoruz. Bu süreçte oyuna renk katmak için çeşitli giysiler konulmuş. Batman'ın bombacı giysisi sayesinde etrafı bırakabildiğimiz patlayıcılar ile, normalde vurarak kıramayacağımız eşyaları patlatmak mümkün.

AJANDA
SAYI: 133 SAYFA: 24

Batman, Robin ve bütün filmler içinde en güzel Batmobile!

alternatif



LEGO SERİSİ

LEGO Star Wars ve LEGO Indiana Jones, bu oyuna en yakın alternatifler; daha doğrusu LEGO'lardan birine sarınca hepini oynuyorsunuz. Ayrıca bu alternatiflerde, LEGO Batman'de olmayan online co-op seçeneği de var.

ARAÇLAR

LEGO Batman'de Batmobile'la ilaveten suda Batboat, havada da Batwing kullanabiliyoruz. Oyun'daki kaharacımıza atlayıp ortalığı dağıtmamız gereken yerler oluyor.

GİZLİ YERLER

Oyunda uğraşıp da giremediğiniz bazı yerler olacak. Buralarda ikinci oynayışınızda açığınız karakterlerle girmeyi deneyin.



7
kahraman
Oyunda yedi kahramanla oynayabiliyoruz.

17
kötü adam
Karşımıza 17 kötü adam ve 17 yardımçı karakter çıkabiliyor.

10
arac
Oyunda kullanabileceğimiz tam 10 deniz, 10 hava ve 12 kara aracı bulunuyor.

8
LEGO oyunları, birbirine benzeyen ve birbirini kopyalayan oyun kitlelerinde gerçekten farklı ve eğlenceli. LEGO Batman de oyunçunu eğlendiren, oynamayı hak eden bir oyun kesinlikle.

BATMAN FILMLERİ

Biliyorum, çoğunuz Dark Knight'tan sonra Batman muhabbetine doyduñun ama beni kesmedi demek ki hala anlatıp duruyorum. Bunda hem oyunun gazına gelmemen, hem de yazıyı yazmadan önce Uykusuz'daki Memo'nun köşesinde Jack Nicholson'ın görürüm olmamın etkisi var. Batman filmleri arasında en çok sevdigim, Jack Nicholson'ın "Joker" olarak ölümsüzleştiği ilk Batman'dır; hemen ardından da Batman Returns gelir. Bundaya hem yönetmenin Tim Burton olması, hem de Selina Kyle'ı Michelle Pfeiffer'in oynaması pay sahibidir. Tim Burton'ın el attığı bir filmin atmosferi zaten sağlam oluyor. Penguin rolündeki Danny DeVito'nun da oyunculuğu iyidi, hakkını yemek lazımdır. Batman Begins ve Dark Knight, aradan geçen tonla berbat filmin üzerine ilaç gibi geliyor ama bu filmlerdeki araçlar, Batman Returns'teki Batmobile'ın karizmasına yaklaşamıyor bence. Çocukken -deli gibi- o Batmobile'ın oyuncağını istedigim için yerlesmiş olabilir bu düşüncede zihnimde.

BATARANG KULLANMA SANATI

Boss'lar ile karşılaşırken batarang ile harekete geçirebileceğiniz bir tuş veya kurabileceğiniz bir şeyler var mı diye çevreye iyi bakın.

Joker'in mekanında başka nasıl bir dekor beklenir ki?

Poison Ivy, Mr. Freeze, Riddler, Scarecrow, Nightwing, Catwoman, Man-Bat Clayface, Harley Quinn, Penguin, Killer Moth, Batgirl, Hush... Bazlarını çok iyi tanıyoruz, bazılıriysa engin Batman çizgi romanları içinde rastlamadığımız, rastlasak da hatırlamadığımız tipler. Diğer LEGO oyunlarında kült sahnelerle göndermeler çok daha belirginken, senaryo "ortaya karışık" olduğundan espriler daha "genel" kalıyor. Bu da oyuncunun kendini oyuna kaptırma düzeyini diğer oyunlara kıyasla düşürüyor.

İçerik değişse de oynanış hep aynı; üzerimize gelen düşmanları güzelce pataklayıp bölgüler içerisinde dolasıyor ve kırabileceğimiz her şeyi kırıp bol bol LEGO toplayıyoruz. Zaman zaman düşmanlar oldukça kalabalık aksa da dövüşlerin LEGO Indiana Jones'a göre çok daha kolay olduğunu söylemeliyim. Bölüm tasarımları ve bulmacalar ise gayet keyfi yapıldıktan arada bir ne yapacağımızı ve nasıl ilerleyeceğimizi şaşırıksa da eninde sonunda bir çözüm yolu buluyoruz. Klavye kontrolleri -önceki oyunlarda olduğu gibi- oldukça rahat. Yine de bir gamepad ile koltuğunuza yayılıarak oynamak isteyebilirsiniz. Zaman zaman can sıkıcı kamera ve yapay zeka sorunlarıyla da karşılaşabiliyoruz. Bu sorunların üç oyundur sürmesi aslında çok yanlış ve çoktan halledilmesi gerekiydi.

Yapay zeka sorunları demiesen bu oyunu bir arkadaşınızla oynamak gerçekten farklı bir tecrübe. Yan karakteri yapay zeka yerine

bir insan kontrol edince her şey değişiyor ve zaten keyifli olan oyuna baya bir kahkaha ekleniyor. Online co-op modunu -her ne kadar ben kullanmasam da- serinin önceki oyunlarında varken bu oyunda görememek anlamsız geldi bana. Tamam, arkadaşımız yanımızda oturken ve beraber konuşup bulmaca çözerken daha çok eğleniyoruz ama bu "teknik gerileme" hiç de iyi olmuş.

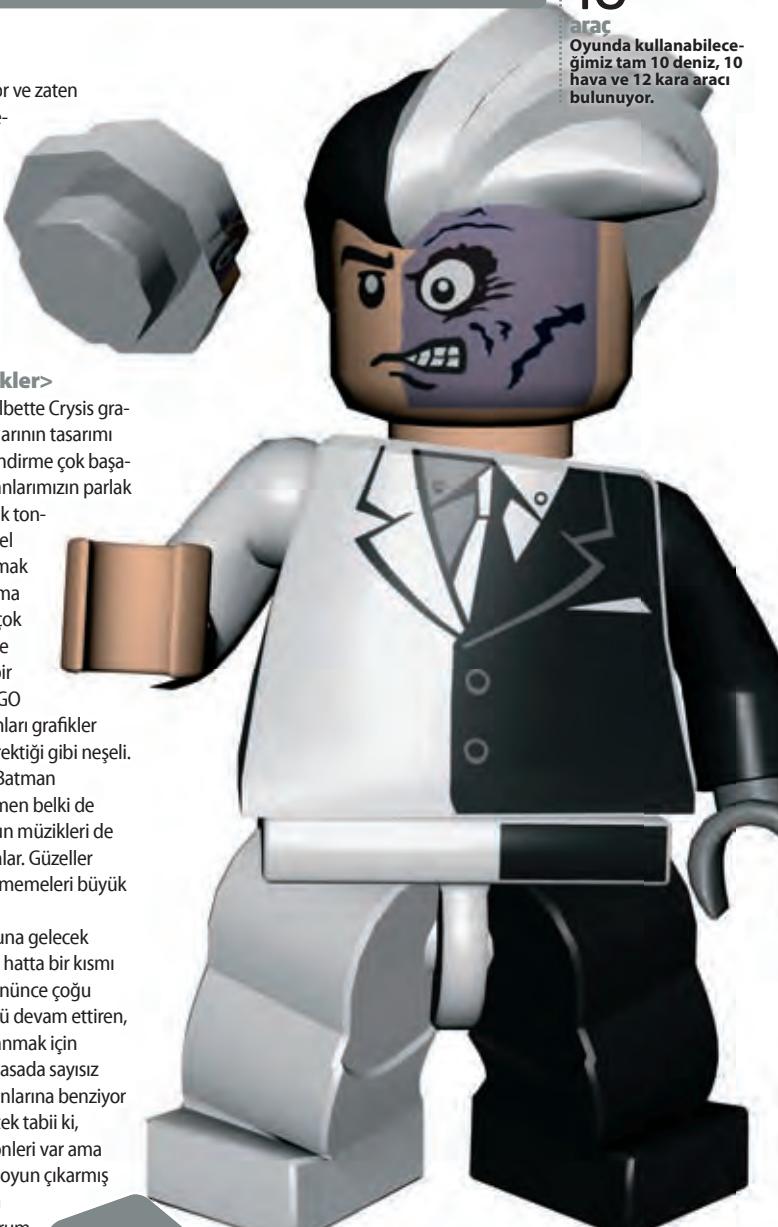
Sağlam grafikler, tanıtık müzikler

LEGO Batman'ın grafikleri oldukça iyi. (Elbette Crysis grafiklerinden bahsetmiyoruz.) LEGO oyunlarının tasarımı oldukça özgün ve basit. Özellikle renklendirme çok başarılı. LEGO parçalarından oluşan kahramanlarımızın parlak ve canlı renkleri ile arkalarındaki karanlık tonlara sahip Gotham'ın gotik mimarisini güzel bir zıtlık oluşturuyor. Stilize grafik başırmak kolay bir iş değil; daha önce "çok basit ama eğlenceli grafiklerim olacak" diyen pek çok oyun patlamıştı. Ne önceki oyunlarda, ne de bu oyunda grafikler konusunda hiç bir aksaklık yok. Animasyonlara gelince; LEGO adamlıkların da, araçların da animasyonları grafikler kadar iyi. Gerçekçiden ziyade olması gerekiydi gibi neşeli.

LEGO Batman'de özellikle Batman ve Batman Returns havası var ve tüm neşesine rağmen belki de Tim Burton'un seveceği bir oyun. Oyunun müzickileri de Danny Elfman'ın filmler için yaptığı paçalar. Güzeller güzel olmasına ama gidişata göre değişimeleri büyük eksiklik.

Şimdi, yazının sonuna yaklaşırken, oyuna gelecek bazı eleştirileri de tahmin edebiliyorum, hatta bir kısmı benim de içimden geçti ama biraz düşününce çoğu saçma geldi. LEGO Batman, kendi türünü devam ettiren, yeni, güzel bir oyun. Elbette ki para kazanmak için yapılmış ama sallama bir oyun değil. Piyasada sayısız FPS varken tutup da sadece diğer LEGO oyunlarına benzeyen diye haksızlık etmemek lazımdır. Benzeyebilecek tabii ki, eğlenceli olan bu! İyi yönleri var, kötü yönleri var ama sonuçta Traveller's Tales yine sağlam bir oyun çıkarmış ve önyargısız yaklaşıp eğlenceli isteyen herkesin gönül rahatlığıyla tavsiye ediyorum LEGO Batman'ı.™

Batman'den sonra oyunu en çok Joker'le oynamadım diyebilirim.



LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

ARTI Eğlenceli, esprili, grafikler güzel, yeniden oynanabilir, her yaştan iki insan beraber keyifle oynayabilir

YAPIM Traveller's Tales
DAGITIM Warner Bros Interactive
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, PSP, Xbox 360, Wii, DS
WEB www.legobatmangame.com
TÜRKİYE DAGITICI Yok

EKSİ Zaman zaman yapay zeka ve kamera açısından yaşanan sorunlar, online co-op modunun eksikliği

MINIMUM minimum 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

BAKER

İlk oyunda yönettiğimiz Çavuş Matthew Baker yeniden aramızı katlıyor. Kardeşleri olarak gördüğü silah arkadaşlarını komutası altında ölümlerine şahit olan Baker deliliğin sınırlarını geziyor. Baker'in ruhsal dalgalanmaları, Hell's Highway'in dramatik yapısını bir oyun için alışılmadık derecede etkileyici bir hale getiriyor.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Kötü operasyonun, iyi oyunu

Biz oyuncular sık sık köhne sandalyelere kurulup, bütün gün somurtan huyusuz dedeler gibi geçmiş yad ediyoruz. Bu serzenişler boyunca en sık telaffuz ettigimiz cümle ise şu: "Oyunların ruhu kalmadı..." Bu konuda sizlannıken pek de haksız söylemeyiz doğrusu; oyun endüstrisi her gün biraz daha gürbüzleşen çok az oyunun anlatacak bir hikayesi var. Ara sahneler bölüm aralarına mecburiyeten sıkıştırılan sıkıcı videolar olmaktan, karakter derinliği ise Temel Reis karakterinin derinliğinden öteye gidemiyor. Neysse ki Brothers In Arms anlatmak istediği bir hikayesi olan oyunlardan. Kidemli başçavuş Matthew "Matt" Baker ve silah arkadaşlarını özleyenler için seri yeni oyunu Hell's Highway (HH) ile üçüncü kez oyuncularla buluşuyor. Defalarca ertelendikten sonra cephedeki yerini alan HH, Fransız kasabalarını terk ederek Pazar Yeri Operasyonu'ndaki (Operation Market Garden) yerini alıyor. Eylül sayımızdaki demo versiyonu

incelememizden bu yana ekibin ne kadar yol kat ettiğini birlikte göreceğiz.

Hell's Road...> Serinin takipçileri, Road To Hill 30'da yönettiğimiz Matthew Baker karakterini anımsayacaklardır. HH'de savaş Baker'in gözlerinden yaşıyorsunuz. Uzun süredir cephede olan ve pek çok askerini komutası altındaki kaybeden Baker, ruhsal açıdan tam bir enkaz halinde; halüsinsiyonlar görüyor ve savaşı sorguluyor. Baker ve dostlarının öyküsü sinema eserleri için bir parça klişe görünebilir ancak HH'nın senaryosu oyunlarda görmeye alışık olmadığımız cinsten bir incelikle dokunmuş. Buradaki sorun ise serinin önceki oyunları oynamamış olan oyuncuların muhabbetle fazlasıyla yabancı kalmaları. Baker'in halüsinsiyonları esnasında sık sık "Bu adam da nereden çıktı?" diye sormanız mümkün. Ancak önceki Brothers In Arms oyuncuları oynadıysanız parçaların yerine oturduğunu görecek ve senaryoyu daha büyük bir ilgiyle takip edeceksiniz.

HH, önceki oyunlardaki oynanı sistemini ayınen koruyor. Normalde bu olumsuz bir özellik olsa da taktiksel manevralar ile aksiyon tam da dozunda birebir oynanabilirlik, aradan geçen zamana karşın çekiciliğini koruyor. Basitçe anlatacak olursak; oyunun genelinde komutanız altındaki iki takımla birlikte ilerliyorsunuz. İlk takımınız taciz ateşi açarak düşmanı baskı altında tutuyor ve bu sırada diğer takımınızla birlikte kışırılmış düşman bölgelerinin arkasına sızarak düşmanı

**alternatif****RAINBOW SIX VEGAS 2**

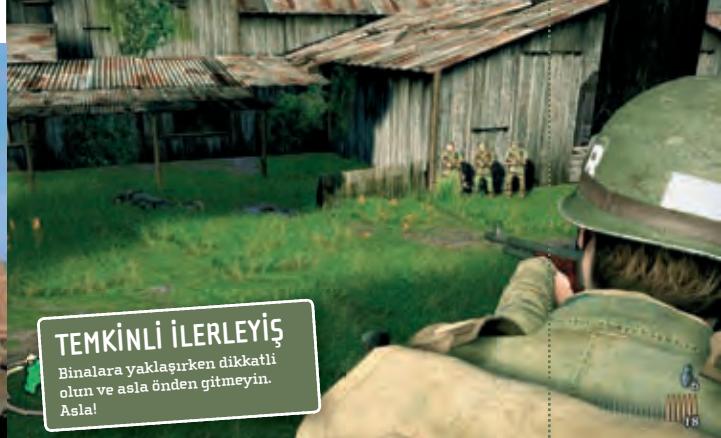
Her ne kadar İkinci Dünya Savaşı'yla bir ilgisi bulunmasa da; tim yönetimi ve Brother's In Arms serisini andıran oynanış sistemi ile Hell's Highway'e hoş bir alternatif sunuyor...

çapraz atşe alıyorsunuz. Ancak HH'de SWAT 4'teki kadar ağır bir ekip yönetiminin yer aldığı düşünmeyin. Adamlarınızı araziye yerleştir dikten sonra işin riskli kısmını yapması gereken yine siz oluyorsunuz. Oyunun belli bölgelerinde ise tek başına ilerlemeniz gerekiyor ki bu bölgeler genel anlamda oyunun ruhuna pek uygun sayılırmaz. Müttefiklerin İkinci Dünya Savaşı'ni, tim komutanlarını tek başına Alman'larla dolu binalara sokarak kazandıklarını hiç sanmıyorum açıkçası. Demo incelememizde de belirttiğimiz üzere HH'nın önceki oyunlara kıyasla bir iki yeni numarası var. Bunlardan ilki, bazı objelerin hasar alarak parçalanabilmesi. Bir diğerise emrinize amade olan bazuka takımı. Hasar konusuna değinecek olursak biraz yüzeyel bir ekleni olarak kaldığını söyleyebiliriz. Tahta çitler, kum cuvalları ve siper olarak kullanılan nesneler parçalanabiliyor sadece. Taktiksel olarak kesinlikle faydalı olsa da dünyanın geri kalanının mermilerinizi ve bombalarınızı tamamen yok sayması sınır bozucu olabiliyor. Bazuka takımı ise oyunun olmayan fizik motorunun azınlığını uğrıyor. Hasar gören nesneler bu kadar az olunca tek yapabildikleri tek şey düşmanı baskın altında tutmak ve yıkılabilir siperleri ortadan kaldırırmak oluyor. Ancak en azından bunu oldukça etkili bir biçimde yapıyor ve size manevranız için zaman kazandırıyorlar. Ayrıca yüksek kulelere saklanan hırın Alman keskin nişancılarını erken emekli edebiliyorlar. HH'nın bir diğer güzelliği ise Baker'in MG 42'leri "deli kuvvetle" sırtlanıp mermisi bitene kadar kullanabilmeleri. Ayrıca önceki oyunlardaki üç boyutlu taktik ekranı yerini çok daha kullanışlı olan iki boyutlu taktik haritasına bırakmış. Bunların dışında HH'yi oynanış bakımından önceki oyunlardan ayıran en önemli özellik siper alma modu. Herhangi bir düzeye sırtınızı dayayarak siper aldığınızda kamerası üçüncü şahıs moduna geçiyor. Bu pozisyondayken kafanızı kaldırıracak veya yana doğru eğilerek ateş edebiliyorsunuz. El bombanızla havaya uçurduğunuz ve başından vurdugunuz düşmanları oyun bazen yavaş çekimde gösteriyor. Açıkçası bu kısa gösteriler pek de eğlenceli değil;

BAZUKA TAKIMI

Bazooka takımınıza dayanıksız nesnelerin (çitler vb.) ardına siper alan düşmanları açıktır. Bırakmak için kullanabilirsiniz.





A J A N D A

SAYI: 140
SAYFA: 56

özellikle el bombasının etkisiyle havaya uçan Alman askerlerinin yaptıkları "ragdoll dansı" oldukça sıyrıyor. HH'yi önceki oyunlardan ayıran ciddi yenilikler yok. Bu yüzden zaman zaman bir ek paketi oynadığınız hissine kapılıyorsunuz. Demo versiyonu incelemesinden bu yana pek bir şeyin değişmediğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

Hell's Highway...> HH, Unreal 3 motoru kullanıyor ve mekan tasarımlarının kalitesi bölümdeğişiyor. Örneğin oyunun girişinde Hartsock ile birlikte ilerlediğiniz bölüm oldukça etkileyici görünürken, Hollanda'nın açık alanları eski oyunların biraz cıalanmış halini andırıyor. Evet; Brothers In Arms hiç bu kadar güzel görünmemiştir. Ancak objelerin üzerinde düşük çözünürlüklü dokular zaman zaman gözünüze bir poligon

bataklığına gömüyor. Buna ek olarak sebebi açıklanamayan bir FPS düşüşü söz konusu. FPS keyfince yükselsip düşmekte bir sakınca görmüyor bell ki. Adamlarımızın uniformaları kesinlikle daha fyakalı görünse de yüzlerindeki bön ifade rahatsız ediyor. Aslında HH, "uzaktan bakınca güzel" olan grafiklere sahip bir yapıp. Evleri, Almanları, gökyüzünü veya uçakları gönlünüzce izleyebilirsiniz; yeter ki yanlarına gidip de "doko bataklığına" saplanmayın.

HH'nin en büyük kabahat ise yapay zeka konusunda. Savaş deneyimli uzman askerleriniz, israrla onları yerlestirmek istediğiniz duvarın ters tarafına siper alıyorlar. Çok nadir de olsa; sicak çatışmalarda arazide sakin sakin yürümeyi tercih edebiliyorlar. Bir diğer sorun ise siz takip etmeyecektiniz. 30 metre geride çelik çomak oynamakla meşgul oldukları fark etmek kalbinizi hüzünle dolduruyor. Neyse ki Almanlar da durumu anlayışla karşılayarak pek mevzi değiştirmiyor ve asla el bombası atmıyorlar.

Oyunun multiplayer modu ise farklı sorunlardan muzdaripli durumda. Takım halinde mücadele ettiğiniz tek bir multiplayer modu mevcut. Bu modda rastgele bir oyuncu komutan seçilirken diğer oyunculara da farklı destek görevleri veriliyor. Buradaki sorun; oyuncuların takım oyununa pek yanaşılmıyor olmaları. Ubisoft hesabını bir lobiye bağlanarak Amerikan tarafından oynayan Alman'larla biraz lafladıktan sonra oyna girdim. Haritaya tam bir curcuna hâkimdi. Bir oyuncu tankla karşısına çıktı ve herkesi ezmeye çalışırken, bir diğeri zik-zaklar cızerek sağa sola el bombaları fırlatıyordu. Ne yazık ki; HH oyuncuları

OPERATION MARKET GARDEN



İngiliz general Bernard Montgomery tarafından planlanan Operation Market Garden, 17 - 25 Eylül 1944 tarihleri arasında yürüttülmüş ve müttefikler için başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Operasyonun amacı; Hollanda içerisinde yer alan bazı stratejik köprüleri ve geçiş noktalarını ele geçirerek Arnhem şehrine ulaşılacak ve Hell's Highway adı verilen hücum hattı tamamlanacaktır. Normandiya'da alınan yeniliklerin ardından Avrupa'nın içerine doğru çekilen ve yayılacak durumda olduğu varsayılan Alman ordusunun direnmeyeceği ve müttefik kuvvetlerin kısa süre içerisinde Berlin'e girebilecekleri varsayılyordu. Operasyon için tarihin en büyük hava indirme harekatı planlandı. Ancak bu noktadan sonra her şey ters gidecekti. Hava koşulları ve yetersiz istihbarat yüzünden birliklerin indirilmesinde çeşitli sorunlar yaşandı. Dağınak haldeki birlikleri ise elit Alman taburları karşıladı. Müttefikler ağır kayıplar vererek operasyonu iptal ettiler.

birlikte hareket etmeye mecbur bırakacak bir oynanış sisteme sahip değil. Eğer oyuna birlikte girebileceğiniz 20 arkadaşınız yoksa; multiplayer modu tam anlamıyla zaman kaybı.

HH hakkında bunca kötü şey söylediğinden sonra puan hanesindeki rakamı görmek kafanızı karıştırabilir. Üstelik demo versiyonunda gözükmeye saplanan tüm aksaklıların, birer sandalye çekip dükkanın önüne oturduklarını görmek üzücü. Ancak tipik diğer Brothers In Arms oyuncularında olduğu gibi, HH'yi öğretmenleri tarafından sevilen ancak kötü alışkanlıklarını ve tembelliğini terk edemediği için sık sık azarlanan zeki ve hınzır bir öğrenci gibi düşünebilirsiniz. HH'yi oynamak (En azından tek kişilik modda.) gerçekten de eğlenceli. Senaryo saatlerce savaşın anlamını düşünmenize yol açmıyor ancak yine de standartların oldukça üzerinde bir incelikle sahip. İlerleyen bölümlerde, mermiler kulaklarınızın dibinden vizildararak geçen adamlarınıza emirler yağıdırır ve düşmanlarınızı kuşatmaya çalışıyoysunuz. Hatalı emirleriniz yüzünden ölen adamlarınız için suçluluk duyuyor ve yeterince hassas bir vicdan sahibi seniz bölüm tekrar oynamak istiyorsunuz. Baker'la birlikte kaybettığınız silah arkadaşınızı anımsıyor ve yanınızda kalanların ne zaman öleceklerini merak ediyorsunuz. Sonra tüm bunları bir kenara bırakıyor, destek ekibinize yolumuzun üzerindeki düşmanlara taciz atesi açmalarını emrediyor ve mermilerden bir göküşağıının altında koşmaya başlıyorsunuz. ☺

8 gün
Müttefiklerin başarısızlıkla sonuçlanan Operation Market Garden isimli operasyonu tam sekiz gün sürdü.

1 yeni ekip
Hell's Highway ile birlikte gelen bazuka ekibi ekisini düşmanızı bası altında tutmak için birebir.

45 dakika
Multiplayer moduna olaşı tahammül süresi yaklaşık 45 dakika.

101. hava taburu
Baker ve adamlarının yer aldığı 502. Paraşütü Piyade Alayıının bağlı olduğu ünlü tabur, 101. hava taburu.

BAND OF BROTHERS



Hell's Highway'ı oynamadan önce mutlaka izlenmesi gereken bir yapılmış olan Band of Brothers, yapımcılığı Tom Hanks ve Steven Spielberg tarafından üstlenilen, televizyon tarihinin en yüksek bütçeli yapımlarından biri. Savaş 101. Hava Taburu'na bağlı olan paraşütü piyadelerin gözünden izleyeceğiniz Band of Brothers, savaş sahneleriyle olduğu kadar psikolojik gözlemleri ve dramatik anlatımıyla dikkat çekiyor.



BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY

ARTI Etkileyici senaryo ve dramatik anlatım, taktiksel oynanış sistemi, etkileyici ses ve müzikler

EKSİ Yapay zeka problemleri, vasat multiplayer, bazı bug ve teknik sorunlar, seride yenilik getirmemesi

YAPIM Gearbox Software

DAGITIM Ubisoft

TÜR FPS

DIĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.biagame.com

TÜRKİYE DAĞITICI Tiglon

www.tiglon.com.tr

MINIMUM 2.6 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, 128 MB Ekran Kartı

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

Tüm olumsuz yönlerine karşı dramatik anlatımı, etkileyici atmosferi ve taktiksel oynanış sistemi, Hell's Highway'i senenin oynamaya değer oyunlarından biri yapıyor.

8



CIVILIZATION IV: COLONIZATION



Civilization ile Colonization güçlerini birleştirirse...

“Oyemyeşil sahili gördüğüm ilk anı hatırlıyorum; bütün öğleden sonra geçirdiğim depodan güverteye yeni çıkmışım. Küçük Emily, ‘Baba neredeyiz?’ diyen gözlerle bana baktı. Yepyeni bir başlangıç doğru ilerliyordum. Evet, artık Londra çok uzaklarda kalmıştı... Ertesi gün, 200 kişi o koskoca kitada yapayalnız olduğumuzu hissetti ve sırftanık bir ses duyabilmek için ilk iş olarak palmiyelerin gölggesine küçük bir kilise kurduk.” Her sabah uyanlığında, bu cümleleri yazdığını günün baştan yaşıyorum. Biz hayalperest umutsuzların günün birinde yüce majestelerine karşı baş kaldırıp, yepyeni bir ülke kuracağı kimin aklına gelirdi ki!

A J A N D A

SAYI: 139
SAYFA: 20

Civilization IV: Colonization ismini görünce “Civ için eklenti olmuş” diye düşünmeyin çünkü bu tek başına çalışabilen, bambaşka bir oyun bu. Sonunda Firaxis Games, Sid Meier’ın 1994 yılında yapmış olduğu efsanevi

oyun Colonization’ı, Civilization IV motoruyla günümüz şartlarına uyarladı. Bu da Colonization ve Civilization hastalarına ilaç gibi geldi. Hiç bilmeyenler için en kısa cümleyle: “Sıra tabanlı, harita stratejisi” diyebiliriz. Böylece neymiş; bu “Age of Empires” gibi gerçek zamanlı değilmiş. En hızlı kliquleyen kazanamıyormuş. ZERG! ZERG! ZERG! Stratejisi işlemiyormuş. Neyse, ehm... Kendimdeyim evet.

Kolonileşmenin dört atısı > Oyun 1600’lerden başlayıp 1800’lere kadar süren kolonileşme döneminde geçiyor. Dönemin dört sömürge imparatorluğu olan İngiltere, Hollanda, Fransa veya İspanya’dan birini seçerek oyuna başlıyoruz. İngilizler’i seçtiğimizde liderimiz George Washington ile John Adams, Hollanda’yi seçtiğimizde Peter Stuyvesant, Fransa’yı seçtiğimizde Samuel de

Champlain ile Louis de Buade de Frontenac, İspanyollar’ı seçtiğimizde ise Simon Bolivar oluyor.

Ülkeleri kısaca özetlersek; İngilizler, ana karadan bol bol göçmen alıp ucuz işgücü elde edebiliyor, Hollandalılar ise ticaret yaparak kolonilerini ayakta tutuyorlar. Fransızlar, yerli halkın nabzına göre şerbet verip, onları kendi tarafına çekebiliyor. Bu bol bol bilgi ve insan elde etmek demek. İspanyollar ise... Topun, tüfeğin ve barutun hakkını verip yerli halkı acımasızca katlediyor. Bu da çok fazla düşman sahibi olmak demek!

Bu özel bonus’lar haricinde, önceki Civilization oyunlarında olduğu gibi yine kılıseler kurup din adamlarınızı gezdirerek misyonerlik faaliyetlerinde bulunabilir ya da hiç savaşmadan





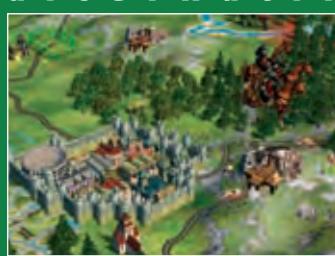
SID MEIER İMZALI DİĞER OYUNLAR

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| - Spitfire Ace (1982) | - Civilization (1991) |
| - HellCat Ace (1982) | - Pirates! Gold (1993) |
| - Floyd of the Jungle (1982) | - Colonization (1994) |
| - NATO Commander (1984) | - Civilization II (1996) |
| - Solo Flight (1984) | - Sid Meier's Gettysburg! (1997) |
| - Kennedy Approach (1985) | - Sid Meier's Antietam! (1998) |
| - F-15 Strike Eagle (1985) | - Sid Meier's Alpha Centauri (1999) |
| - Silent Service (1985) | - Civilization III (2001) |
| - Sid Meier's Pirates! (1987) | - SimGolf (2002) |
| - F-19 Stealth Fighter (1988) | - Sid Meier's Pirates! (2004) |
| - F-15 Strike Eagle II (1989) | - Civilization IV |
| - Covert Action (1990) | - Sid Meier's Railroads! 2006 |
| - Railroad Tycoon (1990) | |

sadece diplomasi ve kültürel emperyalizm ile düşmanlarınızı etkisiz hale getirebilirsiniz.

Gül ile ya da silahla; bu topraklar artık bizim! Karaya çıktığınız en uygun yere koloniyi kurduktan sonra, zamanla daha

alternatif



CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Civilization IV için geçen yıl piyasaya çıkan eklenti paketi Beyond the Sword, iki klasik oyunun sentezi olan Civilization IV: Colonization'a gösterilebilecek en yeni ve iyi alternatif.

fazla gelişmeniz gerekiyor. Bu durumda ana karadan, çiftçiler gibi vasıflı iş gücü getiriyorsunuz. Koloni, dini ve ekonomik olarak gelişlikçe bir çekim alanı haline dönüyor. Yerli halktan insanlar, ana karadan gelen vasıflı ve vasıfsız işçiler, din adamları ve benzerleri koloninizde toplanmaya başlıyor. İşte bu nüfus akışını, yerlilerle olan ilişkinizi çok dengeli yönetmelisiniz. Çünkü hem büyüményiz lazımlı, hem de yerlilerle mücadele etmeniz. Sonuçta o kadar insana yaşayacak yer lazımlı, yiyecek lazımlı, bulunduğuınız yer de kızıldırıllerin toprağı, siz orada bir avuç Avrupalısınız o kadar. Sonuç olarak topla tüfekle kan akıtarak ya da iyi bir diplomasi ile ayakta kalmalısınız.

Siz bütün bu sorunları uğraşırken, bir de bağlı olduğunuz



ülkenin kralının bitmek tükenmek bilmeyen talepleri olacak. Mesela büyük bir kabileyle savaş halindeyken, kral sizden yüklü bir para talep ediverecek ya da ticaret yaparak güç bela elde ettiğiniz paradan daha fazla kesinti yapmak isteyecek. Bu isteklerin sonu yok, ama ne şanslıyız ki sabırımızın bir sonu var! "Yeter be!" deyip elinizi masaya vuracağınız zaman her an gelebilir. Kolonileriniz kendi kendine yeter hale gelip de güçlendikçe bağımsızlığa bir adım daha yaklaşacaksınız. Tabii ki siz özgürlük yolunda adım attıkça majesteleri de aynı özenle, ordusuna daha çok asker takviyesi yapacak. Kısacası Amerika'nın "asıl" fethi, Kızılderililer'i katlederek ya da onları ayna ve boncuklarla kandırarak değil; yüce majestelerinin yüzüğünü öpelim diye uzattığı o elini kırarak olacak. Efendiler ve köleler hep var, sadece arada rolleri değişiyor o kadar.

Bu oyunu grafik kalitesi, ses, shader desteği gibi kavramlardan uzak sadece öz olarak ele almak lazım. Peki o zaman; bağımlılık yapan, yıllarca başarıyla kendini kanıtlamış bu serisi eleştirmek istersek ne diyebiliriz? "Amerika'daki kolonileşme sürecini ele alan, 'harita üzerinde oynanan' bir oyunda nasıl olur da gerçek bir Amerika haritası olmaz?" diye bağırlabiliz. (Oyunun fanları gerçek Amerika haritalarını ekleyecektir hiç merak etmeyein.) Ya da "Güney Amerika'nın başı mı kel Portekizliler'in yaptığı sömürgeciliği ve katliami da katsayıdnız oyuna, neden yok!" diyebiliriz. "Medieval Total War'daki gibi Kızılderili tarafını da seçip oynayabilseydik" şeklinde temennide bulunabiliz. Zorlama ile eksikslik bulmayı bırakalım zira çok zorlandı. İlk göz ağrısındanColonization ve Civilization birleşmiş, cıalanmış pek de güzel olmuş. Oyunu gelmeyin, oyunsuz kalmayın!

4

taraf
İspanya, İngiltere, Fransa ve Hollanda, oyundaki taraflar.

14

sene
ilk Colonization bündan tam 14 yıl önce, yani 1994'te çıktı.

300

yıl
Oyunda, Amerika kıtasını 1492 - 1792 yılları arasında kolonileştirmeye çalışıyoruz.

640

kb
1994'te çıkan ilk Colonization oyunu, 640 kb bellek gerektiriyordu.

CIVILIZATION IV: COLONIZATION

ARTI Colonization ve Civilization'in birleşmesi, bağımlılık yaratın oynamış sistemi

EKSTİ Kızılderililer'in seçilemesi, oyunun gerçek Amerika haritasında geçmiyor olması

YAPIM Firaxis
DAĞITIM 2K Games
TÜRK Sıra Tabanlı Strateji
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.civilization.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Civilization IV: Colonization, adını barındırdığı iki oyunun da hakkını veren, ayrı bir klasik olabilecek kadar kaliteli bir yapıp.

MINIMUM 1.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



9

YAĞMUR BASLADI

Ne aylar gördük oyun yok, ne oyunlar gördük içinde hayat yok... Yine de -kendi adıma konuşmam gerekiyor- tahmin etmem gerekiyordu. Çıkış tarihlerini gözetmem, o "ay"ın hızla yaklaştığını bilmem lazımdı. Fakat olmadı. Bir anlık dalgınlığımı denk geldi ve "oyun yağmuru", yağmurluktan çıkışın daha sert bir hal alarak, adeta bir çığ gibi üstüme yuvarlandı. Son anda yana çekilmeyi de beceremedim.

Derginin sayfa sayısından ve içeriğinden de rahatlıkla takip edebildiğiniz üzere, Ekim bizim için çok acayıp bir ay oldu. (Büyük ihtimalle siz de hangi oyunu alacağınızı şaşırarak mağazada bir ileri, bir geri koşturup durduğunuz.) Bu oyunlardan birçoğu da ay sonunda piyasaya sürüllerken, bize zor anlar yaşattı. Mutlu mu olsak, oyun piyasasının bu garip tutumuna tepki mi göstersek; ne yapsak bilemeyeceğiz. Gerçekten zor anlar yaşıyoruz; çok zor... END

MICROSOFT XBOX 360

Aaron Greenberg Blu-ray durumunu anlattı

Metal Gear Solid 4'ün Xbox 360'a çıkış的可能性 konusu ne kadar şabeli, karmaşık ve sabah programlarının dedikodu trafигine taş çıkartacak kadar muamma içerse de bu konu, Xbox 360 ve Blu-ray konusunun yol açtığı söylemlerini aşamıyor.

Sony'nin Blu-ray'i bir dünya markası haline getirme çabası başarıyla sonuçlandı söyleşide. HD-DVD sadece tarihteki bir isim olarak piyasaları terk ederken, Blu-ray formatı yeni nesil DVD formatı olarak belirlenmiş sayılır bile. Microsoft ürün yöneticisi Aaron Greenberg ise inatla Blu-ray sürücüsünün -harici veya dahili- hiçbir şekilde Xbox 360'a dahil edilmeyeceğini söylüyor. "Yeni nesil eğlence dünyası tamamıyla dijital ve veriler illa bir takım medyalara sunulmak zorunda değil," diyor Greenberg. (50GB'lık verinin web üzerinden indirilebileceğini söylemek istiyorsa, dünyanın en fazla 100 mbit standart hızı geçmediğini hatırlatmak isterim.)

Ayrıca, Microsoft'un Blu-ray'den kaçınmasının tek nedeninin Sony'nin bu teknolojideki öncülüğü olduğunu düşünüyorum. Şayet, Blu-ray herhangi bir başka firmanın, Microsoft'a bu denli büyük bir rakip olmayan başka bir firmanın ürünü olsaydı, çoktan "Xbox 360 Blu"ları piyasada görmüştük. İşlerin şu haliyle, dört disklik oyunlara ve Blu-ray filmleri desteklemeyecek Xbox 360'lara alışmamız gerekiyor.



TEKKEN 6: BLOODLINE REBELLION

Şimdi Xbox 360'da...

Namco Bandai'nın gıcık tavşından kurtulup, elindeki en önemli isimlerden biri olan Tekken 6'yi Xbox 360 için de piyasaya süreceğini söylemesi üzerine, uzun süredir hakkında yazıp çizmediğimiz bu oyunu, Konsol Ustası'na konuk etmenin anlamlı olacağını düşündürüm. (Bitmeyen cümlelere hayır!)

Bildiğiniz üzere oyunda tam olarak 39 tane karakter bulunuyor ve şanslı Japon halkı ile Namco Station adı verilen arcade salonları bulunan ülkelerdeki insanlar bu oyunu tam şu an oynayabiliyorlar. Oyunun konsol versiyonlarında mutlaka ekstra karakterler olacaktır, ama onlar hakkında henüz elimize bilgi geçmedi. 39 karakterin dört tanesi yeni isimlerden oluşuyor. Hakkyoku-Ken Kung-Fu stilinde uzmanlaşan, 19 yaşındaki Leo, her an dövüşü bırakıp dans edebilecek gibi gözüken Miguel, bir örümcek

gibi hareket eden Zafina ve vücut ölçüleriley, dövüş tarzı hiç örtüşmeyen, Amerika'lı bir tır şoförünü andıran Bob, Tekken 6'nın başına oturanların hemen teste tabi tutacağı karakterler. Oynamışsa ise büyük bir değişim yok. Sadece iki önemli değişiklik var. Artık karakterlerinize satın aldiğiniz, takip takıtırdığınız aksesuarlar dövüşlerde daha da etkili olacak ve karakterlerin sağlığı azalduğunda, enerji çizgileri kırmızı bölümde geçip parıltı parıltı parlama başladığında "Rage" moduna geçecekler ve saldıruları çok daha güçlü olacak. (Dövüşün kaderini değiştirmek için iyi bir fırsat olacak.) Tekken 6'nın, konsollar için 2009 sonunda piyasada olacağını söylemeye ise diliim varım. Çoktan tamamlanmış bir oyunun, neden bu kadar geç piyasaya sürüldüğünü anlayamayacağım...



LINGER IN SHADOWS Sonunda ne olduğunu anladık

Far Cry 2 gibi bir oyun için heyecanlanacağımı, Okami gibi bir oyuna daha fazla ilgi duyuyorum. Bu yüzden de PS3 fragmanları arasında rastladığım Linger in Shadows'a da tepkisiz kalacak değildim. Ancak gördüğüm "sey" in ne olduğunu uzun süre anlayamadım.

Ve geçtiğimiz ay Linger in Shadows'un PSN üzerinden, cüzi bir miktar satışa sunulmuşyla neler döndüğünü anlamış oldum. Linger in Shadows bir oyun değilmiş. "Demoscene Projesi" olarak adlandırılabilirliğimiz bu ürün, PS3'ün grafiksel gücünü test etmeye yaran, tamamıyla programlayan kişinin yaratıcılığıyla sınırlı bir çalışma. Üstelik isminin içinde "demo" olması yüzünden de bir yayın izlemiş gibi başında hiçbir şey yapmadan durmanız gerekmeyi. Linger in Shadows'un sunduğu çevrede gezinmek ve zamanda ileri, geri giderek ortamı test etmek sizin elinizde. Hatta oyuncular bu çabaları karşılığında ödüllendiriliyorlar. PS3'ün yeni Trophy sistemine tam

destek veren ürün, oyuncuların keşfettikleri gizli noktaları Trophy'lerle ödüllendiriyor.

Demoscene gruplarının birbirleriyle dayanışmasına da yer veren yapı, çevrede dolaşıkça diğer gruplara giden mesajları bulmaniza olanak tanıyor. (Bununla ne kadar ilgilenirsiniz bilemiyorum.) Demoscene'in önemini farkındaysanız ve bir PS3 sahibiyseniz, bu enteresan yapma mutlaka göz atmanız gerektiğini düşünüyorum.



INDIANA JONES & STAFF OF KINGS Denizler ikiye ayrılacak!

LucasArts, SW: The Force Unleashed'den kafasını nihayet kaldırdı ve uzun süre önce duyurduğu Indiana Jones oyununa yoğunlaşmaya başladı. Şu an için ismi tam olarak netleşmemiş olsa da, buna benzer bir isim taşıyacağı



düşünülen yeni Indiana Jones oyunu, ya aynı adda açıklanan PSP oyunuyla ya da dördüncü filmle bağlantılı olacak. Oyunda, denizleri ikiye ayırdığı söylenen, Musa'nın kutsal asasının pesinden koşacağımızı düşünüyoruz. Büyük ihtimalle de, bizimle birlikte bu asaya ulaşmaya çalışan, bir takım kötü niyetli insanlar bulunacak. Yayımlanan konsept görüntülerinde bir Maya yapısı, eski bir gemi ve "Istanbul Mosque" adı taşıyan, pek de camiye benzemeyen bir yapı bulunuyor ve buradan da oyunun bir bölümünün İstanbul'da geçebileceğini anlıyoruz. Bir söylemi ise yine Harrison Ford'un başrolünde olduğu beşinci bir Indiana Jones filminin, bu oyuna alakalı olacağının yönünde. Belki de beşinci film kutsal asayı konu alacak ve LucasArts da oyunu filme ön hazırlık olarak düşünüyor.

SW: The Force Unleashed'in fizik motorunu kullanacak olan oyun, PSP için çoktan hazırlanmış durumda (ama nedense piyasaya sürülmüyor,) ama PS3 ve Xbox 360 versiyonları için 2009'un sonu hedeflenmiş durumda. Indiana Jones fanatikleri bir süre daha sabretmek zorunda...

ŞEFin LISTESİ

İşim gücüm var benim arkadaşım; bu kadar çok oyunun hangisini oynayayım ben?! Yine de çabaladım; gerçekten uğradım...

PS2

Speed Racer: The Videogame sağırdum. Öylesine sağırdum ki PS2'de, üstelik bir film oyundan görmeyi beklediğim başarının gerçekliğine inanamadım. Wipeout türü bir yarış oyunu olmuş Speed Racer ve pek de güzel kotarılmış. Ah bir de bu kadar kısa olmasaymış...

PSP

Bioshockin mükemmel dünyasına adım atmak için bir fırsat doğdu ve bunu geri tepmek pek saçma olurdu.

Xbox 360

Fable II
Kah odun kestim, kah kazdım, kah keşfüm, kah körüğümle oynadım... Fable II'de o kadar uzun zaman harcadım ki gerçekle yüzleşmem zorlaştı.

PSP

LEGO Batman: The Videogame PSP'de LEGO oyunlarını oynamak pek eğlenceli. Henuz Star Ocean: First Departure'ea adım atamadım ama LEGO Batman beni eğlendirmeye yetti de arttu.

VE DİĞER BAŞLIKLER //

- Final Fantasy karakterlerini birbirleriyle kaptırtabileceğimiz Dissidia: Final Fantasy, 18 Aralık'ta Japonya'da piyasaya sürülmüş. İlginç olan haber ise, Sony'nin daha önceden söz verdiği üzere artık yapımlarını hem UMD, hem de PSP Store üzerinden dijital olarak yayılıyor olması. (Yani Dissidia'yı kayıt kartınıza indirip oynayabileceksiniz.)

- "MGS4 Xbox 360 için hazırlanıyor mu?" sorusuna, "Hayır. Belki. Şu an için konuşamayız. Kesinlikle bunun doğruluğunu yadrigama hakkını saklı tutmak için elimizde bilgi olmadı." gibi saçma sapan yanıtlar veren Konami'den Yoshitaka Arai, oyunun Xbox 360 için hazırlanmasını isteyen büyük bir kitlenin bulunduğunu belirterek, bu olasılığın olduğunu vurguladı.

- Eğer siz de Sony'nin LittleBigPlanet'ının hastası olduysanız ve PS3 almak için bir bahane kolluyorsanız, bu ay başında piyasada olması beklenen, içinde 80GB'lık PS3 sistemi ve bir adet de LittleBigPlanet oyunu bulunan PS3 paketini gözüne kestirebilirsiniz.

- PS3'ün 2.50 güncellemesi yayına girdi. Dikkat çeken özellikler arasında gamepad'lerin enerji tasarruf moduna geçmesi, destekleyen oyunlardan oyun için görüntülerin alınabilmesi, video'larda sahne seçiminin mümkün olması, "Trophy" arayüzünün yenilenmesiyle arkadaşlarınızın durumunu daha iyi takip edebilmeniz ve Flash 9 desteği gibi eklentiler bulunuyor.

- Az önce verdigimiz LittleBigPlanet PS3 paketi haberindeki tarihi erteleyebilirsiniz zira oyunun Avrupa versiyonu toplatıldı. Bunun nedeni ise Swinging Safari adlı bölümün müziklerinde Kur'an'dan alıntılar bulunması. Müslüman organizasyonlar bu konuda Sony'ye tepkilerini belli etmiş durumlardır.

- Hep merak etmiştim; neden on yılı aşkın süredir Killer Instinct'in devam oyunu hazırlanıyor diye... Eğer söylentiler doğru çıkarsa, Rare'in el emeği, göz nuru bir Killer Instinct 3'e yakın zamanda kavuşabiliriz.

- Beş adet King of Fighters oyununu bir araya getirmesi beklenen yeni bir King of Fighters paketi, PS2, Wii ve PSP için bu yılın sonlarında piyasada olacak.

- GTA: San Andreas yaklaşık 14 Euro'dan Xbox Live! üzerinden satışa sunuluyor.



PlayStation 3

SILENT HILL: HOMECOMING

Hiçbir yer orası kadar korkunç değildir. Hiçbir yer orası kadar karanlık gizemler barındırmaz. Hiç kimse oradan, oraya girdiği gibi çıkamaz. Orası, sessizliğin içindeki çılgınlık, insanlığın içindeki en derin korkudur. Orası, kimsenin bilmemiş sırların saklandığı en şeytani yerdir. Orası, Silent Hill'dır! Kimse "Ben oradan korkmam" diyemez. Çünkü asıl güç korkmamak değil, korkmaktır!



Capcom'un Resident Evil'i altında ezilmemek için en doğru kişileri bir araya getirmeye çalışmış. Serinin ilk oyunları Japon programcılar ve Japon ağırlıklı bir ekip tarafından hayatı geçti. Lakin Homecoming'de credits kısmında hemen hemen hiç Uzakdoğulu isimlere rastlamadım. Oyunun kutusunun arkasına kocaman Akira Yamaoka'nın adını yazmışlar ama... Bu konuya daha sonra döneceğim. (Bu arada Akira Yamaoka ilk Silent Hill oyunundan beri tüm serideki müzikleri besteleyen ve bizi yerimizden zıplatıp duran kidemli bir şahsiyettir.)

Şimdi, lafi eveleyip gevelemeyi bırakıp, size dürüstçe oyunlarındaki genel fikrimi söyleyeyim mi? Peki o zaman, eğri oturup doğru konuşalım. Kimse benim, Homecoming'i yerden yere vuracağımı sanmasın. Ben; ilk oyun dahil, serinin tamamını yapıp yetmiş ve yillardır yeni nesil konsollardaki ilk oyunu dev ekranla oynama hayalyle yanıp tutuşan biri olarak maaleshif biraz hayal kırıklığına uğradım. Bu oyun pek olmamış arkadaşlar! Homecoming, bir Silent Hill oyunu gibi görünüyor ama kesinlikle Silent Hill ruhunu vermemi başaramıyor. Sakın yanlış anlaşılmaşın, yeni yapım ekibi için kötü hisler beslemiyorum. Eminim onlar bu seriyi benden daha iyi biliyor ve daha çok seviyorlardır. Zaten amacım köstek olmak değil, destek olmak. Ancak onlara diyeceğim tek şey "Lütfen oyna ruhunu geri verin" olacaktır. Eskiden yapımcılar, algılarımızla ve aklımızla oynarlardı; çikan gürültüler ve hırıltılar oyuncunun aklını alırlı. Hikaye örgüsü o kadar sağlam olurdu ki yıllarca aklınızdan çıkmaz, dilden dile

alternatif



SIREN: BLOOD CURSE

Bu türden hoşlanıyorsanız kısa bir süre evvel PS3 için piyasaya çıkan Siren: Blood Curse sizin için iyi bir alternatif. Yıllar evvel PS2'ye Forbidden Siren adıyla çıkan oyunun yeni nesil varisi olan Siren, Japon usulü korku öğelerinden hoşlananları tat için sağlam bir seçenek.



Silent Hill'e 1999 yılında, "ilk girenler kafilesi"nde yer almış sanız, oranın adını duydugunuzda tüylerinizin ürpermemesi mümkün değildir. İlk çıkan Silent Hill, adeta "kitle korkutma silahı" gibi piyasada dolaşarak, aşırı dozaj psikolojik gerilime maruz kalan zavallı insanların aklını yerinden oynattı. Günümüzde halen "Silent Hill" denildiği zaman sessizce yutkunup, endişeli gözlerle etrafa bakan insanlara rastlama-

nız mümkün. Abartığımı düşünüyorsanız yanlıyorsunuz. Gerçek hayatı Amerika'da var olan, ayen Silent Hill'e benzeyen sisli puslu bir kasaba, amatörce videoya çekilmiş ve internette yayılmıştı. O videoyu izleyen onlarca insanın korkuları, video için yazdıkları yorumlardan açıkça görülebiliyor. Kimisi evde yalnız kalamaz hale gelmiş, kimisi aylarca tuvalete bile korkarak gitmiş. "Peki, nedir Silent Hill'i bu kadar korkunç kılan?" Sizce bu sorunun cevabı bulunmuş olsa Silent Hill hala insanları korkutabilir miydi?

AJANDA



**SAYI: 131
SAYFA: 34**

Kim kayboldu yine?> Serinin yeni nesil oyunu Silent Hill: Homecoming'de, Alex Shepherd adında askeri eğitim almış cesur görenümlü bir karakteri yönetiyoruz. En azından bu sefer yaratıklarla cebelleşme görevi, Silent

Hill 3'te olduğu gibi bir kız çocuğunun eline bırakılmamış. Alex, sağlam duruşyla bana tipki ilk oyundaki Harry Mason'u hatırlatır. Daha ekranla ilk gördüğünden itibaren oyuncuya güven veren bir yapısı var. Hatırlarsınız, Silent Hill serisinde daima aileden birileri kaybolur ve biz de oyun boyunca kaybolan yakınımız arar dururduk. "ilk oyunda kızımız kayboldu ve kızımızın peşinden koşтурduk; ikinci oyunda eşimizin peşinden koşтурduk; üçüncü oyunda babamızın..." derken bu sefer de kardeşimizin peşinden koşturuyoruz. (Ben daha evvelden demiştim zaten bunlar yakında bizi amca, hala, dayı peşinden de koşturuyor.) Evet, Silent Hill'in bu son oyununda Shepherd's Glen adlı yerde başlayan öykümüz, esrarengiz şekilde ortadan kaybolan küçük erkek kardeşimizi bulmak için bizi tekrar Silent Hill kasabasına götürecek. Alex de bu vesileyle Silent Hill ile ailesi arasındaki gizli kalmış bağları kesfedecek. Hikaye örgüsü olarak Homecoming'de aslında pek de yeni bir şey yok. Birilerinin peşinden Silent Hill'de koşmak, bu seri için artık klasikleşmiş bir kurgu. Hikayenin sunulmuş biçimi ise serinin tutkunlarını memnun edecek düzeyde. Kabuslu gerçeğin içe geçtiği, oynarken insanın kanını dondurucu, tüylerini ürperten, tedirginlik hissinden bir an olsun kurtulmadığınız yegane oyun serisi Silent Hill'dır ve Homecoming de bu özelliklere sahip.

Ruhumu geri verin!> Yapımcılar, Silent Hill'i, Silent Hill yapan her unsuru özenle korumaya çalışmış ve sadece ambalajını yenilemek suretiyle bizlerin beğenisine sunmuş. Gerçek oyun yapan ekiple eskilerden pek kimse kalmamış ama Konami, en yakın rakibi

"Kim atmış bunu böyle buraya? Nasıl kullanacağım ben şimdi Klozet?"





anlatıldı. Karakterler duyguları olan, gerçek karakterlerdi. Bir Dahlia'yi, bir Allessa'yı, bir Heather'ı, bir James'ı unutabilir misiniz? Peki ya şimdiler? Çok iyi etüt edilerek hayranları memnun etme çabasıyla ortaya çıkarılmış olan zorlama ve kopya bir senaryo ya da hikaye örgüsü... Duyguları ve ruhları olmayan karakterler... Yukarıda Alex için "cesur, güven veren" gibi sıfatlar kullandığımı bakmayın; odun herifin teki. Ne duyguları var, ne de mimikleri. Yapımcılar, belirgin yüz hatlarıyla biraz Harry Mason'a benzetmişler ama bu da işe yaramamış.

Sadece Alex değil; genel olarak Homecoming, maalesef serinin ilk oyunları gibi sanat eseri izlenimi vermeyi başaramıyor. Üstelik de yeni nesil konsolların gücünü arkasına almasına rağmen. Yani inanın使用的, PS2'yi, PS3'ün yanına kurup içine Silent Hill 3'ü koydum ve iki oyunun ara videolarını kıyasladım. Bu kocaman sıklet farkına rağmen, özellikle ara videolarda Silent Hill 3 detay ve sanatsallık bakımından bir adım önde görünüyordu. Duygusal davranışımı sanmayın; görüntüleri bilim adamı objektifliliğinde inceledim. Heather'in saçlarının dalgalanması, yüzündeki cillere kadar varan detaylı işçiliği, mimikleri, titreyen sesi... Ama bu detaylara nedense Homecoming'de pek ihtiyaç duyulmamış gibi. Kaliteli grafiklerin içi, duygusu ve hikaye ile doldurulamamış.

Saw mı? Hostel mi? > Buraya kadar karanlık bir hava yarattım; "Homecoming'de hiç mi yenilik, güzellik yok?" diye sorabilirsiniz. Bazılarınız, "Yenilikçe gerek yoktu ki zaten" şeklinde düşünebilir. Ama unutmayın, fotokopi asla orijinali kadar kaliteli olamaz. Kaldı ki ufak tefek yenilikler de yok değil. Özellikle oynanış sisteminde kayda değer yenilikler var.

Artık camları kirip odalarla atlama, dar yerlerden çömelerek geçme, borularla kapıları parçalama, ince geçitlerde bıçakla yırtma gibi etkileşimlerde -oyun boyunca bolca- bulunuyoruz. Birçok oyunda artık sıkça rastladığımız aniden, bir tuşa defalarca ardı ardına basarak bir takım saldırılardan kurtulma aktivitesi Homecoming'de de mevcut. Mesela elinde matkapla size saldırın bir düşmanı ya da enerjisi dibe vurmuş bir boss'u bu şekilde etkisiz hale



getiriyorsunuz. Yeri gelmişken Homecoming'de yaratıklar, ucubeler ve hilkat garibeleri dışında bir takım insanlar da size saldırırda bulunabilir. Hani Silent Hill'in sinema filminde de boy gösteren gaz maskeli itfaiye eri kılıklı insanlar vardı ya; işte onlar Homecoming'de Alex'in başına bela oluyorlar. Bunun dışında insanlara işkence yapmak amacıyla tasarlanmış bir takım özel odalar var. Bu odalarda insanları bağılayıp işkence etmekten zevk alan psikopat tipler var; tíkla Hostel filmindeki gibi. Bir keresinde zor kurtardım yol arkadaşım Elle'yi elektrik testereli bir sapığından. Bu noktada yapımcıların çok tutulan Saw gibi, Hostel gibi güncel korku filmlerinden esinlenerek oyuna yeni korku öğeleri eklediklerini söyleyebiliriz. Bu tip öğelerin oyuna eklenmesi iyi olmuş çünkü sürekli klostrofobi, psikolojik gerilim ve dram unsurları görmekten oyuncular da bıkmıştı artık. Gerçi bu yeni korku öğeleri oyunu biraz daha aksiyon türüne yaklaştırmış ama dozaj iyi ayarlanmış.

Oyun mekanlığında de biraz hareketlenme var eski oyunlara göre. Alex, daha hızlı hareket eden ve koştuğunda "gerçek anlama" yol alabilen bir hızı kavuşmuş. Saldırılardan kaçma ve kenara "kaykılma" animasyonları ise çok sert ve gözle estetik gelmiyor. Üstelik boss savaşlarında kamera açısı da sıkıntı yaratıp karakterin manevra kabiliyetini düşürüyor.

Ezmek istiyorum, ezemiyorum > İlk önce kötüledik, sonra sırtını sıvazladık oyunun. Şimdi biraz daha başarılı özelliklere odaklanalım.

Homecoming'deki yaratıklar gerçekten çok başarılı olmuş. Gerek koca koca hilkat garibesi şeklindeki boss'lar, gerekse yüzü parçalanmış ucubeler... Hepsi detaylı ve oyuncuya etkileyen bir şekilde tasarlanmıştır. Hemşireler olsun, duman saçan kolsuz ucubeler olsun, yerde sürünen gudubetler olsun; hepsi görevlerini

NE HASTA KAFALAR VAR BU DÜNYADA...



İLK BOSS

Oyunda karşılaşacağınız ilk boss'un zayıf noktası, arada sırada vere yasladığı kolu. Yaratığın koluna vurduktan sonra yüz üstü düşmesini bekleyin ve saldırın.

İnsan hasta kafalı olur da, piramit kafa üretecek kadar mı hasta olur? Silent Hill 2'den tanıdığımız Piramit Kafa, o zamanlar pey昌 büyükçe bir kitleyi yükütmeye başarmıştı. Homecoming'de ise şöyle bir görünüm, giidiyor. Ancak o görünüp gittiği süre içinde insan ecel teri döküyor. Sürpriz kısımları ise söylemem! Gidip kendiniz keşfedin.

KALABALIK DÜŞMAN GRUPLARI

Kalabalık düşman gruplarına karşı yaşam savaşını verirken elinizde ateşli bir silahın olmasına özen gösterin; yoksa işiniz epey zorlaşıbilir.



HEY MASALLAH! SU BOYA POSA BAKIN HELE!



düşündüğünü bulmak için fazla geriye gitmeye gerek yok. Soldaki ucubenin 2003 yılında Silent Hill 3'te boy gösterdiğini hatırlıysanızdur herhalde. Soldaki yavru, sağdaki abisi... Aman da aman, ne şirin (!) şeyler bunlar böyle.

Bu yaratığın kollarının olması gereken yerde, adeta fil ayakları var. Kafasının olması gereken yerde, tek kola bağlı bitişik iki tane el var. Dur bakalım, ayağındakiler Harley bot mu? Halel olsun bunu düşününen yaratıcı şahsiyete. Gerçek bunu kimin

layıkıyla yerine getiriyor. Bazı yaratıkları gözünüz bir yerden isırıyor olacak ama yepeni, taptaze bir ton ucube de başarılı bir şekilde oyuna entegre edilmiş. Aralarında o kadar yaratıcı tasarılanan yaratıklar var ki ben burada tarif bile edemem. Kafası olması gereken yerde kolu bulunan ya da üç bedenin üst üste geçmesi sonucu doğmuş yaratıklar, daha neler neler... Üstelik bu yaratıkların yapay zekaları da son derece iyi. Bir yerbere kaçip saklanmaya çalıştığınızda adeta kokunuzu alıp, izinizi buluyorlar ve pervasızca üstünüze saldırıyorlar. Lakin bu oyunda yaratıkları öldürdükten sonra ayağımızla ezemiyoruz; halbuki ben çok alıştığım yaratıkların leslerini ezmeye. Böylelesin güzel bir etkileşim özelliğini niye çıkarmışlar anlamadım. İnsan o kadar ugraştıktan sonra öldürüdürüğün leşeki tekme atmadan, kafasını ezmenden hincin alamıyor ki! Bir de nedense yaratık sırasında biraz azalma var gibi. Dikkat edin; yaratık çeşidine azalma var demiyorum, çeşitli olarak yaratık sayısayı boss'larla birlikte 10'un üzerinde. Sadece etrafıta karşımıza çıkan yaratık sayısı seyrelmiş ve eskiden olduğu gibi her köşeyi "Acaba öňüme bir şey çıkar mı" korkusuyla dönmeye gerek kalmamış. Hatta "Bir yaratık çksa da biraz heyecan yaşasak" modunda dolaştığınız bile oluyor. Ayrıca, belli mekanlarda yaratıkların nereden ne zaman geleceğini kestirmeniz mümkün olabiliyor ki bu da oyundaki korkutma felsefesine aykırı bir durum.

Silahımıza gelince... Silah olarak yine eskisin den farklı bir şey yok. Bıçak, boru, levye, tabanca, tüfek çeşitleri temel silahlarımız. Ancak daha önce

de belirttiğim çevre etkileşimi sayesinde silahları yeri geldiğinde birer adventure oyunu ögesi gibi kullanmamız gerekebiliyor.

Lağımada dolaşmak> Silent Hill: Homecoming'in atmosferi, kesinlikle %100 başarılı. Bu başarının sebebi bana kalırsa ilk ve üçüncü oyunun ruhunu algılayan yapımcıların o atmosferi birebir kopyalaması. Derslerine iyi olmuşlar ve Silent Hill hayran kitlesinin bu oyundan ne istedigini çok iyi tespit etmişler. Bir de karakterlere azzık

duguyu ve ruh katabilseverdi ve daha sağlam bir hikaye ile karşımıza çıksalardı Silent Hill: Homecoming bir efsane olurdu.

Biraz daha atmosferden bahsedelim: Oyundaki mekanlar gerçekten yine çok korkunç, isli, paslı, klostrofobik ortamlarda kendi gölginden bile korkan bir ruh haline sokmayı başaranıyor. Psikolojik gerilim unsurları da mekanlara serpiştirilmeye çalışılmışsa da bu başarıyla gerçekleştirilememiştir.

Dolaştığımız mekanlarda pek bir yenilik yok; yine kilise, ev, hapishane, otel, hastane gibi mekanlarda koşturuyoruz. Ha tabii ki bir de lağım kanalları var. Zaten lağıma girmediğimiz bir korku oyununa da rastlamadım bugüne kadar. Resident Evil olsun, Siren: Blood Curse olsun, Fatal Frame olsun, eskilerde kalan Clock Tower olsun; her oyunda bizi mutlaka lağıma sokup çıkartıyorlar.

