

TAM SÜRÜM: EARTH 2160

2005'in en iyi strateji oyunlarından biri

133 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ



8 GB
DVD

ŞUBAT 2008 - 6,60 TL (KDV Dahil) 2008-02 | ISSN 1301-2154

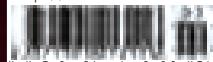
İLK DEFAYA
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

SADECE LEVEL'DA

Burnout
PARADISE

2. KAPAK KONUSU SUDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY LEVEL DVD GTAV / TAM
SÜRÜM > KANE & LYNCH: DEAD MEN > SPEEDBALL 2 İLK BAKIŞ SACRED 2 > LEFT 4 DEAD
> FALL OF LIBERTY YAKIN PLAN RAINBOW SIX: VEGAS 2 İNCELEME PHANTASY STAR
UNIVERSE: AOTI > SAM & MAX EPISODE 202: MBB > KINGDOM UNDER FIRE: COD
DOSYA OYUNLAR VE SİYASET > OYUNLAR VE YEMEKLER DONANIM SIDEWINDER
GAMING MOUSE > YENİ PHENOM İŞLEMÇİLER VE FAZLASI





Advanced Motion Accelerator

Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji



BenQ X Serisi LCD Monitör



Bildiğiniz tüm Tepki Süresi (ms) değerlerini BenQ MPRT teknolojisiyle tekrar gözden geçirin



BenQ X2200W'nun %92 Renk Gamutu sayesinde gerçek renklerle tanışacaksınız .

BenQXserisi.com

BenQ

Enjoyment Matters

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız fırat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Furkan Faruk Akinci faruk@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Zeynep Bilmez zeynep@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmazel cencerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Elif Namlı Rışvanoğlu elin@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbsaran@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Leguo Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Merve Elma merve@level.com.tr

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

Ömür İklimi Demir omur@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Tunc Dindas turbo@level.com.tr

Ümit Öncel üonce@level.com.tr

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
İzmir Temsilcisi: Ziyaret Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

Başkan Yardımcısı: Funda Baykal

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Zuhal Söylemez, zsoylemez@doganburda.com

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

Yeliz Koyun, ykoyun@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 17, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

Esenetepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisileri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

EDITÖRDEN

Gelecek GameX



Bir kültürün oluşması ya da bir kavramın insanlar tarafından benimsenmesi zaman ister.

Bir umudun hayatı kalması ise fedakarlık ve emek gerektirir. Ve bu parçalar bir araya gelerek bütünü oluşturur. Ancak söz konusu olan bütününe olunca zaman ağır akmaya başlar. Bu süreçte bütünü oluşturmak ancak ve ancak ekonomisi, sosyal yaşamı, eğitimi ve altyapısı güçlü olan ülkelerin işidir. Sinema sektörü, müzik sektörü, oyun sektörü... Hangi sektör, hangi iş dalı olursa olsun; her sektör için bir altyapıya ve bu altyapıyı inşa etmek için işçiler, mühendisler ihtiyaç duyurulur. Türkiye, her sektörde olduğu gibi oyun sektöründe de maça 1-0 yenik başladı; hatta zaman zaman maça da dahil çıkmadı. Ancak gün oldu, devran döndü: 2007 yılı, Türkiye'deki oyun sektörü adına bambaşka bir yıl oldu; işçiler ve mühendisler ve oyun sektöründe çalışan "Türkçe" insanlar, oyun kültürünün oluşması adına varlarını - yoklarını ortaya koydular. Emek sarf ederek, zamanı iyi kullanarak ve hiçbir fedakarlıktan kaçınmadan... Rönasans Fuarı ve LEVEL olarak, Intel ana sponsorluğunda yaklaşık iki ay önce gerçekleştirdiğimiz GameX fuarı, Türkiye'de oyun kültürünün inşası için büyük ama çok büyük bir adımdı. Bu konu hakkında yazmamın nedeni, Aralık ayında gerçekleştirdiğimiz GameX değil, gelecek GameX. Zira biz, şimdiden gelecek GameX için hazırlıklara başladık. Türkiye'de yeni bir oyun kultürü inşa etmek, var olan hasarları onarmak için...

Bir tarafta Crysis, Türkiye'deki amatör / profesyonel oyun yapımcıları, online portallar, "büyük" düşünen firmalar; diğer tarafta LEVEL... Türkiye, kabuk değiştiriyor. Ve bu değişime, revizyona öncülük etmek bizi gururlandırıyor.

Not: Aralık sayımızın kesinleşen resmi satış rakamı 18.000'dir. Bizi tercih ettiğiniz için bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

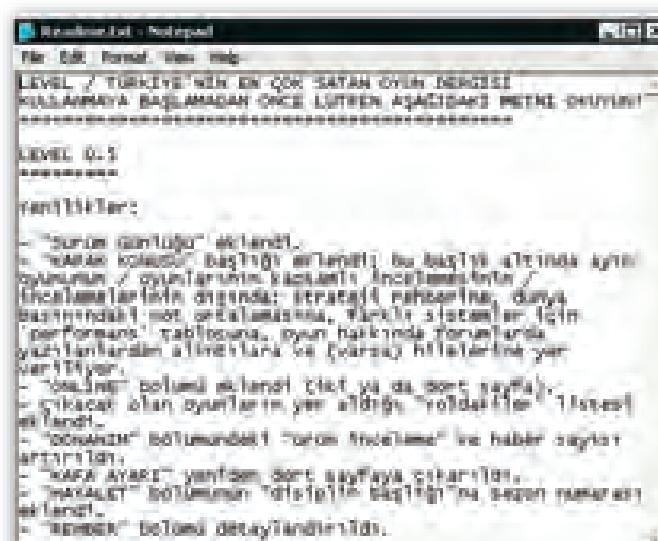
fırat@level.com.tr

EARTH 2160'ı çalıştmak için;

1. Oyunu kurup çalıştırdıktan sonra, ana menüden önceki ekranda aşağıdaki seri numaralarından birini girin:

RNA3-Q6BA-A777-JTMA	254F-GNS5-UQVY-7PW9
LPVF-V46N-JCND-MULK	RNDW-2PEC-C9FN-PNE4
FHJD-3VNT-H4D6-MJKQ	NKEY-X9VW-DDHU-2HCQ
KFYM-NMBP-PUM5-QDFN	6NXW-T97G-MAA8-4PPH

2. Seri numaralarından birini girdikten sonra bir aktivasyon gerekecektir. Ana menünün sol altında bulunan "PRODUCT REGISTRATION" bölümüne tıkıldıkten sonra bir ekrana karşılaşacaksınız. Bu ekranda -isim ya da adres girmek zorunda olmaksızın- "VIA INTERNET" tuşuna tıklayarak oyunu aktif hale getirebilirsiniz.

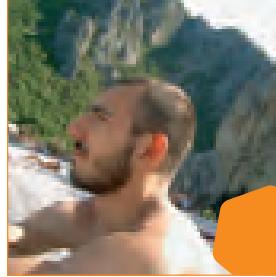


- “Yeni yıla nasıl girersen tüm yıl öyle geçer” derler. Bu garip denkleme göre 2008 yılı senin için nasıl geçecek?
- Oyun yağmuru iyice duruldu; yine bekleyişe geçtiğ. Senin bu sıralar heyecanla beklediğin oyun hangisi?



Elif Akça

- Bu denklemin geçerli olması halinde en çok zarar görecek kişi benim çünkü 2008'e yemek yiyecek girdim. Yıl boyunca bu yeme performansımı sürdürürsem çok yakında İstanbul Belediyesi beni evimden çıkarabilecek için vinçle gelecek.
- Her ne kadar bir CJ fanatığı olarak Niko'ya pek isınamamış olsam da bu durum GTA4'ü heyecanla beklememe engel olamıyor. Umarım GTA ismi, “yeni nesil oyun” çılgınlığının kurbanlarından biri olmaz ve beni hayal kırıklığına uğratmaz.



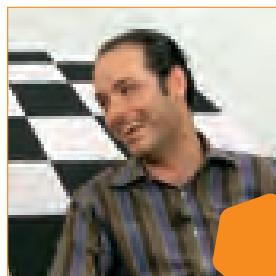
Ercan Uğurlu

- Denklemlerdenoldumolasınefretetmişimdir; matematikle aram pek iyi değil tahmin ettiğiniz gibi. Aslına bakarsanız hayatı da pek iyi geçindiğim söylemenem. Zira hayatıda yüz binlerce denklem içermekte, aynı bu denklem gib... Soruya cevap vermem gerekirse sanırım benim bütün yılım yalnız geçecek. Ühü!
- Vallahı şu sıralar beklediğim pek bir oyun yok. Kaldı ki büyük bir heyecanla bekleyip de sonunda kavuştuğum oyunlar olan Bioshock, Jericho ve Call of Duty 4'ü tam olarak oynayamadım. İşlerden vakit bulup da onları rahatça sömüreboleceğim anı kollamaktayım şu sıralar.



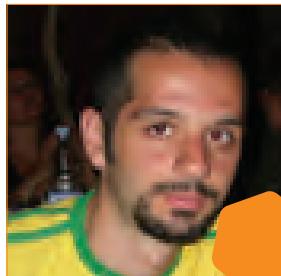
Furkan Faruk Akıncı

- “Garip denklem”e göre 2008 yılı benim için, tuhaf tartışmalarla geçecek. Hayatımın en ilginç yeni yılını kutladım ve geri sayılmaya başlayana kadar harareti bir tartışmanın içindeydim. Neyse ki tarafların akı sonunda başına geldi de büyük bir facianın eşinden dönündü. Geri sayılmıştı ama...
- Bütün oyunculuk kariyerimi toplayorum; üzerine editörlük yaşamımı ve sektör'üne 20 yıldır biriktirdiğim bilgilerimi ekliyorum hatta tüm bulara kendi karakter özelliklerimi baharat niyetine serpiştirmiyorum ve ortaya söyle bir sonuç çıkmıyor: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots!



Erdem Uygan

- Bu garip denkleme göre 2008 boyunca salondaki seppanın yanında, koltuktan aldığı minderin üzerinde oturup soframak şöbiyete bakacağım. Saç elim denge sağlamak için sürekli yerde olacağından bileğim ağıryacak. Ağzımda, dişlerimin arasında kurşun kaleml tutacağım. Bu nedenle, bir süre sonra ister istemez salyalarım çenemden süzülmeye başlayacak.
- Yaklaşık 12 yıldır, yedinci dakikasında içimi kasma-yacak bir oyun beklediğimden heyecan falan kalmadı. Kanıksadım açıkçası. Beceriksiz oyun yapıcılının bunu başarabileceklerine olan inancımı 2014'ün 26 Eylül'üne kadar koruyacağım.



Tuna Şentuna

- Yeni yıla Noel Baba'yı bekleyerek girdim. Aynı, Arap Kızı'nın camdan baktığı gibi ben de pencerenin önünde, ren geyikleri eşliğinde ilerleyen Noel Baba'nın kızğını bekledim. Ama gelmedi. Yani 2008'de sürekli bekleyeceğim. Neyi, kim? hiçbirini bilmeden...
- Şu sıralar misket oyununun yeniden moda olmasını bekliyorum. Sadece birkaç YTL'ye son sistem bir bilye ordusu kurmak mümkün. Oyunun multiplayer olması ve sunucuların bol miktarda bulunması da kabası!



Cenk Durmazel

- “Bir editörün ‘gizli hayatı’ gizli kalmalıdır. Yoksa o gizli hayat, gizli bir hayat olmaktan çıkar.” demiş editör olmayan ve aynı cümlede “gizli” kelimesini çok fazla kullanan biri. Dolayısıyla bu sorunuza cevap veremiyorum; hiç kusura bakmayın.
- “Senin” derken, sen kimsin? Tanışıyor muyuz? Karşılaştığımız var mı? Terbiyesiz! Soruyu “siz” olarak değiştirdi, öbür sayıda bir daha sorarsın. Münasebensiz.

LEVEL Ödülleri



Altın

(9 - 10) Bir inceleme sayfasında bu ödülü denk gelirseniz işi gücü bırakın ve derhal incelenen oyuna dalın; aksi takdirde çok şey kaçırsınız.



Gümüş

(8 - 8,9) “Yok ya, bu oyuna 10 vermeye lim” diyerek puanını kırdığımız oyular gümüş madalya ile ödüllendiriliyor.



Bronz

(7 - 7,9) Son basamağı kapacak kadar kaliteli olan oyular, tarafımızdan bronz madalyaya layık görülmüyor.

BİR BAKIŞTA 132. SAYI

PUAN

9,5 *CoD4: Modern Warfare* > Böyle bir oyunun konsol versiyonunu inceleriz de PC versiyonunu es geçer miyiz hiç?! 2007 yılının en iyi ilk üç oyunu arasında gösterebileceğimiz CoD4, PC versiyonıyla 132. sayının en yüksek puanını aldı.

9,3 *Rock Band* > Guitar Hero III, hepimizin ağzını kulaklarına götürmüşken Rock Band çıktı karşımıza. Tam kadro bir rock grubu kurmanızı sağlayan oyun, “daha fazlasını isteyen” Guitar Hero tutkunlarına çok hoş bir hediye oldu.

9,3 *Super Mario Galaxy* > Mario, “süper” sıfatını bu defa gerçekten hak etti. Akıl almaz bölüm tasarımları ve durmak bilmeyen heyecanıyla Super Mario Galaxy, Mario'nun adını Gelmiş Geçmiş En İyi Oyunlar listesine altın harflerle kazdı.

9,1 *Uncharted: Drake's Fortune* > Uncharted: Drake's Fortune, özel bir sunumla Elif'e tanıtıldı. Bu sunum sonrasında oyuna 10 tam puan vermek isteyen Elif son anda durduruldu.

8,4 *Supreme Commander: Forged Alliance* > Supreme Commander, bu yılı sönükmek adına bir ekleni ile karşımıza çıkarak hafızalarımızdaki yerini sağlamlaştırdı.

Your potential. Our passion.[®]

Microsoft



ilk vuran sen ol!

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

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

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

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



EARTH 2160

TAM SÜRÜM

2000 yılında raflardaki yerini alan Earth 2150 ile dünyanın sonunun gelmesine ve ırkların yeryüzünü terk etmesine tanık olmuştu. Şimdi, savaş kaldığı yerden devam ediyor fakat bu kez yeni savaş meydanı, kırmızı gezegen Mars. Eğer henüz serinin bu en heyecanlı bölümünü tanık olmadysanız yaşadınız! Zira bu ay sizlere Tam Sürüm olarak ikram ettiğimiz oyun, Earth 2150'nin devamı olan Earth 2160.

Not: Oyunu oynamak için gerekli olan tüm veriler 3. sayfada yer alıyor.

Minimum Sistem: 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 1500 MB Sabit Disk Alanı, Windows 2000/XP

Önerilen Sistem: 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2000 MB Sabit Disk Alanı, Windows 2000/XP

Rehber: s95



SACRED 2: FALLEN ANGEL

İLK BAKIŞ: 12 EKSTRA: DVD

Ancarca toprakları bir zamanlar Melekler tarafından kontrol ediliyor ve bu toprakların etrafına yayıldığı muazzam enerji onlar tarafından dengeleniyordu. Ta ki Melekler bu işin nasıl yapılacağını Elfler' e öğretene kadar... Aldıkları emaneti o güne dek, süregeldiği şekilde kullanmak yerine, kendi ırklarını yüceltmek için kullanan Elfler' in bu tercihi nelere mal oldu dersiniz? Buyurun, hep birlikte öğrenelim.



FRONTLINES: FUEL OF WAR

İLK BAKIŞ: 20

Frontlines: FoW, 2024 yılında, Hazar Denizi'ndeki bir bölgede bulunan dünyanın kalan son petrol rezervlerini ele geçirmek amacıyla Üçüncü Dünya Savaşı' nı başlatan Western Coalition ve Red Star devletlerinin savaşını konu alıyor.



TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

İLK BAKIŞ: 26

Tarihi damgasını vurmuş olan ikinci Dünya Savaşı, bildiğimiz şekliyle hiç sonuçlanmamayıpıldı. Şu an bastığımız topraklara "Türkiye" denmiyor olabilirdi. Her şey, bir taksi şoförünün gaza ne kadar sert bastığına bağlıydı.



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

İLK BAKIŞ: 14

Geçen sene piyasaya çıkan S.T.A.L.K.E.R.: SoC'den bir yıl öncesini konu alan Clear Sky ile zor atlattığımız depresif döneme tekrar "Merhaba" diyeceğiz.



OYUNLAR VE YEMEKLER

DOSYA: 34

Hafıta sonu için evinizde bir oyun partisi düzenliyorsunuz ve bu partide tüm arkadaşlarınızı davet ettiniz. Oynayacağınız oyunlar, ses sisteminiz, Plazma TV' nız, oyun oynarken tüketeceğiniz yiyecek ve içecekleriniz hazır; her şey mükemmel görünüyor, hiçbir eksik yok gibi... Peki, size bir soru: Hangi oyunun yanına, en iyi hangi yiyecek gider? "Nasıl yanı?" diye sorduğumuzu duyar gibiyiz. Yemek – oyun eşleştirmelarını iyi yaparsanız hem oyundan, hem de yemekten aldimension zevki ikiye katlayınız. Yemekler ile ilgili oldukça detaylı bir bilgi hazinesine sahip olan, Yemeklerden Sorumlu Hanım Kızımız Elif Akçan'ın denetiminde hazırlanan Oyunlar ve Yemekler adlı dosya konusu, sizin bu konu ile ilgili bilgi sahibi yapacak.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

- Aquaria
- Chuzzle
- Deep Blue Sea
- Ghost in the Sheet
- Kane & Lynch: Dead Men
- Live for Speed S2 Alpha
- Nitro Stunt Racing stage 1
- Speedball 2
- WH40K Dow - Soulstorm
- X Motor Racing

BEDAVA OYUNLAR

- Arkan Ball
- BMW M3 Challenge

LEVEL LİĞİ

SAYFA: 8

LEVEL LİĞİ tüm heyecanı ile kaldıgı yerden devam ediyor! Her ay birbirinden çekicişmeli karşılaşmalara sahne olan LEVEL LİĞİ'nde bu ay yarışmacıların ter döktüğü oyun Tony Hawk's Proving Ground'du. Turnuvada neler mi yaşandı? Buyurun...

- Bubble Match
- GTA 2
- Pingus
- Ski Challenge
- Universal Combat

EKSTRALAR

- Adventure Soul (Online dergi)
- Burnout Paradise (Wallpaper Paketi)
- Kingdom Under Fire (Wallpaper Paketi)
- LEVEL (Wallpaper Paketi)
- NFS ProStreet (Wallpaper Paketi)
- Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)
- Sacred 2: The Fallen Angel (Wallpaper Paketi)
- Sudden Strike 3: Arms of Victory (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

- Battle Rage
- Battlefield: Bad Company [YÇ]
- Conflict Denied Ops [YÇ]

DARK SECTOR

- Destroy All Humans - Big Willy Unleashed
- Dynasty Warriors 6 [YÇ]
- Exit
- Ferrari Challenge [YÇ]
- Guitar Hero Air Guitar
- Harvest Moon: Sun and Friends
- Insecticide [YÇ]
- Manga Fighter
- Naruto
- Naruto Narutimate Accel 2
- Ninja Gaiden 2 [YÇ]
- Nitro Stunt Racing
- Patapon
- Pirates of the Burning Sea [YÇ]



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

İNCELEME: 50

Modifiye tutkunlarından misiniz? Hiz merakınıza sık sık yenik mi düşüyorsunuz? Sokaklarda lastik yakarken, en iyi DJ'lerin yaptığı müziklerle kulaklarınızın pasını atmak mı istiyorsunuz? O halde sizi söyley alalım...

YAKIN PLAN

30 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

DOSYA KONUSU

34 Oyunlar ve Yemekler

70 Büyük Oyunlar (Oyunlar ve Siyaset)

PC İNCELEME

38 Sudden Strike 3: Arms for Victory

46 Lucky Luke: Go West!

48 Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus

50 Juiced 2: Hot Import Nights

52 Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues

54 Speedball 2

SAM & MAX EPISODE 202: MOAI BETTER BLUES

İNCELEME: 52

Her geçen gün tükenmeye bir adım daha yaklaşan adventure türünü Sam ve Max ayakta tutuyor. Bu serinin en son oyununun incelemesine 52. sayfadan ve sadece LEVEL'da bulabileceğiniz tam çözümüne ise 92. sayfadan ulaşabilirsiniz.



GHOSTBUSTERS

İLK BAKIŞ: 18

Şu sıralar oldukça moda olan ve birçoğu -ne yazık ki- vasatı aşamayan film oyunlarına bir oyun daha ekleniyor. Fakat bu kez her şey çok farklı olacak gibi... Heyecanla bekliyoruz!

Prototype [YÇ]

Raiden Fighters Aces [YÇ]

Resident Evil Degeneration [YÇ]

Sam & Max 202

Sniper: Art of Victory

Stargate Worlds [YÇ]

Stranglehold Expansion [YÇ]

Sudden Strike 3: Arms of Victory

Terrorist Takedown 2

Too Human [YÇ]

YAMALAR

Crysis v1.1

Crysis Multiplayer Map Pack

Guitar Hero 3 v1.1

NFS ProStreet v1.1

SimCity Societies Update 2

Sudden Strike 3: Arms of Victory v1.2

The Witcher v1.2

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 38 EKSTRA: DVD VIDEO: DVD YAMA: DVD

Toplama beş adet senaryoya sahip olan Sudden Strike 3: AfV'de, bazı görevlerde kah Amerikalıları kontrol ederek Japonlara kan ağlatıyzısunuz, kah Japonları yöneterek Amerikalıların yaptığı operasyonları engellemeye çalışıyoysunuz. Fakat bunun sonucunda elinize ne geçiyor? Hiçbir şey! Tuna da oyunu beğenmemiş olacak ki ısrarla bu oyun yerine Company of Heroes'u oynamanızı tavsiye etmiş. Neden mi? Gelin bunu, ayrıntılı bir şekilde Tuna'dan öğrenelim...

BURNOUT PARADISE

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 58 EXTRA: DVD

Yarış oyunlarına getirdiği farklı tatollarla ünlenen Burnout serisi, Paradise ile birlikte bu türde bir çığır açarak zirveye oturuyor. Bu ay kapağımızı süsleyen Burnout Paradise'in hem incelemesini, hem de rehberini 46. sayfada bulabilirsiniz.



55 Viva Pinata

56 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

58 Burnout Paradise

63 Kingdom Under Fire: Circle of Doom

64 The Club

66 MX vs ATV Untamed

66 Sonic Riders: Zero Gravity

67 Dead Head Fred

67 Sonic Rivals 2

68 KISA KISA

78 ONLINE

82 EKSTRA

84 DONANIM

91 TEKNİK SERVİS

92 HİLE

94 REHBER

98 YAPIM HİKAYESİ

THE CLUB

İNCELEME: 64

Project Gotham Racing serisinin yapımcılarının elinden çıkan The Club, "Adam öldürerek nasıl combo yapılır?" sorusuna net bir cevap veriyor.

BÜYÜK OYUNLAR (OYUNLAR VE SIYASET)

DOSYA: 70

Bu yazımızı okuduktan sonra içtiğiniz suyun içine bile siyasetin karışmış olabileceğiinden şüpheleneneceksiniz.

SÜRÜCÜLER

ATI v7.10

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 v163.71

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

Wise Registry Cleaner v2.95

XdN Tweaker v0.8.8.4

99 KÜLTÜR SANAT

104 İŞGAL

106 HAYALET

108 KARA KUTU

109 KAFA AYARI

116 ALTIGEN

122 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

YAKIN PLAN: 30

Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan ve kaliteli oyun yapısı ile bizi uzun bir süre ekranın başına hapsetmiş olan Vegas, çizgisini bozmuyor ve eklenen yenilikleri ile bizleri yine uzun bir süre oyalayacağı benziyor.

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 v0.7.2

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

ICQ v6.0

Kaspersky Internet Security v7.0.0.125

VE DAHA FAZLASI...

DÖRDÜNCÜ HAFTA

BU AY: TONY HAWK'S PROVING GROUND

Eveet... Yeni mi yeni, heyecanlı mı heyecanlı ve eğlenceli mi eğlenceli bir LEVEL Ligi haftası daha geldi çattı, dostlar. İsterdim ki sizler de her LEVEL Ligi haftasında bura da olun ve bu eğlenceli bizzat yaşayın. Hmm... Ama o zaman bir stadyumda çalışmamız gerekiyor sanırım zira 18.000'den fazla kişiyi buraya sığdırma zor olur; sanırım bu konu üzerinde daha detaylı düşünmem gerekiyor. Neyse, ne diyorduk? Evet, her ay olduğu gibi bu ay da ofisimiz oldukça çekişmeli ve renkli karşılaşmalara sahne oldu ve elbette ki her yarışmadır olduğu gibi burada da yarışmacılar arasında birçok garip olay yaşandı. Ne gibi mi? Bir aralar Fenerbahçe hakkında ortaya atılan "büyük" söyleşilerine benzer iddialardan tutun, rakiplerin morallerini bozmak için söylenen acımasız sözlerle kadar... Neler olup bittiğini gelin, hep beraber görelim.

OYUNCULAR

**ELİF**

Mücadele edilecek olan oyun Tony Hawk's Proving Ground olunca, pozlarımız Tony Hawk'ı aratmamalı, değil mi? Ama Allah aşkına; o ne Elif?! Tamam, ofiste bu gibi durumlar için bir kaykay bulundurmadığımız için PS2'nin üzerine çıkmayı anlıyorum; (iyi ki Slim PS2 değil). peki ya verdığın bu poza ne demeli? Mısır Tanrıları'nı kızdıracaksın; başımıza taş yağacak!

**DEHA**

Bu ay ligimizde boy gösteren Deha, hepimizi çok sevindirdi zira kendisini bir hayli özlemiştir. Güler yüzü ile bütün stresimizi yok eden Deha da PS2'nin üzerine çıkmaya kalktı fakat ofisin kolluk kuvvetleri tarafından aşağı indirilerek yandaki pozun daha sık olduğuna ikna edildi. Maşallah, PS2'miz "taş gibi" ama onun da bir direnci var, değil mi?

**ERCAN**

Her ne kadar üzerine çıktıığım obje bozuk bir klavye olsa da Beşiktaş Meydanı'ndaki parkta, tüm gün kayıp duran gençlerimize taş çıkartır cinsten bir poz vermişim. Bu fotoğrafı baktıkça kaykayım ile kayarken bir otobüsün altında kalmaktan son anda kurtuldugum günü unutup, yeniden kaykaya başlamak istiyorum. Yok yok, vazgeçtim; ölüyordum az kalsın!

**FARUK**

Yoğun bir şekilde çalışmakta olan Faruk'a fotoğrafını çekeceğimizi söylediğimde, anı bir hareketle kapüşonunu başına geçirdi ve havada iki salto atarak koltuğun üzerine tüneyevidi. Biz, olanlara henüz bir anlam verememişken, "Ben hazırlım!" diyen Faruk, fotoğraf çekimi sonrasında sanki hiçbir şey olmamış gibi çalışmaya devam etti.

**"LIP TRICK YAPMAYI ÖĞRENMEDEN KARŞIMA ÇIKMAYIN!"
DİYEN ELİF, BU SÖZÜNÜN BEDELİNİ AĞIR ÖDEDİ**



Karşılaşmalar başlamadan önce, "Ohoo, boşuna isınmayın. Lip Trick yapmasını bilmeden beni yenmeniz çok zor!" deyip morallerimizi alt üst eden Elif'e en iyi cevabı, ilk turda karşılaştığı Deha verdi. Deha, topladığı 30.399 puan ile Elif'e yaklaşık 10.000 puan fark atarak onu eleyen isim oldu. Parkurdan ayrılrken Elif'in, oldukça sınırlı olduğu gözlandı.



İtiraf etmem gerekirse Deha ile attığım isınma turları sırasında gözüm oldukça korkmuştu. Zira 10.000 puanı bile geçemiyordum; ta ki Board Slide yapmayı öğreninceye kadar! Maç başlığında Board Slide sayesinde hızla puan toplamaya başladım. Maç sona erdiğinde ise 46.286 puana ulaşan Deha'yı, 54.152 puan ile geçerek adımı bir üst tura yazdırılmıştım. Maç sonrası yanına gelen Deha'nın, "Hocam, büyüğün falan mı yaptırdın bana? Sürekli düşmekten ayağa bile kalkamadım." demesi bir hayli ilginçti doğrusu.



OYUN: TONY HAWK'S PROVING GROUND

İNCELENDİĞİ SAYI: -

PUANI: -

FARUK'UN FOTOĞRAF ÇEKİMİ SIRASINDA

ATTIĞI SALTOLAR, HAFIZALARIMIZA KAZINDI



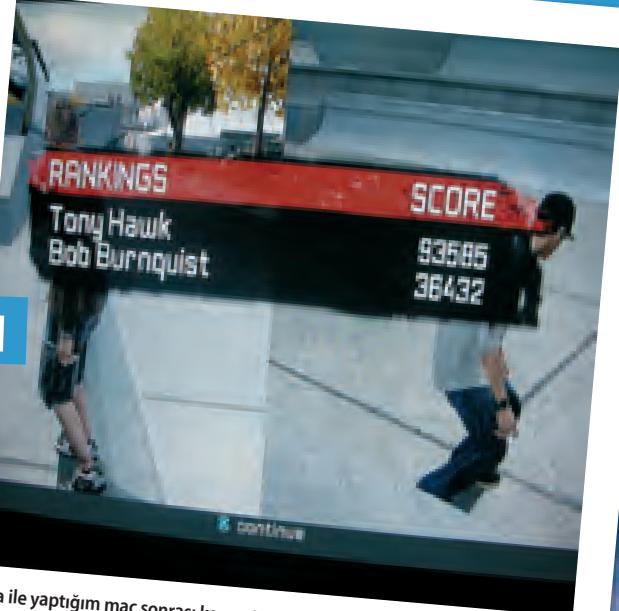
Şampiyonu belirleyecek olan son karşılaşma öncesi hepimizin aklından tek bir soru geçiyordu: Faruk, fotoğraf çekimi sırasında sergilediği çevikliği oyuna yansıtabilecek miydi? Maalesef, evet! Faruk, maç başlar başlamaz kaykayı ile platformlarda firtına gibi esmeye, puanları hızla toplamaya başladı. Ancak, tam korkmaya başladığım sırada durularak sahneyi bana bıraktı ve maç sonunda 80.832 puanla onu zor da olsa geçmeyi başardım.

GÜNÜN GALİBİ

ERCAN HAVK

10 PUAN

Benim için gerçekten zor bir haftaydı. Buradan Deha'ya, bana Board Slide'in nasıl yapıldığını öğrettiği için teşekkür ediyorum. Ayrıca, kendisine maçtan sonra yaptığı -kayıt dışı- rövanşlarda beni büyük bir puan farkıyla yendiğini hatırlatıyor ve böylece, ona büyü yapmadığımı kanıtlamış oluyorum.



Deha ile yaptığım maç sonrası kazandığım galibiyet, Fırat'ı yenebileceğime dair büyük bir umut vermişti bana. Oysaki geçen ay Sensible Soccer'da kendisinden yediğim goller hala unutamamıştım; bu durum cesaretimi kırıyordu. Neyse ki korktuğum başıma gelmedi ve karşılaşma sonunda topladığım 93.585 puan ile Fırat'ı eledim. Maç sonrası her ne kadar "Hocam, vallah istemeyerek oldu!" desem de Fırat'ın gönülnü almadım. Sanırım gelecek ay aranızda olamayacağım!