Ömrümde hiç lağıma girmedim ama

nasıl bir duyguya olduğunu bu oyuların

sayesinde çok iyi biliyorum. İyi ki henüz

koku kartı daha icat edilmedi.

Mezarda aşk!> Geldik teknik detaylara... Yازının başlarında Homecoming ile Silent Hill 3'ü eş zamanlı karşılaştırdığımı ve Homecoming'in beklenen görsel performansı ortaya koymadığını söylemiştim. Görsel özelliklerin detaylarına inecik olursak ilk olarak şunu belirtiyem: Homecoming PS3'de 1080p'yi desteklemiyor ve 720p'de



Üç farklı bedenin bir araya gelmesiyle oluşan bu yaratık insanı uykularında rahatsız eden cinsten.



10 saat

Tecrübeli bir oyuncu, hiç yardım almadan bu oyunu 10 saatte rahatlıkla bitirebilir.

240 kilo

Oyundaki içe geçmiş üç adet bedenin oluşan dev yaratıcının ağırlığı en az 240 kilo. Bedenler üst üste eklenendiğinde boyu da en az dört metre vardır.

888 gizem

Hani bazı batıl inançlarda 666 veya ters dönüm olarak 999'ın uğursuz olduğunu inanılır ya. İşte Silent Hill'de de dinsel ve batıl inançlar vardır ve 888 bu oyundaki halen çözülememiş en büyük gizemdir.

0 beden

Bu sefer hemşireleri gerçekten daha korkunç yapmayı başarmışlar. Bırakın gözlerini, yüzleri bile yok. Ama nedense hemşireleri 0 beden ölçülerinde yapma ihtiyacı duymuşlar.

görüntü veriyor. Görsel açıdan Silent Hill: Homecoming, oyun içi görüntülerini olarak bugüne kadar gelmiş geçmiş en iyi görünen Silent Hill oyunu. Kazan daireleri, paslı endüstriyel ortamlar sanki Elm Sokağı Kabusu'ndaki kazan dairelerinde dolaşmış hissi veriyor insana. Etrafa saçılış kan damarları olan ağaç dalları adeta yaşayan bir ortam etkisi yaratıyor. Yani oyun içi detaylar olabilecek en üst seviyede; mekanlardaki kaplamalar olsun, gölgelenme ve işıklandırma efektleri olsun; bugüne kadar seride yapılmışların kesinlikle en iyisi.

Daha önce de söylediğim gibi sadece ara videolara ve karakterlerin mimiklerine yeteri kadar özen gösterilmemiş. Gerçekten Silent Hill 3'teki bazı videolar, daha detaylı, daha çok uğraşılmış gibi görünüyor. Özellikle Alex'in bir kana boğulma videosu vardi ki akıllara zarar. Adamlar resmen elden atma, kel Fatma yapmışlar. Bu tip özensizlikler yüzünden Silent Hill: Homecoming çok büyük övgülerini hak etmiyor. Gerçi yapımcılar iyi dünyadan, kötü dünyaya dönüşüm oyununu tipki Silent Hill filminde olduğu gibi başarılı bir şekilde oyuna entegre etmeyi başarmışlar ama videolarda o eski sanatsal değer yok. Daha çok endüstri ürünü bir malzeme gibi duruyor.

Oyunun ses efektleri, yine sizin yerinize ziplatacak ve tansiyonu hiç düşürmeyecek düzeye başarılı. Lakin müzikler ve soundtrack için maalesef aynı şeyi söyleyemem. Bu işin piri olan, yıllar evvel üstat olarak tanıttığımız Akira Yamaoka da sefer Homecoming için o kadar da etkili müzikler bestelememiş. "Oyunun kesinlikle daha etkili bir giriş müziğine ve daha kaliteli bir soundtrack'e ihtiyacı var" desem bana katılmaymanız olmaz herhalde.

Durumu söyle özetlemek istiyorum: Bu "yemeği" ilk defa tatmadırmışız ama inanın, bu tadı sevivorsanız şu anda yiyebileceğinizin en iyi yemek bu. Daha önce hiç Silent Hill'in tadına varmadım biri içinse Silent Hill: Homecoming tam anlamıyla bulunmaz bir Hint kuması. Son olarak Silent Hill: Homecoming'in içerdiği vahşet, kan ve korku öğeleri sebebiyle 18 yaşından küçük arkadaşlarım için uygun olmadığını hatırlatmak istiyorum. ☺

SILENT HILL: HOMECOMING

ARTı Başarılı mekan ve yaratık tasarımları, şahane oyun içi grafikler, kaliteli ses efektleri

YAPIM Double Helix

DAĞITIM Konami

TÜR Korku / Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PC

WEB www.konami.jp/gs/game/sh5

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

EKSİ Müziklerin sönükülü, dövüş ve kontrol sisteminin hantal olması, ruhsuz ve duygusuz ara videolar, karakterler ve senaryo

Seriyle yeni tanışanların oldukça başıboşlu bulacağı Homecoming, daha sağlam bir senaryo ve duygulu karakterlere sahip olsayıdı herkesin beğenisini kazanarak efsane olabilirdi.

7





GUITAR HERO: WORLD TOUR

Sanal dünyanın, gerçek hayatın üzerinde egemenlik kurmasına çok az kalmıştı. Herkes başka isimlerle, başka karakterlerle, başka yeteneklerle nefes almaya alışıyordu git gide. Ve müzik... Müziği içra etmek artık yeşilin, kırmızının, sarının, mavinin ve turuncunun hakimiyeti altındaydı.

Guitar Hero (GH) ve Rock Band (RB) isimlerinin arkasındaki çekişmeyi, alavereyi ve dalavereyi ayıldır sizlere anlatıyoruz sevgili okurlar. Yapımı firmalar yer değiştirdi, rekabet kızıştı ve bu rekabetin sonucunda sonsuzluğa giden bir akım başlıdı: Sadece beş renk sayesinde gitar, bas ve davulda

profesyonelleşebilme akımı. "Vokal" demedim dikkat ederseniz zira hem RB ve RB2'de, hem de GH: WT'de gerçek anlamda yetenek gerektiren tek klasman vokaller. Neyse... Amacım bu dört sayfayı bir

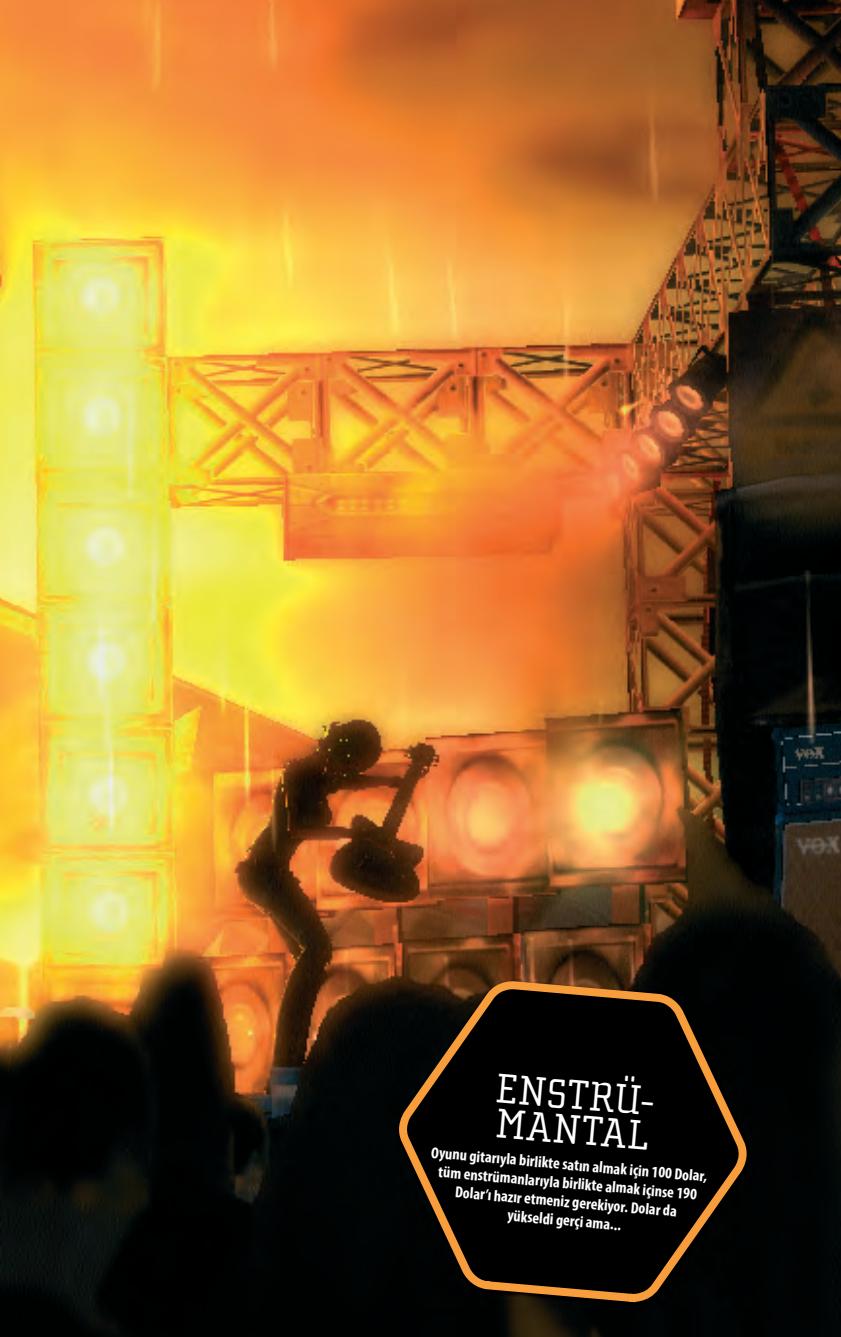
"sistem eleştirisi" haline getirmek değil. Sadece etrafımın, hiçbir şey yapamadığı halde her şeyi yapabildiğini düşünen, uçmuş insanlarla dolmasından korkuyorum. Ama bir taraftan da GH: WT'nin bu kadar başarılı ve detaylı bir şekilde hazırlanmış olması karşısında saygıyla eğiliyorum. "Detay ve başarı" şimdi bu iki kelimeyi açma vakti.



AJANDA

SAYI: 139
SAYFA: 16





ENSTRÜ-MANTAL

Oyunu gitaryla birlikte satın almak için 100 Dolar, tüm enstrümanlarıyla birlikte almak içinsse 190 Dolar'ı hazır etmeniz gerekiyor. Dolar da yükseldi gerçi ama...

Rock the studio> Bildiğiniz gibi geçen ay, Şuna Şenbuna RB2'yi incelemekle kalmayıp "Rock star'ım artık ben" diyerek etrafımızda dönmüştü günlerce. Ancak her ne kadar oyunu beğenmesine rağmen şu cümlesi çok önemliydi: "...bu oyun ikinci bir Rock Band değil. Sadece RB'nin ilk aşamada olması gereken hali..." Bu yorumu katılmamak elde

değil zira RB2'nin Battle of the Bands'i (GH: WT'de de mevcut bu online mod üstelik.) ve aşmış davulu dışında ilgi çekici bir yanı yok. Geçen ay bu kadar rahat, net ve iddialı konuşamıyorum ancak GH: WT'yi oynadıktan sonra her şey belirginleşti benim için.

Öncelikle, her ne kadar iki oyunun şarkı sayısı birbirine çok yakın olsa da WT'nin sunduğu şarkılardan çoğu daha tanındık, daha eğlenceli, çalması / söylemesi daha zevkli olan şarkılar. (Eagles - Hotel California, Michael Jackson - Beat It, Oasis - Some Might Say gibi şarkılar gerçekten bulunduğunuz mekana "sıcak aile ortamı" ni getiriyor.) Halbuki RB2'nin şarkı listesi, çoğu kişinin bildiği ve çalıp söylemek istediği çok az sayıda şarkı



ROCK BAND 2

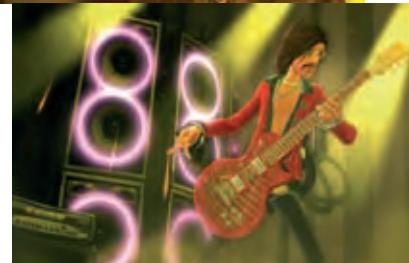
Tuna geçen ay, GH: WT piyasada olmadığı için bu iki oyunu bir araya getirememisti ama kismet banamış. Salt oyun olarak WT'den daha kötü bir yapım olan Rock Band 2, eklilerine rağmen bu oyun için ideal alternatif.

İşte gitaryla, basıyla, davuluya ve vokalleriyle "dört dörtlük" bir Guitar Hero: World Tour grubu...



İçeriyor. (Ayrıca iki oyunda da bulunan şarkılar dikkat çekiyor. Foo Fighters - Everlong, Smashing Pumpkins - Today gibi... İki oyun toplam 16 tane ortak şarkı içeriyor.)

"Hadi şarkıları geçit" diyelim. WT'nin sadece Music Studio mode ile RB ve RB2'yi toptan alt edecek kadar gücü. Bu modda neler mi yapabiliyorsunuz? Kendi şarkınızı çok detaylı bir şekilde yaratabiliyorsunuz. Şarkının ritmini, tarzını (Oyunda hem ritm, hem melodi, hem de enstrüman efekti için pop, rock, alternative, metal, punk gibi çok sayıda tarz bulunuyor.), hızını belirlediğten sonra GH Mix ile notalarınızı girip kes / kopyala / yapıştır işlemlerini gerçekleştiriyorsunuz. GH Mix, piyasadaki normal "track editor" lar kadar detaylı ancak tek eksisi, ara notaların (bemoller ve diyezler) biraz zor kullanılması. Bu zorluk nedeniyle, özellikle de üşenmiş bir insansız oluşturduğunuz çoğu şarkısı sadece ritim bakımından kompleks oluyor. (Anlattığım şeyler size biraz karışık gelmişse hemen endişelenmeyin; Music Studio'da tutorials bölümünü



seçerseniz her şeyi kolay bir şekilde anlayıp uygulayabilirsiniz.)

Ve her şey bittikten sonra oluşturduğunuz şarkıyı GH Tunes'a upload edip diğer oyuncularla paylaşabiliyorsunuz. Haliyle GH Tunes'tan şarkıcı indirmeniz de mümkün. Buradaki şarkilar herkes tarafından oyandığı için sıralamalar da mevcut. Hoş, ben en çok oy alan şarkılardan bir - iki tanesini indirdim ama hiç beğenmedim; iyi ki zevklerin ve renklerin tartışılmadığı bir dünyada yaşıyoruz. (Bakalım benim şarkılarım başarılı olabilecek mi...)

Eğer şarkınızı GH Tunes'a upload etmek istemezseniz Music Studio'nun alt modlarından biri olan Recording Studio'da şarkınızı dilediğiniz enstrümanla



GH Mix'te şarkınızı yaratırken geçireceğiniz zamanın haddi hesabı yok.

SARKI LİSTESİ

- 311 - Beautiful Disaster (1997)
 30 Seconds to Mars - The Kill (2006)
 Airbourne - Too Much, Too Young, Too Fast (2007)
 Allman Brothers Band - Ramblin' Man (1973)
 Anouk - Good God (2007)
 At the Drive-In - One Armed Scissor (2000)
 Beastie Boys - No Sleep Till Brooklyn (1987)
 Beatsteaks - Hail to the Freaks (2008)
 Billy Idol - Rebel Yell (1984)
 Black Label Society - Stillborn (2003)
 Black Rebel Motorcycle Club - Weapon of Choice (2007)
 Blink-182 - Dammit (1997)
 Blondie - One Way or Another (1979)
 Bob Seger & The Silver Bullet Band - Hollywood Nights (1978)
 Bon Jovi - Livin' on a Prayer (1986)
 Bullet for My Valentine - Scream Aim Fire (2007)
 Coldplay - Shiver (2000)
 Creedence Clearwater Revival - Up Around the Bend (1970)
 Dinosaur Jr. - Feel the Pain (1994)
 Dream Theater - Pull Me Under (1992)
 Eagles - Hotel California (1977)
 Filter - Hey Man, Nice Shot (1995)
 Fleetwood Mac - Go Your Own Way (1977)
 Foo Fighters - Everlong (1997)
 HushPuppies - You're Gonna Say Yeah (2005)
 Interpol - Obstacle 1 (2002)
 Jane's Addiction - Mountain Song (1988)
 Jimi Hendrix - Purple Haze (Live) (1967)
 Jimi Hendrix - The Wind Cries Mary (1967)
 Jimmy Eat World - The Middle (2001)
 Joe Satriani - Satch Boogie (1987)
 Kent - VinterNoll2 (2002)
 Korn - Freak on a Leash (1998)
 Lacuna Coil - Our Truth (2006)
 Lenny Kravitz - Are You Gonna Go My Way (1993)
 Linkin Park - What I've Done (2007)
 Los Lobos - La Bamba (1987)
 Lostprophets - Rooftops (A Liberation Broadcast) (2006)
 Lynyrd Skynyrd - Sweet Home Alabama (Live) (1974)
 Metallica - Trapped Under Ice (1984)
 Michael Jackson - Beat It (1982)
 Modest Mouse - Float On (2004)
 Motörhead - Overkill (2008)
 Muse - Assassin (2006)
 Negramaro - Nuvole E Lenzuola (2006)
 Nirvana - About a Girl (Unplugged) (1994)
 No Doubt - Spiderwebs (1995)
 NOFX - Soul Doubt (1992)
 Oasis - Some Might Say (1995)
 Ozzy Osbourne - Crazy Train (1980)
 Ozzy Osbourne - Mr. Crowley (1980)
 Paramore - Misery Business (2007)
 Pat Benatar - Heartbreaker (1979)
 R.E.M. - The One I Love (1987)
 Radio Futura - Escuela de Calor (1984)
 Rise Against - Re-Education (Through Labor) (2008)
 Sex Pistols - Pretty Vacant (2007)
 Silversun Pickups - Lazy Eye (2007)
 Steely Dan - Do It Again (1972)
 Steve Miller Band - The Joker (1973)
 Sting - Demolition Man (Live) (1993)
 Stuck in the Sound - Toy Boy (2006)
 Sublime - Santeria (1996)
 Survivor - Eye of the Tiger (1982)
 System of a Down - B.Y.O.B. (2005)
 Ted Nugent - Stranglehold (1975)
 Ted Nugent - Ted Nugent Guitar Duel (2008)
 The Answer - Never Too Late (2005)
 The Cult - Love Removal Machine (1987)
 The Doors - Love Me Two Times (1967)
 The Enemy - Aggro (2007)
 The Guess Who - American Woman (1970)
 The Living End - Prisoner of Society (1998)
 The Mars Volta - L'Via L'Viazquez (2005)
 The Smashing Pumpkins - Today (1993)
 The Stone Roses - Love Spreads (1994)
 Tokio Hotel - Monsoon (2005)
 Tool - Parabola (2002)
 Tool - Schism (2001)
 Tool - Vicarious (2006)
 Trust - Antisocial (1980)
 Van Halen - Hot for Teacher (1984)
 Wayne Kramer / MCS - Kick Out the Jams (2008)
 Willie Nelson - On the Road Again (Live) (1980)
 Wings - Band on the Run (1973)
 Zakk Wylde - Zakk Wylde Guitar Duel (2008)



GH Tunes'a, bir hafta boyunca upload edilen şarkılar ve bu şarkıların aldığı notlar...

HOT THIS WEEK		
TITLE	RATING	CREATED BY
1 Remont Done	100%	COPIEDONE
2 Outlaw Song	100%	TURME
3 Rap Hang Rocka	100%	MICHC0052B-HOB
4 When Jordan's Angry	100%	HALLAHIMUSYAZULU
5 Karneva Happy Bang	100%	COP-A-THO
6 Kap Kang's Threatsat Hitza	100%	TURME
7 Dagrakde March	100%	TURME
8 The BH Rockers Feat. Khang	100%	kenfifit279ml
9 Spell My Name Right	100%	stevie86_wuICRN
10 Boomer's Opera	100%	karimZET
11 The RD Anthem	100%	j039One00
12 Drummerita Lomp	100%	clawscratches4
13 Dagrakde March	100%	vansuress

çalıp hatalarını tespit edebiliyorsunuz. Bu arada Recording Studio'da da şarkı yaratmanız mümkün ancak bu modda detaylı seçenekler olmadığı için hemen GH Mix'e geri dönme ihtiyacı hissediyorsunuz.

Şöyle söyleyeyim; meraklısanız GH: WT'un diğer modlarına geçme ihtiyacı duymadan tüm hayatınızı Music Studio'da geçirebilirsiniz. Ancak "Uğraşamam ben böyle şeylerle" derseniz siz kariyer moduna alabilirim. Kariyer modunda, yola dilerseniz tek başınıza, dilerseniz arkadaşlarınızla birlikte kurduğunuz grubunuzla çabaklıyorsunuz. Yine kariyeriniz online ya da offline ortamda sürdürmek de size kalmış. Daha önceki GH oyunlarında olduğu gibi kariyer moduna başladığınızda, nefret ettiğiniz şarkıları çalmak zorunda kalıyorsunuz. Size her aşamada mekan / şehir seçenekleri sunuluyor ve her mekan farklı şarkılara seçenekleri sunuyor. Böylelikle aradan en azından tikindiginiz şarkıları eleyerek, nispeten daha çok sevdiginiz ya da isindiginiz parçaları çalıp yolunuza devam edebiliyorsunuz. Ayrıca diylem ki kariyeriniz medium zorluk seviyesinde ve gitarınzla başladınız. Sonra sikildiniz ve "Keşke vokal seçseydim" dediniz. Yeniden kariyer moduna başlamadan enstrümanınızı / gruptaki pozisyonunu ve oyunun zorluk seviyesini değiştirebiliyorsunuz. Bu her ne kadar

olumlu bir özellik gibi görünse de "kaçak dövüş"meye seven arkadaşlar azıcık sıkışıklarında hemen zorluk seviyesini beginner'a getirecekler ve hiç cabalamaya çalışmayaçklar. Buradan herkese sesleniyorum: Zoru başarmak her zaman daha iyidir.

Şimdi zorluk seviyesi olarak "beginner" deyince şaşırımsınızdır. Evet, WT'de easy'den daha da kolay olan beginner seviyesi mevcut. Bu çok yerinde bir hamle olmuş zira böyleselikle artık medium, sağlanan bir seviye olmaktadır. Haliyle expert seviyesi de önünde



İNDİRİLEBİL İÇERİK



Oyun içinde "Downloadable Content" olarak geçen bölüm sayesinde Guitar Hero'nun içeriğini zenginleştirmek mümkün. Bundan önceki tüm benzer oyunlarda da yer alan bu opsyon sayesinde oyun, güncelliliğini hiçbir zaman yitirmiyor. Guitar Hero: World Tour'da bu konuda öncülik eden üç grup var; Metallica, R.E.M., Oasis. Metallica'nın 10 Eylül'de piyasaya sürülen "Death Magnetic" albümü -bu tarihihinde sadece iki gün sonra- tüm şarkılarıyla birlikte Guitar Hero III: Legends of Rock için yayınlanmıştır zaten. Eğer

albümu bu şekilde satın alıdysanız yeniden satın almanız gereklidir. (Tam bu noktada, Death Magnetic'in oyundaki versiyonunun albümdeki nazaran daha kaliteli olduğunu belirtiyim.) Oasis de 6 Ekim'de piyasaya sürüldüğü "Dig Out Your Soul" albümünü oyuna aktarmaya karar verdi. İlk olarak 6 Kasım'da Bag It Up, Waiting for the Rapture ve The Shock of the Lightning şarkılarından oluşan bir paket yayınlanacak. İlerleyen dönemdeyse albümün geri kalanının oyuna aktarılması planlanıyor. Son olarak R.E.M.'in Horse to Water, Man-Sized Wreath ve Supernatural Superserious şarkılarından oluşan bir paketin 30 Ekim'de satışa sunulduğunu belirtiyim.

Öte yandan oyuna eklenebilecek başka şarkılar da var. Şimdi de tek tek bu şarkıları sıralayım: An Endless Sporadic - Anything, Blind Melon - No Rain, Boston - Rock and Roll Band, Foreigner - Hot Blooded, Rick Springfield - Jessie's Girl, Sworm - Electrorock, The Smashing Pumpkins - 1979, The Smashing Pumpkins - G.L.O.W., The Smashing Pumpkins - The Everlasting Gaze.



sayıyla eğilmek gereken bir seviye olmuş.

Kariyer moduna başlarken tabii ki kendi karakterinizi yaratma imkanınız da mevcut. Yine bu noktada WT, RB2'ye fark atmış çünkü karakter yaratma seçenekleri WT'de RB2'ye çok daha fazla ve detaylı. Saçınızı, yüz şeklinizi değişim gitarınızı ve vücudunuzdaki dövmeleri bile kişiselleştirebiliyorsunuz. (Ayrıca RB2'de yarattığınız karakterleri kendinize benzetmeniz imkansız gibi idi ama WT'deki seçenek bolluğu sayesinde kendime epey benzeyen bir karakter yaratma şansım oldu.)

Rock the world> Ara menüler bakımından da WT, RB2'den bir adım ileride. Mesela

Quickplay modundan bir şarkısı seçtiniz ve şarkıyı söyleyorsunuz. Start tuşuna bastığınızda, seçtiğiniz şarkıyla ilgili her türlü değişikliği yapabiliyorsunuz. Ses özelliklerini ayarlamayı seçerseniz şarkının enstrümanlarını, efektlerini ve vokalini ses düzeyini ayrı ayrı yükseltme / alçaltma imkanınız varörneğin. Ya da kariyer modunda olduğu gibi ana menüye dönmeden şarkının zorluk seviyesini değiştirebiliyorsunuz.

Oyunun sınırlımı bozan tek yanı Music Studio modundaki gereksiz uzun yükleme süresi oldu. Sadece GH Mix'ten, Recording Studio'ya geçerken bile epey beklemek zorunda kalmışsınızdır. Uzusuz bucaksız bir evrende yer aldığımız bir oyun olsa anlayacağım ama müzik oyunu işte. Neder bu kadar uzun süre yüklediği bir bilsen... (Bir de RB2'de şarkının orijinal vokalinin sesi neredeyse hiç duyulmayacak kadar kışılabilirdi; WT'de ise en kışık halinde bile rahat duyuluyor



Recording Studio'dan bir görüntü...



orijinal vokaller. Ancak bu kafaya takılacak bir problem değil.)

Geriye ne kalyor; özetlemek tabii ki. WT online kariyer moduyla grupların birbirleriyle kâşıma imkanı sunarak, RB2'nin elindeki silahları bire indiriyor sevgili okurlar. Bu silah da tahmin edebileceğiniz gibi WT'ninkinden çok daha iyi olan davul seti. (RB2'nin paket dahilindeki davul seti de, özel olarak tasarlanan ion davul seti de WT'ninkine fark atıyor.) Ancak siz de biliyorsunuz ki bu iki rakip oyun, birbirinin enstrümlerini ve kitelerini destekliyor. Hal böyle olunca da RB2'nin inanılmaz davul setinin RB2'ye kattığı bir şey olmuyor. Fakat ben Neversoft'un yerinde olsaydım GH serisine katacağım bu ilk davul setinin daha profesyonel olması için elimden geleni yapar RB2'ye pabuç bırakmadım. (Belki de sandığınız gibi birbirlere rakip değildir bu iki oyun ve yapımcı / dağıtımçı firmalar; kim bilir..)

Aklımdakileri size aktardım; şimdi bırakın da biraz şarkı söyleyeyim. Gitarı, bası, davulu boş veriyorum artık; gider içerde gerçek elektro gitarımı çalarım, gider stüdyoda gerçek davulu tingirdatırım. Bence siz de eğer müziğe ilgi duyuyorsanız bu oyunlara çok fazla kendinizi kaptırmayın / adammayın; gidin gerçek müzik aletleriyle, gerçek notalarla müzik yapın. ☺

4

oyuncu
Guitar Hero serisinde ilk kez bateri ve mikrofon var. Elektro ve bas gitarla beraber artık dört kişiyle kendi grubunuza kurabilirsiniz.

5

zorluk seviyesi
Easy, medium, hard ve expert'e ilaveten artık beginner zorluk seviyesi beraber oyunda artık beş zorluk seviyesi bulunuyor.

8

kİŞİ
Oyunun online vs. multiplayer modunda dörde dört, iki grup olarak kapışabiliyor-sunuz.

86

parça
500 parçalık ön listeden 86 tanesi seçenekler Guitar Hero: World Tour'a eklendi. (Tabii ki bu sayı indirilebilir şarkılar haricinde.)

GUITAR HERO: WORLD TOUR

ARTI Music Studio modu, detaylı karakter yaratma imkanı, geliştirilmiş kariyer modu, başa dönmeden zorluk seviyesinde değişiklik yapma imkanı

EKSİ Bazı modlardaki uzun yükleme süresi, RB2'ninkine göre amatör ve sönükk kalan davul seti

YAPIM Neversoft Interactive
DAĞITIM Activision
TÜRK MÜZİK
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Wii
WEB www.guitarhero.com
TÜRKİYE DAGITICISI Yok

Rakibine göre çok sayıda üstün özellik ile piyasaya çıkan Guitar Hero: World Tour, şu ana kadar piyasaya çıkan en iyi müzik oyunu.

9,5





FABLE II



Bir masal anlat bana, içinde Hobbe'lar ve Hollaw'lar olsun...

H Ruhum rüyaya dalmıştı... Uzun süredir Bowerstone sokaklarında dolasmamıştım; aklımda sadece görevimi tamamlamak, intikamımı almak vardı.

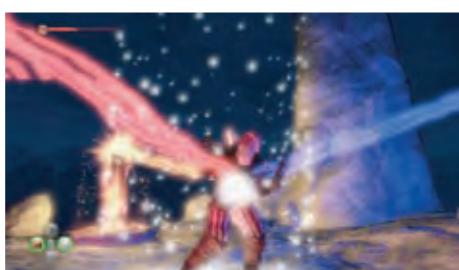
Sade birkaç eşya almak için uğramıştım, insan kaynayan pazara. Yaşlılarından gencine, herkes sokaklardaydı. Ne aradığımın emin olmadan, ağır ve aksak adımlarla ilerlemeye devam ettim.

Sırtında kocaman bir yük taşıyan, günün sonunda evine birkaç kuruş para götürmek için bütün gün taban tepen o güzel insan, taşların altından kendini kurtarmaya çalışan ruhumu bir anda canlandırmıştı. Uzun süredir böylesine heyecan duymamıştım. Kalabalığı aşarak, kah insanları iterek, kah pazar halkına çarparak soluğu yanında aldım. İlgisini çekmem gerekiyordu. Nelerden hoşlanabileceğini düşünüydüm. Önce onun içen dans ettim. Ardından kısa bir kas gösterisi yaptım. Güzel birkaç söz söyledim ve onu etkilemek için hünerlerimi

sergiledim. Her hareketimde bana daha da fazla isındığını, kalbinin daha hızlı attığını hissedebiliyordum. Ve sonunda, "Forever Ring" adındaki altın yüzüğü, onunla nişanlanmak için parmağına takıverdim. Her şey çok hızlı gelişiyordu; farkındaydım. Bu hiza ayak uydurmak adına Bowerstone'dan dışarı çıkmadan, pazara yakın bir yerden bir ev satın aldım. Neyse ki zengindim; neyse ki güçlüyüm... Bir evimiz olduktan sonra evlenmemiz de kaçılılmaz olmuştu. Yalnız başlayan günümü, bir kadınlı birlikte sonlandıracaktım.

Sabah olduğunda, birlikte yürümeye davet ettim onu. "İzle beni..." dedim. Peşinden gelmeye başladı ağır adımlarla. Bowerstone'dan çıktıktı ve Rookridge yoluna saptıktı. Dağ yolunda ne kadar da huzurla ilerliyordu sevgili eşim... Hiçbir şeyin farkında olmadan, yavaşça adım attı tapınakların en kudretlisine. Onu bekleyenlerden habersiz durdu tapınağın ortasında. Neler oluyor bile diyemedi çark çevriliken; kaderi gözlerinin önünde bir kumar oyununa alet olurken... Ve hiçbir zaman öğrenemedi gerçeği. "Evilk oyunu"nun, onu "Gölgeler Tapınağı"na bir kurban seçmek için oynanan bir oyun olduğu gerçeğini..."

Açı kapılarını Albion....> Küçük bir çocukken başlıyor Sparrow'un hikayesi. Ufaklıkken ablasını



A J A N D A

**SAYI: 139
SAYFA: 41**

KOP DA GEL

Eğer Xbox 360'ınız Xbox Live online hizmetinden yararlanabiliyorsa, oyunu "anlaşmalı oyun modu" masası hemen indirin. Böylece Albion'u ve burada yer alan tüm görevleri Fable II'yi oynayan diğer oyunculara yapabilirsiniz.

"KOŞ BOBİ; GETİR O TROLL'Ü BANA!"

En önemli sağılığını ve hemen ardından da köpeğiniz. Bu oyunda köpeğinizin sevmesiniz oyun da siz sevmez; ona göre! Köpeğiniz her daim yanınızda bulunan can yoldaşınız. Korktuğunda ona şefkat göstermeli, oyuncak kemikler vermelii ve hatta bir plastik topu fırlatarak onunla oynamalısınız. Sizden yemek dahi istemeyen sadık dostunuz, karşısında düşmanların çökacağını önceden haber verdikten sonra, bu yaratıklara saldırmayı da ihmal etmiyor; böylesine de sahibine düşkün bir varlık. Çeşitli kitaplar sayesinde onu eğitiminde bir seviye daha ileriye götürmek ve bu sayede daha iyi kazıläk nokta ve define sandığı bulmasına sağlamak da, köpeğinizi en çok kullanacağınız alanları oluşturuyor.

kaybediyor ama kendisi mucizevi bir şekilde hayatı kalar. İntikam tek hedefi, ölüm en büyük kederi... Hırslı bir çocukken, güçlü ve işini bilen bir delikanlı oluyor Sparrow ve başlıyor yolculuğuna. God of War'un hikayesini anlatan kadın, Theresa rolüyle çıkıştı burada da karşımıza; Sparrow'u izleyeceği yolda yönlendiren bir güç olarak.

Albion'un topraklarına bir kez adım attıktan sonra, anlıyorsunuz ki Peter Molyneux'nün yaratıcılığının coştuğu bir bölgedesiniz. Bir masal ülkesi Albion ve burada yapacak sayısız iş var. Lucien'in peşinden gitmeniz gerekiyor; o banko göreviniz. Fakat bu yolda sizi bekleyen engellere karşı kendinizi geliştirmeniz ve de en önemli eğlennmeniz gerekiyor. Dolayısıyla, "ana

BÜYÜKSÜN!

Ama ben senden daha büyüğüm! Bu Troll'ü yemek o kadar kolay ki... Sadece izlediğinizi saldırdı düzene odaklısan ve menzilli silahınızla ateş edin. [Yanına yaklaşmayın.]

HAZİNE

Bazı hazine sandıkları çok iyi gizlenmiş ve anahtar gerektirmeden açılabildiğinde bazıları daha da iyi gizlenip bir de üstünde gümüş anahtarlarından isteyebiliyor. Gümüş anahtarlar kullanıldığça yok olmuyor ama bulmak için Albion'un altını üstüne getirmeniz gerekiyor.

Oyunda tek bir saldırıyla başlayıp harketlerimizi gittikçe zenginleştirebiliyoruz.



yol'dan ayrılip "tali yol"lara sapmak, eğlenceden eğlenceye koşturabiliyor sizi.

Başlarında hikaye de, yaptığınız işler de, son derece yavan fakat bir süre sonra bakıyorsunuz ki "Gothic"ın daha sevimli, "Viking: Battle for Asgard"ın daha anlamlı bir versiyonunu oynuyorsunuz. Fable'in tüm hatalarından arınmış, daha da genişlemiş, yine masalsı ögelerle süslenmiş, rengarenk bir dünya... Burada evlenmek de mümkün, Albion halkına saldırmak da, kötü olmak da, zengin olmak da... Dilediğiniz yolu seçmek size kalmış ve hiçbir yol oyunda tıkanmanıza yol açmıyor. Diyalim ki sürekli kötülük peşindesiniz. Satın aldığınız dükkandaki malları %100 karla satıyorsunuz. Saflıktan uzaklaşıkça, halka zulmettiğe görüntünüz de değişiyor ve Albion halkı sizden tıksınmeye başlıyor. Bu demek değil ki artık kimse size yüz vermeyecek. Kötülüğün yanında olanların yanında, sizden korkanların da sayısı artacak ve iyilikle halletermeniz gereken bazı şeyleri, insanların yüreğine korku salarak gerçekleştiriceksiniz.

Nereye gitsem, ne yapsam...>

Görevler üzerine kurulu bir oyun olsa da Fable II'de özgürce dolaşmak, size tecrübe puanı ve ekstra iş olarak geri dönüyor. Örneğin Brightwood'dan çıkış

alternatif



VIKING: BATTLE FOR ASGARD

Tabii Fable II'yle kıyaslayınca bayağı siğ bir oyun oluyor Viking. Ama Fable II'dekinin 10 katı fazla savaşta bulunmak isterseniz, Fable II'nin görselliğine yakın bir dünyada dolaşmak isterken, Viking'i deneyebilirsiniz.

Bowerstone'a yükümek, birçok düşman ile karşılaşıp tecrübe puanı kazanmana vesile oluyor. Dilerken bu iki alan arasında hiç taban tepmeden de yol alabiliyorsunuz. Ama bunu ancak bir görevin peşindeyken yapmanızı tavsiye ediyorum.

Kazandığınız tecrübe puanları, "Will", "Strength", "Skill" ve "General" olarak dört kategoriye bölündüyor. İlgili renkteki küreler sayesinde puan kazandığınız bu sistemin "General" bölümü, diğer üç bölümde hizmet ediyor. Misal, "Shock" büyüsüne 6000 puan yatırmanız gerekiyor ve büyү konusuna hizmet eden Will bölümünde 4000 puanınız var. 2000'i tamamlamak için General bölümüne bakıyorsunuz ve yeterli puan varsa, büyünüzü bir ileri seviyeye taşıyabiliyorsunuz. Bu bayağı iyi işleyen bir sistem, lakin puanları kazanmak hiç de kolay değil. Yeteneklerini geliştirmek için sürekli savaşmanız gerektiğini bilmelisiniz.

Fable II'nin dövüş sistemi şartsızı-

HER YOLU AÇAR, HİÇBİR ZAMAN YETMEZ...



Bazı oyunlarda öyledir ki kazandığınız para koşar da koşar; nereye harcayaçınızı bilemezsiniz. Fable II'de ise para, hiçbir zaman "fazla" değil ve hatta çoğu kolay az. Neden mi? Örneğin ben, önume her çikan evi satın almak istiyorum. Almakla kalmayıp içini dekorere de etmek istiyorum. Bayanlarla flört etmek, onlara hediyeler vermek için fırsat kolluyorum. Çeşit

çeşit yiyecek satın almak istiyorum. Silahlarımı istedigim an değiştirebilmeyi, daha iyilerine ulaşmayı hak olarak görüyorum. Elbette tüm bunlar için para gerekiyor. Neysé ki Fable II'de para kazanmak kolay sayılır. Sandıklardan, evlerin içindeki dolaplardan bulunabileen para keselerinin yanında, bu oyunda alın teriyle para kazanmak da mümkün. Odun kesmek, kılıç dövmek, barmenlik yapmak, av peşinde koşmak gibi aktivitelerin yanında kendinizi tamamıyla kumarın "şans" dolu kucagini da bırakmak ve kisa yoldan büyük paralarla konabiliyorsunuz. Ne var ki kumarda kaybetmek pek kolay. O yüzden sizin çalışmaya davet ettiğim.



1

gün
İnsan bir gün içerisinde hem evlenir, hem de hiç evlenmemiş gibi yapabilir mi? Fable II'de bunun almasını yapabiliyorsunuz; kimse de bir şey demiyor.

10

gün
Bu oyun on gün oynadıktan sonra -eger fazla oyalanmazsanız- rahatlıkla tamamlayabilirsiniz ama bu, oyunu bir kez daha oynayıp, tamamıyla farklı bir tutum sergilemenize engel olmamalı.

50

gün
Oyun zamanıyla 50 gün geçtiğinde bile, hala bir barda barmenlik yapıyor olabilirsiniz. Bu oyunda para kazanmanın sınırı yok ve insanın kazandıkça kazanazı geliyor!

182.500

gün
Yüz sekzen iki bin beş yüz gün, yani ilk Fable'dan tam beş yıl sonrası konu alıyor Fable II. Amma zaman geçmiş ha...

FABLE II

ARTI Özgürce dolaşma imkanı, Albion'un yaşayan dünyası, bağımlılık yapan oynanış sistemi

YAPIM Lionhead Studios

DAĞITIM Microsoft

TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.lionhead.com/fable2

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Köpeğimiz daha işlevsel olabiliirdi, yükleme mevzusu bir süre sonra can sıkabiliyor

Belki eşimi gölgelere kurban ettim.

Belki halkı tartakladım. Belki insanların duyularıyla oynadım. Ama tüm bunları, oyun izin vermeseydi yapmadım. Bana her türlü özgürlüğü sunan, beni başka bir dünyaya çeken bu oyun olmasaydı...

8,9



alternatif



FIFA 09

PES serisinin bu yıl zirve yapması kendisi için olumsuz bir detay olsa da FIFA serisinin de yeni oyunuyla tavan yaptığını söyleyebilirim. Eğer görselliğe ve lisansa önem veren biriyseñiz FIFA 09'u tercih etmeniz kaçınılmaz olacaktır. (Oyunun incelemesini karşı sayfada bulabilirsiniz.)

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Tarihin en iyi futbol oyunu!

Merhaba sevgili futbolseverler. Bu sezon sahaya ilk adımını yaklaşık iki ay önce atan Pro Evolution Soccer 2009, tribünlerle buluştuğu bu ilk maça bir hayli tediğin çıkmıştı. Çünkü önceki sezon sergilediği performans tam bir hayal kırıklığıydı. Yıllarca



Lisans çabalarının bir sonucu: Manchester United.

SAMPİYONLAR LİĞİ



Konami, bu yıl bir ilki gerçekleştirdi ve bir organizasyonun lisansını alarak Şampiyonlar Ligi'ni oyuna aktarmayı başardı. Ancak organizasyon formatının ve görsellerinin yer aldığı modda yine bir lisans problemiyle karşı karşıyayız. Oyunda, bu yıl Şampiyonlar Ligi'ne 32 takımın 27'si mevcut ancak arasından hala lisanssız takımların yer almazı üzücü. Yapıyoşanız tam yapın yahu!

futbolseverleri kendine hayran bırakan ve onların günlerinde taht kuran PES 2009, berbat bir sezon geçirerek gözden düşmüştü. Futbol nankördür sevgili futbolseverler; her şeyinizi verip yillarda başarılı olsanız bile tek bir sezon, hatta tek bir maç, sizi ve kariyerinizi bir kalemede silmek için yeterlidir. PES 2009'da aynı kaderi paylaşmış ve bir anda kendisini yedek kulübünde bulmuştu. Sezon öncesi hazırlık dönemini oldukça iyi bir şekilde geçiren ve iki ay önceki ilk maça yıldızlaşan PES 2009, gözlerimizi yaşartarak, başarılı olduğu günlerde döndüğünün ilk sinyalini vermişti. Şimdiye sezon başladı ve gün, resmi maçlarda kendini gösterme günü!

Gol oldul! > 140. sayımızdaki PES 2009 testimiz yurtdışında bile yanık bulmuş ve birçok yabancı PES oyuncusu arasında merak uyandırmıştı. Verdiğimiz puanı yerinde bulanların yanı sıra biraz yüksek bulanlar da olmuştu. Neyse ki PES 2009'un tam sürümü tamamlandı, elimize geçti ve bizi -biraz olsun bile- yanılmadı. İki ay önce ne oynadıysak eksiksiz olarak karşımızda bulduk. Oyunun son haline dair notları tek tek sıralayım ve merakınızı gidereyim.

Bizim yillardır futbol oyunlarını değerlendirdiğimizde göz önünde bulundurduğumuz başlıca kriter "gerçekçilik" oldu hep. Bu nedenledir ki geçen yıl PES 2008'i sırif bu yüzden yerin dibine sokmuştur; gerçekçilikten eser kalmamıştı ortada. FIFA 08'in daha iyi olduğunu bile söylemişik içimiz burkularak. Ama Konami adam oldu, hatalarını anladı ve



YARAYA MERHEM

Konami, lisans konusunda çaba harcamaya devam ediyor. Oyunun piyasaya çıkan versiyonunda lisanssız olan Atletico Madrid, Racing Santander, Sevilla ve Valladolid için Kasım ayında bir güncelleme yayınlanacak.

Yeni, yine, yeni! > PES 2009'a yeni eklenen bir mod, lisans konusunda çaba gösteren Konami'yi takdir etmemizi sağlayabilir: UEFA Champions League. Çok ekstra bir şey gibi durmasa da maç atmosferine ve arayüzüne katkı sağlayın bir detay; idare edin.

Seriye bu yıl eklenen Becoma a Legend mode'dunda kendimize sıfırdan bir oyuncu yaratıyor, ilk deneme maçımıza çıkıyor ve sonrasında bize teklif getiren kulüplerden biriyle sözleşme imzalayarak kariyerimize başlıyoruz. Legends mode'da ise yarattığımız oyuncu ile online maçlara dahil olabiliyoruz. Üstelik aynı anda üç kişiyle takım olup takım oyununa konsentre olarak puanlar kazanmak mümkün.

Konami, geçen yılın acısını çökarmak isteresine bir çaba gösterdi ve sonucunu aldı. PES 2009, futbol oyunları tarihinin en oynanabilir, en gerçekçi ve en keyifli futbol oyunu olarak sıfatlandırılıyor tarafımdan.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

ARTI Gerçekçilik, oynanabilirlik, yapay zeka, yeni mod girişimleri

YAPIM Konami
DAĞITIM Konami
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PSP, Xbox 360, Wii
WEB www.pesunites.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

EKSİ Lisans beklememizin tam anlamıyla karşılanması, nadiren de olsa "üzen" kaleciler

"Konami'nin kendini affettirme çabası takdire değer" diyor ve -birkaç ufak detay hariçinde- tarihin en iyi futbol oyununu hepinize tavsiye ediyorum.

9,6



FIFA 09

Yeni sezon, yeni umutlar



Sol sayfadaki PES 2009 incelemeinden sonra, gelemim sektörün diğer büyük patronu olan Electronic Arts'ın oyununa. Peşin peşin belirtmek istiyorum ki dergi dahilinde FIFA serisine en çok şans tanıyan insan benim; bu konuda çok samimişim, inanın bana! Hatta geçen yıl, FIFA 08'in PES 2008'den daha iyi olduğunu en çok vurgulayan da ben oldum. Bu nedenle yeni sezona yeni umutlarla girdim ve FIFA 09'u da büyük bir merakla bekledim. EA'ın yapabileceklerinin her zaman daha fazla olduğuna inandım, umutlandım ve FIFA 09'u buldum karşısında. Acaba her yıl PES karşısına şans tanımıdığımız FIFA, yeni

sezonda rakibine çelme takabilecek miydi? Buyurun!

Doğru transfer> Öncelikle, FIFA 09'un görselliği o kadar iyi ki bu konuda olumsuz bir şey yazmaya kiyamıyorum. Gerçekçi grafikler ile animasyonlar birlesince hem müthiş, hem de keyif veren bir tablo çıkarıyor. Özellikle animasyonlar, inanılmaz; futbolcuların topa yaptıkları hamleler, omuz muza mücadeleler öyle gerçekçi ki EA'ı ayakta alkışlamamak elde değil. Sadece bu detayla bile ekstra puan alıyor benden FIFA 09.

Lafi fazla uzatmadan sadede gelmek ist-

ADIDAS LIVE SEASON

EA'ın bu yıl serisi kattığı en önemli yeniliklerden biri, Adidas sponsorluğunda sunulan "veritabanı güncelleme" sistemi. Dünya futbolundaki değişimleri gerçek zamanlı olarak oyuna aktaran bu sistem sayesinde, oyundaki dengeler zaman zaman farklılıklar gösteriyor. Bu da oyuna farklı bir hava katıyor ve oyuncuları farklı taktik arayışlara itiyor. Ama keşke işin içine parayı sokmasalar...

Büyük yıldızlar
görsel açıdan
kusursuz bir
şekilde aktarılmış
oyuna.



Kaleciler şutları kurtarmak için çok çaba sarf ediyor ama zaman zaman da saçmalayabiliyor.



alternatif



PES 2009

FIFA serisinin, son oyunu ile büyük mesafe kat ettiği aşikar ancak topun gerçek hareket etmesi konusunda PES 2009 ağır basıyor. Belki lisans konusunda ciddi sıkıntıları var, belki görsellik açısından FIFA kadar başarılı değil ama gerçekçi işte.



rim; yıllardır bahsetmekten ve şikayet etmekten midem bulandığı "top" meselesi... Belki de ilk defa, evet, yıllar sonra ilk defa top konusunda ciddi oranda gelişme sağladığını görmek gözlerimi yaşırttı. Böyle bir hamlenin yapılması gerektiğini defalarca belirtmiş ancak sonuç alamamıştım. Tam umudumu kaybetmeye başlamıştim ki FIFA 09'da gördüklerim ve hissettiklerim sevindirdi beni. Belki mükemmel olmamış, belki PES'teki seviyeyi yakalayamamış ama oyunun oynanabilirliği bir hayli artmış. Öyle ki ofiste her an yankılanan "Bİ PES aç da oynayalım" cümlesiının arasında "FIFA oynayalım biraz da" cümlesini sıkılaştırı oldum. Bu konuda söyleyebileceğim son şey şu: Öncelikli tercihim her zaman PES olacaktır ama FIFA da gönlümde ayrı bir yer edindi sonunda.

FIFA ve PES arasındaki en büyük farktan bahsettiğime göre EA'ın en önemli silahlarından birine geçebilirim: Lisans. EA'ın lisans konusunda yaptığı yatırım akıl almaz boyuttadır. Öyle ki İngiltere ve İtalya gibi önemli ülkelerin alt ligleri ile Kore ve Şili gibi bir hayli yabancısı olduğumuz liglerde de seçebiliyoruz. Elbette ki amaç, daha fazla ülkeye, insana, oyuncuya ve paraya ulaşmak. Tabii ki bu bize yarıyor.

Oyundaki diğer yenilikleri de kısaca söyleyim: Be a Pro moduna Seasons ve Online Team Play eklenmiş, online olarak 10'a 10 maçlar yapabiliyor ve maç sırasında taktik ekranına girerek kolayca taktik değiştirebiliyor ya da kendi taktikimizi hazırlayabiliyoruz.

EA, bu yıl kendini bir hayli aşmış ve ciddi ciddi oynanabilir bir oyun yapmış. İstediğimiz seviyede olmasa da daha gerçekçi hareket eden top, bizi EA ile yeniden masaya oturmaya ikna etti. Problemi tamıyla çözdükleri ve bu vesileyle topluk hissini de verdikleri takdirde FIFA'nın PES'ten aşağı kalır hiçbir yanı kalmayacak. ☺

FIFA 09

ARTI Akıl almaz görsellik, başarılı oyuncu animasyonları, lisans denizi

YAPIM EA Sports
DAGITIM Electronic Arts
TÜRK Spor
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS
WEB fifa09.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

EKSİ Geliştirilmesine rağmen topun fizik modellemesindeki noksanlar, topluk hissinden yoksun olması

Bugüne kadar oynadığım en iyi FIFA oyunu. Görsellik bakımından hiçbir zaman sıkıntılı çekmeyen seri, yakında top sorununu da çözecek gibi.

8,3



SAINTS ROW 2



Xbox 360

"Savaşlar gelir geçer ama askerlerim ebedidir." - Tupac Shakur AKA Makebeli

D oğduyu, büydüyü, öldüğü ve tekrar doğduğu yer... Stillwater. Bu bir fantastik hikaye değil; yok canım. "Tekrar doğmak" derken, elinden alınan her şeyi tekrar ele geçirin bir biraderden bahsediyorum. Güçün cilvesidir zaten bu anasını satıyorum; sürekli el değiştiğir. Seçtiği kadınlarda hep hata yapan bir adam misali...

Stillwater... Bir batakhane ve bir cennet... Hangi kiyida bulunduğu nuza göre değildir. Suç kavramının neredeyse anlamını yitirmesine sebep olacak kadar yüksek olduğunu; her türlü uyuşturucu çesidinin, her tür para birimi ile -hemen her köşede- alınıp satılabilidi; ultra zengin suçluların gökdelenlerinin sürekli yükseldiği; küçük suçluların ise her daim daha da yeraltına indiği bir şehir burası. Çetelerin bini bir para ama bizi ilgilendiren sadece beş tane. En önemlisisi çete ise bizimkisi; yani Üçüncü Cadde Azizleri...

İlk oyunda, rakip "hırtları" tek tek aşağı ettiğimiz sonra kendimizi bol alevli ve ucu komaya varan bir durumda bulmuştuk. Gerçek o vaktler ipimizin çekildiğini düşünüyorduk lakin 2Pac ve 50 Cent gibi, "Olmaz artık!" denenecek bir şekilde ölümden dönüvermişiz. Hatırlarsınız yatınız

Suç dünyası sınır tanımıyor.



Azizler'i hak ettiği yere, yani Stillwater'in zirvesine -tekrar- oturtmak da bizim işimiz.

"Boynundaki zinciri kır, talep et saygı!" - Xzi-bit

Oyunun can damarı "saygı" mevzusu. Stillwater sokaklarında saygı gördüğümüz oranda adamız. Azizler'i Stillwater'in tek hakimi kılmak için yerine getirmemiz gereken görevlere, şayet yeterince saygı duyulmuyorsak başlayamıyoruz. Saygı kazanmak için ise tarz sahibi biri olmalı, dublör misali araç kullanmalı ve yan görevleri yapmalıyz. Ana konunun dışındaki bu yan görevleri ilk oyundan da hatırlayacaqsınız. Sokaklarda daha fazla tanınip ahaliden selam almak için yapabileceklerimiz arasında arazöz ile zengin mahallelerle foseptik püşkürtmek (!), şöhretleri hayranlarından korumak, araba yarışları, saldırıcı helikopterleriyle sokakları temizlemek, dövüş kulübü, tetikçilik ve "drive-by" diye tabir ettigimiz -her rapper yıldırım yakından bildiği- araç içinden hasımlarımızı kurşun yağmuruna tutmak var. Yeterli saygı kazandığımızda ana hikaye görevleri teker teker açılıyor. Yan görevlerin bu kadar çeşitli olması şüphesiz oyun için bir artı puan.

Bu görevleri yaptıkça çetemizi büyütüyor, araç ve kıyafet stillerini ayarlayabiliyoruz. Bu kıyafetlerin sayısı çok fazla, keyfimize göre karakterimizi giydirebiliyoruz. Kimi zaman, yanımıza çete üyesi alabilme, verdiğimiz zararı artırma ya da zırh kullanma gibi çeşitli özellikler kazanıyoruz. Ayrıca her tamamladığımız ve kontrol edecek bir mahalle daha kazanı-

A J A N D A

SAYI: 138
SAYFA: 24



şimiz ana görev, bize üssümüzden cebe atabiliyoruz ve cinai dürtülerimiz doğrultusunda harcayabileceğimiz kira gelirleri bırakıyor.

"Dua ediyorum ki tüm bu çeklerden ve arabalardan gözleriniz kamaşmasın; bırakın da adamınız bizim olana kendini adasın." - The Game> "Kum havuzu" oyunlarının, bu tür tartışmazsa efendisi GTA serisiyle kıyaslanması gayet doğal. Rakip bir şaheser olunca, haliyle oyunların bu çatıya, bırakın onu aşmayı, erişmesi bile hayli zor. Yapılabilecek bir alternatif yok, GTA'nın vermediklerini vermek. Nedir bunlar? Daha fazla suç, daha farklı suç, daha absürt suç...

Var mı? Var.

Oyunun grafikler türevlerinkinden daha iyi ancak GTA IV'ün gerisinde. Onun kadar gerçekçi ve stil sahibi değil. Daha renkli ve kariyatürize edilmiş. Yaşayan, canlı bir Amerikan

alternatif



MERCENARIES 2

Eğlenceli karmaşa diyebeleceğimiz tema ya sahip bir diğer "kum havuzu" oyunu. GTA IV'e nazaran Saints Row 2'ye daha yakın olan Mercenaries 2, Amerika şehri yerine Latin Amerika arka planına ve çeteler ile gangsterler yerine askerlere sahip olan bir yapıp.

şehrini, bir metropolü simüle etmenin raconlarını yapımcılar yerine getirmiştir. Araçlar, insanlar... Kalabalık bir ortam. Ancak şehir kendi içinde fazla çeşitlilik göstermiyor. Gökdelenler, sosyal konutlar ve daha usturuplu mahalleler... Fabrikalar.

Fizik motoru oyunu görmeye yetecektir. Ekstra bir göz alicılığı yok. Hatta bazı dinamikler özellikle abartılmış hissi uyandırıyor. Dedim ya... Saints Row daha fazla uçlara çekilmiş bir oyun. Eğlenceli...

"Şaşmadan zımbalıyorum, aptalları indiriyorum, kuralları billyorsun..." - 2Pac

Yapay zeka vasatı aşamıyor. Kapışmalarda bir yeri siper edip üzerinde şarjör boşaltıyorlar. Trafikte de çok akilli oldukları söylemeyemez, resmen kazaya davetiye çıkarracasına araçlarını üzerinize sürüyorlar. Sanki sizin görmüyorlar bile, ya da ciddiye alımıyorlar.

Düşmanları takımlarından vurabilmek, tutup arabaların altına atmak ya da yakalayıp kalkan olarak kullanma fikirleri oyuna belli bir renk katmış. Ek olarak, düşmanları tepelemek, kafadan vurmak ya da kısa zamanda çok hasım indirmek gibi "gangsta" becerileri de ufak ufak saygı puanı kazandırıyor. Silahlar benzer oyunlara nazaran biraz daha çeşitlidir, araçlar cephesinde çok özel bir şey yok... Belki foseptik kamyonu dışında. Ha ha.

Motor ilk oyuna göre daha geliştilmiş. Şehirdeki insanlar ikinci oyunda daha çok çeşitlilik gösteriyor, daha fazla şey yapıyor ve birbiriley daha çok etkileşime giriyor.

"Kafije söyleyebildiğin zamanlarvardı, ve endişelenmezdin çünkü birileri vurulmadı."

-Eminem> Seslendirmeler profesyoneller tarafından yapılmış, güzel eğlenceli kulağa. Yine de ilginçtir ki, buna rağmen sanki biraz duyguya yakalayamıyorsunuz. Karakterlerin bilinçli kariyatürizasyonuyla alaklı bir şey olsa gerek. Birkaç farklı radyo istasyonuyla tarzınızı



SAMEDİ



Samedi ya da Baron, Ölüm Loa'sı olarak bilinir. Ayrıca doğurgaşıklık ve mezarlıklar loa'sıdır. Tütün ve Rom içen bu güçlü büyütücü, ölüleri ölüleri diyarına kabul eden kişi olarak kabul edilir. Bawon Sanmdi ya da Papa Ghede olarak da tanınır. Siyah silindir şapka takar ve baston taşır. Şahsi fikrim; tüm bu pimp stil ile birlikte Snoop Dogg ve Ice Cube bazi klip ve albümlerde, Samedi'den esinlenmiştir ve böyle görseller vermişlerdir.

belirlediğiniz müzikler çok çeşitlidir. Bunların arasında hangi tarza meraklı olursanız olun, tanık parçalara rastlayacaksınız. Şahsen yıllardır dinlemediğim ve tamamen aklımdan çıkmış olan Apache'nin Gangsta Bitch parçasına rastlamak güzel bir sürprizdir.

"Deli bir ekibim var; katiller, eski hırsızlar. Yapmacık olanları emekliye ayıırlar."

-Dr.DRE> Multiplayer'a gelince... Oyunun multiplayer bölümünde tüm ana hikayeyi iki oyuncuya co-op oynaması ve açık dünyayı -ya da şehri- internette birbirine katmak gibi seçenekler var.

Saints Row 2 çok eğlenceli, hızlı işleyen, tempusu hiç yavaşlamayan ve aksiyonu bitip tükenmeyen bir oyun. Üstelik düpdedüz komik. Daha dolu karakterler ve klişeden uzak diyaloglar Saints Row 2'yi cilalayan başka iyi özellikler. Zaten son zamanlarda elime hep başarılı kotarılmış, eğlenceli oyunlar geçiyor. Çalışan makinayı tamire kalkışmak yerine, akılçılca garantiili formülü uyguluyor yapımcılar. Şimdilik işler tüküründen, fakat eninde sonunda birinin risk alıp türe -yeniden- yeni bir soluk getirmesi gerekecek.

O zamana kadar Azizler'e, onlara ait olanı geri almaları için yardım etmek isteyeceğinize eminim. ☺

5
yıl

İlk oyundan sonra beş yıl geçmiş durumda.

27
karakter

Saints Row 2'de ana hikaye dahil karakterlerin sayısı tam 27.

3

Saints Row
İlk Saints Row piyasaya sürülmeden önce üç senaryo ve Saints Row oyunu planlanmıştır.

SAINTS ROW 2

ARTI Oynanabilirliği yüksek, eğlenceli senaryo ve oynanış sistemi, başarılı diyaloglar ve karakterler

EKSİ Yetersiz ve klişé mekanlar, kötü yapay zeka

YAPIM Volition, Inc.
DAGITIM THQ
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB www.saintsrow.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Bir devrim olmasa da son derece eğlenceli bir yapımdır. Bir diğer deyişle; suçluluk hissetiren ama zevkle donatılmış olan bir fast-food masası...

8,8



Firat'ın en sevdiği (!) oyuncu. Uzun süre Spurs ile bana karşı üstünlük sağlayan Firat, Yao'nun kalibi ve yaptıkları karşısında sinir krizi geçirdi.



NBA 2K9

Yok artık ya!

PlayStation 3

Takvimler 28 Ekim 2008 tarihini gösterdiği gün, yani muhtemelen siz bu yazıyı okumadan önce, dünyanın en önemli spor organizasyonlarından biri olan NBA'ın yeni sezunu başlamış olacak. Boston vs. Cleveland maçıyla açılacak olan sezonda şampiyonluğa ulaşmamı istedigim takım, her yıl olduğu gibi Chicago Bulls ama... Neyse, geleceğe umutla bilmek lazımdır. Biz Chicagolular, zirveyi de görmüş, yerin dibine de girmiş bir kitle olarak geleceğe her zaman umutla bakiyalıız! Şimdiye sakin olma ve NBA 2K9'un büyüsüne kapılma zamanı.

Hava atışı > İlk olarak oyunu açar açmaz karşılaşacağınız bir yenilikten bahsetmek istiyorum. Aslında yıllardır Football Manager serisi için düşündüğüm bir özellik, veritabanı güncelleme özelliği, önce FIFA 09, daha sonra da NBA Live 09 için duyurulmuştu. Elbette 2K Sports da bu duruma sessiz kalamadı ve oyuna bir güncelleme opsyonu ekledi. Aslında önceki oyunlar için de -nadiren de olsa- veritabanı güncelleme dosyaları yayınılmıştı ama bu kez işin rengi farklı. Oyunu her aşısızda güncellenme ihtimali olan, oyuna sadece kadro değişikliklerini değil, yeni animasyonlar da ekleyen bir özellik bu. Seriye bir adım daha ileriye taşıyan, müthiş bir detay bence. Hemen diğer detaylara geçiyorum.

Elbette siz de benim gibi yapacak ve hiç zaman kaybetmeden favori takımınızla bir maça çıkacaksınız; oyunu açar açmaz kim menülerde ve modlar arasında gezmek ister ki... Bulls'u aldım, çalışma da son şampiyon Celtics'i ve maça başladım. O andan itibaren de tam anlayımlı görsel bir şölenle karşı karşıyadım. NBA 2K9'un görsel becerisi öylesine etkileyici

ki televizyona uzaktan göz ucuyla bakan birinin "Hangi maçı izliyorsunuz?" söylemiyle karşılaşlığı belirtmekle geçmeyeceğim. (Yalan yok!) Oyuncuların animasyonları sadece gerçekçi olmak ve gözde hoş gelmek ile kalmıyor, her bir animasyonun oynanışa etkisi var. Kısacası, animasyonlar göz boyamak için değil, oyuna ve oyuncunun tarzına direkt olarak bir şey katsın



140. saytá yazdığım ilk bakışta, oyuncunun en önemli özelliklerinden biri olarak oyunu "okuyabilem" yapay zekai not düşmüştüm ve beklenmemi etmemi iletmemiştim. Oyunu oynadığım sürede de bu

ozelliğin farkına vardığımı söyleyebilirim. Ne zaman ki bir takıma karşı aynı taktikte israr ediyorum, rakip koçtan hamle gecikmeliyordu ve taktikime bir karşılık geliyor. Böylece sayı bulmak için yeni arayışlara girmem gerekiyor. Aferin yapay zeka; sevdim seni!

OYNU OKUMAK

alternatif



NBA LIVE 09

Electronic Arts'ın futboldan sonra basketbolda da zirveyi kaptırdığından bahsetmemistim defalarca. Bu yıl NBA Live ve NBA 2K serileri arasındaki fark tavan yaparak beni bir kez daha haklı çıkardı. 2K Sports, NBA 2K9 ile kendini bir kez daha kanıtlarken NBA Live 09'un durumu beni bir hayli hüzünlendirdi. Sadece, iki oyundaki basketbol toplarının hareketlerine bakınca bile aradık farkı görebilirsiniz. Tamam, EA'in oyuncu animasyonları üzerinde zaman harcadığı aşikar ama sadece animasyonla olmaz ki bu iş.

dece playoff heyecanını yaşıyor.), Rookie Challenge, Practice (Antrenman yapıyoruz.), Situation (Ayarladığımız bir senaryo dahilinde tek bir maç yapıyoruz.).

NBA 2K9'un oynanabilirliği muhteşem, gerçekçilik had safhada, görsellik mükemmel ve eğlence faktörü de olabildiğince yedirilmiş oyuna. Bu durumda ne yapıyoruz; her yıl olduğu gibi 2K serisinden şaşkınlık ve basketbolun en iyi oyun uyarlamasıyla koca bir sezon geçiriyoruz. ☺



Paul Gasol'lu Lakers, önceki sezonlara göre çok daha etkili.

NBA 2K9

ARTI Muhteşem animasyonlar, müthiş oynanabilirlik, gerçekçilik, güncellenebilir veritabanı, yüzlerdeki ifade "özgürliği"

YAPIM Visual Concepts

DAĞITIM 2K Sports

TÜR Spor

DIĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360

WEB www.2ksports.com/games/nba2k9/

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

EKSİ Animasyonlar arasındaki geçişler zaman zaman sert, ara sahnelerdeki frame rate problemi, bozulan High kamerası, karışık menüler

Gönülüm oyun için "kusursuz" demek isterdi ama ufak tefek problemler ve noksanlar nedeniyle bunu yapamıyorum. Onun yerine NBA 2K9 için övgü dolu sayız sizif sıralıyorum. Çok iyi, çok başarılı, süper...

9,2



PURE

Dağ, tepe, atv; hoşgeldin evime!

Güzel bir okul sonrası programının ardından arkadaşıyla Beşiktaş - Sariyer minibüsüne binmiştim. Araç ilk duraktan kalkarken boş sayılırdı; ayakta olsak da en azından rahattık. Yolda ilerledikçe yeni yolcular bizi tekerin üstüne kadar geriletti, özellikle ben kafamı tavana vurmaya başladım (Yok kafam o kadar büyük değil, bacaklar uzun...) ancak bunu göze almıştık zaten. "Muhabbetle bu yol geçer abi" dedim hatta arkadaşına. Bir saat sonra henüz daha 4. Levent'e gelebilmenin yanımızdaki hanımla geçen garip diáloglar dışında minibüsün hiçbir güzelliği kalmamıştı gözümüzde, burnum yağımdan sonra girilen sıcak ortamın etkisiyle deli gibi akyordu ve notlarımdan mendile benzer bir şey bulamıyorum. Bu arada şu inişli çıkışlı yola gelmişti minibüs...

Bir ATV geçti yanımızdan hızla, sürücüsü bize -burnu cam, kafası tavana yapmış iki gence- el salladı; sonra bizi hayrete içinde bırakarak aracıyla ilerideki rampasını yerden yükseldi ve havada birkaç takla attı. Daha ağızımı bile kapayamamışken bir başkası, sonra bir diğeri derken onun üstünde ATV sürücüsü bu inişli çıkışlı yolda bize şov yapıyor. Ben mi? Ben bize el sallayan bir başkasına açık camdan bağırdım: "İyi, güzel de bunu neden bir dağ başında yapmıyorsunuz?"



"Hey sen! Bu hareketi yapamayacağın bahse girerim!"

Xbox 360



2N 1K

"Nerede?" diye sorarsanız genel olarak dört - beş şehirde yapıyorsunuz yarışlarınız; bunlar New Mexico, İtalya, Wyoming ve bu şehirlerin hepsi birbirine oldukça benziyor. "Karakterler" arasında çiftlikteki boş zamanlarında ATV çalışan ve ATV'ler ile ilgili ilk anısı, babاسının dizinde Baja 1000 izlemek olan bir kız da var; bu işi "neden" yaptıklarınıza hala çözemedim; deli misiniz yavrum?

alternatif



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Pure'daki kilit nokta hız, hareket ve adrenalin; bu üç özelliğe Pure ile doyamazsanız FlatOut: Ultimate Carnage sizin doruyacaktır.

yaparak nitro'msu bir barı doldurmaya bakıyor, bu nitro'yu doğru yerlerde kullandığında daha yüksek puanlar toplayıp daha zor hareketleri açabiliyor ve kaybedebiliyoruz. Basit hareketler A tuşıyla yapılırken, orta seviyeler B, en zor olanlarırsa Y tuşıyla yapılmıyor; bunun dışında havada ATV'yi döndürmek gibi Stick'lerle yapılan hareketler de var.

Ancak özellikle Y tipi hareketleri Serbest Stil dışındaki iki yarış tipinde pek sık kullanılmıyor. Bu yarış tipindeyse rampasız veya power-up'sız bir nokta bulmak bile zor olduğu için bu Y tipi numaraları hemen açabiliyoruz. Bunun dışında yarış modunda genellikle üç turluk uzun sahalarда, Sprint yarışlarındaysa kısa ve rampası nispeten az olan pistlerdeyiz. Yarış tipi ve saha sayısının kıtlığından, oyun bir noktadan sonra tekrar başlıyor ne yazık ki. Yine de hareketleri doğru şekilde bağlayabilme hırsı, heyecanı en tepede tuttuğu ve oyun gitgitçe zorlaştığı için kolay kolay sıkılmayorsunuz. Zaten oyunun World Tour modu çok kısa sayılır. Splitscreen özelliği de olmadığından kendinizi hemen 16 kişilik multiplayer yarışlarına atıyorsunuz.

Müzikler konusundaysa kuşkum yoktu zaten; bu tip oyuncular her zaman oyuncunun kanını kaynatın, hızlı riff'li şarkılar sunar. Nitekim Black Rock da bulmuş bu tip şarkıları. Müzikler gibi motor sesleri ve efektleri de sizin ortama sokuyor ama en güzelinde upuzun bir rampanın -ve belki bir de solonun- sonunda, ağır çekimde pırıl pırıl denizi ve altnızda kalan ATV sürücülerini görmek oluyor.

Hakkında çok da fazla anlatılacak bir oyun değil Pure, en fazla birkaç sahneyi tekrar anar; havada birleştirdiğiniz üç zor hareketi anımsarız; bunun dışında pek bir şey yok. Ancak amaç eğlence ise Pure'un bu konuda başarılı olduğunu söylememiyim. Keşke birkaç fazladan yarış türü, biraz daha farklı arazi ve bir de Splitscreen özelliği eklenseymiş; işte o zaman Pure gerçekten vazgeçilmez bir oyun olmuş. Şu noktadaysa, ben hala minibüste acı çekiyorum, sizse yazının sonuna geliyorsunuz; umarım yapımcılar da yeni yarış tipleri ekleyecek yamalar üzerinde çalışıyođur. [EN](#)

PURE

ARTI Eğlenceli oynanış sistemi, güzel grafikler, iyi seçilmiş müzikler, kişi-selleştirme imkanı

YAPIM Black Rock Studios
DAĞITIM Disney Interactive Studios
TÜR Yarış
DİĞER PLATİFLAR PC, PS3
WEB [disneygo.com/disneyinteractivestudios/pure/index.html](http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure/index.html)
TÜRKİYE DAĞITICI Tiglon (www.tiglon.com.tr)

EKSİ Bir noktadan sonra monotonlaşması, World Tour modunun çok kısa olması, splitscreen seçenekinin bulunmaması

Birkaç eksisi ve oyunun ilerleyen bölümlerinde monotonlaşması dışında görsel ve işitsel olarak kaliteli bir oyun. Eğlenceli olması da cabası.

8,3



WARRIOR OROCHI 2

Türüne "nefes darlığından" başka hiçbir şey getirmiyor...

Bırkaç gündür Warriors Orochi 2 (WO2) adlı oyun ile haşır neşir olmaya çalışıyorum. "Haşır neşir olmaya çalışıyorum" diyorum çünkü bu konuda kendimi inanılmaz derecede zorluyorum. Şu satırları yazarken bile içimde aşırı bir isteksizlik var. Çünkü WO2, hakkında pek de fazla olumlu şey düşüneceğim bir oyun değil, hele yazacağım... Hiç değil! "Oyun dünyasının bereketli topraklarında bitmiş şıradan bir ot" olarak tanımlayabilirim ancak bu oyunu. Boyutları ve etkileri küçük ama sayılır büyük olduğu için bu tür zararlılar etrafta çok fazla bulunuyor. Koparsanız, ardından yenisi çıkıyor. Hiçbir işe yaramıyor olmalarını geçit, çevredeki diğer yapımlara da zarar veriyor bu yapımlar. Ama siz şanslısanız sevgili okur. Şanslısanız çünkü biz hangi oyunların iyi / kötü olduğunu size söylemek için buradayız. Bu oyun incelemesinin girişinde kullandığım maksimum düzeyde tarım ağını ve manavdan en iyi ürün nasıl alınır üslubunu da hiç karıştırmayın lütfen. Unutun gitsin, kafam dağınık. Mutlu deşim okur. Nasıl mutlu olayım? Zamanımı çarçur edilmiş hissederken, "Bu oyunu oynayıp, bir de üzerine yazı yazıp, ne yapıyorum ulan ben?" derken, nasıl mutlu olayım?



alternatif



DYNASTY WARRIOR SERİSİ

Yine Koei ve Omega Force yapımı olan DW serisi, WO ile aynı konsepti paylaştığı ve yaptığı işi çok daha iyi yaptı için, bize sadece WO2'ye değil WO'ya da en güzel alternatif.

WO2'ye, ilk oyunu oynamış olanlar yabancılık çekmeyecektir; hack'n slash türünün sınırları dahilinde dolanan, çok da sıra dışı olmayan bir aksiyon oyunu. İnsan ikinci oyunda biraz daha değişik, ilgi çekicek şeyler bekliyor. Ama gelin görün ki eklenen yeni karakterler dışında WO2'de seride taze bir soluk getirecek herhangi bir yenilik bulunmuyor. Oyunumuzda hikaye modunun yanı sıra, Free Mode, Dream Mode, VS Mode ve Survival Mode olmak üzere beş mod bulunuyor. Fakat bu modlar vasatın üzerinde çalışmıyor.

Beş modun yanında beş sınıf (Shu, Wei, Orochi, Wu, Samurai Warriors) ve birçok karakter (100'e yakın.) var. Fakat hikayeler o kadar zayıf ki "Bari oynanış sistemi kurtarsa" diye düşünüyoruz. Ama o da olmuyor. Çünkü oyuncun basit mantığı aynen şu: Karşına gelen yüzlerce askeri kes biç, bitirme noktasına ulaş. Herhangi bir bölümü bitirebilmek için tarafın liderini yenmemiz veya bulunduğumuz mekanı düşmandan

temizlememiz gerekiyor. Bunu yaparken bize iki savaşçı arkadaş daha eşlik ediyor. İstersek bu diğer arkadaşları da seçip savasma şansına sahibiz. Hemen, vakti kaybetmeden savaş alanında bu değişimleri gerçekleştirebiliyoruz. Ama oyunda öyle kötü bir yapay zeka var ki çoğu zaman bölümün bu yanımızdaki elemanlar yüzünden kaybedebiliyoruz. Oyunda bir bölümü kazanabilmek için tarafın liderlerini öldürmemiz gerektiğini söylemişim değil mi? Aynı şeyin bizim için de geçerli olduğunu düşünün. Demek istediğimi anlımışsınızdır. Düşmanlarla uğraştığınız yetmiyormuş gibi bir de diğer arkadaşlarınıza göz kulak olmanız gerekiyor. Ha "Ben gelemem hocam, aptal dostum olacağına, akilli düşmanım olsun" derseniz multiplayer olarak da kanlı canlı bir arkadaşınızla oyunu oynayabilirsiniz. WO2'yi online olarak oynama şansınız

ise maalesef yok, o kadar eksinin arasında çok da büyük bir sorun değil açıkçası.

Oyunun en kısır yanlarından birisi de dövüşler. Belli başaları elde ettigimizde kullandığımız yakın dövüş silahlarını upgrade edebiliyor, yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. Ama bu gelişmeler sözde kahyör. Ardı ardına tuşlara basmaktan bile ileri gidemeyen bu sözde combo'lar oyuna keyif katmaktan çok uzak. Olmasa da olurmuş diyoruz, çünkü oyun böyle aptalca hareket eden düşmanlar yüzünden yeterince kolayken, çocuk oyununa dönüyor.

Sözün özü WO2 önerebileceğim bir oyun değil. Gerek sıradan oyunseverlere, gerek türün müdadımlarına. İlk oyunu oynamış olmanız bu oyunu da oynamanızı zorluyor, bunu bilin. Kaçracagınız, bunun için üzüleceğiniz hiçbir şey yok. Son bir defa notlarına bakıyorum ve söyleyecek çok da önemli bir şeyimin kalmadığını görüyorum. Peki öyleyse. Daha iyi, keyifli oyunlarda görüşmek dileğiyle... ☺

WARRIOR OROCHI HAKKINDA

Warriors Orochi serisi, aynı yapımcının elinden çıkan olan Samurai Warriors ve Dynasty Warriors'un serilerinin birbirine geçirilmiş haldidir. Bu oyundan doğduğu gibi ilk oyunu da pek fazla beğenilmemiştir.



PlayStation 2

WARRIOR OROCHI 2

ARTI Oyunun kutu kapası

EKSİ Kötü yapay zeka, kalitesiz seslendirmeler ve grafikler, kısır oynanış sistemi

YAPIM Koei
DAĞITIM Omega Force
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB <http://warriorsoroichi.co.uk/>
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Warriors Orochi 2 "Hack'n slash olsun, çamurdan olsun" diyenler için bile fazlasıyla sıkıntı verici bir oyun. Piyasada bu tarzda çok daha iyi oyun varken, WO2 es geçilmesi farz olan bir yapılm.

5



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Güç'ün mikro hali

Bir Star Wars hayranı olarak bu yazımı yazmak benim için zor olacak. Hepimizin yıllardır beklediği bu son Star Wars oyunu, beklenenleri karşılamadan yerine sanki, şatafatlı "force power"lar ile göz boyamanın ötesine gidiyordu. Evet, bu acımasızca bir yazı olacak. Fakat ilerleyen satırlarda yumuşadığım noktalar da olabilir.

Darth Vader, Jedi temizliğini başlatan "Order 66" uygulanma başlığındı sırıldarda, Chewbacca'nın memleketi olan Kashyyyk gezegeninde yeni oyuncağını bulur. Yani oyun boyunca yöneteceğimiz, namıdiğer "Secret Apprentice"ini. Darth Vader'in hizmetkar olmak ve Karanlık Taraf'ın Güç'lerini kullanmak, yillardır beklediğimiz bir fırsattı. Aslında sadece bu kısım senaryoda ilgi çekti. Hikaye boyunca Secret Apprentice olarak, Vader'in manipülasyonlarına göz yumarak verdiği görevleri yerine getiriyoruz.

FORCE LIGHTNING

Puanlarınızı harcayacağınız ilk Güç, Lightning olsun. "Force Point"ler aynı anda ölen adam sayısına kadar katlanacak!

Darth Desolous...> Görevleriniz sırasında bir çok tanık mekan ve yüz ile karşılaşacaksınız. Mekanlardan daha sonra bahsedeceğim. Tanıdık yüzlere gelince, Darth Vader'in verdiği görevlerin asıl kurbanlarından bahsediyorum. Jedi ustalarından biri olan Shaak Ti'den tutun da Prens Leia'ya kadar birçok karakterle karşılaşacağız. Ama burada dikkati çeken, Shaak Ti'nin oyunda ne kadar zayıf olduğu, daha doğrusu, karakterimizin üstün yetenekleri oluyor. Koca bir Jedi Ustası'ın ilk karşılaşmasında kolaylıkla alt edebiliyoruz. Boss kavgalarında zor olan tek şey dayanmak! Düşmanınizi öldürmek için sabır olup, işin kılıcınıza ve Güç yeteneklerinize abanmanız gerekiyor. Gerisi çok oyuncağı gibi kılıyor. Keşke biraz daha kombinasyon ve yaratıcılık gerektiren kavgalar olsayıdı diye düşünüyorum. Oyun içindeki sıradan karşılaşmalarda elimizdeki işin kılıcı, neredeyse sadece saldıruları savunutmak için kullanılıyor. Özellikle üç bölümünden sonra, Güç'lerinizden bazlarını geliştirdince bütün düşmanları Güç ile yok ediyorsunuz.

Star Wars: The Force Unleashed 2...> The Force Unleashed, "Story Mode" dışında yine kendi adı olan "Force Unleashed" isimli bir moda daha sahip. Çeşitli görevlerin olduğu bu modda ilk gözে çarpan Star Wars filmlerinden hatırlayacağımız, Count Doku ile Anakin Skywalker'ın karşılaşması gibi, önemli karakterlerin



İŞİN KİLİCİ

PSP versiyonunda oyuna başlar başlamaz rahatsız eden ve eksikliğini hissettiğiniz bir farkılık var. Secret Apprentice'in işin kılıcını kendine özgü geriye doğru tutuş şekli PSP için tasarlanmamış. Üzücü...

alternatif



STAR WARS: LETHAL ALLIANCE

Bir Twi'lek ile ilerlediğiniz tek Star Wars oyunudur. Sadece PSP için yapılmış olması bu oyunu biraz daha özel kılmıyor. Hem bir Star Wars oyununa alternatif olacak en iyi oyun başka bir Star Wars oyunu olur. God of War değil...



çarpışmalarının yer aldığı görevler. Bu karşılaşmaların oynanabilir olması gerçekten güzel fikir ama daha önceden bahsettiğim boss kavgalarındaki yavanlık yüzünden bu mod da heyecanını yitiriyor. Diğer modları da özetle geçersek; Force Duel modu, hikaye modunda olan ve bunun yanı sıra diğer Star Wars kahramanlarıyla karşılaştığımız, değişik bir boss savaş modu. Order 66 modunda ise ardi arkası kesilmeyen, Jedi ya da Sith haricindeki düşmanlar karşısında dayanmaya çalışıyoruz.

The Force Leashed...> Her kötüüğün içinde bir iyilik vardır değil mi? Söylemediğim bütün iyi şeyler yazının bu kısmına sakladım. İlk olarak, Güç enerjimiz tükenene kadar, oldukça tatmin verici miktarlarda hasar veriyor. Tükendikten sonra da hızla yenileniyor. Bu sayede neredeyse sınırsız Güç kullanabiliyoruz. Ayrıca Güç'lerimizi desteklemek için bölüm sonlarında kazandığımız işin kılıcına takılan Güç taşları, Force Push, Force Lightning gibi çeşitli Güç'leri etkiliyor ve ya işin kılıcınıza ekstra güç sağlıyor.

PSP'nin bütün gücünü kullanmaması da oyunun grafikleri oldukça doyurucu. Oyunun geçtiği mekanlar ise oldukça çeşitli ve renkli. İlk oynayıınızda gizli eşyaları bulmaya vakit ayırsanız, benzer PSP oyunlarına göre süresi uzuyor. Ancak oyunu keşfettikten sonra ikinci kez bitirmek, ancak iki saatinizi alır.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

ARTI Diğer konsol versiyonuna göre daha fazla sürpriz içermesi, onlarca yetenek, John Williams imzalı kaliteli müzikler

EKSİ Biraz fazla kolay olması, savaşların tatmin edici olmaması, yetersiz senaryo, Darth Vader'ı yönettiğimiz bölümün çok kısa oluşu

YAPIM Krome Studios

DAĞITIM LucasArts

TUR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS3, Wii, DS
WEB [www.lucasarts.com/games/
theforceunleashed/](http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/)

TÜRKİYE DAĞITICI ?????

Savaş sisteminde diğer Star Wars oyunlarına göre pek bir gelişim olmaması hayal kırıklığı yarattı. Senaryonun tek dayanağının Darth Vader olması da kabası. Lucas Amca bize daha güzel Star Wars oyunları hazırlı!

7



SAMBA DE AMIGO

Sevgi dolu bir sabatha doğan güneşe uyanmak

Sevgi dolu bir sabatha doğan güneşe uyanmak, nasıldırlı bilir misin LEVELci? Aşkin en yoğun hissedildiği andır ve mutluluğu hissettiğiniz en güzel eylemdir. Üstelik, sehvetin tüm hırçılığını, aşıkların yırtıcılığını gecenin karanlığında bırakıp, aydınlık bir bahar gününde sevdığın insanın kollarında, esnaye gerile, gülümseyerek uyandığın sabahları anlatan unutulmaz bir divan şiiridir.

Sevgi dolu bir sabatha doğan güneşe uyandım seninle,

Kahvaltıyı hazırlamaya gittim ki yumurta kalmamış evde,

Sonra kapı çaldı aşkim, sokak kazısı yüzünden arabayı çekitmeye,

Sinirim fırladı o an, omletsiz kahvaltıya, kapıya dayanan ameleye,

Sabahin körüne yayın kurulu toplantı koyan yönetmene,

Oh bebeğim, tolere et lütfen bu sabah beni,

Biliyorum elbette aşkımızın değerini, uyumak, kalkmak,

Sevgi dolu bir yataktakta doğan güneşe uyanmak,

Filan falan...

Şair bu şiirinde, birbirini seven iki ruhun, tek beden olarak aşkin zirvesine çıktıığı kutsal bir sunak şeklinde resmettiği yatağı, aynı zamanda gecenin sehvet iniltileri ile bozulan sessizliğinden, sabahın kuş sesleri ile dolu coşkusuna geçiş için kullanılan sihirli bir gemi gibi görümüş. Aşıkların bu gemi ile geceden sabaha yelken açarak, birbirlerinden ayrı kaldıkları uykuya saatlerinden sonra,

duyu dolu bir buluşma sahnesinin de tasvirini yapmıştır. Çok duyu dolu bir sahne.

Peki, hangimiz böyle değiliz ki?

Hangimiz sevdigimiz kadınlı / erkekle uyandığımızda kocaman bir gülümsemeyle başlamıyoruz ki güne? Mutluluk dediğin aslında bir günaydın öpücüğu ile kalbimize kazınan mütevazı bir duyu değil midir? Anlayış dediğin, sabah banyoyu kimin önce kullanacağını probleminin, kavgaya gerek kalmadan kendiliğinden çözümlemesi değil midir? Sabah uyanlığınızda gözlerinin içine bakıp onu sevdığınızı söyleyen, kalbinizi esir alan bir çarpıntı değil midir heyecan? (İnanın tam şu anda bir göz yaşı süzüldü yanaklarımından aşağıya.) Ya da bazen o uyanmadan kalkıp, parmak

uçlarınıza basarak mutfağa gidip sürpriz bir kahvaltı hazırlamak değil midir, aşk dediğimiz? Perdeyi açtığınızda yatak odasına dolan sabah güneşini gibidir aşk. En karanlık gecelerden sonra bile, kalbinizi açtığınızda oraya dolacağıını bilirisiniz onun. En soğuk günlereinden sonra bile yüzünüzü dönüp, aşkin sıcaklığı ile ruhunu ısıtacağınızı bilirisiniz, değil mi?

"Amirim, yerlerimizi aldlık, baskına hazırlız. içerdeki bütün romantikleri, hayalperestleri tutuklayıp sorguya alacağız." - Komiser Umut Yalan / Gerçekle Yüzleştirme Dairesi, Hayal Kırma Masası Dedektifi

YAPIM Romantik Düşler
DAĞITIM Nikah dairesi
PLATFORM "Wii" diyorlar



SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

Başka bir yol uzanıyor

Yürümek marifetse sendeledemeden, Hem de düz bir çizgi üzerinde, Sarhoşluğun keyfi nerede kaldı? Kucağında bir şeje votkaya, Hayallerin peşinde yaşamın? Ya elinde bir fırçayla, Çizdiğin resmin içinde kaybolmanın? Kim olduğunu hatırlamadan, Atabildiğin bir adım kadarsın. Gerçekin vurdugu tokatların, Karşısında gülebiliyorsan varsın. Diplomani duvara asıp,

Evlendiğin gün, ya da nişanlandığın, Mobilya taksitlerini yatırıldığı, Belediye başkanından takdir aldığı, Siciline yıldız taktığın gün değil, Bunlarsız yaşadığın zaman adamsın. Yürüdüğün çizgi dümdüz uzanıyor, Ama kapa gözlerini, Orada başka bir yol başlıyor.

YAPIM Heyvanat bahçesi
DAĞITIM Kasap dükkânı
PLATFORM DS



BROTHERS IN ARMS: DOUBLE TIME

Aşk pazartesi gibidir

Aşkin yorucu, gergin, sıkıcı ve isteksiz ruh hallerinin yatağı, yardım ve yataklık edeni olduğunu anlatan ifade. O kadar kırınan, o kadar çemkir, o kadar kırılcılar boğarsanız ki aşkı, tabi ki pazartesi gibi olur o güzeli duyguluyorsunuz.

Dolayısıyla bu pazartesi hissi hakkındaki şırrımsınızı de LEVEL'in; tarihin şahitliğine bırakmak için buraya not düşelim de tam olsun: Dün pazardır soğuk ve belirsiz bir

günün sessiz imgesi gibi, Öncesi ise cumartesi, yarının akibetinden habersiz gelir dibi. Yarınsa salıdır güzel kadın, hem uzak, hem yorgundur bu günlere. Zamanı kırmak isterdim severken ama işte aşk bana hep pazartesi.

YAPIM Savaş kötüdür
DAĞITIM Pentagon
PLATFORM Wii, DS

6



COMPEX®

33. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİĞİ FUARI



Adamlar uçmuş!

Gelin; teknolojideki son gelişmelerin
gerisinde kalmayın!

➤ www.compex.com.tr

ANA SPONSOR



RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.

ALTZEREN SK. NO: 47 1. LEVENT-İSTANBUL
TEL : 0212 270 28 20 FAKS: 0212 270 31 34

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

20-23
KASIM 2008
LÜTFİ KIRDAR
FUAR MERKEZİ
HARBİYE / İSTANBUL

MAGIC THE GATHERING ONLINE III

Dünyanın en popüler kart oyununu
arkadaşlarınızla buluşup oynayacak vakit
bulamıyorsanız internetten oynayabilirsiniz.



Dünyanın en çok oynanan, turnuvası en fazla düzenlenen oyunlardan biriyle tanışmaya hazırlanan. Koleksiyonu yapılan kartlardan farklı özelliklere sahip desteler kurduğunuz bu strateji oyunu kimiler için gerçekten bir çığlık. Sadece kartların üzerindeki resimleri biriktirmek için bile koleksiyoncular nadide kartlara yüzlerce dolar harcayabiliyor. En pahalı kartlardan Black Lotus'un fiyatı 570 Dolar. Hatta hatalı basılan bir Black Lotus çok ilgi çekti ve on binlerce dolara alıcı buldu. Bu elbette işin magazin ve uçuk yanı, normal oyuncular arkadaşlarıyla kart değiş tokuş ediyor, stratejik önemi olan kartları destelerine katıyor ve ihtiyaç duymadıklarını da satıyor.

Fakat ne yazık ki bu oyun Türkiye'de Dünya genelinde olduğu kadar yaygın değil. Tur-nuvaları az ve Magic kartları da genellikle underground müzik market gibi zor bulunan ve seyisi az olan yerlerde satılıyor. Pratik güçükler yüzünden bu harika zeka oyununun popüleritesi zamanla sabun köpüğü gibi eridi. Hal böyle olunca benim gibi bu oyunu seven ve eski günlerin özlemi çekenler için Magic the Gathering Online III can simidi oldu.

Haris Pilton? Tabii ki böyle bir kart yok. Buraya da eğlence olsun diye koydum. Fakat nette biraz araştırırsanız siz çok güdürecek aynı böle sahte kart resimleri görebilirsiniz.



SABİT ÜCRET YOK, ALIŞVERİŞ VAR

Oyunu başlamanız için ilk yapmanız gereken www.wizards.com/magic/Digital/Default.aspx adresinden oyunun sunucusunu indirmek. Sunucuya kurduktan sonra yapacağınız şey online oyunların gelenegine uygun olarak bilgisayarınızı oyun indireceği dosyaları indirsin diye açık bırakıp uyumak. Sabah uyandığınızda hesabınızı oluşturabilirsiniz. Oyunun aylık bir ücreti yok; bir kereye mahsus 10 Dolarlık ücret ödüyorsunuz. Bu ödmeye karşılık ilk destenizi ücretsiz satın alıyorsunuz. Bu oyunu oynayabilmek için kredi kartı sahibi olmanız gereğini unutmayın. Sabit ücret yok ama aldığınız destelere ve kartlara devamlı para harcayacaksınız. Doğal olarak iyi destelere sahip olmak için yeni kartlar almak gerekiyor. İçinde 12 adet kart olan booster pack ya da 60 kart olan hazır destelerden faydalana bilirsiniz. Aldığınız bu kartlar koleksiyon katalogunuza ekleniyor ve isterseniz başka oyuncularla değişim yapabilirsiniz. Hatta E-bay üzerinden elektronik kartları satabiliyorsunuz.

Yer oldukça kısıtlı olduğundan bunu bir ön tanıtım olarak görmenizi isterim. MTGO ile ilgilenenek ar- kadaşlar, çekinmeden e-posta atabiliyorsunuz, elimden geldikçe yardımcı olmaya çalışırım. Oyunda olanlar da beni ekleyebilirler. İsmim: Heretique... ☺

OYUNDAKİ KART CİNSLERİ



LAND

Arazi kartları... Her basic land bize o arazinin ürettiği manayı verir. Mesela Plain bize bir beyaz mana sağlar. Aksi bir özellik olmadıkça her turda oyuna bir arazi kartı inebilirsiniz.



SORCERY

Sorcery kartları sadece kendi sırızınza yapabileceğiniz büyüler temsil eder. Bu kartlar kullanıldıktan sonra mezarlarınıza kaldırılır.



INSTANT

Hem kendi, hem de rakibinizin sırasında yapabileceğiniz oyundaki en hızlı büyү cinsidir. Rakibin attığı bir instant'ı ya da sorcery'i kendi instant'ınız ile durdurabilirsiniz.



CREATURE

Oyundaki yaratıklar farklı mana'lara çıkar, gereken miktar ve tür sağ üstte gösterilir. Kartın hemen sağ altında örneğin 1/2 gibi bir rakam görebilirsiniz. Bu o yaratığın dövüşte bir hasar verdiği ve iki canı olduğu anlamına gelir.



ENCHANTMENT

Oyuna geldiği zaman sürekli olan büyük kartlardır. Bazıları bütün oyunu, bazlarıysa sadece belirli türdeki yaratıkları etkiler. Destroy Enchantment kullanılarak yok edilebilirler.



ARTIFACT

Renksiz kartlardır. Türkçe'ye çevirisi insan elinden çıkma aygitır. Genelde makineden yaratıklar ya da aksesuarlar bu sınıfa girer. Bu resimdeki kart ise efsanevi BlackLotus.

OYUNUN KURALLARI

Kartlarımız beş renkten oluşuyor. Kırmızı, direct damage dediğimiz doğrudan hasar veren büyülerin ağırlıklı olduğu yekimi temsil ederken, siyah elden kart attırma (discard), hayat emme gibi özellikleri ile ölümü simgeliyor. Hayatın simgesi beyaz ise iyileştirme, enchantment ve ucuza çikan yaratıklara sahip. Yeşil ise doğayı simgeliyor ve ucuza ya da pahaliya çikan her tür yaratığı ile oyuna ağırlığını koyuyor. Mavi ise büyük engelleme, başka büyüler çalma ve bozma özellikleri ile suyu temsil ediyor. Bu kartların renkleri kartların cinslerine göre değişiyor.

TEAM FORTRESS 2

Savaşmak hiç bu kadar eğlenceli ve komik olmamıştı!

Ciddiyetten ve gerçekçilikten uzaklaşıp eğlenceli bir oyun mu oynamak istiyorunuz? O zaman doğru sayfaya geldiniz. Bu ayı online oyuncularından biri de name değer Team Fortress 2. Steam'ı bilgisayarınıza kurduktan sonra 18 Dolar verip satın alacağınız TF2'yi istediginiz kadar oynayabilirsiniz. (Parası neye veririz! - Şefik) Espri içeriği ve çizgi film tarzındaki grafikleri ile oyuncuya eğlendirmeyi vaat eden, basit görüntüsünün aksine oynaması gerçekten beceri isteyen bir oyun. TF2'nin esas amacı, karşılıklı iki takımın bir bölümdeki görevi yerine getirme çabasından ibaret. Bir turda mavi takım, diğer turda ise kırmızı takım savunma yapıyor ve bu durum sıra ile değişiyor. Örneğin; Gold

yunda birbirinden zevkli görevler mevcut. Capture the Flag modunun aynısı olan rakibin istihbarat çantasını kapıp kendi üssümüze götürme ve tabii ki bunu yaparken rakibin de aynısını yapmasını önlemeye çalışarak puan yapmak için çabaladığımız bölüm bulunmakta. Capture the Point modunu andiran bölgeler ise belli bir bölgeyi işaret etmek üzerine kurulu. Mesela bazi bölgelerde tamamen savunan takım olup (misal) kırmızı takımın kontrol bölgelerini ele geçirmeye çalışırken başka bir bölümde ise sahiplik kontrol noktalarını diğer takım ile çarpışarak ele geçirmeye ve bölümün bitirmeye çalışıyoruz. Gold Rush ise benim en beğendiğim mod. Madencilerin kullandığı bir içinde bomba olan maden arabasını raylar üzerinde sürükleyerek kontrol noktalara getirmeye çalışıyoruz. En son kontrol noktası ise düşmanın üssü oluyor ve bombayı orada patlatınca bölümü kazanıyoruz. Maden arabasını hareket ettirmek için tek yapmamız gereken arkasına geçip onu ittirmeye çalışmak, ama tam öünüüzde size ateş kusun düşmanlarınız olduğunu için bunu yapmak hig de kolay olmuyor. Deathmatch ise benzerlerinden biraz daha sıra dışı. İki takım birbirlerini öldürmekten başka bir amaçları olmadan oyuna başlıyor. Eğer olur da ölürseniz tekrar canlanmıyorsa ve o raundun bitmesini bekliyorsunuz. Hangi takımın bütün üyeleri ölüse o kaybediyor ve diğer kazanıyor.

Artık online oyunların vazgeçilmezlerinden olan achievements, TF2'de mevcut.

Rush haritasında bomba yüklü maden aracı rakip üssün içine iteklemeye çalışırken, bir başka bölümde belli alanları ele geçirmeye çalışıyoruz. Tabii ki bütün bu dediklerimi yaparken bireysel başarı hırsıyla gözü dönmüş oyunculardan oluşan takım değil, takım halinde oynamasını becerebilen ekip başarıya ulaşıyor. "Takım" demişken isterseniz seçebileceğimiz sınıfları inceleyelim önce.

TF2'de seçebileceğimiz sınıflar ofansif, defansif ve destek sınıfları olmak üzere üçe ayrılmış durumda. Bu sınıfların oyun içindeki dengesi, takımınızın mücadeleyi kazanıp kaybetmesindeki en önemli etkeni oluşturuyor. (Örneğin; takımınızda Medic yoksa hapi çoktan yuttunuz demektir.)

Belli özel görevleri yaparak kilitli sıfatları açıyor ve bunu belli sayıda yapınca sonunda yeni silahlara kavuşuyoruz. Bazlarını yapmak ciddi derecede zor! Yani Pyro ile elinize yakın dövüş silahını alıp sekiz adamı üst üste nasıl öldürübilirsiniz ki? Hangi görevleri becerdiğiniz ya da hangisinde ne kadar ilerlediğinizi oyunun ilk ekranından Achievement'i seçerek görebilirsiniz.

Hangi sınıfı oynarsanız oynayın, eğer takım oyuncusu değil iseniz bu ölü olduğunuz anlamına gelir. Siz ölü iseniz takımınız da muhtemelen kaybedecektir. Mesela Medic oynuyorsanız belli bir adamın peşinde koşmak yerine bütün takım arkadaşlarını yardım edecek şekilde ortaálıkta dolanmanız faydalı olacaktır. Böylece ne zaman diğer arkadaşlarınız "E'tuşuna basıp "Medic!" diye bağırınca onları haritada görebilir ve yardımlarına koabilirisiniz. En eğlenceli sınıflardan Spy oynar iken ise sabırla davranış gereken yerlerde görünmez olup, enerjinizi saklamalısınız. Ve unutmayın, asla ve asla Medic kılığına girmeyin, çünkü Medic kılığına giren ajanların karakterlerinin altında Übercharge kutusu görünmez ve uyanık oyuncular hemen sizi fark edip mermi yağmuruna tutarlar.

Ciddiyetten uzak, eğlenceli ve çok hareketli bir oyun isteyen oyuncuların Team Fortress 2'ye göz kırmalarını təsviye ederim. Nişan alma kabiliyetinize ve hızlı reflekslerinize güveniyorsanız şimdiden Steam'ı kurmaya başlayın. ☺



OFANSİF, SCOUT



Kafasındaki beyzbol şapkasıyla oyunun en çevik karakteri. Çok hızlı koşabiliyor ve iki kez hızla zıplayabiliyor. Silahı, Scattergun denen yakın mesafeli bir tüfek. Hareket halindeyken yakın mesafeden çok etkili atışlar yapabiliyorsunuz oyundaki en tehlikeli oyuncu olabilirsiniz.

OFANSİF, PYRO



Kafasındaki gaz maskesi yüzünden miy mi konuşan sınıfı. Alev makinesiyle yakın mesafeden ağır hasar verir. Onu ölürseniz bile yanmaya devam edeceğiniz için -eger sağlığınıza artırmamanın bir yolunu bulamazsanız- tost olarak ölmemen kaçınılmazdır. Ayrıca silahı ile hava basarak yakınına gelen düşmanları uzağa itebilir.

OFANSİF, SOLDIER



Omnzuna kondurduğu roketatarıyla ortalığı bomba delisi yapan karakter. Rocket Jump sayesinde bir hayli yükseğe sıçrayabiliyor. Rakibinizin nereye gideceğini tahmin ederek ayaklarına doğru ateş ederseniz Splash Damage dediğimiz teknik ile çok can yakabiliyorsunuz.

DEFANSİF, DEMOMAN



Grenade Launcher ve Sticky Bomb Launcher adında iki silah kullanır. GL, adından anlaşılaçağınız üzere el bombası atıyor ve özellikle dar koridorlarda ölüm saçıyor. SBL ise bombayı, fırlattığı noktaya yapıştırın bir silah ve bombanın yaptığı yerden farkında olmadan geçen oyuncular için ölümçül sonuçlar doğurabiliyor.

AVA GİDEN AVLANIR!



İyi bir Spy; enerjisini nerede, nasıl kullanacağını bilerek görünmez olur ve düşman safların arkasına görünmez olarak sızar. Bunu beceremez ise hemen kılık değiştirir. Fakat iş, kılık değiştirmek ile bitmez; fark edilmemek

için şüphe çekmeden hareket etmek lazımdır. Bütün bunlar yapılabılırse aynı resimde görüldüğü üzere mükafatımız çok zevkli olacaktır. Düşman hattına başarı ile sızmış bir Spy, bıçağını çıkartmış dürbünü ile karşı evin kızını izlemeye çalışan Sniper'a iyi bir ders vermeye hazırlarıyor.

Elinizde bıçak varken düşmanınız sinsi sinsi yaklaşın.



Mücadeleden bitkin düşen oyuncuları bırakın, uysunlar.



DESTEK, SPY

Oynaması çok zevkli bir sınıfır. Görünmez olabilir, karşı takımın adamlarının kılığına girebilir ve taşıdığı bıçaklı arkadan saldırdığı takdirde tek vuruşta düşmanı öldürebilir. Ayrıca taşıdığı çanta ile mini taretleri etkisiz hale getirebilir.



DESTEK, SNIPER

Bildiginiz keskin nişancı. Kafadan vurduğu zaman tek mermiyle düşmanı indirir. Fakat oyun çok hareketli olduğu ve genellikle alanlarda geçtiği için oynaması zor bir sınıfır.



DESTEK, MEDIC

Elindeki garip silahla takım arkadaşlarını iyileştirir. Tuşa sürekli basılı tuttuğunuzda silahı "Übercharge" moduna geçer ve bu durumda hem iyileştirdiğiniz kişi, hem de siz kısa süreliğine ölümsüz olursunuz.

DEFANSİF, ENGINEER

Oyunun en ilginç sınıflarından biridir. Mini makineli tüfek kulesi, dispanser, mühimmət deposu ya da teleporter kurabilir ve bunları geliştirebilir. Dezavantaj ise metal olmadan çalışamaması ama metal ihtiyacını ölen oyuncuların silahlarını toplayarak giderebiliyor.



DEFANSİF, HEAVY

Akkasına iki Medic aldığı zaman defansiften çok ofansif sayılabilenek bir sınıfır. Ağır mitralözüyle feci hasar verir fakat hedefi tutturması kolay değildir. Oldukça ağır hareket etmesi en büyük dezavantajıdır.



BAĞIMSIZ

Strange Attractors 2

Çek, it, sektör, çabala!

Penny Arcade sayesinde keşfettiğim bir oyuna karşınızdayım. Pek sevgili Penny Arcade de bu oyunu düzenledikleri PAX fuarında keşfetmiş. Oyunu üreten Ominous Development ise bu oyunun planlama aşamasında neler hissetti, bu konuda pek bir fikrim yok.

İşin özünde eğlenceli bir oyun Strange Attractors 2. (Birincisi ya piyasaya hiç çıkmadı ya da oyun çöplüğünde kaybolup gitti yıllar önce. Ve az önce kontrol ettim, birinci oyun da firmanın sitesinde indirilebilir olarak bekliyormuş.) Oyun, aynı tilt makinelereindeki gibi bir devamlılığa sahip ve bu sayede bir saniye bile sıkılmıyorsunuz. Tabii ki haklı olarak soracak�ınız: "Ne yapıyoruz da sıkılmıyoruz?".

Efendim, bu oyunda amacımız bir adet topu, bir adet geçitten geçirmek. Topumuz kuşbaklı görüntüde kafasına buyruk hareket ediyor ve şersiz geçit de ancak istediği güç küreleri top tarafından toplanırsa açılıyor. Topu kontrol etmek için mouse'umuzun sol ve sağ tuşlarını kullanıyoruz. Sol tuş topun çeşitli alanlar tarafından çekilmesine, sağ tuş ise bu alanlar tarafından itilmesine sebebiyet veriyor. (Bilgilerinize arz ederim. - Elif) Mevzubahis topumuz da bizim hareketlerimize göre sınırları belli alanda, oradan oraya sekiyor ve nihayetinde geçitten geçerek bir diğer bölüme ulaşmaya çalışıyor.

Oyunun en büyük artısı, hiç düşmeyen tempo-

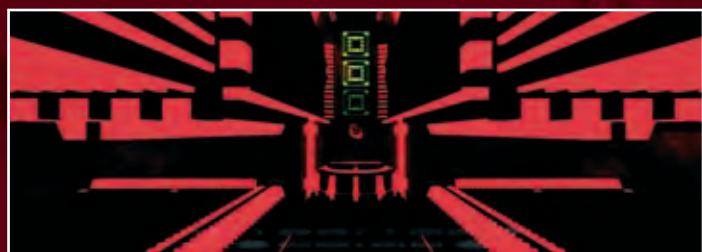


su kuşkusuz ki. Fakat fizik motorunun bayağı iyi işliyor olması da bu ilginç oyunu benzerlerinden bir adım öteye taşıyor. Bunun üstünde kaliteli ve özenerek yaratılmış grafikleri ve hatta müzikleri de eklersek, tadından yenmeyecek bir oyun olmuş oluyor karşımıza.

Orijinal olduğu kadar eğlenceli de olan Strange Attractors 2'yi her boş vaktinizde oynayacağınızdan emin olabilirsiniz. Şiddetle tavsiye etmekten ötesini yapamayacağım sanırım. ☺

YAPIM Ominous Development
WEB www.ominoosdev.com/games.php
FİYAT 14.95 dolar

9



Stonewall Penitentiary (Demo)

Bari giysilerimi almasayınız...

Aventure oyunlarının başında pek fazla zaman harcamayı beceremesem de (Ya biri kapma dayanır, ya yazılacak tonlarca yazı vardır, ya tatil çıkmam gerekiyor vb.) fırsatını bulduğum an kendimi senaryonun içine bırakır, oyunda ele geçirmiş olduğum bez parçasıyla neler yapabileceğimi deneyip dururum.

Stonewall Penitentiary de sizi bolca bu durumla baş başa bırakan bir oyun. Daha oyunun başında ellerinizdeki bağları kesmek için odanın içinde dört dönüyor ve gider kıvamındaki oyuğun kenarıyla bağları kopartırsınız. Peki neden elleriniz bağlı ve neden o kapı kilitli? Böyle bir durumun içine çekilmiş olmanızın tek nedeni, manyağın tekinin sizi yatağınızdan alıp bir hapishane hücresine kilitlemesi olması. Sizinle birlikte altı kişiyi daha kaçırın bu kişi hakkında tek bildiğiniz şey, bu katilin o altı kişiden biri olduğu...

Kime güveneceğinizi bilmediğiniz, ne yapacağınız hakkında en ufak bir fikrinizin olmadığı, adeta Saw esintileri yaşatan bir oyun Stonewall Penitentiary. Oynamışından çok senaryosuya ön plana çıkıyor zira oynamışta ilginç hiçbir şey yok. Etrafta bulduğunuz nesneleri yanınıza alıyor, türlü türlü

kombinasyonlarla deniyor ve hikayede bir adım öteye gitmeye çalışıyorsunuz. Tamamıyla üç boyutlu grafiklerle bezeli olan oyun dünyası, bu grafikleri pek güzel yansıtıyor olsa da serbest bir yapıma göre gayet yeterli bir görselliğe sahip.

Ne yapacağınızı bilememek, pislikle örtülü grafiklerden sıkılmak ise bu oyunda karşılaşacağınız problemler arasında değil. Stonewall Penitentiary maalesef biraz fazla bug'lı. Üstelik öyle bug'lar var ki oyunda tüm oyun zevkinizini yitir gitmesine neden olabiliyor. (Oyunda daha fazla ileri gitmenizi engelleyecek türden hatalar.) Daha önce iki oyunıyla (Lifestream ve Shady Brook) dikkatleri üstüne çeken yapımcının bu oyunduna, henüz tam sürümü bitmemiş olsa bile yer verdim zira bu oyundan umutluyum ve fakat oyunu sanki daha uzun süre bekleyeceğim gibi geliyor. Bakalım karşımıza ne çıkacak... ☺



YAPIM Christopher M. Brendel
WEB www.upforums.com/stonewall/
FİYAT Belli değil

BEDAVA

Ben There Dan That

Adventure oyunlarına esprili bir yaklaşım

Mesela az önce Stonewall Penitentiary'nin demo incemesini okudunuz. Oyunun ne kadar ciddi bir senaryosu bulunduğuunu anlamış olmalısınız. Bir de bazı adventure oyunları var ki bunlar direkt olarak komedi üstüne kurulmuş olur. Komik bir hikayeye sahip olanlardan daha da esprili olanlar ise Ben There, Dan That'in yaptığı şekilde, bulunduğu türün klişeleriyle dalga geçen oyunlardır. Bir "point&click adventure" olan bu oyunda, diyelim ki bir şeyler almak için kullandığımız komutu, oyunda bize eşlik eden arkadaşımızın poposunda kullandığımızda, "Onu neden elleyeyim ki?" diyor karakterimiz. Mantıklı. Aynı şekilde, arkadaşımız gereksiz bir objeyi almak istediği kararımız, "Bunu şu an alıp oyun boyunca yanımızda taşımamız sence anlamlı mı? Gerekirse geri dönüp alırız." diyor. Bu da mantıklı. Bu tip detaylar oyunun genelinde o kadar fazla ki senaryoya ilgilenmemi kesiyor ve diyaloglardaki esprilere



yoğunlaşıyorsunuz. Adventure türüne saygısını oyunun en başından belli eden bu eğlenceli yapımı tüm adventure fanatikleri denemeli. ☺

TÜR Adventure
YAPIM Zombie Cow Studios
WEB www.zombie-cow.com

8,9

Facewound

Koca kafalı zombilere ölüm!

İki boyutlu oyunların garip bir cazibesi var ve tahminimce bu cazibe en çok, ortada sadece 2 boyutlu platform oyunları varken oyun dünyasına adım atanlar kapılıyor. Örneğin Bionic Commando: Rearmed, oyun oynamayı unutan insanları bile ekran başına toplamayı başardı geçen günlerde. Oynanışı basit, eğlencesi bol bir tür 2 "yandan ilerlemeli" oyunlar ve Facewound da bu formülü bayağı iyi kullanıyor diyebiliriz.

Yıllar öncesinin oyunu Abuse'a



ve bu sayfalarda yer verdigimiz TAGAP'a benzetebileceğimiz Facewound, kahramanımızın, elinde bir adet tabancaya türlü türlü zombinin kafasını patlatmasını konu alıyor; daha da ötesine dechinmiyor. Birkaç bölüm boyunca sadece tabancamızı kullanabiliyoruz ama yeşil, plütonyum ve benzeri nesnelerle daha iyi silahlara kavuşabiliyoruz. Mesela bir adet Desert Eagle ile daha fazla hasar veriyor, el bombaları satın alarak aynı anda onlarca zombiyi parçalara ayıriyor, bir elektrikli testereyle yürüyen bir biçerdövere dönüşüyoruz. Oyunun karmaşık grafikleri başta rahatsız etse de ilerleyen zamanlarda buna da alışıyor ve kendinizi sadece zombileri kafalarından vurmaya odaklıyorsunuz. Üç saatir ekrana araliksız baktığınızı fark ettinizdeyse, iş işten geçmiş oluyor. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Garry Newman
WEB www.facewound.com

7,5

Broken Sword 2.5

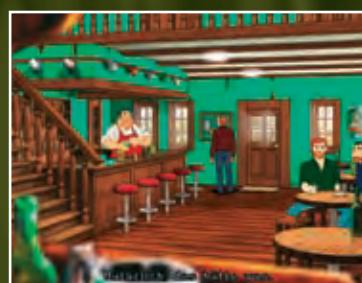
Böyle bedava oyun mu olur?!

Tepkimi mazur görün. Onca oyun gördüm, milyon dolarlar harcanmış içi boş; onca bedava oyun gördüm kendi yağında kavrulma çalışırken yitip gitmiş... Lakin hiç Broken Sword 2.5 gibisini görmedim. Broken Sword 2 ile 3 arasındaki olaylara dechinilen bu adventure oyunu, öylesine kaliteli ve öylesine başarılı ki parayla satılsa yüzlerce alıcı olur. Grafikler zaten tamamıyla sanat eseri kıvamında. Broken Sword 2'nin ruhuna uygun bir biçimde tasarılanan mekanlar ve karakterler, mükemmel bir senaryo ve oynamışla birleşmiş, ortaya da bedava olduğuna hala inanamadığım bir oyun olmuş. George'un Templar'ların hala var olduğunu keşfettiği hikayesinde ilginç senaryo detaylarına rastlayacak ve oyunu merak içerisinde oynamaya devam edeceksizez. Broken Sword 2.5 hakkında beni rahatsız eden yegane nokta ise oyunun sadece Almanca seslendirilmiş olması. Almanca'dan hiç haz etmediğim için kulağım biraz rahatsız oldu ama İngilizce alt yazılar sayesinde oyunu oynamayı başardım. Bu ayki adventure bolluğuunun en iddialı

ismi olan Broken Sword 2.5'i şu an oynamıyorsanız bir yererde hata yaptığınızı bilin. ☺

TÜR Adventure
YAPIM Mindfactory
WEB www.brokensword25.com

9,1



Action Doom 2: Urban Brawl

Paint'ten fırlamış gibi...

Bir oyunun FPS bakış açısına sahip olması başka bir şey, direkt olarak FPS olması başka bir şey. Misal, Urban Brawl FPS bakış açısından oynanan bir beat'em up. Yani Final Fight'ı FPS gibi oynadığınızı düşünün. Hazır bunu düşünmüşken, grafikler, Cel-shade tekniğiyle hazırlayın ama bu teknigi olabildiğince kötü kullanın. Özellikle renkler konusunda hiçbir şey bilmediğinizi ve sadece temel renklere hakim olduğunuzu hayal edin. Evet, kafanızda oluşan oyunun adı Urban Brawl'dan başkası değil.

Oyun hakkında beğendigim birkaç şey var. Öncelikle bazı ilginç detaylara dikkat çekilmeli. Mesela bir şişeyle saldırmak için kahramanınız önce şisenin içindeki içiyor ve ancak ondan sonra bu şişeyle saldırıyor. Şişeyi bir



silah olarak sonsuza dek kullanabileceğinizi sanıyorsunuz ve birkaç vuruşa şisenin dağıldığını görүnce, ne kadar yanıltığınızı anlıyorsunuz. Bunun gibi ufak detayların dışında ise bu oyunun başında oturmak için biraz fazlasıyla sıkılmış olmanız gerektiği kanaatindeyim. (Ya da sisteminizin yıllar öncesinden kaldığını varsayıyabilirim.) ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM -
WEB action.mancubus.net

6,1



PC Bakımı

Parçaların montaj ve bakımı

Bilgisayar parçaları herkesin de bildiği gibi hassas bileşenler. Statik elektrik, su, toz ve nem bu parçaların ömrünü sona erdirmek için yeterli. LEVEL Donanım ekibi olarak bu ay sizlere, bilgisayarlarınızdaki parçalara neleri yapıp, neleri yapmanız gerektiğini açıklayarak PC'nizin ömrünü uzatmanızı sağlıyoruz. Hem "oyuncu" dediğin, bilgisayarının bakımını eksik etmemeli; öyle değil mi?

Kasa

Zun ömürü bir sistem için en önemli bileşenlerden biri kasadır. Sistemin havalandırması, parçaların konumu, statik elektrik yayımı ve tozdan koruma gibi görevler kasadan sorulur. Bu yüzden menşeî belirsiz sac kasalar yerine, paraya kıyp, iyi işçilik eseri olan kaliteli kasalar kullanmak uzun ömürü bir sistem için ilk adım olacaktır.

Kasanızın havalandırmasından başlayalım. Her kasada mutlaka bir egzoz fanı olması gerekiyor. Sistemin oluşturduğu sıcak havayı dışarıya atmak, genelde kasanın arkasında yer alan fakat yine kasanızın üst kısmında veya kenar kapağında da bulunabilen egzoz fanını görevdir. Eğer sisteminizde böyle bir fan yoksa mutlaka bir tane takmanız gerekiyor. Aksi takdirde yaz aylarında aşırı ısınan sistem, içerisindeki hava dışarı atılmadığı için parçalara zarar verebilir. Yine kasanın ön kısmında yer alan ve içeriye fazladan hava vererek hava dolaşımı yaratılan bir fan da uzun ömürü bir sistem için olmazsa olmazlar arasında. Bu fanın önünde ise bir filtre olması kasaya istenmeyen tozların girmesini engelleyerek parçalarınızın daha uzun ömürü olmasını katkıda bulunacaktır. Kasadaki elektrik kaçakları ise bir başka sorun. Bu sorunu çözmek için ise anakart ile kasa arasında plastik vidalar kullanabilirsiniz. Ayrıca yine kaliteli bir güç kaynağı, elektrik kaçağı oluşturmayağı için kasanızdaki bileşenlerin zarar görmesini engelleyecektir.

Son olarak şeffaf akrilik kasaların toz mıknatısı olduğunu belirtmekte fayda var; bu kasalardan uzak durmanız sisteminiz ve sağlığınıza için faydalı olacaktır.



Anakart

Balık baştan kokar misali anakart için en önemli işlem montajıdır. Montaj esnasında kesinlikle anakartınızı kasaya kaynak yaparcasına vidalamayın. Yani vidaları sonuna kadar inatla sıkma çalışmayın. Hafif bir güç vererek vidayı sıkarsanız ideal noktada sıkma işlemini bitirebilirsiniz. Hatta mümkünse vidalama için matkap kullanabilirsiniz. Bu sayede anakartı kasaya çivilememiş olursunuz ve bu da anakart ile kasa arasındaki olası statik elektrik akışını engelleyeceğin kartın ömrünü uzatacaktır. Yine anakartın aşırı gerilmesi de hem kartın kendisine, hem de anakarta takılı diğer bileşenlere zarar verecektir. Montaj öncesinde elinizi kasanın metal bir kısmına dokundurursanız vücudunuzdaki statik elektrigi atarak parçalar için tehlike arz etmemiş olursunuz. Yoksa parçalarınızı kendi elinizle yakmanız işten bile değil.

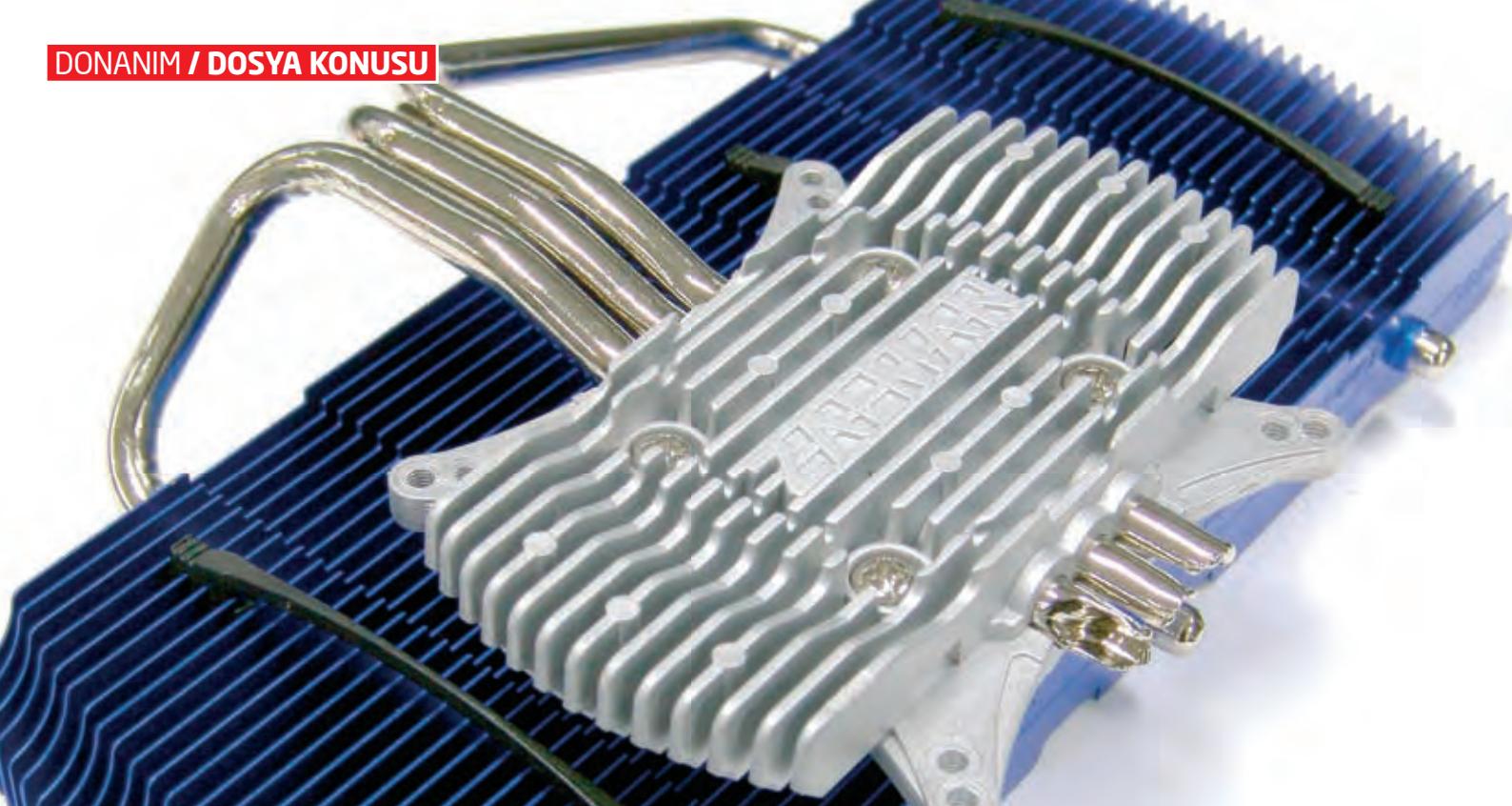
Anakartınızı temizlerken elektrikli süpüre kullanmak da büyük tehlike arz ediyor. Tozları çekerken oluşan statik elektrik yüzünden düğmeye bastığınızda suratınızda oluşacak ifade pek hoş olmayı bilir.

Anakartınızın ömrünü artırmak için yapabileceğiniz daha birçok şey mevcut. Bunlardan biri, eğer çok ısınıyorsa kuzey ve güney köprüsü için ek fan takmak olabilir. Kuzey köprüsü hemen işlemcinin altında yer alırken, güney köprüsü ise SATA girişlerine yakın bir yerde ve anakartın sağ alt kısmında yer alır. Piyasada bu kısımlar için hem aktif, hem de pasif soğutma çözümleri bulabilirsiniz. Hatta eğer gerçekten high-end bir soğutma istiyorsanız su soğutmayı dahi tercih edebilirsiniz. Fakat su soğutmanın bakımı daambaşa bir uğraş gerektiriyor; haberiniz olsun.

Ekrان Kartı

Ekrان kartınızın uzun ömürü olmasının sizi büyük masraflardan kurtarabilir. Zira ekrان kartları ucuz bileşenler değil. Öncelikle ekrان kartı için en zararlı etkenin ısı olduğunu belirtelim. Çünkü ısı, kartin GPU, RAM ve güç fazları gibi diğer bileşenlerine zarar verdiği gibi kartin üzerindeki lehimleri bile yumuşatabiliyor. Bu da kartin daha kısa sürede elektrik kaçakları vermesine ve ömrünün dolmasına neden oluyor. Isıyı önlemek için kartin soğutmasını değiştirebilirsiniz. Piyasada bu konuda gerçekten yüzlerce çeşit mevcut. Su, pasif ve aktif soğutma seçenekleri sayesinde isterseniz kartin ısısı 50 derecenin bir derece daha üstüne çıkmaz. Eğer garantiyi kaybetmekten şüphe ediyorsanız bunun içinde bir kolaylık var elbette. Kartin fan dönüş hızını ATI Tool, Riva Tuner ve ATITrayTools gibi yazılımlarla Windows üzerinden artırabilir veya doğrudan

BİLEŞENLERİNİZ İÇİN UYGUN SOĞUTMA ÇÖZÜMLERİ	
Bu listeden kendinize uygun fiyat ve performans sunan bir marka seçip bileşenlerinizi "soğutabilirsiniz".	
Anakart	Thermaltake / Zalman / Coolink / Levicom / Xilence / Noctua / Antazone
Ekran Kartı	Arctic Cooling / Thermaltake / Akasa / ZeroTherm / Cooltek / Zalman / Sparkle / Cooler master / Coolink / Titan
İşlemci	Zalman / Thermaltake / Akasa / Xilence / OCZ / Sunbeam / Titan / Scythe / Arctic Cooling / Noctua / Cooler Master / ZeroTherm / Manhattan
Bellek	Thermaltake / Arctic Cooling / Xilence / OCZ
Sabit Disk	Xilence / Akasa / Antec / Zalman



➡ kartın BIOS'unu modifiye ederek fan hızını devamlı yüksek tutabilirsiniz. Her ne kadar bu işlem berberinde biraz gürültü getirse de paranızın cebinizde kalmasını sağlayacaktır.

Yine ekran kartınıza overclock yapmak da kartın ısısını artıran bir başka etken. Bu yüzden kartın standart saat frekanslarına dokunmamakta fayda var. Kısa vadede OC herhangi bir sorun teşkil etmiyor gibi gözükse de kartı çok uzun süre bu şekilde kullanmak overclock miktarına göre bileşenlerin ömrünü kısaltabilir.