PUAN DURUMU

İŞİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	5	29
FIRAT	4	28
ERCAN	10	24
FARUK	6	17
ŞEFİK :(0	17
DEHA	8+5	13
BURAK	0	10
ZEYNEP	0	9
MAHMUT	0	5
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

LEVEL PAF LİGİ

Bu ay PAF Ligi için, Çöp Çekme oyununu seçtil. Birbirinden farklı uzunluklarda olan çöplerden en uzun olanını çeklen yarışmacı, LEVEL Ligi'nde kazandığı puana beş puan ekleyecekti. Tüm yarışmacılar müsabaka alanında toplandı ve çöpler, ilk çöpü çekerek olan yarışmacıya, Deha'ya uzatıldı. Ama o da ne?! Deha, hepimizin şاşkın bakışları arasında beş çöp arasından en uzununu buluverdi! Kendisini tebrik ediyor ve çok şanslı olduğunu belirtiyoruz. Deha, bu aralar mutlaka bir talih oyunu oynaya!



STARCRAFT II

YAPIM Blizzard Entertainment

DAGITIM Blizzard Entertainment

TUR Strateji

PLATFORM PC

CIKIS TARIHI Belli degil

WEB www.starcraft2.com





"Kavuşamazsan aşk olur." Aşık Veysel hayatı olsaydı, Starcraft II için bu ünlü sözünü "Kavuşamazsan aşk olur; 10 yıl kavuşamazsan şaplaklı olur." şeklinde değiştirmek zorunda kalabilirdi. Zira etrafımızda, her beş dakikada bir gözlerini istemsizce kırparak "Starcraft'in ikincisi çıkyormuş, duydu mu?" diye sayıklayan ve ardından Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Merkezi'ne sevk edilen çok kişi var. 1998 yılından bu yana üstüne oyun yapılamayan bu strateji efsanesinin ikinci yıldızı için halen kesin bir çıkış tarihi açıklanmamış olsa da 2008 yılının sonlarına doğru muradımıza ereceğimizi düşünüyor ve o zamana dek sizin bu güzel ekran görüntüsüyle baş başa bırakıyoruz.



YAPIM Ascaron Entertainment

DAĞITIM Ascaron Entertainment

TÜR RPG

PLATFORM PC, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Eylül 2008

WEB www.sacred2.com

ANCARIA TOPRAKLARI, KAN AĞLIYOR

Sacred 2: The Fallen Angel

Büyük ile yoğunlaşmış olan topraklar, sayısı gittikçe artan hanedanlık kavgaları, değişmeye başlayan doğa ve gitgide çığırından çıkan güçlü bir enerji... Ancaria toprakları var olduğu günden beri bu enerjiyi yarmaktır. Bu topraklarda yaşayanlar ona "T Enerjisi" diyorlar. Bu gücün nasıl olup da Ancaria topraklarına dahil olduğu ve Ancaria'yı ayakta tutan bir güç haline geldiği bilinmiyor. Ancak son zamanlarda yaşananlar, artık bu gücün kontrol altına alınması gerektiğine dair bir işaret sanksi. Peki siz olsayınız hangisini seçerdiniz? Güce hizmet etmeyi mi, yoksa Ancaria topraklarının dengelenmesini sağlamayı mı?

Sacred piyasaya çıktığında, "bir tür Diablo benzeri" olarak tanımlanmış ve özellikle Avrupa'da büyük bir ilgiyle karşılanmıştı. Dünya çapında beklenen ilgiyi görmese de yeni Sacred'in tamıyla üç boyutlu olması ancak izometrik kamera açısını koruması; 400 yeni görev, birçok yeni zırh, silah ve dövüş teknikleri sunması, ilkinden daha başarılı olacağının dair bir his doğuryor insanın içinde. Oyun boyunca, "Öldürdüğünüz yara-

tıklardan daha iyi silahlar çıksın" ya da "Daha güzel zırhlar çıksın da giyeyim, kuşanıyorum; düşmanlarımı alt edeyim" diyerek ilerlediğimiz Sacred'in zindanları ve topraklarında az zaman harcamadık. Bakalım bu ikinci oyun, oyun dünyasına neler getirecek?

...Ama her şeyden önce hikaye>

RPG severler olarak, her kahramanlık öyküsünün yanında bir hikayenin yattığını elbette ki hepimiz biliriz. Hikayelere doyduk belki ama öümüzde uzanan zorlu ve heyecanlı yolu görevbilmemiz için arkamızдан gelen patikaya söyle bir dönüp bakma ihtiyacı duyarız her zaman. Karakterler kimlermiş, ortalığı kim veya ne karıştırmış, atlattamamız gereken olası tehlikeler nelermiş... Bunları öğrenmeden suradan şuraya adımını atmaz RPG'ci adam! İşte hikaye: Bir zamanlar, Ancaria toprakları "Melekler" tarafından korunuyordu ve Ancaria'yı ayakta tutan enerjiyi dengelemenin yolunu sadece onlar biliyorlardı. Ancak zamanla Melekler, bu enerjiye dair sahip oldukları tüm bilgiler Elfler'e öğrettiler. Elbette ki Elfler'in bu

bilgileri korumaları gerekiyordu ama -belki de bir yanlış anlamanın sonucunda- onlar, kendilerini Ancaria üzerindeki en güçlü ırk haline getirmek için kullandılar bu enerjiyi. (Herkesin bildiği evrensel kurallardan biri şudur: Gücü nasıl kullanacağını bilmeyen başına iş açarsın.) Elfler bu gücü kontrol etmeye çalışırlarken, enerjinin nasıl ve ne için kullanılacağına dair aralarında bir anlaşmazlık çıktı ve böylelikle, hanedanlık çekişmeleri başlamış oldu. Elfler arasındaki bu karşılıklı fırsat bilen İnsanlar, Ancaria'da söz sahibi olmak için kolları sıvadı. İşte tam bu sırada, beklenmedik bir şey oldu ve enerji, topraklar üzerindeki "denge" etkisini kaybetti ve doğadaki yaratıkları değiştiren, Ancaria topraklarını olumsuz yönde etkileyen bir enerjiye dönüştü.

Ve işte bu noktada, karakterimiz devreye giriyor. Temel olarak, Ancaria topraklarındaki bu dramatik değişime yön vermek gibi bir görevimiz var ancak bu değişimi dilediğimiz gibi yönlendirebiliriz; İşığın ve adaletin savunucusu olan bir Seraphim, kendini büyünün gücüne adamış olan bir High Elf

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yenilenmiş, renkli ve sık grafikler
- ✓ PC versiyonunda 16, Xbox 360 versiyonunda dört kişiye kadar multiplayer desteği

KARANLIK TARAF

- ✗ Yeniliklerine rağmen bir Diablo klonu olarak kalma ihtimali
- ✗ Teleport sayısının az olması

ya da Elf Generaller tarafından Ancaria'ya, "Ölüm"den geri çağrılmış olan bir Shadow Warrior olabiliriz. Seçim bizim.

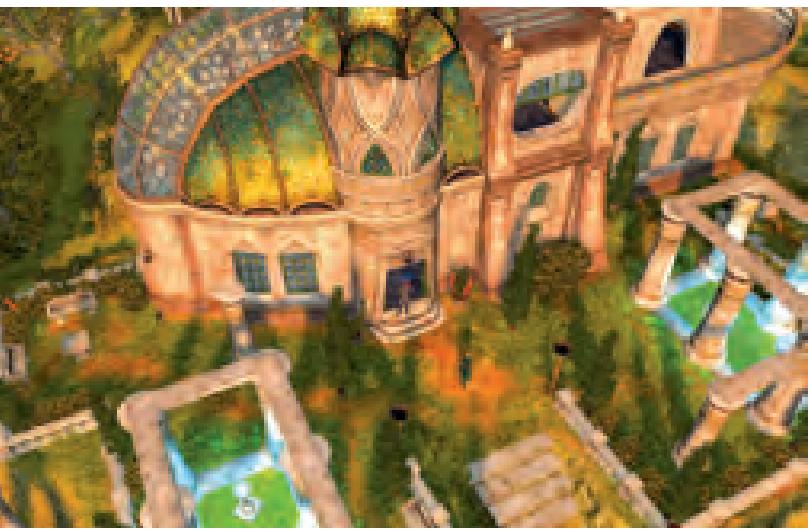
"Kahraman" kime denir?> Elbette ki silah veya büyülere kendi kendini geliştirmiş olan herkes kahraman değildir. Ancak bir kahraman, bir alt yapıya ve bir geçmişe sahip olmalı. Ancaria'daki kaosu sona erdirmekle görevli olan kişi olarak siz de hangi yolu izleyeceğinize oyunun başında seçeceğiniz karakter karar veriyorsunuz. İlk Sacred'da olduğu gibi yeni oyunda da Seraphim, Warrior ve Sorcerer gibi karakterler mevcut. Aslında altı tane karakter arasından seçim yapabileceğimiz söyleniliyor ancak şimdilik, resmen bu üç karakter açıklanmış durumda.



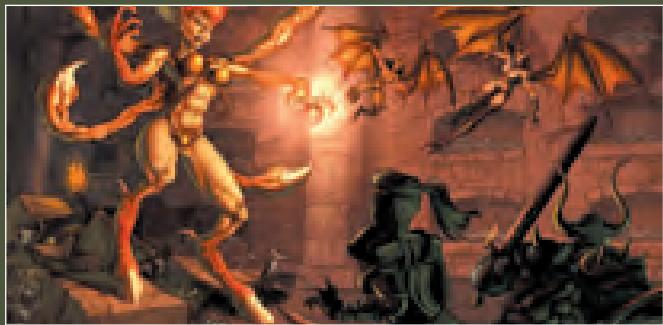
ANCARIA'NIN YOLLARI TAŞTAN

Ancaria'da hayat, siz görevden göreveye koşturken sürdürmeye devam edecek. Oyunda bir gün, bizim zamanımızla 45 dakika sürüyor. Bunun 30 dakikası gündüz, 15 dakikası gece olarak yaşanıyor. Gece olduğunda Ancaria'daki insanlar yatmaya gidiyor ve sabahın ilk ışıkları uyandırıp işlerine, güclerine dönüyorlar. Ancak şimdilik; Goblinler, gecenin bir yarısında siz kovalarken "health potion" satan bir yer bulamayacağınız için canınızdan olup olmayacağıınızı bilmiyorum.

Gece - gündüz demeden, devasa Ancaria topraklarında bir oraya, bir buraya koştursaksiniz. Ne var ki bunun bir süre sonra sıkıcı bir hal almaması için binek hayvanlarına ihtiyaç duyacaksunuz. Sacred'da bu ihtiyacınızı bir at olarak karşılayırdı ancak yeni oyunda durum biraz farklı; binek hayvanı olarak, karakterinizin özelliğine göre, bir kaplan ya da bir ejderha kullanabileceksiniz.



ŞEYTAN DOLDURUR!



Almanya'da satış rekorları kıran Sacred'in devamı olan Sacred 2; zamanında parmak yapmamızı sağlayan, müzikiyle bizi bilden alan ve içimizdeki "item canavarı" ni ortaya çıkartan efsanevi oyun Diablo'nun yerini alabilir mi sizce? Ne üç boyutlu görüntüler, ne de birbirinden etkileyici karakterler... Oyunun sonunda Diablo'yu öldürdükten sonra ellerimizin titremesine ve Diablo'nun ölüp ölmeyeinden emin olmadığımız için uzun süre ekranı baki平静 kalmamıza neden olan bu oyunun yerini hiçbir oyun tutamaz. Ancak Sacred 2'ye bir şans vereceğiz elbettedir.

Seraphim, Ancaria'daki en eski ırk olan Fallen Angel ırkından... Hızlı hareket eden ve çeşitli büyülerin yanı sıra dövüş tekniklerini de akıllıca kullanabilen iyi bir dövüşçü; mistik - futüristik zırhlar giyiyor ve hafif olanlardan ağır olanlara kadar onlarda silah kullanabiliyor. Düşmanlarını büyüleriley alt ederken güzelliğinden ve zarafetinden ödün vermeyen bu ablanın, giydiği o ağır zırhın altına neden bot değil de topuklu ayakkabı giydiğini halen anlayabilmem çok değişim; anlayamayacağım! Hayır, topukluyla koşmak zor, biliyor musunuz? Özellikle de elde kılıç, üstte ağır zırh varken... Sırtındaki kanatlar da kabası!

Shadow Warrior, zamanında Ancaria'ya çok büyük emeği geçmiş olan ve Ancaria'ya hizmet etmemi her şeyin üstünde tutan bir savaşçısını. "Savaşçıymış" diyorum çünkü Shadow Warrior öldükten sonra, Elf Generaller yememiş, içmemiş, adamçağıza kabrine dahı rahat vermemişler. O da dayanamamış, kalkıp gelmiş, yeniden Ancaria'yı kormuyor. Öyle rahat bir uykudan uyandırıldıktan sonra biraz asabi davranışması doğal tabii ki ama bu askerin Ancaria'ya hizmet edip etmeyeceğine ya da Ancaria'nın yoluna taş koymayacağına siz karar verebileceksiniz. Yürüyen bir tank görünümüne sahip olan bu savaşçı arkadaşımız, Elfler tarafından eğitilmiş. Tek amacı zafer... Haliyle, en ağır zırhlardan tutun da en güçlü silahlara



ve dövüş tekniklerine kadar her şey bu abimizde mevcut.

High Elf, tabir yerindeyse, büyü ile nefes alan ve büyünün içinde yaşayan bir karakter; uzun bir süre Elfler'in Büyü Akademisi'nde çalışmış ve maceraya atılmaya hevesli. High Elf, ışığı seçip Ancaria'daki haksızlıklar ortadan kaldırmak için mi savaşacak, yoksa bencice kendisinin ve ailesinin yükseltisini mi sağlayacak; bu tamamıyla size bağlı.

Elimizdeki şimdilik bu bilgilerle sınırlı ancak yeni bilgilere ulaştıkça sizle paylaşacağız; beklemede kalın.

Diger karakterler de açıklanlığında önemümüzü daha net göreceğiz. Ancak elimizdeki bilgilere göre Sacred 2'nin ilkinden daha iyi bir yapımla olacağını söyleyebiliriz.

GÜC, SOUL CALIBUR'LA OLACAK ||||| Star Wars karakterleri kozlarını paylaşacak



Ekrana görüntülerini ilk gördüğümüz an, işin sadece eğlence amaçlı olduğunu düşündür “Photoshop, sen nelere kadırsın” demiştiğim. Ancak haber her tarafta dolanmaya başlayınca ve hatta konuya ilgili bir video yayınlanınca durumun ciddiyetinin farkına vardık. Evet, açıklyoruz: Yoda ve Darth Vader, Soul Calibur IV ile PS3'te ve Xbox 360'ta dövüş sanatlarındaki yeteneklerini sergileyebilecekler. Ancak söyletilere göre bu iki karakterin birbirile karşı karşıya gelmesi mümkün olamayacak zira Yoda, oyunun Xbox 360 versiyonunda, Darth Vader ise PS3 versiyonunda boy gösterecek. Geriye kalan Star Wars karakterlerinin akibeti ise henüz meçhul. Namco Bandai'nın bu karakterler için lisans çalışmalarını devam ediyor ve eğer bu çalışmalar olumlu sonuç verirse, Soul Calibur IV turnayı gözünden vuracak gibi görünüyor.

WEGAME ||||| Kırkıınız rekorları kanıtlama zamanı

Kim adındaki, 19 yaşındaki bir genç, WeGame adında bir site kurarak oyunseverlere, oynadıkları oyunu saniye saniye paylaşabilecekleri bir ortam yarattı. Sitenin bir başka özelliği, oyunlardan görüntü alabilmek için özel programlar ve araçlar sunması. Ancak bir sorun var: Bu program ve araçlar; sistemi ve dolayısıyla oynadığınız oyunu bir hayli yavaşlatıyor. Bu sorun giderilirse ilerde “tam çözüm” kavramı evrim geçirecek ve Kim, WeGame ile dünyanın en zengin insanları arasına katılacak.



MCDONALDS KOLAY YOLU BULDU ||||| Dev marka suçu oynlara attı!

Özellikle Amerika'da, gençlerde görülen obezite rahatsızlığının oranı her geçen gün artıyor. Bu konu ile ilgili bugüne kadar birçok araştırma yapıldı ve obezitenin ana nedeni olarak her zaman fast food gösterildi. Fast food markaları ise kendilerine yönelik olarak suçlamaları çeşitli önlemlerle bertaraf etmeye çalıştı. Menülere salatalar ekleyerek, yiyeceklerin yanlarına kalorilerini yazarak paçayı kurtarmaya çalışan McDonalds, daha kolay bir yol buldu: Obezitten sorumlusu olarak

video oyunlarını gösterdi ve suçunu devretti. Markanın patronlarından Steve Easterbrook, The Times'a yaptığı açıklamada "Çocuklar eskiden dışında oyunlar oynayarak enerji harcıyorlardı. Ancak günümüzde, oyunların başından kalkmıyor ve yeterince hareket etmedikleri için kilo alıyorlar." dedi. Her ne kadar Easterbrook'un açıklamasında bir doğruluk payı olsa da bu cümleleri bir fast food markasının başındaki insandan duymak, aklıza bizleri şarttır. Peki sizin bu konudaki düşünceleriniz neler? inbox@level.com.tr adresine konuya ilgili yorumlarınızı bekliyoruz.



YAPIM GSC Game World

DAĞITIM THQ

TÜR FPS

PLATFORM PC

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği

WEB www.stalker-game.com

BİR AVUÇ RUBLE

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Bütün bu yıkım ve bütün bu mahvolmuş hayatlar, paraya olan inancımı kaybetmemeye yetmedi. Hayatta kalmam lazımdır. Özel bir nedeni yok; sadece böyle olması gerektiğine inanıyorum. Ve emin ol, dar bir sokakta karşılaşlığımızda senin masum olup olmadığını düşünmeden önce, üstüne bir şarjör boşaltmış olacağım. Burası eskiden evimdi, ölenlerin çoğu da arkadaşları rımdı. Şimdi ise başka bir gezegeni andırıyor burası. Çernobil ile beraber özümüzdeki karanlığa gömüldüm. Birlikte balığa gittiğimiz Mihail'i öldürmek zorunda kaldığımızdan beri sadakat kavramına inancım kalmadı. Bulunduğum tarafın ya da bulunduğu tarafın bir önemi yok; tek gerçek namlunun kime dönük olduğunu...

İlk oyunda girmiş olduğumuz depresif ruh halinden henüz çıkmışık ki S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky'ın çıkış haberi ile sarsıldı. Bu habere sevinsek mi, üzülsök mi karar veremedik zira tüm o kanlı ve kederli görüntülerini unutabilmek adına katılmaya başladığımız psikolog seanslarımız bile bitmişti. Migrenimizden de kurtulmuştu artık. Ah be baş ağrısı, yine mi sen?! Gel be, ne yapalım başımızın belası! Evet... Shadows of Chernobyl'ın bir yıl öncesini konu alan Clear Sky'da, SoC'deki kahramanın karşı cephesinde görev alan bir paralı askeri kontrol edeceğiz. Çernobil'deki ikinci

nükleer patlamanın ardından ortaya çıkan sekiz gruptan birine dahil olarak oyuna başlayacağız ve bu ölüm topraklarına sahip olmak için tekrar ölmeyi göze alacağız. Bölgeleri ele geçirdikçe daha çok yandaş sahibi olacağız; başka bölgelerdeki yeni kaynakları ve teknolojileri ele geçirdikçe güçleneceğiz. Eğer bir grubu ait görevleri yerine getirip yeteri kadar yükselirsek daha sonra diğer grupların ana üslerine dahi saldırlabileceğiz. Bu grplardan hiçbirine dahil olmadan da oyunu bitirmek mümkün. Ancak, grupların sunacağı olanaklar ve hizmetler (tamirat,

yeniden zırhlar, daha iyi silahlar ve oyun içinde hızla yer değiştirmemizi sağlayan rehberler) sebebiyle çözümümüz bir gruba ait olmayı tercih edeceğini düşünüyorum. (Tipki gerçek hayatı olduğu gibi...) Bir gruba ait olsak da, olmasak da Clear Sky bizi yeniden depresyona sokacak gibi görünüyor.

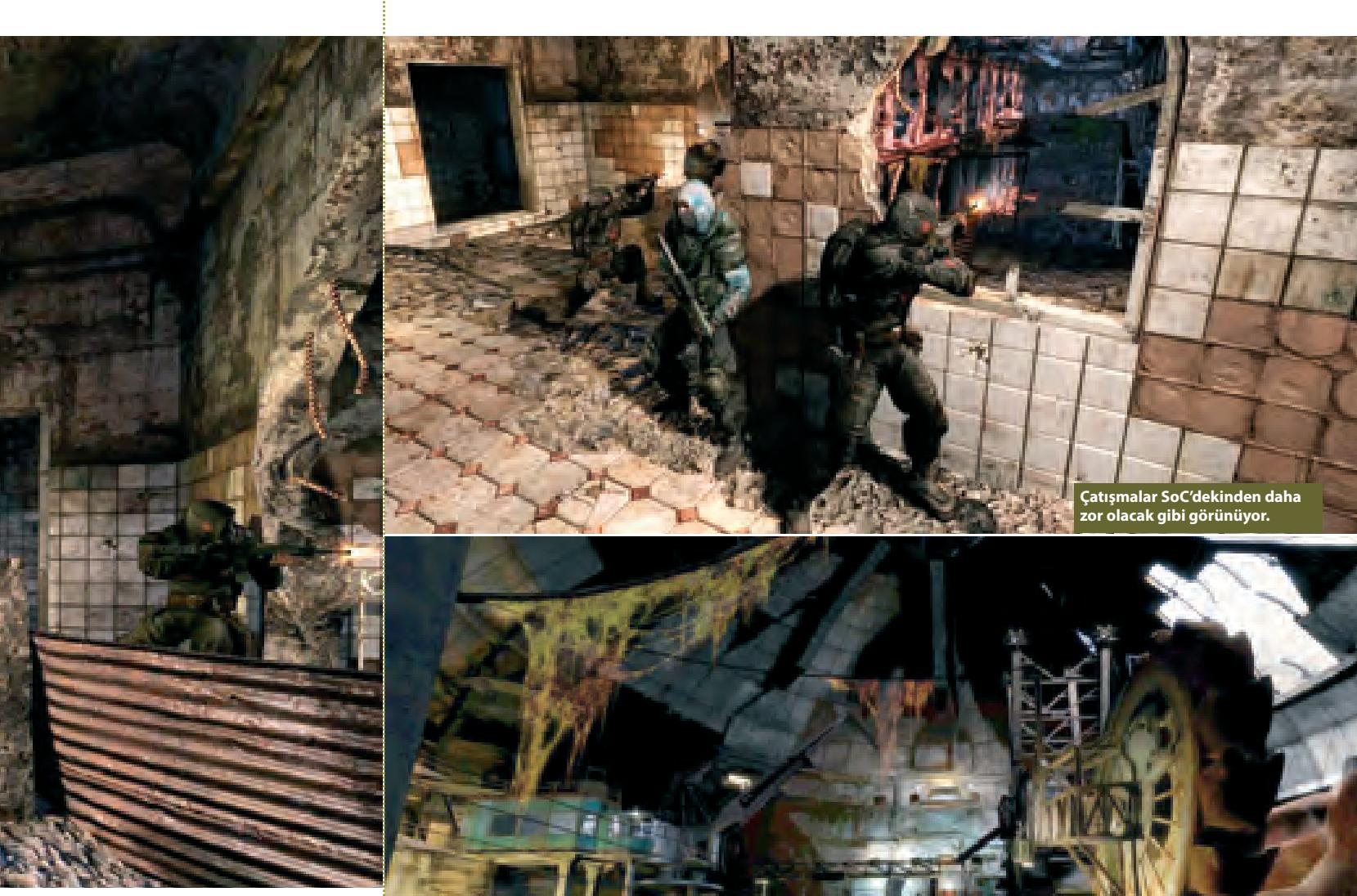
Oyunda, SoC'den hatırlayacağımız mekanlara ek olarak 14 yeni bölge bulunacak. Ekran görüntüleri ve videolar sayesinde şimdiden kadar en net gördüğümüz bölge, mutasyona uğramış vahşi canllilarla dolu, geniş bir ova olan Marshland oldu. Bu

bölümde yer alan görünmez yaratıklar, ava giden bir Stalker grubunu birkaç saniye içerisinde yok edecek güç sahip olacak. Yapımcıların da belirttiği üzere, yaratıkların görünmez oluşu, oyundaki geriliimi sürekli olarak canlı tutacak. Ayrıca, gördüğümüz kadariyla çalışma animasyonları ve yapay zeka SoC'den bir adım daha öteye gitmiş (SoC'deki yapay zeka ile ilgili ufak problemler de giderilmiş.) ve oyuncunun gerçekçiliğini artmış. Mesela, oyundaki düşmanlar oldukları yerde kalıp boşa ateş etmeyecek; sık sık yer değiştirip el bombası

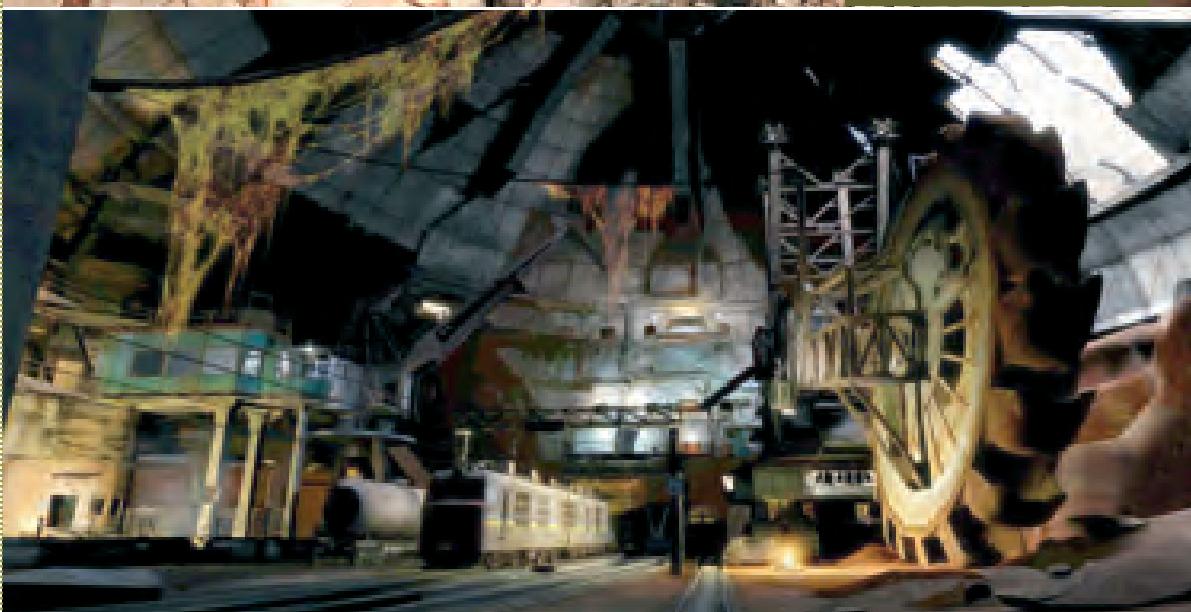
HAYAT BİR OYUN; BOŞ VER GİTSİN...

1986 yılında Çernobil'de yaşanan nükleer serpinti sonrasında çok hızlı bir şekilde ölenleri, kanser olup ağır ağır eriyenleri, altı bacaklı koynuları, yapışık kafalı çocukların, ilkokul çocukların beslenme derslerinde dağıtılan radyasyonlu fındıkları hatırlayın. Bu acı dolu halkın karşısına geçip "Biraz radyasyon iyidir" diyen ancak ithal çayını içmeye devam eden sağlık bakanını da hatırlayın. "Hayat bir oyun değil" diyen herkese, hayatı bazı insanların oyun olarak değerlendirdiğini buradan hatırlatmak istedim. Biz oyun severleriz, evet... Ama asla bu tarz "oyun"ları sevmemek, sevemedik. 15.000 ölü ve 50.000 sakat kalan insan... Hepsinin saygıyla anıyoruz.





Çatışmalar SoC'dekinden daha zor olacak gibi görünüyor.



AYDINLIK TARAF

- ❖ Uzun mesafeler için geliştirilen "rehber sistemi"
- ❖ Daha çok silah ve mod
- ❖ Yeni bölümler ve yeni silahlar

KARANLIK TARAF

- ✖ Çıktısının ertelenme riski

kullanarak başımıza büyük bela açacak.

"Yok oluş"un kalbine doğru...>

"Stand alone expansion", yani SoC'nin yeni versiyonu olan Clear Sky, bir yıl içerisinde hazırlanmış bir oyun için oldukça dolu bir içerikle karşımıza çıkıyor. Oyunun beta versiyonuna ait videoya baktığımızda öncelikle, grafiklerin büyük gelişime gös-

terdiğini gözleliyoruz. İlk oyundaki grafik motoru geliştirilmiş ve (versiyon 1.5) DirectX 10 desteği eklenmiş. Böylelikle geceden gündüzde geçişler ve ışık kırılmaları gibi görsel unsurlar, önceki oyuna göre daha gerçekçi olacak. Bu videoya ait diğer izlenimlerimiz ise şöyle: Sazlık ve uzun otlarla kaplı bir bataklıkta yapılan çatışmada saklanmak, siper almak, iyi mevzilenmek gibi eylemler oyuna gayet başarılı bir şekilde dahil edilmiş. Bir yandan doğa koşullarını saklanmak için lehimize kullanmaya çalışacak, bir yandan da aynı doğanın bataklıklarına saplanıp kalmamak için özen göstermeye çalışacağız.

Clear Sky'nin oynanış sistemi de epey elden geçiriliyor. Örneğin, GSC Game World, önceki oyunda çoğu oyuncunun şikayetçi olduğu uzun yüreme mesafelerinin, Clear Sky'da, rehberlerin yardımıyla -işınlanma benzeri bir yöntem kullanarak- bir sorun olmaktan çıkışacağını belirtiyor. (Oh bel!) Böylelikle, dakikalarda yürümeden, harita üzerindeki belli başlı noktalara rahatlıkla ulaşabileceğiz. Ayrıca, oyunda çeşitli araçlar bulunacağı, bu araçların hasar alıp tamir edilebileceği; oyuna eklenen yeni silahların çeşitli şekillerde modifiye edilebileceği oyuna ilgili etrafta dolaşan söyleşiler arasında. Kısacası, uğursuz bir şey geliyor bu tarafa doğru... Yine psikolog yolu göründü bize. Oyuna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! ☺

BİRAZ DAHA GERİYE GİDERSEK...

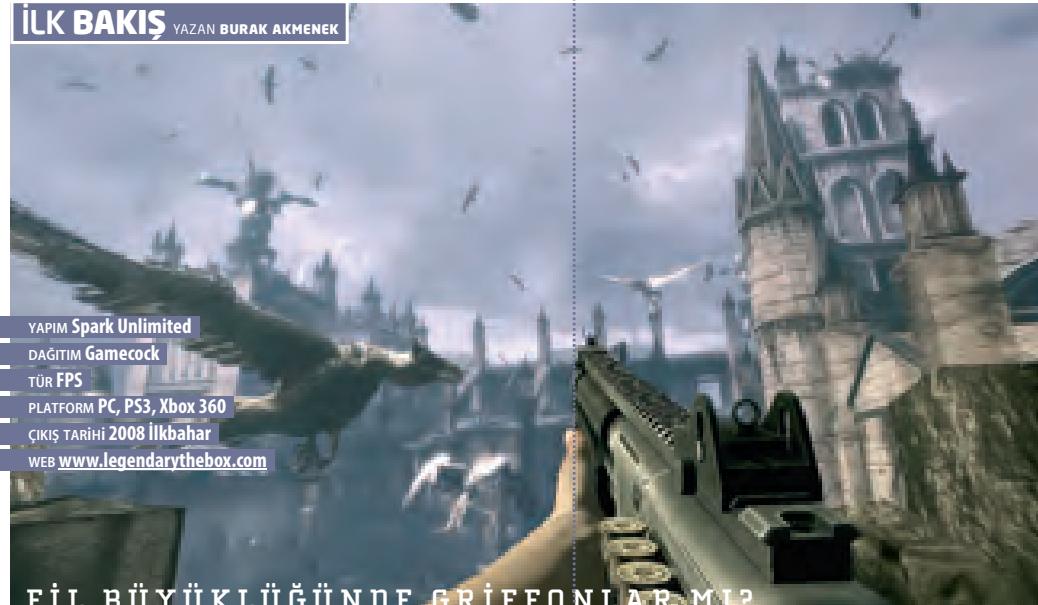
Hepimiz S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ile Andrei Tarkovsky'yi ve onun kültür filmi Stalker'ı bir kez daha anımsadık; bazılarım ise bu büyük sinema duyanının adını ilk kez duydular. Ancak "Stalker" başlığının ardında iki isim daha var: Arkady ve Boris Strugatsky.

Tarkovsky'nin filmini temelleyenliği roman olan Roadside Picnic'in yazarları Boris ve Arkady, eserlerini 1972 yılında kaleme almışlardır. Uzaylıların çok önceleri dünyamızı ziyaret edip arkalarında gelişmiş bir teknoloji bırakmalarını konu alan romanı, tüm bilimkurgu severlere tavsiye ediyorum.

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, FPS ile RPG türünü en başarılı şekilde harmanlayan ve her pikkeli emek kovan S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl'de yaşananların öncesini konu alıyor. Ümitliyiz.

Sessizliğin tadını çıkartın.





YAPIM Spark Unlimited
DAĞITIM Gamecock
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008 İlkbahar
WEB www.legendarythebox.com

FİL BÜYÜKLÜĞÜNDE GRIFFONLAR MI?



Legendary: The Box

Hatırlarsınız, bilmiyorum; bir zamanlar Cenk Koray diye bir sunucu vardı, Telekutu adlı programı sunardı. Son derece soğuk fakat insanı güldüren şakalarıyla meşhur bir televizyon yıldızcı, bir üstaddı. Telefonla canlı yayına katılan yarışmacı, üzerinde rakamlar bulunan kutulardan bir tanesini seçerdi. Her kutunun içinde bir ödül yer alırı ve hangi kutunun içinde hangi hediyenin bulunduğu yalnızca Cenk Koray bilirdi. Yarışmanın ilerleyen dakikalarında, Cenk Koray, yarışmacıya çeşitli hediyeler sunarak onu, kutuyu açmaktan vazgeçirmeye çalışırdı. (Koray'ın yarışmadada sürekli söylediği ünlü bir cümle vardi ki bu cümle yıllar boyunca ağızımıza dolanmıştır: "İsterseniz kutunuza açayım.") Bu yarışma, insanı ikiylede bırakıyor ve risk almaya zorluyordu.

Legendary: The Box da buna benzer bir ikiylede kalan birinin neden olduğu yıkımı anlatıyor: New York Müzesi'nden bir kutu çalması için tutulan bir hırsızın, merakını yenemeyip çaldığı kutunun içine bakmasıyla dünyaya kıyamet gibi yaratık yağıyor. Çünkü bu kutu, efsanevi Pandora'nın Kutusu. Ve kutunun açılmasıyla binlerce yıl boyunca hapis kalmış olan tüm mitolojik yaratıklar bir anda ortaya çıkarıyor. Biz de -meraklı hırsızı kontrol ederek- yaratıkları geldikleri yere geri göndermeye ve kutuyu kapatmaya çalışıyoruz. Çünkü kutuyu yalnızca açan kişi kapatabiliyor.

PANDORA'NIN KUTUSU NEDİR ?

Yunan mitolojisine göre, Zeus'un kendisini beğenmiş, kibirli ve güçlü erkekleri cezalandırmak için yarattığı genç bir kadın olan Pandora'ya, diğer tanrılar tarafından güzelilik, beceriklilik, cazibe, kurnazlık, zeka, kıvraklık, düzenbazlık, yerinde sözler söyleme gibi bir dizi özellik bahsedilmiş ve içinde kötülükler bulunan ve aşılmaması öğütlenen bir kutu verilmiştir. Fakat Pandora, merakına yenik düşüp içi kötülüklerle dolu olan kutuyu açmış, tüm kötülükler dünyaya yayılmış ve kutunun içinde yalnızca umut kalmıştır. Gördüğünüz gibi, bazen merak ve sabır farklı ödüller getirebilir.



Oyunda akılınızda gelebilecek tüm modern silahları kullanacağınız. Ancak tüm dengeyi altüst eden biz değil, düşmanlarımız olacak. Çünkü oyunda iki değil, üç taraf yer alacak: Kutunun koruyucuları, kutuyu ele geçirerek dünyaya hakim olmak isteyenler ve serbest kalan kötü yaratıklar. Yaratıklar, karşısına çıkan herkese saldırıcılarından herkesin ortak düşmanı olacak; düşmanlara karşı savaşırken birdenbire ortaya dalıveren kurt adam vb. yaratıklar, diledikleri gibi davranacak ve önce kim kendilerine saldırırsa ya da kim kendilerine daha yakınsa ona saldıracaklar. Ayrıca oldukça akıllı davranışacaklar. Aslına bakarsanız bu tip vaatlere alışıkın

AYDINLIK TARAF

- 🕒 Gelişmiş yapay zeka
- 🕒 Unreal Motoru 3
- 🕒 Farklı multiplayer modu

KARANLIK TARAF

- 🕒 Kısa oyun süresi (8-10 saat)
- 🕒 Zayıf senaryo

ancak bu oyuncuun yapımcıları Call of Duty: Finest Hour ve Medal of Honor'da çalışıklarından bu kez verilen vaatleri ciddiye alabiliyoruz. Örneğin, yükseğe zıplayabilen kurt adamlar gruplar halinde avlıyor ve Minatorlar sopalarını fırlatıp bir boğa gibi gerilerek bize tos atabiliyor.

Unreal Motoru 3 ile hazırlanan oyuncun görsel açıdan oldukça zengin olacağını söyleyebiliriz. Son olarak, oyuncun multiplayer modunda bizi bir sürpriz bekliyor: İyi veya kötü tarafı seçip oyuna girdiğimizde bir röampire daha karşılaşacağız: Yaratıklar. Yaratıklar, rastgele bir şekilde hareket edecekler. Bu da tüm stratejimizi etkileyebilecek ve işimizi biraz da şansa bırakacak.

Şimdiden kadar İkinci Dünya Savaşı temali oyuncular ile tanıdığımız bir gruptan beklememişimiz bir oyun, Legendary: The Box. Yapımcıların referansları oldukça iyi ve vaat ettiklerini gerçekleştirebillerse türde farklılık getirebilirler. Tek sorun, fil büyülüyüne rağmen Griffonlar'a ve apartman boyundaki Golemler'e karşı ne yapacağımız.

Düşmanlarınızın ruhlarını emerek yaşam güçlerini biriktirme fikri, iki tarafın da kontrol edebileceği düşmanlarla dolu olan multiplayer modu, gerçek New York sokakları ve Unreal Motoru 3... Kulağa ilginç geliyor.





Kariyer Eğitimleri

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

Kariyer Destek Eğitimleri

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

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





YAPIM Vivendi Universal
DAĞITIM Sierra
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS
ÇIKIŞ TARİHİ 2008 Sonbahar
WEB www.ghostbustersgame.com

EKTOPLAZMİK BİR MACERA

Ghostbusters The Video Game

Otulumlardan birinin içinde olmayı hepimiz istedik bir dönem. Hatta o, hayalet yakalamak için kullanılan ekipmanlar... Hepimiz kullanmak istedik onları ve evimizdeki elektrik süpürgelerle antrenman yaptık, "Belki bir gün, bu şehrin bana ihtiyacı olabilir" diye. Hemen heveslenmeyin; ortada halen hayalet diye bir şey yok ve dolayısıyla, avcılara da ihtiyaç yok. Ayrıca, hayalet yakalamak içi adama ihtiyacımız olsayı sevgili okurlar, onları bilim adamlarının arasından seçmeyi tercih ederdim; siz süpürülerinizle oynamaya devam edin!

Bir dönemin bütün çocukların etkisi altında alan bir filmdi, Ghostbusters. Filmin yayına girdiği tarihe kadar, çizgi filmleri ve video oyunları da yapıldı. Fakat bu haber, özellikle filmin fanlarını yakından ilgilendirebilir: Filmdeki dört hayalet avcısı, kendi görüntülerleri ve sesleri ile karakterleri canlandıracaklar. Senaryon ise filme平行 bir şekilde geleceği söyleniyor. Zaten oyunun senaryosunu yazan ekiple, filmin senaristleri de yer alıyor. Haberler oldukça heyecan verici fakat Vivendi ağızımıza bir parmak bal çalıp kaçıyor.

Beklentileri yükseltecek şekilde, firmanın



basına verdiği ekran görüntülerinin ve kısa oyun içi videosunun ağız sulandırdığını söyleyebilirim. Bu görüntülerde gözüken mekanlara gelince... Mekanlar, filmdeki birebir. Anlaşılan o ki -aynı filmde olduğu gibi- Newyork'ta çeşitli mekanlarda hayalet peşinde koşturacağız.

Etrafa ektoplazma yayan, aptal hayaletlere gelince... Filmdeki birkaç hayaletin oyunda yer alacağı dışında elimizde pek fazla bilgi yok. Oyunda yeni hayaletlerin ve filmden bağımsız olan bölümlerin bulunacağını umuyorum. Ancak görünen o ki filmin fanlarının dikkatlerini çekemeyecek için firma

yalnızca filmdeki hayaletlerin görüntülerini yayınlamış.

En meşhuru olan Marshmallow Adam (Hani şu pofuduk Michelin maskotunun kuzenine benzeyen, devasa hayalet.), oyunun film ile parallel ilerleyeceğine dair iyi bir ipucu olabilir. Ayrıca, internette dolanan kısacası videoda birkaç saniye boyunca gözüken Slimer'i yakalamaya çalışacağımız bölüm, filmdeki ile neredeyse aynı. Bu arada, dua edelim ki Marshmallow Adam'ın yanarak ölüdükten sonra etrafa yürüdüğü o beyaz, yapışkan sıvı ekranlarımızdan dışarıya taşmasın.

AYDINLIK TARAF

- ✓ KANAL X: "Bu sonbaharı iple çekercesiniz."
- ✓ POW TV: "Koltuklarınıza kenetleneceksiniz."
- ✓ zTV: "Muhteşem bir görsel şölene hazır olun."

KARANLIK TARAF

- ✗ Number 666: "Cehennemden daha korkutucu değil."
- ✗ CtV: "Böyle şirin hayalet olur mu?!"

GHOSTBUSTERS!



Bu resmi gördüğünüzde ne hatırlırsınız? O dönemde aitseniz eğer, Hayalet Avcıları'nın bu ikonu bilincinize kazınmıştır mutlaka. Şimdi ise, gelişen teknoloji ile yapıluğun altında kaybolup giden bir samimiyet var. O dönemin oyuncularında ve filmlerdeki amatör ve samimi ruhun yerini profesyonel ve soğuk efektlere almış durumda. Bence bu yüzden, Hayalet Avcıları'nın bu ikonu biraz da o dönemin "ruhunu" temsil etmeye.

Film oyunları için fazla bekleyip girmem genellikle fakat bu Ghostbusters için geçerli değil. Zira daha önce, birçok platforma farklı oyunlarının çıkmış ve oyun için çok elverişli bir senaryoya sahip olması, Ghostbusters'in "film oyunları" kategorisinde zirveye oynabileceğini garantisiini veriyor.

Gelelim tahminlerime: RPG unsurları, oyuna adapte edilebilir. Zira bu sistem Ghostbusters'a oldukça uygun. Seviye atlamak, yeni ekipmanlar satın almak, ekipmanları upgrade etmek ve belki de zihinsel özellikler kazanmak... Hatta yeni aletler dahil edebiliriz. Bunlar hayatı geçirilmesi zor olmayan özellikler ama bu özellikler oyuna dahil edilmezse Ghostbusters, yakan kalabilir.

Vivendi, oyunun 2008 sonbaharında piyasada olacağını belirtti ama siz hazırlıklı oln ve anı bir hayalet baskını için tarayıcılarınızı simdiden açın. Pil parası şirketten... ☺



Muhtemel üçüncü Ghostbusters filminin habercisi... Özellikle filmi sevenler için güzel bir sürpriz. Her tür oyuncuya hitap edecek gibi gözüüyor.



Modanın kalbi D-Smart'ta atıyor.

Fashion TV, artık D-Smart'ta...



fashiontv

D-Smart 56. kanalda

ve

Turksat 42.0° Doğu Uydusu
Frekans 11970 MHz
Symbol Rate 17900 Fec 5/6'da.

en ünlü tasarımcılar • göz kamaştırıcı modeller
dünyanın her yerinden moda show'ları • defileler
trendler • stil ipuçları • güzellik • luxury lifestyle

Fashion TV, Mediasa Medya Grup kanalıdır.

www.fashiontv.com.tr



arcelik

BEKO

botech

GOLDMASTER
UYDU ALICILARI

Next&NextStar

SUNNY

(0212) 478 03 03
www.dsmart.com.tr

YAPIM Kaos Studios

DAGITIM THQ

TÜRK FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIS TARİHİ Şubat 2008

WEB www.frontlinesgame.com

ÜÇÜNCÜ DÜNYA SAVAŞI... YENİDEN...

Frontlines: Fuel of War

Kurgusal bir üçüncü dünya savaşını konu alan oyunları daima tedişgin edici bulmuşumdur. Mesele, söz konusu savaşın olası çıkış nedenlerinin rahatsız edici bir şekilde mantıklı olması ve yakın geleceğimiz büyük ölçüde kesişmesidir. 2024 yılında geçen Frontlines da petrol rezervleri tükenmiş olan ve zor günler geçen yaşlı gezegenimizde, iki büyük ittifak arasında başlayan savaşı konu alıyor. Kalan iki sürahililik petrol de Hazar Denizi'nde bir yerlerde ve her iki taraf için de kaynakları ele geçirmek bir ölüm kalım meselesi. Taraflardan biri Western Coalition iken, diğeriye tahmin edeceğiniz üzere, Red Star adıyla anılan Rus - Çin ittifakı. (Araplar izne çıkmış olsa gerek.)

Frontlines: Fuel of War, geniş haritalara sahip olan ve savaşa farklı rollerde (siviller tarafından hariç) katılmanızı sağlayacak olan ta-

da, önceki kayıtlı oyunu yüklemek yerine "respawn" oluyor ve silah seçimi yapıyoruz. Elbette ki Frontlines'in gerçek potansiyeli multiplayer modda ortaya çıkıyor; PC platformunda 64, konsol platformunda ise 32 oyuncuya kadar destek sağlayacak olan Frontlines, şimdiden klasikleşmiş Battlefield ve çiceği burnunda Quake Wars gibi ağır topların yer aldığı bir türde iddialı bir giriş yapıyor.

Frontlines, Kaos Studios tarafından hazırlanıyor. Firmanın ilk oyunu olması yüzümüzün birazcık asılmasına sebeb olabilir. Zira takım tabanlı FPS projeleri, vasat bir ekibin elinden çıktıığında iki saatte kalmadan çöpten birer yazılıma dönüştürüyor. Ancak 75 kişilik ekip çömezlikten

gerçekten çok uzak. Ekibin esas elemanları, meşhur Battlefield modu Desert Combat'ı yapanlardan ve Battlefield 2 üzerinde

Frontlines, şimdiden klasikleşmiş Battlefield ve çiceği burnunda Quake Wars gibi ağır topların yer aldığı bir türde iddialı bir giriş yapıyor

kım tabanlı bir FPS. Bu tür oyunlar genellikle multiplayer moduna odaklı ve tek kişilik mod, botları vurdugunuz yavan bölümlerden ibaret olur. Frontlines ise senaryo ekseninde gelişen tek kişilik bir moda sahip; Western Coalition askerlerinden biri olarak cepheye gidiyor ve yapay zeka kontrolündeki silah arkadaşlarınıza omuz omuza mücadele ediyoruz. Ancak tek kişilik modda



olaylarını dışında kalıymırsınız.

Frontlines'i benzerlerinden ayıran bir diğer özellikle "sınıf seçimi" sistemi. Benzeri oyunlarda, seçtiğiniz sınıfın kullandığı silahın, oyundaki rolümüzi kısıtladığı malum. Bilirsiniz; bir "keskin nişancı" tüfeğiyle dar bir alanda mücadele etmek zorunda kalmak, içler acısıdır. Bu noktadaki sorun, oyunda yer yer etkisiz kalmanız ve kendinizi kısıtlanmış hissetmenizdir. Ancak Frontlines, size birçok seçenek sunuyor: "Yer / hava desteği birimi", "EMP teknisi" veya "drone teknisi" olabilirsiniz. "Yer desteği birimi"ni seçerek çevreye mitral-yözler yerleştirebilir ve araçları onarabilirsiniz. "Hava desteği birimi"ni tercih ederseniz hava saldırınızı çağırabilir, hatta bir hava ünitesini kumanda edebilirsiniz. EMP teknisi olarak da ekibinizi radar tarafından görünmemesini sağlayabilirsiniz.

Gelelim drone olayına: Drone'lar; uzaktan kumandalı ve stratejik açıdan son derece önem teşkil eden atletler. Amaçlarına göre karadan veya havadan ilerleyen bu cihazlar, silahlı ve kesinlikle çok tehlikeli. Mesela, Western Coalition'in kullandığı AQ431, üzerine ağır makineli yerleştirilmiş tekerlekli bir drone ve yoğun ateş altında kalan ekibin, düşmana verebileceği en etkili karşılık. Zira Frontlines'ta mermi sağanağına yakalandığınız zaman düşmanınızın dikkatini başka yöne çekmek ve manevra yapmak için onları baskı altına almak zorunda kalacaksınız. Red Star ittifakı ise herhangi bir aracın altında patladığında, o aracı havaya uçuran bir drone'a sahip. Ayrıca her iki tarafın da radar gören drone'ları var. Tabii ki EMP teknisyenlerinin de uyankı olmaları ve düşmanın "drone faaliyetleri"ne olabildiğince engel olmaları gerekecek.

Özgür savaş Bir ton kara ve hava aracı, oyuncuya emrinizde olacak. Görevinizi tamamlamak için istediğiniz yolu seçebilmeniz ve sınıf seçiminiz ne olursa olsun yapacak bir şeyler bulabilmeniz, yapımcıların temel hedefi. Yapımcı ekibin epey tecrübeli olduğunu düşünürsek bu amaca ulaşmalarının çok zor olmadığını söyleyebiliriz.

Frontlines, görsel açıdan gittikçe gelişmekte. Oyunun piyasaya çıktığında daha da iyi görüneceğini söyleyebiliriz. Hatta oyunun Xbox 360 demo'sunun gayet iyi göründüğünü söyleyebiliriz. Oyun elbette ki bir Crysis değil ancak kaplamalar oldukça kaliteli ve mekan tasarımları çeşitli.

Vereceğimiz bilgiler şimdilik bu kadar. Zaten oyundan da bu ay içinde piyasaya çıkmasını bekliyoruz ve görünen o ki 64 kişilik multiplayer partileri çok uzakta değil. Tek sorun, 63 kişiyi nasıl bulacağımız.

YOLDAKİLER

Detaylı listemiz sayesinde gözleriniz yolda kalmayacak

PC

SUBAT

Alien Shooter: Vengeance	RPG	Sigma Team
Assassin's Creed	Aksiyon	Ubisoft
Conflict: Denied Ops	FPS	Pivotal Games
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
Frontlines: Fuel of War	FPS	Kaos Studios
The Sims 2: Free Time	Simülasyon	Maxis
The Spiderwick Chronicles	Aksiyon / Adventure	Stormfront Studios

MART

Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Strateji	EA
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark
Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm	Strateji	Iron Lore
Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG	EA Mythic

NİSAN

Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

Age of Conan: Hyborian Adventures	MMORPG	Funcom
Iron Man	Aksiyon	Belli değil
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales

PS2

SUBAT

Asterix at the Olympic Games	Spor	Etranges Libellules
Buzz! Junior: Dino Den	Parti	Cohort Studios
George of the Jungle	Aksiyon	Belli değil
Iridium Runners	Yarış	Playstos Entertainment
Jameson Allstars	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment
The Spiderwick Chronicles	Aksiyon / Adventure	Stormfront Studios
Toy Golf Extreme	Spor	Telocgames

MART

Ferrari Challenge	Yarış	System 3
Sega Superstar Tennis	Spor	Sumo Digital

NİSAN

Hannah Montana: Spotlight World Tour	Aksiyon / Adventure	Avalanche Software
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

Iron Man	Aksiyon	Belli değil
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian	Aksiyon / Adventure	Travellers Tales

PS3

SUBAT

Conflict: Denied Ops	FPS	Pivotal Games
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
Dynasty Warriors 6	Strateji	Omega Force
FIFA Street 3	Spor	EA
Frontlines: Fuel of War	FPS	Kaos Studios
Turok	FPS	Propaganda Games

MART

Army of Two	Strateji / Aksiyon	EA
Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Buzz! Quiz TV	Parti	Relentless Software
Condemned 2: Bloodshot	Aksiyon	Monolith Productions
Dark Sector	Aksiyon	Digital Extremes

Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level
Gran Turismo 5 Prologue	Yarış	Polyphony D.
Sega Superstar Tennis	Spor	Sumo Digital
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark

Viking: Battle For Asgard

Aksiyon

Creative Assembly

NİSAN

Grand Theft Auto IV

Aksiyon

Rockstar North

Mercenaries 2: World in Flames

Aksiyon

Pandemic Studios

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Aksiyon

Kojima Productions

Midnight Club: Los Angeles

Yarış

Rockstar San Diego

Starwars: The Force Unleashed

Aksiyon

Krome Studios

UEFA Euro 2008

Spor

EA

MAYIS

Iron Man

Aksiyon

Belli değil

SBK-08 Superbike World Championship

Yarış

Milestone

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Aksiyon / Adventure

Travellers Tales

Two Worlds

RPG

Reality Pump

XBOX 360

ŞUBAT

Conflict: Denied Ops

FPS

Pivotal Games

Dark Messiah of Might and Magic: Elements

Aksiyon / Adventure

Arkane Studios

Devil May Cry 4

Aksiyon / Adventure

Capcom

Dynasty Warriors 6

Strateji

Omega Force

FIFA Street 3

Spor

EA

Frontlines: Fuel of War

FPS

Kaos Studios

Lost Odyssey

RPG

Mistwalker

The Club

Aksiyon

Bizarre Creations

The Spiderwick Chronicles

Aksiyon / Adventure

Stormfront Studios

Too Human

Aksiyon

Silicon Knights

Turok

FPS

Propaganda Games

NİSAN

Grand Theft Auto IV

Aksiyon

Rockstar North

Mercenaries 2: World in Flames

Aksiyon

Pandemic Studios

Midnight Club: Los Angeles

Yarış

Rockstar San Diego

Star Wars: The Force Unleashed

Aksiyon

Krome Studios

Unreal Tournament III

FPS

Epic Games

MAYIS

Iron Man

Aksiyon

Belli değil

SBK-08 Superbike World Championship

Yarış

Milestone

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Aksiyon / Adventure

Travellers Tales

PSP

ŞUBAT

Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

Aksiyon / Adventure

Locomotive Games

Fading Shadows

Puzzle

Ivolgamus

FlatOut: Head On

Yarış

Bugbear Entertainment

MART

Ferrari Challenge

Yarış

System 3

NİSAN

PDC World Championship Darts 2008

Spor

Belli değil

Star Wars: The Force Unleashed

Aksiyon

Krome Studios

UEFA Euro 2008

Spor

EA

MAYIS

Iron Man

Aksiyon

Belli değil

SBK-08 Superbike World Championship

Yarış

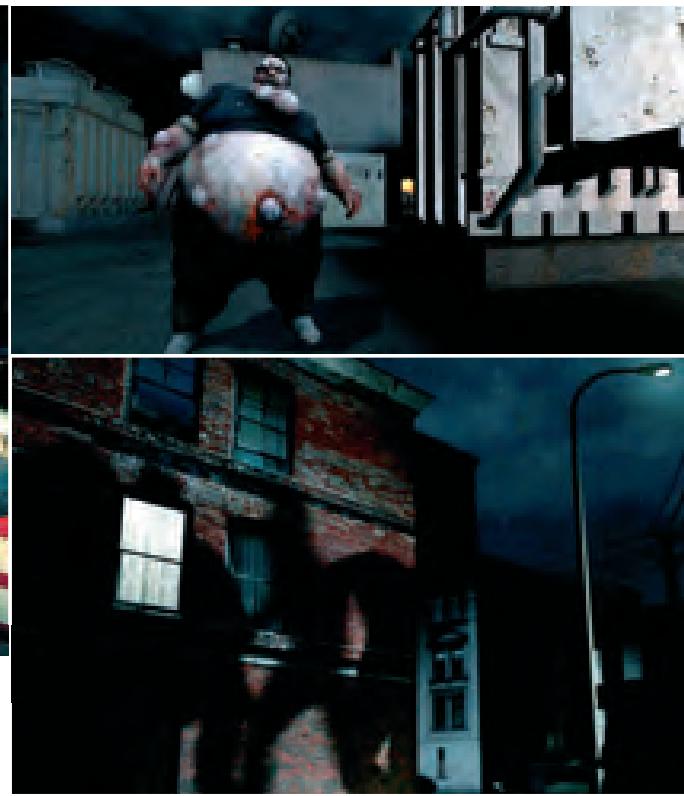
Milestone

Esnek oynanış sistemi ve türlü türlü savaş oyuncaklarıyla kesinlikle beklemeye değer, farklı bir FPS. Umarız, hayal kırıklığına uğramayız.

YAPIM Turtle Rock
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği
WEB www.l4d.com



CS: SOURCE'UN YAPIMCILARI GURURLA SUNAR



Left 4 Dead

Zombiler ve enfeksiyonlu insanlar... Bugün kadar sinema ve oyun dünyasında defalarca işlendi, işleniyor, işlenecek. Açıkçası bu durumdan pek şikayetçi değilim zira bu türdeki korku yapımlarını altımda çocuk bezi ile izlediğim ve oynadığım için verdığım paranın hakkını tam anlamıyla alındığımı düşünüyorum. "Korku oyunlarından hiç etkilenmemiyorum; korku filmleri bana komedi gibi geliyor" diyen arkadaşları da hiç anlamıyorum. Arkadaşım, madem korkmayacaksın neden o oyunu alıversün, oynuyorsun, zamanına yazık ediyorsun? Anlamadım gitti! Maalesef annelerimizin vitrin takımları da ülkemizde aynı muameleyi görüyor, sevgili okurlar. Çırıkar kullanmayaçksan, kahveni, kolani, viskini, o bardaklarda, fincanlarda, kadehlerde yudumlayamayacağsan onlara bakıp bakıp içlenmenin ne anlami var yahu?! Hiç anlamıyorum. Anlayabileceğimi de zannetmiyorum, sevgili okurlar. Şimdi onu, bunu bırakıp topu, bu ayki İlk Bakış'larımızdan biri olan, Turtle Rock'ın ve EA'ın yeni bombası Left 4 Dead'e atıyoruz; bakalım bu oyunda bizleri neler bekliyor olacak?

Left 4 Dead, bir co-op FPS. Bu yüzden kendisine "korku türünün bu sahadaki ilk

örneği" sıfatını yapıştırmak pek de yanlış olmaz. Peşinize takılan zombiler, sizin gibi kanlı canlı oyuncular tarafından kontrol edilen takım arkadaşlarınızla alt edebildiğiniz ya da kendiniz bir zombie olmayı seçip zombie takım arkadaşlarınızla hayatı kalmış olan insanları kemirmek için peşlerinden amansızca koşabildiğiniz, multiplayer moda sahib olan başka bir oyun hatırlıyor musunuz? Ben hatırlıyorum; sizin de hatırladığınızı pek sanmıyorum çünkü böyle bir oyunla karşılaşmadık henüz.

Biraz önce belirttiğim gibi Left 4 Dead'de, zombiler ve insanlar olmak üzere iki sınıfı kontrol etme imkanına sahip olacağız. İnsanlar, Los Angeles'in dört bir yanını etkisi altına alan virüsten paçayı sıyrılmış ve kendilerini kurtarmaya gelen ekiplere ulaşmayı

çalışan bir grup "survivor"ı oluşturacaklar. Fakat oyunun ismindeki kelime oyunundan da anlaşılacığı üzere, insanırkı sadece dört insan ile sınırlı kalacak. "Zombiler için de aynı sayı geçerli olacak" dersem bu bir bakımdan doğru, bir bakımdan yanlış bir bilgi olur. Nasıl mı? Şöyle ki: Gerçek oyuncular tarafından yönetilecek olan boss kudretindeki dört adet zombieye, yapay zeka kontrolündeki onlara zombie eşlik edecek. Yani toplamda dört insanın ve onların mühimmattına (hafif makineler, tüfekler, pistoller ve bombalar) karşı bir sürü zombie... Hangi tarafın kazanacağı tamamıyla oyuncuların becerisine ve ekip çalışmasına bağlı olacak. Ya insan olup tıkkılıp kaldığınız bu lanetli şehirden kurtulmak ve insanırkıının devamını sağlamak için kanınızın son damlasına kadar mücadele edeceksiniz ya da zombie olup etrafında tek bir sağlıklı canlı kalmaya kadar ortaklı darmaduman edeceksiniz. Oyunun sloganı

her şeyi özetlemeye yetiyor zaten: Ya birlikte savaşın ya da tek başına ölüm.

Diyelim ki zombie olmayı seçtiğiniz; insanlığı yok etme amacınıza doğru adım ilerlerken bir anda bir darbe alındınız ve öldünüz. Merak etmenize gerek yok çünkü arınızdan onlarca arkadaşınız gelecek ve siz oyuna geri dönene kadar düşmanlarınız olan insanların başına bela olacak. Ancak insan olmayı seçerseniz ölüðüğünüz takdirde kilitli bir odada dirileceksiniz ve eğer üç arkadaşınız bu kilitli odayı açabilirse oyuna yeniden dahil olabileceksiniz.

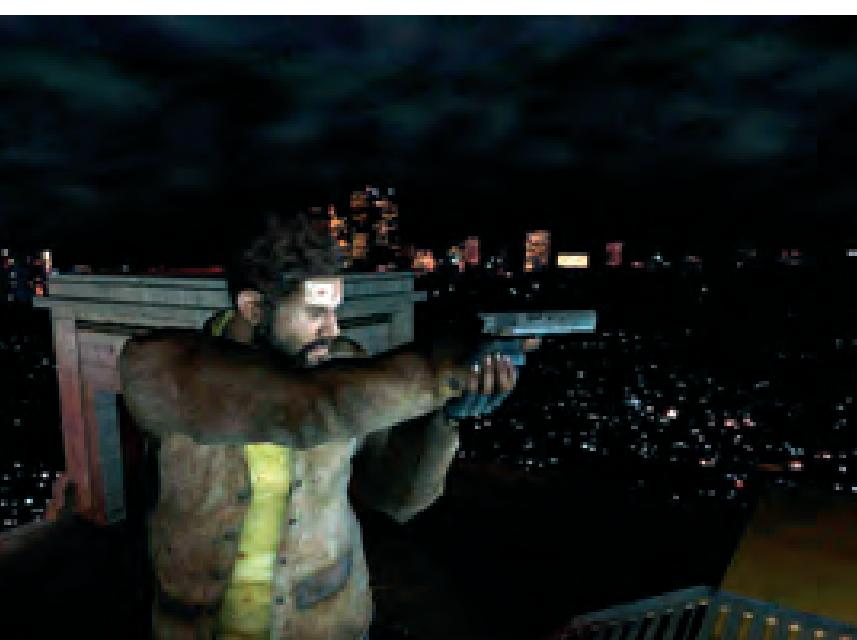
Bence oyun, bu formatın yerine "Ölen ölüür; kalan sağlar bizimdir" mantığı ile işleyecek olsa çok daha dramatik olur. Hatta düşünsenize; tam kurtarma aracına bineceksiniz "Ulan, Lois nerde?" diye arkana bir bakıyorsunuz, Lois birkaç zombinin arasında sıkışık kalmış. "Nayırr! LUĞVİLİSSS!" diye tam yardıma koşacakken biri kolunuzdan

AYDINLIK TARAF

- ✖ Orijinal oyun yapısı
- ✖ Source grafik motoru
- ✖ Bol gerilim ve heyecan

KARANLIK TARAF

- ✖ İnsanlar ve zombiler arasındaki güç dengesi tutturulamayabilir





tutsa ve "Yapacak bir şey kalmadı; onun için artık çok geç" dese. Arkadan gelen duygusal bir parça eşliğinde yaşı gözlerle bölgeden uzaklaşmak; içimizdeki buruk acıyla... Ya da ne olur? O zombilere 57 YTL para cezası kesilir, sonra bırakılır yine sokaklara. Ölme eşeğim olme...