İşlemci

Diğer tüm bileşenlerde olduğu işlemci için de soğutmanın çok önemli bir yeri var. "İyi bir işlemci soğutması yapmak için en önemli parça fandır" diyeceğimi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. İyi bir işlemci soğutması için en önemli etken termal macundur. Isterseniz en kaliteli bakır soğutucuyu takın, soğutucu ile işlemci arasında termal macun olmadıkтан sonra herhangi bir isi iletimi gerçekleşmeyecegi için aldiğiniz fan süs esyasından farksız olacaktır. Zaten dikkat ederseniz kaliteli fanlar beraberinde mutlaka termal macunları ile birlikte satılır. Bunun için, işlemcinizin ömrünü artırmak istiyorsanız kaliteli bir termal macun kullanmanız şart. Hatta çoğu durumda, yeni bir fan satın almanız bile gerek yok. Özellikle Core 2 Duo ve Athlon X2 ve sonrası işlemci serileri çok az ısındıkları için bu işlemcilerin termal macunlarını yenilemek, soğutma işlemi için yeterli olacaktır. Fakat Pentium 4, Pentium D, Core Duo (Core 2 Duo değil!) ve ilk çıkan Athlon işlemcilerden kullanıyorsanız hem iyi bir fan, hem de iyi bir termal macun kullanmanız şart. Yine overclock da işlemciler için ömür kısaltan bir etken. Zira "overclock" demek "ekstra voltaj" demek. Ekstra voltaj da işlemcide voltaj sıçramaları ve sonucunda da ekstra ısı oluşturacağı için silicon wafer'ların ömrünü azaltacaktır.

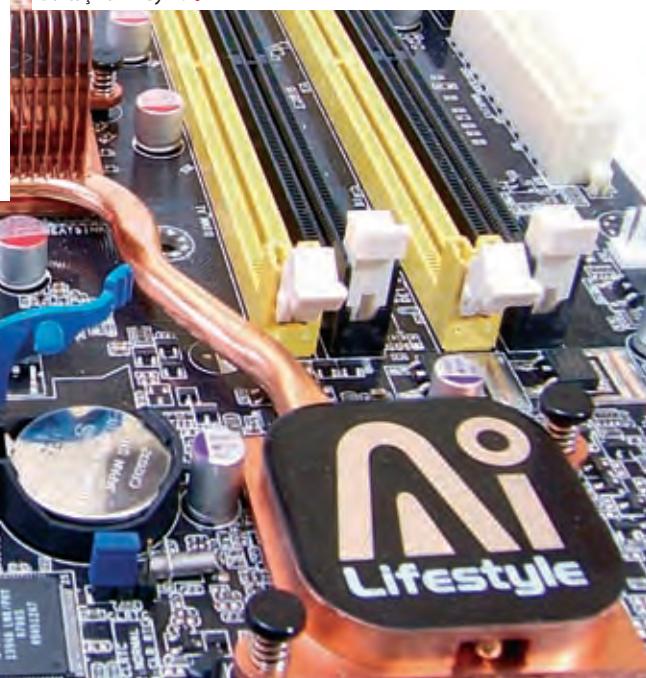
Bellek

Artık bu saatten sonra üstünde soğutma kaplaması olmayan bellek almak -özellikle de oyuncular- için pek mantıklı bir seçim değil. Belleği sadece ısından değil aynı zamanda tozdan ve statik elektrikten korumak için üstünde soğutma kapaması olan bellekler daha uzun ömür anlamına geliyor. Zira normalde bellekleri elinize aldığından eliniz

doğrudan bellek çipleriyle temas ettiği için bu tehlikeli bir durum arz ediyor. Yine bellekler doğrudan işlemcinin yanında yer aldığı için çok mikarda toza maruz kalıyor. Bu toz da elektrik kaçaklarına ve statik elektriğe neden olarak bellek modüllerinin ömrünü azaltabiliyor. Bu yüzden ister belleklerinize soğutma kaplaması takabilir, isterseniz de doğrudan soğutmalı bellekler tercih ederek belleklerinizin uzun bir ömür sizinle birlikte paylaşmalarını sağlayabilirsiniz. Kapanışta belirtelim; overclock da belleklerin ömrünü kısaltması için yeterli bir neden.

Sabit Disk

Adı üstünde sabit disk... Kasaya sıkıca monte etmeniz gereken bir bileşendir sabit disk. Çünkü içinde dakikada 7200 devir yapan bir motor ve bu motorun döndürdüğü plakalara insan gözünün göremeyeceği yakınılıkta olan fakat temas etmeyecek bir yazma - okuma kafası bulundur bir bileşendir sabit disk. Bu yüzden her sinirlendiğinizde kasanızı çalışırken tekmelemeyin ve sabit diskinizi sıkıca monte edin. Yine birden çok sabit diskiniz varsa bu diskleri balık istifi gibi üst üste monte etmeyin. Ayrıca kasanızın önünde veya sabit disklerin altında yer alacak bir fan, sabit disklerinizin ömrünü artıracaktır. Son olarak sabit disklerin format atılına ömrünün azaldığı gibi saçma sapan bir şey olmadığını da belirtmek istiyoruz. Sabit disklerinize iyi davranışın "DVD'den sabit diske" Recep Baltaş'ı üzmemeyin. ☺



Sapphire HD 4870 Toxic

GDDR5'te "çok özel" soğutma

HD 4870'ın incelemesini kart piyasaya çıkar çıkmaz yapmış ve siz sevgili LEVEL okurları ile buluşturmıştık. Fiyat/performans oranı ile bizi büyüleyen bu ekran kartının bugün elimizde olan yeni sürümü ise Sapphire'in çok özel bir soğutma teknolojisini barındırıyor. Bu özel soğutma sayesinde fabrika çıkıştıktan saat frekanslarına sahip olan ürün, zaten mükemmel olan HD 4870'ın kalitesini daha da inanılmaz seviyelere taşıyor. Gelin yakından inceleyip önce özelliklerini sonra farklarını görelim.

HD 4870'de, 512 MB GDDR5 bellek, 256 Bit bellek arabirim, 780 MHz çekirdek frekansı, 1000 MHz (4.0 Gbps) bellek frekansı, DirectX® 10.1 desteği, ATI CrossFireX çoklu GPU desteği, PCI Express® 2.0 bağlantı arabirim, fizik hesapları yapabilme becerisi, ATI Avivo™ HD video ve görüntü teknolojisi ve HDMI üzerinden 7.1 ses gibi en son teknoloji özellikler mevcut.

Doyurucu özelliklerinden sonra bir de Toxic'in kutu içeriğine bakıyoruz. ATI CrossFireX™ köprü bağlantısı, DVI'dan HDMI'a dönüştürücü, DVI'dan VGA'e dönüştürücü, HDTV Component çıkış adaptörü, kurulum CD'si, Cyberlink PowerDVD, Ruby ROM, 3DMark Vantage ve kullanım kılavuzu ile kutu içeriği de kartın özelliklerinden geri kalmıyor.

Sapphire HD 4870 Toxic'i standart bir HD 4870 ekran kartından ayıran en önemli özelliği soğutması. Sapphire, soğutma için özel Vapor-X soğutma teknolojini kullanıyor. Bu teknoloji sayesinde GPU ısısındaki soğutma sistemi içindeki parçacıklar harekete geçip ısı boruları yardımı ile üst katlara doğru yol alıyorlar. Doğal olarak, bu defa üst katlarda yer alan soğuk parçacıklar, alt katlara iniyor. Bu döngü bu şekilde devam ettikçe ekran kartı mükemmel bir şekilde soğutuluyor. İşte Sapphire'in buhar çemberi bu şekilde çalışıyor. Ayrıca bu soğutma sisteminin çok sessiz olduğunu da belirtmemizde fayda var.

Kartın arka kısmına baktığımızda iki adet 6 Pin PCI-Express güç bağlantısına ihtiyaç duyulduğunu görüyoruz. AMD'nin bu konudaki tavsiyesi ise 600 Watt'lık bir güç kaynağı. Kartın fiziksel incelemesini bitirdikten sonra testlere geçiyoruz. İlk testimizi sentetik benchmark olan 3DMark Vantage ile başlıyoruz. Daha ilk teste HD 4870 Toxic bütün diğer HD 4870 modellerini geride bırakıyor. Bu testin ardından Call of Duty 4 açıyoruz. CoD4 özellikle bağımsız olarak tercih ettiğimiz bir test. Zira Crysis'in özellikle nVidia kartlar ile yüksek değerlere ulaşması testin tarafsızlığını gölge düşürüyor. Call of Duty 4'te GTX 260'ı bile geçen kart, dünyanın tek GPU'lu en hızlı ikinci kartı olmayı başarıyor. Kartın 1900x1200 HD çözünürlükte saniyede 92 kare

Test Sistemi	
Anakart	Asus P5E3 Premium WIFI-AP @n Edition
İşlemci	C2Q Q9450 @ 2.66GHz
Ekran Kartı	Sapphire HD4870 Toxic
Bellek	2GB Crucial Ballistix PC3-12800
Güç Kaynağı	Epowertec 1200w
Depolama	2x500 GB Seagate HDD RAID 0
Optik Sürücü	Lite-On 20X DVD+/-RW +DL
İşletim Sistemi	Windows Vista Ultimate

gösterebilmesi ise çok önemli bir nokta. Bir test de Unreal Tournament 3 ile yapalım diyoruz ve bu defa 1680x1050 çözünürlükte fakat 16x anisotropic filtering açık olarak test ediyoruz. Toxic burada da GTX 260'ı geçiyor ve GDDR5'in hakkını veriyor.

Testleri de bitirdikten sonra kartın ısı değerlerine göz atıyoruz. Boşa 52 derecede seyreden kart tam yükte 64 dereceye ulaşıyor. İlk çıkan kartların boşa 77, yükte ise 82 dereceye ulaştıklarını düşünürsek Sapphire'in Vapour Chamber teknolojisine ne denli verimli çalıştığını anlayabiliriz.

Son olarak kartın güç tüketimine bakıyoruz. Sistemimiz tam yükte 255 Watt harciyor. Yaklaşık dört ampule eşdeğer olan bu güç gayet rahatlıkla karşılanabilir. Zaten sisteminiz her daim tam yükte çalışmamak. Kartın boşa iken 168 Watt harcaması beğenimizi kazandı. Sonuç olarak Sapphire bir kez daha Toxic serisinin kalitesini bizlere sunmayı başarıyor. ☺

FİYAT Belli değil İTHALAT Penta, Datagate WEB www.penta.com.tr





Zalman CNPS9300 AT Bakır CPU Soğutucusu

KIZGIN KUMLARDAN SERIN SULARA

Koreli firma Zalman'a ne kadar teşekkür etsek azdır. Firma'nın ürettiği ürünler tam da biz oyuncuların ihtiyaçlarına yönelik ürünler. Örneğin yüksek saat frekansına sahip bir işlemci-nız var ve isınma sorunu ile başınız derde ise veya isınma sorunu olmasa dahi işlemcinize overclock yapıyorsanız, firmanın ürettiği soğutma çözümlerini kullanarak tüm bu sorun-ların üstesinden gelebilirsiniz. Bu ürünlerden biri de hem AMD, hem de Intel işlemciler ile uyumlu olan CNPS9300 AT modeli. Firmanın daha önce çıkardığı 9500 ve 9700 modellerini temel alan ürünün kasanızda bu eski modellere göre daha az yer kaplayacak olması büyük bir avantaj. Ürünün kutusunu açtığımızda Intel soket 775 işlemciler ve bütün AMD soket 740 ve üstü işlemciler için montaj aparatları çıktıığını görüyoruz. Bunun yanında verilen termal macun ise işlemci ile fan arasındaki ısı iletişimini en üst düzeye çıkarmayı başarıyor.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Gumen Bilgisayar WEB www.gumengroup.com

SANYO BLURAY'IN SINIRLARINI ZORLUYOR

Her ne kadar ülkemizde güclü bir imajı olmasa da Sanyo, anavatanında Sony kadar prestijli bir firma. Firmanın insanlığa armağan ettiği son teknoloji ise 12x hızında BluRay lazeri. Bu da şun an kullanılan hızın yaklaşık iki katına denk geliyor. Bu yeni lazer sayesinde ci-haz dört katmana kadar 12x hızda yazma ve okuma yapabiliyor. Bunun bize olan faydası ise 50 GB boyutu sahip olan BluRay diskleri PC'mize aktarmak için artık beklemek zorunda kalmayacak olmamız. Son olarak dört katmanlı disklerin 100 GB kapasiteye sahip ola-caklarını da belirtelim.

OCZ EliteXStream 800 Watt

800 WATT'LIK GERÇEK GÜC

OCZ yeni EliteXStream serisi güç kaynakları 800 Watt ve 100 Watt ile sınırları zorlamayı başardı. PC Power firmasının da yardımıyla yüksek kaliteli güç kaynakları üreten firma bunu ürettiği ürünlere verdiği "Elite" takısı ile kullanıcılarla hatırlatmayı amaçlıyor. Bu ay elimize ulaşan ürün ise 800 Watt gerçek güç üretebiliyor. Ürünü elimize aldığımızda ilk dikkatimizi çeken modüler bir yapısının olmadığı oluyor. Yani diğer güç kaynaklarında yer alan sökülebilir kablo özelliği OCZ'de yer almıyor maaleshif. Her ne kadar ilk bakışta cihazın üstündeki 12 cm fan biraz yetersiz gibi gözüke de üretici firmaların mantıklı bir açıklaması var: 12 cm fanların üretim kalitesi çok daha yüksek zira bu fanlar 13.5cm ve 14cm fanlara göre çok daha sıkı testlerden ve denemelerden geçiyorlar. Ürünün kablolarına göz attığımızda 24 pin güç kablosu ve 8 pin

PCI-E kablosu dikkatimizi çekiyor. Bu yeni kablolar sayesinde uzun süre standartlardan geri kalma-yacağınız kesin. Yine diğer kabloların da fazlasıyla yer aldığı belirtmekte fayda var. Fakat bu kadar kablo olunca ortaya bir çoban salatası durumu da çıkmıyor değil. Ürünün için açtığımızda Hitachi yapımı ve -50 derece olan diğer güç kaynaklarının aksine- 105 dereceye kadar dayanıklı kapasitörleri görüyoruz. Ürünü test etmeye başladığımızda ise %50 ila %100 yükleme yaptığımızda elde ettiğimiz kararlı voltaj değerleri beğenimizi kazanıyor. Yine hiçbir zaman %85'in altına düşmeyen verimlilik ile OCZ bir kez daha kendini kanıtlayarak şimdije kadar test ettiğimiz bütün güç kaynakları arasında kendine ilk üçte yer bulmayı başarıyor. Cihazı satın almadan önce tek düşünmeniz gereken ise fiyatı.

FİYAT 220 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim

WEB www.akortek.com



HIS Radeon HD 4850 IceQ 4 Turbo X 512 MB

ICE AGE BAŞLIYOR

IceQ serisi ile soğutmaya yeni bir boyut kazandıran HIS, bu soğutmayı daha da gelişt-rerek nihayetinde IceQ 4'ü de hazır etti. İlk çıkan referans tasarımlı HD 4850 kartlarının 90 dereceye kadar çıkışmasından pek hoşnut olmayan firma bu kartın daha iyi bir soğutmaya sahip olması için kolları sıvamış. Bu durumda ilk dikkatimizi çeken tabii ki kartın tamamını kaplayan hatta bunun yanında kasanızdaki bir slotu da işgal eden –Gerçi bu slot hep boş kalır- bakır soğutucu oluyor. Burada dikkat edilen nokta, ilk çıkan HD 4850'lerdeki fanların oluşan ısıyı kasanın içine geri göndemesi oluyor. Bunun yerine HIS'in HD 4850 IceQ 4 kartı oluşan ısıyı bu ikinci slottan dışarı atatarak hem kart hem de kasa soğutmasına katkıda bulunuyor. Soğutma konusunda piyasadaki en iyi çözümlerden birine sahip olan ürün yine fabrika çıkışlı hızlandırılmış saat frekansları ile göz dolduruyor. Bu bağlamda 625MHz olan çekirdek frekansı 685MHz'ye (%9.6'lık bir artış.) ve yine 1,986MHz olan bellek frekansı da 2,200MHz'ye (%10.8'lük bir artış.) çkartılmış. Ürünü teste tabi tutuğumuzda boşta 49°C değerini alırken kart tam yükle iken gördüğümüz en yüksek değer 63°C oldu ki bu gerçekten de tam yükteki bir HD 4850 için buz gibi diye tabir edebileceğimiz bir değer. Testlere geçtiğimizde Call of Duty 4'te saniyede 70 kare gösterebilen referans HD 4850'ye karşın saniyede 81 kare gösterebilen HIS performansı ile de gözümüzü doyurmaya başlıyor. Sonuç olarak referans tasarım kartlardan 30 dolar daha pahalı olan ürün bu fiyat soğutması ve hızı ile fazlaıyla hak ediyor.

FİYAT 207 Dolar + KDV İTHALAT Mascom WEB www.mascom.com.tr



5. VİTESE GEÇİŞ

Yüksek performanslı bellek üretimi yapan firmalardan bir de A-Data. Firmanın bu konuda sunduğu ürünler de tabii ki ilk etapta oyunculara hitap ediyor. LEVEL Test Merkezi'ne gelen 4 GB'lık Kit ise bu ürünlerden sadece biri. İki adet 2 GB'lık modülden oluşan bu kit çift kanal moda çalışıyor. Çift kanal bellek mimarisinden kısaca bahsedelim. Sisteme tek bir bellek taktığınızda anakartınız bu bellek ile sadece bir yoldan iletişim kurabilir fakat aynı marka ve model iki adet bellek taktığınızda sistem bu belleklere ile çift kanaldan aynı anda ve eşit hızda iletişim kurarak performansı artırabilir. İşte bu yüzden kit alırsanız daha iyi bir performans elde edebilirsiniz. A-Data'nın sunduğu bellek kit'i ise 800 Mhz frekansı ve 5 ms gecikme süresi ile gayet iyi sonuçlar elde etti. Tabii ki bu sonuçlar ile yetinmeyen bizişler beleklerin sınırlarını da zorladık. Aynı zamanda, bu kitlerin 800 Mhz'in üstüne çıktığini da belirmekte fayda var. Ürünün üzerindeki 800+ ibaresi de bu özelliği vurguluyor. Biz de bunun ne kadar doğru olduğunu test ettik. 1066 MHZ'e çıkarttığımız bellekler bu hızda tepki süresini bir milisaniye artırarak CL6 seviyesine geldi. Fakat bu hızlar için 2.4 Volt gereklisi olumsuz bir durum. Zira 2.4 Volt yüksek bir değer. Öte yandan kitlerin 800 Mhz'de çalışırken sadece 1.8 Volt'a ihtiyaç duyması ise beğenimizi kazandı. Sonuç olarak A-Data bizden tam puan alarak kasamızda yer almaya hak etti.

FİYAT 110 Dolar + KDV İTHALAT Endeks Bilişim WEB www.endeksbilisim.com



Logitech Cordless Desktop S520

İNCELİKten KIRILACAK

Logitech başarılarını tekrar edebilen tecrübeli bir firma. Yenilikler yaparak risk de alıyor elbette ama mevcut tecrübesini yansıtımı rafine ürünler harika oluyor. Firmanın en son ürünlerinden biri de S520 kablosuz klavye ve fare seti. İlk bakışta bu setin en dikkat çeken özelliği fiyatı oluyor. 60 Dolar fiyat etiketine sahip olan ürün diğer Logitech ürünlerle karşılaşıldığında ekonomik kalıyor. S520 kutusundan kablosuz klavye ve kuryruğu olmayan bir fare haricinde hızlı başlangıç kılavuzu, yazılım CD'si, garanti bilgileri, USB alıcısı ve dört adet AA kalem pil çalışıyor. Pillerin Duracell marka olduğunu söylemeye fayda var. Genelde Çin'den gelen ürünlerin içinden çıkan Çing-Çang-Çung marka pillere göre Duracell çok daha uzun bir ömrə sahip. Sade bir görünümü sahip olan ürünün herhangi bir LCD paneli veya aydınlatmalı tuş mevcut değil. Zaten bu fiyatla bunu beklemek de pek mümkün değil. Cihazın bileklik koruması ise hoşumuza giden bir detay oluyor. S520 üzerindeki tuşlar düşük profile sahipler. Logitech F1 - F12 tuşlarını çift işlevli hale getirerek, dizüstü bilgisayarlarındaki gibi yararlı bir özellik oluşturmuş. Yine Ctrl tuşuna ve bazı tuşlarda beraber basınca, standart klavyelerde yer almayan işlemler gerçekleştirilebilmek de, beğenimizi kazandı.

FİYAT 60 Dolar + KDV İTHALAT Logosoft A.Ş. WEB www.logosoft.com.tr

ASUS'TAN KARA ŞÖVALYE RADEON HD

Daha önceden incelemesini yaptığımız HD 4000 serisinin GDDR5'li üyesi HD 4870 kullanıcılarından çok ilgi görüyor. İlk çıkan referans tasarımlardan sonra firmalar, ürünün soğutması üzerine değişikliklere giderek farklı soğutmaya sahip ürünler hazırlıyorlar. Asus'un bu konudaki çalışması ise Dark Knight EAH4870 DK/HTDI/512M adımı taşıyor ve 512MB GDDR5 belleğe sahip. PCI-Express 2.0 ve CrossFireX desteği de kartın diğer özellikleri. Her ne kadar kullanıcılar hızlandırılmış saat freksansı bekleyse de Asus maalesef bu konuda bir çalışma yapmadı.

OCZ DDR2 PC2-9200 Flex II 4 GB

SU SOĞUTMALI BELLEKLER

Intel'in yeni X48 yonga setinin gelmesiyle artık anakart üreticileri DDR2'yi bırakıp DDR3'e geçmeye başladı. Fakat yine de DDR2'nin performans bakımından altın çağını yaşadığı bu günlerde piyasaya gelen yeni ürünler DDR2 belleklerin hala ne kadar performanslı olduklarını ortaya koyuyor. En son elimize ulaşan OCZ Flex II ise performanslarının doruguunda 4 GB'lık bir takım. Fakat OCZ Flex II'yi özel kılan, sunduğu bu dev performans değil. Ürünün en büyük özelliği, su soğutmalı olması. Halihazırda kasanızda bir su soğutma sistemi mevcut ise, OCZ gerekli bütün bağlantı borularını ve aparatlarını ürünle gönderdiği için, belleklerinizi tesisata doğrudan monte edebilirsiniz. Sistemde su soğutma olmayanlar için ise ürünün üzerinde bulunan metal kaplama düşünülmüş. Yani su soğutma zorunlu değil. Aslında belleğin adı olan Flex buradan yola çıkararak verilmiş. Ürün, hem su hem de hava ile soğutabildiği için Flexible, yani esnek bir kullanım sunuyor. Üründü satın alan kullanıcıların hız aşırıtma yapacaklarından emin olan OCZ, ürüne 2.15 V'a kadar güç verilmesine izin veriyor ve bu esnada ürün, عمر boyu garanti kapsamından da çıkmıyor. Yüksek performans, hem su, hem hava soğutma desteği ve عمر boyu garanti ile OCZ bu ürünlerde bizden tam not aldı. Yalnız satın almadan önce fiyat etiketini bir daha gözden geçirmekte fayda var.

FİYAT 208 Dolar + KDV İTHALAT AKORTEK Bilişim WEB www.akortek.com



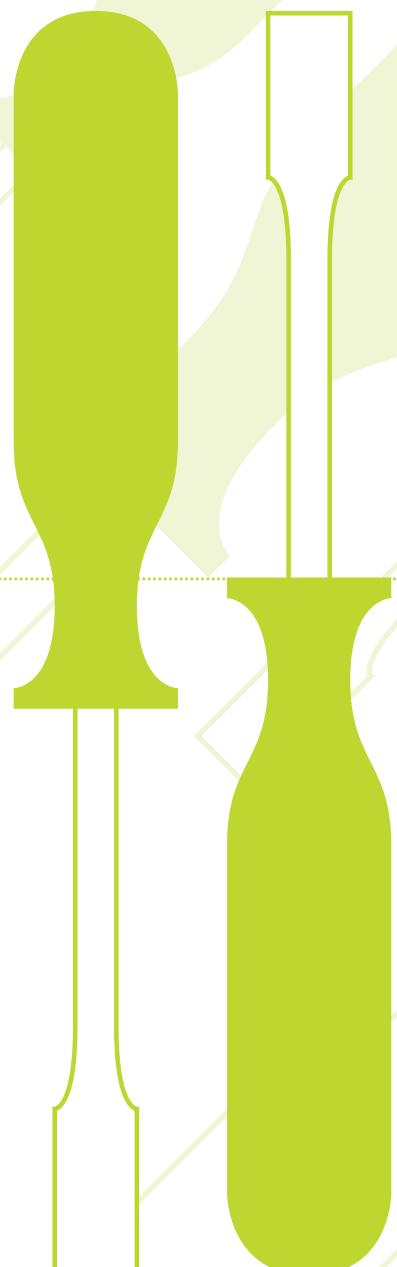


DVD'den sabit diske teknik

Simdi okullu olduk, sınıfları doldurduk. DVD'leri, sabit diskleri, elde avuçta ne varsa hepsini topladık, getirdik Edirne'ye pek sevgili donanım müdafimleri. Bu sene son sınıfa gittiğimi de sizlerle paylaşmak istiyorum. Üniversitede okuyan arkadaşlara başarılar, henuz bu kapılardan giriş yapmamış olan arkadaşlara ise çalışmak için bol bol zaman diliyorum. "DVD'den Sabit Diske" Recep Baltaş olarak Edirne'de de mümkün olduğunda arkadaşlarımıza yardımcı olmaya çalışıyorum fakat "Öncelik her zaman siz sevgili LEVEL okurlarınınındır" dedip sorularınızı cevaplamaya başlıyorum. Herkese iyi dersler.

S: Selam Recep Bey. Ben Kaan; düzenli olarak LEVEL alıyorum ve artık soru sorma zamanı geldi diye düşünüyorum. Sistem Intel Core 2 Duo, 2 GB RAM, iki ayrı 250'şer GB HDD Seagate ile Samsung olmak üzere ve 8800 GTX. Soru da Race Driver Grid adlı oyun. Şimdiye kadar hiçbir oyunda sorun yaşamadım. Crysis, CoD4, PES 2008 gibi oyunları takılmadan oynayabiliyorum ama bu oyun açılmıyor; yani kuruyorum, simgesine tıklıyorum ama hiç bir şey olmuyor. Farklı birkaç PC'de denedim sorun olmadı. (CD'de sorun yok yani.) Kendi bilgisayarımda açamıyorum; yardımcı olursanız sevinirim. **Kaan C:** **Merhabalar. Sevgili Kaan, burada donanımsal bir sorun olmadığı çok açık. Sorunun yazılımlarla ilgili olduğunu düşünüyorum. Bu, işletim sistemi de olabilir, sürücüler de olabilir. İlk olarak ekran kartı sürücüsünü güncelle, daha sonra da bu adresin [download_28828.shtml](http://www.gamershell.com/download_28828.shtml) oyuncun en son yaması olan v1.2 sürüm yamayı indir ve kur. Sorun devam ederse DirectX güncellemesi yap. Yine devam ederse virüs taraması... O da olmazsa bu işin sonu formatta bitebilir. Format attıktan sonra oyun kesinlikle çalışacaktır.**

S: Kolay gelsin. Sorunum telefonumu ve MP3 player'ımı kasadaki USB bağlantılarına taktığında, belli bir süre durduktan sonra aletlerin çalışmaması. Bundan dolayı, bir süre sonra Windows'un tanımadığını belirten uyarılar



aliyorum. Daha önce böle bir şey yoktu bu arada aygıtların ikisi de çalışıyor BIOS'dan dan USB'leri açtım hatta format da attım fakat bunca uğraştan sonra sonuç koca bir sıfır. Bunun bir çözüm yolu var mıdır? Hem telefon hafızası dolu, hem de aynı şarkılar siki. Teşekkürler, iyi çalışmalar. **Engin Cömert C:** USB'ler maalesef sadece senin değil birçok kullanıcının kabusu, sevgili Engin. Eğer USB cihazlarını anakart yerine, kasanın önündeki bağlantılarla takıyorsan bu sorunların olması normal zira anakarttan çıkan kablolar kasaya, kasadan da cihaza ulaşlığı için aradaki mesafe artıyor. Bu da sinyal kaybına neden oluyor. Fakat USB cihazlarını anakarta takmana rağmen sorun yaşıyorsan anakartının kitapçığından, kartın üzerindeki USB, STD ve STB Jumper'ını bulman ve bu Jumper'ı var olan konumundan tam tersi konuma alman gerekiyor. Yani STB olan Jumper'ı STD konumuna alman gereklidir. Ayrıca bir de BIOS güncellemesi öneririm. Son olarak herkese seslenmek istiyorum: Anakart alırken bilinen

Recep Baltaş sunar servis

ürüticilerin ürünlerini tercih ederseniz bu tür USB sorunlarını daha az yaşarsınız.

S: Merhabalar; yaş geldi 30'a ama oyun oynamaktan vazgeçemedim. Lakin bilgisayarım bir gün gözlerini bu dünyaya kapatana kadar... Ben de onu tekrar geri getirmenin yollarını aramaya başladım. "Power Supply nedeniyle anakart ve ekran kartı yanmış" dediler. "İyi" dedim. Bu parçaları değiştirdiler ve tekrardan dünyaya gözlerini açtı. Fakat bu da yetmedi demek ki. Oyunu oynamaya başladıkten (World of Warcraft) bir saat sonra bilgisayar kendine restart atmaya başladı. Biraz daha zorlayınca 30 dakikada bir bunu tekrarlamaya başlıdı ve hiçbir zevk alamamaya başladım. Yaptırdığım yerde konuşum birkaç fikir verdi ama artık çok sıkıldım. Yeni bir bilgisayar almak istiyorum lakin çok da büyük bir bütçem yok. Oyun olarak sadece WoW oynayabileceğim ve gündemde işlerimi yapabileceğim bir bilgisayar toplamak istiyorum. Yeni bir bilgisayar içinde ayıabileceğim maksimum miktar 750 YTL. Bu konuda yardım edebilirseniz ne mutlu bana. Gidip de satıcıların eline düşmek istemem; ne verseler "Eyvallah" diyeceğim. Mailimi en kısa sürede cevaplayabilerseniz çok sevinirim. WoW dünyasında DC olmaktan arenada arkadaşım tarafından "noob" damgası yiyen ve bunların rating'leri 1700'den 1500'lere düşen iki karakterim beklemekte. **Cem Gezginti C: Cem Bey,** öncelikle bu samimi yazınız için çok teşekkürler. Mail tam adresine ulaştı. Bir WoW oyuncusu 750 YTL'ye oyuncu bilgisayarı istiyorsa biz de yardımcı oluruz o halde. Öncelikle başınıza gelenlerden dolayı üzüldüm. Bu yüzden tekrar üzülmemeniz ve ürünleri pahalı almanız için fiyatlarını da yazacağım. İşte 750 YTL'ye oyuncu sistemi; üstelik KDV dahil: ATHLON 64 X2 6000+ 107 Dolar, GIGABYTE-MA770-DS3 89 Dolar, KINGSTON 2 GB DDR2 800 36 Dolar, GECUBE-HD3850 99 Dolar, SAMSUNG-320 GB SATA2 16 MB NCQ 51 Dolar, LG-GH20N 29 Dolar ASUS-TA9A1 65 Dolar. Toplam: 562,56 Dolar. Sadece monitörü eksik olan bir oyuncu bilgisayarı... Anakarta ilerde dört çekirdekli işlemci takmak da mümkün. Yine bellek, sabit disk

ve diğer bileşenler de ileride yükseltilebilir. Cem Bey, artık noob damgası yemekten kurtulabilirsiniz. Güle güle oynayın; oynadıkça bizi hatırlayın.

S: Merhaba sevgili Recep ve LEVEL ailesi. Direkt konuya geçeyim. Elimdeki orijinal diski bozulduğu alındığım orijinal filmi internet üzerinden, DVDRip formatında indirdim. Bu filmi Winrar ile açtıktan sonra kendi klasörününe içine koydum. Ne var ki problemim şu: Ne zaman o klasörü açsam, üç - beş saniye içinde bilindik "Windows Explorer" hatası ile karşı karşıya geliyorum. Biraz daha ileri gittiği zamanlar da oluyor ve bu hatanın üstüne bir de "Dr. Watson Postmortem Error" geliyor ve PC Log-Off'tan sonra kendine geliyor. Nedir bu? Dr. Watson kimdir? Kanımcı Scherlock Holmes daki Dr. Watson değil bu. Yardım edebilirsen sevinirim. Özgür Özüigkeit

C: Özgür merhaba. İlk olarak Dr Watson'ın hayatında en nefret ettiğim doktor olduğunu belirtmek istiyorum. Kendisi, Microsoft'un işletim sistemine koyduğu ve hatalardan sonra ortaya çıkıp "Aaa ne oldu burada, bir bakayım" dedikten sonra kaza yerini firmaya raporlayan araçtır. Fakat bazen Sayın Watson'ın kendisi de hasta olabilemeye, malum kelin ilaçlı misali. Konumuza donecek olursak, senin sorunun Codec'lerle ilgili. Sisteminde yüklü olan bütün Codec'leri sil

ve K-Lite Mega Codec Pack kur. Bu işlemden sonra sorun hala düzelmeye Windows'u güncellemeni tavsiye ediyorum. Dikkat et, Dr. Watson'ın hastalığı sana da bulaşabilir.

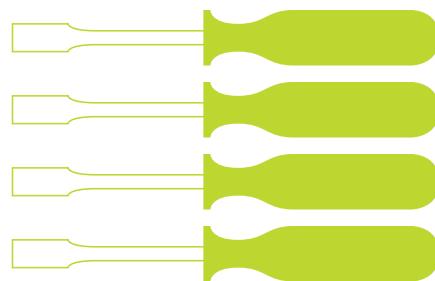
S: Tüm LEVEL ailesine sonsuz selamlar. Yaptığınız bu işle ne dertlere derman olduğunuzu bir bilseniz; ah ah... Hepiniz sayıyla yeniden selamlamak istiyorum. Bu size ilk mailim ama derginizi çok ama çok uzun zamandan beri takip ediyorum, edeceğim de. Neyse... Recep Abi'm sorularım şunlar: Elimde iyi bir PC alabilecek kadar bir miktar para var. Senelerden beri gelen, içimdeki "rahat oyun oynamak" tutkusunu gidermem lazım. Bunun için bana en ucuz ama uzun vadede en iyi performansı alabileceğim, sorunsuz oyun oynayabileceğim bir PC yaratmayı istiyorum. Bir de ses sistemi alacağım; hangi marka olursa beni tatmin eder? (Şimdi deme "Benim ses sistemiyle ne alakam olur!?" diye. Oyundan zevk almak için ses vazgeçilmez bir unsurdur bence; değil mi abim?) Anakartlarda Gigabyte'ı mı, Intel'ı mı seçerdin? Ekran kartlarında hangi marka sana daha cazip daha iyi geliyor? Çok iyi bir sistemde hangi RAM markası, o sistemi kaldırır? Sorularım bu kadar; mail'im dergide yayımlanırsa çok mutlu olurum. Şimdiden teşekkür ederim. Saygılar. Hepiniz kolay gelsin.

Serkan Temren

C: Sevgili Serkan, LEVEL ailesi adına seni ve tüm donanım müdüvimerlerini tekrar tekrar selamlıyorum ve sorularının cevabına geçiyorum hemen: 139. sayımızda sizlere hazırladığımız

dosya konusunda, hem ekonomik, hem de yüksek performanslı bileşenleri sunmuştuk. Bu dosya konusundaki sistemle üç yıl rahat rahat idare edebilirsin. Evet, ses sistemi oyuncuların vazgeçilmezi. Eğer bütçen ve apartmandaki amcalar / teyzeler için sorun çıkmayacaksa ben Logitech veya Creative 5.1 ses sistemlerini öneririm. Cihazın optik girişi olmasına dikkat et; bu sayede kablo salatasından kurtulmuş olursun. Anakart olarak Gigabyte, Asus ve MSI önerebilirim. Ekrان kartında ise tercihim fiyat / performans oranını en yüksek karttır. Şu sıralar HD 4850 serisi bu alanda lider. RAM olarak ise OCZ, Corsair, Mushkin ve Crucial gibi firmaların yüksek performanslı bellekler ürettiğini söyleyebilirim. ☺

"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 ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD RS7X 6bit LAN / e-Sata	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5790X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Phenom X3	Intel Core 2 Duo E8600 / Quad / Extreme /AMD Phenom Black Edition
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2/3 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 9500 GT / Radeon HD 4670	GeForce 9800 GT / Radeon HD 4850	HD 4870 X2 / HD 4850 X2 /GTX 280 / 9800 GTX+
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x300 GB 10000 RPM VelociRaptor [RAID 0/1]
OPTİK SÜRÜCÜ	20X DVD yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog - Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / MOUSE	Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



CRYYSIS WARHEAD

Öncelikle "Crysis Warhead\Game\Config" dizinindeki "diff_easy.cfg", "diff_normal.cfg" ve "diff_hard.cfg" dosyalarının birer yedeğini alın. Sonrasında -oynayacağınız zorluk seviyesine göre - bu dosyalardan birini Notepad ile açarak aşağıdaki satırları ekleyin.

g_playerHealthValue = 900.0: Ekstra sağlık sağlar.
g_godMode = 1: Tanrı modunu aktif hale getirir.
i_unlimitedammo = 1: Sınırsız cepheye sağlar.
hud_nightVisionConsumption = 0: Sınırsız gece görüşü sağlar.
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0: Enerji artışı sağlar.
g_playerSuitEnergyRechargeTimeMoving = 0: Hareket ederken enerji artışı sağlar.
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0: İyileşme sağlar.
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving

```
= 0: Hareket ederken iyileşme sağlar.  

ai_UseAlternativeReadability = 0: Koreliler Korece konuşur.  

g_suitArmorHealthValue = 900.0: Ekstra zırh puanı sağlar.  

i_noweaponlimit = 1: Silah limiti kalkar.  

g_suitSpeedMult = 2.85: Daha hızlı koşmayı sağlar.  

g_difficultyLevel = [1 - 4]: Zorluk seviyesini belirler.  

g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0: Enerji yenileme süresi sıfırlanır.  

g_playerSuitHealthRegenTime = 0: Sağlık yenileme süresi sıfırlanır.  

g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0: Hareket ederken sağlık yenileme süresi sıfırlanır.  

r_displayinfo = [0 - 1]: Frame rate oranı görüntülenir.
```

Oyunun kısa yoluna "-DEVMODE" ekleyip oyunu bu şekilde çalıştırıldıkten sonra, oyun sırasında "" tuşuna basarak aşağıdaki kodları girin.

TAGun_XP: PAX'ın farklı bir versiyonunu verir.
AVMine: Araç mayını verir.
AY69: AY69 makineli tüfeği verir.
C4: C4 verir.
Claymore: Claymore verir.
EMPGrenade: EMP el bombası verir.

en az beş saat geçirin.
Career Complete! (100 puan): Kariyer modunu tüm kategorilerde zaferle bitirin.
Careful (10 puan): Herhangi bir yarışı hiç hasar almadan ilk üçte bitirin.
Class 1 Experience Level (25 puan): Class 1 yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Clean Driving (10 puan): Herhangi bir yarışı pistten hiç çıkmadan bitirin.
Clean Line (10 puan): Bir turu pistten hiç çıkmadan bitirin.
Clutch Used (5 puan): Bir yarışta en az beş kez clutch kullanın.
Deux Mille Bournes (25 puan): Toplam 2000 mil yol yapın.
Explorer (15 puan): Free Ride modunda tüm gizli Discoveries'i bulun.
First Career Race Won (15 puan): Kariyerinizdeki ilk birinciliğınızı alın.
First Race League Won (10 puan): Kariyerinizdeki herhangi bir ligi ilk sırada tamamlayın.
Friendly Skies (10 puan): Havada en az bir mil mesafe kat edin.

Fullsize Truck Experience Level (20 puan): Full Size Truck yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Hand Brake Used (5 puan): Bir yarışta en az beş kez el freni kullanın.
Hat Trick (10 puan): Kariyerinizde arka arkaya üç yarış kazanın.
High Roller (10 puan): Hesabınızda bir milyon kredi bulundurun.
King of the Hill (50 puan): Trophy Truck'ta Baja 1000'i bitirin.
Mille Bournes (20 puan): Toplam 1000 mil yol yapın.
Mini Truck Experience Level (20 puan): Mini Truck yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Never Flat (10 puan): Herhangi bir yarışı tekeriniz patlamadan ilk üçte bitirin.

FragGrenade: El bombası verir.
FGL40: FGL 40 el bombası atar verir.
LAMFlashLight: Tabanca için flaş ışığı desteği verir.
LAMRifleFlashLight: Tüfek için flaş ışığı desteği verir.
GaussRifle: Gauss tüfeği verir.
LAM: Tabanca için lazer desteği verir.
LAMRifle: Tüfek için lazer desteği verir.
SOCOM: Tabanca verir.
Shotgun: Pompalı tüfek verir.
SOCOMSilencer: Tabanca için susturucu verir.
Silencer: Tüfek için susturucu verir.
SmokeGrenade: Sis bombası verir.
DSG1: Dürbünlü tüfek verir.
FY71: Standart Kore tüfeği verir.
SCAR: Standart ABD tüfeği verir.
SMG: Hafif makineli tüfek verir.

Open-Wheel Experience Level (15 puan): Open-Wheel yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Owns 15 Vehicles (20 puan): Kariyeriniz boyunca 15 araç satın alın.
Owns 25 Vehicles (25 puan): Kariyeriniz boyunca 25 araç satın alın.
Preload Used (5 puan): Bir yarışta en az beş kez preload kullanın.
Roll Over (5 puan): Aracınızın üst üste üç kez yuvarlanmasılığını sağlayın.
Speed Demon (5 puan): 120 milin üzerinde hız yapın.
Trophy Truck Experience Level (50 puan): Trophy Truck yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Unlimited VW Experience Level (10 puan): Unlimited VW yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Well Informed (10 puan): Tüm tutorial videolarını izleyin.

XBOX 360



BAJA: EDGE OF CONTROL

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

4X4 Class Experience Level (15 puan): 4X4 yarış ligini açmak için gerekli olan puanı toplayın.
Baja 1000 (50 puan): Baja 1000'i bitirin.
Baja 250 (20 puan): Herhangi bir Baja 250 yarışını bitirin.
Baja 500 (30 puan): Baja 500'ü bitirin.
Basic Multiplayer (10 puan): Multiplayer modunda



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Aşağıdaki Gamescore'ları kazanmak için karşılarında yazanları yapın.

Abandon All Hope (150 puan): Koevering'den

PS2



LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

Karakterleri ve araçları açmak için Batcave'deki bilgisayara girin ve Enter Code menüsüne aşağıdaki kodları yazın.

ZAQ637: Alfred
KNTT4B: Bat-Tank
JKR331: Batgirl
LEA664: Bruce Wayne'in özel jeti
M1AAWW: Catwoman (Klasik)
HPL826: Catwoman'ın motosikleti
HJK327: Clown Goon

gelen Alman kuvvetlerini defedin ve Operation Market Garden operasyonunu sonlandırın.
Calling in the Cavalry (30 puan): XXX Corps'a 101st Airborne'a kadar eşlik edin.

First Recon (10 puan): Recon Point'i bulun ve aktif hale getirin.

Hellfire (35): Eindhoven bombardımanında hayatı kalın.

Kilroy Bronze (15 puan): En az dokuz kilroy bulun.

Kilroy Gold (25 puan): En az 25 kilroy bulun.

Kilroy Silver (20 puan): En az 18 kilroy bulun.

Kilroy was here! (10 puan): Gizli kilroy'u bulun.

Objective SNAFU (20 puan): Zon'daki Wilhelmena Kanalı'nda savaşın.

Recon Bronze (15 puan): En az altı Recon Points toplayın.

Recon Gold (25 puan): En az 16 Recon Points toplayın.

Recon Silver (20 puan): En az 12 Recon Points toplayın.

Touchdown (15 puan): Landing Zone'u temizleyin ve Hartsock ile buluşun.

Weather the Storm (45 puan): Kampgruppe

Walther'in Veghel'deki saldırısına karşı koyun.



ROCK BAND 2

Oyunun ana menüsündeki "Extras" bölümüne girin ve "Modify Game"'i seçip aşağıdaki kodları girin.

EVG26J: Fast Pieces (Attract kostümü)
ZOLM6N: Fast Walk (Magnet kostümü)
HGY748: Fishmonger
XVK541: Freeze Girl
DUS483: Çöp kamyonu
BBD7BY: GlideSlam (Glide kostümü)
GCH328: Goon helikopteri
CHP735: Harbor helikopteri
RDT637: Harley Quinn'ın aracı
UTF782: Joker Goon
YUN924: Joker Henchman
JCA283: Mad Hatter
HS000W: Mad Hatter'ın planörü
M4DM4N: Mad Hatter'ın vapuru
NYU942: Man-Bat
MKL382: Military Policeman
ICYICE: Mr. Freeze'nin buz dağı
BCT229: Mr. Freeze'nin aracı
NKA238: Penguin Goon
BTN248: Penguin Goon denizaltısı
BJH782: Penguin Henchman
GTB899: Poison Ivy Goon
LJP234: Polis motosikleti
PLC999: Polis botu
KJL832: Polis arabası
CWR732: Polis helikopteri
HKG984: Police Marksman
JRY983: Police Officer
VJD328: Polis deniz uçağı
CRY928: Riddler Goon
XEU824: Riddler Henchman
HAHAHA: Riddler'injeti
TTF453: Robin'in denizaltısı
HTF114: S.W.A.T.
NAV592: Sailor
JFL786: Scientist
PLB946: Security Guard
JUK657: Joker'in aracı
EFE933: Two-Face'in zırhlı aracı
DWR243: Zoo Sweeper

Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Sarı, Sarı, Sarı: Yeni sahneler açılır.

Mavi, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Sarı, Sarı, Mavi, Mavi: Oyunu şarkları çalmadan oynayın.

Mavi, Sarı, Kırmızı, Mavi, Sarı, Kırmızı, Mavi, Sarı, Kırmızı: Stage modu açılır.

Kırmızı, Sarı, Mavi, Kırmızı, Kırmızı, Mavi, Mavi, Kırmızı, Sarı, Mavi: Tüm şarkilar açılır.

Mavi, Turuncu, Turuncu, Mavi, Sarı, Mavi, Turuncu, Turuncu, Mavi, Sarı: Tüm sahneler açılır ve seçilebilir hale gelir.

Aşağıdaki enstrümanları açabilmek içinlarındaki görevleri yerine getirin.

Bomb Bass: Impossible Bass Challenge'ı başarıyla bitirin.
Clear Fender American Deluxe Stratocaster HSS: Rolling Stone Rock Immortals listesine girin.
Gold Drum Set: Impossible Drum Challenge'ı başarıyla bitirin.

Gold Fender American Deluxe Stratocaster HSS:
Impossible Guitar Challenge'ı başarıyla bitirin.
Gold Microphone: Impossible Vocal Challenge'ı başarıyla bitirin.

PS3



BIONIC COMMANDO REARMED

Aşağıdaki kodları girerek Challenge odalarını açabilirsiniz.

Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, L1, Kare, L1, Kare, Üçgen, Start: EuroGamer Challenge Room
Sağ, Aşağı, Sol, Yukarı, L1, R1, Üçgen, Üçgen, X, X, Start: Fan Made (Arron Sedillo) Challenge Room
R1, Üçgen, Kare, Kare, Yukarı, Aşağı, L1, L1, Yukarı, Aşağı, Start: GamesRadar Challenge Room
Yukarı, Aşağı, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, Aşağı, Yukarı, L1, L1, Start: IGN Challenge Room

Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirdiğiniz takdirde Super Hard zorluk seviyesi açılacaktır.



PAIN: AMUSEMENT PARK

Aşağıdaki görevleri yerine getirerek kilitli içeriye ulaşabilirsiniz.

Hard: Normal Clown Toss'ta altın madalya kazanın.

Hard: Normal Hot N Cold'da altın madalya kazanın.

Painful: Hard Clown Toss'ta altın madalya kazanın.

Painful: Hard Hot N Cold'ta altın madalya kazanın.

Painful Club: Clown Toss'ta tüm zorluk seviyelerinde platin madalya kazanın.

Painful Club: Hot N Cold'da tüm zorluk seviyelerinde platin madalya kazanın.

TAM SÜRÜM
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DİRGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM

FALLOUT 2

Gelmiş geçmiş en iyi RPG dünyalarından birinde yaşam mücadelesi vermeye hazır olun! Siz dünyanın kaderine yön verirken dünya da sizin nasıl biri olacağınızı şekil verecek!

Paramparça bir gelecek, yıkık bir dünya... Nükleer savaşın küllerinden doğan yeni bir diyardayız. Fallout, bilinen anlamda medeniyetin çöktüğü, insanların temiz su ve yiyecek için birbirini öldürdüğü acımasız bir dünyada geçen ve buna rağmen mizahla dolu, oyuncuları çok eğlendiren bir oyun serisi. Serinin ikinci oyunu ilkinden daha geniş ve çok daha esprili bir oyun. İlk Fallout'un daha kuzeyinde geçen oyun, yapı olarak da çok özgür ve dünyasını keşfetmek çok zevkli. Baştan sonra hızla bitirmek yerine geze geze, araştırarak ve oyundaki karakterlerle konuşarak oynamak bir oyun. Her dolabı kurcalamak, her cesedi aramak, haritaların başına solunu iyice bakmak lazım ki yararlı eşyalar ve gizli esprileri bulalım. Bunun da ötesinde görevleri yapmanın pek çok yolu olduğu için tekrar oynanabilirliği çok yüksek bir oyun.

Şimdi eski oyuncuların zihinde, Fallout evreninin canlandırdıdan eminim. Onlarla keyifli sohbetlere girerek, uşuz bucaksız çölleerde girişimiz maceralar hakkında konuşmak çok güzel olurdu. Fakat bu muhabbetin sonu gelmez, onun yerine bu oyunu keşfetmeye talihinden yoksun kalmış oyuncularımıza Fallout'un RPG sistemini anlattık ve basitçe hayatı kalma rehberi hazırladık. Haydi, karakter yaratımından başlayalım!

Stats> Karakter yaratma ekranının en önemli noktası "Stats" kısmı.Çoğu oyundaki gösterimlik rakamlar yerine Fallout'da verilecek her puan karakterinizde köklü değişiklikler yaratıyor. Toplam yedi adet özellikimiz var; Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility ve Luck. Bu özellikler en fazla on puanı çabasıyor. Bir Stat'ta on puan demek o özelliğinizin efsanevi derecede güçlü olması demek. Dünyanın en çevik ya da şanslı adamı olabilirsiniz ama diğer özellikleriniz vasat kalır. Sistem oldukça özgür olduğundan alternatif yolları iyi araştırırsanız dengesiz bir karakter bile bitirmenize engel olmaz. Oyun içerisinde bu özellikleri artırtmanız, kısıtlı

ÜNLÜ KARAKTER YARATMA EKRANI!



Resimde Action Boy perkinin seçmiş bulunduğu ekran. Bununla beraber üstte Stat'ları hemen alta ise Trait ve Skilleri görebilirsiniz. Seçimlerinizi dikkatli yapın çünkü bir kere seçtiğinizde sonra bir daha değişiklik yapma şansınız olmayacak.

da olsa çeşitli yolları mevcut.

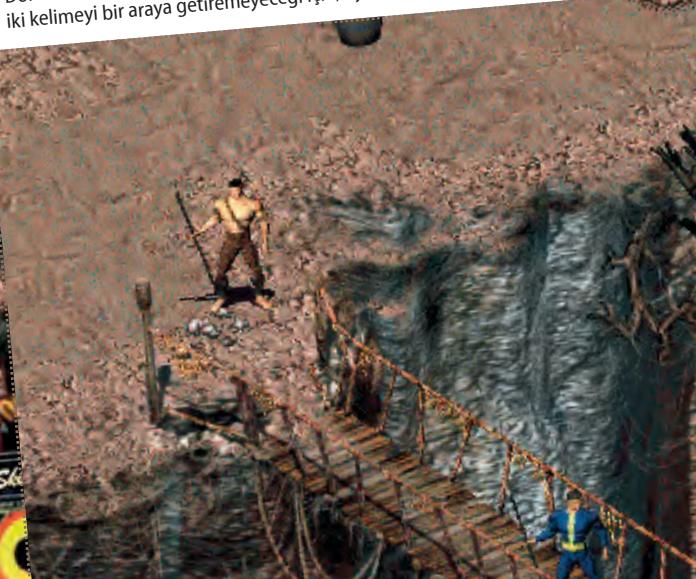
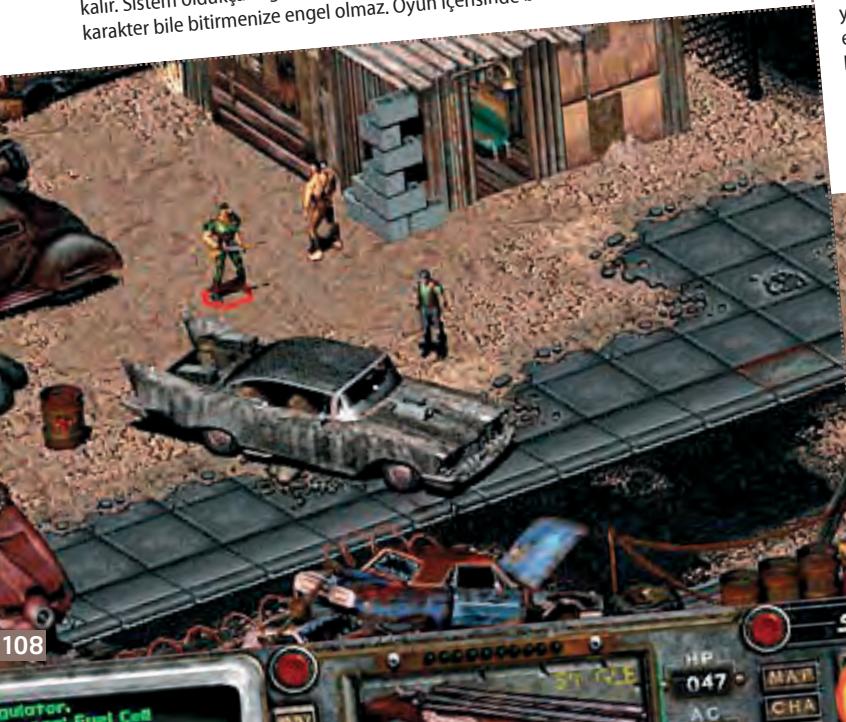
Strength: Tekme ve yumruklarla ya da yakın mesafe silahlarla ne kadar hasar vereceğinizi belirler. Aynı zamanda ne kadar ağırlık taşıyabileceğinizi, ne kadar ağır silahları kullanabileceğinizi ve sağlığını etkiler. Power Armor bulup giyince, zırhın hidrolik sisteminden artı bonus alacağınız için, altı veya yediden fazlası gereksiz.

Perception: En önemli özelliklerden biridir. Çatışmaya ya da kavgaya gireceğiniz zaman, düşmanı daha önce fark etmenize yarar ve ilk saldırıyı yapan siz olursunuz. Her türlü silahlarda atışınızı vurabilmek için gereklidir. Keskin nişancı bir karakter oynamak için bol bol puan verin.

Endurance: Oyunun başlangıcında ne kadar HP'nizin (Health Point veya sağlık) olacağını ve bunun her level atladığınızda ne kadar artacağından belirler. Zehirlere ve radyoaktiviteye dayanıklılığı bulacağınız stimpack ve anti radyasyon ilaçlarını idareli kullanırsanız ortalama bir endurance ile idare edebilirsiniz.

Charisma: Grubunuza kaç kişi alacağınızı belirler. Charisma puanınızın yarısı kadar NPC'yi grubunuza katabilirsiniz. Ayrıca yüksek charisma konuşma diyaloglarında yeni bölgüler açılmasını sağlar ve oyunun yönünü değiştirmenize yardımcı olur. Oyunun sosyal yönünü keşfedin eğlenmek için intelligence ile birlikte kullanırsa çok yararlı bir yetenek.

Intelligence: Fallout dünyasında yaşayabilmek için zeki olmanız gerektiğini hatırlatırırmı. İnt. Puanı her tur alacağınız skill puanlarını belirler. Konuşma diyaloglarında kabaca kaç satır çıkacağını etkiler. Dört ve bunun altı int'e sahip karakterler mongol sınıfına gireceği ve iki kelimeyi bir araya getiremeyeceği için, oyunun büyük bir bölümünü



göremeyeceklerdir.

Agility: Hareket puanımızı (AP: Action Point) belirlediği için her türlü dövüş ve çatışmada çok önemli bir özellik. Bu sayede daha fazla yürüyebilir, ateş edebilir ve şarjör değiştirebiliriz. Hırsızlık gibi yeteneklere de etkisi var.

Luck: Gerçekten çok ilginç bir özellik. Aslen kumar oynamaktan, savaş esnasındaki kritik atışlara kadar her şey şansınızdan etkilenir. Fakat dahası, yüksek şansı olan oyuncular, yolculukları sırasında çok daha ilginç ve eğlenceli olaylarla karşılaşırlar. Ortalama tutmak lazımlı ama oyunu bir kez bitirdikten sonra, sırı eğlencesine şansı on olan bir karakterde de oynamanızı tavsiye ederim.

Skills> Special sistemi aslında yeteneklere dayanan bir sistem. Oyunda kullanmak istediğiniz yeteneği seçip bir eşyanın üzerine tıklayarak denemede bulunabiliyorsunuz. Kapıların kilitlerini açmaktan, bilgisayar terminalerine girmeye, oyunda ne lazımsa bu yeteneklerle yapılıyor. İçerisinden üç tanesini tag skill seçenek iki katı hızla geliştirebiliyorsunuz.

Oyunuda çatışma harici en çok kullanacağınız yetenekler Speech, Lockpick, Science, Repair, Steal, Sneak. First aid oldukça gereksiz, Doctor ise sakatlıkları düzeltmek için kullanışlı ama olmasa da olur. Gambling ile kumarda tonla para kazanabiliyorsunuz ama puanlarınızı harcayacak daha önemli yerler var. Barter derseniz, dükkandan indirim sağlıyor. Outdoorsman ile beraber bu üçü en gereksiz ama eğlencesine alınabilecek yetenekler oluyor.

Savaşlarda kullandığımız altı temel silah yeteneği var. Başlarında en çok small guns kullandığımız için akıllıca bir yatırımlı. Big Guns, Gatling gibi silahlar için gerekiyor ve güçlü, tankvari karakterler için iyi. Energy Weapons ise bilime yatkın karakterlere göre. Unarmed sadece birkaç yerde gereken, şart olmayan yetenek.

ACABA NERESİNE ATEŞ ETSEM? KARAR VEREMİYORUM!



Aynı resimde görüldüğü gibi, düşmanın neresine ateş edeceğini seçebilir ve o bölgenin üzerine geldinizde, vurma şansınızı görebilirsiniz. Üzerinize gelen kalabalık grupların içinde birkaç kişiyi yavaşlatmak için, uzaktan bu şekilde ateş açmak faydalı olacaktır. Ama yakınıza gelen birden fazla düşmanın tek ilaçının Burst olduğunu hatırlatırım.

bir yetenek. Melee Weapons da eğlenceli. Throwing ise el bombalarını tutturmanızı yarıyor. Yani bu son üçü pek lazım değil, oyunun ortalarından sonlarına doğru ise Big Guns veya Energy Weapons, zorlu düşmanlara karşı şart oluyor.

Traits> Pek şart olmayan, çeşni amaçlı yan özellikler. Yine de içlerinden oldukça yararlı olanlar var.

Bruiser: Artı iki Strength almanız yarar. İlaçlar ile geçici, çipler ile ise kalıcı olarak statlarınızı artıtabiliriz fakat oyunun hemen başında karakteri güçlendirmek için en iyi seçimlerden biri Bruiser. Fazladan iki puanı başka yerlere verip cinlik de yapılabilsiniz.

Small Frame: Bu özellik size fazladan bir çeviklik puanı verip taşıyabileceğiniz yükü düşürüyor.

Gifted: Bütün statlarınıza fazladan artı bir alıyoruz. Fakat skill puanlarınızda belli bir düşüş oluyor. Ayrıca her seviye atladığımızda, beş skill puanı eksik alıyoruz. Buna rağmen fazladan yedi puan hiç de küçümsenecek bir rakam değil.

Fast Shot: Yaratıkların kafasına gözüne nişan alamayacaksınız ama tetiği daha hızlı çekeceksiniz. Otomatik silahlarla bol bol mermi yağdırma için, yüksek bir çeviklikle beraber çok yararlı bir yetenek.

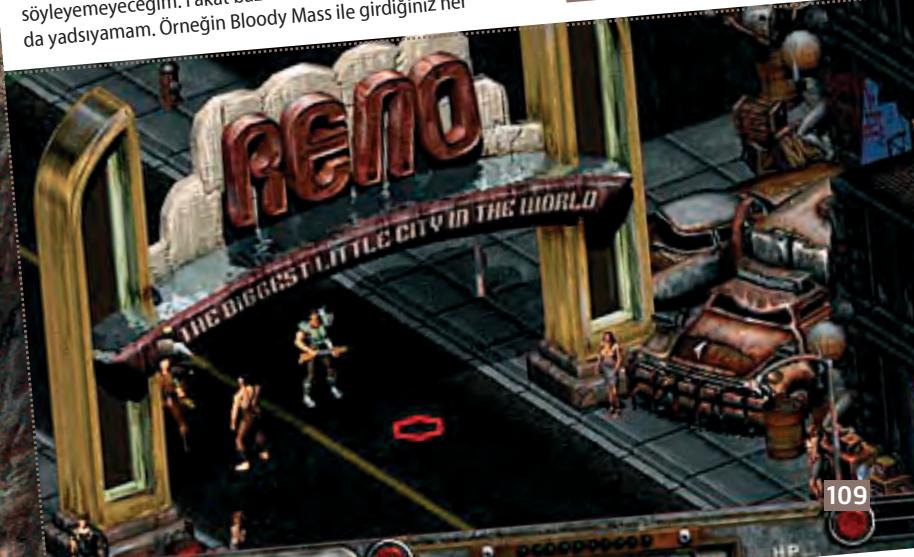
Bunların dışındaki traitlerin pek kullanışlı olduğunu söyleyemeyeceğim. Fakat bazılarının eğlenceli olduğunu da yadsıyamam. Örneğin Bloody Mass ile girdiğiniz her

çatışmada düşmanları çok fena şekillerde, ortalığı kan gölüne çevirerek öldürübilirsiniz. Ya da Dex Appeal'iniz varsa karşı cins ile çok iyi anlaşıbilirsiniz.

Çarpışmalar> Oyun hayatı kalmak üzerine kurulu ve hayatı kalabilmek için öldürmek gerekiyor. Dolayısı ile birçok çatışmaya gireceğiz. Öncelikle Save edin. Bunu kesinlikle unutmayın, çünkü aynı çatışmaya girsiz bile, rakip her seferinde farklı hareketler yapacağından, hiç ummadığınız bir yerde darmadağın olabilir ve oyuna çok geriden başlayabilirsiniz. Grubunuzun birbirine yakın olduğu zamanlarda sakin Burst Shot atmayıncı, içindeki düşmanı teker teker öldürmek kolaylıkla atlayabilirsiniz.

Oyun hakkında çok fazla ipucu var fakat bunları söyleyerek alacağınız keyfi azaltmak istemiyorum. (İsteyen mail atabilir, statlar ne şekilde nereden yükselir açıklarım.) Oyunun savaşları yarı yarıya şansa dayalı, bir de ölmek bilmeyen yaratıkların zayıflıklarını bulmak için farklı noktalara ateş etmeye deneyin. Oyunun ne kadarını açıp keşfedebileceğinizi statlar belirlediği için bunların üzerinde darduk. Daha fazla lafi uzatmadan, sizi Fallout çöllerde gezen adeta mi, yoksa gaddar bir maceracı mı olacaksınız? Karar sizin... ☺

Detaylı rehberi www.level.com.tr'de





SILENT HILL: HOMECOMING

Korku dolu hayatı kalma mücadeleimize başلامadan evvel, kısa bir hatırlatma yapmak istiyorum. Bu rehber "Normal" ve "Hard" zorluk seviyelerini kapsayacak şekilde hazırlanmıştır. Zorluk seviyesi seçimi, bulmacaları ve oyun sonu videolarını etkilememekle beraber, sadece yaratıkların dayanıklılık seviyelerini ve etraftaki mermi sayısını değiştirmektedir.

1. Bölüm: Nightmare İlk videodan sonra hızlıca "action" tuşuna basın ve karşınızda ikili kapıdan geçin. Yerdeki kan izlerini takip ederek, parmaklıklar arasındaki Josh'a ulaşın. Kısa ara videodan sonra, parmaklığın hemen sağındaki kapıdan hemşire odasına girin, burada röntgen filmlerinin asılı olduğu parlak paneli incelediğinizde, 624 sayısını göreceksiniz.



Aynı odada röntgen panelinin karşısındaki duvardan, hastanenin haritasını alın ve 203 numaralı odaya geçin. Buradaki tezgahın sağlık içeceğini alıp, karşı odaya atlayın. Parlak paneldeki röntgen filmini alıp, ortadaki sehpadan silahlı dövüş kılavuzunu okuyun. Akabinde hemşire odasına (haritadaki Nurse Center'a) geri dönüp röntgeni parlak panele asın ve 624872 sayısına ulaşın. Şimdi bu sayıyla Josh'un arkasında bulunduğu parmaklıklarının yanındaki panele gırıp, parmaklıkların açılmasını sağlayın. Yerdeki resmi

alıp, Josh'u takip edin. Save odasına geldiğinizde, oyunu kayıt edip, yandaki bayanlar tuvaletine girin ve aynaya saplanmış bıçağı alın. Ara videodan sonra karşınıza çıkan hemşireyi öldürün ve hemşirenin çıktıığı yerden erkekler tuvaletine geçip, duvardaki ilk yardım çantasını alın. Artık haritayı referans olarak, açık olan kapılardan 201'e yakın olan merdivenlere doğru yönelip, üçüncü kata çıkışın. Önünde çıkan çatılam camı kıpır, içerisindeki hemşireleri öldürün ve TV'nin sağındaki geçidi bıçakla yırtıp, 303 numaralı save odasına geçin. Oyunu kayıt ettikten sonra koridorları böcekleri öldürerek, "Linen Room"dan sağlık içeceğini alın. Şimdi diğer kapıyı kullanarak bu odadan tuvaletinin yanındaki koridor.) kanlı sediven üzerindeki tavşan resmini alın. Akabinde haritayı kullanarak Operation Theatre yazan yerin sonuna kadar gidip aşağıya atlayın. Aşağıda sizin karşılaşmanız gereken hemşireler hallettikten sonra, asma kilitli kapının solunda, merdivenlere çıkan geçidi bıçakla yırtarak geçin, duvardaki resmi aldıktan sonra merdivenlerden çıkış, yarım cesedin üzerindeki anahatı alın ve tekrar aşağıya inip asma kiliti açarak Operating Room'a girin. Sağdaki ikili kapıdan çıktıığınızda, Josh'la konuşmuşuz video başlayacak. Josh'a seçtiğiniz soruları sorduktan sonra, Nurse Center'da oyununuza kayıt edip, masadaki sağlık içeceğini alın ve 203 numaralı odaya gidin. Kanlı delikteki oyuncak tavşanı ve duvardaki resmi alın. Artık oyuncak tavşanı Josh'a götürüp verme zamanı geldi. Tavşanı Josh'a uzattığınızda, Josh kaçacak ve kapı açılacak. Yerdeki ve ilerideki kapanan kapıları resmi alıp, koridorun sonundaki asansörün düğmesine basın ve ara videoyu izleyin.

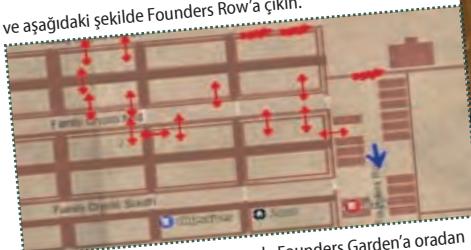
2. Bölüm: Missing Persons Anayolu sonundaki Town Hall'a ugrayıp ara videoyu izledikten sonra eve girin. Evde ilk iş; ikinci kata çıkıp, ikili

rhananın bulunduğu odadaki gizli geçidi açıp, haritayı almak. Bunun için kelebek koleksiyonunun solundaki kitaplıkta bulunan kitapların hepsini sola kaydırıp sarı düğmeye basın ve gizli odadan evin haritmasını alın.



Cıkmadan evvel ikili rhananın alt yatağında bulunan el fenerini -ve şayet oyunu daha önce UFO sonu ile bitirdiyseniz yatağın yanında bulacağınız bonus Lazer silahını- alın. Şimdi annenizin yatak odasındaki banyo kısmında, iki lavabonun arasında duran ses kasetini alıp, aşağıya onuna konuşmaya inin. İkinci işiniz; bodruma inip, sudan çıkan yarattığı öldürdükteden sonra, su pompasının üzerindeki garaj kumandasını almak. Yandaki şeffaf tül perdeli geçidi bıçakla kesin ve kapıya yönelikçe çıkan ara sahneyi izledikten sonra evin dışına çıkışın. Evin solundaki garaj kapığını, garaj kumandasını kullanarak açın ve içinden çıkan yarattığı öldürdükteden sonra, garajda bulacağınız metal boruya, makinelerin yanındaki kapalı kutuya açın ve içinden çıkan boş benzin bidonunu alın. Oyunu daha önce bitirdiyseniz burada bir de testere bulacaksınız. Garajdan çıkışken kendarlığı duvarı delerek bir yaratık öünüüzü kesecik, onu öldürdükteden sonra, onun çıktıığı delikten geçen ve bir sonraki delikten çocuk parkına çıkışın. Duvardaki resmi ve yerde bulacağınız örümcekli fotoğrafı aldıktan sonra, haritaya göre parkın güneyinde kalan telli kapı, metal boruyu kullanarak açın. Soldaki kamyonun deposundan boş bidona metal boru vasıtıyla benzin doldurup, evin bodrumuna geri dönün ve su pompasını, bidondaki benzinli kullanarak çalıştırın. Artık su pompasının sağındaki kapıdan arka bahçeye çıkış. Duvardaki resmi, otların arasındaki sağlık içeceğini ve tahta kapıda asılı fotoğrafı aldıktan sonra tahta kapıdan mezarlığa geçin. Mezarlık girişinde taş masanın üzerindeki mezarlık haritmasını alın. Harita yardımıyla East Garden'a gidip, Odd Stone Plate'ı alın

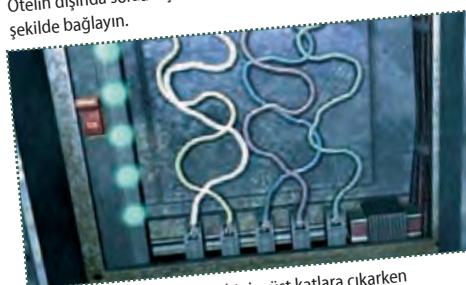
ve aşağıdaki şekilde Founders Row'a çekin.



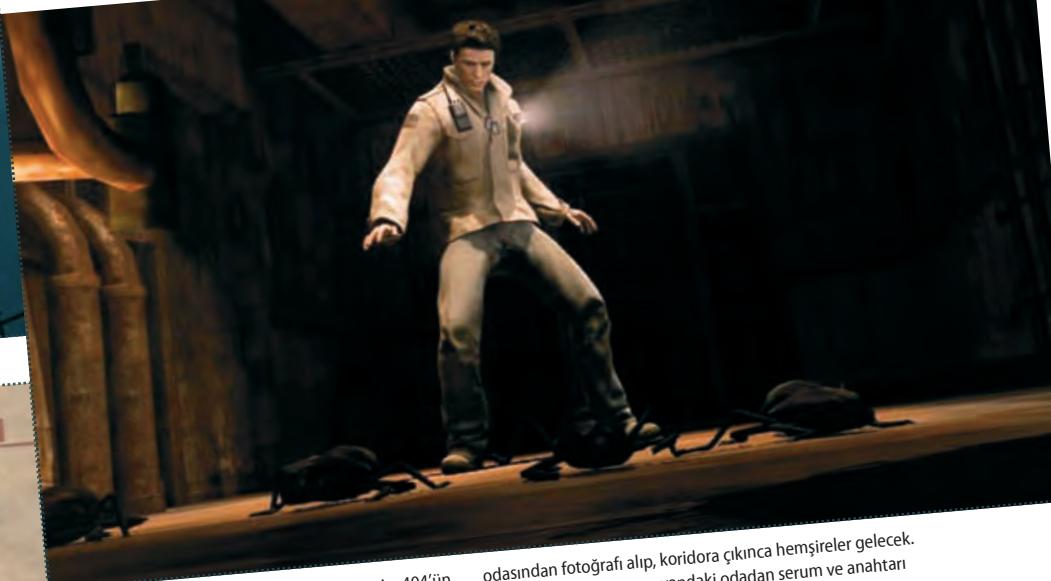
Yine haritadaki geçitleri kullanarak, Founders Garden'a oradan da West Garden'a geçip, Strange Stone Plate'ı alın ve iki plakayı da, mühürlü kapıyı açmak için kullanın. Otoparktan devam edip anayola çıkış ve batıya doğru anayolda ilerleyin. Elle'den bir telsiz aldıktan sonra, panonun arkasındaki resmi alın ve River View Road'dan güneşe doğru devam edin, tahta köprüden geçip, önungüzdeki kapidan hürdülüğe geçin. Sağdaki aralıktan geçip, ilerleyin ve Curtis'ı bulup tabanca edinin. Arkada, çamaşır makinesinin üzerinden, hürdülüğün haritasını alın. Etraftan mermi vs. topladıktan sonra, Mezarlıkta, Bartlett Mausoleum'a geri dönün. Küçük kulubeye girip bulmacayı aşağıdaki şekilde getirin ve üstteki kırmızı ile işaretli dili en aşağıya kadar çekin.



3. Bölüm: Hotel> Yolun sonundaki itfaiye aracının altındaki baltaya atmak için sağdaki Hardware dükkânının etrafından doluş, bariyerlerin altına inin. Baltaya otel kapısını kapatın, tahtaları parçalayın. Otele girince Josh'u takip edin, sol köşedeki raflardan otel harıtmasını aldıktan sonra, ilerdeki kırmızı kutunun üzerinde, Maintenance Key bulacaksınız. Otelin dışında soldaki çiti bu anahtarla açıp, kabloları aşağıdaki şekilde bağlayın.



Otele geri dönüp asansöre binin, üst katlara çıkarken yaratıkları vurun, asansör biraz düşüp 3. katta duracak. Buradaki kadın resmini bıçakla kesip içinden geçin ve 301'deki delikli kapidan yardım isteyen kadına yardım etmeyi kabul edin. 307'den geçip koridorun sonundaki tahtaları baltaya kırarak 309'a girin. Dolaba tırmanıp üst katkısına 408'e çıkış. 402'ye



giriş ahşap dolabı kenara itin ve yanından geçip, 404'ün banyosundaki ilk hatırayı bulun. Koridordan geçen piramit kafayı gördükten sonra 408'in yanındaki tahtaları parçalayıp, içeriğindeki serumu alın. 5. kata çıkmak için merdivenleri kapatın tahtaları baltaya parçalayıp, 505'e girin. Dolabı itip yatağın üstündeki ikinci hatırayı alın. 503'deki delikten 403'e atlayın ve banyosundaki küvetten, üçüncü anyı alın. Artık 301'e dönüp, kadından alındığınız anahtarla 306'yi açın. Josh'a yetişken aşağıya düşeceksiniz. Bahçeye çıkış ve kilitli kapidan geçip adamlı konusun. Boss'u yemek için yukarıdan sarkan dört et parçasına, aynı ayrı dörder kez baltaya vurup parçaladıktan sonra, boss'un kollarına vurup, yere düşürün ve kafasını baltaya ezin.

4. Bölüm: Sheriff's Station> Şerife konuşuktan sonra onu save noktasına kadar takip edin. Oyunu kayıt ettikten sonra şerifi takip etmeye devam edin. Silahsız olduğunuz için yaratıklardan kaçın, koridorun sonunda, soldaki kapidan girin ve yine solda kalan kapidan, şerifin odasına geçip eski silahlınızı alın. Şerif size bir de tüfek verecek, çırkanın kapının eşigideki harıtayı almayı unutmayın. Baltaya tahtalarla kapalı olan exit kapısını kırın, yaratıklardan kaçarak, koridorun sonundaki kanlı delikten Briefing Room'a girin. Tahta bloklu kapıyı baltaya kırın, garaja gidein. Garajdaki kolu çekip garaj kapısını açın. Çıkmadan evvel kasaya 206 şifresini girip, mermi vs. alın. Çıkışta dev yarığı öldürüp sineması izleyin. Alın. Çıkışta dev yarığı öldürüp sineması izleyin.

odasından fotoğrafı alıp, koridora çıkışa hemşireler gelecek. Onları hallettikten sonra yandaki odadan serum ve anahtarı alın. Tekrar yatak odasına dönüp, ayanın önündeki kutuyu anahtarla açın.

6. Bölüm: Hell Descent> Yerdeki bebeği alıp aradan geçin ve aşağıya doğru inmeye başlayın. Josh'u gördüğünüzde onun indiği sağdaki merdivenlerden değil de, sol tarftaki merdivenlerden inmeye devam edin. Önünüze gelen iki merdivenden sağdakini seçip, boşluktan karşıya atlayın ve soldan inmeye devam edin.



5. Bölüm: Sewers> İlerde soldaki kırmızı kolu çevirerek kapıyı kaldırın ve altından geçip, soldaki tüneli save noktasına gelene kadar takip edin. Save noktasının yanındaki odadan kanalizasyon harıtmasını alın. Haritada "Bilge Control Valve" yazan yere gidin ve çiti metal boruları kırarak açın. İçerdeki kırmızı kolu çevirin ve su seviyesinin azlığı yere dönün, merdivenden inip, karşısından çökün. Haritada Gate 8 yazan yere gidip kırmızı kolu çevirin, Elle Karşıya geçince geldiğiniz yoldan Gate 4'e dönün. Elle, Gate 4'ü ayrıca karşıya geçip, harita yardımıyla Spillway'e gidin. Merdivenlerden çıkışa soldaki kolu çekin ve Drop'a giden kapıyı açın. İçeriye girince bir kat atlayın, oyunu save edin. Haritadaki Main Drain Chamber'a gidin ve 15 no'lu kapıyı kırmızı kolu çevirerek açın. Yaratıkları (üç eklembaçaklı + bir dev) öldürdükteden sonra Elle'nin geçtiği kapı açılacak. Yolun sonundaki merdiven yukarılarda çıkışın ve Craven Avenue'dan güneşe gidein. Harita'da Fitch'in yeri bilirecek. Fitch'e doğru gittiğinizde ara video devreye girecek. Kan izlerini takip ederek eve girin. Yatak

Emergency & Ambulance Entrance levhasını görünce sağıdan karışa atlayın. Yerdeki vantilatörün üzerinden zıplayıp, kırık kanatlı vantilatörden alt kata atlayın. Bir kez daha aşağıya atladıktan sonra, tepeşinde "Staff only beyond this point" yazan merdivenlerden inin, boşluktan atlayın ve karşısındaki merdivenlerden yukarıya yönelin. Soldan kendinizi aşağıya bırakın, yukarıdan sağlık içeceğini alıp, aynı merdivenden aşağıya devam edin. Yolun sonundan köprü gibi yere atlayın ve soldan aşağıya inin. Please keep noise to a minimum yazan yerin solundaki merdivenlerden inin. Aşağıya doğru devam ettiğinizde lav çukuru görecesiniz, lavın üzerinden atlayın, sağdan iki kat aşağı kafeslerin olduğu yere inin. İlerdeki üç kafesin sağındaki aralıktan ve vantilatörün altından geçip crowbar'ı alın. Artık yukarıdaki lavlara yere dönün. Bu sefer yandaki kırmızı "BIOHAZARD" yazılı yere doğru atlayın, merdivenlerden aşağıya inin. Çalışan vantilörü duvardaki kolu çekip durdurun ve arasından geçtikten sonra bir aşağıdaki vantilatörden de arasından geçin. Hemen yerdeki resmi alıp, önce sağa, sonra sola dönün. Karşınıza üç fan çıkacak, çalışmayan fandan geçin. Soldaki geçidi bıçakla kesip, çalışan fanı durdurun ve arasından geçin. Yerdeki durağan fandan aşağıya atlayın ve ilerdeki 1 ile 6 arasında numaralandırılmış fanların yanına gelin. Henüz kollarla dokunmadan önce, durgun olan 3 ve 2 numaralı fanların arasından geçip serumu alin ve yine geri çekin. İlk önce 516 kolunu, 5 parlak olacak şekilde, yanı 5 fani çalışacak şekilde çekin. Sonra 415 kolunu, 4 parlak olacak şekilde çekin. Böylece 6 ve 5 numaralı fanları durdurduğunuz. Şimdi de 4





numaralı fani durdurmanız gerekiyor. Şayet hem 3, hem de 4 numaralı fanlar aynı anda çalışıysa 213 kolunu çekerek 2 numaralı fani çalıştırın ve 3 numaralı fani durdurun. 314 kolunda 3 sönüklük yanık konuma gelince bu kolu da çekin ve 4 numaralı fani da durdurun. 4,5 ve 6 numaralı fanlar dururken, bunların arasında geçip arkadaki merdivenden aşağıya inip oyunu kaybet edin. Merdivenden inip devam ettiğinizde exit kapısında bir yol belirecek ve ışıklar sönecek. Kridorun sonundaki kapı açıp, Fitch'le konuşarak ona bebeği verin. Boss'u devirmek için crowbar'la önce bacaklarına, sonra kollarına, en son örümcek moduna geçtiğinde ise bıçaklı kafasına darbeler indirin.

7. Bölüm: Town Hall> Fitch'in evinden çıkış, Town Hall'a gidin. Orta salona geçtiğinizde masanın üzerinden resmi alın ve kürsüdeki deliye anahtar yerleştirip, gizli geçidi açın. Geçitteki merdivenden aşağıya inince sağlık paketini alıp, tünelden geçen ve hemşirelerin bulunduğu yere gelip onları öldürün. Buradaki büyük artı işaretini incelediğinizde, Ceremonial Dagger adında, çeşitli kapıları açmaya yaranan nesneyi edineceksiniz. Hemen yandaki iki kitabın arasındaki kapı, bu nesneyi kullanarak açın. Uzunca kordonun sonundaki çalışma masasının yanında bulunan merdivenden, mezarlığa çıkarın. Duvardaki resmi alıktan sonra, dagger yardımıyla bir türbeden çıkış, diğer türbeye girin. İçerideki serumu alıktan sonra, haritadaki yolu kullanıp mavi çemberli odaya tahtaları baltaya parçalayarak girin ve Chrome Hammer Pistol silahını alın.



Haritayı kullanarak Barker street'e, yani Alex'in evindeki arka bahçesine dönün. Arka kapıdan içeri girip, teybe ikinci bölümden beri yanınızda taşıdığımızızı ses kasetini yerleştirin. Kaseti dinledikten sonra tahtalarla blokeli kapıyı baltaya parçalayıp, içerdeki sağlık

paketini alın. Artık bodrumdaki babanın gizemli kapısını dagger yardımıyla açıp, içeriden Shotgun ve Attic Key'i alın. Şimdi evin üst katındaki kilitli kapıyı bu anahtar ile açın ve çatıya çıkm. Alex'in resmini alıktan sonra, duvara dayalı dolabı kenara itip gizli odaya girin. Bulmacanın çözümü sırasıyla şöyle: sağ üsteki ikili parçayı sola, üçüncü sıradaki ikinci parçayı bir aşağıya, üçüncü sıradaki üçüncü parçayı sola, en sağdaki dikey ikili parçayı bir yukarı, sağdaki yatay ikili parçayı yukarı, dördüncü sıradaki ikinci parçayı iki kez sağa, dördüncü sıradaki ilk parçayı iki sağa, üçüncü sıradaki ikinci parçayı aşağıya, üçüncü sıradaki yatay ikili parçayı sola, soldaki ikili dikey parçayı bir aşağıya, birinci sıradaki ikinci parçayı bir adım aşağıya ve son olarak da soldaki dikey ikili parçayı bir adım aşağıya kaydırın. Silent Hill'in haritmasını edindikten sonra aşağıdaki anmeye konuşmaya gidin.

8. Bölüm: The Attic> Bu bölümde evden dışarı çıkmamız için, dört farklı bulmacayı çözmemiz gerekiyor. İlk olarak maske bulmacasını çözmek için en soldaki yeşil ışığın yanması gerekiyor.



İlk ışımız, evdeki üç maskeyi bulmak. Annenin yatak odasına çıkış ve banyo kısmına atlayıp, Indifferent Mask'i alın. Frowning Mask'i giriş kattaki mutfahta ve Angry Mask'i de oturma odasında save noktasının yanında bulacaksınız. Maskeleri mutfağın yanındaki yemek odasında bulunan kanlı heykelle takacağınız. "To Hide..." şeklinde başlayan heykeli Indifferent Mask'i takın. "Behind this mask..." heykeline ise Frowning Mask'i takın. Ikinci bulmaca için soldan 2. İkiksiyeşil duruma getirildikten sonra, üst katta çıkış ve resimdeki dolabı ittip, altından çıkan kalpli madalyayı alın.



Merdivenlerden çatı katına çıkıp, mankenin üzerindeki üçgen madalyayı alın. Aradaki boruların sonunda bir kutuda yıldız madalya bulacaksınız. Bu üç madalyayı yandaki mankenin üzerindeki çekete soldan sağa şu sıra ile takın: Yıldız, kalp, üçgen.



Soldan üçüncü ışığı yeşil hale getirip, yukarı kattaki kanlı küvetten tavşanı alın ve Alex'in odasındaki saat 2:06'ya ayarladıkten sonra, tavşanı sarı renkte parlayan pencereye asın. Bu odadan çıkmadan evvel, yandaki geçidi bıçakla yırtıp, içerdeki resmi ve kasap bağlığını alın. Son olarak yeşil ışığı en sağa getirip, ikinci kattan satırı alıktan sonra, bodrum katındaki babanın gizemli odasına gidin, kafasız bedene saplamış döner büçağını alın. Elinizdeki bıçakları uygun şekilde bıçak tahtasına dizin ve son aldığınız uzun olan döner büçağını, öndeği et parçasına saplayın. Artık evin dışına çıkabilirsiniz.

9. Bölüm: Dark Times> Haritada Bait Shop yazar yere gelip oyunu save edin. Resmi ve mermiyi alıktan sonra, haritada kırmızı işaretli Overlook Penitentiary'e ilerleyin. Barikatların arasındaki kapıdan geçen ve Simons Street'e dönün. Gate diye işaretli yerde geçen kısa konuşmadan sonra Boiler Room'a girin. İçerdeki sağlık içeceğini alıp diğer merdivenlerden çıkış, Hastanenin önündeki oturma yerinde bulunan serumu alın ve Wilson Street'ten kuzeye ilerleyip, Toluca Lake Offices'a girin.



FARKLI OYUN SONLARI

İyi son: Alex'in annesini öldürün, babasını affedin ve Wheeler'i kurtarın.

Boğulma sonu: Alex'in annesini öldürün, babasını affetmeyin ve Wheeler'i kurtarın.

Hastane sonu: Alex'in annesini öldürmeyin, babasını affedin ve Wheeler'i kurtarın.

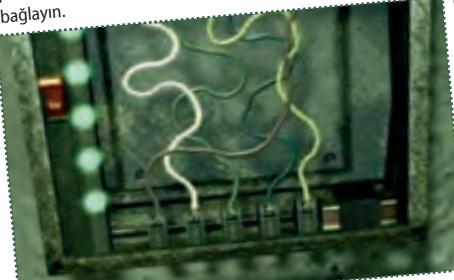
UFO sonu: Alex'in annesini öldürmeyin, babasını affetmeyin ve Wheeler'i kurtarın.

Kötü adam sonu: Alex'in annesini öldürmeyin, babasını affetmeyin ve Wheeler'i kurtarmayın.

Haritada Break Room yazar yere gelip oyunu kayıt edin. Yandaki tahtaları baltaya parçalayıp Kitchen'e girin ve tezgahıktaki anahtarları alın. Artık Lower landing odasında bulunan kilitli kapıyu bu anahtarla açıp Toluca Lake Water and Power'a girin. Sırasıyla yukarıdaki B valfini, aşağıdaki A valfini ve yukarıdaki C valfini kapatın. Son olarak elektriği kesecik olan ana kolu indirip Overlook Penitentiary'e geri dönün. Gate'den girdiğinizde kamyonun arkasındaki baltayı alın, dilsizsen haphishaneye girmeden evvel, mezarlıklı iki taşı heykeli koyarak bir tüfek edinebilirsiniz.

10. Bölüm: Prison > Ilerdeki kontrol odasındaki kolu çekip geçidi açın. Bozuk kolu yanındaki camı kırıp, içeri girin. Arkadaki kapıdan devam edin ve duvardan haphishanenin haritasını alın. Merdivenlerden A Block East Wing'e çökün. Bolşulat atlayıp B Blok North Wing'e geçin. Yandaki ofisten kolu çekip B Blok'a giden kapayı açın. İki askeri öldürdüktən sonra B Blok North Wing levhasının solundaki kolu çekin ve merdivenlerden inin. Batıya ilerleyip, Wheeler'ı haphisten kurtarın. Tepeden inen yarattığı öldürdüktən sonra, Wheeler'ı merdivenlerden yukarı takip edin. Durduğunuz yerde kolu çekip, Wheeler'i takip etmeye devam edin. Kontrol odasında yollarınız ayrılmışa, A7 hürçesinin karşısındaki kapının, Wheeler tarafından açılmasını bekleyin ve merdivenlerden inip, Shower Area'ya gelin. Buradaki tuğla duvarı kırıp, Boiler Room'a geçin. Karşındaki merdivenin üst kısmında save noktası var. Bu save noktasının üzerine başka save yapmazsanız, daha sonra değişik oyuncuların görmek için load edip, buradan itibaren oynayabilirsiniz. Alex, Wheeler'la konuşuktan sonra, merdivenin dibindeki kapı açılacak. İlerleyip, merdivenlerden çıkışına A20 odasından bir kablo alın; aşağı inip, aradan A10 odasına geçince, far lambasından ikinci kabloyu alın. Tekrar üst kata gelin ve ilerdeki kapıdan dışarı çıksın. Sağdaki kapıdan girince üçüncü kabloyu da bulacaksınız. Alt kata inip dışarıya çıktıığınızda, çalışmayan bir şifre paneli görebileceksiniz. Onu çalıştmak için, üst kattaki Upper Guard Room'daki

panele elinizdeki üç kabloyu aşağıda gördüğünüz şekilde bağlayın.



Kolları indirip A12 odasındaki nottan 110391 sayısını bulup şifre paneline girin. Açılan kapıdan devam edilişi olan anne ile konuşup seçiminizi yapın. Geri çöküp oyunu kayıt edin ve yandaki kapıdan geçirin. Bulmacanın çözümü: Soldaki düğmeye ata, sağdaki düğmeye boşluğa, ve arkadaki düğmeye de tabuta çevirdikten sonra, elinizi öndeği deliğe sokun ve açılan çukurdan aşağıya atlayın. Aralıktan geçirip, kapıyı açın merdivenlerden devam edin ve koridorun sonundaki iki yarattığı öldürün. Devam edip, valfi kapıyı açın ve Boss'a hazırların. Duman ve kol ataklarından sağa, sola kaçarak kurtulun. Birkaç shotgun darbesiyle veya kuyruk kısmına darbeler indirmek suretiyle Boss'u öldürün.

Bölüm 11: Church > Josh'un çıktıktı kapıdan geçirin. Valfi çevirip geçidi aştıktan sonra ilerdeki merdivenlerden çökün ve iki kapıdan kılıseye geçirin. Ön tarafaktaki yere dagger'i sokup geçidi açın. Buraya beş tane plaka yerleştirmemiz gerekiyor. Batı kanadından inip, kırmızı valfi kullanımın cesedin üzerinden Chalice Plate'ı alın. Merdivenlerden çöküp oyunu save edin. Yan tarafaktaki mumu ve sağlık içeceğini alıp, itiraf odasına geçip babanızı affetmekle ilgili seçiminizi yapın. Size biraktığı Kneeling Man Plate'ı alın ve ana girişe dönüp, bu sefer doğru kanadına geçirin. Buradaki heykelin önüne en sağlam koyun ve Candle Plate'ı alın. Merdivenlerden çıkışına en sağdaki resmi biçakla kesip, içinden çıkan Tree Plate'ı alınca ilerdeki cam şövalye resminin önünde Sword Plate'ı alıncaya kadar aşağı düşecek. İki yarattığı öldürdüktən sonra plakaları aşağıda gördüğünüz şekilde dizin.



Sinematikten sonra tünelin sonuna kadar inin. Soldaki asker kıyafetini giyip asansörün tuşuna basın.

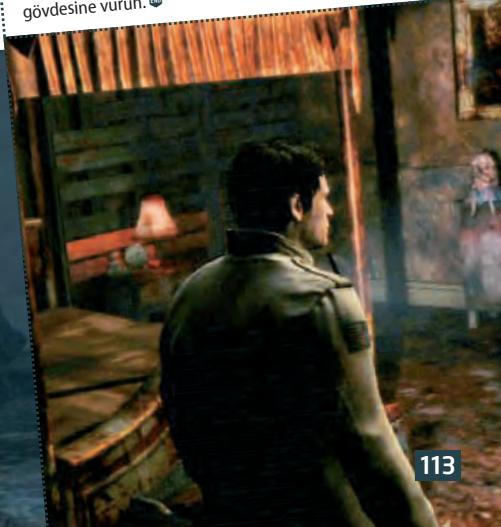
Bölüm 12: Underground > Hızlıca action tuşlarına basıp, kadını öldürün. Haritayı ve Dagger'i aldıktan sonra 212 numaralı odadan metal boruyu alıp, camı kırın. 211 numaralı odaya geçip, tabancayı ve Sector 3 anahtarlarını alın. Bu anahtarı kullanarak Sector 3'e girin ve sağ köşedeki kapıyu boruyu kullanarak kırın. Koridorun sonunda Elle'nin işkence gördüğü yere geleceksiniz. Parmaklıkların üzerinden karşıya atlayın, dolabı itip arkasındaki kapıyu kırıp, içerideki psikopati öldürün. Elle'yi kurtardıktan sonra, büyük yeşil kazanın yanındaki duvarda, asılı olan anahtarı alıp 301 numaralı odaya girin. Buradaki çuvalın içinde tüm silahlarınız var. Camı kırıp 302 numaralı odaya geçin ve ilk yardım paketini alın. Şimdi 113 numaralı odaya gidip tüfek ve mermi alın. Camı kırıp 112'ye geçin ve Wheeler'a ilk yardım yapma konusunda bir seçim yapın. Akabinde 111 numaralı odaya girip, diğer kapıdan çıkışın ve haritada daire şeklinde görülen odaya geçin. Büyük daire bulmacasının çözümü aşağıdaki görüntüdeki gibi.



Kapıdaki küçük daire bulmacasını çözümü ise şu şekilde.



Kapı açıldıktan sonra son boss'un ortaya çıkması için araştırma. Bu dev örümceğe karşı, arkınızı dönmeden ortasındaki yumuşak dokuya vurun, dönüşümden sonra mermileriniz biterse, ayakları yere çakılınca baltaya gövdesine vurun. ☺





JACK KEANE

Oyunun adından da anlaşılaceğ gibi, kahramanımızın adı Jack Keane. Kendisi, sevgili Guybrush gibi bir korsan değil. Tam tersine, doğru yoldan para kazanmaya çalışıyor, ama akranı Assil gibi sürekli işlerini birbirine karıştırarak, her işten başarısızlıkla ayrıılıyor. Durum böyle olunca Jack büyük para sıkıntısı içindedir. Gemisi de borç para ile alındığı için her an elden gidebilir. Jack'te tam her şey bitti derken, İngiltere kralicesine bağlı gizli İngiliz hükümeti tarafından Jack'e bir iş teklif edilir.

1. Bölüm: In a Bind > Videoyu seyrettikten sonra oyun başlıyor. Sandalyeye bağlı durumdasınız ve üç kere yumruk yemeniz gerekiyor. Devamlı konuşarak size üç kez vurmalarını sağlayın. Yumruk yedikçe sandalyeniz arkaya gidecek ve siz de oradaki bıçağı alabileceksiniz. Bıçağı aldıktan sonra giren videoyu seyredin. Sonra sola gidip, tahta asansörden fırçayı alın. Geri dönüp düşen bıçağı almak isteseniz de alamıyorsunuz. Asansöre dönüp ipi çözüp, yeşil bezî alın. Fırçayı fışında kulanın ve kapıya geri dönün. Ama kapı yüzünüze kapanacak.

Aşağı kuş yuvasına gidin, geri çıkıp, yeşil bezî alip, kovada ıslatıp, aşağıya geri inip, kuş pisliklerini temizleyin. Sol tarafa ilerleyip, kum torbasını alıp, aşağıdakî adamın kafasına atın. Saat çalınca kuş korkup kaçıyor ve sizde yuvasından bıçağı alabiliyorsunuz. Yukarı çıkip asansöre geri dönerek bıçakla halati kesin.

2. Bölüm: The Voyage > Tayfalarla konuşun. Diğer kişilerle de konuşun, konuşma bitince gemi hareket edecek. Cape Town'dasınız, sola gidip dükkan'a girin. İçeriye göz atıp soyunma kabınının açın. Gelen kişiyle konuşun. Bir şşe rom alındınız. Geriye, tayfaların yanına gidip tayfalarдан birine romu verin. Geminin hemen sol tarafındaki objeleri alın. Sonra Meksikalı ile konuşun. Sola gidin. Amanda ile konuşun, size mektup verecek, dönüp delik kayığa bakın. Dükkanın sağ tarafındaki kasaların üstüne çıkin ve ardından sola gidip camdaki sineklerle bakın. Geri inip, fışının yanında duran adamlı konuşun. Adı Cookster olan adamlı konuşup tahtayı ona verin, size gemi yapacak. Sonuna kadar konuşup fışının üstünden pipoyu alın. Yukarı çıkip sinekli camda kullanın ve mavi kabi alın. Aşağı inip yeşil kutulardan üçünü alın. Yerdeki tenekelerin üstüne piramit şeklinde dizin. Bonus özellikleriniz açılacak. Geri dönüp delik kayığa gidin, mavi kaseye su doldurup Amanda'yla konuşun. Size bir



mektup daha verecek, mektubu mavi çanakta kullanıp pulunu alın ve pulu birinci mektupta kullanın. Dükkan'a gidip posta kutusuna atın ve dışarı çıkip tayfalarla konuşun. Yukarıdaki envanterinizde: makas, kese ve pusula olması gerekiyor. Tayfalarla ısrarla konuşun. Tayfalar geminin yanında gidince siz de gidip gemiye tıklayın.

3. Bölüm: Shipwrecked > Gemi batıyor! Sudaki tahta parçasına bakın, size ilerde lazım olacak. Yerdeki denizyıldızlarını toplayın, fil şeklindeki objeyi alın ve Montgomery'le konuşun size iplikle fili verecek. Mağaraya girin, sandıktaki tüfeği alın, sağ tuşla inceleyin, barutu ayrıllacak. Yıldızları alıp sola doğru gidin, yeşil bitkilerde bıçağı kullanın. Dışarı çıkin, sola doğru gidip yıldızları alın. Merdivenlerden çıkin, karşa atlama gerekiyor ama mesafe çok uzak. Barutu, fil şeklindeki objeyi ve fili birleştirip, yanınızdaki bıçağı kullanıp, merceği alarak, onunla ateşleyin. Karşa atllayın, düz ilerleyip halatı kestiğinizde gemi, yan yatmaya başlayacak. Aşağıya inip kalastan gemiye geçin. Sandıktan oltayı, çantayı ve kimidayan solucanı alın. İlk geldiğiniz yere dönün, oltaya üzerinde makarayı ve solucanı kulanın. Sudaki tahtayı alıp, yukarıya çıkin. Karşa atlipay, kayanın üzerine tahtayı koyun, yukarı çıkip söyleyin ve siz yukarıdaınız. Yerdeki sandığı alın, heykelin başını yuvarlanacak, sola merdivenlere gidin yerdeki renkli objeyi alın (Hair Wax for Men) ilerleyin. Toprak testiyi alın, ilerleyip beyaz parçayı da alın ve büyük makaranın yanına gelip, yerden yıldızı alın. Makasla Hair Wax'ı açın ve makaraya dökün. Aşağıya inin ve son parçayı da alın. Yukarı dönüp Montgomery'le konuşun. Topladığınız heykel parçalarını sandığa koyun, Montgomery artık yanınızda. Kancayı





kullanıp kapıyı açın, ilerde yerdeki çanakların yanından da toprağı alın, geri dönün. Geminin yanına inip altındaki istiridyelerde kırmızı toprağı kullanıp içindeki inciyi alıyorum. İnci ile broşu birleştirip yukarı çıkararak yerli kızı verin. Size sarüşağı atacak. Sarüşağı alıp sola gidin, kapıdan geçip, ilerleyerek yukarıdaki daldal sarmaşığı kullanın. Yukarıya çıkin. Montgomery'ı kaplan kaptırıyor! Düz ilerleyin.

4. Bölüm: Payment and Voyage Home? İlerleyip köye gidin. Hemen sağdaki heykele çıkışın elindeki tütsüyü alın. Tahta köprüden geçip askerlerin yanına gelin konuşun. Sola gidip, soldaki otele girin. Karşınızda solda duran şışeyi almak isteseniz de alamıyorsunuz. Yapışık yıldızı da alamıyorsunuz. Şömineye bakıp resepsiyondaki zili çalın ve görevliyle konuşun. Size bir bardak su veriyor. Bardağı şömineye kullanıp alttaki mor şışeye üstteki mor şışeyi değiştirebilir. Bunu görevli gelmeden yapmanız gerekiyor. Tütsüyü yıldızda sürün ve yıldızı alın. Görevli ile konuşun, size anahtar verecek. Yukarıya çıkin, karşısındaki kapıdan anahtarı kullanarak içeri girin. Sağa gidip sehanın üstündeki paketi alın ve pakete tıklayın. Yerden çorabı alın ve çıkışın askerle konuşun. Paketten çıkan kimliği askerlerde kullanın. İlk sorunun cevabı "Crows", ikinci soru için de "Train" geçen cevabı seçin ve ilerleyip fili geçin. Düz ilerleyip sağdaki afişi alın. Satıcı kadınla konuşun, beyaz saçlı adamla konuşun, satıcı kadına mor kağıdı verin. Size anahtar verecek, tekrar konuşup evin yerini öğrenin. Yerli kızın arkasındaki merdivenlerden aşağıya, inin tahta köprüden geçip, yukarıdaki yıkık evde anahtarı kullanın. Kapı devrilecek; geri dönüp satıcı kadınla konuşun, goril ve adamı dinleyin. Filin kadınla konuşun, goril ve adamı dinleyin.

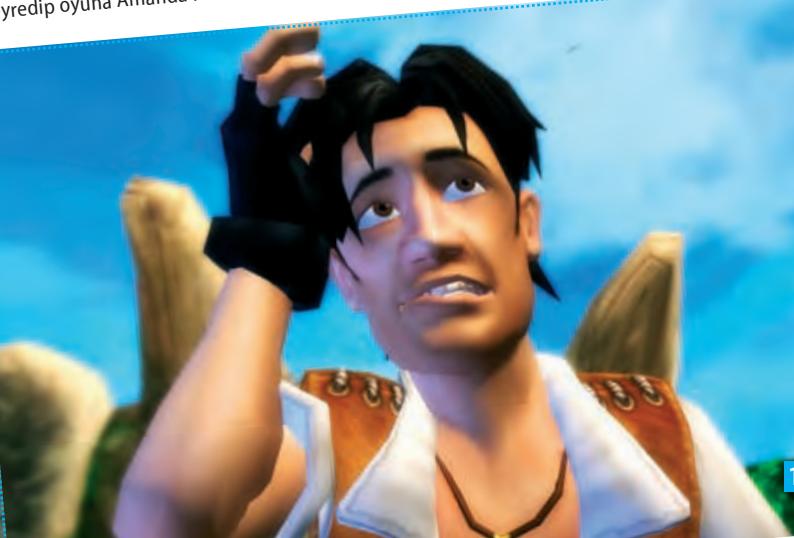


yanına gidip şapkalı adamlı (adi Pandu) konuşun. Askerlerle konuşun, bir şılın, 10 Pound'unuz olsun. 10 Pound'u askere verin. Dönüp Loise ile konuşun, ikinci şıkka tıklayın. Konuşma bitince size kavanoz verecek. Yerli kızı kavanozu verin, size boş kavanozu geri verecek. Bataklığa geri gidin, sola dönüp ilerdeki kırmızı nesneyi alın. Kırmızı çorabi, kırmızı nesneyi ve boş kavanozu birleştirin. Bunu filin farında kullanın. Pandu ve askerler ile konuşun; kendinizi Cape Town'da bulacaksınız. Sizi öven iki kişi de orada. Videoda filin üstünde gidiyorsunuz. Yol kapali, yukarı çıkışın kapanan yola bakın, dönüp Pandu'yla konuşun. Filin yanındakı sandığı açın, üç parça objeyi alıp yola geri dönün. Suya doğru gidin. Büyük bir anakonda gelecek, yukarıya dönün. Ağaç yolda ilerleyip yukarıya tırmanın, heykelin ayağından findiği alın. Çıktıktan aşağıdakileri anakondaya bakın. Yukarıya tırmanın, heykelin içinden dolaşın, findığı heykelin ağızına koynun. Heykelin kolundan geçip yola çıkin, sağa gidip yerdeki odun parçasını alın.

Sola devam edip elektrikli tellere gelin ve yerdeki tornavidayı alın. Tabelaları inceleyin. Heykelin ağızına geri dönün, soldaki yere odun parçasını koynun, yukarıya çıkin kulübeyi ve maymunu görün. İlerleyip tornavidayı kulübenin verandasında kullanın. Verandanın çitlerinin bir bölümünü alın, küreği birleştirip kapıdaki çanda kullanın. Findiği aldığınız yere geri dönüp, çıktıktan aldığınız verandanın çitini atın ve anakondayı hapsedin. En aşağıya suyun üstündeki kütüge gelin ve gerçek harabelere gelin. Hemen sağdaki sarmaşığı bıçakla alın. Heykel fili inceleyip, hortumuna tıkkılarak, heykelin ağızına koymadığınız findığı kırın. Sola gidip yeşil bitkileri bıçakla parçalayıp ilerleyin. Et yiyen yeşil bitkide maymun iskeletlerine bakıp, sarmaşığı bitkide kullanarak kürekle bitkiyi alın. Yukarıya çıkışın kırılan findığı alın ve kulübeye geri dönün. Fındıklabuguyla bitkiyi birleştirip verandaya bırakın. Çanı bıçakla serbest bırakın, çanı çalıp bitkinin maymunu yemesini sağlayınız. Elektrik tellerine dönüp tırmanın. Videoyu seyredip oyuna Amanda ile devam edin.

5. Bölüm: Put to the Test Sağa doğru ilerleyip teleskopa bakın, sola gidip kapanan yoldaki kütüklerin üstündeki ipi vurun. Aşağıya inip Pandu ile konuşun, konuşmadan sonra Pandu sandığa bakıp eşyalarının eksik olduğunu söyleyecek. Filin arkasından gecerek köye gidin. Hemen yukarıdaki ipi vurarak şemsiyeyi ve jartiyeri alın. Otele girip görevliyle konuşun, mor şışeye bakın, mektubu almaya çalışın, buradan çıkararak askerlerle konuşun. Tahta köprüyü geçip yukarıya tırmanın ve elindeki tütsüyü alın. Pandu'nun yanına dönüp şemsiyeyi ona verin, size haç şeklinde bir nesne verecek. Teleskopa geri dönüp haç şeklindeki nesneyi kullanın, teleskopu alın, tüfekle birleştirin. Sonra dürbünle jartiyeri birleştirin. Sonra dürbünle birleştirin ve yerine geri koyp bakın. Otelin verandasına askıdaki vazoyu vurun, görevli sese bakmak için çıkışına tekrar vazoyu vurup kapıdaki takoza ateş edin. Görevli dışarıda kaldı, kapı kapanınca hemen otele geri gidip girin. Mor şışeyi ve mektubu da alıp tütsüyü şöminede kullanın, sonra yukarıya çıkin. Mektubu açın, pencerenin önünde lambahadaki yağı yani mor şışeyi ve sonra yanın tütsüyü kullanıp mektubu okuyoruz. Öteki mektubu da masaya bırakıp odadan çıkarıyoruz. Lamba, perdeyi tutturacak ve oda yanacak.

6. Bölüm: Jack's Past Yeniden Jack'le oynuyorsunuz. Anakonda'nın olduğu yere doğru gidin, biri yardım istiyor. Findik aldığınız yerde biri asılı kalmış, bıçağı kullanarak kurtarın ve aşağıya inip konuşun. Konuşma bitince otelde olacaksınız. Sağda yerden asfalt parçasını alın, önce otele girin ve yukarıya çıkin.





Masanın üstündeki yanmış kağıdı alın ve üstüne tıklayın. Duvardaki üç büyük çiviyi alın, buradan çırın askerlerle konuşun. İlerleyip tayfalarınızla konuşun, market sahibiyle konuşun, size eski bir kitap verecek.

Kitaba tıklayıp tekrar konuşun. Market sahibinden kitabı alınca üzerine tıklayın. Askerlerle, Pandu'yla, Murpy'le, satıcı kadınla konuşun. Loisa'yla uzun konuştuktan sonra size kayıp sayfaları verecek. Sayfaların üstüne tıklayın ve okuyun. Murpy'nin yanına dönüp Botany Station hakkında konuşun, burada araya kısa bir video girecek. Dr. T'nin şempanzelerle konuşmasını seyrediyor, Mr. Gospo'le bot hakkında konuşun Luigi hakkında konuşun, kasapla Luigi hakkında konuşun ve ondan salamı alın. İskelenin yanına inerek balıklarda sosisi kullanın, balık tutun. Murpy'nin arkasındaki aslı turan tahta parçasını alın. Market sahibine balığı verip çekici alın, bataklığa geri dönüp çekici kayıkta kullanın. Çiviler ve tahta otomatik olarak kayığa ekleniyor. Kayığa sağ tıklayınca Murpy yanına geliyor.

Booty Station'a geldiniz. Murpy'le konuşunca size yağ kabı veriyor. Sağdaki otlarda biçacı kullanın. Yukarıya yola tırmayan, hemen sağıdaki fresh soil'i, tekerleği, krikoyu ve ne bulursanız alın.

Biçacınızı yedi tane balkabağını parçalayınca bonus özelliğiniz açılacak. İlerleyin, yıkık eve varın. Tabelayı okuyup, yerden huniye alın, sağa yokuş yukarıya tırmayan. Yağı, krikoya birleştirip kapıda kaplamış, düz ilerleyip sandıktaki gübreden alın. Düz gidip sandığa bakın, sarmaşıklar her yeri sarmış. Geri dönüp sağa girin, lambanın düşmesine basın ama elektrik yok. Vanayı çevirin, su da yok. Sandıktan tohumları alın, kırmızı ve yeşil. Buradan çıkip kapıdan sağa gidin, kitabı alın okuyun, yerden tahta sandığı alın, aşağıdan

aldığınız yeşil otu tekerlekle birleştirip önünüze direkté kullanın. Rüzgargülü yatak dönüyor, kapının önünden uçuruma doğru gidin, yıkık tahta köprüyü geçin ve borulara bakın. Çıkıntıdan aşağıya bakın ve dönüp asansöre binin. Vanayı açın alet çantasını alın, sağ tarafından sola gidip levhalara bakın, yukarıya geri çekin ve su akan boruya gelip tırmayan. Huniye boş boruda kullanın, alet çantasını su akan yerde kullanın ve sağ tıklayıp laboratuvara geri dönün. Masanın üzerinde tahta saksıyi, içine de toprağı ve tohumları koyun. Gübreyi de üstteki makineye koyun ve vanayı açın, bitki büyüdü. Alın ve sandığı saran sarmaşıkların orada kullanın. Biçağınıza sandığı açın ve kitabı okuyun. Dışarıya çekin, Murpy'le konuşun, asansörle aşağıya inin ve konteynırın içine girin.

7. Bölüm: Hunting for Jack > Bu bölüme Amanda olarak devam ediyorsunuz. Videodan sonra konteynırın içine bakın, dönüp arkadaki bayıngı şempanzelerle bakın ve ponponları alın. İki zimba kartını, iki bandı ve balon kutusunu alın. Sağa gidip kolu çekin, açılan platforma balon kutusunu koyun, tekrar kolu çekin. Sandığı parçalayıp balonu alın, geri dönüp en sondaki vanada tüfeği kullanın. Balonu takın, konteynırın içinden çıkan sandığın zincirlerinde zimba kartlarını kullanın. Tüfekle yukarıda asılı olan beş feneri patlatın. Ponponları birleştirip yerdeki karenin içinde, X olan yerde kullanın. Aşağıya inen ortadaki merdivene gelin.

Jack'i bağlı bir halde buluyorsunuz, bitkilerin birini üzerinde kullanın. Filili alın ve camdan bakın, filili camda kullanın ve çekin. Sağda, yukarıdaki küçük adamla konuşun, size kemeri atacak. Kemeri direkté kullanın, tıklayıp aşağıya kayın ve sağa gidip kupayı alın. Soldaki kupayı alıp kuleye girin, yerdeki kilitli kapıya bakın, yanın yerdeki kupayı da alın, işte bonusunuz açıldı!

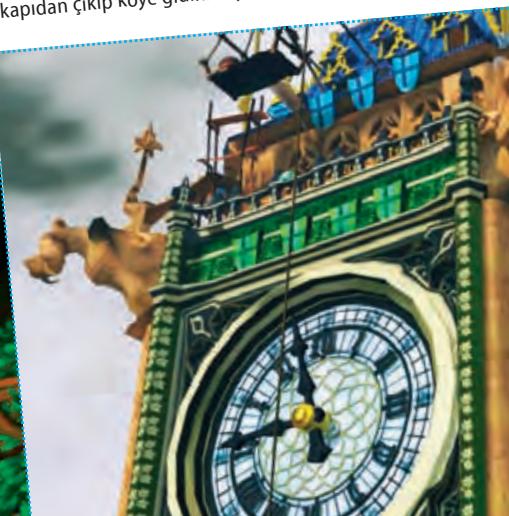
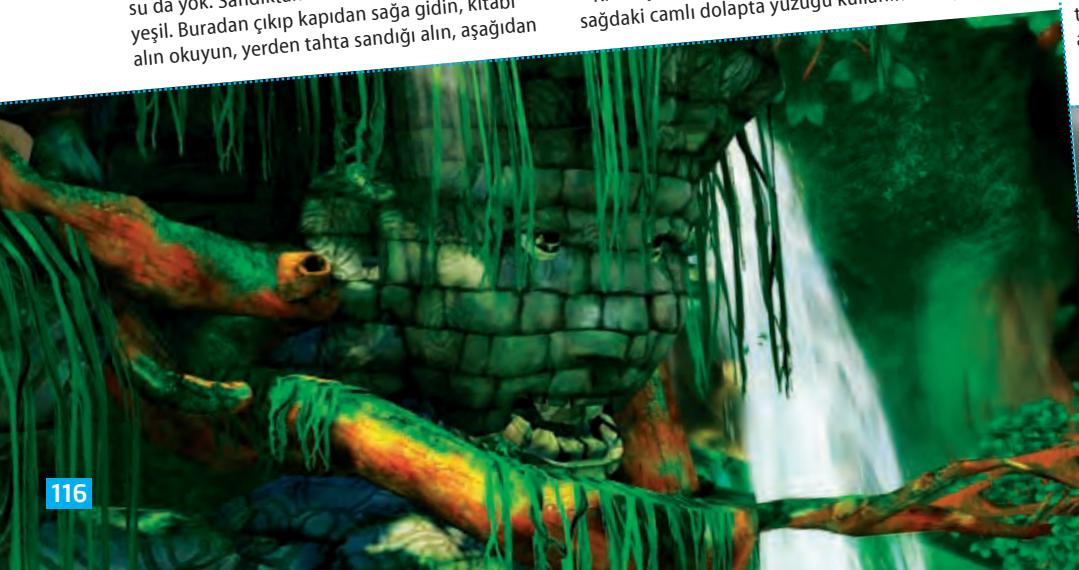
Kibrıt çöpünü de alıp en üstteki sepete bakın, sağıdaki camlı dolapta yüzüğü kullanın ve saplı

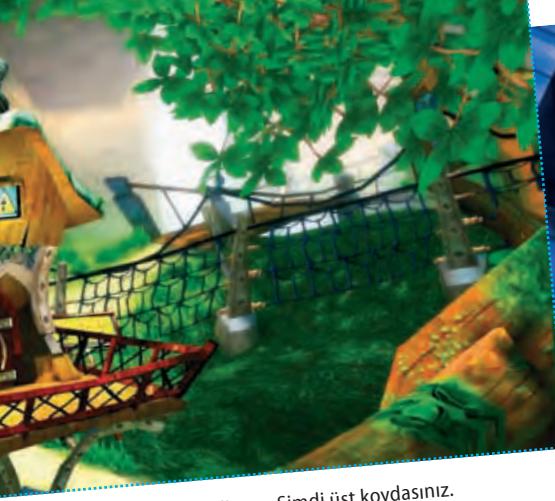
ağı alarak pelikanda kullanın. Tenekeyi alın, tenekeyi merdivene bağlı iplerde kullanın. Sepet düşecek, sepeti alın ve üzerine tıklayın. Dinamitler var kibriti yanın merdivende tutuşturun, dinamitleri yerdeki kilitli kapıya koyun ve ateşleyin, işte aşağıdayız. Küçük adamlı konuşun, sol taraftan düz ilerleyerek karşıya geçin ve küçük adamlı konuşun. İlerleyip tapınağa girin, girmeden önce de heykele çıkip Space tuşuna basın. Dönüp rahiple konuşun. Hemen yanındaki heykele çıkip elindeki üç parça objeyi alın. Sol taraftaki mağara gibi yoldan inin, ilerleyerek oradaki rahiple konuşun. Sağdaki boruyu, ilerdeki boruyu ve rahibin hemen üstündeki boruyu da alın.

Makinenin arkasındaki yeşil yere borunun birisini takın, sağdaki yeşil çarka da pembe şemsiyeyi takın, sola gidip merdivene çıkarak, borunun birini de oraya takın. Kalan son boruyu da girişte üstteki yere takarak vanaları açın.

Dişardanız, rahiplerle konuşun ardından ağaç köprüden geçerek mağaraya girin. Hemen meşaleyi alın, ilerleyip örümceği görün, yerde şişelerden alıp ilk ağa yerleştirin. Örümcek yer değiştirdince öteki tarafa geçin, sallanan sepete baktıktan sonra inerek uçurumun sonuna gidein. Yukarıdaki sarkıtın birakip düşürene kadar üzerinde tıklayıp konuşun. Düşünce karşıya atlayın. Vampir set ve fiçıyı alın, ilerleyip ölü kaplansı görün. Montgomery ölmemiş! Konuşup fiçıyı alın ve dönüp sepetin olduğu yere gelin. Fiçıyı örümcek ağına bırakın. Öteki fiçıyı da ilk ağa bırakın, örümcek fiçıları sepete taşıyacak. Çıkıp bir şiliñinizi sepete kullanın. Düzen fiçilərin ardından inip, kırılan fiçıları alın. Sepeti de alıp Montgomery'nin yanına dönün. Arabayı, ölü kaplana, vampir setle de kırık fiçıları birleştirip tekerleklerinde kullanın ve dışarı çıkin.

8. Bölüm: Jack's Decision > İlerleyin ve tapınağa girip kapıyı açın. İlerleyin ve küçük adamlı konuşun, size sertifika verecek. Arka kapıdan çıkip köye gidin. Bayan Rubin'de





sertifikayı kullanın. Şimdi üst koydasınız. Mr. Gopeshin'le kupa hakkında konuşun. Soldaki merdivenlerden çıkışın, Vincent ile konusun, bandajları alın. Murpy ve tayfalarla, Montgomery'le, Louise'le tekrar tekrar konuşun. Aşağı köye inip, kasapta sertifikayı kullanarak sonuna kadar konuşun. Size kasap sertifikasını verecek. Bataklığa geri dönüp tapınağa gidin. Yaşlı adamlı konuşup resepsiyondaki rahipte kasap sertifikasını kullanın. Size bir kağıt verecek, bu kasabın şiri. Üst köye geri dönüp önce Montgomery'e sonra Murpy'le konuşun. Merdivenlerden çıkışın ve sola doğru gidin. Hindistan cevizi ağacından Hindistan cevizini alın. Geri dönüp merdivenlerden inerek, aşağı köye inen köprüden düz geçip, karşıya geçin. Shari ile konuşun. Bandajla Hindistan cevizini birleştirin. Shari üzerinde kullanın. Kasap şirini de Shari üzerinde kullanın. Yere düşen giysileri ve kupayı alın. Murpy'nin arkasındaki merdivenlerden çıkışın. Sağdaki kapidan girin. Oradaki bayanla konuşun ve her şeye bakın. Buradan çıkışın verandadaki kupayı Rupiah üzerinde kullanın. Köşedeki çiçeği alın, çok aşağıya düşecek. Çıkın ve Vincent ile konuşun. Yerdeki çiçeği alın ve eczaneye geri dönüp çiçeği verin. Taksici hakkında konuşun. Size "love potion" verecek. Elbiselerde tıplayarak giyin. Vincent'e gidip iksiri kullanın. Eczaneye geri dönüp, elbiseye tıplayın ve üzerinizden çıkarın. İnip Murpy'le konuşun. Arkasındaki tavayı alın. İlerleyip karşıya geçerek Sahari üzerinde tavayı kullanın ve videodan sonra tapınağa geri dönün. Başrahiple konuşun. Size iksir verecek, geri çıkışın köy yoluna değil de, sağındaki yola girin. Botany Station'dasınız.

9. Bölüm: Jack's Training > Yıkık evdesiniz ve artık küçük bir çocuksunuz. Tabureye çıkışın masanın üzerindekileri alın. Dolabı açıp yeşil tuğlayı alın. Yan taraftan pembe tuğlayı ve mor tuğlayı da alın. Camın önüne gelip üç tuğlayı taburenin üzerine koyun. Üstüne "t box" koyun. Cama çıkışın ama cam kilitli. Yatağa geri dönüp iki tane çubuk alın. Masanın üstüne çıkışın, askida iki çubuğu kullanın. Üstünde kitabı kullanın ve yukarı tırmanıp oyuncak



gemiyi alın. Emzikle tabancayı ve kemendi birleştirin. Son olarak gemiyle birleştirin ve bunu tavandaki mumlu avizede kullanın. Sallanan atın yanına inin. Sandığı atın altına koyn ve ata tıplayarak sandığı kırın. İçinden çıkan bıçağı alın. Yukarı çıkışın gemiyi ittirin. Cam kırıldı; inip cama çıkışın ve bıçağı ipte kullanın. Camdan çıkışın ve videoyu izleyin.

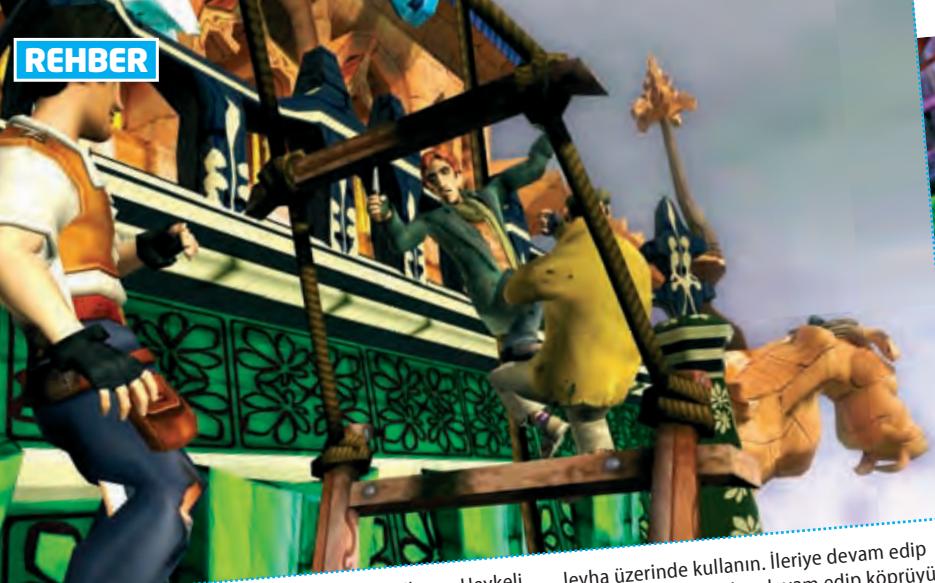
10. Bölüm: Searching for Clues > Bu bölümde Amanda olarak oynuyorsunuz. Amanda'yi dinledikten sonra sağındaki güvercine bakın. Sol taraftaki bankın üzerinde duran toprağı alın ve soldaki musluğa bakın sonra içeri girin. Tabloları inceleyin ve sağa ilerleyin. İkinci kapıya gelince dolaba ilerleyin, ancak bir kapısını açabileceksiniz. Dışarı çıkış saatin yanına gidin. Saatin yelkovanında bıçağı kullanın yelkovani alın, büyük içeriye düşüyor. Geri dönün, açamadığınız dolap kapağından yelkovanı kullanın. İskelete bakın ve dışarı çıkışın. Miss Gristle konuşun. Konuşmanız bitip de ofise girmek istediğinizde Miss Gristle size limonata veriyor. Ofise giremiyorsunuz. Merdivenlerden aşağıya inip, gorille konuşun.

Limonataya toprağı karıştırıp çamur elde edin. Çamuru gorilin ayaklarına sürün. Goril ile tekrar konuşun. Dr. T'nin ofisine gidip, etrafındaki bütün eşyaları inceleyip ardından gorilin resmini alın. Dr. T. ile konuşuyorsunuz. Portrelerin durduğu yere gidip, goril resmini Miss Gristle resminin üstünde kullanın. Miss Gristle konuşun, boş kovayı alın ve verandada musluktan kovayı doldurun. Kütüphaneye gidip şömineye dökün. Oradan aldiğiniz kömürü Miss Gristle üzerinde kullanın. Gidip Miss Gristle ile konuşun. Goril Amanda'nın odasına gidiyor. Dr. T. ofisinden dışarı çıkmak, çıkışın içindedir. Kürenin içindeki uzoyu alın. Bitkinin sağ tarafından plağı alın. Ön taraftaki gramofon üzerinde Wagner plağı kullanın ve kolu çalıştırın. Uzoyu bitki üzerinde kullanın. Kütüphaneye inin, sağ taraftaki yardım setini alın. Verandaya çıkışın, güvercinde tüfeği

kullanıp onun yerine yardım setini koyup, tüfeği tekrar kullanıp sonunda çantanın içinden stetoskopu alın. Ofise geri dönüp, bitkinin arkasındaki kasanın üzerinde stetoskopu kullanın. Kasanın şifresi önce sağ sonra iki kez sol, yeniden sağ, şifreyi girince açılacak, dosyaları okuyun. Dr. T. gelecek. Videoyu seyrettikten sonra Miss Gristle kapınızı çalacak ve doktorun sizi beklediğini söyleyecek.