Her neyse, dediğim gibi bu oyunda zombilerden kurtulmak o kadar da kolay olmayacak. Çünkü çoğu oyunda ve filmde gördüğümüz hantal, "atış poligonu" tadındaki zombilerin aksine bu oyundaki ölü kardeşlerimiz,-tabiri caizse- "arabatı" (Müdürüm, lütfen noktasına bile dokunmayı!) gibi koşabiliyor. "Nasıl yanıt?" diyecek olursanız sizlere "Resident Evil" serisini unutun; 28 Gün Sonra, 28 Hafta Sonra ve hatta I Am Legend filmlerini gözünüzün önüne getirin" derim. Bu oyunda da zombiler gruplar halinde dolaşacaklar ve çok hızlı oldukları için sayıca fazla olmaları gerilim yaratacak. Bu yüzden, nerede çokluk orada yolluk... Kısacası onca silaha, mühimmata sahip olmalarına rağmen insanların işi, zombilerinden çok daha zor olacak. Çünkü insanların asıl amaçları canlı bir şekilde kaçış noktasına ulaşmak olacak. Her önumüze geleni indirecek kadar zamanımız ve cephaneımız olmadığı için zombilerin çoğunu es geçerek, tabana kuvvet kaçarak ilerleyeceğiz Los Angeles semalarında.

Şu ana dek yayınlanan videoların göz atarsanız L4D'nin görsel açıdan "akıl almadığını" görebilirsiniz. Ancak grafikler her ne kadar basit gibi görünse de ben, bu yalınlığın atmosferle bütünleşerek fazla sırtmadığını düşünüyorum. Source (Tabii ki daha geliştirmiş hali.) grafik motoru ile hazırlanan oyun için bu motorun isabetli bir karar olduğunu düşünüyorum zira Source, sistem dost bir motor. Haliyle L4D'yi oynayabilemek için yüksek bir sisteme ihtiyacımız olmayacak. (Xbox 360 sahipleri için bir şey fark etmeyecek olsa da PC'ciler için bu iyi bir haber.)

Left 4 Dead'in nasıl bir yapıp olacağına şu anelimizde olan veriler işaret ediyor:

Left 4 Dead, bir co-op FPS. Bu yüzden kendisine "korku türünün bu sahadaki ilk örneği" sıfatını yapıştırmak pek de yanlış olmaz.

İşte karar vermek mümkün değil fakat daha önce tatmadığımız tatları deneyeceğimiz aşikar. Zira arkasında Counter-Strike: Condition Zero ve Counter-Strike: Source gibi yapımlar bırakmış ve wasatın üzerinde bir firma veya Turtle Rocks'ın bizlere vaat ettikleri, daha önce gördüğümüz ve denediğimiz yapımlarda bulunmayan özellikler. Oyun, herhangi bir erteleme olmasa 2008'in ilk aylarında piyasaya çıkacak. L4D hakkındaki en son gelişmeleri ve piyasaya çıktıktan sonra oyunun detaylı incelemesini yine bu sayfalarda okuyabilirsiniz. Bizi izlemeye devam edin. Ali Kırca, sendeyiz...TM

Dört insan, onlarca zombie, devasa haritalar ve bolca aksiyon... Aşıkın olduğumuz bir oynanış sistemi, alışık olmadığımız bir konsept... Merakla bekliyoruz.

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"Yemez hazır değil!" ne demek Necla?! Ne demek?!

Aralık ayının yoğunluğunun ardından Ocak gündemi epey dingindi. Ne var ki aynı dinginlik Yalancı Çobanlar için geçerli olmadı, olamadı. Büyük konuşan firmaların ürünler -yine- birer ikişer "patlamaya" devam etti. Haliyle biz de, gereğinden fazla şişirilen balonlar gibi patladık durduk. Bu ay yine tüm kızgınlığımızı kusacak, oyun firmalarının yalanlarını "apartman arasına" asacağız. Sopalarımız hazırlırsa Yalancı Çobanlar'ın beline beline vurmaya başlayabiliriz.

Varan 1: Sof: Payback

Ne dediler? "Yeni nesil bir FPS'den tüm beklenitlerini karşılayacak, gerçek bir macera hazır olun. Dünyanın içra köşelerini dolaşacak ve terörizme sağlam bir tokat indirmeye çalışacaktır." gibi sözlerle bizi aklı almaz derecede büyük bekletiler içine sokan Payback, terörizme atacağı tokadı bize attı.

Ne oldu? Firmanın bu sözlerini duyduktan sonra, büyük bekletiler içine giren biz oyuncuların yaşadığı hayal kırıklığı, bu kez gerçekten büyük oldu. Rezalet grafikleri, kepaze yapay zeka ve berbat oynamabilirliği ile Payback'ın bizim sözlüğümüzdeki karşılığı, "heba edilen emek, para ve zaman".

Varan 2: Simcity Societies

Ne dediler? "Simcity bu kez 'sosyal enerji' kavramına odaklıyor ve tasarlayacağınız çevrenin, toplum psikolojisini nasıl etkileyeceğini görmenize olanak tanıyor. Sınırsız bina ve dekorasyon seçenekleri ile kentinizi, istediğiniz gibi şekillendirebilirsiniz."

Ne oldu? Societies, oyuncuya uğraşacağı, kafa yoracağı stratejik problemler sunuyordu. Oyun ne ekonomik problemlerle, ne de yaşananların sıkıntılarıyla uğraştırmayan, "fazla kolay" olması nedeniyle can sıkıcı bir yapımla çıktıtı piyasaya.

Varan 3: Golden Compass

Ne dediler? "Filmin içinde kaybolmak isteyen tüm oyuncuları,ambaşa diyarlara sürükleyecek bir oyun."

Ne oldu? Off... Yok işte! Olmadı, olamayacak... Geliştirme süresi kısıtlı, vizyon tarihine yetişmesi gereken oyunlardan artık kimse bir şey beklememeli. Oyunu alan herkese geçmiş olsun!

Varacak 1: Devil May Cry 4

Ne dediler? "Yeni neslin gerçek aksiyonu ve elbette Dante..."

Ne olacak: Bu kez büyük bir risk alıyorum, sevgili okurlar! Bu güne kadar bu köşede hiç yanılmadık bildiğiniz gibi. Ancak diyoruz ki yeni nesil Devil May Cry, problemlı bir oynanış sunacak ve -ilk oyundan sonraki devam oyunları gibi- yine ilk oyunda bıraktığı etkiyi bırakamayacak.

Varacak 2: Far Cry 2

Ne dediler? "Macera kaldığı yerden, eskisinden de heyecanlı bir şekilde devam ediyor"

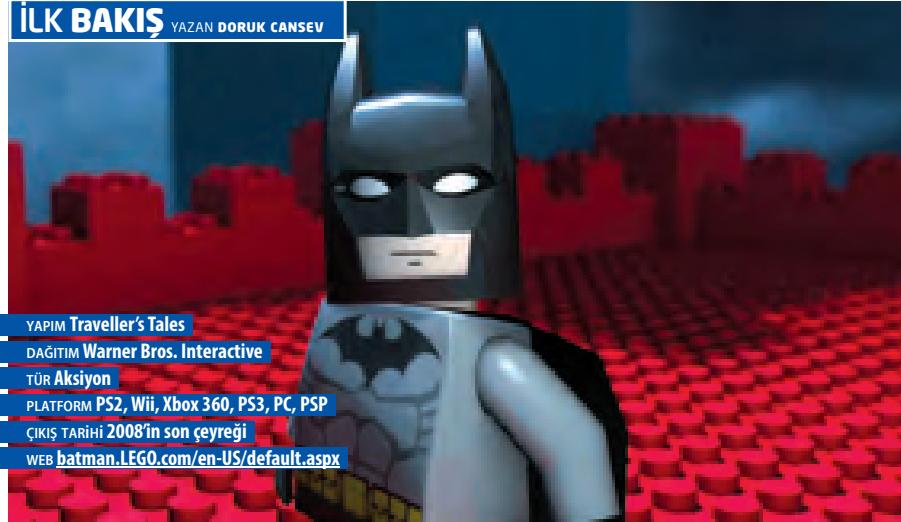
Ne olacak: Ekibi değişmiş, heyecanı sönmüş ve sadece teknik özelliklere mahkum olan bir yapılmıştır. Evet, bu durum biz de üzüyor ama gerçekler acıdır. Tüm bu olumsuzluklara karşın yapımcı ekip atıp tutmaya devam ediyor. "Çok şey beklemeyin" deriz.

Varacak 3: Ferrari Challenge

Ne dediler? "Kırmızıyı çok daha fazla seveceksiniz."

Ne olacak: İşte yine sonuca ulaşmayacak, sadece bir markanın üninden otlanmaya çalışan, beyhude bir oyun daha... Not ortalaması "6"nın üzerinde olursa bu dükkanı kapatıp gideriz.

Her söylenene inanmayın! Gelecek ay görüşmek üzere...



YAPIM Traveller's Tales
DAĞITIM Warner Bros. Interactive
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS2, Wii, Xbox 360, PS3, PC, PSP
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği
WEB batman.LEGO.com/en-US/default.aspx

BATMAN PARAMPARÇA...

LEGO Batman

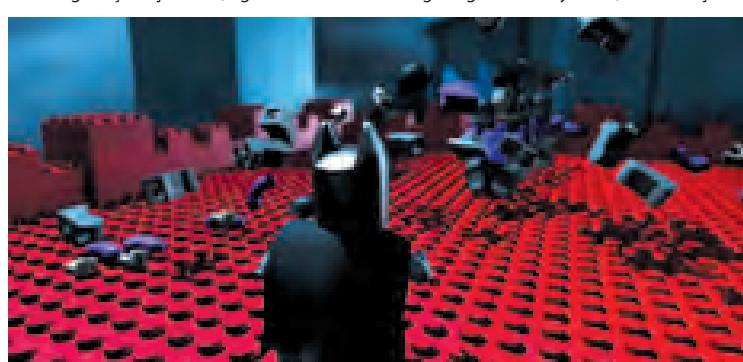
Spiderman, Superman, Ninja Kaplumbağalar... Çocukluğumuzun ve -hatta bazlarımızın gençliğinin- süper kahramanları... Neydi onları bizler için özel kılan? Değişmiş DNA'ları mı? Belki "süper" sıfatını almalarını sağlayan özellik buydu ama "kahraman" sıfatı için başka özellikler gerekiyor: Zeka, güç, cesaret, farklı kimlikler, fedakarlık duygusu ve tabii ki en önemli dar bir kostüm... İşte Batman bu yüzden, "-süper" sıfatına ihtiyaç duymadan- hepimizin kahramanıydı; üstüne üstlük bizden biriydi. Ne mutasyona uğramıştı, ne bir deneye kurban gitmişti. Uçamazdı, ağı atamazdı

belki ama peleriniyle büyülüleyici bir şekilde süzülebilirdi. Bizim gibi biriydi işte; sadece biraz daha güçlüydü bizden, biraz daha zengindi... Ama bu özellikleri ter dökerek, kendisi emeğiyle kazanmıştı; Batmobile'ını kendisi yaratmıştı, dövüş sanatlarını kendine öğrenmişti. Gotham City'yi onlarca kez kurtardı bu "sıradan" yetenekleriyle ve şimdi bir kez daha geliyor Kara Şövalye'miz; hem de görüp görebileceğimiz en sevimli, en sıcak haliyle...

İki yüzlü katil penguenin jokeri>
Bildiğiniz gibi LEGO oyunları, son birkaç

yıldır oldukça popüler. Başta, sadece çocukların ilgisini çekeceği düşünülen LEGO Star Wars, her yaştan oyuncuya mest ederek piyasaya bomba gibi düştü. 2005 yılında dek vasat film oyunlarına imza atan yapım Traveller's Tales, aslında bu piyasadan kökü firmalarından bir tanesi olmasına rağmen hiçbir zaman öne çıkmamıştı. Ta ki LEGO Star Wars'u piyasaya sürené kadar... Daha önce ortaya koyduğu oyunların ortak özelliği olan çizgisel oynanışı silip atılmış Traveller's Tales; özgün ve özgü bir oynanış sistemini, çocumuzun hayran olduğu Star Wars evreniyle birleştirmiştir. Zamanında birkürtüdüm LEGO karakterlerini, hareketli bir şekilde görmek çok hoştu benim için zira benim birkürtüdüm karakterler Force kulanamıydı pek. Öhm, şey, neyse... TT'nin LEGO Star Wars serisinden sonraki geleceğine bakarsak ufukta Batman'ı ve ona bu yolda eşlik eden Indiana Jones'u görüyoruz. Bu iki ünlü karakterin, LEGO dünyasına geçiş yapacak olması her ne kadar sevindirici bir haber olsa da işin tüm popüler filmleri kapsayan, fabrikasyon seriler silsilesine dönüştürebileceği riski epey rahatsız edici. Biz yine de testi kırılmadan tepki göstermeyeelim.

LEGO Batman'ın hikayesi, Arkham Asylum



NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE

Ara sıcak sürprizi



Oyunun ilk ekleni paketi olan Mask of the Betrayer'in ardından hepimiz heyecanla ikinci ekleni paketini beklemeye koyulduk. Bu bekleyiş, geçtiğimiz hafta resmi forumlarda yapılan bir açıklamaya yerini hectecana bıraktı. Atari'nın Ossian Stúdyosu, NWN2 için, Mysteries of Westgate (MoW) adlı yeni bir Adventure Pack (Macerá Paketi) çıkartacığını bildirdi. Bu macera paketi, belirli bir ücret karşılığında internet üzerinden indirilebilecek. Athkatla'da yeni maceralara yelen açacağımız pakette her "class"ı seçme imkanımız olacak.

Daha kesin çıkış tarihi belli olmayan MoW ile NWN2 maceramızın son bulup bulmayacağı konusunda endişelenmemeyin çünkü yapımcılar, talep olduğu müddetçe ekleni ve macera paketi çıkarmaya devam edeceklerinin altını çiziyorlar. Bizden söylemesi...

GOTHAM CITY'NİN AZILI SUÇLULARI

Joker: Zamanında sıradan bir suçluken Batman'den kaçtığı bir günde içine düşürülen kimyasal sıvı, onu bu palyaço kılığına soktu. Kaçmasına yardım eden gülme gazi, Joker'ın favori silahlı.

Penguen: Kuş sevgisiyle dolu, şemsiyeli, zararsız bir yaşlı adam değil ol Şemsiyesini çeşitli silahlara dönüştürebilen, kuş takıntıları bir suçlu.

İki Yüz (Two Face): Yüzünün yarısının bir suçlu tarafından asitle mahvedilmesinin ardından suç işlerine bulaşan İki Yüz, suçlarında hep "iki" sayısını kullanmaya çalışır.

Buz Adam (Mr. Freeze): Çılgın bir bilim adamı... Yaptığı bir deyin sonucunda bu hale gelmiştir. Gotham City'yi dondurup, soymak gibi bir planı vardı ancak tabii ki Batman tarafından durduruldu.

Kedi Kadın (Cat Woman): Dünyanın sayılı mücadele hırsızlarından biri olan bu dişi karakter, Batman'ın hem düşmanı, hem dostudur. Batman, bu vahşi kadını onlara kez dizginlemiş olsa da ona yardım ettiği zamanlar da azımsanmayacak kadar çuktur.



AYDINLIK TARAF

- ✓ Kullanılabilir pek çok obje
- ✓ LEGO'dan bir dünya
- ✓ Kötü karakterleri de yönetebilme şansı

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyun süresi LEGO Star Wars serisindeki kısa olabilir

adlı Gotham City'nin en azılı suçularının tutulduğu hapishaneden büyük firarla başlayacak. Joker, Penguen, İki Yüz gibi çizgi roman ve televizyon serilerinden tanıdığımız pek çok kötü karakter oyunda yerini alacak ve Gotham City'ye kaos getirmeye çalışacak. Karizmatik LEGO Batman olarak bizim görevimiz de onları durdurmak olacak haliyle. Bu görevimiz sırasında Batmobile, Batwing ve pelerimiz gibi Batman filmlerinden aşina olduğumuz birçok ekipman ve obje emrimize amade olacak.

Bu bir simülasyon; hayır, bir yarış oyunu. Hayır, bu Lego Batman!>

LB zaman zaman bir uçak simülasyonuna, zaman zaman da dar sokaklarda Batmobile'ımız ile toz kaldırıcılarımız bir yarış oyununa dönüşecektir. Bunların hepsinin renkli bir LEGO dünyasında geçeceğini düşünürsek oyundan alabileceğimiz keyfi hayal etmek bile zor. Mesela, Batmobile'ımızla son hızla giderken yaptığınız kazada etrafda LEGO parçacıklarının saçılığını gözünüzde canlandırın. Eminim ki heyecanlanmanızızdır.

Öyndaki tek oynamabilen karakterin Batman olmayacağı; onun daimi ortağı Robin'le beraber serideki kötü karakterleri de yönetebileceğiz. Buz Adam'ı kontrol ederek Batmobile'ının yolunu dondurmak, Joker'ı kontrol ederek Robin'i gülme krizine sokmak oyunun muhtemelen kısa olacak ömrüne ömrü katabacaktır.

Kısaçısı, Batman eski düşmanları, silahları ve dostlarıyla birlikte pek çok platformu ziyaret etmeye geliyor. Batman serisinin hayranı olmasanız veya küçüklüğünüzde LEGO'larla çok vakit geçirmemiş olsanız bile LEGO Batman'de güzel bir şeyler yakalayacağınızdır. ☺

LEGO Batman, içinde birçok farklı türü barındırın, leziz bir oyun. Oyun dünyası, yeni nesil grafiklere yönelmiş, LB gibi oyunların geleceği ne olacak hepimiz göreceğiz.

HERKESE BEDAVA

4 Muhteşem TAM SÜRÜM

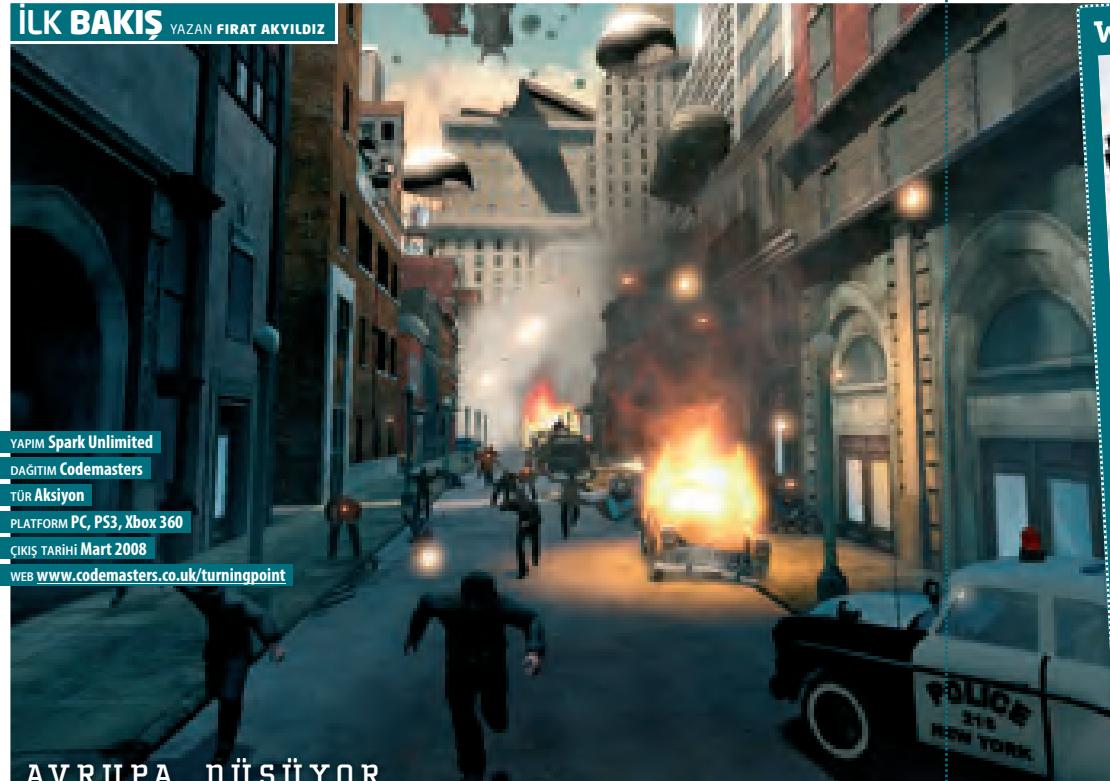
The image shows a stack of four software CDs and their corresponding magazine covers from the February 2008 issue of CHIP magazine. The CDs are:

- 3. JEHERASYON (Redhouse)
- 8 GB CHIPDVD (Redhouse)
- Facebook'u hackleyin (Redhouse)
- Windows'un gözü üzernizde (Redhouse)

The CHIP magazine covers feature the following headlines and descriptions:

- DVD+CD**: Boot edilebilir Linux DVD
- CHIP**: TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ
- Windows'un gözü üzernizde**: Windows tüm bilgilerinizi dışarı sızdırıyor! Burdurmak için bu araçları kaçırmayın.
- Süper sabit disk Medya sunucusu**: Adım adım kendi ekonomik akıllı ve tutumlu mükemmel ağ diskinizi kendiniz oluşturun.
- Vista'dan daha iyi**: openSuse için adım adım kurulum rehberi ve kullanım ipuçları
- Test: Dijital fotoğraf makinesi kalitesindeki 22 webcam testi**
- Test: En iyi internet tarayıcıları testi için 4 dijital rakip karşı karşıya**
- 10 Gizlilik aracı DVD'de**
- 15 dev masaüstü yer kapmak içinyarışıyor**
- TEST: 22" LCD**
- Gizli profilere ulaşın, saklı fotoğrafları görüntüleyin**
- Facebook'u hackleyin**
- 10.3**
- Ashampoo Anti-virus**
- Tam sürüm**
- FLASH CS3 EĞİTİMİ**
- FLASH CS3 EĞİTİMİ**
- FLASH CS3 EĞİTİMİ**
- FLASH CS3 EĞİTİMİ**

Şubat sayısı
bayilerde



YAPIM Spark Unlimited
DAGITIM Codemasters
TUR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
CIKIS TARİHİ Mart 2008
WEB www.codemasters.co.uk/turningpoint

AVRUPA, DÜŞÜYOR...

Turning Point: Fall of Liberty

Yıl 1931... New York'ta, bir taxi sürücüsü, son bir yolcu bulmak için sokaklarda dolaşıyor. Soğuk ve karanlık bir gece... Sürücü, kuzeye doğru, Beşinci Cadde'ye dönüyor. Tam o sırada, karşısından karşıya geçmek için kendisini bekleyen bir siluet çarpıyor gözüne: Kısa boylu ve şışman bir adam... Ama hızla giden sürücü, yoluna çıkan adamı fark etmiyor ve ona çarpıyor.

Yıl 2002...> The Muppets Şov'un yapımcısı Jim Henson'da çalışmış olan ve Medal of Honor'in PC versiyonunu yaratın ekipte yer alan Craig Allen; yine aynı ekipte yer alan Scott J. Langtree ve John Butrovich ile bir araya geliyor ve 2002 yılında, California'da yeni bir oyun stüdyosu kuruyor: Spark Unlimited. Bu küçük firmanın üyeleri, kendilerini bir oyun firması olarak değil, oyun sektörüne bağlı olan bir içerik firması olarak tanımlıyorlar çünkü piyasa odaklı değil, içerik odaklı çalışmaya tercih ediyorlar.

Yıl 2004...> Spark Unlimited, büyük bir isimle piyasaya adım atıyor: Call of Duty: Finest Hour... Call of Duty'nin ilk konsol denemesi... PS2, Xbox ve GameCube platformları için piyasaya sürülen oyun, kontrol dezavantajına karşın başarılı oluyor ve oyunun PS2 versiyonu, %77 gibi yüksek bir puan ortalaması elde ediyor. Gözler konsollara ve konsollardaki FPS oyunlarına çevriliyor; herkesin konsollarda FPS oynamabileceğine dair inancı güçleniyor. Henüz Black, ortalarda yokken...

Yıl 2007...> Spark Unlimited, yeni nesle odaklanıyor ve 2008 yılında büyük bir oyun piyasaya sürecini açıyor: Turning Point: Fall of Liberty. Amerikan asıllı firma tarihe, milletlere ve özellikle de Amerika Birleşik Devletleri'ne acımasızca davranışlı, takvimdeki dakikaların, saatlerin, haftaların, ayların ve yılların üstlerini karalar. Avrupa'yı ve Amerika Birleşik Devletleri'ni yerle bir ediyor.

Yıl 1931... Ertesi gün... New York Times, İngiltere Başkanı Sir Winston Churchill'in öldürünü ilan ediyor. Haberde, Churchill'in, Birinci Dünya Savaşı sırasında İngiltere'ye sağladığı katkılarından bahsediliyor ancak haber yazan editör; onun, 1915 yılında, Çanakkale Boğazı'ndaki başarısızlığını bahsetmeden edemiyor. Ayrıca Times'in, Churchill'in, "İngiltere'nin büyük politikacı ve aydınlarından biri olma" sözünü

AYDINLIK TARAF

- ✖ Etkileyici senaryo... Stop.
- ✖ TPS unsurları... Stop.
- ✖ Sıradan bir ana karakter... Stop.
- ✖ Hiçbir zaman üretilmeyen silahları / araçları kullanabilme şansı... Stop.

KARANLIK TARAF

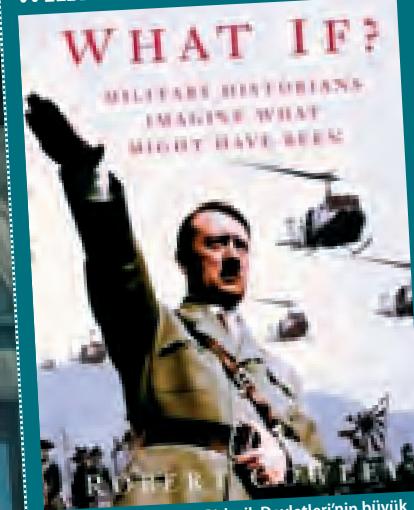
- ✖ Senaryo, tartışmalara yol açabilir... Stop.
- ✖ Görüsel açıdan zayıf kalabilir... Stop.

hiçbir zaman yerine getiremediğini yazması da yadsınıyor.

Yıl 2007...> Oyun hakkında ilk ipuçları basına sızmeye başlıyor. PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürecek olan oyunun



WHAT IF?



1999 yılında, Amerika Birleşik Devletleri'nin büyük kitap yazarlarından biri olan G.P. Putnam's Sons tarafından yayınlanan "What If?", alternatif tarihi konu alan bir üçlemeye. "What If?", "What If? 2" ve "What If? of American History" den oluşan bu üçlemede "sanal tarih hikayeleri" yer almıştır. İşin Fall of Liberty'yi ilgilendiren tarifi şu: Yapımcılar, Fall of Liberty'nin senaryosunu şekillendirirlerken, Williamson Murray'ın bu üçlemektedeki yer alan "What A Taxi Driver Wrought" adlı makalesinden esinlenmişler. Böylece ortaya, Churchill'in bir taksi kazasında öldüğü ve Naziler'in Avrupa'yı işgal ettiği bir tarih çıkmış.

alternatif bir tarihi konu alacağından bahsediliyor. Basına ilk olarak şu satırlar yansıyor: "Tarih bu kez, Avrupa'nın İtalyan Devletleri'ne teslim olduğunu yazıyor; İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri, düşüyor. İngiltere, Churchill olmasının bir hiç Washington, yerle bir... Özgürlük Anıtı'nda devasa bir Gamali Haç asılı. İtalyan Devletleri, 1953'te, Doğu Kıyı Şeridi'nden saldırıyor. Ve oyun, New York'a yapılan büyük bir saldırı ile açılıyor."

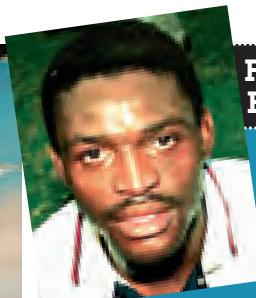
Dünya basını, aldığı yeni istihbaratla baskını durduruyor: "Oyun da, İkinci Dünya Savaşı sırasında geliştirilmiş olan ancak Naziler'in hakimiyetinin son bulması nedeniyle hiçbir zaman üretilmemeyen, İtalyan Devletleri'ne ait olan geliştirilmiş silahlar / araçlar kullanılıyor. Panzerkampfwagen VIII Maus ve Landkreuzer P. 1000 Ratte Ağır Tankları gibi... Bu bir mucize."

Yazılan makalelerde kırmızı ile işaretlenmiş olan bir bölüm dikkat çekiyor: "Fall of Liberty'de, -klassik FPS'lerin aksine- oyuncular bir askeri canlandırmıyor; orduyla uzaktan - yakından ilgisi olmayan, sıradan bir inşaat işçisini kontrol ediyorlar: Dan Carson... Yine diğer, savaş temali FPS'lerin aksine, asıl amaç savaş kazanmak değil, hayatı kalmak."