11. Bölüm: In the Lion's Den > Dr. T. ile Amanda kahvaltı adıyor. Konuşmaları dinleyin. Dr. T'nin sandalyesinin altında hortum var. Musluğa açın, Dr. T. musluğu kapatabilir. Musluğa yakın bankın arkasındaki testereye bakın. Dr. T'nin ofisine girmeye çalışın ancak kapı kilitli olduğundan giremeyeceksiniz. Kütüphaneye inip şömineyi yanındaki zili çalın. Merdivenlerden yukarı çıkışın, en sondaki, üstünde maymun resmi olan kapıya gelin ve içeriye girin. "Venetian Blind"ı kullanın ve odayı karartın. Pencereden dışarı çıkışın ve Amanda'nın odasına girin. Gardirobun sol kapağını açın ve elbiseleri alın. Tekrar camdan ilerleyip gorilin odasına dönün. Masanın üzerinden hapları ve heykeli alıp verandaya gidin. Güğümü alıp muslukta doldurun. Testereyi ve pencerenin yanındaki şemsiyeyi alın. Şemsiyenin yardımıyla Dr. T'nin anahtarlarını çalın. Hole geri dönüp kütüphanenin en üstüne tırmanarak testereyi kullanın. Testereyi saatin tam altında kullanıp bıçağınızı alın. Ofise gidip kapıyı anahtarla açın, etrafa bakın ve yerdeki kalemi alın, mektup üzerinde kullanın. Çekmeceyi anahtarla açın. Çekmecedeki her şeyi alın. En alttaki çekmeceyi bıçağı kullanıp açın ve üç mektubu alın. Çekmeceyi alındığınız kafaları masada uygun olarak yerleştirin. Dr. T'nin kafası eksik kaldı, bitkinin yanına





gidip haprlarla gügümü birleştirin ve bitkide kullanın. Heykeli de kullanın ve Goril kafasını alarak eksik başın yerine kullanın. Bebeklerin yüzünü ileriye bakacak şekilde düzeltin. Telefonu bularak bozmanız gerek. Gizli planı tıklayıp okuyun ve bıçağı kabloda kullanıp kabloyu alın. Miss Gristle gelecek, Dr. T:nin yerine geçip konuşun. Mektubu Miss Gristle'a verin. Dışarıya çıkıp, Dr. T. ile konuşun. Goril yolu kapatmış ama Amanda onunla konuşucu geçmenize izin verecek Amanda ile uşak hakkında konuşun, konuşmadan sonra uçağı çalıştıracak. Üst kanattaki iki büyük kutuya bakın. En üst kanatta ayağa kalkın ve bıçağı kullanıp ipi kesin. Kutular düşecek. Aşağı inip kargo kapılarından birini açın ve ne varsa alın. Amanda'nın arkasındaki kapağı açın, eksili bir tüp var. Tekrar üstे tırmanın ve oradaki tüpü alın. Bıçağı tüpün üstünde kullanın, hortumunu alın ve aşağıya inip hortumu motor üzerinde kullanın. Jerry Can'ı de motorun üzerinde kullanın. Uçağınızın sağ kanadı kırılacak, motor kompartimanının yan tarafından destek parçasını (Broken Strut) alın. Jerry'nin üzerinde kullanın. Amanda üzerine zıplayacak. Beyaz topuzu Jerry'nin üstünde kullanın. Uçağın arka tarafına gidip kırmızı tornavidayı alın. Uçağın tam ortasına gelerek tornavidayı kullanın. Iniş takımlarını alın. Dümene gidip telefon kablosunu asansörde kullanın. Iniş takımlarının çubuğu da asansörde kullanın ve videoyu izleyin.

12. Bölüm: The Decision > Uçağın enkazına gidin, Amanda'ya bakıp sola doğru gidin ve köprüyü geçince üç bitki tarafından durdurulacaksınız. Maymun iskeletlerinden bir tanesini alın. Sola doğru gidin. Vincent'i görün ve konuşun. Uçağın enkazı yolu tıkamış, açmanız gerekiyor. Köprüden devam edip bir maymun görene kadar yürüyün ve konuşun. Fırlattığı Hindistan cevizini alın ve ilerleyin. Balon kalıntılarını göreceksiniz. Sallanan kayalara bakan çubuğu aldiginizda kayalar düşecek. Montgomery ile konuşun ve bira küfesini alın. Balonun oraya, sola doğru ilerleyin ve köprüyü gördüğünüzde, sağ tarafaki bitkilerde bıçağı kullanarak levhayı alın. Geri dönüp işaret levhasını ve köprüyü bulun. Kilitli kapı üzerinde kullanın. Dr. T:yi takip

levha üzerinde kullanın, ileriye devam edip Vincent'i geçin, yoldan devam edip köprüyü de geçin. Eğrelti otlarının yanından geçip, çubuğu kırmızı parçanın ortasındaki bölgede kullanın. Üstüne tıkladığınızda nehrin yönünü değiştireceksiniz. Nehir yatağındaki iskelette bira şişesini kullanın. Çubuga tekrar tıklayın ve şىşeyi alın. Montgomery'ye gidince size testere ve kemeri verecek. Kapamış nehir yatağına geri döñün. Testereyi, merdivenin yanındaki ağaçta kullanın. Köprünün yanından dal parçasını alın ve Vincent'in olduğu yere dönüp başrahiple konuşun. Köprüyü geçin ve balonu kaza yaptığı yere geri gelin. Köprü inmiş. Heykellerin oraya, tahta kaldırıma gelin ve camlı odayı görün. Rüzgar turbinin sol tarafına gidip, taç şekilli oluşumun üzerinde kemeri kullanın. Turbinin arkasına doğru gidin ve "Hollow Branch"ı kayalar üzerinde kullanın.

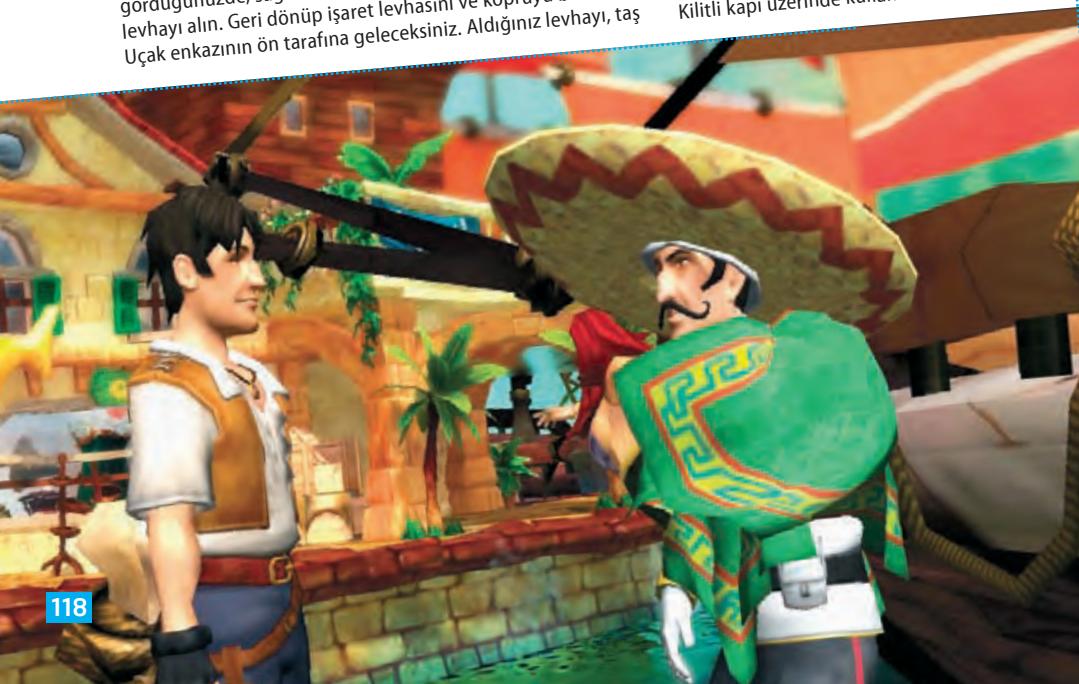
Hindistan cevizini kemerde kullanın. Camı kırınız, rampanın sağından ilerleyin. Uçak kalıntılarının oradan krankı alın. Dönüp başrahiple konuşun ve verdiği tarihi eseri alın. Kauçuk ağacının oraya giderek, bıçağı gövdesinde kullanın. Kemiği ağacın gövdesinde kullanın ve üç tane kemiği alın. Sola gidip köprüyü geçin ve üç kemiği üç çiçeğin üzerinde kullanın. İlerleyin ve iki anahtar deliği olan düzenegen önüne gelerek krankı kullanın. Çalıştıramadınız, Amanda'nın yanına gidin ve onuna konuşun. Soldan yukarı tırmanarak kulübün içine girin. Kopmuş kaboların yanına gidin, çaydanlığı alın, kabolların üzerine koyn, kısa devre yapacak. Kapıdan geçin, degeneği alın ve

Kilitli kapı üzerinde kullanın. Dr. T:yi takip

edin, üstteki platforma girin. Soldaki kapı kolunu alın. Öteki kapıda bıçağı kullanın. Patlamış fitili alın. Kapıdan girin ve Amanda ile konuşun. Platformun sağ tarafından fren pedalını alın. Aşağıya inip üst platforma gelin, fren pedalını fitili soketinde kullanın. Sağdaki kapıdan geriye dönün ve barakaya girin. Maymunun yanından makarayı alın. Dolaptaki elbise askısını alın. Odanın sağ tarafına geri dönüp yeşil düğmeye basın. Elbise askısıyla makarayı birlleştirin ve Amanda üzerinde kullanın, tüfeği de kullanın.

13. Bölüm: The Last Stand > Sola doğru gidin, kabin odasına girin, at nalını alın ve ocağın üzerinde kullanın... Tirbuşunu ocaktan alın ve bar üzerinde kullanın. Kapak açılınca buz kovasını alın. Dışarı çıkip sola gidin. Acil durum çubوغunu ve halatı alın. Kabine geri dönün ve çubuğu ocakta kullanın. Isınan at nalını alın. Nali buz kovasında kullanın. Halat ile birlleştirip dışarı çokin. Amanda'nın yanına gidip kancayı Dr. T:nin gemisinde kullanın, koltuğa tırmanın ve direksiyonu çevirin. Soldaki mavi kutuda bıçağı kullanın. Fışekleri alın ve Amanda'ya verin. Sepetin saj tarafına atlayın, bir kez daha atlayın, kirmizi kapının önünde durun. Heykelin üzerine maymunun sol kolunu doktoru yakalamak için kullanın. Kirilan kolu alın ve kirmizi kapıdan giderek sola dönün. Kenara zıplayın, koltuğun üzerine gelin ve tahta kolu, sıkışan kapının üstünde kullanın.

Maymun heykeline ulaşana kadar zıplayın, heykelin önüne geldiğinizde üstünden zıplayın. Küçük platforma gelin ve yukarı çıkin. Kolu kullandığımız kapının önüne gelerek, bıçağı alın ve ipi kullanın. Şimdi arkanza yaslanıp ve nihayet oyunun son videosunu izleyin. ☺





INTEL GAMEX@HOME

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

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

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

Son katılım tarihi: 10 Kasım 2008

ALP'S BATTLETECH PROJECT

Alp Yoğurtçuoğlu, bir programcı ve BattleTech GM'ı. Kendisiyle Metucon'da, masaüstü BattleTech oyununda tanışık ve bize çok keyifli bir oyun oynattı. Bu ayın Oyun Atölyesi için yazacak bir Türk yapımı oyun, bir proje ararken bir anda aklıma geldi. Sağ olsun, Alp bana vakit ayırip projesinden bahsetti.

BattleTech, D&D'den çok farklı bir sistem; deneyim, altın ya da level gibi dertler yok. Önemli olan şey, aynı anda hareket etmek çünkü gruptan ayrılanlar hem kendilerini, hem de gruplarını tehlkiye atabiliyorlar." diyor Alp, ve kullandıkları sistem hakkında bilgi veriyor. Zaten Metucon'da oynadığımız masaüstü oyunda bunu fark etmişik; BattleTech'te takım takikleri, arazi hakimiyeti ve planlama çok önemli.

Bir BattleTech oyunu yapmak için lisans engelinin olup olmadığını soruyor ve hakları elinde bulunduran Chaoslabs'ın, tanıtım amaçlı ve ticari olmayan uygulamalara izin verdiğilığını öğreneniyorum. Alp'in amacı BattleTech'e taze kan bulmak, dünyayı tanıtmak ve insanlara takım çalışmasının önemini, keyfini anlatmak. Ayrıca Alp, yaptıkları oyunda senaryonun ne kadar önemli olduğunu vurguluyor; BattleTech dünyaları, lojistik, taktik üzerine konuşuyor. Ama bunların tamamını anlatmak için yerim yok; "Alp'in senaryoya ve gerçekçiliğe verdiği önem büyük" diye özetlemem gerekiyor.

Güç zamanlı ve multiplayer ağırlıklı olacak

olan oyunda bir Mech Lance'de Mech pilotu olarak görevlere çıkacak; oyuna bir gezegen üzerinde keşfetmeyeceğiz. İki ya da üç taraf arasında gezegen üzerine çekişmeler yaşanacak. Basit ve tekrarlanan görevler otomatik olarak verilecektir.



cek ama tarafların kendi stratejilerini oluşturup görevlerini planlayıp planlamayacağı ya da birilerinin komutan olup stratejik kararlar verip vermeyeceği değerlendirme aşamasında. Her halükarda oyun, oyuncuların devamlı olarak irtibat halinde olup birbirlerinin arkalarını kollamalarını gerektirecek.

Alp'e, piyasada ücretsiz oyun motorlarının olduğunu, neden sıfırdan bir motor yaratırmı必要する; "Şöyle anlatayım: Var olan bir editörü alıp o editörün veri yapısını kendi veri yapımı çevirerek çok zor olurdu; tersi daha kolay. Oyun yapımcıları önce grafikleri için özel editörler yapar ve benim



yaptığım da bu." diye cevaplıyor Alp. Tek başına olduğu için tüm mech'leri modellemesi imkansız ama o temel birkaç model yaratacak; biz de ufak - tefek oynamalarla kendi mech'lerimizi tasarlayabileceğiz. Modelleme işi bittikten sonra harita ve haberleşme modülleri hazırlanacak. Ardından sıra, parçacık efektlerine gelecek. İşin fizik kısmı ise "masaüstü sistemi"ndeki gibi zarla belirlenecek. Bu noktada, masaüstü sisteminin PC oyunlarının fizik sistemlerine göre çok daha gerçekçi ve eğlenceli olduğunu belirtmeliyim.

Birkaç ay sonra, proje ilerlediğinde ve daha çok yerimiz olduğunda bu oyuna tekrar yer vereceğiz.

Oyun Atölyesi'ni mektupsuz bırakmayın. Projelerinizi bize yazın, tanıtım: atolye@level.com.tr



BATTLETECH LINK'LERİ

BattleTech dünyası ile ilgili daha fazla şey öğrenmek için aşağıdaki adresleri kullanabilirsiniz. Ayrıca ilginizi çekebilecek, 3030MUX isimli, ücretsiz, multiplayer, sıra tabanlı bir BattleTech oyunu da var.

- <http://www.mekwars.org/>
- <http://www.classicBattleTech.com/>
- http://www.sarna.net/wiki/Main_Page
- <http://en.wikipedia.org/wiki/BattleTech>
- [http://en.wikipedia.org/wiki/MechWarrior_\(video_games\)](http://en.wikipedia.org/wiki/MechWarrior_(video_games))



AYLIK COĞRAFYA VE

KEŞİF DERGİSİ

ATLAS



EK

DÜNYA KÜLTÜREL
MİRAS ATLASI

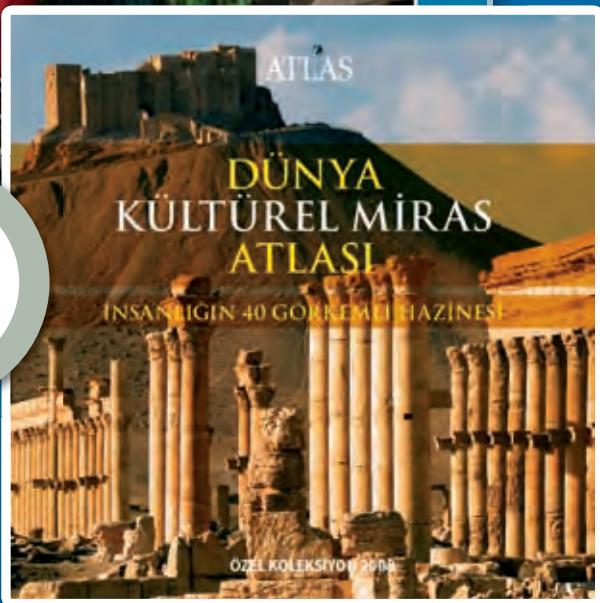
Sayı: 188 - Kasım 2008

Fiyatı: 7 YTL (Hazine ve İdare YTL)

NO: 2008/11



EK



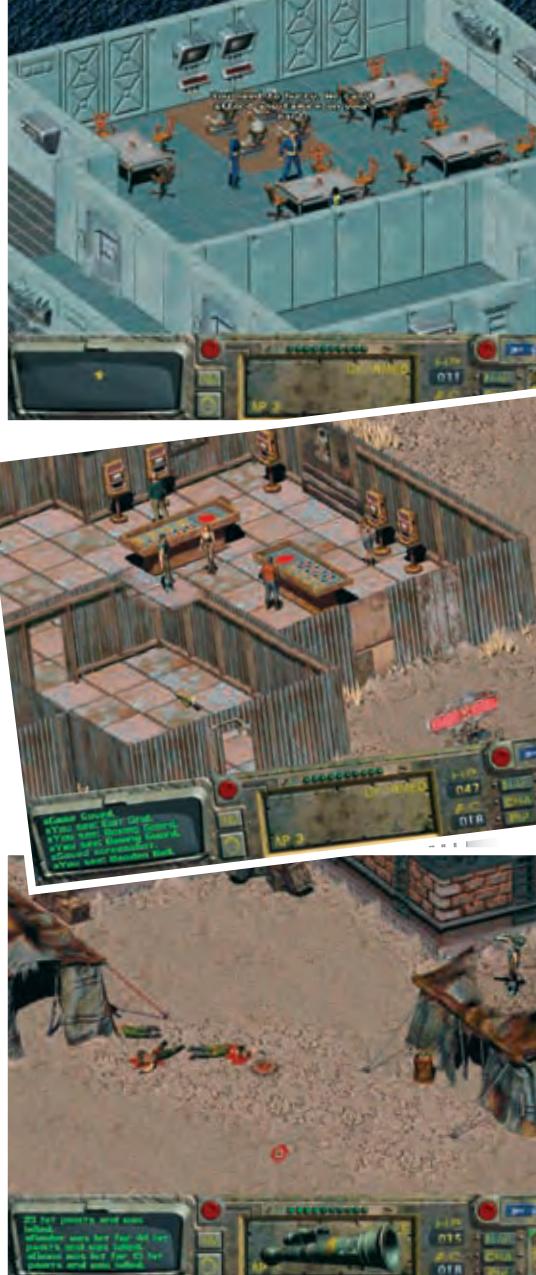
KASIM SAYISI İLE BİRLİKTE
BAYİLERDE!

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

YAPIM Black Isle Studios
TÜRK PC, MAC
PLATFORM RPG
ÇIKIŞ TARİHİ 1997



67. Gün...

Ben radyoaktif çöllerde yolculuk edip su çipini ararken, Vault 13'tekilerin suyu giderek azalıyor. Sıcaktan pişmiş, tabanları erimiş çizmelerime bakarken bazen umursamayı bıraktığımı fark ediyorum. Zaman, hiçliğin ortasında daha büyük bir hiçliğe doğru akıp giderken neden hala ayakta kalip, devam etmek istedigimden emin bile olamıyorum. Doğduğum yerdeki insanların hayatları için mi? Düşünemiyorum... Radyasyon yüzünden midem bulanıyor... (Vault Dweller'in Günülgünden...)

R .A. Salvatore'ın karakteri Drizzt Do Urden, doğup büyülüyü kararlıktan ilk kez çıkış, gökyüzündeki yıldızlarla karşılaşlığında, tek kelimeyle büyülenmişti. Vault Dweller ise o kadar şanslı değildi; Vault 13'ten dışarı adını attığında

kendisini yaşama tırnaklarıyla tutunmaya çalışan, tükenmiş bir dünyada bulmuştu. Yalnızca iki saat süren bir savaş, insanoğluna oldukça pahalıya patlamıştı. Şanslı olanlar, Vault adı verilen siğınaklara yerleserek, dış dünyadan soyutlanmış bir halde yaşamlarına devam etmişlerdi. Yüzeye kalanlar ise radyasyonun getirdiği mutasyon ve zorlu koşullarla başa çıkmak zorunda kalmışlardı.

Fallout, kara mizah dolu kiyamet sonrası dünyayı ustalıkla resmetmekle kalmamış, tüm zamanların en özgür RPG oyularından biri olarak, klasikler arşivindeki yerini almıştı. 1950'li yılların ucuz bilim kurgu romanlarından da esintiler taşıyan Fallout'un ilham kaynakları oldukça çeşitli. Ancak Interplay'ın 1987 yılında piyasaya sürdüğü Wasteland adındaki oyunun, Fallout'un atası olduğunu düşünebiliriz. The Road Warrior, Terminator ve Dr. Strangelove gibi filmlere göndermelerle dolu olan Fallout'un, kendine özgün enfes bir atmosferi var. Bu atmosfer için teşekkür edilmesi gereken iki düzine yapımcı olsa da Ron Perlman'a özel bir teşekkür borçuyuz. Çünkü "Savaş... Savaş asla değişmez." diyen Ron Perlman, Fallout oyularının ardından kalemin ta kendisi.

Her projede adet olduğu üzere, Fallout'un geliştirme sürecinde de çeşitli aksaklılıklar yaşandı. Fallout henüz proje halindeyken, oyunda Steve Jackson tarafından yaratılan GURPS sisteminin kullanılması düşünülmüyordu. Ancak, masaüstü rol yapma oyuları için tasarlanmış olan GURPS'un, oyuna uyarlanma planı, çeşitli anlaşmazlıklar yüzünden suya düştü. Jackson masumane

VAULT BOY



Leonard Boyarsky tarafından yaratılan Vault Boy, Fallout serisinin ünlü maskotudur. Aslında, oyun dünyasında

siğınakları yapan, donatan ve oyunda rastladığımız teknolojilerin pek çoğu üreten Vault-Tec firmasıdır. Oyun içerisinde Vault Boy'u, Vault-Tec'in maskotu olarak da görebiliyoruz. Vault Boy, hepimizin Monopoly'den tanıldığı -ancak pek azımızın ismini bildiği- Rich Uncle Pennybags'ın ilham alınarak tasarlanmıştır. Oyun içerisinde de Pennybags' e çeşitli göndermelerde bulunuyor. Aslen kim tarafından tasarlandığı bilinmese de bu karakterin de bir banker olan J.P. Morgan'ın görünüşünden ilham alındığını inanılıyor.

hislerle yarattığı karakter geliştirme ve savaş sisteminin Fallout gibi vahşet içeren bir oyunda yer almasına şiddetle karşı çıkarak proje iptal etti. Bu olayın ardından yapımcılar GURPS'tan da etkilenderek oyuna özgü bir sistem yarattılar. Adı kulağa oldukça hoş gelen S.P.E.C.I.A.L., Fallout'un başarısında büyük rol oynadı.

Yapımcılar oyunun tema müziği olarak The Ink Spots adlı grubun "I Don't Want to Set The World on Fire" isimli parçasını kullanmak istediler ancak lisans problemleri yüzünden bunu başaramadılar. Bunun yerine aynı grubun "Maybe" adlı şarkısı kullanıldı. Görüyoruz ki bu iki değişiklik oyunu oldukça farklı ve hatırlanır kılmakta büyük rol oynamış.

Fallout dünyası, iyi ve kötüün kalın çizgilerle ayrıldığı oyulardan oldukça farklıydı. Bu nedenle yapımcılar oyunların gidişatı konusunda fikir ayrılıkları yaşayabiliyorlardı. Oyundaki bir görevde kasabada kanun adının suçlu yok etmesine yardım ettiğinizde işler çok daha kötü bir hal alırken, suçluya yardım ettiğinizde kasaba daha düzenli ve yaşanabilir bir hal alıyordu. Yapımcılar bu görevi değiştirerek, şerife yardım etmenin çok daha iyi sonuçlar doğurduğu bir senaryo yazdılar.

Fallout senaryosunun yanı sıra serbest oynanışı ve "sürprizleriyle" de dikkat çekiyordu. Mesela diplomatik özellikler güclü bir karakter ile oynarken sorunları konuşarak çözme mümkünüdü. Oyunun farklı sonları içinde ise, en iyi son bile aslında "iyi son" değildi. Çünkü zamana karşı yarışarak Vault 13'ü ve insanlığı kurtaran, bu macerada sevdiklerini kaybeden kahramanınızın ödüllü, döndüğü Vault 13'ten tekrar ve bu sefer dönmemek üzere çöllere sürülmekti. ☺

HASAN KACAN

Uzun yıllar unutulmayacak bir televizyon draması karakteri yarattı. Kalemiyle yazdı, bedeniyle can verdi, gür sesiyle dile getirdi o karakteri... Kim unutabilir ki kahvehane milletinin insanlarına vaaz vericesine öyküler anlatan o heyecanlı adamı...

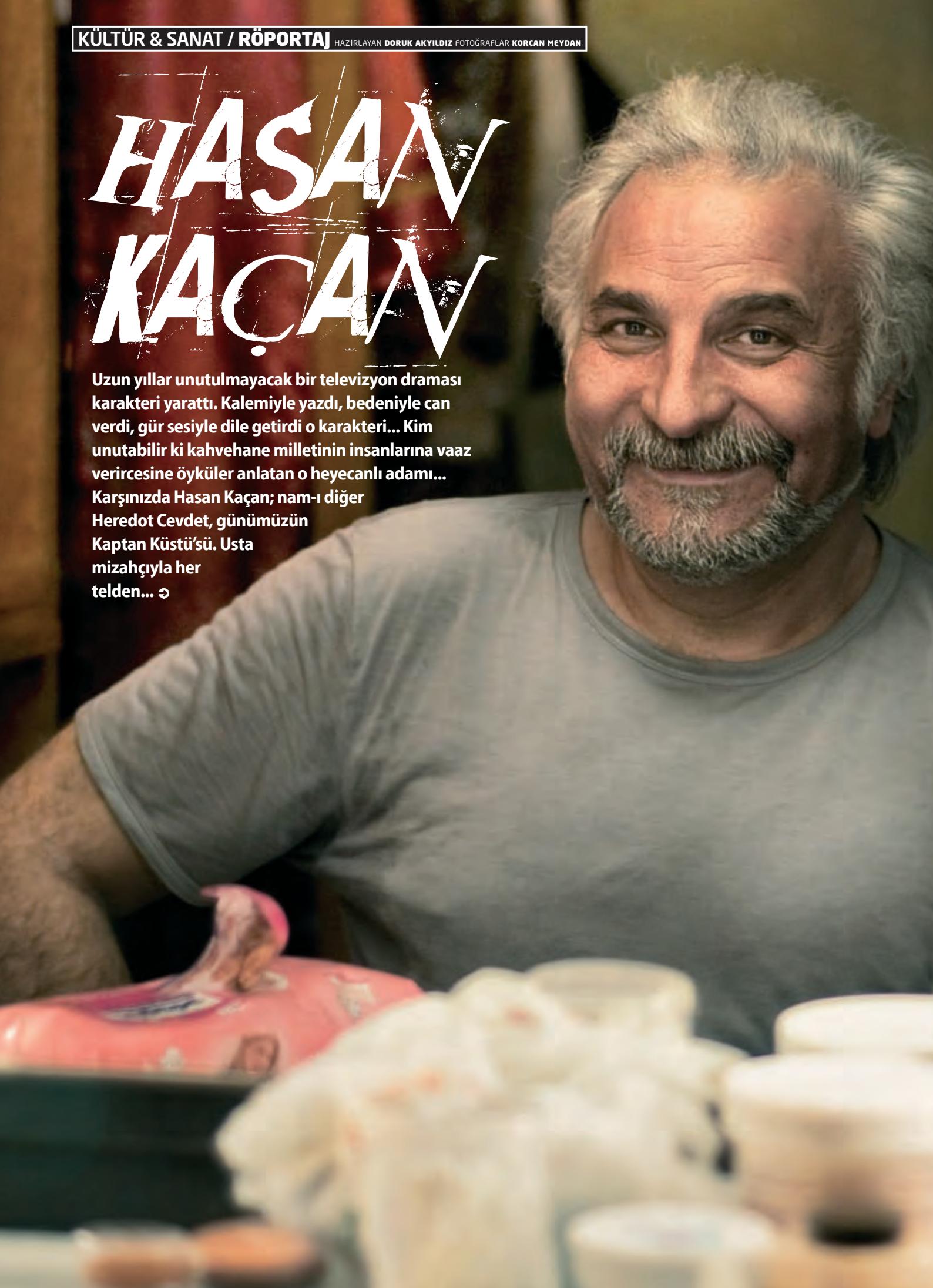
Karşınızda Hasan Kaçan; nam-ı diğer

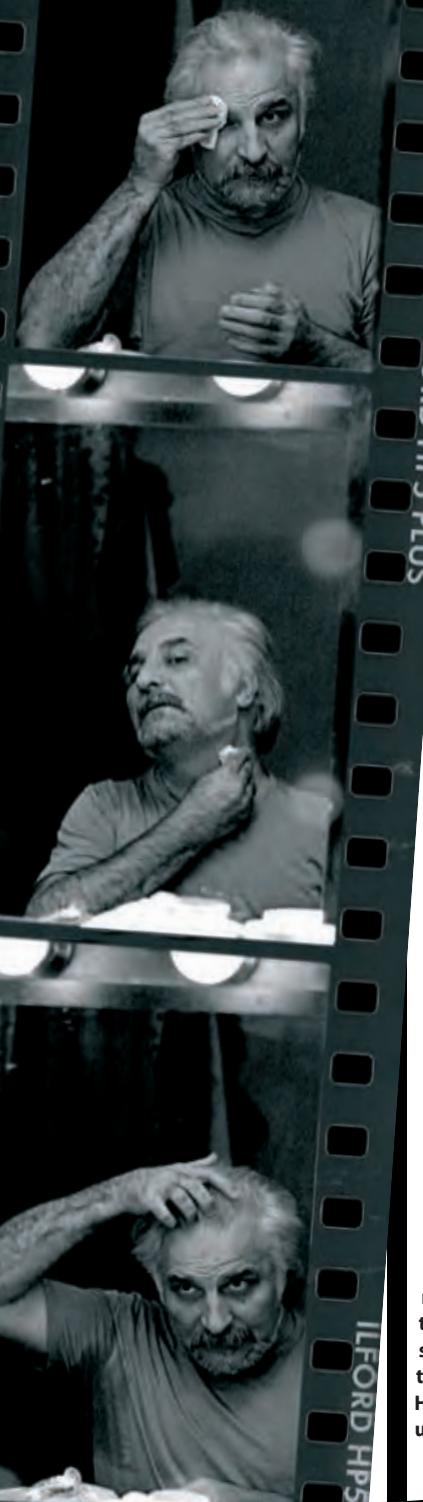
Heredot Cevdet, günümüzün

Kaptan Küstü'sü. Usta

mizahçıyla her

telden... ☺





ILFORD HP5 PLUS

Doruk Akyıldız:
Kökten bir mizahçı ve karikatürist olan Hasan Kaçan'dan, oyuncu ya da kendi tanımlamanzıla "artist" Hasan Kaçan'a uzanan sürecin bir

özetini sizin ağızınızdan dinleyerek başlayalım.
Hasan Kaçan: Evet, çocukluktan beri mizahla ve karikatürle uğraşıyorum; daha doğrusu o yıllarda bir şeyler çiziyordum ama ortaya çıkanların ne olduğu hakkında hiçbir fikrim yoktu. "Çizdiklerimin karikatür olduğunu sonradan öğrendim." demek yerinde olur sanırım. O da söyle oldu: Çizdiklerimi Oğuz Aral'a gösterdim, kendisi "Karikatür utan bunlar!" dedi. Böylece ben de ortaya çıkardığım işlere "karikatür" denildiğini anlamış oldum. Oyunculuğa geçişimin hikayesiyle söyle: Ekmek Teknesi'nin senaryosunu Bahadır Özdemir'le birlikte yazıyorduk. Bu yazım çalışmaları sırasında bir karakter üzerinde yoğunlaştık ve ben de bu karakterin portresini anlatmağa başladım; ses tonundan giyimine, hatta yürüyüşüne kadar. Ardından tüm ekip hep bir ağızdan "Ağabey, bu rol en iyi sen oynarsın." ve "Bu karakteri senden başka kimse canlandıramaz." gibi tepkiler verince ve önceleri "Olur mu lan öyle şey!" desem de, tüm ekibin -deyim yerindeyse- iteklemesileyse "Heredot Cevdet" karakterini canlandırarak oyunculuk dünyasına adım atmış oldum.

DA: Eşref Saati isimli televizyon dramasında hayat verdığınız karakterle devam edelim dilersem; Kaptan Küstü. Daha önce rol aldığınız yapımlarda olduğu gibi, yine nevi şahsına münhasır bir karakterle tanıştı televizyon izleyicileri. Öyle sanıyorum ki bu noktada televizyon dizileri külliyatına, Heredot Cevdet'ten sonra, unutulmayacak bir portre daha

eklediğinizi söylemek pek de yanlış olmayacağındır. Bu karakterin ortaya çıkış hikayesini anlatır misiniz?

HK: Kaptan Küstü, Pana Film'in senaryo grubunun ortaya çıkardığı bir karakterdir. Aslında Cüneyt Aysan'ın yumurtlamasıdır.

DA: Karakterin sadece isim babası mı Cüneyt Aysan?

HK: Sadece isim babası değil. "Bir kaptan olsun, uzun yol kaptanı..." Gezdiği, gördüğü yerlere dair hikayeleri ve bu hikayelerin içinde yer yer palavrası olsun" gibi bir analitik açılım yaptı. Kaptan Küstü, Cüneyt'in bu açılımının üzerine bina edilmiş bir tip. Örneğin; Kaptan'ın geçmişte bir denizkizi sevgilisi varmış güya ama koluna takıp rahat rahat dolaşamamıştır. Çünkü bu denizkizinin pulları üstüne bulaşıyormuş ve balık kokuyormuş. İşte buna benzer hikayeleri olan bir adam bizim Kaptan Küstü. Öte yandan her kaptan gibi biraz da çapkın, her limanda bir sevgilisi var vesaire. Ayrıca, anlattığına göre tanımadığı kimse de yok; Muhammed Ali'yle de ahabap, Birleşik Devletler Başkanı George W. Bush'la da... Özette, güzelce sallayan bir ağabeyim kendisi. Tüm bunların dışında zeki bir adam olduğu da su götürmez bir gerçek muhakkak.

DA: Eşref Saati ve daha önce de Ekmek Teknesi... Adı geçen iki dramanın da aynı zincirin birbirini tamamlayan halkaları olduğunu düşünüyorum. Bu hikayelerin, modernizm ile gelenekselciliğin harmanlanması sonucu ortaya çıkmış kent masalları olduğu söyleyenebilir mi? Yavaş yavaş yok olmaya yüz tutmuş mahalle kültürüne, dolayısıyla da dayanışmaya, samimiyyete, aidiyete duyulan bir nostaljinin beyaz cama yansımaları olarak nitelendirilebilir mi Ekmek Teknesi ve Eşref Saati? Bu konuda neler söylemek istersiniz.

HK: Dediğin gibi, Ekmek Teknesi de, Eşref Saati de mahalle dizileri. Her iki dizi de hem bizim kuşağımızın, hem de farklı kuşakların kendilerinden bir şeyler bulabilecekleri yapımlar. Şu anda Eşref Saati'ni,

benim yaş grubum ve üzerinin yanı sıra genç arkadaşların da severek izlediğini biliyorum, gözlemliyorum. Gençlerin bu produksiyonlara ilgi göstermesini şöyle özetlemek doğru olur sanırım: Bazen bir koku duyarın, ilk kez duyduğun; sanki o kokuya bir yerden tanındığını hissedersin ya da yeni bir kelime duyarsın ilk kez ama o kelimenin anlamını biliyorsundur, şaşırırsın kendi kendine. İşte, gençlerin Eşref Saati gibi yapımlara bu betimlememdekine benzer bir yakınlık duyduğu kanaatindeyim. Çünkü bu bahsettiklerim genetikle ilgilidir, geleneklerle ilgilidir. O kokuya baban tanıyor, genlerle sana geçmiştir. O kelimeyi bebekken duymuştur, bir anda anımsarsın. Öte yandan bu televizyon dramalarının sevilmesinde, senaryo grubunu oluşturan kadronun, farklı yaş gruplarına mensup olmasının da önemli bir faktör olduğunu düşünüyorum. Yazan arkadaşlarımız içerisinde Ali Demirel var, 27 yaşında; Bahadır Özdemir var, 30'lu yaşlarında; Cüneyt Aysan var, 30'lu yaşların ortalarında; ben varım, 50'li yaşlarındayım. Profili böyle olan ekibin yarattığı hikaye, dolayısıyla her yaştan izleyiciyi etki alanına alabiliyor. Nostalji konusuna gelecek olursak, muhakkak ki bu yapımlarda anlatılan öyküler, bizim ekibimizin hoşlandığı yaşayış biçiminin ekranlara bir yansımışi olarak adlandırılabilir. Bir örnek; Eşref Saati dizisinin başrol oyuncusu Yavuz Bingöl. Şu anda dizinin çekimlerinin yapıldığı mahallenin kahvehanesinde zaman geçiyor. Evinden PlayStation getirdi ve kahvehaneerde televizyona bağlı; çekim sirasını beklerken o kahvehanede oyun oynayarak zaman geçirmeyi seviyor. Kisacısı, bu mahalleye geldin mi buraya yapışıp kalyorsun, eve gitmek istemiyorsun. Bu tamamen dünya görüşünüzle, hayatı bakış açısından ilgili bir durum. Bir başka örnek; biz maça gittiğimizde hala açık tribüne gideriz; kapalıya gitmeyiz, numaralıya gitmeyiz. Açık tribünde bağırrız, çağırırız. Çünkü benim, bizim gelenegümüz budur. Aynı şekilde, çekim yaptığımız mahalledeki insanlar da öyle. Bu mahallede bir tane numaralı tribün seyircisi bulamazsin. (Sarıyer'de

ILFORD HP5 PLUS

ILFORD HP5 P



şirin bir mahalle... - Doruk) İşte tüm bunedenlerden dolayı, yaptığımız işlerde, bir nevi açık tribünün göbeğinden bağılıyor sayılıyor.

DA: Öte yandan yapım ekibinin ve senaryo yazarlarının, Ekmek Teknesi'nin başarısından sonra, benzer bir proje olan Eşref Saati'ni hayatı geçirerek reyting elde etme çabası içerisinde oldukları ve Ekmek Teknesi'nin mirasını tükettilerini konusunda bir samimiyet sorgulaması da var. Sizin bu konudaki yorumunuz nedir?

HK: Eşref Saati'ni, Ekmek Teknesi ekibinden farklı bir ekip yaratmış, hayatı geçirmiş olsayıdı eğer, bu eleştirilere hak verebilirdim. Ne var ki -biliindiği üzere- her iki dramanın da beyin takımı aynı. Söylemek istedim şu: Varsyalım ki bu ekip, dile getirdiğin gibi, Ekmek Teknesi'nin mirasından yararlanmak istiyorsa o zaman neden Ekmek Teknesi'ni bitirdi. Öyle olsayıdı şayet, o dizi devam ettirilirdi. Bitiren biziz zaten. Ekmek Teknesi'ni üç sezon gayet başarılı bir şekilde devam ettirdik; üstelik reytinglerinde bir düşme olmadan. Ama bizler, diziyi çok uzatmadan, bir başka ifadeyle tadında bırakarak bitirmeye eğledik. Günümüzde ise Eşref Saati'ni yapmaktan büyük keyif alıyoruz; yazarken de, oynarken de, çekerken de... Zaten dizi işi zevk almadan yapılabilecek bir iş değil. Çok yoruluyoruz, tüm vaktimizi setlerde geçiriyoruz. Kisacası, yaptığım işin eğlencesi, makarası olmasa yapamayız demek istiyorum. Özle, dizi projelerini salt ileriye yönelik çıkarlarını düşünerek planlayamazsınız, yapamazsınız.

DA: Türkiye'de sadece ticari kaygıların göz önünde bulundurulduğu işler yapılmıyor mu demek istiyorsunuz?

HK: Yapılıyor, yapılmaz olur mu... Bu piyasanın içinde "bak, yıllar önce şu dizi tutmuş, hadi biz de benzer bir proje hazırlayalım" mentalitesiyle iş yapan insanlar da var. Ama bizim tarzımız bu değil ve asla olmadı.

DA: Geçtiğimiz aylarda kendisiyle yaptığımız söyleşide Sayın Bahadır Baruter'e karikatür sanatının büyük ustası Oğuz Aral ile, yine bir başka sayıda gerçekleştirdiğimiz röportajda ise Sayın Kadir Çöpdemir'e unutulmaz oyuncu Savaş Dinçel ile ilgili sorular sormuştum. Siz bu iki ölümsüz isimle de usta - çırak ilişkisi yaşamış birisiniz. Savaş Dinçel'i ve Oğuz Aral'ı bir kez daha yad edelim istiyorum. Nur içinde yatsınlar... Her iki ölümsüz isim hakkında emin anlatacak güzel hikayeleriniz vardır.

HK: Oğuz Ağabey dünya tatlısı bir adamdı; bunu yıllar geçtikçe daha iyi anlıyorum. O dönemlerde çocuk olduğumuz için, bizden büyükler kendimizi ispat etmek gibi bir refleksimiz vardı sanırım. Oğuz Ağabey de kendine özgü prensiplere sahip, disiplinli bir adam olduğu için kimi zaman -çocukça bir yaklaşılma- içten içe kızdığını da olmustur ona. Çünkü o disiplinden pek hoşlanmadık. Ancak zaman geçtikçe ve biraz büyüdüktен sonra anladık "özdisiplin" olmadan karikatürü olamayacağımızı. Dile getirdiğim gibi çok özel biriydi Oğuz Aral. Kendisine dair söyle bir anı anlatabilirim: Günlenden bir gün, Doğubank'tan bir kasetçalar almıştım. O dönemlerde de Doğubank'tan bir şey almak büyük olay; birçoğu kaçak malların. Battaniyeye sarardık aldığımız eşyaları, polis görmesin diye. Durum o derece vahim. O kasetçalar bizim için otomobil kadar değerli kisası. Şu anda gençlere anlamsız gelebilir fakat bahsettiğim kasetçalar için "O yıllarda bizim için otomobil kadar değerliydi." derken inanın hiç abartmadı. Neyse efendim; getirdik dergiye, kurduk, sesini de açtık, müzik dinliyoruz. Sonra birden Oğuz Ağabey girdi içeriye, "Ulan Avni esprisi düşünüyorum, sinirim tepemde zaten, kapatın şunu, tarım aşağıya!" dedi. (Oğuz Aral'ın Girgit Dergisi'nde maceralarını karikatürize ettiği unutulmaz tiplemesinin adı "Avni" idi. - Doruk) Biz de -açık söylemek gerekirse- pek orali olmadık; "Oğuz Ağabey kızdı, o sinirle ağızına ilk geleni

söyledi" diye düşündük ama durum hiç de öyle değilmiş. Aradan kısa bir süre geçti, Oğuz Ağabey bir hisimla yeniden içeri girdi ve teybi tuttuğu gibi pencereden dışarı fırlattı; biz donduk tabii ki. Neyse; bir - iki gün sonra bizim üzüldüğümüzü görünce Oğuz Ağabey, sinirleri de yataşınca "Alın lan, bende daha iyisi var." diyerek yeni bir kasetçalar getirdi, masanın üzerine koydu. Meğer numarası da oymuş, sonradan anladık.

Savaş Ağabey de matruk adamdı, çok usta bir tiyatrocuydu. Ekmek Teknesi dizisinde "mahallenin ağabeyi" konumunda, bilge, görmüş - geçirmiş, mahallede herkesin sevdığı, sayıldığı, dertlerini anlattığı, fikir aldığı, bir başka ifadeyle çok idealize edilmiş bir karakteri canlandırdı; Nusret Baba. Bir gün bana, Nusret Baba için "Öğüm, şu adamı durmadan melek gibi, derviş gibi yapız durmayın, sonra yengeniz evde 'biraz da şu oynadığın adama benze' diye başımın etini yiyor." demişti. Savaş Ağabey'e dair de böyle bir anımız var işte... Hatırlar çok da, ilk aklıma gelenleri paylaştım.

DA: Bu dinlemesine doyum olmayan anıların ardından biraz da mizah dergileri üzerine konuşalım.

Türkiye'deki karikatür dergilerinin şu anki durumu hakkında neler düşünüyorsunuz; bu dergilere yıllarca emek vermiş biri olarak...

HK: Hepsini çok başarılı buluyorum ve mümkün mertebe takip etmeye çalışıyorum. Ancak bölünerek çoğaldıkları için hızlarına yetişmekte zorlanıyorum. En son Uykusuz'da kaldım ben. Uykusuz'dan sonra yeni bir dergi çıktı mı, onu bilmiyorum... Yiğit Özgür'ü çok beğeniyorum keza Ahmet Yılmaz'ı da. Robinson Crusoe ve Cuma'nın cizeri Gürcan Yurt da çok başarılı. Selçuk Erdem, Erdil Yaşaoglu; bu isimlerin hepsi harika işler yapıyorlar. Bizim dönemimizden çok daha başarılı olduklarını söyleyebilirim. Girgit'da yapılan işlere kıyasla daha parlak işlere imza attıkları yadsınamaz bir gerçek. Tüm zehir gibi adamlar, mizahçılar ama

ne var ki mizah dergileri bizim dönemimizde olduğu kadar revaçta değil. Yoksa -dile getirdiğim gibi- Girgit'dan çok daha iyiler. Bizim avantajımız Girgit'in o dönemde tek dergi olmayıydı. Şimdi bir sürü derginin dışında komedi dizileri var, stand-up'cılar var. İlgi başka mecralara da kaydı demek istiyorum. Özle size şunu söyleyeyim: Bu adamlarımızın çizdiklerine, esprilerine bakıyorum da, kendi kendime "Bu adamlar bizim dönemimizde olsayıdı biz bu işten ekmek yiyecezdik." diyorum.

DA: Oyunlar hakkında konuşarak sohbetimizi noktalayalım dilerseniz.

HK: Bilgisayar oyunları konusuna hiç girmeyelim. En son Segâda kaldım ben. Daha ileri gidebildiğim de bizim oğlanla bu yeni çıkan konsollarda bir maç yaptı; 25 gol yeyince bu maça ben, ya benim oğlani girtlaklayacaktım ya da bu oyun işinden vazgeçecektim. Tabii ki seçim hakkımı oyun dünyasına elveda demekten yana kullandım. Bir de benim parmaklar artık bu oyun işlerine göre çalışmıyor, "beyin düşünüyor ama parmaklar uygulayamıyor" demek istiyorum. Bu işi hakkıyla yapabilmek için de her gün bilgisayar karşısında olmak gereklidir. Bu da benim açımdan şu anki şartlarda mümkün değil. Ancak eskiden atarı'lar vardı, siyah - beyaz oyunlar olurdu. İki çubukla oynanan bir oyun vardı; ortadaki top benzeri nesneyi karşı tarafın kalesine sokmaya çalışırdı. Uzun yıllar geçti ama üzerinden... Bunların dışında müthiş bir teknoloji meraklıdım. Yeni çıkan cep telefonları, LCD'ler, multimedya aletler... Hepsini anbean takip ederim. Sosyal çevremdeki insanlar, yeni bir alet alacakken ya da kullandıkları teknolojik ürünlerde bir sorunla karşılaşırlar. Bu işe uğraşanlardan -bilgi konusunda- daha donanımlı olduğunu söyleyebilirim neredeyse. (Teknoloji üzerine, Korcan'ın da katılımıyla uzun bir sohbet gerçekleştirdik. Ancak yer darüberinden mütevelli, sizlerle bu kadarını paylaşabiliyorum. - Doruk) ☺



SİNEMA**WALL-E**

Insanoğlunun tüketim çoğullığının bir sınırı yok gibi görünüyor, ancak öyle bir zaman gelecek ki, internet üzerinden yapılan alışverişler bile bize zor gelmeye başlayacak. Bir gün bir bakaçımız bulduğumuz dünyada sadece tüketen ve kendi çöpündé boğulan birirk olup çıkmış. Aslında korkutucu bir gelecek ama elbette gelişen teknoloji sayesinde çöplerimizi bizim yerimize toplayacak bir şeyle yaratırız. İşte Wall-E, bu filmde o yararlı "şeyler"den biri olarak karşımıza çıkıyor. Çöp dağlarının arasında yaşamaktan sıkılan insan irkının, arkasındaki pisliği toplaması için bırakıp gittiği robot ordusundan geriye tek başına kalmış bir robot. İnsanlar gezegeni terk edeli 700

yıl olmasına rağmen, bir tek o kendisine verilen görevi tam anlamıyla yerine getiriyor. Diğer robotlar çoktan bir zamanlar topladıkları çöplerin arasında nadide yerlerini almış olsalar da Wall-E azimle gezegeni temizlemeye devam ediyor. Tek arkadaşı bir hamamböceği olan bu robotuk bir gün Eve adında başka bir robot ile karşılaşıyor.

Pixar Animations yine bir şaheser yaratmış, film sizi zaman gülümseten zaman zaman da kahkahalara boğan bir duyguya yoğunluğunu yaratıyor. "Ufacık tefecik bir tenek ve onun başından geçenler ne olabilir ki?" dedenden Pixar klasikleri arasında mutlaka izlenmesi gereken bir film Wall-E.



TÜRKİYE'DEKİ ADI Vol.1 YAPIM ABD SÜRE 98 dk YÖNETMEN Andrew Stanton OYUNCULAR Ben Burtt, Elissa Knight, Jeff Garlin

KİTAP**JONATHAN STROUD**

SEMerkant TİLSİMİ ARKADAŞ YAYINEVİ

Genç büyüğü çırاغı Nathaniel yetenekli bir çocuk, büyülü eğitimine yeni başlamıştı ve her şey iyi gidiyordu. Ta ki kendini beğenmiş ve acımasız büyüğü Simon Lovelace tarafından aşağılanıp, herkesin önünde rezil rüva edilene dek. Nathaniel henüz 11 yaşında ama bu, onu, hizini alamayıp beş bin kürsü yaşadığı, cinler cini (!), karizmatik (!), güclü Bartimaeus'u çağırırmaktan alıkoyamaz! Ve işe bakın ki bunu başarıyor da. Ancak Bartimaeus'u çağrımak ayrı bir iş, onu kontrol etmek ise bambaba bir iş. Üstüne üstlük Lovelace'i cezalandırmak için, Bartimaeus'u, Lovelace'in en değerli hazinesi olan Semerkant Tılsımı'nı çalması için görevlendirdiğinde bunu anlıyor Nathaniel ama iş işten çoktan geçmiş. Binlerce yıllık tecrübesi ve bilgisi, sıvı dili, utanmazlığı, kurnazlığı ve kitap boyunca okuyucuya verdiği oldukça eğlenceli dipnot bilgileriyle Bartimaeus

**WEB****FRPTR.ORG**

FRP, Fantasy Role Playing, fantastik karakterler ile rol yapabilme ve hayal gücü üzerinde kurulmuş bir çeşit oyundur. Bu bir bilgisayar oyunu ya da bir karton oyun (Borsa, Monopoly) değildir. Siz ve arkadaşlarınızın bir araya gelip, içinden birinin belirli kurallar çerçevesinde Yönetici (Dungeon Master(DM)) olduğu, diğerlerinin oyuncu olduğu ve DM'inizin oyuncu olmayan karakterleri canlandıracak sizi bir hikayenin içinde yönlendirdiği bir çeşit oyun ve eğlence türüdür. DM'inizin hazırladığı senaryolarda siz oyuncular Savaşçı, Büyücü, Cüce, Elf gibi canlandırdığınız fantastik

karakterler ile maceralara girer, yaratıklarla savaşır, büyüler yapabilir ve DM tarafından anlatılan hikayedeki görevi tamamlamaya çalışırsınız. Bu oyunda sınır sizin hayal gücünüzüdür. İşte FRP nedir, ne değildir, başlamak için neler gereklidir, kuralları nelerdir şeklinde tüm sorularınızın cevabını www.fptr.org adresinde bulabilirsiniz. Kayıtlı 1350 kullanıcısı ve günden güne büyüyen zengin içerikli forumu ile dikkatleri üzerine toplayan bu sitede vakt geçirirken çok eğlenip, FRP ile ilgili her şeyi öğrenebilirisiniz.

**TAVAN ARASI** SEINFELD

Bir dizi nasıl olur da hem saçma sapan konulardan oluşur, hem de sizi karnınızı ağrıtana kadar güldürür? Nasıl olur da ana karakterler dünyanın en saçma işlerine ve konularına vakit harcayan tipler olup da (İngilizce tabiri "loser") sizin gönlünüzde taht kurmayı başarır? Jerry Seinfeld ve Larry David tarafından yaratılan Seinfeld serisi işte böyle bir dizi, 1990 - 1998 arası toplam dokuz sezon boyunca tüm dünyayı güldürmeyi başaran bu dizinin konusu kısaca "hiçbir şey". Ünlü komedyen Jerry Seinfeld'in ve yapımcı Larry David'in kendi hayatlarından esinlenerek hazırladıkları bu komedinin bu kadar ünlü olmasının nedeni, gerçek hayatımızda karşılaştığımız olaylara yaklaşımları çok farklı olan bu dört arkadaşın bakış açısı. Coğu zaman hepimizin günlük hayatılarıyla karşılaştığı problemlere öyle saçma sapan yorumlar getiriyorlar ki kendinizi ellerinizi iki yana açmış "Nasıl yan?" derken ve kahkahalarla gülerken buluyorsunuz. 10 Emmy, üç Golden Globe ve daha pek çok başka ödül almış. Günümüzün üç bilim-kurgu veya doğaüstü efektleri ile dolu fantastik dizilerinden çok farklı. Belki de durum komedisi olarak nitelendirilebileceğimiz dizilerin atalarından. Arşivlik bir başyapıt çünkü tekrar izlemekten sıkılmayacaksınız.



DVD

YOU'VE GOT MAIL

Tom Hanks ve Meg Ryan ikilisinin, şimdije kadar rol aldığı filmlerin hepsinin çok iyi olmasının nedeni, ikisinin de yüzündeki o çocuksu ifade veya -her nasılsa başardıkları- birbirini tamamlayan görüntüleri belki de. Romantik komedi türünün unutulmayan filmlerinden biri olan You've Got Mail'da, ikili yine mükemmel bir performans sergiliyor. Internetin ve chat canlılığını, bir tür "yeni çağ çöpçatanlık aracı" olmaya başladığını anlatan senaryosu daha ilk dakikadan insanı yakalıyor, gizemli ve eğlenceli bir romantizmin içine sürüklüyor. Bir tarafta tüketimi gılını kitap severlerinin isteklerini karşılayan dev bir mağaza zinciri, diğer tarafta ise köpe bağına varlığını sürdürmeye çalışan, ufacık ama yılların tecrübesi ve sevgisiyle dolu çocuk kitabı mağazası. Birbirine zıt ve rakip olan bu iki mağazanın sahipleri Joe Fox'un ve Kathleen Kelly'nin, tanışıkları bir chat odasında birbirlerinin kimliklerini bilmeden aşka düşmeleri ise tüm bu karışılığa ayrı bir boyut katıyor. Tüm bunlar yetmezmiş gibi bir de Kathleen'in ve Joe'nun etrafındaki renkli iş arkadaşları işin içine girince, ortaya mükemmel bir yapıt çıkıyor. 90'ların sonunda bir anda değişen tüketim alışkanlıklarını ve insan ilişkilerini gözümüzü sokmadan, eğlenceli ve romantik bir sosla sunan bu film, her arşivde bulunması gereken yapımlardan biri.



TÜRKİYE'DEKİ ADI Mesajınız Var YAPIM ABD SÜRE 119 dk YÖNETMEN Nora Ephron OYUNCULAR Meg Ryan, Tom Hanks, Jean Stapleton

ALBÜM

BLACKMORE'S NIGHT SECRET VOYAGE

Yıl geçmiyor ki Ritchie Blackmore yeni bir albümle karşımıza çıkmasın. Aslında böyle olması iyi çünkü benim gibi iflah olmaz Ortaçağ müziği severler her yeni albümü büyük bir coşkuyla karşılıyorlar. Candice Night ile kurduğu grup yaklaşık 12 senedir bizi Rönesans müziğinin o karşı konulmaz derecede güzel ve mistik dünyasına çekiyor. Yaptıkları müziği Kelt, folk ve Rönesans müziği olarak adlandırabileceğimiz, her konserlerinde Ortaçağ kıyafetleriyle karşımıza çıkan ve bizi bulduğumuz zaman ve mekandan alıp bambaşa diyarlarla götüren bu grubun son albümü Secret Voyage, Ghost of a Rose ve Shadow of the Moon albümüyle yarışacak kalitede. Ritchie Blackmore'un inanılmaz yeteneği ve Ortaçağ ezgilerinin büyüleyici havası birleşince ortaya böyle güzel ve tadına doyulmaz bir müzik ziyafeti çıkıyor ister istemez. Secret Voyage'da en dikkat çekici parçalar arasında God Save the Keg, Sister Gypsy, Peasants Promise ve oldukça ilginç bir cover olan Can't Help Falling in Love var.

**ALBÜM**

QUEEN + PAUL ROGERS THE COSMOS ROCKS

Quen benim ilk göz ağrım, Freddy ise gönlümde taht kurmuş bir müzik dehası. Bu yüzden The Cosmos Rocks albümüne ilk başta şüpheyle yaklaştım ne yalan söyleyeyim. Müziğinin tam da zirvesindeken aramızdan ayrılan Freddy Mercury'nin Bohemian Rhapsody'sine, I Want It All'una ve We Will Rock You'suna alıntıktan sonra çok zor gelmişti Queen'in onsuz kaldığına inanmak. O gitmekten sonra birkaç denemesi olmuştu grubun ama içimize sinmemişti hiçbir yeni girişim. Elimiz titreye titreye aldıktan sonra da amma sonuç inanılmazdı! Freddy'nin ruhu oradaydı işte! Her şarkida onun izi vardı sanki. Sanki şu piyano girişinden sonra o muhteşem sesle bağıracaktı yine. Sanatçının anısına saygı duyarak yaratılmış olan bu müzik ziyafetinin karşısında saygıyla eğilirim ben. Paul Rogers'ın temiz sesine selamımı çakar, size de şu şarkıları tavsiye ederim hemen: Call Me, C-lebrity, Cosmos Rockin.

**ALBÜM**

AC/DC BLACK ICE

Grubun solisti Brian Johnson diyor ki: "Tamam arkadaşlar, yıllar boyunca bir sürü metal ve rock türü yarattınız, sahnelerde binlerce kişiye mükemmel konserler verdiniz, hatta sadece sizin şarkılarınızı bilen bir nesil yetiştirdiniz ancak sizden önce biz vardık, bu müziği haklarıyla yaratılanlardan biriyiz ve ayrıca gitar da böyle temiz calınır, rock da böyle söylenilir."



Doğru söze ne hacet! Malcolm ve Angus Young, 1973 yılında kurdular bu grubu ve o günden beri rock müzik neymış, bize her albümleriyle öğrettiler. İnsana 70 model bir Camaro ile yollara düşmek ve burallardan basıp gitmek düşgünü veren bu albüm, 2008 yılında çıkan diğer metal ve rock gruplarının arasında, "Siz söyle bir kenara çekilin bakayım." diyerek bir adım öne çıkıyor. Albümün tamamı mükemmel şarkıları dolu ama açılış şarkısı Rock'n Roll Train ve bitiş şarkısı Black Ice en çok dikkat çekenlerden.

ALBÜM

NATIVE AMERICAN INDIAN SPIRIT OF MEDITATION

Eski Türklerin Şamanizm inançlarının yansımaları olan müziker eşliğinde yapılan ritüeller, sanki hala Kızılderiller tarafından yaşatılıyor gibi. Her ne kadar Amerikan yerileri kendi içlerine kapanmış gibi görünseler de bu albümü dinleyince bunun aslında sadece bir görüntü olduğunu ve Kızılderili ruhunun hala oralarda bir yerlerde, sessizce beklediği hisseder gibi oluyor insan. İki CD'den oluşan albümde sadece iki şarkı bulunuyor. İlkisi de 40'ar dakika süren bu şarkıları dinlerken, yavaş yavaş o eski, Kızılderillerin bilgelik dolu dünyasına kayıp gider gibi oluyor insan. Kızılderiller Türk mü, yoksa başka bir ırktan mı bilinmez ama türünün en güzel Şamanizm ritüel müziği örneklerini barındıran bu albümün, sizi bilgelik ile dolu Kızılderili felsefesine doğru bir yolculuğa çıkaracağı kesin.



Studio 4°C'yi seviyorum. Benimle birlikte Capcom da seviyor olacak ki, yakında evlerimize girecek olan Street Fighter IV'ün anime projesini de onlara vermiş durumda. Bir hayli ilginç bir çizim tekniğine sahip olacağına inandığım Street Fighter IV animesi için, şimdiden sabırsızlanmaya başladım. Bari oyun piyasada olsayıda da heyecanımı onunla kapatsaydım diyyorum.

Bu ay yayına girmişi gereken önemli yapımlar arasından, post-apocalyptic bir hikaye olan Casshern Sins, bayağı iyi olacağa benziyor. Yayına giren sayısız animenin (Hakikaten Ekim ayında oyunların yanında animeler de yağıdı.) içinde dikkat çeken bir diğer anime de Chaos: Head. Xbox 360'a özel bir oyunu da yapım aşamasında olan Chaos: Head, oniki bölümlük bir bilim kurgu

hikayesi olacak. Ve son olarak, Studio 4°C'nin geçtiğimiz aylarda piyasaya sürdüğü, Genius Party isimli kısa anime filmleri derlemesinin devamı, Genius Party Beyond da bu ay içinde yayınlanacak.

Şimdi da tüm bu haberlerden sıyrılp Studio Ghibli'nin (Miyazaki-sama'nın anime stüdyosu) son ürünü "Ponyo!"ya adım atıyoruz. ☺ TUNA

"BALIK" DEYİP DE GEÇME

GAKE NO UE NO PONYO

Spirited Away ve Howl's Moving Castle gibi, yaratıcılık coşkusunu taşıyan ürünlerden sonra insan, ister istemez aynı firmadan, aynı kalitede ürünler bekliyor. Her yeni ürünü biraz önceki isimlerle karşılaşmaya meyilli hale geliyor, aynı kaliteyi göremeyince de morali bozuluyor.

Bana kalırsa, Gake no Ue no Ponyo'da böyle bir durum geçerli değil. Bir saat kırk dakikaya yayılmış bu film, belki Spirited Away'deki geniş bir hikaye ve karakter yelpazesi sunmuyor. Ama ekrana gelen hikaye o kadar eğlenceli, neşeli, renkli ve detay yüklü ki son derece basit bir hikayenin bile etkileyici olabileceği kanıtıyor.

Bu yaşadıktan Sousuke'nin başından geçenlere yer verilen hikayedede, Sousuke'nin deniz kenarında, ölmekte olduğunu düşündürüyor. Ne var ki Sousuke, "Ponyo" adını koyduğu bu balıkla, bir süre sonra farklı bir ilişkiye giriyor. Zira Ponyo, Sousuke'nin elini kesmesiyle, onun yanarını iyileştirmek istiyor ve böylece insan kanını tadarak, bir insana dönüştürüyor.

Haklı olarak bu noktada, Hollywood kültürünün bize aşıldığı düşünce tarzıyla, Ponyo'nun insan olduktan sonra içinde bulunancağı zorlukları görevinizini sanıysınız ama hikaye hiçbir şekilde bu yöne sapmıyor. Ponyo'nun babasının balıklara hükmenden bir insan ve annesinin, saatte 250 Km hızla denizin altında ilerleyen bir tanrıça olmasının yanında, Ponyo'nun karşılaşışı pek bir zorluk bulunmuyor. Babası Ponyo'nun insan olmasına pek sıcak bakmıyor ama ana yüreği farklı bakıyor olaya.

Tüm sevimliliğiyle Ponyo'nun hareketlerini izlemek ve bu enteresan hikayeye dahil olmak istiyorsanız, Gake no Ue no Ponyo'yu bulun, edinin ve mutlaka izleyin. Ponyo ga daisuki! ☺ TUNA



İÇİNDEKİ MASUMİYETTİR SENİ KURTULAŞA ERİSTİRECEK OLAN...

D.GRAY-MAN

Masumiyet öyle büyük bir gücü sahip ve o kadar az kalmış ki şu çıldırmış gezegen üzerinde, ona sahip olanlara bambaşka bir gözle bakıyor. Bu gücü evirip çevirip, kendi canavarlarını yaratmaka kullanan "Millenium Earl" çok büyük bir saldırı planının peşinde. Millenium Earl ile Nuh'un Ailesi arasında yapılan en son savaşta tüm dünyayı kaplayan sel, neredeyse insanlığın yok olmasına neden olmuş. Ama bu savaş ve sel, arkasında "masumiyet" adlı özel gücü bırakmış. İşte Earl'ın peşinde olduğu da bu güçten başkası değil.