Farklı kaynaklardan derlenen diğer alıntılar ise şunlar:

1> "Alternatif bir tarihin konu alınması ve oyunun, tarihin belirli bir periyodu ile sınırlanılmaması Fall of Liberty'yi dinamik ve heyecanlı kılıyor zira oyunda ne zaman, ne olacağının kestiremiyor. Bu özellik, daha açılış bölümünde kendini hissettiriyor: Naziler, Beyaz Saray'ı ele geçiriyor ve Washington Anıtının gölggesinde, propaganda yapıyor ve bu sırada oyuncunun, iletişim hatlarını yok etmesi gerekiyor. İşte bu ve bunla benzer manipülasyonlar, İkinci

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Bu hafta kafam yerinde değil sevgili okurlar; son hali saha maçımızda başımı kale direğine biraz sertçe çarptım. Maçın ortalarına doğru, bir korner atışı sırasında, rakip defansın arasından yükselp şık bir vuruşla topu ağlara göndermek niyetindeyken, kramponumun çözülen bağıçına basıp hızlı bir

şekilde yere kapaklandım. Ancak bedenimin kontrolünü tamamen yitirmiş olduğumdan çuval gibi yere düştüm ve kafamı kale direğine çarptım. Sonrasında ise gözümü hastanede açtım. Başının içinde, Güney Afrika'nın dört milli marşı aynı anda çalıyor gibiydi. Adeta bir enkaza dönüşen bendeniz, içimdeki futbol aşkından midir bilinmez, bugün milyonlarca kişinin salyalar saçarak oynadığı futbol oyunlarındaki "gerçeklik" kavramını sorgulamaya başladım, bir kez daha. FIFA, PES... Soraram size; bu saçma oyunların hangisinde, yaşamış olduğum bu "sakat" olay gerçekleşebilir? Eğer bu oyunlar bize en gerçekçi şekilde "futbol'u tattırmak" iddiasında ise oyuncunun ekrandaki sanal futbolcularla kurması gereken "empati" neden es geçiliyor? Karşısında durduğum şey; firmaların "gerçeklik" iddiası ile meydana çıkıp bir şekilde, boş vaatlerle oyuncuları kandırmalar. Ben eski, tecrübeli ve de iyi bir futbolcu olarak diyebilirim ki "Futbol bu değil". Futbol, inceçik kumlarla kaplı bir sahilse eğer; futbol oyunları, bu kum tanelerinin birinin dahi içini dolduracak kadar yeterli değil. Ve ben, firmaların bu denli büyük sözler sarf etmesine bir türlü anlam veremiyorum. Örneğin; oyundaki futbolcuların düşüp kafalarını direğe vurmaları ve önemli maçlarda takım arkadaşlarını yalnız bırakacak olmalarının travmasını yaşamaları mümkün değilse firmaların bu denli büyük konuşması etik midir; bunu sorguluyorum. Herkes haddini bilmeli ve kimse, kendini olduğundan daha büyük göstermemeli. Futbol bir bütündür; kültürü, ticareti, insanlara yaştığı rekabet duygusu ve heyecan ile... Eğer elimize geçen, yalnızca art arda birkaç tuşa basmamızı gerektiren bir paçavraysa, sırı "Başka seçenekim yok" diye firmalar tarafından kandırılmaya devam mı etmemiz gerekiyor? Bunun karşısında kim duracak? Bir futbolcunun, bir taraftan; yeniliken, kazanırken ya da sakatlanırken hissettiği guyuslu iklimi oyuncuya hissettiremeyen bir oyun, benim gözümde "shareware oyun" sınıfıdır. Tepkimin bu denli büyük olması, firmaların samimiyetsız ve dürüst olmayan yaklaşımlarından kaynaklanmaktadır; bunu da belirtmek isterim. Zira başından beri "Biz buyuz ve oyunumuz, sadece bu konularda iyidir" denileydi ben de o oyunun başına sadece eğlencenin oturabilirdim. Ancak "Keskin rekabet", "Heyecan", "Toplam futbol" gibi iddialı sloganlar ile reklamını yapan firmalar, kendi küplerini doldurmak için oyuncuları kandırmaya devam ediyor. Ama ben, temelli ve "bütün" bir futbol oyunu piyasaya çıkmadığı sürece bu tiplerin karşılarda durmaya devam edeceğim. Neyse, başım hala fena halde ağrıyor; en iyi ben bir ağrı kesici alıp biraz kestireyim. Kramponunuzun bağlı sıkı olsun; gelecek ay görüşmek üzere...

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR

Şu güzel manzara bir bakın... Bakın ve tekrar düşünün. Taraftar olmanın, büyük bir şölene dahil olmanın keyfini ve hazzını yakalamış olan bu gözlerde iyi bakın. Dünyanın neresinde olursanız olun bu bakışlar aynıdır; evrenseldir. Gözleriyle konuşurlar taraftarlar. Ama nedendir bilinmez, futbol oyunlarında taraftarlar itilip kakılmıştır hep; kişi, gözü olmayan ifadesiz suratlar, yarısı olmayan bedenler, "kopyala & yapıştır" mantığı ile modellenmiş olan grafikler, oyunlardaki "taraftar portresi"ni çizdi hep. Ancak futbol bir bütündür ve bu bütünlük dahilinde, tüm ayrıntıların bir armoni ile bestelenmesi gereklidir. Eğer firmalar, sırı teknik yetersizlikler yüzünden bunu kotaramıyorlarsa bu işi hiç yapmaları daha iyi!



Dünya Savaşı konulu oyunlardan sıkılanları bu 'kaçınılmaz savaş'a tekrar dahil ediyor."

2> "Dan Carson, savaş sırasında Londra'da da 'hayatta kalma savaşçı' veriyor. Şimdi de Naziler'in kontrolü altında olan, devrikşehirde... Bu bölgelerde Naziler'in yıkımı daha çok kendini hissettiyor ve büyük bir ironiye yol açıyor: Yıkım, en güzel ama en can yakıcı haliyle sunuluyor; zeplinlerin gölgeleri, büyük bir kısmı yok edilmiş olan Tower Bridge'i karanlığa gömüyor."

3> "Oyunun çizgisel olduğundan bahsediliyor ama bu, büyük bir sorun değil etmiyor zira varolan alanlar ve bölgeler etkin bir şekilde kullanılıyor; her şey, enince ayrıntısına kadar tasarlanıyor. Yalnızca teknik özelliklerden bahsetmiyor; oyunun verdiği çaresizlik hissi de oldukça güçlü. Oyuncu, istila altındaki sokaklarda hayatı kalmaya çalışırken, sivil halkın panikle sağa - sola kaçışına tanık oluyor ve yanın araba en-

olduğu gözlemleniyor; Carson, karşısındaki düşmanın elinden silahını alıp ona vurarak işini bitirebiliyor."

Yıl 2008> Tarih, günden güne eriyor; Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri, çöküşe adım adım yaklaşıyor. Londra yıkılıyor, kapılar gamalı haçlar kazanıyor... Ve Spark Unlimited, son hazırlıklarını yapıyor. 28 Şubat 2008'de piyasaya sürülmeye planlanan oyunun bir devrim olmadığı yönünde speküasyonlar yapılmıyor ancak Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL, Fall of Liberty'nin kaliteli bir yapıp olacağına inanıyor ve bu iddiasını, Şubat 2008 sayısının "ilk bakış" sayfalarına taşıyor.

Amerikalı tarih bilimciler, 1939 - 1947 yılları arasında yaşanan büyük savaşın ve bu savaşa hükmenden Naziler'in başarısının gerekçesi olarak hiçbir zaman "Churchill'in ölümü"నü göstermediler. Öyle ya, bir taksi kazası nasıl olur da dünyanın gidışatını bu denli etkileyebilirdi ki? Sonuçta herkes ortak bir payدادa buluştu: Tarih, tek bir kimliğin hayatı ya da yaptıklarıyla değil, büyük sosyal hareketlerle ve milyonların aldığı kararlarla şekillenir. Bu güclü fikre karşın, 1940 yazında, İngiltere'nin karşı karşıya kalmışlığına tanık oluyor ve yanın araba en-

Amerikan asıllı firma tarihe, milletlere ve özellikle de Amerika Birleşik Devletleri'ne acımasızca davranıyor, takvimdeki; dakikaların, saatlerin, haftaların, ayların ve yılların üstlerini karalıyor

kazlarının, parçalanınan metro raylarının arasında yolunu bulmaya çalışıyor. Avrupa'da hakim olan tek şey, yıkım. Ve onun izleri, Londra'nın ve Amerika Birleşik Devletleri'nin her köşesine kazınıyor."

4> "Tanıdık FPS unsurlarının yanı sıra Fall of Liberty, birçok TPS unsuru da içeriyor. Örneğin; merdivenlerden tırmanırken ya da binaların köşelerine tutunurken oyun, third-person kamerasına geçiş yapıyor. Aynı Tomb Raider'da olduğu gibi... Elbette ki bu özellikle 'bir devrim' olarak tanımlamak doğru değil ancak bu geçişlerin oyunu kolaylaştırdığı ve oyuna heyecan katıldığı yadsınamaz. Diğer yandan, Carson'ın, yakın dövüşlerde etkin

ya kaldığı trajik durumun asıl sorumlusunun Lord Halifax olduğunu, çoğu tarihçi açıkça belirtmekten kaçınmadı. Bu tarihçilere göre Lord Halifax uygun stratejiyi gütseydi; İngiltere, Naziler karşısında çaresiz kalmayacak ve Amerikalılar, Naziler'i alt etmek için tek umut olmayıacaktı.

Taksi sürücüsü Churchill'ı yaraladı ama öldürmedi; salıslar Churchill'ın hayatını kurtardı. Ama bu bizim bildiğimiz, sıradan hikaye, değil mi?

Spark Unlimited bu kez takvim yapraklarını tek tek karalıyor ve Avrupa'nın çöküşüne yol açıyor. Bu çöküşe tanıklık etmekse bize düşüyor.

YAPIM Codemasters

DAĞITIM Codemasters

TÜRK Yarış

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008 İlkbahar

WEB www.codemasters.co.uk/grid

BARBIE YARIŞLARINA SON

Race Driver: GRID

Son zamanlarda piyasaya çıkan yarış oyunlarında hiç dikkatinizi çeken bir şey oldu mu? Eskiden yalnızca kendimizi pistte atıp birincilik için koştururken, şimdi arabamızın neredeyse her parçasını dilediğimiz gibi modifiye edebiliyoruz. Hatta oyunlardaki modifiye seçenekleri o kadar kapsamlı ki bazen yarışmaktan çok bu bölümlerde zaman harciyoruz. Arabamızı birbirlerinden çekici süslemelerle donatıyor ve sağına - soluna, çiçekli - böcekli birçok şey kondurabiliyoruz. Açıksası, performans için ince ayar çekmeye kimse "Hayır" diyeceğiniz sanıyorum fakat arabayı süslemek "sert" erkeklerle göre değil. Hepinizin bildiği bir gerçek vardır: Arabalar, tipki makyajlı kadınlar gibidir; eğer bir araba makyajsızken güzelse, gerçek bir güzeldir.

Başlangıç ve bitiş > Codemasters, Race Driver: GRID'in yalnızca başlangıç ve bitiş çizgileri arasında geçen bir oyun olacagini dair söz veriyor; bizi yarıştan asla koparmayacak olan oyun, aynı zamanda açık uçlu bir akışa sahip. Yani dünyanın dört bir köşesinde yarışlar yapılmıyor ve siz dilediğiniz yarışa katılabiliyorsunuz. Fakat bu, yarışların sizi bekleyeceğii anlamına gelmiyor; siz yarışken diğer yarışlar devam ediyor ve performansına göre kaderinizi belirliyorsunuz. İlk başka para kazanmak için Demolition Derby yarışlarına girerken, bir süre sonra kesenizi doldurup katılmadığınız yarışlara sizin adınız katılacak başka sürücüler kiralıyorsunuz.



Böyleslikle ulaşabildiğiniz yarış pistlerinin sayısı da artmış oluyor.

Avrupa'dan Asya'ya > Oyunda Avrupa, Asya ve Amerika olmak üzere üç büyük kıtayı dolaşacaksınız. Bu kıtalar aynı zamanda farklı yarış tipleri barındırıyor. Avrupa, geleneksel pistlerin bulunduğu ve lisanslı araçların yarışı pistlerden oluşacak fakat Japonya'da işler değişecek; kirli, yeraltı yarışlarına katılacaksınız. Bu karşılaşmalar sokak ve Drift yarışlarından oluşacak. Amerika ise "güçlü arabaların ülkesi" olduğundan, bu ülkede; San Francisco, Detroit, Long Beach vb. birçok yerde, Amerikan arabaları kullanacaksınız. Colin McRae: DiRT'te kullanılan Neon motorunu kullanan oyuncular, gerçek ortamlar yaratma peşinde. Oyunda yarışlığımız mekanları ve araçlar hasar alabiliyor; hasar alıdıkça arabamızın parçaları kopmaya başlıyor. Barriyerler de aynı sekilde... Bu arada, aynı motorun yine Codemasters tarafından hazırlanan ve devasa savaş alanlarına sahip olan Operation Flashpoint 2: Dragon Rising için de kullanıldığını hatırlatalım. Bu size, oyundaki modellerin ne kadar



YARAT VE YARIŞ

Oyunu satın aldığınız zaman, kendi pistlerini yaratıp yaratabileceğiniz ve ince ayarlar yapabileceğiniz bir programa sahip olacaksınız. Codemasters'in açıklamasına göre -eğer her şey yolunda giderse- oyunun online bölümünde 20 oyuncu birden aynı anda yarışabilecek. Bu da bizlere, gerçek rakiplere karşı yeteneğimizi ortaya koyma fırsatı sunacak.



gerçek olduğuna ve araçların / çevrenin nasıl hasar alacağına dair bir fikir verebilir.

Gerçek yarış > Race Driver: GRID, kullandığı oyun motoru ve vaat ettiği özelliklerle gözümüzü kamaştıracğa banızır. Oyunun yaşayan bir dünyada geçiyor olması ve biz yarışken diğer yandan senaryonun devam etmesi iyi bir fikir. Üstelik, oyunda birçok lisanslı araç da yer alacak. Bunun yanında, farklı kitalarda geçen farklı yarış türlerinin aynı oyunda yer olması da hoş. Bakalım, oyun çıktığında bu düşüncelerimizin kaçta kaçtı yatacak...

Farklı yarış türleri, diğer yarış oyunlarında da kullanılan bir konsept. Neon motoru ise oldukça güçlü bir yazılım ve oyuna renk katacağı şüphesiz. Yani şimdilik iki taraf da eşit; aydınlatık ve karanlık.



AYDINLIK TARAFL

- Açık uçlu konu
- Neon motoru
- Farklı yarış tipleri

KARANLIK TARAFL

- Kısıtlı modifikasyon imkanı

YAPIM Eidos Montreal
DAĞITIM Eidos Interactive
TÜRK FPS / RPG
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği
WEB www.eidosinteractive.com



"WHO WE ARE IS BUT A STEPPING STONE TO WHAT WE CAN BECOME."

Deus Ex 3

Bizler, oyunları zaman geçirmekten ziyade zamanımızı değerlendirmek amacıyla oynarız. Oyunlar bizler için farklı anımlar ifade eder; kimi zaman işin içine algılarımızı katarız. Oyun oynamaktan en çok zevki de biz alırız bu yüzden. Haliyle, yapımcılar da bizi fazlasıyla ilgilendiriyor. Neler yaptıkları, bizlere bu deneyimleri nasıl yaşattıkları...

"EA Games" denildiğinde FIFA ve NFS; "Konami" denildiğinde MGS, Silent Hill ve PES; "Rockstar" denildiğinde ise GTA, Midnight Club ve piyasadaki "en psikopat" oyunlar gelir hep aklimiza. Eidos da buna benzer birçok ekol yaratmış olan bir firma. Her yeni yapımında beni daha fazla kendine bağlayan bir firma olmayı başarmıştır; Hitman, Tomb Raider, Thief, Commandos ve son oyunları Kane and Lynch ile. Birazdan okuyacaklarınız da Eidos'un oyun dünyasına kazandırdığı bir diğer kilometre taşı olan Deus Ex'in üçüncü oyunu hakkında...

Deus Ex'in devamının yapılmayıcağı hakkında herkesin kafasında bir soru işareteri vardı. Hoş; Deus Ex 3'ün geleceğinden emindik ama oyun hakkında kesin bir çalışmaların başlayıp başlamadığı hakkında elimizde somut herhangi bir bilgi yoktu. Ve beklenen açıklama, geçen aylarda Musique Plus'a konuşan Eidos Fransa'nın Genel Direktörü Patrick Melchior'dan geldi.

İlk başta şunu belirtmeliyiz ki Deus Ex

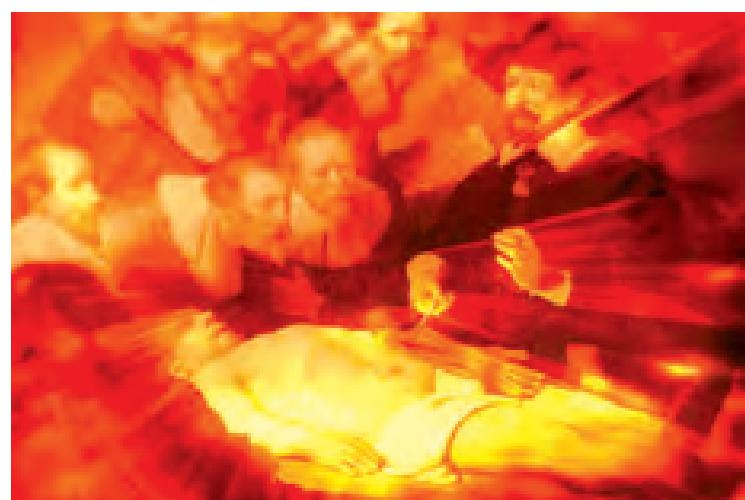
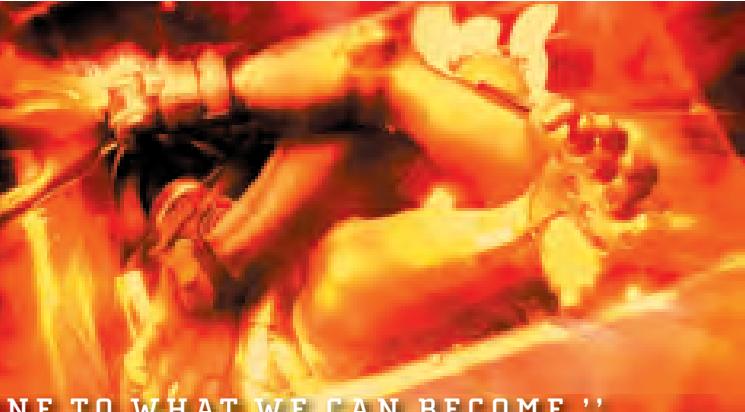
3, ilk iki oyunun yaratıcıları olan Warren Spector'ın ve Harvey Smith'in desteğini arkasına almış durumda. Bu, iyi bir haber; onlar olmazsa Deus Ex ne ifade eder ki?

Deus Exlarındaki meraklımız ve "Söyledi mi, değil mi?" tartışmalarını dindirecek olan trailer'i bulmakta gecikmediğiz; trailer'da bir ceninin etrafında dönüyoruz (Acaba kimin?) ve bize Hollywood filmlerindeki benzer bir diş ses eşlik ediyor; duyduğumuz belirli - belirsiz konuşmalar meraklımız körüklüyor.

Deus Ex 3, Crystal Dynamics Engine'i kullanacak. Bu motoru, Eidos'un diğer iki oyunu Tomb Raider: Legend ve Project: Snowblind'dan hatırlıyoruz. Oyunun PC'nin yanı sıra Xbox 360'a ve PS3'e de hazırlığıni hesaba katarsak, görsel açıdan herhangi bir problem yaşayacağımızı düşünmüyorum.

Hayali bir gelecekte gerçekleşecek olan oyunun çıkış tarihi "2009'un ilk çeyreği" olarak açıklandı. Şaşmayın; Eidos, DE: IW ile yaptığı hatayı tekrarlamamaya kararlı. Bırakalım da 2009'da "hazır" bir Deus Ex oynayalım. Duke Nukem Forever'ı 10 senedir bekliyorsunuz yahu!

Oyun hakkında detaylı herhangi bir bilgiye rastlamak çok zor. (Bir ekran görüntüsü bulmak dahi imkansız!) Ancak elimizdeki bilgileri sizle paylaşmak istedik. Biliyoruz ki bu kesmedi sizi fakat LEVEL'ı takip etmeye devam edin; yeni bilgilerle yeniden bir keşfe çıkacağız. ☺



ALAN WAKE

Alan; hadi anam, kalk da yerine yat...



Biliyoruz, sıkıldınız; biliyoruz, sabrınız tükenmeye başladı ama biraz daha sabretmek surunda olduğunuzu üzülerek belirtmek zorundayız. Neden mi bahsediyoruz? Remedy'nin son şaheseri olan Alan Wake'den... Fransız bir internet sitesinde; Remedy'nin, Alan Wake'in çıkış tarihini 2009'a ertelemeyi düşündüğü yazıldı. Ancak konuya ilgili Remedy'den resmi bir açıklama yapılmadı. Duyurulduğundan bu yana gizemini koruyan Alan Wake'in erteleme olasılığı dahi canımızı sıkıya yetti. Verin kardeşim bize oyunumuzu! Adam toplayıp ofisini mi basalım?!

YAPIM Ubisoft Montreal
DAGITIM Ubisoft
TUR Taktik FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
CIKIS TARIHI Mart 2008
WEB rainbowsixgame.us.ubi.com



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Eğer dördüncü kart bir 10'lu ve beşinci kart bir altılı olursa gökkuşağının tüm renklerini elde etmenin yanında, yakaladığım Kent ile suratıma doğrultulmuş olan AK-47'nin de hakkından geleceğime inanıyorum; bugün şans benden yana!

YALNIZ BAŞINIZA OYNAMAYIN
Yeni Vegas macerasının multiplayer modları da oyunun geri kalanı kadar heyecan verici. Önceli oyunun aksine tüm oyunu dört kişi yerine sadece iki kişiyle ortaklaşa oynayabileceğiz ama oyunun tüm sahneleri bu modda yer alacak. Online modlar içinse Xbox 360'a özel bir "kolay arama" sistemi geliştiriliyor ve bu sistem sayesinde daha önceden başlamış bir oyuna, balıklama daabileceğiz.

Oyun limiti olmayan bu Texas Hold'em masasındaki kiran kirana mücadele tüm hızıyla devam ediyor, sevgili izleyenler. Hayır, bu World Series of Poker şampiyonası değil; sıradan bir turnuva ama oyunun seyri kesinlikle World Series'i aratmıyor. "Blinds" diye tabir edilen körleme bahisler yerleştirildikten sonra herkes Hole kartlarını aldı ve kimse aldığı kartların iyi veya kötü olduğunu suratlarına yansıtıyor. Oyuncular sırayla "bop" diyerek sıralarını geçirirken, oyunun başından beri şapkası ve güneş gözlükleriyle bir şeyler gizliyormuş izlenimi veren ve oyuncular arasında en fazla fişe sahip olan oyuncu bir kez daha, eli 25.000 Dolar artırıyor. Sanıyoruz ki elindeki iki karta çok güveniyor. İki oyuncunun oyundan çekilmesine neden olan bu hareket, diğer oyuncuları etkilemiyor ve geriye kalan iki oyuncu bahsi görerek oyuna devam ediyor. Krupiye, üç Flop kartını önüne açarken yine, kimseňin suratında en ufak bir hareket olmuyor. Sinek sekizliği, kupa valesi ve kupa besili açılan üç kartı oluşturuyor ve yeni bir bahis sırası başlıyor. "Bir kez daha Pot'u büyütücek mi?" diye beklenilirken umulmadık bir hareketle, bu oyuna kendini adamış ve yaşı itibariyle diğer oyunculardan bir hayli büyük olan oyuncu tam 50.000 Dolarlık fişi krupiyanın önüne iteliyor. Şapaklı oyuncu bahsi görürken, diğer oyuncu... Evet, diğer oyuncunun da çekil-

AYDINLIK TARAF

- ☛ 11 yeni silah, 11 yeni multiplayer haritası ve iki yeni multiplayer mod
- ☛ Her hareketin tecrübe puanı kazandırması ve bu puanların karakterinizi geliştirebilmek için kullanılabilmesi

KARANLIK TARAF

- ✖ Oyuna sadece "vur ve ilerle" mantığı hakim olursa oyun sıradanlaşabilir
- ✖ Önceki oyuna nazaran daha özgür bir oynanış sistemi sunulmayıabil



"AS" LAR BENDE, KEYFİM YERİNDE



Yo, hayır; karttan değil, A.C.E.S. yani Advanced Combat Enhancement and Specialization ödüllerinden bahsediyorum. Oyunda sürekli birtakım takıtlar kullanmanızı ve bunlara yoğunlaşmanızı sağlayacak olan bu sistem, siz oynayış tarzınıza göre ödüllendirecek. Meşela, sürekli Headshot ile düşmanlarınızı öldürürseniz üç kategoriye ayrılan A.C.E.S.'ın ilk bölümünü açılayacak ve sniper tüfeklerine ulaşabileceksiniz. Bu taktiği geliştirdiğiniz sürece de farklı silahlar açılmasına devam edecektir. Aynı şekilde, diğer makineli tüfekler ve patlayıcılar da geriye kalan iki kategorinin silahlarını oluşturacak. Bir bombaya üç kişiyi avlayarak bir bomba uzmanına dönüşebilecek, makineli tüfeklerle isabetli atışlar yaparak "machine gun expert" ödülüne ulaşabileceksiniz. A.C.E.S. sisteminin oyuna büyük bir farklılık getireceği çok açık ve Vegas 2'yi sıradan bir FPS'nin çok ötesine taşıyarak taktik kullanımını ön plana çıkaracağı şimdiden ortada.

mesi bekleniyordu ama o da tüm parasını ortaya koyarak, yani "rest çekerek" oyuna giriyor. Eğer eli, diğer oyuncuların ellerinden iyi olmazsa bu onun için oyunun sonu olacak. Oyunun Turn bölümüne ulaşıldığında krupiye, bir kart daha açıyor ve sinek valesi, kupa beşlisinin yanındaki yerini alıyor. Turn bölümünü herkes "bop" diyecek geçirirken oyunun son aşaması olan River'a geçiliyor. Krupiye bir kağıt daha yakıp (burn) son kartı masaya yerleştirirken, sinek onlusı masanın kırmızı rengini siyaha dönüştürüyor ve izleyicilerin "Wow, what are the odds?!", cümlesini sarf etmelerine neden oluyor. Sonbahis turunun bop'lارla geçmesi düşünülüyor ama şapaklı oyuncu bu sefer tam 100.000 Dolar'ı Pot'a ekliyor. Beyaz saçı oyuncu da bu karnavalı katıldıkten ve diğer oyuncu oyundan çekildikten sonra oyuncuların kapalı iki kağıdı açlıyor ve...

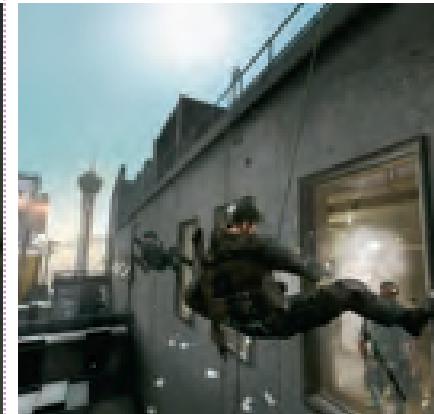
"Tango sighted!"> ...yüzleri kar maskeleriley kapalı ve kamuflaj giysileri giymiş olan birtakım silahlı adamlar, havaya ateş açarak kapıdan içeri dalarılar. Vegas'ın en ünlü kumarhanelerinden birinde yaşanan bu aksiyonu kameraya almak ve siz izleyicilerimize iletmek -ve bolca parayı cebe indirmek- boyumuzun borcu. Yalnız şu anda, korunaklı bir yere sıyrılmamız zira teröristler çoktan kumarhane sakinerini rehin almaya başladılar bile. Neyse ki yan yana dizilmiş olan slot makinelerinin arkasında kendimiz güzel bir yer edindik.

Hatırlsanız yaşadığımız bu olay, geçen yıllarda da gerçekleşmiş. Tom Clancy'nin romanlarındaki olaylar, atom parçacıklarını (Proton ve Nötronlar) yanlarında getirerek yazılımların somutlaşmasını sağlamıştı. Tabii ki buradaki atomların 1'lərden ve 0'lardan oluşan birer Binary kodu olduğunu tahmin etmişsinizdir. Gördüğünüz gibi çok bilgili bir spikerim ve şu an kameramanım da bu bilgeligidim nedeniyle şaşkin şaşkin suratıma bakıyor. Buradaki olaylara bakacak olursak birkaç dakika içinde, Team Rainbow adındaki anti-terör ekibinin camlardan içeri dalacağını tahmin edebiliriz. Elimdeki şu jetonla, tam öümüzde duran bu slot makinesinde şansımı denememek için kendimi çok zor tutuyorum, sevgili izleyiciler; bu yüzden, Team Rainbow geç

kalmazsa iyi olur.

Tam olarak 39 dakika geçti ve teröristler kumarhanenin dört bir yanını ele geçirmiş durumda. Gitgide gerginleşen ortamın teröristleri huzursuzlaştırdığı rahatlıkla anlaşılabiliyor. Eğer Rainbow timi biraz daha gecikirse hiç de hoş olmayan görüntülerle karşılaşabilse... Bu ses de ne? Sayın izleyenler, tüm rehineler ve teröristler kulaklıları sağır eden helikopter sesiyle irkildiler. Sanıyoruz ki Rainbow timi kumarhanenin yakınlarını inşa yaptı. Ve evet; saç kanattaki camlar art arda patlamaya başladı ve Rainbow timi gaz bombalarını salona fırlatarak -ve rehineleri hiç sayarak- içeri dalyor! Biz de hemen bulunduğumuz yerden çıkış timin yanına doğru ilerliyoruz; olayları daha yakından takip edebilmek ve tim komutanından detaylı bilgi alabilmek için...

"Alpha team, take position!"> "Alpha ekibi, hemen ön kapının yanındaki yerlerinizi alın! Omega, benimle birlikte arka tarafı kollayın! Beta, acilen rehineleri dışarı çıkartın! Ve sen! Sen kimsin?" Evet ekranındaki sevgili dostlarımız; Team Rainbow komutanının yanındaki yerimizi aldıktı ve bize kim olduğumuzu soruyor; kendisi adeta medya da il üzütyor. Biz, işini yapmak için ter döken halkın sesiyle, sevgili gökkuşağı komutanı! Ve size, halkımızın da merak ettiği bir sorumuz var: Farkındısanız şu anda Rainbow Six Vegas 2'nin içindesiniz. Size detaylı sorularınızı yöneltmeden önce, Vegas 2'nin ne olduğunu ve bize bahsedebilecek misiniz? "Tabii ki! Ben de tam bu sırada, bir basın mensubu gelse de bana böyle 'anlamı' sorular yöneltse diye bekliyordum; ne kadar iyi oldu! Çattık yal!" Lütfen soruyu yanıtlayın komutanım. "Peki! Vegas 2, adından da anlaşıldığı üzere bir hayli beğenilen Rainbow Six Vegas'ın devam oyunu. Bir 'FPS' olarak nitelendirilen ama taktik unsurları ile sadece aksiyon öğelerine odaklanan FPS'lerden ayrılan Vegas, Vegas 2 adıyla kaldığı yerden devam ediyor. Yine Las Vegas'tayız ve yine -gördüğünüz gibi- teröristlerle

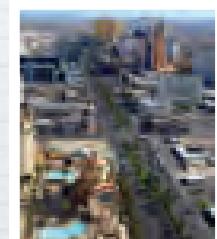


mücadele ediyoruz." Açıklamanız için teşekkürler. Biraz önce fark ettiğim önemli bir detayı sizle paylaşmak istiyorum. Adamlarınızdan bir tanesi önce bir alçıpan bölge duvarın arkasına geçti fakat çok kısa bir süre sonra kendisini daha sağlamla almak istermişse, beton bir duvarın arkasına sıkıldı. Askeriniz acaba neden ilk sıkıldığı duvarın arkasında kendisini güvende hissetmedi? "Medyanın gözünden gerçekten hiçbir şey kaçmayıp olmuş. Askerin böyle bir davranışta bulunmasının sebebi, Vegas 2'deki silahların geliştirilmiş ve bu geliştirmeye kurşunların delici etkisinin de eklenmiş olması. Artık kimse, üç santim kalınlığında olan bir duvarın arkasına geçip dünyanın tüm kötülüklerinden korunacağını düşünmeyecektir." Çok mantıklı! Dikkatimi çeken bir diğer konu, askerlerinizin bir siperden diğerine hızla koşmaları oldu. Hatırlarsanız eskiden... "Evet, nine gibi hareket ediyorlardı; hatırlıyorum. Neyse ki Vegas 2'yle birlikte Sprint yani hızlı koşma özelliği de geliyor; böylelikle askerlerimiz hızla bir siperden diğerine geçebilecek." Bu eşsiz bilgiler için size çok teşekkür ediyoruz. Ve şimdi, reklamlar!