Allen Walker, içindeki masumiyeti, sol kolunda kullanarak mükemmel bir silaha çevirmeyi başaran, lanetli sol gözüyle "Akuma" adı verilen canavarları gördüğü anda tanıyan, nadir Exorcist'lerden. İngiltere'den başlayan yolculuğu sırasında, çok özel

yetenekleri olan bir Exorcist tarafından bulunuyor ve onun öğretiklerini içindeki gücü ile birleştirmeyi başarıyor. Sonra hocası onu "Exorcist Örgütü"ne yolluyor; amacı Allen'in kendini geliştirmesini ve bunun yanında örgütte mevcut olan eleman sıkıntısını bir nebze de olsa ortadan kaldırılmak. Bacaklarında oluşan masumiyet gücü sayesinde, oradan oraya büyük bir hızla atlayan, ziplayan ve ortalığı dağıtan Lenalee; soğuk, ciddi ve öfkeli katana kullanıcısı Yu Kanda; esprili, biraz patavatsız ama Akuma ile savaşıırken, vurdum mu yeri göğü inlenen koca çekicili Lavi... Birbirinden renkli Exorcist karakterleriyle dolu bu animenin en son bölümünü, geçtiğimiz ay yayınladı. Bakalım bu gençler, 19. yüzyıl atmosferinde geçen bu macerada, Tanrı tarafından kendilerine bahsedilen özel güçlerle, Earl'ın planlarını alt edebilecek mi? ☺ MERİC



2DERGİ BİRDEN BLUE JEAN + HEADBANG



Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



Bir süredir evden çıkmıyorum. Beş kez
Büst üste Fargo izledim, Dexter ikinci se-
zonu yani 13 bölümü bir günde; Prison
Break ikinci ve üçüncü sezonu birer günde
indirdim mideye. Hayalperestliğim tavan
yaptı, bakkalı beğenmez oldum; ya seri katil
ol ya da kaçak... Hiç olmadı git dedektif ol ci-
hayet çöz. Anca poşete beş yumurta koyuyor

adam! Süpersonik ses sistemi ile bu görsel
zenginlikler diyarında gezerken aklına
DVD'ler geldi, başladım eskileri indirmeye.
Daha bir coşum, Bon Jovi'den Whitesnake'e
kadar indiriyorum mideye! Hazır kriz ortamı,
ne çıkışım arkadaş, biraz da yattığımız
yerden yaşayalım! ☺
gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



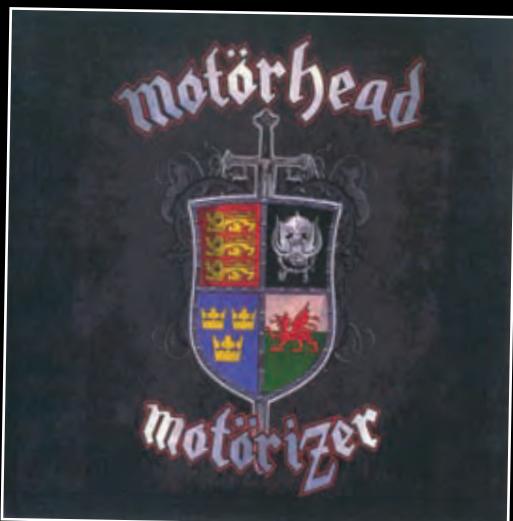
AC/DC Black Ice

Cok da ateşli geçmedi yaz tatili bu sene. Birkaç konser gittik,
ilk defa gördüklerimiz yanında aboneliği kesinleşen grupta
da gördük. Gördük de şu AC/DC'yi kanepenin TV'ye olan
uzaklığından daha yakın göremeyeceğiz sanırım. Bu sene
geliyor diye bir hurafe çıkacak yine, yine gelmeyecekler biliyorum.
15 sene Manowar dedik onlar geldi de 25 senedir beklenen AC/DC
bir 25 sene daha gelmez gibi geliyor bana. Aptılıka Ağabey'imize,
zamanında Hibrit ve HBR Maymun dergilerinde AC/DC ve Motörhead
ad Türkiye'ye gelsin derken saçları beyazlattı.

Bu albüm de çıkışınca, bir seviniyor insan, bir de karnında bir
virüs... Gelmeyecekler utan işte! Buruk bir sevinçle dinliyorum albümü,
arkadaşlarım da öyle... Güzel olan adamların yaşlıyorsuz diye
verdikleri sinyal binlerce kilometre öteden geliyor, sekiz sene önce
çıkardıkları Stiff Upper Lip albümünü takiben. Bu sekiz senede de
materyalsiz bırakmadı bizi aslında, beş DVD çıkardılar, göze
çalıştılar.

Şimdi yeni AC/DC albümünü nasıl tanıtsam diye düşünüyorum
günlerdir. Şu şarkı güzel, bu şarkı çok iyi filan diyemem herhalde.
Ben kimim ki diyeceğim! Bize düşen dinlemektir, diyeboleceğim
tek şey, bu yaşayan efsanelerin yeni albümünü dinleyerek, siz de
efsanenin bir parçası olma şansını kaçırmamalısınız.

MOTÖRHEAD Motörizer



Alı işte bir fenomen de Motörhead. "Lemmy mi?" desem acaba, bilemedim. Tek başına bu kadar olamazdı herhalde, kafasına viski şişesini dikerken vokal yapar bu adam. Başta "Fast" Eddie Clarke ile yola başladılar, sonra gruba cuk oturan Phil Campbell ile yürüdüler. 25 senedir teklemediiler. Zaten bir arkadaşım dediği gibi "Kötü gitarist Lemmy'nin mahallesinin yakınından geçemez".

Geçtiğimiz aylarda çıktı Motörhead'in 20. (yazıyla yirminci) stüdyo albümü, yazması yeni nasip oldu. "Bu adamlara da yazacak ne var?" diye düşünüyorum. "Album kötü" desem Lemmy gelir ensemde kırar Rickenbacker marka basının sekiz metrelik sapını! 30 yılda, 20 albüm çikarmış adamlar ve bunlara konser kayıtlarını, DVD'leri ekleyince 40'i geçiyor! Senede bir kere herhangi bir müzik satıcısına girseniz yeni bir Motörhead albümü alabiliyorsunuz, kaba bir hesapla :)

Tamam, her albümde müthiş, yeni bir sound, süper farklı şarkılarla karşılaşma şansınız pek yok; minik sürprizler dışında. Ama sevmeme ihtimaliniz de yok bana göre. Bir Motörhead konserine gitseniz (şaka şaka) ve çalan parçalar hiç bilmediğiniz, yeni şarkılarından ibaret olsa yine de oradan uçmuş bir şekilde çıkacağınızı eminim.

Bu son albümde bir şey söylemek gerekirse "Bir önceki Kiss of Death albümünün devamı gibi" diyebilirim. Hızlı ve güçlü riff'lerden oluşan albüm, o da öyleydi ve ilk dinlediğimde verdığım "ulan Motörhead'in en iyi albümü bu olabilir" tepkisini birkaç kişiden daha duymuştum.

Geçen Motörhead yazdığımda da dile getirmışım sanırım, Motörhead sevmiyorum ama falanca tarz metal seviyorum diye bir şey pek yoktur, varsa da ya bir psikoloğa gidilecek ya da o siyah tişörtler yer bezi olacak!

AMON AMARTH Twilight of the Thunder God

Savaş baltalarınızı çıkarın, gidiyoruz! Acaba albümü tanıtmak için bu yeterli olur mu? Bilmeyen albümün çıktığını dergiden fark eder, sonra da koşa koşa albümü bulmaya gider.

Yani bu kadar güzel olabilir bir albüm. Adamlar ağır ağır ne büyüdüller arkadaş. Beton gibi Viking Death Metalı üzerine koya koya kat çıktı adamlar resmen. Adamların her yeni albümünü dinlediğimde bir öncekinden daha çok seviyorum. Vardır illa ki çok hayranları; "The Avenger süperdi, The Crusher şukelaydı, daha da saftı, temizdi, dünya kirlenmemiştir, küresel olarak isımmamıştık vesaireydi" diyen... Ama paralandıkça daha güzel produksyonlar oluyor bence bu metalci kardeşlerde.

Albüme gelirse... Giriş şarkısı albümün adını taşıyan *Twilight of the Thunder God*, bellidir bütün albümün havasını. Melodik, sert ve hızlı... "Yaaahhh" diye giriyor vokalini sevdiğim Johan Hegg'i. Hastasıym. Direkt bir enerji geliyor albümle insana, yolda yürütürken dinleseniz dövecek adam ararsınız, o denli güçlü bir şarkı. Sıradaki şarkı *Free Will Sacrifice* da oldschool, ağır abi işi, tavsiye ediyorum onu da. Diğer şarkılar da bomba gibi, tek tek nasıl yazılar bilmiyorum. Merak edenler için iki şarkı myspace sayfalarında mevcut. Albümde boş şarkı yok. Son zamanlarda dinlediğim en oturaklı Melodik Death albümlerinden. Zira Dark Tranquillity ve benzeri kuzeyli eski gruplar artık bana pek eski tatlarını vermiyor. Yenileri de ben pek beğenmemiyorum ne kadar zorlasam da...





Her evin başköşesine yerleşen bilgisayar kasaları, klavyeler, monitörler ve envai çeşitli bilgisayar malzemesi baş tacıydı artık. Özellikle çocukların, gençler ve uykusuzluktan muzdarip, bir şeyle arayan yetişkinler için evin, klozetten ve buzdolabından sonra en önemli şeyi olmuştu. Kimisi için belki bunalardan bile daha önemliydi.

Saatlerce mesgul sinyali veren telefon hatları üzerinden; bktan 9600'lük veya 28'lik hızlarla taşınan geyik muhabbeti, hayal takası, ilaci belirsiz buhranlara çare olasılığı ve bolca da cinsellik geçiyordu. Herkes karşılardaki anonim varlığa makaj yapıyor, onu olmasını istedikleri şelyere çeviriyordu. Deneme yanılma yöntemi, sokaktaki kadar çok şeye mal olmuyordu ne de olsa burada. Daha kısa sürede daha çok aday, daha çok yaklaşım, daha çok amaç denenebiliyor ve sonra bir kenara bırakılabiliyordu. Kopya oyunları gibi... Ve şayet ki hayaller, gerçeklerden yüksekte çıkacak olursa, o vakit bir veda ile ortadan kayboluyorlardı. Bir başka mekanda, belki de bir başka isimle ortaya çıkmak üzere...

Sanal uzay, tam bir isimler ve kimlikler çöplüğüydi. Elden çıkarılmış, evrim geçirdikçe geride bırakılmış şahıslardı her biri... Sahipleri dönuşmuş, değişmiş, ilerlemiş...

Fakat bu onları daha sahte ya da "yalan" yapmıyordu. Her ismin bir de geçmişti vardı arında bıraktığı ya da yanında taşıdığı, bagajı... Yapıtlanılar, söylenenler ve çizilen olası gelecekler silih ya da az kişinin bildiği şeyler de olsa, oldukları yerde duruyorlardı ve onları hatırlayanlar vardı. Bu çizgisel olmayan yolda yürüken, herkes bir iz bırakıyordu. Kendilerinden bazı parçaları...

Üniversitenin ilk senesi.. Küçük şehirden gelen her genç gibi, arkadaş edinmek önemiydi. Güvenebileceğimiz, birlikte Amerikan dizilerindeki gibi çığın şeyler yapabileceğimiz, batan güneşe karşı eller birbirinin omzunda yüreyyeceğimiz, her sırrımızı paylaşacağımız, onları bizim gibi koruyacak arkadaşlar... Hepsini bulamadık elbette ama o zamanlar bulacağımıza inanmıştık. Ve bir süreliğine, kısa bir süre için bile olsa bizim de böyle bir "takımımız" vardı.

Her birimiz sanal alemlerin ayrı kariyerlere ve kişiliklere sahip müdahaleyiştik. "Kariyerler" derken gülümşüyorum ama doğru kullanılmış bir kelime bu. Bilgisayar delisi bir grup

gencin, sanal kariyerleri yedi bunlar. Geçen ay bahsettiğim, inşa edilmiş kimliklere sahip olan, büyük ihtimalle okulda ya da sokakta bu kimliklere aykırı ve uyumsuz bir dolu şey yapan bir grup genç...

Herkes en başında, hayatında eksikliğini duyduğu, hayalini kurduğu her ne ya da nelerse onları yükledi diğerlerinin sırtına. Birer arkadaş yarattı diğerlerinden lakin ben zaten arkadaş yaratmak konusunda çok tecrübe sahibiydim. Böylece sırı sıkı dostlar olmak için birbirimize kenetlendik. Birbirimizi çok iyi tanıdığımız ve doğal süreçle bir takıma dönüştüğümüz için değil. Bu yüzden de adım adım hayal kırıklıklarına uğrayarak, insanların sanal da olsa materyal de olsa, dünyadaki bazı defektleri, bazı zafları barındırdığını tekrar ve tekrar fark ederek geçirdik zamanı.

Aslında birbirimizi günlük hayatı ya da okulda, sanal alemdeki gibi kolayca yaratamadığımızı fark ettik. Diğerlerinden ürettiğimiz "kusursuz arkadaş" siluetleri yavaş yavaş silmeye başladı. Bazılarımız bu süreç içerisinde diğerlerinden daha iyi anlaştıklarını fark ettiler ve usulca uzaklaştılar; en nihayetinde de koptular. Yerlerine yedek kondu; kimi tuttu, kimi unutuldu.

Daha önce mevzubahis ettiğim defekتلر ve zaflar; haksızlıklar, tuzaklar, yalanlar veya söylenmemesinin daha iyi olacağı gerçekler olarak arkadaşlığın tam da orta yerine, bu nazik bağlarla bağlı olan takımın göbeğine gelip oturdu. Bugünkü tecrübelimiz olsayıdı şayet, kurtarılabilen şeyler bir bir yitirildi. Bugünkü bilgelige sahip olsaydık, edinilebilecek tecrübeler ve yaşanabilecek maceralar teker teker kaçtı elimizden. Yerlerine başkaları geldi ama tecrübeyi ancak ona ihtiyacımız olan zamanдан sonra edinebileceğimiz gerçeği hep sarstı bizleri. Bütün gençleri...

Öğrenmekti bu işte. Büyümek.

Sanal dünyada bir parmak hareketi ile yaratabildiğimiz kimlikler ve kişilikler, gerçek hayatı ancak karar verip yaşayarak, deneyerek ve sonuçlarına katlanacak gücü geliştirerek ortaya çıktı. Pabuç pahaliydi yanı.

Yitirildi bazı arkadaşlıklar, az bir kısmı da olması gereği gibi, her şeye rağmen hayatı kaldılar. Bugün bile hala arkadaşım, daha nadir olarak da dostum dediğimiz insanlar...

10 yıldan daha uzun bir süre önce, Kırklareli'deki loş odamda, bilgisayarın ekranına bakarken burları tüm detaylarıyla tahmin etmem mümkün de-

JUKEBOX

- Dr. D.R.E. - As the World Keeps Turnin
- Nas - You Can't Kill Me
- Will Smith - Just Cruisin'
- Boo Ya Tribe feat. Mack 10 - Bang On
- Cashis feat. Eminem - Pistol Poppin

gildi. Ama buna benzer şeyler yaşar insanlığı, hayatımız böyle. Biliyordum büyümeyen ne menem bir şey olduğunu, değişmenin kaçınılmazlığını, hayatın zaman zaman acımasız, zaman zaman da muhteşem olduğunu.

Ben Ningauble'ı, Ningauble da beni (Hatta Fritz Ningauble'ı ve Ningauble de büyük ihtimalle Fritz'ı) yaratırken, aslında belki de kendi kendimizi şekillendirebilecekken bunun üzerindeki etkisini azaltmak için, bir aracıya ihtiyaç duyduğumuz için yapıyorduk. İnsanca bir hareketti bu belki de. Kendimizle yüzleşebilecek karakter gücüne ve olgunluğa erişene kadar... O beceriyi kendimizde geliştirebilmek için...

Bugün kendime bakıp da uzanıp, kendi kendimi değiştirebiliyorsam, bunu o Mars'lı büyüğünde borçluyundur belki de biraz. Her birimizin, kendimizi bir parça da yaratımlarımıza borçlu olduğum gibi...

Yıllar boyunca sanal dünyadaki her tatminsizliğinde adını ve kişiliğini değiştiren, sanal kariyerleri bir anda altlarından çekilince göç edip başka meçralarda, başka kimlikler yaratınan insanlar, bukalemler da böyledir işte. Sadece bulamazlar onlar üstlerinde duracak olan elbiseyi; asla dileklemeyecek olan için çabalalar. Herkesin önünde eğileceği, itaat edeceği ya da saygı duyacağı o elbiseyi dikecek terziyi ararken, bir gece, hala yeterince gelişmemiş ülkemizde elektrikler gidiverir ve aslında artık birer ihtiyar olduklarını fark ederler.

Tekrar başa dönmek, yeni baştan, kim bilir kaçinci kez bir insan yaratmak artık daha zor gelir. Eldeki yap-bozun parçaları zemine saçılmış, surada - burada belki anlam çkartılabilen küçük tefek resimcikler göze çarpıyor. Asla tamamlanmamış bir bulmaca, hiçbir zaman çözülemeyecek bir bilmece...

Ve bilin bakalım ne olmuştur?

Abra kadabra... Bazi şeyler için çok geçirir artık. ☺

N.
aaksoz@level.com.tr
07.10.2008 - 02.44

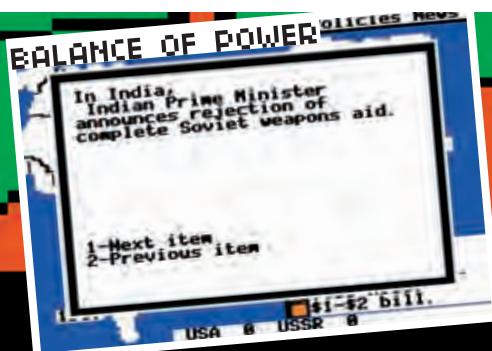
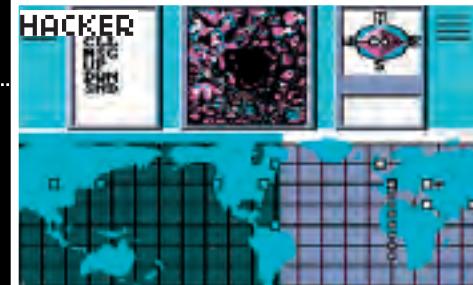
İstanbul

KAFADA YARIM

Gündelik hayatın koşturmacası sadece sınırları değil, alışkanlıklar da öldürüyor. Artık eskiye göre her şey o kadar hızlı ki insanların tek yapabildiği duruma ayak uydurmaya çalışmak. Bunun dışında başka bir şey için ne vakti, ne de enerjisi kalmıyor insanın. Böyle olunca da eskiden çok keyif aldığımız şeyler giderek daha bir "lüks" geliyor. Hele ki az da olsa efor gerektiren bir seyse; "Bunun için vaktim yok" ya da "Belki daha sonra" diyerek geçiştirmiyoruz. Ve böylece

sevdigimiz alışkanlıklarımız, hobilerimiz kullanılmaya kullanılmaya kuruyup gidiyor; en fazla sakin bir hafta sonunda hoş bir hatırlar olarak aklimiza geliyor, geldiği hızla gidiyor. Durup nefes almaylı, bir yerlere yetişmeye çalışmadan enerjimizi kendimize harcamayalı ne kadar çok zaman olmuş. İnsan oturunca yorulduğunu anlıyor. Sakin bir yere gittiğinde nelerin elliinden kayıp gittiğini fark ediyor..

Ümit Öncel



1,

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Geçtiğimiz ay takoz bilgisayarlarımıza simülasyon furyası estirmiştir. Bu ay ise bir türe değil ama bir yıla daha yakından bakacağız. Benim Takoz Bilgisayarım'ın bu ayki tüm oyunları 1985 yılına ait; yani hepsi tam 23 yıllık. Bakalım 23 yıl önce moda oyunlar hangileriymiş...

BALANCE OF POWER

Bir ülkeyi yönetmek hiç kolay bir iş değildir. Hele ki yönettiğiniz ülke, dünyayı da yönetme gibi bir misyonu sahip olan bir süper güçse... 1985 yılında Mindscape tarafından piyasaya çıkarılan Balance of Power, bunun düşündüğünüzden daha da zor olduğunu açık bir şekilde gösteriyor.

1986 yılında geçen oyun, meşhur Soğuk Savaş yıllarının mükemmel bir uyarlaması. Balance of Power'da sadece Amerika Birleşik Devletleri veya Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği'nden birini seçebiliyorsunuz. Oyunda yönetebileceğiniz başka bir ülke yok ama zaten asıl göreviniz tek bir koltuktan tüm dünyayı yönetmek. Sekiz yıl için getirildiğiniz bu görevde tüm dünyadaki gelişmeleri değerlendirip çıkarınız için en uygun yöntemi seçmeye çalışıyorsunuz. Diplomasi ve

tehdit, oyuncunun en can alıcı noktaları. Nükleer savaş tehdidi çoğu zaman ülkelerin gözlerini korkutmayı yetebiliyor ama o kırmızı düzmeye basmak hiç kolay değil. Çünkü diğer koşullar ne olursa olsun bir nükleer savaş çıktıği anda oyun sona eriyor.

Sadece bir strateji oyunu değil, aynı zamanda bir Soğuk Savaş simülasyonu olan Balance of Power'in elde ettiği büyük başarı, yapımcısı Chris Crawford'ın aynı isimle bir kitap yazması ve Microsoft tarafından basılması ile perçinlenmiş oldu.

BATTLE OF ANTIETAM

17 Eylül 1862 yılı, Amerikan tarihinin parlak günlerinden biri değil. Amerika'daki iç savaş tüm şiddetiyle sürerken 1862 yılında Kuzeyliler'in topraklarında muharebe başlamıştı. İki taraftaki yaklaşık 150.000 asker,

Maryland, Sharpsburg yakınlarında karşı karşıya geldi. Tam 12 saat sonunda, toplam 3.650 asker öldü, 22.700 asker yaralandı. İç savaşın kaderine de etki etmesi nedeniyle bu muharebe, yani Antietam Muharebesi günümüzde bile ilgi çekiyor. Konunun ustası olan SSI'ın, Antietam'ı konu alan bir oyun yapması da kaçınılmazdı ve 1985 yılında çıkan oyun, savaşı her şeyle PC'lerimize aktardı.

Son of Liberty'nin ve Battles of Napoleon'un yaratıcısı olan Chuck Kroegel'in ve David Landrey'in hazırladığı oyun, tarihi gerçeklere dayanması, aynı zamanda son derece heyecanlı ve zevkli olması sayesinde büyük bir başarı yakaladı. Oyunun tek dezavantajı ise gerçekçilik seviyesinin aşırı yüksek olması ve bu nedenle sadece hardcore oyunculara

hitap etmesi.

HACKER

Oyunların pek çoğu, oyunun nasıl oynanacağı, kontrollerin neler olduğu ve hatta strateji ve taktikler öğretir. Bunlar sayesinde hızlı bir şekilde oynaya başlayıp kısa süre içinde isiniriz. Şimdi bunun tam tersini düşünün: Elinizde oyun hakkında hiçbir bilgi yok. Oyun yüklenen sonra da karşınıza ne bir şirket logosu, ne de göz alıcı grafikler çıkıyor; sadece siyah bir ekran, boş bir kullanıcı adı ve şifre bölümü... 1985 yılında Activision tarafından geliştirilen Hacker adlı oyunun bu ilk ekranı, çoğu oyuncunun gördüğü tek ekran oldu. Oyna devam etmek için meraklı olmanız, keşfetme güdüsüne sahip olmanız ve belki de bir "hacker"

OYUNCULARA KASKO İNDİRİMİ



Eski oyunları seven ve hala oynayan bir kısım sanatçının düzenlediği "I am 8 bit" adlı sergi, bu yıl dördüncü kez düzenleniyor. Kaliforniya'da düzenlenen serginin katılımcıları, farklı sanat dallarında tamamen eski oyunları konu alan eserlerini ziyaretçilerin beğenisine sunuyorlar.

JAMES BOND 007: A VIEW TO KILL

agent 007 is somewhere nearby. The MI6 has a good fix on his location. You've got to find him before the Russians do. You know they're not here attacking the area; you can smell them.

You are on a rocky ledge halfway up a remote Siberian mountainside. The ledge disappears around a bend to the south, and to the north is a small cliff. A steep walk leads east to a winding path below.

Suddenly, a low explosion will send gas and debris ricochet wildly off the mountainside.

It's right 007; you tell yourself. Let's get on with it.



00:42

olmanız gerekiyordu.

Oyunda her ne kadar bir hacker'ı canlandırıyor olsanız da Hacker aslında bir adventure ve "bulmaca çözme" üzerine kurulu. Genellikle engelleri "deneme / yanılma" yoluyla aşıyorsunuz. Oyunun asıl can alıcı noktası da bu aslında: Kontrolünüz dışında büyük bir maceraya bulaşmış olmanız.

JAMES BOND 007: A VIEW TO KILL

James Bond serisi sadece roman veya film olarak değil, video oyunu olarak da son derece ünlü. James Bond'dan yola çıkalılar yapılan ilk oyun, Sega'nın 005 adlı oyunu oldu. Sadece iki sayılık bir farkla Sega, o zamanlar bile oldukça pahalı olan 007 lisansına para ödemekten kurtularak, ilk James Bond oyununa imza attı. İlk lisanslı 007 oyunu ise 1983 yılında piyasaya çıktı. Ne yazık ki bu oyun hiçbir zaman PC'ye çıkmadı. PC için hazırlanan ilk James Bond oyunu, 1985 yılında Mindscape'in piyasaya sürdüğü James Bond 007: A View to Kill oldu.

İlginç olan, James Bond gibi aksiyonla yaşayan bir karakterin oyununun, bir text adventure olmasıydı. Evet, oyunda grafik adına hiçbir şey yok ancak A View to Kill, Infocom tarzı text adventure sevenler için oldukça

ilginç bir yapım. Ne var ki Goldfinger'i izlemiydiyiniz oyuna geçmeden önce filmi seyretmenizi tavsiye ederim çünkü oyun, belirli bir noktaya kadar filmin hikayesini takip ediyor. Haliyle, filmi bilmeyen biri için bazı bölümler kopuk kalabilir.

ROGUE: THE ADVENTURE GAME

Günümüzde oynadığımız oyunların çoğu, yenilikçi olduğunu söylemek zor. Çoğu oyun güzel fikirlere sahip olsa da, bu fikirler yıllar öncesinden geliyor. Örneğin Diablo... Mahzenlerde dolaşıp önmüze geleni bıçtığımız bu unutulmaz oyun, özellikle yeni nesil oyuncular için yeni bir fikirdi ama aslında Diablo'nun temelleri 1985 yılında, Rogue ile atılmıştı.

Artificial Intelligence Design tarafından geliştirilen ve piyasaya sürülen oyunda, mahzenlerde dolaşır, karşılaşmanızı yaratıkları yenerek ilerlemeye ve mahzenin son bölümünü ulaşmaya çalışıyorsunuz. Oyunu başarılı kılan en önemli özellik, sahip olduğu çeşitlilik. Her şeyden önce, oyunda, birbirlerinden

farklı özelliklere sahip olan tam yirmi beş farklı yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Daha da önemlisи, her ölüm canlandıığınızda farklı bir macera yaşıyorsunuz. Çünkü her defasında mahzenler yeniden yaratılıyor.

RENDEROUS WITH RAMA

Arthur C. Clarke, şüphesiz gelmiş geçmiş en iyi bilim kurgu yazarları arasındadır. Yazmış olduğu Rama serisi de bu savı destekler. Rama serisinde yer alan Rama ile Randevu (Rendezvous with Rama) yayımlandığı yıl, ABD'nin en prestijli dört bilim kurgu ödülü olan; Campbell, Hugo, Jupiter ve Nebula ödüllerini almıştı. Onun bu başarısı, edebiyatındaki alanlarda da yankı buldu; bu alanlar arasında video oyun sektörü de yer almıştır. Ancak Trillium tarafından geliştirilen ve 1985 yılında piyasaya sürülen Rendezvous with Rama, kitapla aynı başarıyı yakalayamadı.

Oyunda devasa bir uzay gemisi olan Rama'ya inip gemideki sırları açığa çıkarmanız gerekiyor. Oyundaki karakterlerle etkileşime girilebiliyor. Fakat bulmacaların yoğunlukla deneme / yanılma yöntemiyle çözülebilmesi önemli bir sorun. Kontrol problemleri de kabası... Ancak oyun, kitap hatırına mutlaka denenmeli.

PC'LERE JOYSTICK



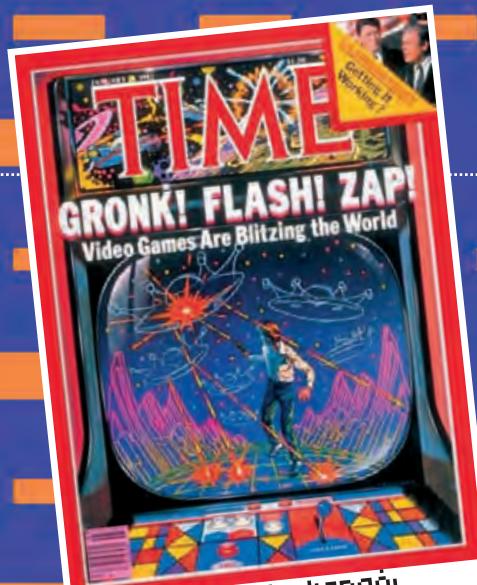
Pek çokümüz emülatörler yardımıyla PC'mizde eski oyunları hala severek oynuyoruz. Ayarlarını istedigimiz şekilde yaptıktan sonra her şey eski günlerdeki kadar keyifli hale geliyor. Tabii ki bir tekerlek; o eski joystickler yerine mouse ya da klavye, en iyi imtihale bir joystick kullanıyoruz. Ama artık eski oyunları eski günlerdeki gibi oynayabileceksiniz çünkü USB'den çalışan klasik Atari joystick'ı artık piyasada. Kullanmak için hiç bir sürücü gerekmeyen joystick'in satış fiyatı 15 Dolar.

KAFADA YARI

KULAKLARINIZIN PASI SİLİNSİN



Atari'nın gözü son zamanlarda hep dışarıda. "Dışarıda" derken bulunduğu ülkenin dışında demek istiyoruz. Biliyorsunuz, şu anda Atari, Avrupa'da Fransa'yı tercih etmiş durumda ve ağırlıklı olarak Fransa stüdyolarında çalışmalarını sürdürüyor fakat geçtiğimiz ay içinde Londra ofisini açtı ve diğer ülkelerde de ofisler açacağı haberini verdi. Şirket yetkilileri "yeter yetenekleri ekibe katmak" amacıyla bu genişleme planını başlattıklarını söylüyorlar. Eski dost Atari'den sızan diğer söylemlerle bundan sonra ağırlığın online oyulara verileceği yönünde.



Time Dergisi'nin kapağı
farkında olmadan bir
felakete davetiye çıkardı.

OYUN DÜNYASINDAKİ EN BÜYÜK PATLAMA

Son zamanlarda tüm dünya krizle yatıp krizle kalkıyor. ABD'den başlayan deprem Avrupa'ya sıçradı. Tüm dünya krizi engellemek için hükümetlerin attığı adımları yakından izliyor. Krizin tüm dünyayı ve hemen hemen tüm sektörleri nasıl etkileyeceği konuşuluyor. Peki oyun sektöründe hiç kriz yaşandı mı? 1983'te oyun dünyası en kara günlerini yaşadı. Ancak 1983'e kadar ve 1983'ten sonra da birçok çarpıcı olay yaşandı.

Öncü şok - 1977> Bilgisayar oyunları ilk olarak 1971 yılında, "ticari birer ürün" olarak kabul edilmeye başladıkten kısa süre sonra oyun sektörü benzeri ender görülmüş bir şekilde hızla büyümeye başlamıştı. İnsanlar oyunları seviyor, oyun yapımcıları ise onları şartnamaya ve eğlendirmeye devam ediyorlardı. Sadece altı yıl sonra ilk sarsıntı geldi.

1976'da Warner Communications, Atari'yi tam 28 milyon Dolar sayarak satın aldıktan sadece bir yıl sonra, Atari 2600 piyasaya çıktı. 1976'da döneminin önemli konsol üreticilerinden Fairchild da ROM kartuşunu sunmuştu.

Bu teknolojik atılımlar, bazı firmalar için altından kalkılamayacak kadar büyütüdü. Gelişen teknolojiye ayak uyduramayan bazı eski ve hantal yapılara sahip olan firmalar, "Zaranın neresinden dönülse kardır" zihniyetiyle firmalarının hisse senetlerini yok pahasına borsada sattılar. Teknolojik olarak bu sarsıntıda ayakta kalabilse bile, ekonomik olarak ayakları yere sağlam basmayan diğer firmalar için bu koşullarda varlığını sürdürmek kolay değildi. 1977'deki ilk krizini ateşleyenlerden olsa da Fairchild bile devam edecek gücü kendisinde bulmadı ve konsol oyuncuları piyasasından çekilmek zorunda kaldı.

Bilgisayar oyunlarının "ilk çağrı"nı bitirip

"ikinci çağı"nı başlatan bu sarsıntı sonrasında sadece Atari ve Magnavox ayakta kalabildi.

Altına hücum> 1977'den sonra piyasa kısa sürede yeniden hareketlenmiş, 8 Bitlik'ten sonra 16 Bitlik cihazlar adeta bir devrim yaratmıştı. Konsollar kadar yapılan oyunlar da önemliydi ve genellikle firmalar, kendi konsolları için kendileri oyun üretiyordu. Fakat 1979 yılında Atari'den ayrılan bir grubun kurduğu Activision firması, bağımsız olarak konsollar için oyun üretmeye başladı. Kısa sürede büyük başarı sağlayan grup, diğer

yazılımcılara da örnek oldu ve hızla bağımsız oyun üretici firmalar ortaya çıkmaya başladı.

Bu gelişmeler ve halkın ilgisi sayesinde her şey çok iyi gidiyordu. 1982'nin başlarında 950 milyon Dolarlık bir çapa ulaşan oyun sektörünün önelemizi yükseltmesini Time Dergisi kapağına taşıdı. Bu gelişme bilgisayar oyunlarının ününe ün katmış ve sektörde adeta bir "altına hücum" yaşıyordu. Atari 2600 için Pac-Man 1982'de piyasaya çıktı ve aynı yıl içinde tanesi 20 dolardan 10 milyon kopya satıldı. Yıl sonuna doğru sektörün toplam çapı 3,2 milyar Doları bulmuştu. Tam 12 milyon adet Atari 2600 satılmıştı ve bu ABD'deki tüm evlerin 4'te 1'i anlamlına geliyordu.

Panik> Oyun sektöründe her şey gerçek olama-

LEGACY, MICROPROSE İLE YOLLARINI AYIRDI



ile Microprose'un artık LEG bünyesinde yer almadığını açıkladı. Daha önce Microprose Systems ve Microprose Consumer Electronics, Legacy Consumer Electronics (LCE) bünyesinde varlığını sürdürmeyordu. Anlaşılan Legacy, Microprose ismini kullanarak istediğini elde etti ve artık LCE olarak yoluna tek başına devam edecek.

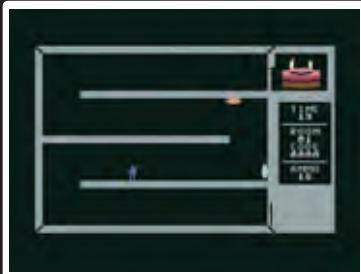
Microprose markası ve ilgili ürün ve marka haklarını elinde bulunduran Legacy Engineering Group (LEG) yaptığı bir açıklama



Fairchild'in meşhur konsolu Channel F, kendi sonunu hazırladı.



Toplamda 50 milyon dolardan fazla malıyeti olan E.T. sadece bir milyon adet satabildi.



Artık üretilmeyen Commodore 64'te yeni oyun oynamamayacağımızı düşünenler yanıldır. Aslen bir Atari VCS yazılımcısı olan Simon Quernhorst, C-64 günlerinin özlemiyle oturup iki yeni oyun hazırlamış, Shotgate ve Konf1kt adlı iki oyun öncekile özel üretilen 20 adet C-64 kartuşuna yüklenmiş halde satışa sunulmuş. Biz haber yazdığımız sırada 18'i tanesi 45 Euro'dan satılmıştı bile. 20 kartuş da satıldıktan sonra oyunlar ücretsiz olarak download edilebilecek. Limitli internet bağlantılı olanlar üzülmüşsin, Konf1kt'in dosya boyutu 1 Kb. (Yazılı ile: "bir kilobyte")

yacak kadar güzel gidiyordu. Atari'nın canını sıkan tek şey Activision'dı. Kendi bünyesinden ayrılan bu yazılımcı grubuna hemen bir dava açmıştı ama bir türlü bu grubun Atari için oyun yapmasını engelleyemiyordu. 1982 yılında dava kesin olarak düştü. Atari artik resmi olarak, kendi oyun konsolu için kimin oyun yapacağı konusunda söz sahibi değildi. Zaten artik olay kontrol edilebilecek seviyeyi aşmıştı. Altına hücum, yeni oyun yapımcılarının mantar gibi türemesine yol açmıştı. Atari konsol sektöründeki yerini bu sayede geliştirmeye fakat oyun satışlarındaki rakipleri ile mücadele etmeyece zorlanıyordu. Activision'daki kadar tecrübeli ve yetenekli yazılımcıları belli bir oranda yeniden bünyesine katmayı başarmıştı. Yeni oyun firmalarındaki tecrübezi yazılımcılar ise ne Atari'nın, ne de Activision'ın oyun programcıları ile kolay kolay boy ölçüsemezdi.

Yine de 1982'nin son aylarında satışlar beklenilerin altında kalmıştı. Görünüşe göre oyun sektörünün büyük çıkış sona ermiştir. 10 yıldır bu işin içinde olan hiç kimse buna hazırlıklı değildi. Her şeyin sonsuza kadar mükemmel gideceğini düşünüyorlardı.

Çıkışın sona erdiğini önce Atari farketti. Şirket yöneticileri sessiz sedasız ellerinde bulundur-

dukları Warner Communications hisse senetlerini satmaya başladılar. Fakat sorun; sektörün bu önemli oyuncularının ne kadar büyük bir işin için olduklarını henüz farketmemiş olmalarydı.

Söylenti yayıldı. Kısa süre içerisinde oyun sektöründe benzeri görülmemiş bir panik oluştu. Herkes gemiyi terketmek için birbirine yarışıyordu. Fakat pek çoğu yeterince hızlı değildi.

Deprem> Piyasayı sarmış tecrübesiz yazılımcıların oyunları, oyuncuların sabrına taşırıdı. Üstelik sayıları hızla artan firmalar nedeniyle iki yıllık oyun, tek bir yıl içerisinde piyasaya sürülmüştü. Mağazalar, göz alabildiğince kalitesiz oyun ile doluydu ve artik kimse oyun almaya yanaşıyordu. Satılmayan oyunlar mağazaların depolarını doldurmuştu ve bu yüzden yeni çıkan oyunları mağazalar kabul etmiyordu bile. Çünkü panik halindeki oyun firmaları, satılmayan oyunları geri almayı kabul etmeyerek eritmek için büyük indirimlerle, zararına oyunları satmaya çalışıyordu. Normal fiyat 35 Dolar olan oyunlar beş Dolar'a

düşmüştü. Bu gelişmeler özellikle büyük marketlerin oyunlara bakışını ciddi olarak değiştirmiştir. Oyunlar, kıymetli ve karlı rafları para etmeyen süprütlerle doldurmaktan başka bir işe yaramıyordu.

Amerikalı oyun firmalarının bu şartlar da belki de tek kurtuluşu olan Avrupa pazarı ise Commodore 64 ve ZX Spectrum gibi firmaların elindeydi. Oyunların zaman kaybı, ev bilgisayarlarının ise öğrenme aracı olduğuuna yönelik reklam kampanyaları Avrupa'daki oyun pazarına büyük zarar vermiştir. Ufak pazarda ise Avrupalı firmalar cirit atıydı.

Bu tabloda sayısız oyun firması iflas etti, binlerce kişi işsiz kaldı. Atari bile dönemin en popüler filmi E.T.'den medet umarak 21 milyon Dolar'a oyun için isim haklarını almıştı. Firmanın beklenileri o kadar büyütük ki tam beş milyon kopya dağıtıldı. Fakat panik içindeki firma normalde iki yıl süresi gereken üretim zamanını altı hafta ile kısıtlayarak hatalar serisine son noktayı koydu. Oyun tam bir felaketti. Çok büyük bir reklam kampanyası ancak bir milyon kopya satılmasını sağladı. Sonuç olarak bir gece yarısı 14 kamyon Atari depolarından

satılmayan kopyaları yüklenerek New Mexico yakınlarındaki gizli bir bölgede önceden kazılmış çukurlara döküldü ve üzerleri çimento ile örtüerek imha edildi. Atari 1983 yılında tam 356 milyon Dolar zarar etti.

Skandallar Warner biladerlerin sabrına taşırmıştı ve 1984 yazında Atari'yi kağıt üzerindeki değerinin çok altına (240 milyon Dolar'a) eski Commodore yöneticisi Jack Tramiel'e sattılar. 1982'de 10.000 kişinin çalıştığı Atari'de 1984 yazında sadece 400 kişi kalmıştı.

Bir devin küllerini> Kriz tam olarak ancak 1987 yılında sona erdi. Toz bulutu dört yılın ardından tam olarak kalktıktan sonra hasar daha net olarak görülebilir hale geldi: Kapanmış ya da yok pahasına satılmış onlarca firma, binlerce işsiz ve en önemlisi son derece mutsuz bir hedef kitle. O günden sonra oyun sektörü asla eski gibi olmadı. Çok önemli dersler alındı ama büyük darbe almış olan ABD oyun firmaları kendilerine gelmeye çalışırken Japonya sektörü ele geçirmiştir. Bir devin küllerinden başka bir dev doğdu. ☺



LEVEL'A ABONE OLUN

MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ
ILE BİRLİKTE WIRELESS SET



SADECE

96
YTL

1 YILLIK ABONELİKLE WIRELESS SET HEDİYELİ

A4 TECH GK2670D 2.4 GRİ/SİYAH DESKTOP USB WIRELESS • 2.4 Ghz RF
Kablosuz Klavye ve Mouse Seti • 2.4 Ghz Güvenli RF Teknolojisi • Klavye ve Mouse
için USB Bağlantı • Mouse • 2.4 Ghz RF ve Optik G6 Saver

Mouse • 6 Buton ve 1 Scroll 800 CPI optik duyarlılık ile herhangi bir yüzeyde
çalışabilme • Scroll tekerleği ile Yukarı ve Aşağı Scroll • 2X Tıklama Butonu (Tek
bir tuşa basarak çift tıklama) Kablosuz radyo frekanslı • 10 metre mesafede açı
sınırlaması olmadan çalışabilme

Klavye • 2.4 Ghz Multimedya Klavye • Office F-Kilit Tuşu
• 33 tane Kişiye özel klavye tuşu
• 2 yıl Mascom garantisile



ABONE
OLMAK İÇİN
0212 478 0 300
www.doganburda.com

65 YTL

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

20-23 Kasım'da Compex'te buluşalım

COMPEX
33. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR ve TÜKETİCİ ELEKTRONİK FUARI

1 YILLIK LEVEL ABONELİĞİ
İLE BİRLİKTE WEBCAM

SADECE

75 YTL



1 YILLIK ABONELİKLE
WEBCAM HEDİYELİ
A4 TECH PK636MA 1.3MP
WEBCAM

- Internet Kamera (Mikrofonlu)
- 1.3 MP Görüntü Çözünürlüğü • 350 K renkli CMOS Sensor (640*480 Piksel)
- Fotoğraf Çekme Tuşu • Dahili Mikrofon • 360° Dönibilme, Her yöne hareket imkanı • Kayan Ön Panel Kapağı • VP-EYE Yazılımı
- 2 yıl Mascom garantisile

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIÐIR

LEVEL

ABONE FORMU



İlk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu: Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail:

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi: Güvenlik No:

Faturayı Adına Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.**

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Webcam hediyesi **75 YTL**
- 1 yıllık abonelikle İkili Wireless Set hediyesi **96 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluya ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale Ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkışık 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



Bu form 30 Kasım 2008 tarihine kadar geçerlidir.

KARANLIK ODAYI

sadece
KAAN

GözbEbeklerim Yaniyor Karanlıkta
Yalnizim odamin dunyaya en uzak ucunda..
Ellerimde kurumuş kalmış yaşamın gözyaşları,
Sahillerdir ağlıyorum, sahiller ağlıyor bana!.
Hاتırلامıyorum ne yapmışım dün gece..
Gelmeyein üzerime saat sabahın üçüyüdü,
ve ben içiyordum yine!.
Yadediyoordum sonu yalnızlıkla biten ve
ufuktä kaybolan karanlık anıları!.
Sizmadan envel son birimin bitimine yakın
Tek tek kadeh kaldirdim
Sürtük sevgililerimin ardından!.

Hatırlamıyorum ne yapmışım dün gece..
Beynim saran dumân gökmüş hayallerime.
Kan kaplamış kolumu, adını kazidigm yere
Bağırdığım biçak neden benim elimde?
Neden?!!

"Biraz umut." dedim, yaktım Mumlarimi..
Ermişler ben fark edemeden
Söndürmişler bütün umutlarimi..
Ellerimde kuruyup kalan gözyaşlarım simdi
Derimi kabartıp yara yapmış açıyor
Gizmesine izin vermiyor, eritiyor sağ elimi!.

Yetmiş üç saat oldu, arlık bedenimi hissetmiyor
Hatırlamenor beynim, ne yaptım üç gün önce?
Gelmeyein üzerime, oturmuş sert zeminde
ve ben içiyordum sadece...
İntihar planları çizmeye çalışıyordum.
Bok kokan degersiz bedenime..
Bes adet apranax, iki sise şarap
Yada beş mermi var tabancamda
Belki yalnızca biçak!.

Kan tadivar dilimde, yorgunum..
Ölüm yapmış derinlerime
Hatırlamıyorum!

sadeceKAAN@gmail.com

Filmekimi

Merhabalar! Ben ve köşem yine burada! Geçen ayki The Album Leaf yazımıla birilerine orijinal albüm aldırdığımı göre film tanıtımームda orijinal DVD'ye yönlendirebilirim belki birilerini. 10 - 16 Ekim 2008 tarihleri arasında gerçekleşen Filmekimi'nde altı filmi izleme şansı yakaladım. Geçen ay içinde kurdugumuz

Penelope Cruz'dan haz etmeyen biri olarak kendisine sempatiyle bakmama neden olan filmi, benimle aynı düşünceyi paylaşan herkesin izlemesini tavsiye ederim

sitede (www.alternatif.us) yer verdiği değerlendirmelerden birkaçını paylaşmak isterim. Filmleri bir yere not edin de vizyona girdiğinde ya da DVD'leri çıktılığında atlayıp kaçırın.

Hotel Chelsea> Hotel Chelsea... New York'un Manhattan bölgesinde bulunan ve 1883'ten beri dimdik ayakta duran bir otel. Ancak sıradan bir otel değil Hotel Chelsea. Kurulduğu, inşa edildiği, açıldığı günden itibaren sanatın birçok dalından sayısız sanatçıya yuva ve ilham kaynağı olmuş bir yer. Birçok şarkıcı bu otelde yazılmış, bir çok şiir bu otelde ilham bulmuş, birçok film bu otelde çekilmiş ve bu durum da birçok yapıta konu olmuş. Büylesine muazzam detaylara sahip bir otelin belgeselini çekmek fikri de Abel Ferrara'nın aklına gelmiş.

2008 yapımı olan ve şu ana kadar sadece festivalerde boy gösteren belgeselde Adam Goldberg, Ethan Hawke ve Dennis Hopper gibi ünlü isimlerin yanı sıra hayatının en azından bir bölümünü Hotel Chelsea'de geçirmiş olan insanlar rol alıyor. Ancak tüm ünlü ve ünsüz karakterler bir yana, belgeselin esas yıldızı, otelde gerçekleşen bir olayı müthiş bir şekilde izleyiciye aktaran Milos Forman. Jim Carrey'nin başrolünü oynadığı Man on the Moon'un yönetmeni olan Forman, otelde meydana gelen bir yanını öylesine etkileyici ve güzel anlatıyor ki anlattığı olayın filmini çekiyor sanki. Belgeselden akılda kalan tek olumsuz not ise bir belgeselde, özellikle de birçok insanın anekdotlarını aktardığı bir belgeselde, görüntüye gelen kişilerin kim olduklarının not düşülmemesiydi. Bu nedenle herkesin tanıabileceği ünlü isimlerin dışındaki karakterlerin kim olduğunu öğrenemeden salondan ayrıldım.

Son olarak Hotel Chelsea'de konaklamış ünlülerden birkaçını sayarak, otelin yakaladığı şöhreti biraz daha netleştirmek isterim kafanızda: Leonard Cohen, Stanley Kubrick, Milos Forman, Ethan Hawke, Dennis Hopper, Uma Thurman, Jane Fonda, Tom Waits, Bob Dylan, Janis Joplin,

Jimi Hendrix, Sid Vicious, Madonna.

O'Horten> Festival broşüründeki fotoğrafıyla bir şekilde beni tavlamayı başarıran O'Horten, Norveç sinemasının (Bu tip kalıplara da hastayındır!) 2007 yılı sonundainema dünyasına sunduğu bir yapım. Bent

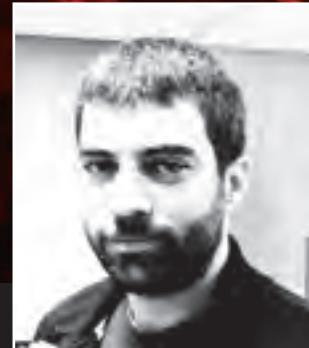
Hamer'in yapıp yönettiği film, tren makinisti olan Odd Horten'in emeklilik sürecini ve sonrasında hayatı oldukça başarılı bir şekilde

sunuyor izleyiciye. En başta oldukça sıradan ve sade bir yaşantısı olduğu gözlenen Odd'un, emeklilik sonrasında yaptığıysa sanki yıllardır yapmadıklarının ya da yapmaktan korktuklarının gecikmiş birer telafisi olarak gözlemleniyor. Girişinden itibaren Norveç'in o sakin, yumuşak ve huzur veren havasını direkt olarak hissetmemi sağlayan ve çekimleriyle gönlümde taht kuran filmi oldukça sevdiğimizi belirtir, vizyona girmesi

halinde mutlaka izlemenizi tavsiye ederim.

Vicky Cristina Barcelona> Festivalde izlediğim ikinci film. Sadece bir Woody Allen yapımı olmasıyla bile festivalin en önemli filmi olarak lanse edilebiliirdi Vicky Cristina Barcelona. Ancak film o kadar başarılı bir yapıpmadı ki Woody Allen faktörü aklımdan bir anda uçup gidişverdi.

Filmde, Vicky ve Cristina adlı iki Amerikalı turist kızın İspanya seyahati sırasında tanışıkları kişiler ve yaşadıkları olaylar anlatılıyor. Scarlett Johansson, Javier Bardem, Penelope Cruz ve Rebecca Hall dörtlüsünün başrolleri paylaştığı Vicky Cristina Barcelona'da insan ilişkileri ve ikili ilişkiler konusunda birçok örnekleme yapılıyor ve bu konu, izleyiciye eğlenceli bir şekilde sunuluyor. Ayrıca Penelope Cruz'dan haz etmeyen biri olarak kendisine sempatiyle bakmama neden olan filmi, benimle aynı düşünceyi paylaşan herkesin izlemesini tavsiye ederim. Öte yandan tüm başrol oyuncularının, karakterlerini başıyla yansıttıklarını ve bu sayede izleyiciyi filme sıkı sıkıya bağladıklarını da söyleyebilirim.  rocko@level.com.tr



Nereye Kadar?



Yıllardır oyun oynuyorum. Hatta şu satırları yillardır sizinle paylaştığımıza göre aslında yillardır beraber oyun oynuyoruz. Kah farkına varmadan Call of Duty'de yan yana savaştık, kah World of Warcraft'te beni kestiniz ya da açık artırmadan benim sattığım bir eşyayı aldınız. Yillardır sizinle hayatındaki her şeyi paylaştım durum. Sizlerle yüz yüze görüşmeden mail'leştim. Ben LEVEL'la büyümüşüm. Bugün dergide çalışan bazı arkadaşlar benim yazılarımı okuyarak büyündü. Peki hanginiz kendine şu soruyu sordu: Nereye kadar oyun oynayacağım? Geçen gün bilgisayarın başında "Sıklıdım artık" diyerek kalktım ve Bilge şaşkınlıkla "Senden bu sözü duyacak mıydım? Hayret! Dünyanın sonu geldi galiba" dedi. Yooo, aslında gayet normal bir tepkiydi. Sen de ortaokuldan beri neredeyse her Allah'ın

Istanbul güzel ama trafiği çok yaman> Geçenlerde yurtdışından geldim; bir taksiyle eve gidiyorum. Ben, yolda taksicilerle sohbet etmemi severim. Her iş kolunda olduğu gibi en efendisinden, en boşuna kadar bir sürü şoförle karşılaşabiliyorsunuz. Fakat hepsinin anlatacak bir hikayesi oluyor. Her taksicinin söylediği "Abi bunları yazsam roman olur" sözüne inanırmı. Hikayelerini dinlerken yolun nasıl geçtiğini bile anlamıyorsunuz. Bu sefer bindiğim taksi, havalimanı takısı olduğundan söz İstanbul'un trafiğinden açıldı. Trafik her İstanbullu'nun en büyük derdider malum. Taksicinin aldığı bir yolcu, yurtdışındayken İstanbul'un her şeyini hatta trafiğini bile özlediğini söylemiş. Ben de İstanbul'u, özellikle de Boğaz'ı çok özlüyorum. Ama trafiği kesinlikle özlemiyorum. Hatta kaldırıma park

günü oyun oynarsan ve oyunlar da kendini tekrarlarسا, sen de sıkılırsın. Her gün nasıl pırzola yenmezse (Ben denedim; çögbörek bile bir süre sonra sıkiyor.), her gün de aynı oyun (World of Warcraft) oynamıyor tabii ki. Üstelik Crysis'in yeni hemencik bitmiş. WoW'un yerine koymuş olabilecek bir - iki oyundan birisi olan Warhammer Online ise level kastırmaktan beni sıkıntıya sokmuş. Sıklırlım tabii ki! Bu durumda ne yapılacağını size söyleyeyim mi? Oyun tipinizi değiştirin. Hoplamamalı ziplamalı "sekreter oyunları"na sardırın. Basit olsun; fark etmez. Önemli olan eğlendirmesi. Sonuçta, tartışmasız bir gerçek var ki

bilgisayar bizim hayatımızın bir parçası. İster iş olsun, ister eğlence; bu makineden vazgeçmeyeceğiz. Mesela, geçen gün elime bir dövüş oyunu geçti. PSP'de oynarken yolun nasıl geçtiğini fark etmedim bile. "Tuşlara basıp karşısındakine vur ve savunma yapmaması ya da senden yarımlı milisaniye önce bir atağa geçmemesi için de dua et..." İşte basit ve keyifli bir oyun.

Nereye kadar mı? Oyun tipleri tükeninceye kadar devam. Zaten o zamana kadar oyun oynamaya çeklimiz de değişecek, göreceksiniz.

eden arabalardan nefret ediyorum. Bu konuda gayet mantıksız bir teorim var: Bir gün tüm yayalar anlaşır kaldırımda duran her araba başına bir kişi olmak üzere araç yolunda durup sohbet etse nasıl olur acaba? Trafik sonsuza kadar kilitlenir, değil mi? Birde üstüne dayak yersiniz. (Bunun için bu eylemde zebellah gibi zenciler kullanmak gereklidir!) Oysa aynı şeyi düşünmeyen araç sahipleri bu hareketlerine devam ediyorlar. Nasılsa biz yayalar cambazlığa alışkınız. Yola inip kaldırıma geri çıkarız. Ama onların metal yığınları bizim canımızdan daha değerlidir. Üstelik "Kaldırıma araç çıkmasın" diye bir gün önce konulan kukalar

ertesi gün kırılır. Yani, kimse zorla medenileştirilemez! Medenileştirmek istersen kırarız!

İstanbul'u çok seviyorum. Ama trafik kollarından da -kadın - erken fark etmez- son derece rahatsız oluyorum. Ben bunu, burada yazınca hiçbir şey değişimeyecek biliyorum. Tıpkı geçen ay yazdığım asker uğurlaması gibi... Ama bir kişiyi bu konuda düşünmeye sevk edip fikrini değiştirebilsem ülkem bir katkı sağlayacağımı ve o bir kişinin de başkalarını değiştireceğini biliyorum. Bu da bana yeter.
akmenek@level.com.tr

Bug Yönetimi ile Kopya Koruması



Operation Flashoint ve Half-Life 2 ile ortaya çıkan bir kopya koruma yöntemini hatırlıyor olmalısınız. Eğer yazılım, korsan olarak kopyalandığını tespit ederse kendi kendini bozarak, git gide oynanılamaz bozuk bir oyun haline geliyordu. Bu iki oyunun ardından bilinçli veya bilinçsiz örneklerle, içinde bug bırakılmış bilgisayar oyunlarının, korsan kopyalamaya

bütün kodu satır satır inceleyemeyecekleri için bu bug'lardan habersiz, sadece kopya koruma sistemini kırıp oyunu yayınlamış. Ama kopya Half-Life 2 oynayanlar, bir süre sonra oyunun içindeki, kopya kullanım nedeniyle tetiklenmiş bug'lar yüzünden en heyecanlı noktada oyunu oynamaz olmuşlar ve birçoğu merakta, heyecandan yerinde duramayıp gidip orijinal oyun almışlardır. Aynı yöntemi bı yil Mass Effect için de kullandılar. Eğer oyun yasal değilse yazılım, oyunu en heyecanlı noktada kilitliyor; oyuncu da kudurup orijinali almak zorunda kalıyordu. Ya da bir ay daha bekleyip, korsanların oyunu "gerçekten" kırabilmesi için sabretmek zorundaydı.

İşte şimdi, temeli bu sisteme dayanan "yeni nesil bug yönetimi" ile kopya korumasına ise Stalker gibi oyunlarda rastladığımızı düşünüyorum. "Düşünüyorum" diyecek değilim, çünkü hiçbir firma oyununu bile-

rek ve isteyerek ağızına kadar bug'la dolu piyasaya sürdüğünü itiraf etmez. Ama bu öyle bir durum ki korsan olarak ele geçirdiğiniz ilk sürüm, hata dolu olduğu için oynanamıyor. Benim gibi, yamalarla, güncellemelerle uğraşmayı sevmediği için oyunları Steam üzerinden alan ve her şe- yin Steam tarafından otomatik olarak hal- ledilmesini seven bir adam bile Steam'in iki içinde bir oyununuz için yama var mesajını çıkarmasını görmekten bikiyor. Ve çok sayıda yeni yama ortaya çıktıığında korsan kullanıcı için acı gerçek şu oluyor: Yamalar sadece orijinal sürümlerde çalışıp sadece orijinal oyunları tamir ediyor. Böyleslikle kopya oyun sahipleri yamaların da kaldırılması için yine haftalarca beklemek zorunda kalabiliyorlar ki bu sırada oyunun çok heyecanlı bir yerine gelmiş ama bug yüzünden ileri gidemeyen oyuncu, sorunu çözecek yamayı görüp de yükleyememekten sıkılıp, gidip orijinalini satın alabiliyor.

Ve korkarım ki bundan sonra pek çok oyunda bu "ince" detayla karşılaşıp yapımcılar beceriksizlikleri ve bug dolu oyun yayılmasına cesaretleri yüzünden söylemeyeceğiz. Kendinizi oyun yapımcıları yerine koyn ve şunu düşünün: Fazladan bir milyon Dolar daha kazanmak ile müşterilerinden küfür yememek arasında bir tercih yapacak olsanız, hangisini seçerdiniz?

Ve son bir not daha lütfen bu köşe yazınızı okuyup beğendiyerseniz etrafınızındaki güzel dilberlere bahsetmeyin, sağa - sola hakkımda yazmayın zira onlar oyunsever erkekleri sevmeler. Karizmayı çizdirmeyelim.

Hatta ben yine de oyunsever erkekleri sevmeyen ama önce maçı, sonra maçlarındaki yorumları ve sonra başka kanaldaki yorumları ve ardından başka kanaldaki yorumları ve devamında başka bir kanaldaki yorumları da ve sonrasında önceki yorumların tekrar yayınlarını ve tekrar aynı yorumların banttan yayınlarını ve yine tekrarlarını, tekrarlarını, tekrarlarını seyrederek bütün haftayı futbol peşinde televizyon karşısında geçiren futbol tutkunu erkeklerin peşinden kendilerini yırtarak aşık olan güzel hanımkızceğizlerimiz için bir son cümle ekleyelim, durumu kurtaralım: Yaşasın Fenerbahçe! Damarımı kesseniz sarı lacivert akar' cem@level.com.tr

Ve çok sayıda yeni yama ortaya çıktıığında korsan kullanıcı için acı gerçek şu oluyor: Yamalar sadece orijinal sürümlerde çalışıp sadece orijinal oyunları tamir ediyor

karşı oyunseverleri orijinal oyun almaya yönelttiği benim tarafımdan da tespit edilmişse, oyun endüstrisi tarafından hayatı hayli tespit edilmiştir ki son dönemlerde ardi ardına bug'larla dolu çıkan oyunları, bu "gizli" koruma yöntemine bağlamadan edemiyorum.

Peki sistem nasıl işliyor? Half-Life 2 örneğinde yazılımcı oyun içine gizli bug'lar yerleştirmiştir. Oyunu kırın korsanlar



48 kb'lı Film Yılları



Geçen yazlarının birinde oyunlardan üretilmiş filmleri yazmıştım. Aslında bilgisayar oyunlarının ilk dönemlerinde hayal bile edilmeyecek bir olaydı bu. Bir film oyunu yapılabildirdi ama bir oyunun filmi? Düşünmesi bile zordu. Bu sefer de sizi zaman tüneli içerisinde bir yolculuğa çıkaracağım. Genelde bunlar benim gibi retro dönemleri yaşayanların hatırlayacağı şeyler. Ama sıkı oyuncuların da bu dönemdeki deli oyunların, nerelerden nerelere geldiğini bilmesi gereklidir diye düşünüyorum.

Videocu tabir edilen, film kiralanan dükkanlar vardı. Genelde sinemalara gelmeyen birçok filmi bu dükkanlardan takip ederdi. Kaçırılmış olduğumuz birçok filmi de bu dükkanlardan bulabilmek imkânını sahiptik. Bandrolün olmadığı dönemlerde bu dükkanlara film sağlayan şirketler, filmler için herhangi bir telif ödememişti. Yani kim hangi filmi daha önce getirir, altyazı ya da dublaj yaparsa bu dükkanlara

Videocu tabir edilen, film kiralanan dükkanlar vardı. O dönemlerde iki önemli isim vardı. "Sylvester Stallone" ve "Arnold Schwarzenegger". Film oyunları denince akla gelen ilk şirket "Ocean"dı. Bu adamlar yemez içmez, film çıkar çıkmaz mutlaka oyununu yaparlardı

dağıtırdı. Zaten genelde, önce filmlerin altyazılı versiyonlarını bu dükkanlarda bulabiliyordunuz. Bu kural eskiden Unkaparı'nda da geçerliydi. Bırakın kaset formatını, kim daha önce plagini ele geçirirse ilk o şirket, plagi korsan olarak basardı. Tutulan ve satılan plakları daha sonra başka şirketler de korsan olarak piyasaya sürerdi. Hatta bunu yazmadan geçerme-yeceğim. Bu korsan baskılar yüzünden bazı plak şirketleri birbirine girdi. Sanki kendi malları? Sanki albümü basmak için herhangi bir telif ödememişler. Neyse bu dönemlerde "Computer Video and Games", "Sinclair User" gibi dergiler, bizim oyunları takip edebildiğimiz yegane kaynaklardı. Ancak bu dergilerdeki reklamlar ve tanıtım yazılarından "Neler çıktı? Neler piyasada bulabiliyoruz?" gibi sorularımıza cevap bulabiliyorduk. Bir filmi seyrettikten sonra tam gaz "Acaba oyunu da çıktı mı?" diye merakla bekliyorduk. Şimdi size o dönemde çıktı, herkesin koşarak gidip alıp sonra hayal kırıklığına uğradığı veya inanılmaz sevdigi oyunları yazacağım. Tabii ki bu yazacakları en az 18-19 yıllık "Spectrum 48K" oyunlarıdır. Hani hep bir geyik vardır. Şu anda bir jpeg resim 100-200 Kb. O zaman bilgisayarların hafızası 48 - 64 Kb idi. Aslında bilgisayar açınca yüklenen Basic ve ondan sonra kalan hafıza mevzusu var ama neyse, o konulara girmeyeyim. :)

O dönemde iki önemli isim vardı. Bu iki ismin filmleri videocularda en çok izlenenler arasındaydı. Bu isimler tabii ki tahmin ettiğiniz gibi "Sylvester Stallone" ve "Arnold Schwarzenegger". Öncelikle bu iki ismin oyunlarını, kısaca yazacağım. Film oyunları denince akla gelen ilk şirket "Ocean"dı. Bu adamlar yemez içmez, film çıkar çıkmaz mutlaka oyununu yaparlardı. Bir de "Image" isimli bir şirket vardı. Bu ön bilgiden sonra

oyunlarına geçelim.

PREDATOR: Filmin gazi ile alınan bu oyun sadece filmin gazi ile yapılmış, sağa doğru ilerlenen klasik bir shoot-em-up'tı. Ben filmin ikincisini daha çok sevmemi, ikinci oyun da en az birincisi kadar kötüydü. O zaman alınıp, sonra bir köşeye atılan oyuncular ya da üzerine başka oyun çektilerken kasetler kategorisinden öteye gidemediler.

COBRA: 1986'da yapılmasına rağmen bu Stallone oyunu oldukça iyidi. Özellikle Spectrum 128K'daki müziği zamanına göre inanılmaz iyidi. Kötü adamların hacamat edildiği bir platform oyunuydu. Ayrıca oynanabilirliği de zamanına göre oldukça iyidi. Bolca vakit geçirilen zevkli bir oyundu.

RAMBO: İyi bir gişe başarısı yakalayan Rambo serisinin sadece ikinci ve üçüncü için oyun versiyonları yapıldı. Bu oyunda ise iyi satış grafiği yakalamış "Commando" adlı oyunun benzerleri yapıldı. Hepsi üstten bakılan ve yukarıda doğru ilerlenen shoot-em-up oyundı. İlk versiyonda dümdüz ilerlenen oyun, ikinci versiyonunda odalar içerisinde labirent benzeri yerlerde ilerlenen bir oynanışa kavuşmuştu. O dönemde bu oyuncular alanlar oldukça iyi vakit geçirmiştir.

ROBOCOP: Oynanabilirlik açısından çok kötü bir uyarlamaydı. Hedefle kötü adam vurma oyunu gibi bir şeysi. Resmen "Operation Wolf" takıldı. Filmin ikincisinin oyunu, daha çok uğraşılmış bir platform oyunuydu. Ama üçüncü versiyonu yine filmi gibi çok kötü bir uyarlamadan öteye gidemedi.

Kısaca akılda kalanlar bunlardı. Ayrıca aşağıda sizler için en iyi ve en kötülerden oluşan iki Top10 hazırladım. Eh, unuttuklarım olabilir ama zaten tarihlere bakarsanız aradan uzun yıllar geçtiğini anlayacaksınız. Mazur görün beni, yaşlılık iste. :) Herkese iyi günler dilerim. ☺

turbo@level.com.tr
<http://turbo-s2k.deviantart.com>

EN İYİLER - TOP 10

1. Ghostbusters II - 1989 (Activision)
2. Return of the Jedi - 1989 (Domark)
3. Death Wish 3 - 1986 (Gremlin)
4. Back to the Future III - 1991 (Image)
5. Batman the Movie - 1989 (Ocean)
6. Blade Runner - 1985 (CRL)
7. Aliens - 1986 (Electric Dreams)
8. Indiana Jones and the Last Crusade - 1989 (US Gold)
9. Teenage Mutant Hero Turtles - 1990 (Image)
10. Platoon - 1988 (Ocean)

Aydınlık...



Yıl 1986 - 1987... Hatırıyor musun, çocukluğumda hayran hayran pipo içini izleyişimi ya da nargile içmeye gittiğin, artık kalmayan kahvelerde dizinin dibinden ayrılmayı, yanı başına oturuşumu ve hiç kaçırmadığın akşam haberlerini birlikte seyredışımları, o çok sevdiğin ve özenle koruduğun fopr şapkalarını gizlice kafama takıp aynaya poz verirken beni yakalayışını...

Çocukluktan, ilk gençlik yıllarına adım atışım... Yıl 1992 - 1993... Artık konuşabiliyorduk seninle. Daha doğrusu, "adamatıllı" sohbet edebiliyoruz. Öyle ya; adam olmaya başlamışım. Hatırıyor musun; yaptığımız doyumsuz sohbetleri, bana anlatıldığı damıtılmış anıları, okuduğum kitaplardaki yerleri, beni aydınlatmasını, Yahya Kemal'ı, Necip Fazıl'ı... İşte, seni o yıllarda örnek almaya başladım. Anlıyordum seni ve biliyordum, senin de torununu anladığını.

Bu beni mutlu ediyor çünkü seni bir kez bile üzümüş olduğumu bilmek beni çok örselerdi, taşımıası zor bir yük binedi omuzlarımı. Bu nedenle tarifsiz bir huzur hissettiğim.

Yıllar yerinde saymıyordu; biraz daha büyüğüm tabii olarak ben de. 1997 - 1998... Artık yaşam 17 - 18 olmuş, konuştuğumuz konular derinleşmişti. Zaten hep derindi; sadece düşüncelerimi daha fazla önemser olmuştu ancak ben, seni dinlemeyi, konuşmaya yeğliyordum yine de.

Hatırıyor musun; o yıllarda konuşuklarınıza, banazerk ettiğin, temelleri sağlam olan bilgileri, medeniyetler tarihini anlatısını, siyasi münazaralarınızı, Osmanlı'yı, çok partili dönen geçisi, Demokrat Parti'yi, Yassı Ada'yı, Menderes'i... Bir itirafım var. Biliyor musun; kitaplardan kitap aşırıma o yıllarda başladım. Beni yaşıtlarına göre daha zeki bulurdun. Bunu hiç unutmadım.

2002 - 2003... 23 yaşındayım. Hiç boş konuşduğumuzu hatırlamıyorum senle. Hep işil işil, aydınlık olurdu aramızdaki dialektik. Aydin olmayı senden öğrendim ben. Farkında misin, bilmiyorum ama sen kılavuzum oldun benim; içinden çıkamadığım dünyevi konuları sana danıştım, sorular sordum. Dünya görüşüm senin fikirlerinle şekillendirdim. Nasıl ödeyeceğim bu borcu, bilmiyorum. Bir teşekkür yetmiyor mu? Onu da bilmiyorum. Hatırıyor musun; ilk kez birlikte pipo içişim o yıllara denk gelir. Keza yine, sen hastayken ve tüttünden uzak durman gerekiyor, kimseye çaktırmadan birlikte puro kaçağı yapmamız da... O dönemlerde geçmişteki bir devlet adamanın anılarını, her zamanki gibi sana özgü bir üsluba anlatırken ya da yine insanlık tarihini değiştiren bir vakadan dem vururken, "Her şeyi hatırlayamıyorum" demiştin ilk kez; unutmadım. "Yaşlandım artık" diye de eklemiştin.

Sonra bir şey oldu; sen daha az konuşur oldun. Artık daha az sohbet ediyorduk. İlk önce "Acaba büyükbabam benle konuşmaktan sıkıldı mı?" düşüncesi zihnim meşgul etti. Peşinden sira anladım ki, sen, hastalandın. Ardından

ameliyatlar geldi. Hatırıyor musun; ilk büyük ameliyatının arefesinde yanındaydım ben de. İki gün o hastane odasında birlikte kaldık ve ilk kez hiçbir şey konuşmadık. Ne tarih, ne siyaset, ne hikaye, ne anı... Sustuk. Sen bitkindin. Ama hastanede dahı olsa birlikteydi ya, mutluydum ben. Çok az konuşmuş olsak da mutluydum, huzurluydum. Hatırıyor musun; uyumadan önce bana bakıp gülümseyișini. O tebessümün anlamsız, sessiz bir "iyi geceler" demekti, biliyorum.

Gelelim bugüne... Yaşım bir buçuk yıl sonra 30 olacak. Geride bıraktığımız yıllar içinde seni hiç kırdım mı, bilmiyorum. Ben hatırlamıyorum. Biliyor musun büyükbaşa; bu beni mutlu ediyor çünkü seni bir kez bile üzümüş olduğumu bilmek beni çok örselerdi, taşımıası zor bir yük binedi omuzlarımı. Bu nedenle tarifsiz bir huzur hissettiğim.

Zor günler geçriyorsun, biliyorum. Hastasin. Bir dilek dileme şansım olsaydı, yaşadığın izdirabı senin yerine çekebilmediyi dilerdim. Her gece dua ediyorum senin için. Senin de bana ettiğini bilerek... Son ziyaretlerimde çok az konuşabildik. Ama zaten, anlaşabilmek için kelimele pek ihtiyacımız yok sanırım.

Teşekkürler Büyükbaba. Bana anlattıkların için, bana kattıkların için, bana hiç öğretmedigin için, beni anladığın için...

Seni seviyorum.

Selam ve dua ile...

Dedem Cemal Demireğen'e... doruk@level.com.tr

Paralel Evren Çorbasi

CSI: Tatooine

Tatooine'de rüzgar eserken; her kum tanesi mermi gibi çadırın bezine çarpiyordu. Sanki binlerce küçük ayak, rastgele sağa sola koşturtmaya başlamıştı. "Hayır Leia, o ölmeyi zaten haketmişti." dedi Luke, gözlerini kışır çadırın kumaş kapısını aralarken. Bantha sürüsünün gölggesine siğindiği kum tepesine doğru yürümeye başladı. "Bunu asla sorun etme..."

İki güneşli, harika çöl manzarası... Yükselen bir tepe... İki siluet... İçindeki çiftçi çocuktan asla kurtulamamış olan Jedi Şövalyesi ve bir prenses yürümekteler. Konu ise iyice tuhaftaşmaktadır...

Leia ise kim olursa olsun, o yapışkan şışman yaratığın bile yaşamaya hakkı olduğunu düşünüyordu. "Böyle olmamalıydı; Jabba olsa bile yaşamamayı!" diye bağırdı arkasından. "Yine beni dinlemiyorum." diye geçirdi içinden ve çadırın dışarı çıķıp Luke'un arkasından yürümeye başladı.

İki güneşli, harika çöl manzarası... Yükselen bir tepe... İki siluet... İçindeki çiftçi çocuktan asla kurtulamamış olan Jedi Şövalyesi ve bir prenses yürümekteler. Konu ise iyice

tuhaflaşmaktadır...

"Paralel evrenleri çok kurcalıyorsun Leia. C.S.I. izlemeye başladıkten sonra iyice tuhaftaşın sen!"

"Tuhaf mı? Çölün ortasında tarım yapmaya çalışırken, birden, pilot ve Jedi Şövalyesi olan birinden bu lafları duymak çok ilginç!"

Luke, konunun yine alakasız yerlere gitmesinden rahatsız olmaya başlamıştı. "Yeter! Birazdan konuklarımıza gelecek." diye konuştu resmi bir ses tonıyla. "Hem emin ol, getirecekleri hediye pek çok soruya cevap olacak. En saçmalarına bile..."

Burada bir yerlerde ara verilir, maksat sahne geçişini pardon konu geçişini kolaylaştırır. Sahne geçiş...

İki siluet kum tepesinin yanındaki koyu gri platforma vardığında, uzaklardan belli belirsiz bir motor sesi duyulmaya başlamıştı. İki dakika boyunca motor sesinin yaklaşmasını dinlediler. Sonunda bekledikleri konuklar göründü. Küçük kargo gemisi, hafif bir dönüş yaparak platformu ortaladı. Önce boğuk ve bas bir ses çıkartan ana motor sustu, sonra da o rahatsızsı

edici tiz sesi çıkartan yer çekimi denge birimleri. Motor sustuğunda rüzgarın uğultusu dışında bir ses kalmamıştı.

Kargo gemisinin küçük kapısı, hafif bir tıslamaya dışıarı doğru açılırken, Leia, "Neler oluyor?" dercesine Luke'a baktı. Bu bakış hiçbir amaca hizmet etmemeksin çöl rüzgarına karışırverdi. Ve kapı tamamen açıldı.

Rampada önce bir erkek bantha'nın sığacı kadar büyük olan, koyu mavi bir metal kutu belirdi. Ardından da iki Geonosian ve bir protokol droid'i indi.

Geonosialar ellerini önlere birleştirip eğilerek selam verdiler. Sonra daha uzun boylu olanı getirdikleri büyük kutuyu göstererek "Kee voo klee ko As-koh. Klee ek da." dedi. Bu tuhaf sözler, protokol droid'inin biplemeleri takip etti. Droid hafifçe öne eğilip sağ elini Luke'a doğru uzatarken "Merhaba! Ben gelişmiş protokol droid'i CZ-1. Ton: Samimi, Çeviri: Sonunda bulduk. Bizimdi, şimdi senindir." dedi. Droid'in kurdugu devrik cümleler Luke'un yüzünde hafif bir tebessüm neden oldu. "Jawa'lar yine kendilerine has bir iş çıkartmış." diye geçirdi içinden. Bu sırada gemiden alarm benzeri bir ses çıktı, sonrasında ise birkaç droid sesyle alarm sustu.

Geonosiyalı hızlı bir şekilde "Kweep visgura! Kee ko veet. Kee hoh nvip Jedi." derken, protokol droid'i de nerdedeyse simultane bir şekilde biplemeye başladı. Droid, konuşmaya ifade katmaya çalışıcısına ellerini havaya doğru kaldırmış, iki yanında sallarken; "Ton: Heyecanlı, Çeviri: Tehlikedeyiz! Lanetlen-dik. Gitmeli biz hemen Jedi." dedi.

Leia o an aklından geçen cümleyi tekrar söyleyiverdi: "Neler oluyor Luke?"

"Ben de bilmiyorum." Konuklar indiklerinden çok daha hızlı bir şekilde gemiye binmiş ve rampa kapanmaya başlamıştı. Motorlar tekrar çalışmaya başlarken Luke tüm gücüyle bağırdı: "Neler oluyor CZ-1? Neden bahsediyorsunuz?"

Tüm motorlar çalışmaya başlamış ve kargo gemisi birkaç saniye içinde metrelerce yükselti. Luke'un sözleri havada asılı kaldı. Cümle, bir süre daha havada bekleyip kendini çölün rüzgarına bıraktı. Tek bir kelime bile kimse tarafından duyulmadı.

Aradan bir saat zaman geçer... omur@level.com.tr



Mr. Blonde: Ali Güngör

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentürk

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Şancı

Mr. Black: Mert Çelik

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

SÜPERSİNİZ!

Selam LEVEL ailesi,
Derginizi 110. sayından beri takip ediyorum.
Ben derginizin küçük okuyuculardanım.
Her ay severek okuyorum LEVEL'i. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.
1. Yeni NFS'nin yolda olduğunu duydum.
Neden NFS serilerinde polis arabalarını kullanamıyoruz?

Joe: Seni daha rahat yiyebilisinler diye...

Mr. Blonde: Yapımcılar herhalde polislerden kaçmayı daha eğlenceli ve heyecanlı buluyordur.

Mr. Orange: Polis arabası kullanarak birilerini kovalamak; hmm... Böyle bir oyunvardı sanki...

Mr. Brown: NFS'de polis arabaları kullanamadığımızı kim söylemiş.

Serinin ilk oyunlarında gayet güzel polis arabası kullanabilirsin. Ama o oyunları nereden bulursun onu bileyem.

2. Verdığınız Etherlords II'yi büyük bir ke-

yifle oynadım. Oyunun grafiklerini ve oynanış sistemini çok sevdim. Bu oyuna benzer oyunlar önerebilir misiniz bana?

Mr. Blonde: Çok fazla sıra tabanlı strateji yok, Etherlords'un tadını verebilecek de pek oyun bilmiyorum.

Eddie: Aynı tadı verir mi bilmiyorum ama sana Disciples ve Heroes of Might and Magic serisini öncerebilirim.

3. Ben Crysis'i bitirdim. Oyunun sonu gerçekten çok zorlayıcıydı. Bir taraftan boss, bir taraftan uzaylılar... Sonu çok eksik bitiyordu oyunun. Biraz spoiler vererek devam oyununda neler olacağını ve bizi nasıl bir oynanış sisteminin beklediği ni söyley misiniz?

Mr. Pink: İleride bizi neler beklediğini biz de bilmiyoruz fakat Crysis'in hikayesini tamamlayan Crysis Warhead'e göz atabilirsin.

Mr. Orange: Crysis'e de sıra gelmedi bak.

4. Knight Online'ı severek oynuyordum. Ama verdığınız güzel oyunlar sayesinde bıraktım. Knight Online gibi bir online oyun önerebilir misiniz?

Mr. Pink: World of Warcraft! (Knight Online gibi değil; çok daha iyisi.)

Mr. Blonde: Şahsen ben 50 tane beyaz kaplan, 200 tane siyah kaplan kesme görevleri yüzünden

MMO'lardan tiksindim ama bedava Silkroad Online deneyebilirsin.

5. Gelecek ay Half Life 2 vermeniz mümkün mü?

Joe: Namümkin.

Mr. Pink: Sence?

Mr. Blonde: Olsa dükkân senin be güzelim. i

Eddie: Bir gün... Neden olmasın...

Mr. White: Ben kişisel bazı çalışmalarım sonucunda Fallout 3 vermek için uğraşıyorum. Half Life 2'yi de ekliyorum listeme. Bakalım ne olacak?

Sorularım bu kadar. Hepiniz seviyorum. Kendinize iyi bakın.
Berk Yılmaz

POSTAYIM, POSTASIN, POSTA...

Selam LEVEL ahalisi.

Derginizi tam olarak 2,5 yıldır alıyorum ve bütün yazılarınız büyük bir keyif veriyor. Bunun için size teşekkür ederim.

Hemen sorularıma geçiyorum:

1. Uzun zamandır WoW oynuyorum ve bağımlısı oldum. Gelecek aylarda Wrath of the Lich King'in Beta'sını verebilir misiniz?

Mr. Pink: Biz Beta anahtarları verene kadar Beta kalmayacak ortada.

2. Warhammer Online: Age of Rec-koning ne zaman çıkacak? Ve çıktıktı-zaman WoW gibi para ödemek zorunda kalacak mıyız? Yoksa Knight Online gibi para ödeyenler her şeye sahip olup para ödeyenler yoksun ve aç mı bırakılacak?

Mr. Pink: WAR şu an piyasada ve aylık ücret ödemeyen gerekiyor.

Mr. Blonde: Ödemeyenler oyunsuz bırakılacak. Ayrıca yapımı firma evinize tehdit mektupları bırakacak.

Eddie: Oyunla ilgili her türlü detayı 54. sayfada bulabilirsin.

3. Diablo III hakkında ne düşünüyor-sunuz?

Mr. Pink: Sabırsızlıkla bekliyorum!

Mr. Brown: Koleksiyoncu

kutusundan alacağım desem

Mr. Orange: Çok iyi bir kanaldan girdiler ve çok iyi yol alıyorlar; hayal kırıklığına uğrama ihtimalimiz oldukça düşük.

Joe: Bence de... Oyunu direkt 3D'ye geçirmeden izometrik grafiklerle yola devam etmeleri akıllica.

4. Battlefield Heroes gerçekten çok gü-zel bir oyun olacakmış gibi görünüyor. Oyunu bedava dağıtmalarının sebebi-ne? Yoksa yine düzungün bir silah almak için para mı ödeyeceğiz? (Paragöz oyun firmaları! Hem kötü oyular yapıyor, hem de bize para ödettiyorısınız.)

Mr. Pink: EA, bu oyunu bedava yapıyor zira oyunun parasını oyun içi reklamlardan çıkaracak.

Mr. Blonde: Kötü oyun göründe kaçın kardeşim; açın b' kitap okuyun, para Mara ödemeyin!

5. Bana göre Oblivion gelmiş geçmiş en iyi RPG'dir. Mr.Brown bu konuda ne düşünüyor?

Mr. Brown: Kardeşimsin diyorum. Gerçekleri gören benim gibi insanların olduğu bilmek ne güzel.

Bitmeyen RPG'den daha güzeli RPG'nin içinde yaşamaktır diyorum.

Mr. Blonde: Gözlerinden öpüyorum.

6. Son sorum: Benim bir arkadaşım var-dı; kendisi Resmi PlayStation 2 Dergisi'ni alındı ama şimdi bulamıyor. Ben de size soruyorum: PS3 çıktı diye bu dergi kapandı mı? (Yanlış hatırlamıyorum Fırat Abi bu derginin YİM'iydi.)

Mr. Pink: Resmi PlayStation 2

Dergisi PS3 çıktı diye değil, eee, neden kapamıştı hakket?

Mr. Blonde: Nereye gitti sahi bu dergi? Süper kapakları vardi...

Mr. Orange: Eööö, ben askerdedim!

Joe: Açılin ben Yazı İşleri Müdürü'üm. "Müdüryüdüm" ya da... Sevgili Çağlayan Can Kölemen (Ronald Koemanvardı bir de; hiç unutmam.), dergi kapandı çünkü maddi sorunlar yaşıyordu. Maliyeti

çok yüksek bir dergiydi. Bu yüzden de fiyatla yüklenmek zorunda kalıyordu. O da satışların belirli bir seviyeyenin altında kalmasına neden oluyordu. Buna başka sorunlar da eklendi ve dergiyi kapatmak durumunda kaldık. Ancak ilk göz ağrımızdan RPS2D. Çok uğraşındık. Hatta ilk üç sayısını -beş -altı kişilik Serbest Yazar kadrosu hariç- tek başına hazırlamıştım. Her şeyiyle uğraşıyordum. Kapatma kararını verirken zorlandık tabii ki. Size iyi çalışmalar. Kendinize iyi bakın, Tamriel'de kaybolmayın...

Çağlayan Can Kölemen

HOLY RAMADAN

Merhabalar,

Sizin de arada sırada bahsettiğiniz gibi bu hayat tam anlamlı bir MMORPG

Mr. White: Ben ona kısaca DORYO diyorum evladım: Devasa Online Rol Yapma Oyunu. **Mr. Orange:** O ne yahu? Hiç çekici geldim bir anda okuyunca. MMORPG kalsın; her şeyi Türkçeleştirmeye son! ve "Level kasalımlı" derken gerçek yaşamı unutuyoruz herhalde. Aklınzıda bulunsun... Çoğumuz experience toplarken yapmadığımız ödevler ve yerine getirmedigimiz sorumluluklar yüzünden mutlaka zorluk çekmiştir. Bu mübarek ayda oyun dünyasından da bir ders alınabileceğini ve insanlara ibret vesilesi olabileceğini böylece kanıtlamış oluyoruz.

Fırsat bulmuşken söyleyeyim; yazarlardan Burak Akmenek ve Tuna Şentuna harika yazıyor. Böyle bir kadroya sahip olduğunuz için şanslısınız. Ayrıca Elif'in ve Fırat'ın çalışmalarının da dergiyi öz-gün bir hale soktuğunu düşünüyorum. Şefik Akkoç'un da sempatikliği yeter. :)

Mr. White: Hepsini şahsen tanıyorum. Kızım olsa da bunlar evlenmek için kapımda yatsalar, hiçbirine vermem, o kadar açık konuşayım.

Eddie: Çok teşekkürler Eyüb.

Joe: Mr. Orange'ın nesi sempatik ya?

Tipe bak... Ayıcık!

Mr. Orange: "Yakışıklı değil ama sempatik." diye bir cümle hatırlarım...

Son olarak, Earth 2160'i verdığınız sayıyı nişanlım yirttiği için oyunla ilgili bir yazı yayinallyip yayınlamadığınızı bileyimiyorum. Ayrıca oyunu açmak için gerekli olan kodların dördüncü sayfada olduğunu yazmışsınız DVD kartonuna. Gerçi ben oyunu bir şekilde açtım campaign'lerin dördüncü bölümleri geçilmez derecede zor ya da bir püf noktası var bu işin. Nedir bu işin püf noktası?

Kendinize iyi davranışın, Eyüb

Mr. Blonde: Sabır, kararlılık ve gece rüyanda oyunla mücadele!

XBOX 360 SEVİNCİ

Sevgili LEVEL mecmuaşı,

Bu size dördüncü mailim ama hiçbirini yayımlamadınız. Umarım bu sefer şansım yaver gider. Neyse, dilemekten övgülerle transfer olalım ardından sorularla şampiyon olalım.

"Mükemmel bir derginiz!" gibi klişe bir övgü yerine...

Mr. White: Bizce mahsursu yoktu, söyleyebilirdin evladım.

...biraz derine ineceğim. Bence başarılı olmanızı sağlayan şey, eğlenceli olmanız ve müthiş anlatım kabiliyetiniz. Ve bu da sizin piyasada açık ara öne çıkıyor. Sıkıcı bir tarih öğretmeni gibi değil de "Cem Yılmaz Stand Up Show"'u gibi anlatı-yorsunuz oyuncular. Sizi sevmemnin nedeni bu. Umarım uzun süre devam edersiniz işinize. Şimdi sıkı bir şampiyonluk şutu ile soru ve düşüncelerime geleceğim:

Mr. White: Eddie hanımınızce izabacınızı yanında Cem Yılmaz da kimmiş? diye soruları insana, emin ol.

1. Yaz başında bir Xbox 360 Elite aldım. Bu sayede dergideki neredeyse her oyunu oynadım ama Halo 3'ü sevmedim. Bunun nedeni oyularda biraz gerçekçilik aramamıştır. Neyse ben Brutal Legend'i, Mirror's Edge'i ve PoP4'ü büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum. Bu

oyunların çıkış tarihlerini söyler misiniz?

Mr. Pink: Ahmet Utku Çakır. Pardon Çınar. "Gerçekçilik arıyorum" dedikten sonra her yönyle fantastik bir oyun olan Brutal Legend'i bekliyorum, tamamıyla cel-shade grafiklerle donatılmış PoP4 için sabırsızlanıyorum demek biraz enteresan, değil mi? (Biz de bekliyoruz o oyunları bu arada.) **Mr. Orange:** Brutal Legend için henüz bir tarih verilmedi ancak diğer iki oyunun yıl sonuna doğru piyasaya çıkacağı söylenmişti.

Eddie: Mirror's Edge'in çıkış tarihi Kasım'ın ortası görünüyor şu an için.

2. Ben normalde adventure oyunlarını sevmem ama Sam & Max ile tanışınca her şey değişti. Bize Sam & Max: Abe Lincoln Must Die dışındaki diğer Sam & Max oyunlarını verir misiniz?

Joe: Olabilir.

3. Xbox 360 için güzel aksiyon oyunları (GTA4, Stranglehold, Gears of Wars, Army of Two, Assassin's Creed hariç) ve güzel FPS'ler (Vegas 2, CoD4, Battlefield: Bad Company hariç.) önerir misiniz?

Mr. Pink: Tam şu saniye itibarıyle hafızamı yitirdim ve cevap veremiyorum.

Mr. Orange: The Orange Box, BioShock, Halo 3, F.E.A.R., The Darkness...

Eddie: Ek olarak Dark Sector'i ve eski olsa da Condemned'i öneriyorum. Şimdi izinizle, God of War'un başına dönüyorum. Sağlıklı kalın. Ahmet Utku Çınar

Mr. Blonde: Allah'a emanet.

CEM ŞANCI VS. DANTE

Selamlar LEVEL ve efendi Cem. Size birkaç sorum olacak.

1. Cem Abi bizi asla bırakmayacağına söz ver lütfen. Sensiz LEVEL, işin kılıçsız Jedi gibi olur.

Mr. White: Canım, beni çok duygulandırdın. Ben de LEVEL ücretimi ödemeye devam edebildiği sürece sizinle olmaya söz veriyorum, evet. Endişen olmasın. Onları da bütçesini biraz

ÖDÜLLÜ İDİRÖ YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Hafız, geleceğe gidip almanak yerine peçete getiren tek insan sensin herhalde."

2. "Parmesanlı altı puan, rokforlu dokuz puan, biberli yedi puan aldı benden."

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiş? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden sürpriz bir hedİYE kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "O nasıl bir şut?! Tam iki metreden İbrahim Toraman gidişıyla öyle bir şut çektı ki şutun yarısı boş gitti!" Yavuz Seçkin'in ekibinden birinin yaptığı muhteşem ilker Yasın taklidinden bir alıntı.

2. "Unutma da Courtney Love'a gidelim b' aرا."

Şefik'in, Elif'in etek aldığı dükkan'da gördüğü kızla ilgili yorumu.

NOT: Önceki ve geçen ay okurlarımız arasında doğru cevap veren olmadı. Daha iyi tahminler yapmanızı bekliyoruz.

zorluyorum, farkındayım ama.
Mr. Orange: Ücreti biraz aşağıya çekmemiz mümkün mü Mr. White?
Her ay sayfa başına 1000 YTL yetiştiremiyoruz ki...

2. Herkes Fallout 3'e niye bu kadar kötü davranıyor? Bu haksızlık! Oblivion gibi bir efsaneyi yaratınan bir firma yapıyor bu oyunu. Izometrik kamera veya köklere sağrı duymak, bir oyuna verilen emekten daha mı üstündür?

Mr. Orange: Grafikler ve animasyonlar biraz "takoz" duruyor ve bu beni rahatsız etti ama bu durum, Fallout 3'ü oynamama engel teşkil etmiyor.

3. PS3 ne zaman küçük Emrah durumdan kurtulacak?

Mr. Pink: Ne zaman efendi gibi oyunlara kavuşursa, ucuzlarda vb.

Mr. Orange: Güzel görünmesi dışında da ön plana çıkan detaylar kazandı zaman...

4. Mr. White, Fallout 3 ilgili iyi görüşleriniz nelerdir?

Mr. White: Oynadım, baktım, fena değil. Bu ay biraz çapkılık peşinde koştum, oyunlara çok vakit ayıramadım, itiraf edeyim. Ama Fallout'a baktım. Öyle bal akan dudaklarından gülükükler yayılan İspanyol, Portekiz, Fransız, İskandinav dilberleri ile zaman geçireceğime, kalktım Fallout 3'e baktım.

Eddie: "Çok iyi" demeyi hayal ederken "Fena değil" demekle yetinmek zorunda kaldım.

5. Fallout 3, onu tüm üzencelere tokat etkisi yapabildi mi sizce?

Mr. White: Oyunu oynamak için yalnızlık ve ilgisiz bıraklığım kızlarını beni terk ederken attığı tokatları göz önüne alırska, evet, öyle bir etki yaptı. Ama şimdî bu lafin ucundan çekitiştip Cem Abi'yi kız arkadaşı terk etmiş yorumlarına girişmeyin, deniz kum, bende sevgili evladım.

Mr. Orange: Kendisini eleştirenleri tokatlayacak çapta değil bence.

Eddie: Maalesef hayır.

Sorularımı yanıtlar ve dergide yayımlarsınız çok mutlu olurum. LEVEL, sizi seviyorum. Mr. White, hayatı yeni bir bakış açısından bakmamı sağladın; çok teşekkür ederim. Mr. White, sen gelmiş geçmiş en büyük anti-kahramansın.

Murat Kuzi

Mr. White: Süpermen gelsin, onu bile tokat manyağı yaparım. Bana klişelerle ve taytlarla gelmeyin.

İLK MESAJ

Merhaba sevgili LEVEL ailesi. Size önce, çok güzel bir dergi yaptığınızı söylemek istiyorum...

Mr. White: Canımsın.

...ve sorularına geçiyorum.

1. Bazen postadaki mail'leri okurken Mr. White ortaya dalıp bir şey söylüyor...

Mr. White: Evet...

...Bu lafları mail'leri gönderenler mi yazıyor, yoksa gerçekten Mr. White mi?...

Mr. White: Ben yazıyorum canım, beğenemedim mi?

Mr. Pink: Mr. White kimdi ki...

Mr. White: Harvey Keitel olmasın?

Mr. Orange: Mr. White... O bir

"dilber dedik" sevdalısı.

2. Ben bir Age of Empires hayranıym ve derginizin Ekim sayısında "Ensemble Studios'a veda" dedığınızı gördüm. Bundan sonra Microsoft yeni bir AoE çıkarır mı, yoksa "3" ile bitirir mi?

Mr. Pink: Kesinlikle yeni bir oyun hazırlayacaktır ama Ensembe

Studios etiketile değil.

Mr. Orange: Strateji türünün önemli bir aktörü olarak, serinin

devam etmesini temenni ediyorum ben de.

3. Derginiz yine Temmuz sayınızda gibi Warrock kodu verebilir mi? Veya onun gibi Metal Gear Online için sürprizler verebilir misiniz?

Joe: Bunlar yaptığımız ya da yapacağımız anlaşmalara bağlı; eğer mümkünse, neden olmasın?

Sorularım bu kadar. Şimdi den teşkekkür ediyorum. Dergide yayımlarsınız daha da mutlu olurum. Lütfen! Ya da en azından cevaplayın. (Ünlü olmak istiyorum da.)

Teoman Emre Sezen

S.O.S.

Merhaba LEVEL yazarları

Size birkaç sorum olacak. Dergide yayımlamazsanız bile lütfen yanıt yazın.

1. Geçen cumartesi Crysis Warhead'i satın aldım fakat Crysis Wars'ı açıp herhangi bir server'a girdiğimde oyun beş dakika sonra hata raporu verip kapandı ve bu sorun tekrarladı. Sizce sorun neyden kaynaklanıyor...

Mr. White: Bak çok ilginç kakarak kikiri cevap olunca hepsi koşuyor, okur acıl cevap isteyince kimse yok, sadece Mr. White.

...Oyunu getiren firmanın teknik servis numarasına telefon et, mail at, derdini anlat evladım. Ama daha önce oyunun web sitesinden en son patch'ını indirip bilgisayarına kurmayı unutma.

2. LotR: Conquest ne zaman çıkacak?

Mr. Orange: 2009 yılının ilk çeyreğinde piyasada olacak; bir erteleme olmazsa.

3. Geçen sayıda verdığınız tam sürüm oyun güzeldi; çok sağ olun.

Mr. Pink: Ne demek efendim; görevimiz.

Mr. Orange: Ya bu sayidakı nasıl; hi?

4. Sizce Nomad mı, yoksa Sayko mu?

Mr. Pink: Safiye Soyman.

Mr. Orange: Tanita Tikaram.

Eddie: John Benjamin Toshack.

5. Crysis Warhead üç kere mi, yoksa beş kere mi kurulabiliyor?

Mr. Pink: 5'ti sanyorum ki.

Mr. Brown: 5.

Soracaklarım bu kadar. Lütfen acıl olarak birinci soruyu cevaplayın. Hepinize iyi çalışmalar.

Burak Serdaroglu

PES TEKRAR ZİRVEDE

Merhaba LEVEL ailesi. Nasılsınız?...

Mr. White: İyiiz.

...Hayat nasıl gidiyor?...

Mr. White: Fena değil.

...Keyifli misiniz?...

Mr. White: Güzel kadınlar arasında, olmamak mümkün mü?

...Size içimi dökmeye karar verdim. İlk önce sizin hakkınızda düşüncelerimi, sonra onu, sonra bunu; yani her şeyi yazacağım.

1. Türkiye'de rakipsizsiniz. Harika bir dergi çıkarıyorsunuz. 140. sayısı devirdiniz. Dile kolay yillardır bu meslekesiniz. Peki, rehavete kapılmış musunuz? Ya da söyle dileyim; rakibiniz olsa da iyi mi olur dergi?

Mr. Pink: Rehavet sözcüğünü lügatimizden çıkartalı uzun süre geçti.

Mr. Orange: Her ay sonu yaşanan koşuşturmadan, yıpranma payından ve oluşan bel ve boyun ağrısından kim vazgeçebilir ki?

Mr. White: Onca yıldır sadece okurlarım için yaşıyorum ben.

Eddie: Bir şey fark etmezdi rakibimiz olsaydı. Biz aynı tempoda çalışırırdık.

2. Anlamadığım bir şey var: Mükemmeliyetçiliğiniz. Her gün, her hafta, her ay, her yıl piyasaya yüzlerce oyun çıkyor. Hem de siz, biz PC kullanıcıları gibi tek platformda değil birçok platformda oyun oynuyorsunuz. Siz bu kadar oyunu ne ara alıp, oynayıp, bitirip, incelemesini yazıp, artısını - eksisini enince ayrıntısına kadar belirleyip ve bükmeden her ay aynı işi yapmayı beceremiyorsunuz?

Mr. Pink: Oyunları seviyoruz.

İsimizi de seviyoruz. Bu kadar net.

Mr. White: Bilgisayar oyunu oynadıkları için eşleri tarafından hor görülp sokağa atılan mağdur ev erkeklerine kapımızı açtık. Her ay bazı oyuncular onlara oynatıp yetişmeye çalışıyoruz. Onlara da kalacak, yatacak sıkıca bir yuva ve güzel oyuncular vermiş oluyoruz.

3. Nasihat gibi olmasın ama bir uyardı bulunacağım. Posta bölümünde LEVEL'in yazdığı yazılar yani sizin yazdıklarınız beyaz renk. Bunlara adınıza göre arka plan veriyorsunuz. Belki benim dergim hatalıdır ama bazen bu arka planı koymayı unutuyorsunuz ve ben sizin o harika yorumlarınızdan mahrum kalyorum.

Joe: Bu bir grafik hatası. Özür dileriz.

4. Bu yeni nesil oyuncalar çok güzel next-gen, DirectX 10 destekli falan ama bize illa yeni PC alırtacaklar herhalde. Dün aldığımız, bugünkü oyunu kaldırırmıyor. Buna ne zaman bir "Dur" denilecek?

Mr. Pink: Hiçbir zaman...

Mr. Orange: Bunların hepsi para tuzağı...

Eddie: Ben yıllar önce "Dur" dedim ama kale alan olmadı.

Biraz da oyun dünyasından bahsedelim:

1. MK vs. DC, Midway'ın yüz karası olacak bence. Güzellim MK atmosferini niye televizyondan, çizgi romanlardan kopartıgün Superman'la, Batman'la dolduruyorsun ki?

Mr. Pink: Alnından öpüyorum seni. Müthiş gereksiz bir çalışma olmuş bence de.

Mr. Orange: Geçenlerde Jack White & Alicia Keys düetini gördüm de; aynı çapta gereksiz ve saçma bir girişim olmuş.

2. "Bu sene FIFA 09 çıkış açılacak." Denildi, şişirildi, balon çıktı. (Yine ve yine.) Artık şunu kabul etmeliyiz ki PES 08 hariç, PES her zaman FIFA'dan üstündü.

Mr. Orange: Açıkçası FIFA 09'un "balon" olduğunu düşünmüyorum. Yani tamam,

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 meselesi. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yüzden olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!



top hala sorunu ancak serinin tek problemi olarak bu detay kalmış görünüyor. (Tek ve büyük bir problem tabii.) Diğer tüm detaylarda oldukça başarılı olmuş yeni oyun.

3. NBA 2K8 ile ilgili ne düşünüyorsunuz?

Mr. Orange: NBA 2K9 da geldi ve tek kelimeyle mükemmel bir oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi basketbol oyunu budur. Bir oyundan bu kadar mı eğlenceli olur yahu?!

Incelemesini de yazdım, okuyun.

Bu kadar. İnşallah yayımlarınız. Kendinize iyi bakın, bol bol tam sürüm oyun verin. Korkmayın biz oynarız. Ama benim sistemin kaldıracağı oyunlar verin. Son bir söz; P.O.S.T.A.L'ı okurken kahkahı atmaktan gözümden yaşalar geliyor. İlaç gibi bir bölüm. Tekrar güle güle.

Melih Akdoğan

BOL BOL ÖNERİ

Selam LEVEL ahalisi!

Derginizi 140. sayısından beri takip ediyorum. Aslında eski sayılarınızı da arkadaşlardan takip ediyordum. Neyse, ben konuya geçeyim; 1. Ben RPG olarak şimdiden kadar bir Diablo'yu bir de Gothic II'yi (Sizin sayenizde) oynamadım. Internetten trailer'larını izlediğim bir oyundan Titan Quest'ı ise hala merak ediyorum. Çoğu yerde "güzel oyundur" diye bahsediyorlar. Gelecek sizinanza verebilir misiniz bu oyunu?

Mr. Brown: Önce Oblivion oyna, sonra Sacred oyna, sonra Neverwinter Nights oyna. Bunarlı rahatlıkla bulabilirsin. Titan'ı ise Fitice sormak gerek.

2. Bir de P.O.S.T.A.L. bölüm müthiş. Bu bölümde uzatma şansınız var mı, yoksa size böyle mail'ler az geldiğinde kim kışa?

Joe: Elimizde ne kadar materyal varsa değerlendireyoruz; emin ol.

Mr. Orange: Sağ olsun, bazi arkadaşlar büyük çaba harcıyor bu bölümde boy gösterebilmek için. Elbette ki çaba gösterenleri değil, doğal olanları değerlendireyoruz.

3. Akıma takılan bir diğer şey ise Elif Abla'nın ruh halleri. Bir "The Club'ta üstüme tanımadım" diyorsun, bir "Barış elçisiyim" diyorsun. Saçlarına göre ruh hallerinizde mi değişiyor Eddie Hanım?

Mr. Pink: Eddie'nin ruh hali saç rengine göre değil, tamamıyla kendi kafasına göre değişiyor. Bir dakika önce gülüküler saçan o sevimli kızımız birkaç dakika sonra kafanızı isırmaya çalışabiliyor.

Eddie: Geçen ay ben Şefik'in hayal gücünde kurban gittim.

4. Son olarak Şefik Abi'nin önerdiği The Album Leaf albümünü aldım. (Valla satın aldım.) Cidden müthiş.

Joe: Güzel. Bana da Mr. Orange bulaştırmıştı o grubu. Ama gel gör ki kendisinin bu grubu dair çok acı bir anısı vardır ki burada

milyonların gözleri önünde, The Album Leaf'in bir şarkısı eşliğinde "kola" içip içip yerlerde süründüğünü söyleyemem; bunu benden istemeyin.

Mr. Orange: Gerçekten paylaşımı bir insansınız Joe. Size kısaca "Joez" demek istiyorum.

5. Unutmadan, Web'de Bu Ay bölümünü yerine Ofiste Bu Ay kalsa daha iyi olur gibi. Bu size ilk mailim; umarım yayımlarınız.

Mr. Orange: Merak etmeyin, "Web'de Bu Ay" kalıcı bir bölüm olmayacağı zaten. Tamamen benim kişisel çıkar amaçlı bir girişimimdi ve Joe'nun dalgınılarından faydalandım.

Mr. White: Her zaman bekleriz.

Mermiñiz bol, canınız maksimum olsun.

Uğurhan Bilici

MMORPG'DE TAVAN

Selam LEVEL dergisi çalışanları. Ben derginizi öyle ayırdıktıktıktan edenlerden değilim. İki - üç ay oldu ama içeriğiniz ve oyulara olan bakış açısından beni şaşırttı. Verdığınız DVD'ler ise bir harika. Neyse, fazla uzatmadan hemen sorulara geçeyim.

Joe: Teşekkürler Mustafa; hoş geldin.

1. Benim bilgisayarım biraz eski (XP SP3, 512 RAM, 256 MB ekran kartı vs.) ve online oyulara pek para vermemi sevmeyen bir oyuncuyum. (AMA oyun sararsa tabii ki para veririm.) PvE tarzı oyularlardan hoşlanırım böyle hack gibi şeylerin az olduğu ve ücretsiz güzel bir online oyundan tavsiye edebilir misiniz?

Mr. Brown: Vallahi ne kadar emek o kadar ekmek. Para vermek istemezsen Knight Online ve Silk Road Online var. Bir de Dungeon Runner var ki gerçekten güzel bir oyundur.

2. P.O.S.T.A.L. köşeniz bir harika. Gerçekten noktasına dokunmadan mı geçiriyorsunuz? Çünkü akıllı bir insan böyle şeyler yazamaz.

Joe: Gerçekten öyle yapıyoruz. İnan, hiçbir düzeltmeden geçmiyor; olduğu gibi yayımlanıyor. Sen düşün artık...

Sayfanızda fazla yer kaplamak istemem. İlk mesajım olduğu için belki bir hatamızı çababilir; lütfen kusura bakmayın. Derginizde yayımlarınız sevinirim. P.O.S.T.A.L'a düşmek de istemem ayrıca. Neyse, herkese iyi çalışmalar; kolay gelsin.

Mustafa Erdoðlu

BİR BAĞIMLININ İTİRAFLARI

Selam sevgili LEVEL çalışanları. Çaycısından, güvenlik görevlisine kadar

bütün çalışanların önünde eğiliyorum. Her ay çıkardığınız bu dergi ile bizleri mutluluktan havaya uçurdunuz için sizlere teşekkür ediyorum. Ben bir oyundan bağımlıyım. Bilgisayar oynamadığında krize giriyorum. Emin olun oyuların benim hayatı karartı. Fırat Abi; saygıyla önünde eğiliyorum ya! Yazdığınız PES yazısı neydi öyle? Ben PES, FIFA gibi futbol oyularından nefret ederim. Eskiden FIFA 99 oynardım; artık aynı zevki alamıyorum futbol oyularından. Ancak yazdığınız yazdan sonra PES 09 oynayışım geldi. Bir kez daha saygıyla önünde eğiliyorum. Joe: Aman Cihad, yapma, utandırıyorsun beni. Teşekkür ediyorum.

1. Bende Vista var ve bilgisayar kafayı yedi. Format atacaktım, Bios'a bir girdim; şu bilgisayar açıldığında CD-Rom'u mu, yoksa hard disk'i mi okuyacağı yeri seçtiğimi yeri bulamadım. Nasıl format atacağımı bilemedim; bunu yazmaya da biraz utanıyorum ama ne yaparsın; el mahkum.

Mr. Orange: First Boot Device gibi bir şey ara; o.

2. Ya ben sürekli derginizi alıyorum; üniversitede öğrencisiyim, mali sorunlar... Kusura bakmayın. Bu yeni çıkan oyular 80, 90, hatta 120 YTL bile olabiliyor. Nedir bunun çözümü? Bu oyular neden bu kadar pahalı? (Demo'lardan da zevk alamıyorum hevesim kursağında kılıyorum.) Mr. Brown: Pardon ama en son çıkan Crysis: Warhead 50 YTL falan. Yani artık fiyatlar son aylarda kabul edilebilir noktalara indi. Bunların ücretlerinin bu arada olmasını sebebi ise senin bilinci kullanıcı olmanın gerekliliği.

Ülkemizde bir oyundan piyasasının oluşması için önce bilinci tüketmemiz gerekiyor. Artık domates patates alır gibi oyundan devri bitmeli. Tabii ki bu tartışma yıllardır sürüyor ama eninde sonunda benim bu sözüme gelinecek.

3. Bir de bir ara çok revaçta olan ünlü filmlerin tekrar seslendirilmesi olayı vardı ya; siz de böyle seslendirmeler yapıp DVD'ye koysanız olur mu? Çok güzel oluyor da böyle şeyler.

Mr. Orange: Şahsen benim hiç zamanım yok; valla.

4. Cem Abi, neydi yazığın o gönül manifestosu; kusura bakma ama seni kınıyorum...

Mr. White: O kuralara yeni bir ekleme daha yaptım sevgili Cihad, "Hayat, güzel kadınların gönüllerinden aşk tadında keyiflidir."

5. Ben bir sayısal öğrenciyim; Türkçe'm biraz kötü; bir torpil geçseniz de şu yazımı düzeltseniz? (Bu sorumu umarım kesip P.O.S.T.A.L'a yapıştırmasınız.)

Joe: Valla işimiz bu zaten Cihad; arkadaşlar düzeltti yazını. Ama sen de biraz dikkat et; Türkçe çalış. Bir şeyler yap yani. "Türkçe'nin kötü" deyip kenara atmak olmaz.

6. Buradan LEVEL okuyucularına sesleniyorum! Bir Anti-P.O.S.T.A.L. grubu oluşturmayı teklif ediyorum. Türkçe'si kötü olan arkadaşlarınızla dalga geçilmesini kiyyorum. Anti-P.O.S.T.A.L! Gelin birleşelim.

Eddie: Böyle bir grup kurmak yerine toplarıp birbirinize Dede Korkut hikayeleri okuyun.

Ve tekrar LEVEL çalışanları önünde saygıyla eğiliyorum; iyi çalışmalar.

Cihad Yıldız

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Merhaba Level çalışanları ve idol kişilikler. Bu size ilk mailim umarım cevap verirsiniz.

Batuhan Selvi

Merhaba Batuhan. Bu sana ilk cevabımız. Umarım cevabımıza cevap verirsin.

Dipnot: Misstik Oyunlardan Tiksiniyor :0

Dipnot2: dipnot 1 demek olmuyoki fantastik sevmiyorum :)

Muhip Çağlıdal

Biz de dönerin içindeki yağı ayıklamayı seviyoruz ama bu demek olmuyor ki o ayıkladığımız yağı yemiyoruz.

Atarımı almalıyım yoksa amigamı karar veremiyorum. Arkadaşlar amiga diyor siz ise atarı. Atarının kırmızı ışıkta geçtiği söylentileri var. Lütfen: Help Me

Oğulcan Şimşek

Sevgili P.O.S.T.A.L.: Oğulcan'a daha az sıkıntı ver, daha az boş vakıt ver, daha fazla üç kırmızı ışık ver...

rush for the bomb berlin oyununun tam sürümünü yayınlarsanız sevinirim, çünkü hiçbçryerde bulmadığım için yayınlarsanız bahtıyar olurum

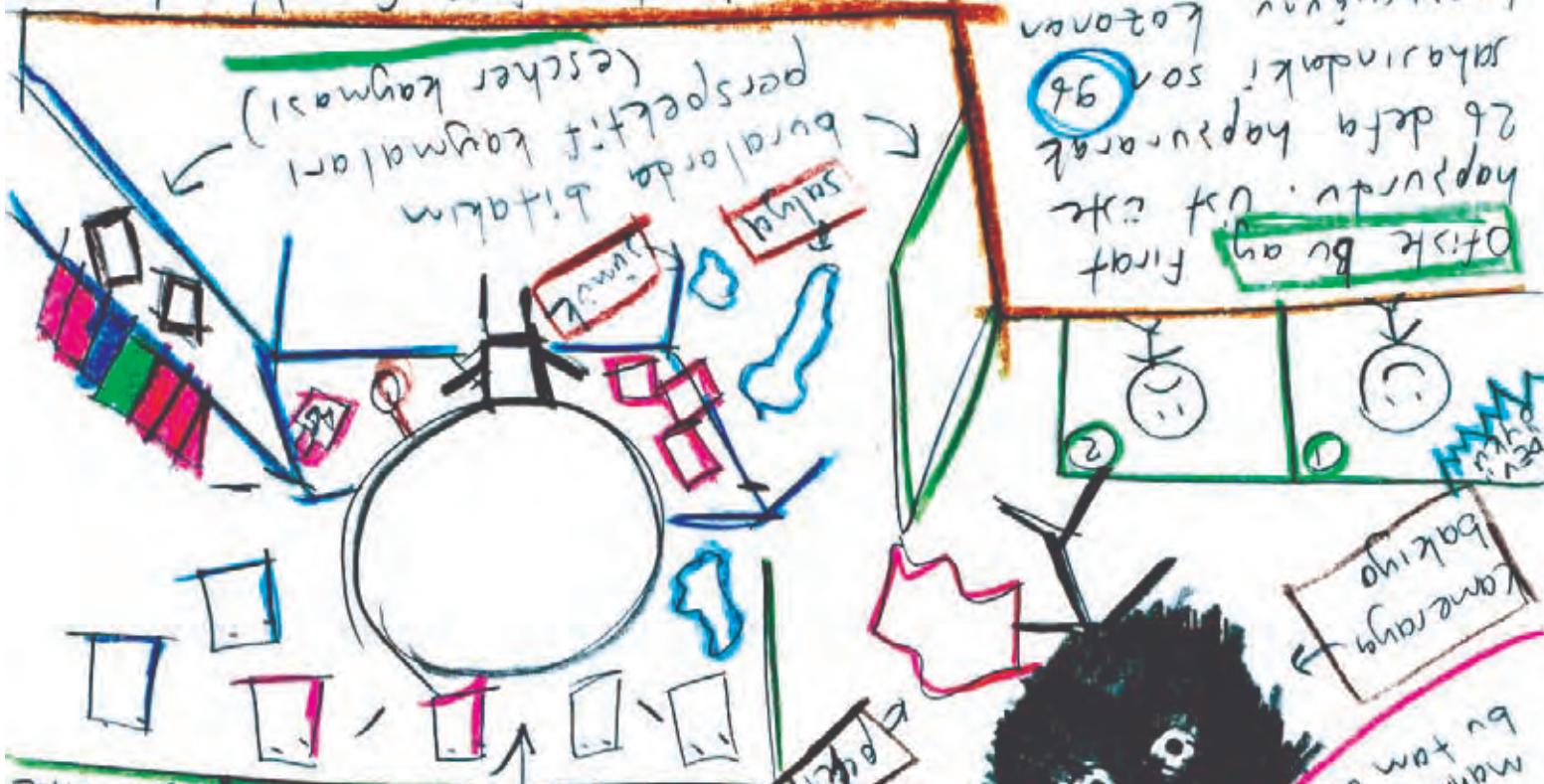
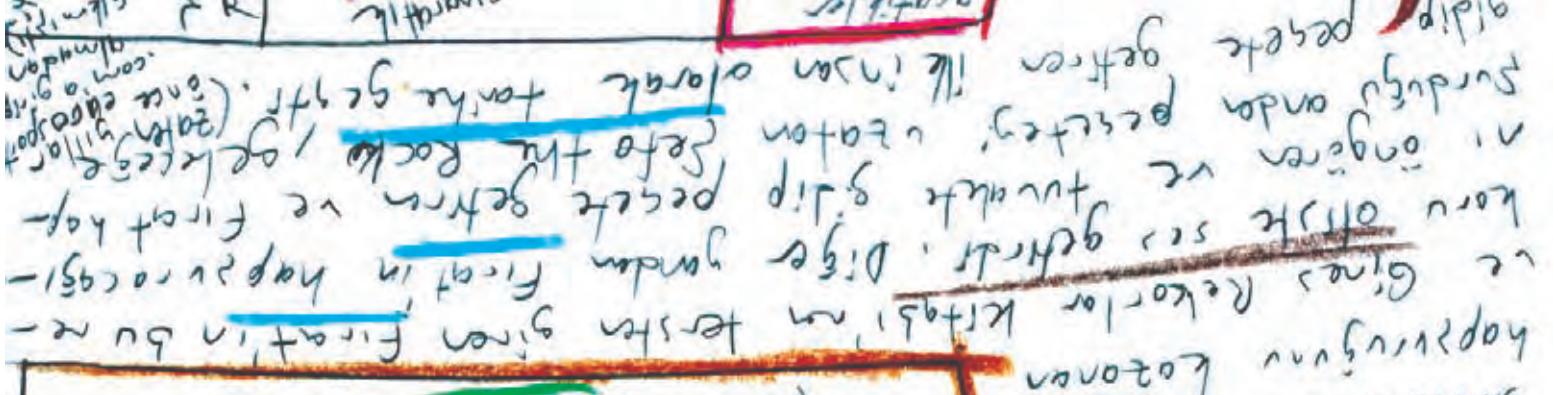
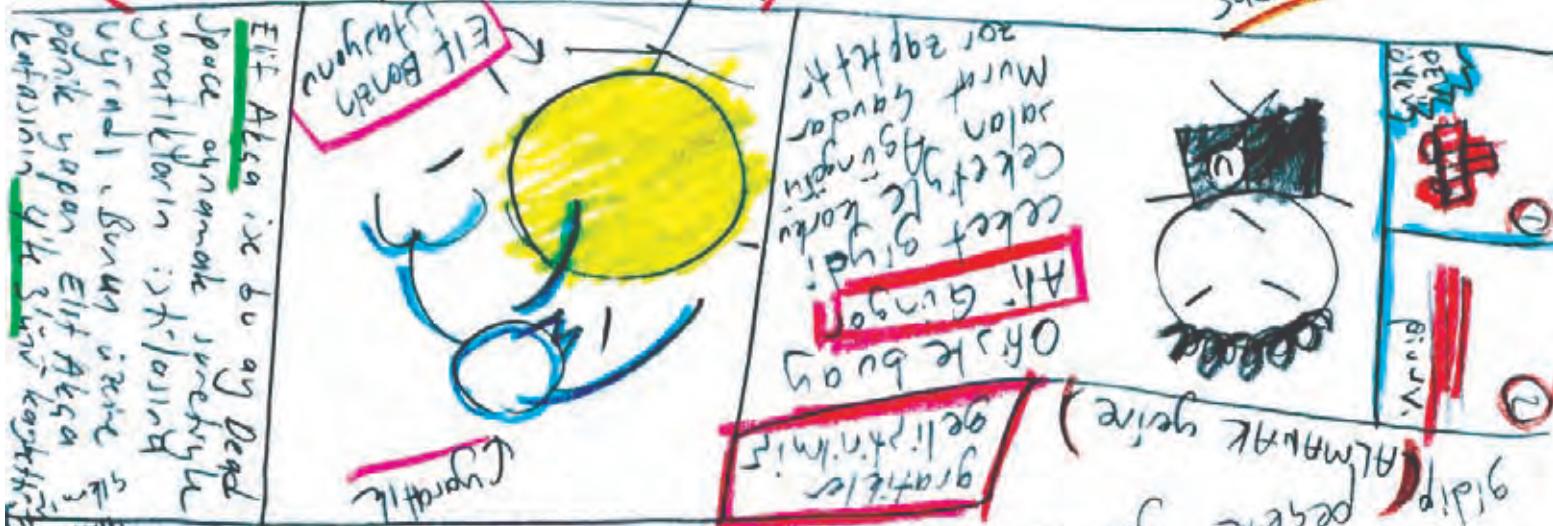
Songül Kasap

Sen hiçbir yerde bulamadısan biz nasıl bulalım Songül?!

OFFICE BUY

(TERSTEN OKUYUNUZ)

~~En güzel
meşhur
sabri sarıoğlu~~



MIRROR'S EDGE

GÖKDELENLERİN
ZİRVESİNDEN
SUÇtan KAÇIŞ...

İNCELEME

SONRAKİ LEVEL

1 ARALIK'TA
BAYİLERDE



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

KORNALAR SUSMASIN !!!!!!

Sevgili okurlarımız! Bu ay yine muhteşem bir konu ve biraz kitripi bir konuyla karşınızdayız.

Lütfen yazımızı başından itibaren okumaya başlayın da ikide bir, "yazımızı şu anda okumaya başlayanlar için bir kez daha söyleyelim", felan şekilde çalçenlik yapmayayım.

- Sizin çalçenlik yapmanızı hiçbir şekilde önleyemeyiz ki Erdem Bey.

- Yani ne yaparsak yapalım...

- Siz yine de bir yolunu bulup mutlaka zırvalayacaksınız evet.

- Sağ olun.

- Bakın demedim mi?

- Çok mersi, teşekkürler.

- İşte görüyorsunuz.

- Bu ayki mevzumuz araba kornaları ve çeşitleri.

- Alın işte aynen dediğim gibi.

- Cenk Bey de bu konuya ilgili uzmanımız.

- Bakın gördünüz mü?

- Hoş geldiniz Cenk Bey.

- Hoş bulduk Erdem Bey.

- Nasılsınız?

- Sizi enterese etmez.

- Çok mersi. Cenk Bey öncelikle nedir araba kornası, bir tanımını alabilir miyiz?

- Araba kornası arabalarımızda bulunan ve kendisine basınca, dibine kadar sessizce yanaştığımız zavallı yaya dostumuzun sıçramasını sağlayarak, bizi kahkahaya boğan aygıtımdır.

- Sizin bu konuya ilgili bir de kitabınız vardı.

Neydi adı Cenk Bey?

- Düt Bap Bip

- Bize bu ilginç kitabınızdan bahsedebilir misiniz?

- Etmem Erdem Bey. Gidin alın kendiniz okuyun.

- Ama!

- Aması falan yok Erdem Bey. Yazdığınıم şeylerden bahsetmek isteseydim, hiç yazmadım. Gelir direk bahsederdim. Böylece yaz, baskıya ver, yayınlat falan gibilerisinden bir sürü zırvalıkla da uğraşmadım.

- Aslında keşke öyle yapsaydınız hakketen

Cenk Bey. Niye gelip sadece bahsetmediniz ki?

- Evet. Gerçekten böyle anlatınca öyle görünüyor. Ama bunca zahmete girip yazmamın iyi bir sebebi vardı Erdem Bey.

- Neydi o?

- Bilmem hatırlamıyorum işte.

- Bence bir sebebi falan yoktu.

- Vardı diyorum. Birazdan hatırlayınca söylerim.

- Peki kaç çeşit korna vardır?

- Üç çeşit korna vardır: Düt, Bap ve Bip.

- Peki ya "dit" ve "dalidili"?

- Onlar korna değildir Erdem Bey. Tamamen uydurmadır.

- Yani hiçbir arabanın kornası dit veya dalidili şeklinde çalmaz mı?

- Çalmaz Erdem Bey. Dikkatli dinlerseniz tüm arabaların kornalarının düt, bap veya bip biçiminde çaldığını göreceksiniz.

- Peki ya Daaat?

- O, kamyon ve otobüslerde bulunan bir korna çeşididir. Sanılanın aksine arabalarda kullanılmaz Erdem Bey.

- Peki neden bu sesler kullanılıyor Cenk Bey?

- Tamamen geleneklerle ilgili Erdem Bey.

- Eski bayramlara falan mı bağlıyorsunuz?

- Hayır. İlk arabalarda, önlüğe çikan yayalar ezmek veya çekilmelerini sağlamak arasında kalan ilk şöförler, o anki aceleye düüt, baaap falan biçiminde bağırmışlar Erdem Bey.

- Yani çalan ilk telefonu açınca ne söyleyeceğini bilemeyeip "alo" diye saçmalayan kız gibi mi?

- Kız olduğunu nereden biliyorsunuz Erdem Bey?

- Hangi delikanlı adam alo der ki?

- Siz de haklısınız.

- Yani böylece ilk yapılan kornaları o şekilde mi bağırtmış bilim insanları Cenk Bey?

- Şöyledi: Korna içat edilene kadar her sürücü önüne çikan yayaya düt, bap ya da bip diye bağırdığı için bir süre sonra bunlar dışındaki bağırtıları yayalar iplememeye ve patır patır ezilmeye başlamışlar.

- Eyvah. Yayaların soyu mu tükenmiş yoksa?

- Saçmalama konusunda bilinen tüm sınırları aştinyıza artık Erdem Bey.

- Sağ olun.

- Tamam hadi bitirin şu yazısı.

- Çok biliyorsanız siz bitirin.

- Verin şu bilgisayarı bana bitireyim.

- Alın. Bitirin de göreyim. Kolaydı öyle sanki. ☺



Sesi rahatsız edici derecede gür olan bir arkadaşımız...



ANKARA,
TAKSİM ve
KADIKÖY HALİTAĞA
ŞUBELERİMİZ
AÇILDI

YAZILIM ve VERİTABANI UZMANI OLUN

Dünyanın en iyi
mesleği sizin olsun

Yazılım ve Veritabanı Teknolojileri alanındaki üç dünya devi Microsoft, Oracle ve Sun'in (Java) teknolojilerini kapsayan eğitim programına sahip Türkiye'deki tek eğitim kurumu olan Bilge Adam'a gelin, dünyanın en iyi mesleği* seçilen yazılım uzmanlığı alanında başarılı bir kariyer için ilk adımı atın.



444 33 30

www.bilgeadam.com

Bilge Adam

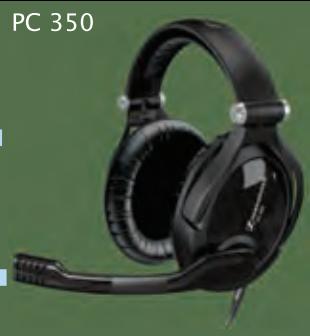
İSTANBUL

BAKIRKÖY EBZZIYA | BAKIRKÖY TOWN CENTER | BEŞİKTAŞ | FATİH | FÜLYA | KADIKÖY ALTIYOL | KADIKÖY HALİTAĞA | KOZYATAĞI | TAKSİM

ANKARA

BİLKENT PLAZA | KIZILAY

In the G4ME



Sennheiser Communications'dan
en iyiler için yeni kulaklık:
PC 350!

Bir oyuncunun isteyebileceği her şey
PC 350'de: Kapalı kulaklık kapsülü,
gürültü filtresi, sınırsız esneklik ve
konforlu mikrofonuyla kristalize ses
iletimi. Kısacası, oyun PC 350'siz olmaz.



SANAL MAĞAZALAR: www.elmasepeti.com - www.estore.com.tr

www.hepsiburada.com - www.yeterkiiste.com

ZİNCİR MAĞAZALAR: Gold - Teamark