Reklam kuşağı > "Kapalı mı kamera?" Evet abi, kapattık; biz de dinlenelim biraz. "Arkadaşlar! Siz nasıl birer yaşam formunuz? Teröristler tüm Las Vegas'ı ele geçirdi; siz hala çatışmanın ortasında dolanıp duruyorsunuz. Bir nükleer felaket gerçekleşse, tüm dünya yok olmanın eşiğine gelse, korkarım ki siz yine yaşamaya devam edeceksiniz. Ne acayıp varlıklarınız yahu?!" Hocam işimizi yapıyoruz şurada; amma laga luga ettin. Çay var mı hacı? Dilimiz kurudu siz beklerken. "Efendim? Siz kesinlikle delirmiştiniz. Bırazdan burası mahşer alanına dönecek; siz bana hala "çay" diyeceksiniz... YERE YATIN!" Kameraman, aç aç, çabuk kamerayı aç! Çatışma başladı! Teröristler, Omega takımının açısından yaraların yayım ateşler açtılar. Komutanım! KOMUTANIM! "Sis bombası atsa da tabanları yağılasak" diyorum? "Hayır, bu hiçbir işe

BİR BAKIŞTA LAS VEGAS

- Amerika'nın Nevada eyaletinde bulunan.
- 500 bin kişi yaşamaktadır ve her yıl iki milyona kadar turist şehri ziyaret etmektedir.
- 1905'te kurulmuş olmasına rağmen ancak 1911'de şehir olmayı başarmıştır.
- Amerika'nın en büyük 28. kentidir.
- Bir süre "Sin City" yani "Günah Şehri" olarak adlandırılmıştır.
- Vegas'a gelen bazı turistler kendilerinden geçip burada yaşamaya karar vermektedirler. Bu sendroma "Vegas Fever" denilir ve sendromun Vegas'tan ayrılmaya geçtiği düşünülmektedir.
- En ünlü üç Casino'su; Fremont, Golden Nugget ve Four Queens'dır.
- CNBC-e ekranlarında yayınlanan Las Vegas adındaki dizi Montecito adındaki hayatı Casinoda geçmekte ama bu Casinonun çoğu sahnesi Mandalay Bay'de çekiliyor.



YAKIN PLAN



⇒ yaramaz. Teröristlerin yapay zekası Vegas 2'de çok daha gelişmiş; termal ve gece görüşüne sahip ekipmanları var. Ayrıca, kendilerini çok daha iyi koruyorlar lanet olasılalar!" Peki, ne yapacağız? Burada oturup delik desik olmayı mı bekleyeceğiz? "Valla arkadaşlar bende kat kat zırh var, silah var; benim keyfim yerinde. Siz düşünün ne olacağınızı." ... "Ha ha, şaka şaka! Omega takımı, şimdilik geri çekiliyoruz. Medya üyesi arkadaşları da alın ve sokağın arkasına gelin."

Of, amma koştuk ya... Şimdiki planınız nedir komutanım? Kumarhaneyi de teröristlere teslim ettiniz bakıyorum? "Asıl ben bakıyorum da pek ukalasınız sayın medya bileşeni. Sekiz blok ötedeki kongre merkezine gidiyoruz şimdi; teröristler orayı da basmış. Kumarhaneyi de kendi kaderine terk etmek zorundayız zira birim siziz bir hayatı kışkırtı ve çatışmada yaralanan arkadaşımız var. Şimdi tabana kuvvet kongre merkezine koşuyoruz; hazırlanın!"

Biraz da açık havada oturalım> Hocam, 12 dakika- dir aralıksız koşuyoruz; ne bitmez blokmuş bu sekiz blok... "Burası Amerika; özgürlükler ülkesi... Özgürce koşuyorsunuz işte, niye şikayet ediyorsunuz ki? Hem size söylemeye fırsatı olmadı; planlar değişti. Kongre merkezi planı iptal edildi; biz direkt tren istasyonuna gidiyoruz. Teröristlerin trenlere bomba yerleştirdiğine yönelik bir haber aldık; kongre merkeziyle de ordu ilgilendi. Sıra an zaten. Nasıl olsa işleri yüzlerine gözlerine bulştıracaklar ve sonuçta oraya da biz adam edeceğiz." Tren istasyonu ha? Peki, daha sonra neresi var? Arka sokaklar mı? Ha ha ha... "Gülme salak salak! Evet, gerçekten de teröristler bu sefer tüm şehre dağılmış durumda ve iç mekanlardan çok onları dışarıda aramamız gerekiyor. Az sonra uğrayacağımız tren istasyonununa ek olarak Vegas'ın arka sokakları, meydanları ve kulüplerinin hepsi birer savaş alanı şu an. Siz de ona göre hazırlınan; büyük bir çatışma boy gösterecek." Tamam, hazırlızıza ama önce bir soru sormak istiyorum. Dikkat ettim de siz ve ekibiniz birbirine benzer ekipmanlar taşıyorsunuz. Ne iş? "Nasıl bir soru ki bu simdi? 'Ne iş?'miş... Neyse, açıklayayım; tamam. Vegas 2'de yepeniyi bir karakter yaratıp maceraya başlıyorsunuz ve bu karakteriniz, oyunu oynayıp tarzınıza göre şekilleniyor; silahlar, zırhlar ve özellikler kazanıyor. Persistent Elite Creation adı verilen bu sistem, sadece karakterinizi değil oyuncunun gidişatını da etkiliyor üstelik. Ayrıca, karakterinizin gelişimi takım arkadaşlarına aynen yansıyor. Bu yüzden, hepimiz penguenler gibi birbirimize benzıyoruz." Çok ilginçmiş gerçekten. Bu konu hakkında bize biraz daha bilgi verebilecek misiniz?" Açıktı-

TOM CLANCY - BİR YAZAR, BİR OYUN SEVER, BİR SPORSMEN...



Asıl adı Thomas Leo Clancy Jr. olan ama kısaca Tom Clancy olarak bilinen ünlü yazar, 1947'de doğdu ve hala hayatı. Son derece gerçek romanlar yazması ve romanlarının savaş teması üzerine kurulmuş olması nedeniyle kısa sürede büyük bir hayran kitlesi sahibi olan Clancy, isminin bilgisayar oyunlarında kullanılmışıyla sadece Amerika'yla sınırlı kalmayarak adını tüm dünyaya duyurmuş oldu. Oyunların senaryoları ve yapılmış aşamalarıyla en az romanları kadar ilgilenmesi, onun başarısının bir göstergesi olarak kabul edilirken, Baltimore Orioles adındaki bir beyzbol takımının sahiplerinden biri olması da çok yönlü kişiliğini işaret ediyor.

Clear and Present Danger adındaki romanıyla ilk basımında iki milyona yakın satarak bir rekora imza atan ünlü yazar, romanlarında Amerika'nın düşmanı olarak bazı ülkeleri (Bu ülkeler arasında Sovyetler Birliği, Çin, İran gibi ülkeler bulunuyor.) göstermesine rağmen, Amerika'ya yapılan 11 Eylül saldırısında İslam'ı savunarak ilginç bir çıkış yapmıştır.



LOGAN NEREYE KAYBOLDU?

Vegas 2'de yepeniyi bir karakter yaratıp bu karakteri tecrübe puanlarıyla geliştirebilim diye, önceki oyunun kahramanı olan Logan, rafa kaldırılmış durumda. Ancak, oyunun birkaç bölümünde Logan'la aynı ortamda bulunacağız.

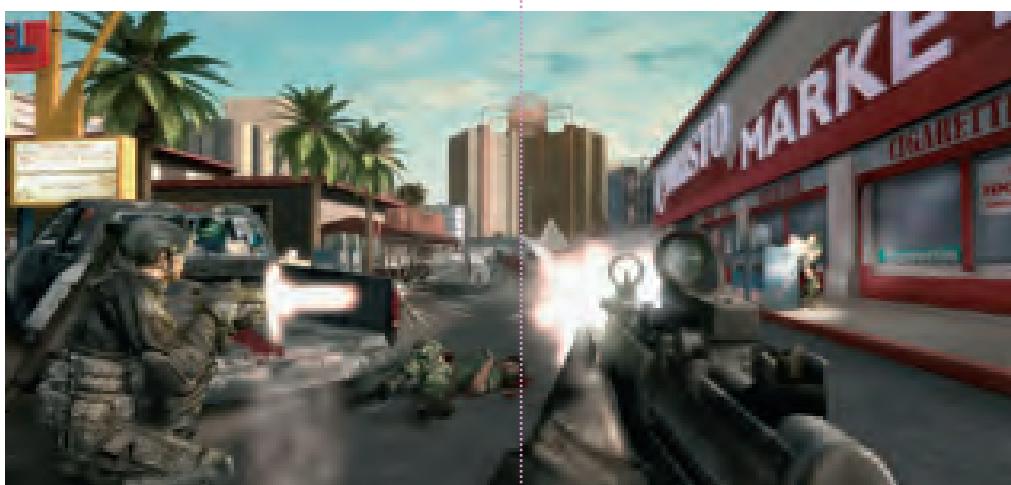
canımı sıklıyorum ve daha fazla konuşmak istemiyorum. Tek söyleyebileceğim bu konunun, şu an içinde bulundığumuz saflardaki ufak bilgi kutularında daha detaylı olarak anlatıldı... YERE YATIN!" Amanı! Ne oldu? Silah sesi de duymuyorum? Hey! Komutanım, sen nereye koşuyorsun öyle? Komutanım, komu... Aha! Kameraman kalk, çabuk kalk! Komutan bizi atlatmaya çalışıyor.

Koş, koş nereye kadar...> Uff! Tazı gibi koşuyormusunuz valla komutanım ya! Biz de fena sayılımız ama. Eskiden paparazziydi ikimiz de. "Aferin size, süpersiniz! Tövbe tövbe..." Komutanım, son olarak bir sorumuz daha olacak ve sonra izninizle ofisimize, bu haberin yayına hazırlamaya döneceğiz. Fark ettiğimiz üzere ara sahnelerde olsun, genel görüntülerde olsun, her şey bir önceki yapımı göre daha net, daha akıcı ve daha güzel. Bunun sebebi nedir? "Beni 3D uzmanı sanınan gururum okşadı ama ben sadece görevini yapmaya çalışan bir askerim. Yine de sana yardımcı olmaya çalışacağım. Biliyorsun ki gelişen grafik teknolojisiyle birlikte, artık çoğu oyun bir öncekinden daha iyi bir görselliğe sahip olabiliyor. Özellikle bu yapım, önemli bir serinin yeni üyesiyse sadece grafikler üzerinde çalışmak üzere dev bir ekip kuruluyor. Eğer sen, benim üstümdeki her bir ekipmanın ayrı ayrı sallandığını görebiliyor, hepsinin hacmini ve kütlesini

hisstedebiliyorsan bu, grafik teknolojisindeki gelişmeler ve yaratıcı ekibin konu üzerindeki hassasiyeti sayesindedir. Bunun üstüne bir de yapımcı ekibin önceki oyundaki hatalarından ders alıp framerate'i sabit tutmayı başardığını eklersek, işte o zaman ne demek istediğimi belki daha iyi anlaysın, sevgili medya şarlatanı seni!" Eee, teşekkürler. Fakat neden "şarlatan" dediniz? Neden medyaya saldırınız? Neden ismimi yapmamıza engel oluyorsunuz? Sizi Sosyet 24/7 programına bildirirsem işte o zaman yanarsınız söylemeyi! "Elimdeki otomatik silahı görmezden gelerek böyle konuşuyor olman ne kadar da ilginç..." Ehm, pardon! Bu arada bir ara poker turnuvasının olduğu masaya yanaştığını gördüm. Orada çok önemli bir turnuva dönüyordu ve oyun, neredeyse son oynağıydı. Şapaklı adamın ve beyaz saçlı amcanın kurşunlara hedef olduğunu gördüm ve üzüldüm ama asıl merak ettiğim şey kapalı kartlarda neler olduğunu. "Boyle bir durumda merak edilecek son konu bu olsa gerek. Sanırım, 'İşte ölüm oyunu!' gibi bir başlıkla bu şanssız insanları televizyon ekranlarına taşımayı planlıyorsun. Sana bu fırsatı vermek istemezdim ama terörün ne berbat bir şey olduğunu dünyaya göstermen için sana izin vereceğim."

Team Rainbow'un kahraman askeri, sırtını dönüp uzaklaşırken dört tane kartı yere bıraktı. Karo ve maça valeleri komutanın sol tarafından boşluğa yuvarlanırken sağ elinden dökülen sinek yedili ve sinek dokuzu, büyük bir kazananın olduğunu vurguluyor ama kimliğini gizli tutuyordu. Floş bulmak, bir insanı "sayılı şanslılar" arasına sokabiliyordu ama bu floş bir terörist kurşununa kaptırmak, sadece "gerçeği" anlatıyordu; dünyanın içinde bulunduğu "umutsuzungeci"...

Tamam, kes yarın! Süper bir haber oldu! Eminim ki herkes ekranların başında ağılıyordur şu anda. Hey be, süper haberciyim be; benden iyisi yok! ☺



Rainbow Six Vegas'in tartışmasız güzelliği ikinci oyuna da aynen yansıyacak gibi gözükmüyor. Her türlü konuda gelişim gösteren oyun, daha fazla "açık alan çatışması" ve daha fazla kişiselleştirilebilir olmasına dikkat çekiyor.

ATLAS COĞRAFIYA VE EŞYALI DÖRGEZİ

ATLAS

İLK KEZ!

- Kayıp Çerkesler
- Balkan Savaşı Manzaraları



Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

OYUNLAR VE YEMEKLER



ÖLÜRSEM KABİRİ
GELME İSTEMEM!

GEARS OF WAR



Şefimiz, bu oyunun yanında kızarmış tavuk - köfte - patates yenilmesini tavsiye ediyor

Kaslı kaslı adamlar, tere karışan kan kokusu, etraftaki canavarların çökardığı "Heaighthhauğ" sesleri, insan boyutundaki silahlar, adrenalın, hız, heyecan, gerilim... İnsanın ilkel içgüdülerini açığa çıkaran Gears of War; hepimizin uyuyan, avlanarak yiyecek bulan ve çiftleşen ilkel yaratıklar olduğunu hatırlatıyor bize. Bu "hayatta kalma" savaşında, karnınız açıldığından mantarla fileminyon yiyecek halimiz yok elbette ki. Şöyleden, çatal, bıçak veya kaşığı ihtiyacımız olmaksızın yiyeleceğimiz bir yemek lazım GoW için. Ayrıca, bu yemek mutlaka etçil ürünler içermek durumunda. Evet, doğru tahmin ettiniz: Şöyleden kızarmış tavuklu, kızarmış patatesli ve köfteli bir kızartma tabağınından bahsediyorum. Tavuçunu ve köftesinin yağlı patatese aroma katmış ve hepsi, bir bulamaç halinde yanınızda duruyor. "Yeminimi bozdum ulaaan! Höeegh!" gibi haykırışları bir yandan öldürdüğünüz canavarlara benzemeye başlıyor, diğer yandan yağıdan parl parlı parlayan elleriniz ile klavyenizi ya da gamepad'ınızı katlediyorsunuz. "Hapır", "hupur" ve de "höpür" üslüsüyle yediğiniz bu yemek, size "doymuş yağı oranı" ile geri döneceğinden oyunun en heyecanlı bölümünde göğüsünüzün sol tarafında bir ağırlık hissediyorsunuz. Ağırlık, yerini derin bir ağırıya bırakıyor. Yerinizden kalkıp telefona ulaşmaya çalışırsınız ancak telefon, yağılı ellerinizin arasından kayıyor ve yere düşerek parçalanıyor. Son kez "Game Over" yazılı ekrana bakıyorsunuz ve gözleriniz karıyor. Allah rahmet eylesin! ELİF

C oğumuz için oyun oynamak, artık zaruri bir ihtiyaç. Hatta bazen bu ihtiyacımız, diğer temel ihtiyaçlarımızın önüne geçebilmekte. Örneğin, heyecanlı bir şekilde bir oyun oynarken karnınızın açılması bizi çok fazla etkilemiyor; normal bir birey gibi oyunu durdurup güzelce yemeğimizi yiyeceğimize devam ediyor ve en pratik yol ile karnımızı doyurmaya çalışıyoruz. Karnımızı doyurmak için içgüdülerimiz seçeğimiz çözüm yolları, oynadığımız oyunlara göre değişkenlik gösteriyor, doğal olarak. Kisacası, kendimizi oyunlardan ibaret olan bir hayatı adapte ediyoruz. Şimdi gelin, bu süreçte hangi yemeğin, hangi oyuna uygun olduğunu ve bu yemeklere kolay yoldan nasıl ulaşabileceğini görelim.

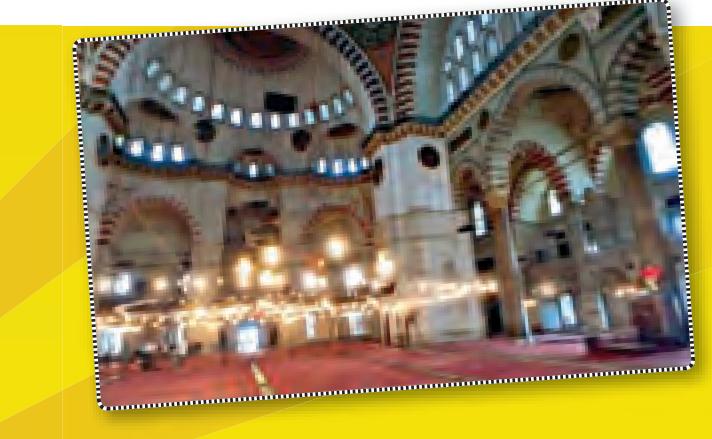
BYZANTINE



USTA! ÇEK Bİ' BOL
TEREYAGLI ISKENDER!

Şefimiz, bu oyunun yanında İskender yenilmesini tavsiye ediyor

İstanbul'un mistik köşelerinde kadim sırları çözmeye çalıştığınız bir icon - adventure oyunu oynarken karnınız açıksa şüphesiz ki akınıza ilk olarak İskender gelir. Böylese ağır bir oynanış sistemine eşlik edecek ögün -haliyle- karakterli ve oturaklı bir yemek ile geçmek durumunda. Açıyorsunuz telefonu ve bol tereyağı, yoğurtlu bir İskender söylüyorsunuz kendinize. Siparişin yanına "ezme salata"yı ve "haydarı"yı eklemeyi unutmayın lütfen. Oyunun başına oturmadan önce gidip bir de çay koyun ki kebaptan sonra cila atmayı ihmal etmemiş olun. Evet, siparişiniz geldi; güzel bir servis tepsisine koydunuz ve klavyenizi bir tarafa itip boşalan alana tepsiyi yerleştirdiniz. Şimdi, bir yandan oyunu oynayıp diğer yandan keyifle İskender'i oyuna katık edeceksiniz, öyle mi? Özür dilerim ama zor edersiniz! İskender'in büyülü tadına kendinizi kaptırmadan, Byzantine'de iki kare ilerleyebilirseniz "multitasking" konusunda işi bitirmişsiniz demektir. İskender'in yoğunlu, tereyağı, salçalı sosu damajınızda ve beyninizde dans ederken oyun oynayabileceğinizi mi sanıydınız? Siz en iyi yemeğin üzerine bir porsiyon da "fistikli sarma" yiye. Sonra demlenmiş çayınızı koyup oyuna öyle devam edin. Tatlı yediğiniz için zihniniz daha iyi çalışacak ve bu sayede, Byzantine'in "ağır" bulmacalarını kolayca çözeceksiniz. Aha! Mouse'un üzerindeki o leke de ne öyle! FARUK



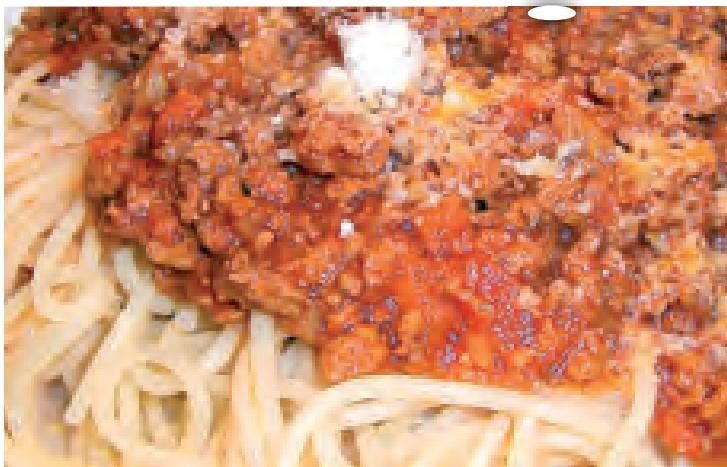
HANGİ OYUNA, HANGİ İÇECEK İYİ GİDER?

Burnout - Buzlu Kola
Shemnue - Bol Köpüklü Ayran
Civilization - Şekerli Türk Kahvesi

Fahrenheit - Sıcak Çikolata
Counter Strike - Rize Turist Çayı
Condemned - Alkolsüz Bira

Rocky - Çiğ Yumurta
The Sims - Limonata
Viva Pinata - Meyve Suyu

RESIDENT EVIL



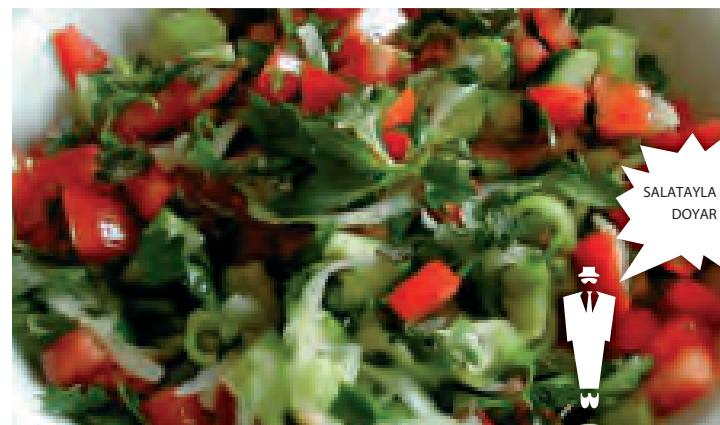
ŞŞ, EV ARKADASIM OLACAK İNSAN;
Bİ' KIYMA KAVUR DA İLİŞKİMİZ İLERLESİN!



DANCE DANCE REVOLUTION UNIVERSE 2

Şefimiz, bu oyunun yanında kıyma soslu spaghetti yenilmesini tavsiye ediyor

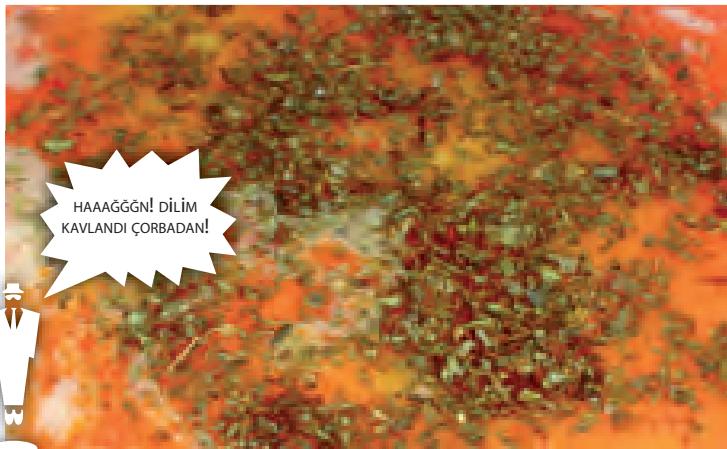
Tartışmasız bir şekilde bekar evlerinin en gözde yemeği olan makarnanın, bize "Bu akşam farklı yemek yiyeceğim utan!" dedirtmesinin ardından kendimizi kandırmak için yaptığımız yemeğe "spaghetti" denir. Resident Evil'in zaman zaman yavaşlayıp, zaman zaman hızlanan bir oyun olmasından dolayı, yanına gidebilecek en uygun yemek; kıyma soslu, bir tabak dolusu spaghetti olsa gerek. Resident Evil'i gündüz vakti oynayacak haliniz yok; e, herkes gecenin başında dışarıdan yemek söylemek gibi bir lükse de sahip olmamabilir. O yüzden mutfağın dolabında kalan son paket makarnayı ev arkadaşınız "yordamıyla" kaynatıyor ve sabahleyin menemen yaptığıınız tavanın üzerinde yıllardır dolapta sakladığınız leş gibi kıymayı kavuruyorsunuz. Ne oldu? Kötü koktu, değil mi? Hah! İşte şimdi, Resident Evil'deki karakterlerin nasıl leş ortamlarda gezdiklerini anladınız. "Gerçekçi oyun tecrübesi" diye buna derim ben! Şimdi doldurun tabağı yemeğinizi, geçin Resident Evil'in karşısına ve bir yandan oynayıp, bir yandan yemeğinizi yemeye başlayın. Ve işte, köşeden üzərinizə ziplayan zombinin etkisiyle bir tabak "kıyma soslu spaghetti"yi yerlere dökünüz, değil mi? Rezalet! Şimdi işin yoksa bir de yeri temizle! FARUK



Şefimiz, bu oyunun yanında çoban salata yenilmesini tavsiye ediyor

İnsanlar fazla hareket etmeye, daha modern bir şekilde ifade etmek gerekirse spor yapmaya başlayınca, yediği her lokma onlara rahatsızlık vermeye başlar. Lokma değil, su içmek bile insanı paranoidlığa yönlendir. Bu yüzden Dance Dance Revolution Universe 2, insan sağlığı açısından riskli bir oyundur; oyunu oynamaya başladıkten sonra anoreksi belirtileri baş gösterir. "Hop - bir - ki - üc!" şeklinde dans figürlerine kendisini kaptıran bünye, açır açılmaz büyük bir sıkıntıya girer. "O kadar dans ettim, terledim; bu saatten sonra nasıl yemek yerim?! Tüm emeklerim boş mu gitsin?" gibi paradosklarla karşı karşıya kalan oyuncu kişilik, çözümü salata yemekte bulur. Nitekim salata yiyecek kilo almayacak, böyleslikle her gün bu oyunu oynayarak ilerde, gazetelere "Oyun oynadım, zayıfladım" gibi demeçler verebilecektir. Oyun durdurulurken, dolapta çürümeye yüz tutmuş domatesler, salatalıklar bir kaba doğranır ve tuz, sıvı yağı ve kekik ile salata hazırlama işlemi son bulur. Oyun tekrar başlatılır ve her üç figürde bir, lokma salata yenir. Lakin bir süre sonra salatanın da, Dance Dance Revolution 2'nin de karın doyurmadiğinin farkına varılır. Oyunu durdurmaya bile tenezzül edilmez. Büyük bir hissümla mutfağa koşulur ve üç gün önceden kalan, birer kaya kıvamına gelmiş olan kıymalı börek dilimleri, "lök, lök" efektiyle mideye indirilir. Hepimize afiyet olsun! ELIF

LEISURE SUIT LARRY



Sefimiz, bu oyunun yanında çorba içilmesini tavsiye ediyor

Larry gibi hormonal dengeyle oynayan bir oyun oynamken hiç risk almaya gerek yok; Larry oynarken karnınız açıkтыsa verin kendinizi çorbaya! Oyun sıcak, çorba sıcak; oh mis! Oyundan kopmamak için çorbanızı tercihen fincana koyn. Olmazsa, küçük bir kase de işinizi görür. Çorbanızı alıp oyunun başına dönün ve bir yandan çorbanızı yudumlarken diğer yandan fistıkları tavlamaya çalışın. Hayat güzel! Ama ne oldu, salyanız çorbayla birlikte klavyeye aktı, değil mi? O kadar derin bir şekilde bakarsanız ekranı, akar tabii ki! Sıcak çorbayı bir anda içmeye çalışınca diliğini de yakınız! Hayat zor! Saniyeler içinde değişen vücut kimyanız bir de kararsız hormonal dengeniz eklenince alnınızda bir damla terle kendinizin banyoya attınız. En iyisi, elinizi - yüzünüzü bir yıkayın, açılırsınız. Sonra da balkona çıkıp temiz hava almanızı öneririm. Oyunun başına hiç dönmeyin; çorbanızı balkonda içip oyunu da bilgisayarınızdan silin! Çorba gibisi var mı be! Oh!



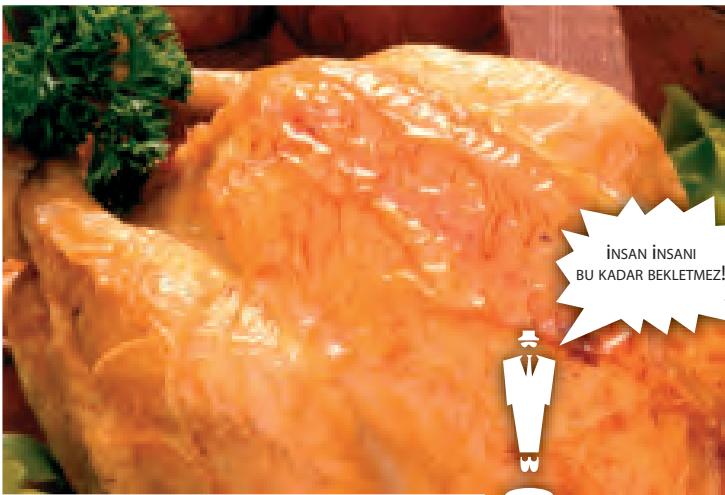
TEKKEN



Şefimiz, bu oyunun yanında toast yenilmesini tavsiye ediyor

İnsanoğlu, tarih boyunca hayatı kalmak için avlanmıştır. İlk çağlarda, dımdızlık ortalarda dolaşan insanoğlu, geyik ve yabandomuzu gibi büyükbaş hayvanlarla karnını doyurmuş ve bir anlama hayatı, -özellikle de çevrede buluşacak başka bir canlı olmadığından, dinozorlara- meydan okumuştur. Bu bağlamda, insanoğlunun büyük bir sınav verdiği söylenebiliriz. Ancak yapılan arkeolojik kazılar göstermektedir ki aynı çağlarda; gizli gizli, bir köşeye sığmış bir halde, toast makinesiyle çift kaşaklı toast yapan ve bu şekilde karnını doyuran birtakım acız insanlar da yaşamışlardır. Savaş aletlerini, yani onurlarını bir kenara bırakın bu insanlar, ironik bir şekilde kendilerinden sonraki nesillere ışık tutmuşlardır ve ne acıdır ki sonraki nesillerin yemek kültürünü, bu acız insanların eylemleri ile şekillenmiştir. İnsanoğlunun oyun oynamken toast yeme alışkanlığı da bu kültürün bir uzantısıdır. Ne var ki insanlar, oyun oynarken, oynadıkları oyundan maksimum verim alabilmek adına yemek işini erteledikçe ertelerler. Bu sırada kendilerini yemeğe davet eden annelerini de büyük bir hünerle, "Anne yeeeeaa, bi' el daha yeeeeaa!" diyerek savuştururlar. Devreye giren babaların uyguladıkları şiddet de şare olmaz; insan, oyun oynamaya devam eder. Bu noktada toast, tamamlayııcı bir işlev görür; insan, oyun oynarken hem yemek yer, hem de dayak. Yine ironikti ki yapılan bir araştırma, insanların en çok Tekken oynarlarken toast yediklerini göstermektedir. Zira hızlı bir oyun oynamken hızlı bir şekilde hareket etmek ve karın doyurmak gereklidir. Aksi halde dayakla karın falan doymaz. Tam bu noktada ünlü bir şairimizin (?) lafi kulaklığımızda çınlar: "Toast buldun mu ye, dayak buldun mu kaç!" FIRAT

CHESSMASTER 9000



Şefimiz, bu oyunun yanında kaburga dolması yenilmesini tavsiye ediyor

Eskiden, satranç oyuncuları oynarken "Bu bilgisayar da ne salak; iki saatir bir hamle yapamadı" diye köpürdüük. Halbuki bu salaklık değil, düpədüz hınlıktır. "Karşı tarafı bekleteker yıldırma, konsantrasyonunu bozma, hayattan soğutma ve akabinde intihara sürükleme" taktigidir bu. Tabii ki o yıllarda bunu kestirmemiz mümkün değildi ancak şimdə akıllandık; hiç olmadığımız kadar güçlüğümüz! İntikam ateşile açtıgımız bir adet Chessmaster 9000 ve en yakındaki caftaklı kebabçıdan sıparış ettiğimiz kaburga dolmamız ile savaşa hazırlız. İlk hamlemizi yaptıktan sonra bilgisayarin bizi kaç dakika bekleteceği umurumuzda bile değil; hatta "Biraz uzun süre bekletse de kaburganın sol lobunu elimle ayıklayıp mideye indirsem" diyoruz kendi kendimize. Ama o da ne?! Sadece iki dakikada hamlesini yapıyor bilgisayar. "Neyse, şimdə beiş saatte anca oynar" diyerek ikinci hamlemizi yapıp yemeğe geri dönüyoruz. İç pilav elle yenilince ne güzel oluyormuş yahu! Bir anda ekranda mavi bir pencere beliriyor ve içinde kocaman puntolarla şöyle yazıyor: "Bize de versene biraz, şerfsiz!" Ve işte, bizi yıllarca ekran başında bekleten ve hoşafa döndüren yapay zeka, kaburga dolmasına yenik düşüyor sevgili okurlar. Yemeğin birazını ekrana sürüyor ve bir daha böyle terbiyesizlikler yapmaması için Chessmaster'dan söz alıyor. ELİF



PRO EVOLUTION SOCCER



Şefimiz, bu oyunun yanında pizza yenilmesini tavsiye ediyor

Bir futbol maçı izlerken ya da bir futbol oyunu oynarken yenilmesi zorunlu olan bir yiyecek varsa o da pizzadır. Zira bir şekilde, futbol ile pizzanın adı çıkmıştır. Ama bu durumdan rahatsız olduğumuzu söyleyemeyiz; pizza bizim canımızdır, kanımızdır; aslanırdı, kaplanırdı. Haliyle, Pro Evolution Soccer oynarken de kendisinin karşısından, misirinden, zeytininden ve "hayvan kenar"ından (köşelerinin içeri kaşarla dolu olan bir pizza çeşidi) yararlanırız. Peki ama neden? Neden bir Need for Speed, bir GTA ya da bir Flight Simulator değil de PES? NEDEN? Bağırmayıñ (?), açıklıyorum: PES ile pizzanın iyi gitmesinin tek nedeni, "tekrar"lar sevgili okurlar. Nasıl mı? Pizza yemek, meşakkatli bir ister. Aynı kumru yemek gibi... Dilimi diğer dilimlerden ayırmaya çalışırken canıñız çıkar; ellerinize kaşar bulaşır. Dilimi ısrımayla çalışırken de sosisler / sucuklar patır patır üstünüze düşer; leke yapar; kara basma, iz olur. Kisacasi sevgili okurlar, The Fly solda sıfir kalır; sizi o halde gören bir diyardan kaçar, gider ve yalnızlığa mahkum olursunuz. Pizza yemek; emek ister, zaman ister, fedakarlık ister. İşte bu noktada PES'in "tekrar"ları devreye girer. Düşünün ki 90. dakikada, 2 - 0 yenik durumdayken Ronaldinho, Volkanı avlamış ve topu kalenin içinden almış, kolumnun altına koymuş, orta yuvarlağa doğru "Himf" efektiyle koşuyor; işte tam bu sırada, arkadaşınızın bloğunu aşip kutuya uzanarak bir dilim pizza alabilir ve dilimi, ağızınızı bir zombi gibi "Hağıll" diye açarak mideye indirebilirsınız. Elbette ki örnekleri çoğaltmak mümkün ama şimdilik idare edin; işim var. FIRAT



SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

Normandiya'dan Iwo Jima'ya kadar uzanan, "zor" bir belgesel



Bu kadar çok askere sahip olduğunuz için sevinmeyin zira askerlerin yoğun ateş altındaki ömrüleri, takiben 10 saniye.

Company of Heroes'un etkilerini üzerinden atamamışım ki bir baktım; Sudden Strike 3 önemde. "Aaa, bu şey değil mi; gerçek ikinci Dünya Savaşı senaryolarını oynadığımız, kaynak toplama ve bina yapma gibi vazifelerden muaf tutulduğumuz, sadece savaslığımız strateji oyunu?" diye sordum boşluğa. Boşluk, hiç oraklı olmayarak bana yanıt vermedi. Ben de Fırat'a telefon açtım; "Fırat" dedim, "Sudden Strike 3'ü yazmamı istemişsin. Hem de tam yedi sayıda... Beni hiç mi sevmiyorsun?". Fırat'tan yanıt gelmedi zira henüz telefonunu açmamış ben, o anın verdiği heyecanla kendi kendime konuşuyormuşum. Telefonu açtığında bu cümleleri tekrarlamak için harekete geçtim ama başarılı olamadım. Onun yerine "N'aber?" diye anlamsız bir soru çıktı ağızmdan. "Hafız, ben de seni arayacaktım; SS3 verdim sana. Bugün oyna, yarına bitir, sonraki güne yaz, bir sonraki gün de teslim et. Tamam mı aslanım?" diye yanıt verdi Fırat. Oysaki ben onun sıhhatinin yerinde olup olmadığını, hayatının nasıl gittiğini ve bugünlerde neler yaptığıni merak etmiştim.

Aradan birkaç gün geçti ve ➤



"SEN OYUNU AÇ; BEN GELİYORUM"

Oyunu bir süre tek başına oynadıktan sonra ister istemez kendinize daha "kolay" rakipler arayacaksınız. Sizin gibi düşünen insanlar... Bunun için GameSpy servisini kullanabilir ya da herhangi bir sunucuya bağlanabilirsiniz. Multiplayer lobisine geldikten sonra; Almanya, Sovyetler Birliği, Amerika, İngiltere veya Japonya taraflarından birini seçerek oyuna başlayacaksınız. Savaşta ise yok edilecek bir bina ya da ele geçirilecek bir toprak parçası olmadığından bir Capture the Flag müsabakası yer alıyor; askerlerinizi yanlarına yönlendirip bir süre bekletince ele geçiriceğiniz bayraklar, size "destek birlik" olarak geri dönecek. Bayrağı ve birliği kalmayan oyuncunun elendiği multiplayer oyunlar, SS3'ün en eğlenceli kısmı.

REHBER

Bu oyunda başarılı olmak zor zanaat çunku bölüm başlarında verilen askerleriniz, birkaç dakika içinde ölüyor. Ama paniklemeyin; derin bir nefes alın, askerlerinizi güvenli bir bölgeye çekin ve dört sayfa boyunca devam eden bu rehbere göz atın. Her bölümde ne yapmanız ve hangi askerleri nereye taşımanız gerektiği detaylı bir biçimde anlatıldı. Büyük emek döküldü bu rehbere; emeği saygı gösterelim, konuya ilgimiz yoksa bile rehberi okuyalım ve yazanları sevindirelim.

ALLIED CAMPAIGN IN EUROPE

Konu: Normandiya Çıkarması'nda, ittifak güçlerinin Alman Ordusu'na karşı verdiği mücadele



Sol alt kısmındaki haritayı gözterek; doğuda ikinci birliğin, batıda ise 10. ve dördüncü birliklerin karadan saldırısında rol oynuyoruz. 10. ve dördüncü birlikler tek bir birlikmiş gibi hareket ettirilebildikleri için onları "birinci grup", ikinci birliği de "ikinci grup" olarak adlandırabiliriz. Elimizde birbirinden bağımsız hareket etmesi gereken iki grup asker olduğu için de bu bölümde sizin biraz daha zor. (Bir grubu bırakınca diğer taraf bozguna uğrayabiliyor.)

İlk önce, doğudan hareket ederek birinci grubu ileriye taşımaya çalışacağız. Bu grubun görevi, Airfield (havaalanı) ve Railroad Junctions (demiryolları kesimiş yerleri) bölgelerini ele geçirmek. Havaalanını ele geçirmek çok kolay; sadece havaalanına bol bol asker yollayın. Airfield'e geçirdikten sonra takviye birliklere kavuşturacaksınız ve elinizdeki askerler oldukları zaman oyunu kapatmanız gerekmeyecek. Demiryollarını ele geçirmek çok daha zor. Yolda sizi, siper kazip sinsi sinsi bekleyen askerler ve birçok tank karşılaşacak. Yanınıza en az beş tank ve 40'a yakın asker alarak yavaşça hedef olarak gösterilen bölgeye ilerlemeye bakın ve tanklarınız zarar gördüğünde geri çekilin; tanklar olmadan o bölgeyi ele geçiremezsiniz.

Batıda bekleyen ikinci grubun görevi mühimmat depolarını ele geçirmek. İkinci grubu karşılaşacak olan ilk can sıkıcı şey ise saha topları (Field Gun). Tankların bir numaralı düşmanı olan bu silahlardan askerleri tarafından kontrol edildikleri için, bu askerleri indirmek hem silah etkisi hale getiriyor, hem de silah sizin kullanmanızı olanak tanıyor. Dolayısıyla ilk önce Field Gun'ları yok edin ve hemen ardından askerlerinizi hareket ettirmeksızın bekletmeye başlayın. Beş ila 10 dakika arasında takviye tanklar gelecek. Bu tanklar ile yaya askerlerin düşmanı olan Pillbox'ların dikkatlerini dağıtabilirsiniz. Askerlerinizi Pillbox'lara yöneltip içlerindeki düşmanları yok ettikten sonra sıra geliyor düşman tanklarıyla karşılaşmaya. Bu tanklar, Pillbox'ların hemen doğusundaki yolda karşınızda çıkıyor. Onlara karşı dikkatli olmalı ve elinizdeki tankları / saha toplarını çok iyi kullanmalısınız. Yavaşça ve dikkatlice ilerleyerek ilk mühimmat deposunu ele geçirin ve buradaki savunma hattına dikkat edin; sizi bekleyen bir dolu Alman askeri var. ➤





» yolum yine Fırat'a düştü. "Fırat" dedim, telefonu açıp, "Bu oyun gözlerimi bozdu; zaten bir tanesi görmüyor, diğerini de kaybetmek istemiyorum" diye çıkıştım. Tam o sırada telefonum çaldı; Fırat arıyordu. Meğerse(m) onu aramamış bile. "Hafız, yaz ne alemede? Baskı hissediyor musun üstünde? Eğer öyleyse yazıyı başkasına vereyim; ne dersin?" diye sordu. Tam o sırada saatin alarmı çaldı ve uyardım. Meğerse uykumda konuşuyormuşum, kendi kendime.

Aradan birkaç gün daha geçti. Bu kez çok fena grip oldum. Fırat'ı aradım, "Ben çok hastayım; lütfen anlayış göster. Geceleri ateşim çıkıyor; rüyamda sürekli Almanlar'la savaşıyor, tankları

bir oraya bir buraya götürüyor ve çığın stratejiler kuruyorum. Korkarım ki yavaş yavaş gidiyorum ben bu diyarдан." dedim. Cümlemi noktalandırmamla kapının çalması bir oldu. Açıtım; karşısında Fırat... Bana "Hafız, sen yazıyı yollamayacaksın, anladım; o yüzden elden almaya geldim. Şimdi bana zorluk çekmadan bilgisayarın yerini göster, ilgili klasörün ismini ver ve sakin yanlış bir hareket yapma" dediğini hatırlıyorum. Bir sonrakİ karede, gecenin dördünden, yoğun bir baş ağrısı çektığım görülmüş; bakın, tam bu karedede. Meğerse bir kabusun tam ortasında

FORUMLARDAN ALINTILAR

LEVEL'in Sudden Strike 3 için ne dediği ortada; peki ya oyuncular... (Aşağıdaki yorumlar, SS3 Forumları'ndan derlenmiştir.)

- "Demo'da yer alan; gemileri yönlendirme, uçakları direkt kontrol etme, çeşitli noktaları tutarak ve depoları ele geçirerek sürekli olarak takviye birliğine sahip olma gibi özellikler neden oyunun son halinde yok? Bunları çok merak ediyorum." (mortgoth)

- "10 gün boyunca oynadıktan sonra bu oyunun bayağı eğlenceli olduğuna karar verdim. Şu ana kadar Amerika görevini ve Alman görevinin yarısını tamamladım ve az sonra eklenti haritaya geçeceğim. Bazı haritalar diğerlerinden daha iyi bana kalırsa ama "harita yaratma editörü" yayınladıktan sonra herkes kendi zevkine göre haritalar yaratabileceği için bu sorun ortadan kalkacak." (rtinat)

- "Multiplayer benim için çok büyük bir hayal kırıklığı oldu. Özellikle serinin diğer oyunları ve modları ile karşılaşırınca... Geliştirilmemiş sürece bu oyunu ancak bir hafta daha oynayabilirim. Her 4'e 4 karşılaşmadı oyun kapanıyor ve kendimi maşaüstüne buluyorum. (3'e 3'te sorun yok.) Ve çoğu harita beş para etmez." (sop_ie)

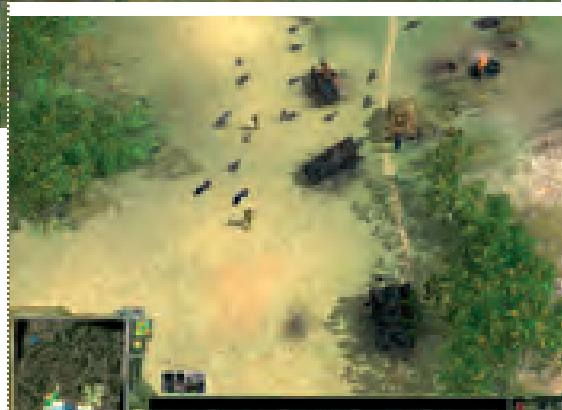
- "Oyunun %70'ini satın aldığım izlenimine kapıldım. SS3'ün orijinalinden önce eklenti paketleri konuşulan ilk oyun olmasına şaşıryorum. Yapımçıların kendilerine iletlenen her türlü soruna yanıt. "Bir sonraki yamaya, bir sonraki eklenti paketiyile düzellecek" şeklinde oluyor. Bu gerçekten de çok garip. Firewall, NEXT7 motoryla uğraştığı için içeriği bir sonraki bahara bırakmış olacak ki böylesine boş bir oyunla karşı karşıyayız." (gladiator667)

alternatif



COH: OPPOSING FRONTS

Coh: Of, her anlaşıma SS3'ten katbekat daha iyi olan bir strateji oyunu. SS3 gibi ikinci Dünya Savaşı'nı konu alan CoH, belki SS3'teki gibi büyük savaşlarda rol almanın zorlukları tanımıyor ama ortaya çok daha iyi bir çıkıyor.



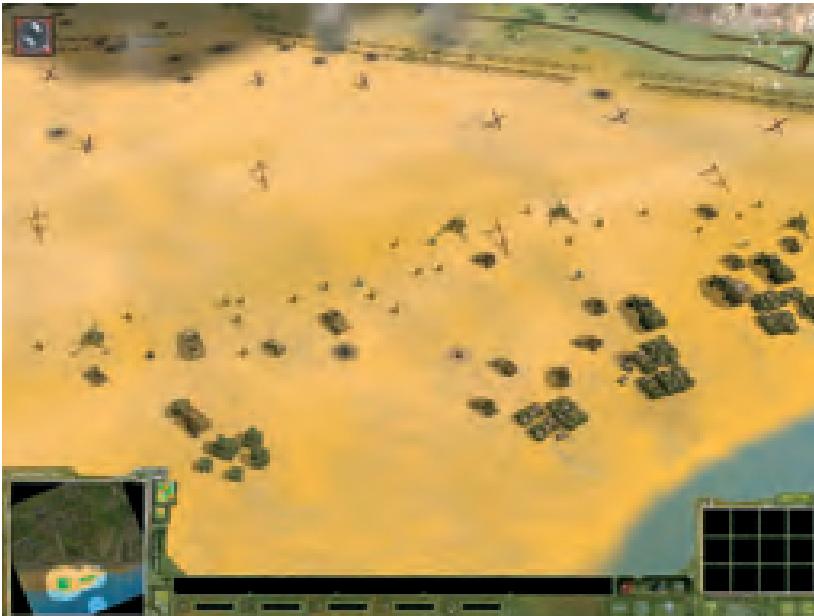
kalmışım; beynim garip düşünceler üretmeye başlamış. İlginç...

Olayların üst üste gelmesi elbette ki tesadüf değildi; ortada incelenmesi gereken bir oyun ve bitirilmesi gereken bir dolu sayfa vardı. Giydim hücum yeleğimi, koydum dolu şarjörleri ceplerime, atladımı tankımı ve bıraktım kendimi maceranın akışına. Uzun ve bir o kadar da zor bir maceraya...

Nereden, nereye...> Olaya neden bu şekilde yaklaştım, açıklayım: Fark ettiyseniz, bu ay oyun çıkmadı sevgili okurlar. Evet; basbaba oyun çıkmadı ve hem PC, hem de konsol piyasası oyunsuz kaldı. Kasım ayında 100 tane oyunun piyasaya sürülmüş olmasından ötürü, oyuncular hallerinden memnunlar elbette ki fakat bizler, her ay bir adet dergi üretmemiyiz. Dolayısıyla, "Aralık sayısında bir sürü oyun tanıttık yahu! Bu ay da idare edin işte, bir şey yazmadık, ehe" diyerek konumda değiliz. Bu "oyun yokluğu"nın başrol oyuncusu olan SS3 ise bir şeylerin başarma çabasıyla yola çıkmış, yarı yolda tikanmış ve yolu sonunu getirmek için çaba sarf etmemiş olan bir yapım. Öncelik oyunlardan pek fazla farkı olmayan ve kaotik bir oyun olan SS3, gerçek strateji fa-



Bu bölümde bir fabrikayı korumaya çalışıyor ama bölümde 1 - 0 yenik başlıyorsunuz zira hem tanklarınızın yakıtları az, hem de düşman kuvvetleri kısa süre içinde fabrikaya ulaşıyor.



natiklerinin veya İkinci Dünya Savaşı meraklılarının ilgilerini çekecektir; geriye kalanları ise C&C lobisinde bekliyor olacağım.

Toplamda beş adet senaryoya sahip olan, kısa ömürlüymüş gibi gözüken ama bir hayatı süren bir oyun SS3. Belirli bir senaryo yok, kahraman yok, diyalog yok; sadece gerçekler var. Iwo Jima savasını ele alalım; oyundaki beş senaryodan iki tanesi bu adayı konu alıyor. Bir bölümde Iwo Jima'ya saldıran Amerikalılar, diğer bölümde ise savunma yapan Japonlar'ı kontrol ediyorsunuz. Amerikan güçleri, büyük bir filoyle adayı kuşatma altına alıyor ve Japonlar, tüm güçleriyle onlara karşı koymuyorlar. Amerika senaryosunu oynarken, sürekli olarak dev savaş gemilerinden askerler indiriliyor. Bu savaş gemileri, aynı zamanda toplarıyla adayı bombardımana tutuyor. (Adayı yine sürekli olarak bombalayan uçakları da unutmamak lazım.) Bina kurmak, kaynak toplamak gibi özellikler bu oyunda yer almazı için elinizdeki askerleri son derece dikkatli bir şekilde kullanarak adayı ele geçirmeniz gerekiyor. Japonlar'ın savunma hattı bir hayli iyi olduğundan dikkatsizce hareket ettiğiniz an tüm ordunuz yok olup gidebiliyor.

Kulağınızda hoş geldi mi, bilemiyorum ama durum pek de iç açıcı sayılmaz. Gerçekçi ve büyük ölçüde bir savaşta rol almak, savaşı kazanabilmek için her hareketi önceden planlamak ve birlik üretmek için didişmemek belki eğlenceli gözükmek olabilir ama işin rengi "biraz" farklı.

Yol yakının geri dönemlim> Sıkıntıının kaynağının ne olduğunu gelmeden önce biraz daha oyundan bahsedelim: "Fazlaıyla gerçek zamanlı" bir strateji oyunu SS3. Tanklara, farklı tipteki askerlere, uçaklara, gemilere, jiplere ve savaş ortamında görülebilecek her türlü birliğe sahibiz.

Piyadeler hafif makineli, makineli, tüfek ve tetikçi tüfeği taşıyabiliyorlar. Bu askerlerin kullanım şekilleri oldukça farklı. Hafif makineli piyadeler savaş alanından atık davranabiliyorlar ama silahları pek güçlü değil. Makineli tüfek taşıyanlar, hafif makineli kardeşlerine göre daha ağır hareket ediyorlar fakat silahları daha güçlü. Tüfek taşıyan askerler uzun menzilde de başarılı olabilirlerken tetikçiler, iyi konumlandırıldıkları zaman tüm düşman askerlerini tek atışta indirebiliyorlar. ☐

TANKLAR ÜZERİNE SÖYLEŞİ



Şahane bir tankınız var. Tam şu köşede duruyor... Yanna bir tane daha koymuyorsunuz. Ardından bir tane daha, bir tane daha... Ve kallavi bir birliğe kavuşuyorsunuz. Peki bu tankları nasıl kullanmalı ve kullanırken nelere dikkat etmelidir?

Öncelikle, tankların altlarında yer alan beş farklı renkteki çizginin ne anlama geldiğine degenelim: Yeşil renkteki çizgi, tankınızın "zırh" oranını gösteriyor. Zırh, %50 ile %33 arasına geldiğinde bu çizgi sariya, %33'un altına düştüğünde ise kırmızıya dönüşüyor. Turuncu renkteki bar, yakıt seviyesini belirtiyor. Bu barın kısalması, benzininizin bittiği anlamına geliyor. Bu durumda hemen bir yakıt kamyonu tedarik etmeniz gerekiyor. Kırmızı ile pembe arasındaki garip renkli çizgi, tankın tecrübe seviyesini gösteriyor. Savaşlarda bolca düşman öldürünen tanklar, seviye atlıyor güçleniyor. Alt alta yer alan sarı çizgiler ise tankın cepheğini ifade ediyor.

Güzel düşünülmüş, değil mi? Gerçekten de orijinal bir fikir olarak bu özellik, işleyişte yine yumruyu surlarının ortasına yıyor; tecrübe ya da yakıt seviyesine bakılmaksızın tankınız öteki dünyayı boyluyor. Yani CoH'da olduğu gibi, "Panther" tanklarınızı oyunun başından sonuna dek koruyamayorsunuz.

CRIMEA

Konu: Sovyet Ordusu, Kerch şehrinde yer alan Alman karargahını ele geçirmeye çalışıyor



Bu bölümde de bir önceki bölümde olduğu gibi iki gruba sahip olacağız. 18A Birliği, bölümün hemen başında karaya bırakılacak ve bir süre sonra 56A Birliği savastaki yerini alacak. Dört bölgeyi ele geçirmemizi gerektiren Crimea bölümünde, ilk önce Landing, ardından Warehouse (cephane ve yaktır için), sonra Gun Positions ve son olarak da Alman karargahını ele geçirmemiz gerekiyor.

18A Birliğiavaş alanındaki yerini aldıktan sonra hemen çatışmaya başlayacak ve bu çatışmanın ardından iki yoldan birini takip edebileceksiniz: Gun Positions'a gitmek veya Landing'i ele geçirmek. Bu noktada yapmamız gereken, Landing'i ele geçirmek. Tüm askerlerinizi Landing hedef noktasına yönlendirmeden önce durup düşünmeniz gerekiyor; eğer oyunu "normal" zorlu seviyesinde oynuyorsanız, 56A Birliği'ni beklemelisiniz ve ancak bu birlik geldikten sonra Landing'e saldırılmalısınız. "Easy" seviyesinde ise Landing'i almak için 18A Birliği yeterli oluyor. Landing'i ele geçirdikten sonra bir önceki bölümde olduğu gibi takviye birliklere kavuşacaksınız. Şimdi Warehouse'u ele geçirmek gerekiyor ama bu bölgeyi almak hiç de kolay değil. Tüm askerlerinizi Warehouse'a yönlendirmek yerine askerlerinizin bir kısmını, Gun Positions'ı almak için kumsalda bekletebilirsiniz. Şimdi tanklarınızı önden götürerek Warehouse'a ulaşmak için batıya doğru hareket edin. Fazla kuzeye gitmemeye bakın zira AT Track'ler, tanklar ve bir dolu Alman askeri üzerinize çullanmak için fırsat kolluyor. Bunu zaten yapacaklar ama siz fazla açılmamaya dikkat edin. Eğer tanklarınızı kaybederseniz geriye çekilmeyin; bu bölümde yeni bir birlik kurmak pek zor değil. Amacınız Warehouse'un yolunu açmak ve nihayetinde bu bölgeye ulaşmak olsun.

Warehouse'u ele geçirdikten sonra -eğer kaldıysa- elinizdeki askerleri alıp kumsalda beklettiğiniz askerlerle birlikte Gun Positions bölgесine doğru yol alın. Gun Positions yolunda da sıkı bir mücadele sizi bekliyor olacak. Bu yüzden sizi neyin beklediğini görmek için hiç çekinmeden Spy Plane'lerinizi kullanabilirsiniz. Gun Positions'a vardığınızda "Bomber" uçağınıza kullanarak Alman silahlarını yok edin ama tüm Bomber'larınızı harcamayın.

İşin en zor kısmı, Alman karargahını ele geçirmek. Haritanın bir ucunda yer alan karargaha ulaşmak için neredeyse tüm Alman Ordusu'yla karşılaşmanız gerekiyor. Fazla dağılmadan, askerlerinizi birbirlerinden uzak tutarak kendinize bir yol çizin ve yavaş yavaş ilerleyin. (Ben en kuzeye gidip oradan düz bir hat çizmeyi dedim; fena olmadı.) Karargaha yaklaşığınızda yoğun bir savunmaya karşılaşacaksınız. Bu noktada, Bomber'ları kullanarak işleri kolaylaştırabilirsiniz. Ordunuz zaman zaman dağılmışın eşiğine gelebilir ama endişelenmeyin ve takviye birliklerle karargahi ele geçirin.

GERMAN CAMPAIGN

Konu: Almanlar, ellerinde bulunan fabrikayı ittifak kuvvetlerinin saldırısından korumaya çalışıyorlar

Birliklerimizin haritanın güneybatı tarafında oyuna başladığı ve kuzeydoğu tarafındaki fabrikayı korumaya çalıştığımız bu görevde, tek teselli miz tek bir noktayı ele geçirmeye çalışacak olmamız. Bunun dışında, ☐



Tankları bir kez yakıtla doldurduktan sonra yakıt kamyonlarını geri çekin; kamyonlar savaşın ortasında kalmasın.

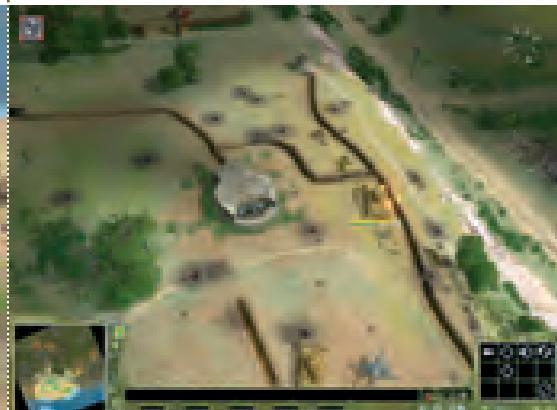
⇒ Etkili bir şekilde silah kullanan diğer üç piyade sınıfından biri olan Alev Püşkürtüçü taşıyan askerler, özellikle siperlerinde kendilerini tüm düşmanın atesinden korunaklı gören askerlere karşı bir numara. Menzilleri bir hayli kısa olduğu için kendilerini düşmanın burnunun dibine kadar sokmanız gereken bu askerler, grup halinde hareket ettiklerinde ölümcül olabiliyorlar. "Anti-Tank Birliği" olarak adlandırılan ve ellişinde birer roketatar taşıyan askerler, tanklara karşı çok işlevselliler ama ne hikmetse oyunda bu birliklere rastlamak pek mümkün değil. Zaten rastlasanız bile bu birlikler, mutlaka kendini bilmey birkaç kurşunun hedefi olup hiçbir işe yaramadan öteki dünyayı boyluyorlar. Piyade birliklerinin en kuvvetli olan Marineler de yine Anti-Tank askerleri gibi nadiren görülmeyecekler ama aynı Company of Heroes: Opposing Fronts'un komandoları gibi en yetenekli birliği oluşturuyorlar.

"Savaşçı" birliklerin yanı sıra destek birlikleri de savaşta önemli bir rol oynuyorlar. (En azından teoride... Bu konuda yaşadığım sıkıntıları ilerleyen dakikalarda öğreneceksiniz.) Savaşın değişmezme Medicler'le başlayalım: Sıhiye konusunda uzman olan bu ekipler, yaralıları iyileştirip değerli askerlerinizi yok olmasını engelliyorlar. Büyük bir grupta tek bir Medic baş edemeyeceğinden, genellikle üç veya dört tanesinin birlikte bulunması olumlu sonuçlar veriyor. Mechanic ve Crew adı altındaki üniteler, araçları tamir etmeleri ve boşta duran araçları kullanabilmeleri ile dikkat

cekiyorlar. Karşınıza çıkacak olan köprüleri tamir edebilen ve döşenmiş olan mayınları etkisiz hale getirebilen Sapperlar'ı sadece gerektiği hâle hareket ettirmeniz ve çatışmadan uzak tutmanız şart. (Mühendislerin savaşın ortasında ne işleri olabilir ki?)

Ve yaya ünitelerimizin son ayağına gelerek Officerlar'a ulaşmayı başardık. Officerlar, yani komutanlarımız, CoH'da olduğu gibi kuvvetli değiller ancak birer "gözcu" olarak kullanıldıklarında işe yarıyorlar. Ellerindeki dürbünlere, normal şartlar altında görülemeyen alanları açabilen Officer'ları savaş sırasında arka planda tutmanız gerekiyor. Hatta arka planda tutmanız gerekiyor herhalde. (Tamam Tuna; kizma. - FA)

"Demirbaş"lar > Piyade sınıflarının ardından sıra geldi "Artillery", yani "Topçu" sınıfına giren alet ve edevatlara. "Neden bunları anlatıyor ya?" diye soracak olursanız, cevabım net olacak: Bu oyunda birliklerin dışında dikkate değer başka bir şey yok! O

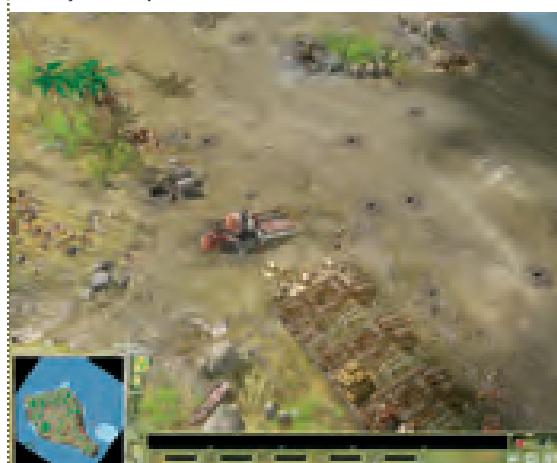


YAMA

Sudden Strike 3'e daha fazla harita eklemek ister misiniz? LİVEL DVD'mizde Updates\SS3\1.2.exe linkinden oyuncunun yamasına ulaşılabilir ve bu yama ile hem tek kişilik, hem de multiplayer moda yeni haritalar ekleyebilirsiniz.

yüzden kaldığımız yerden devam ediyoruz: Diyalim ki elimizde roketatar taşıyan bir asker yok, tank yok, bomba yok; şansımıza küşüp teslim mi olacağım? Hayır! Field Gun adındaki tekerlekli toplar, iki kişi tarafından kontrol edilen tankları ve birbirlerine yapışık bir halde ilerleyen, "askeri birlik düşmanı" silahları oluşturan "Saha topu" diye Türkçe'ye çevirebileceğimiz bu silahlar genellikle düşmanın elinde bulunuyor. Onları ele geçirmek için bir ton adam kaybediyoruz ama inanın, buna değiyor. Zira o silahların düşmanın elinde olması demek, tanklarınızın bir santimetre de olsa yol alamaması demek. Savaş sırasında tanklarınızın art arda patlamasıyla hemen kendilerini belli eden Field Gun'lar, oyuncunun kaderini değiştirebiliyor. Tabii ki bu silahı kullanan askerler kabak gibi aşıktır olduklarından kolay bir biçimde öldürülebiliyorlar. Hatta bazen, askerlerle birlikte silah da havaya uçuyor. İşte o zaman, gerçekten üzülüyorsunuz.

Field Gun'lar ile görünüş olarak benzerlik taşıyan ve topçu klasmanına dahil olan bir diğer silah, "Air-Defence Turret". Adından da anlaşılacağı üzere hava saldırılara karşı güçlü bir savunma sağlayan bu silah, daha çok multiplayer oyunda işe yarıyor zira tek kişilik senaryolarda, sadece Iwo Jima savunmasında bu silaha



PERFORMANS REHBERİ

Fireglow, Sudden Strike 3'ün optimizasyonunu, performansı öne çıkaracak şekilde yapmış. Bu nedenle oyuncunun kamera açıları sınırlı. Ayrıca, haritaların ve modellerin boyutu olmasına karşın, oyuncu kamerasının zoom özelliği yok. Ancak bu durum oyuncu performansını olumlu yönde etkiliyor.

Oyunun akıcı olmasının karşısında bir takım işletim problemleri mevcut. Öncelikle, oyunun Windows Vista 64'te sorunlu çalıştığını belirtelim. Oyunu, işletim sisteminin versiyonu üzerinde çalıştırırken açılış ekranında bir "donma" sorunuyla karşı karşıya kaldık. Bu sorun için size sunduğumuz geçici çözüm ise oyunun, Media / Movies klasörünün altındaki iki adet ".AVI" dosyasını silmeniz.

Oyunu incelediğimiz farklı sistemler arasındaki Pen-

tium IV 3.2 işlemcili, 2 GB DDR 400 bellekli ve 512 MB nVidia 7600SPCI ekran kartlı konfigürasyon altında donna problemleri yaşadık. Oyunun optimizasyonu, her ne kadar, orta / düşük sistemler üzerinde yüksek çözünürlüklerde çalışabilmek için yapıldıysa da, bu konfigürasyon üzerinde oyun, 1280 x 1024 çözünürlükte hemen dondu. DX Diagnostic'ı çalıştırıp çoğu ayar düzürmeye denediğim de -herhangi donanımsız bir sorunumuz olmamasına rağmen- bu sorunu gideremedik. Kisacası, oyunun grafikleri en güzel halini 1280 x 1024 çözünürlükte gösteriyor ancak orta / düşük sistemler için en fazla 1024 x 768 çözünürlüğü öneriyor. Multiplay modlarında ise yüksek konfigürasyon sahiblerine en fazla bu çözünürlüğe kadar çıkışlarını tavsiye ediyoruz.

Konfigürasyon	Tek Kişilik Oyun	Multiplayer
2.8 Ghz İşlemci 1 GB Bellek 128 MB Ekran Kartı	Orta Detay Seviyesi 1024 x 768	Orta Detay Seviyesi 1024 x 768 [max.]
3.2 Ghz İşlemci 2 GB Bellek 128 MB Ekran Kartı	Yüksek Detay Seviyesi 1280 x 1024	Yüksek Detay Seviyesi 1024 x 768
3.2 Ghz İşlemci 2 GB DDR 400 Bellek 512 MB nVidia 7600SPCI	Orta / Yüksek Detay Seviyesi 1024 x 768	Düşük Detay Seviyesi 1024 x 768



başvuruyorsunuz. Bahsettiğim bu iki top çeşidinin yanında "topçu" sınıfına dahil edebileceğimiz üç farklı mekanize birlik daha bulunuyor: Howitzer, Mortar ve Rocket-Launcher, toplu imhada bir hayli başarılı olan silahlar. Howitzer adındaki tanklar, belirli bir hat üzerindeki bayağı uzağa ateş edebiliyor lakin yakın mesafede kendilerini koruyamadığı için mutlaka diğer birlikler tarafından desteklenmesi gerekiyor. Engebeli arazide etkili olan Mortarlar ve hedef aldığı her neye onu yok etmesi garanti olan Rocket-Launcherlar, oyun boyunca karşınıza pek çıkmıyor maalesef. Yine de multiplayer müsabakalarında bu silahları elinde bulunduran takım avantajlı konumda oluyor.

Topçuları da bir kenara bırakıktan sonra, sıra geldi tanklara ve tekerlekli araçlara. SS3'te standart olarak üç tip tank bulunuyor. Zırh tiplerine göre hafif, orta ve ağır olarak üç ayrılan tanklar, tahmin edebileceğiniz gibi zırhları inceldikçe daha hızlı hareket ediyor fakat çok çabuk havaya uçuyor. Ağır zırhlı olanlarda bir yerden bir yere gidene kadar aradan asırlar geçiyor. Tankların yanında saldırı için kullanabileceğiniz ve askerlerle güçlendirilebilen saldırı jipleri de var ama maalesef bu araçlar da sinek gibi avlanıyor.

Uçaklar ve gemiler ise SS3'te direkt kontrol

edilemiyor; filonuzda bulunabilen gemiler, bombardıman yapabiliyor ve size asker takviyesi sağlayabiliyor. Uçaklar da aynı şekilde, ya savaş alanını bombalıyor ya da casusluk yaparak haritanın belirli bölgelerini belirli bir süreliğine size gösterebiliyor.

Şimdi söyle gevseyip bir "oh" çekerleriniz; ünite ve birlik konusu burada kapanıyor. Yazının geri kalanında SS3'ün oynanış sisteminde ve bu sistemin nasıl "işlemediğinden" bahsederek incelemeye farklı bir boyut katacagız.

İyi, hoş da...> Bu paragrafa kadar beni dikkatle dinlediniz, tüm birlikleri ezbere dinlediniz ve savaşa hazır olduğunuzu düşünüyorsunuz. Peki SS3 buna hazır mı?

İlk eleştiri okunu, oyunun eksik campaign moduna saplamak istiyorum. Bazı bölümler birbirlerini takip etseydi ve bir bölümde Normandiya'da Almanlar'la savaşıp hemen sonraki bölümde Almanları kontrol etmeseydik olmaz mıydı? İnsanın aklı karışıyor, bu bir. Ve ikincisi, ha Almanya'yı kontrol etmişsiniz, ha Amerikalılar'ı... Hiçbir şey fark etmiyor çünkü hangi ülkeyi kontrol ederseniz edin oynanış sistemi değişmiyor.

Bu, işin öneksiz kısmı. Asıl problem, genel oynanış sisteminde sevgili LEVEL müdafımları. Tüm birlikleri nasıl da sabırı, detaylı bir şekilde anlattım, değil mi? Makineli tüfek taşıyan bir askerle, alev püskürtücü taşıyan bir piyadeden birbirinden hangi alanlarda ayıraldığını anlatmaya çalıştım; tanklardan bahsettim ↳



fabrikayı verilen zaman diliminin sonuna dek korumamız gerekiyor. Oyunun başında yaklaşık 10 tane tankın ve bir dolu askerin bize sunulmasıyla yüzlerimiz gülüyor ama kuzeydeki savunmasız fabrika, birkaç dakika sonra karanlığa gömülüyör. Tanklarımızı bu noktaya ulaştırmaya çalışınca da biz bir sürpriz bekliyor: Tankların depoları boş! Bu yüzden ilk önce, elimizdeki yakıt kamyonlarıyla tanklara benzİN dolduruyoruz. Şimdi amacımız bu tankları fabrikaya göndermek ve fabrikada asayı sağladıkten sonra kuzeybatıda bulunan mühimmat deposunu ele geçirmek. Tankları doğu istikametine yönlendirdikten ve kuzeYE döndürüp köprüden geçirdikten sonra işler karışıyor; eğer tanklarınıza ana yoldan götürürseniz siz dev bir tank konvoyu bekliyor olacak. Bu durumda, saniyeler içinde tüm ordunuzu kaybetmeniz işten bile değil. Tanklarla direk çatışmaya girmemek için doğuya yönelmeli ve sonra, kuzeYE sapmalısınız. Böylece düşmanı şaşırtabilir ve fabrikaya tenha bir yoldan ulaşabilirsiniz. Fabrikaya ulaşınca elbette ki her şey çözülmeyecek; hem fabrikayı korumalı, hem de mühimmat deposunu ele geçirmeye çalışmalısınız. Güney bölgesinden belirli periyotlarda gelecek olan kuvvetleri önce fabrikaya yigmaya ve dengeli gruplar (örneğin; iki tank, 30 asker) oluşturarak depoyu ele geçirmeye çalışmalısınız.

BATTLE OF IWO JIMA

Konu: Iwo Adası'ndaki bu mücadelede Amerikan askerleri adayı ele geçirmeye çalışıyorlar



İşte tarihin önemli savaşlarından bir tanesi; Amerikan kuvvetleri, adayı Japonlar'ın ellerinden almaya çalışırken, Japonlar tüm güçleriyle onlara direniyorlar. Oyununda da aynı şeyler yaşanıyor.

Bu bölümde birlik açısından pek sıkıntılı çekmiyoruz ama savaşı kazanmak için planlı bir şekilde hareket etmek gerekiyor. Ele geçirilmesi gereken iki bölge var: Tobishi Point ve Kitano Point. Kitano Point, uzaklarda olduğu için ilk önce Tobishi Point'ı ele geçirmeliyiz. Tobishi noktası maalesef çok iyi korunuyor; hareket etmek için mutlaka tankların gelmesini bekleyin. Askerleri önden sürmeyi ise akılcıdan bile geçirmeyin zira ↳



→ kontrol noktasında yer alan iki makineli ve bir dolu asker, birliklerinizi birkaç saniye içinde yok ediyor. Tanklarınız geldikten sonra da direkt te-mastan kaçınmalısınız; Tobishi noktasına sağ ve sol kanattan saldırmalı ve düşmanın ateş gücünü bölmelisiniz. Bu sırada gemilerin topçu ateşinden de yarananmayı ihmali etmeyin.

Kitano Point'i almak, bu savaşı gerçekten yaşamakla eş değer. İtiraf ediyorum; Kitano noktasını almama ramak kala tüm ordumun yok olmasına çok sinirlendim ve oyunu kapattım. O yüzden sizden rica ediyorum; bu noktayı benim için ele geçirin! Kitano noktasını ele geçirmekteki esas problem bölgede karşılaşacağınız direniş değil; o noktaya varmaya çalışırken karşılaşacağınız engeller. Tüm ada Japonlar'ın ellerinde olduğu için, en güneyden en kuzeyle ulaşmaya çalışırken sürekli olarak çatışma yaşıyorsunuz. Burada da batı yönünü tercih etmeniz gerekiyor çünkü ana yol bayağı hareketli. Kitano noktasına ulaştıktan sonra, büyük ihtimalle elinizde asker kalmamış olacak ya da yolu açıkça asker göndermeye tercih ettiyisen sağlam bir askeri güçle bu noktaya ulaşmış olacaksınız. Şuunu unutmayın: Bol askerle saldırmaktan çok elinizdeki askerlerle temizlik yaptıktan sonra bölgeye takviye birlikleri gönderin. Aksi halde bir tane tank ve bir tane Field Gun tüm askerlerinizin işini bitirebilir.

DEFENSE OF IWO JIMA

Konu: Amerikan saldırılara karşı Japonlar, adayı savunmaya çalışıyorlar



Bu bölümün oyundaki keyifli görevlerden biri olduğunu söyleyebilirim. Neden mi? Çünkü elimizde koskoca bir ada dolusu asker var. Bir önceki bölümde Amerikalıları kontrol ettiğimiz, bu bölümde ise Japonlar'ın savunmasında rol aldığımız "Defense of Iwo Jima", planlı bir şekilde oynandığında -oyunun normlarına göre- kolayca üstesinden gelinebilecek bir bölüm.

Yine haritayı göz önünde bulundurarak düşmanların kuzeydoğu yönünden geleceğini söyleyebiliriz. Bu düşmanlar yetmezmiş gibi bir de sürekli olarak uçaklar tarafından bombardımana tutulacak; unutmayın. Adanın her tarafında bir dolu askere sahip olduğumuzdan, ilk önce adanın neresinde ne var, hangi birlikler boşta; iyice inceleyin. Kuzeydoğu istikametinden düşmanlar akmaya başlar başlamaz merkez bölgelerdeki askerleri buraya taşıyın. Eğer kıyı savunmasını kaybederseñiz askerleri geri çekin ve Amerikalıları'ın ilerledikleri hattı belirleyerek askerlerinizi bu bölgeye yönlendirin. Tabii ki bu sırada en büyük hasarı bombardıman uçaklarından alacaksınız; onlara karşı bir savunma geliştirmezseniz bu görevi tamamlamanız mümkün değil. Boşta duran uçak-savarları askerlerinizi yerleştirmeli ve bombardıman uçaklarını durdurmalısınız. Kıyı savunmasını kendi haline bırakıp bu işe uğraşmak bile bir seçenek. (Yanlış bir şey yapmış olmazsınız.)

Bu senaryoda gözetmeniz gereken bir diğer önemli detay da askerlerinizin konumları; onların siperlere konuşlanmalarını sağlamaman gerekiyor. "Trench" adı verilen oyuklarda uzun süre dayanan piyadeler, savunmadan olduğunuz için hareket etmek zorunda değiller. Dolayısıyla, piyadelerinizi her zaman koruma altında tutmaya özen göstermelisiniz. Hiçbir yerden takviye birlik alamayacağınız için elinizdeki birliklerle savunma yapamazsanız bu bölümü geçmeniz mümkün olamıyor. ☺



→ ve gemi konusuna açıklık getirdim. Oyunda bu kadar fazla çeşitlilik ve strateji unsuru varken, SS3'ün "kullanıcı düşmanı" yapısı ve saçma zorlu seviyesi, oyunu oynamamız kılıyor. Nasıl mı? Hemen resmedeyim: Normandiya Çıkarması bölümünü ele alalım; bir tabur askerle Normandiya kıyılarında görevde başlıyorsunuz. Kıyıya söyle bir baktığınızda her türlü askere, mühimmata, tanka ve topçu ateşine sahip olduğunuzu görüp seviniyorsunuz. Ardından, askerlerinize zum yapıyor ve onları gruplandırmaya başlıyorsunuz. Tanklarınızı diyor, jiplerini birer "öncü kuvvet" olarak ön saflara yönlendiriyor ve stratejinizi belirliyorsunuz. Dakikalarca bu işlerle uğraştıktan sonra tüm askerlerinizi hedef noktalarından birine doğru yönlendiriyorsunuz ve... Evet, en fazla 10 saniye içinde askerlerinizin tamamı yok oluyor! "Eh, Sudden Strike böyle bir oyun zaten. Yeni birliklerin gelmesini bekleyeyim" diyerek takviye birliklerinin karaya iniş yapmasını bekliyorsunuz. Yeni birlikler geliyor; bu defa size nereden, neyin ateş ettiğini az - çok kestirebildiğiniz için ona göre stratejinizi belirliyorsunuz: Field Gun'ları ele geçirmek için askerleri önden yolluyor ve tankları arkada tutuyorsunuz. Askerler Field Gun'ları etkisiz hale getirdikten sonra birkaç adım daha atıyorlar ve bu defa "Pillbox" olarak adlandırılan korunaklı makineli tüfek kuleleri, askerlerinizi indiriyor ve nereden geldiği belli olmayan top bateraları da arkadan gelen tanklarınızı patlatıyor.

Bu durumun ne denli garip olduğunu fark ettiniz herhalde; savaşa gerçek kılımk adına ne strateji bırakılmış oyunda, ne de eğlence. Ne birliklerin özellikleri kullanılabiliyor, ne tankların sözde "güçlü" olmasından kaynaklanan avantajları, ne de başka bir şey. Her şey o kadar hızlı bir şekilde olup bitiyor ki gözünüz gibi baktığını bir tank grubunuz birkaç saniye içinde yok olabiliyor ve inanın, bunun önüne geçemiyorsunuz. Tek yapmanız gereken yeni birliklerin gelmesini beklemek. Üzülerek belirtmemiyim ki ben bu oyuna "strateji" diyemem.

Her şey yeterince kötü değilmiş gibi işin içine bir de tüm ünitelerin birbirlerine benzemesi ve bu durumdan kaynaklanan problemler girince insanın gözü dönüveriyor. Oyundan bir an önce çıkış Company of Heroes ya da World in Conflict oynamak istiyorsunuz. Fireglow, aslında güzel şeyler amaçlamış ve grafiklerden, ünite animasyonlarına, harita tasarımlarına kadar birçok alanda emek harcamış fakat bu oyunu insanların oynayacaklarını unutmuş.

Kıscası, bu oyunu oynamak için ya piyasadaki tüm strateji oyunlarını satın alan sıkı bir takipçi ya da bir multiplayer hastası olmalısınız. Zaten piyasada Company of Heroes gibi bir şaheser varken, neden bu oyuna meşgul olasınız ki... ☺

76
asker

Tam 76 asker, gözlerimin önünde yalnızca 12 saniye içinde mefta oldu. Iwo Jima'da, askerlerinin tamamını aynı anda savaş alanına göndermeye dikkat edin.

19
tank

19 tank, tüm çabalara rağmen Almanlar'ın savunma hattını geçemedi. Hayır, hata bende değil zira neyin ateş ettiğini bile anlayamadan tüm tanklarım havaya uçtu.

500
japon

Iwo Adası'ni savunurken tam 500 Japon yanındaydı. Oyun boyunca zevk alıdığım tek görev de buydu.

10
dakika

Bu oyuna ancak 10 dakika tahammül edebildim. Oyunu kapatıp, kendime geldim ve sonra görev bilinciyle bir kez daldım savaşa. Sonra bir kez daha, bir kez daha ve bir kez daha...

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

ARTI Büyük ölçekliavaşlar ve buavaşlara uyum sağlayan grafikler, yamalar ve eklientiler ile geliştirme olanlığı

YAPIM Fireglow Entertainment
DAĞITIM Empire Interactive
TÜRK Strateji
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.suddenstrike.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Oynanış sistemi (Üniteler tam anlamlıya kontrol edilemiyor ve strateji belirleyememe gibi zorluklar yaşanıyor.), zor olması

Bugüne dek namını koruyan Sudden Strike, üçüncü oyunuyla çok fena çuvalladı; ağır bir strateji oyunu beklerken, tam bir "kaos"la karşılaştık.

5,9

MİNİMUM 2,8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3,2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

3 DERGİ BİRDEN

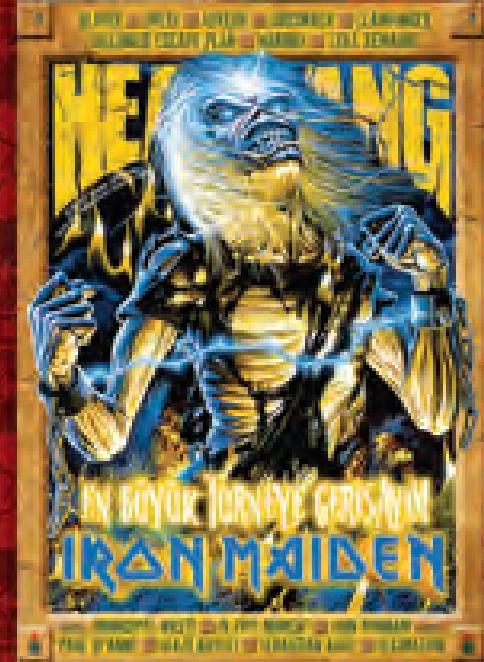
+ DEV
HAYKO (EPKİN
SWEENEY TODD
POSTERLERİ)



LOST

5 DEV POSTER
ÖZEL EK
3 KOLEKSİYON KARTI

BU DERGİYİ OKUMADAN
4. SEZONA BAŞLAMA!



TÜRKİYE'NİN EN ÇOK
OKUNAN ROCK/METAL
DERGİSİNDE İRON MAIDEN
ÖZEL KOLEKSİYON SAYISI

MÜZİCİLER, İHAZİYİ ANLATTI:
TARKAN GÖZÜ/BOYAK (PENTAGRAM)
YAĞMAVİR, SAKIGAL (MANGA)
HAYKO (EPKİN
SONER (AVAZER, YALMORA)
UFUK ÖNEN (HAZY HILL)

LIVE AFTER,
DEATH BY PUPPY
VE ZODİ TURNESİ
+
EN İYİ 50 METAL FILM

blue

DEV HAYKO (EPKİN
SWEENEY TODD
POSTERİ)

JOHNNY DEPP
GOTHAM
MATERIAL
MILITARY

BOA
BÄDEM
EGORT
BELINDA
AYŞEKA
MARS VOLTA
LEONNA LEWIS
LENNY KRAVITZ
NEW FOUND GLORY
FERDÜN DURAK
CANNED FAUCES

SEVGİLLER,
GÜNU KİN
SARI
ONERİLEN
KOMİKLER
PLATİNUM ART
DAH ALEX
VE FASLA
EN İYİ 50 METAL
FILM

GÜLLERİN
SAVASI

CINEMA BILARRE
VS. TOKIO HOTEL

5 DEV POSTERLİ
ÖZEL EK
3 KOLEKSİYON KARTI

LOST

NETFLIX

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
Dergi ve Mecmualar



LUCKY LUKE: GO WEST!

Çocukluk renkleri...

Cocukluğunuza benim gibi 90'lı yılların sonlarında yaşadığınız, kendiniz sanslı sayabiliyorsunuz. O yıllarda, TV kanallarının sabah kuşaklarında türlü kadın programlarına rastlamıyorduk; programlar bu denli klişe, ucuz ve boş değildi. Hatırıyorum da sabahın saat altısından, öğlen on ikiye kadar çizgi film izlerdim. 90'lı yılların sonrasında çocuk olup bir de sabahçı / öğrencili döngüsüyle okuduyorsanız, o yılların çizgi film dünyasından bihaber kalmış olmanız mümkün değil. Beş senelik ilköğretimimde tam üç defa öğrenci oldum. Birçok kişinin aksine öğrenci olmayı çok seviyordum çünkü öğrenci olmak bana sabahın başında kalkıp uyku gözlerle çizgi film izleme fırsatını veriyordu. Çizgi film izleme aşkı ile delicesine yanıp tutuşuyordum. Sabahı olduğum iki sene boyunca, arkadaşlarım okul çıkışında beni çağırıldıkları zaman, arkama bile bakmadan eve kaçırdım. Öğlen saat tam 12'de yayınlanan son çizgi filmi kaçırılmamak için okulun çıkış zili çalar çalışmaz, eve doğru depara kalkardım. Okulum, evime çok yakın

olduğu için çizgi filmin bir saniyesini bile kaçırıymordum. Çizgi filmler, bence bir çocuğun hayal gücünün gelişmesine katkıda bulunan unsurlardan en önemlidisi. İşte bu yüzden, bugünkü çocukların biraz şanssız olduklarını düşünüyorum. Çocukluğumuzun o "gerçek" kahramanlarının yerini; etten kemikten, racon kesen, "gerçekleri" anlatıldığı savunan fakat yozluğun ta kendisi olan tuhaf adamlar aldılar. Bu durum beni çok ama çok korkutuyor. Artık televizyonlarda sadece "haksızlar" zarar görmüyor cunku.

İşte benim masum çocukluğumun, masum kahramanlarından biriydi Lucky Luke; ülkemizde bilinen adıyla Red Kit. Daltonlar, bildik yaramazlıklarını yaparlardı ve ardından Red Kit olay yerine yetişir, bunların kulaklarını çekerdi. Her bölümün sonunda, Daltonlara kodes yolları görürken ve Red Kit, Düldül ile gökyüzünün kızıl boyanlığı akşam saatlerinde ufka doğru yol alırdı. Fakat Red Kit, nereye giderdi? Daha da önemlisi Red Kit'in bir evi var mıydı?



di? İşte, çizgi filmde bunları hiçbir zaman öğrenemeydik.

Aradan yıllar geçti; ben büyümüş, benden küçük kuzenim bile serpilip koca adam oldu ama Red Kit hala aynı işleri yapmaya devam ediyor. Yine Daltonlar, yine soygun...

Yahşı Batır» *Lucky Luke: Go West!* (LL: GW), farklı platformlarda oynadığımız önceki *Lucky Luke* oyunlarından pek farklı değil. "Maalesef" diyorum zira LL: GW ne grafikleriyle, ne sesleriyle ne de oynanış sistemiyle önceki *Lucky Luke* oyunları gibi beklenileri karşılamıyor.

LL: GW'nin oynanış sistemi, üç yaşındaki çocukların oy-

a l t e r n a t i f



SCOOBY-DOO 2: MONSTERS UNLEASHED

Yine bir eski dost ve yine bir hayal kırıklığı... Yine de Scooby Doo'nun *Monsters Unleashed* macerası bile LL: GW'den daha sürükleyici.



RED KIT HAKKINDA



O gölgésinden daha hızlı silah çeken bir kovboy. Her bölümün sonunda yalnız başına ufka yol alan karizmatik bir karakter. Elbette ki her efsane gibi onunda bir hikâyesi var; Lucky Luke, ülkemizde bilinen adıyla Red Kit, 1946 yılında Belçikalı çizer Morris tarafından yaratıldı. (Sonraları yazan René Goscinny oldu.) İlk maceranın adı "Arizona 1880" idi ve Aralık 1946'da yayınlanmıştır. (Bkz. Kutu 1)

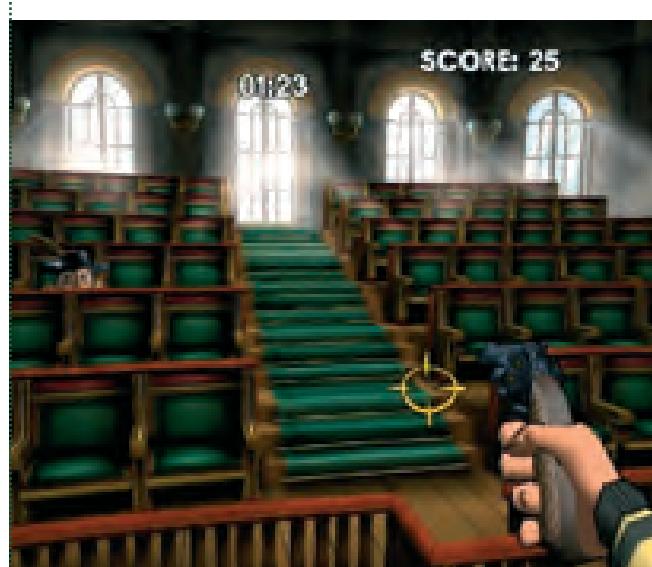
Lucky Luke, Tenten ve Asterix'ten sonra Avrupa'nın en çok okunan çizgi romanlarından biri oldu. Yıllar geçtikçe, çizgi roman serisinde çizgisel anlamda değişimler yaşandıysa da, Red Kit, TV dizileri ve sinema filmleriyle popülerliğini kaybetmeden günümüze kadar ulaşmayı başardı.

nayağı, daha doğrusu oynamaya katlanacağı şekilde hazırlanmış. (Yaş sınırını iyiye aşağıya çektim ki bu konuda şikayet mailleri atamayacınız.) Her neyse, devam edelim; eğer sözlükten "sig" sözcüğünün anlamına bakacak olursanız karşısında LL: GW'yi görebilirsiniz. Hatta daha ayrıntılı bir araştırma için Büyük Webster Sözlüğü'ne de bakabilirsiniz. "Geyik yapmayam" diyorum

ama inanın ki bu oyunun ciddiye alınacak hiçbir tarafı yok.

Oyunu başladığınız zaman, karşınıza basit bir menü çıkıyor. Ana menü, sarı ve siyah renkleriyle, sizi gayet sıcak bir şekilde karşılıyor; burada oyuncu profilinizi yaratmaktan sonra atılacağınız macerayı seçebiliyorsunuz. "Maceraya" atılıyorsunuz ancak oyunda "senaryo" namına pek bir şey bulunmuyor. Görüp görebilecekleriniz sadece birkaç mini oyundan ibaret. Bu mini oyunlar dans etme, resim çizme, nişan alma, bar kavgası gibi basit ve sıkıcı birtakım eylemlerden oluşmaktadır. Ha, bir de unutmadan söyleyeyim; bu mini oyunlarda karakterimizi istediğimiz gibi yönlendiremiyoruz; Red Kit, bilgisayarın yönlendirmesi ile sabit bir hat üzerinde ilerliyor ve siz de öünüze gelen düşmanı mouse'unuz ile harcamakla yetiniyorsunuz. Elinizde silah varsa vurmanız gereken kişileri ya da nesneleri vuruyorsunuz; bar kavgasındaysanız karşınıza fırlayan adamları fiskelerinizle tansıyrıyorsunuz. Etraftaki bonus'lari fark edip kirarsanız aldığıınız puanlar katlanıyor. Aman, ne eğlenceli!

LL: GW'de, yakışıklı kovboyumuzun yanı sıra, çizgi serinin diğer karakterlerini de kontrol etme fırsatını yakalıyoruz. Uzun zamandır Red Kit izlememiştim için karakterlerin isimlerini ve kim olduğunu tam hatırlayamadım. Ancak bu oynanabilir karakterlere dahil olan Daltonları unutmam mümkün değil elbette ki. Oyunun geneline baktığımızda, Daltonlar'la girdiğimiz bölümler



9

oyun

Lucky Luke maceralarını, bugüne kadar farklı platformlardaki dokuz oyunda oynamaya şansına eriştik.

1946

yıl

Lucky Luke efsanesinin doğduğu tarih.

25

ocak

2008... Bu satırlar hazırlanırken, Lucky Luke'un son animasyon filmi henüz gösterime girmiş değildi.

4

saat

Oyunu tamammül edebildiğim zaman zarfı.

diğerlerinden çok daha zevkli.

Bu mini oyunların arasından beni en çok eğlendiren, dans ettiğimiz mini oyun oldu. Bundan uzun bir süre önce Britney Spears etiketiyle piyasaya çıkmış olan saçma sapan bir oyundu. LL: GW'deki dans modunu görünce ilk akıma gelen bu oyundu. Doğru tuşlara, doğru zamanlamaya basmaya çalıştığınız bu modda, reflekslerinizin oldukça iyi olması gerekiyor.

Bir oyunu tek kişilik modda oynarken sıkılırsınız oyunu "eğlenceli" kılmak için ne yapabilirsiniz? Pardon, duyamadım? Oyunu multiplayer modda arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz, değil mi? Doğru; ama LL: GW'de bu bile olmuyor çünkü oyuna bir multiplayer mod eklemiştir.

Evinde çok uzaktayım > Kısacası, uzun zamandır zeka seviyemin bu kadar aşağılandığı başka bir oyundan daha oynamamıştım. Hoş bir deneyim oldu benim için; hatta ve hatta Red Kit'in kontrol ettiğim birkaç bölümde "Küllerimden yeniden doğdum" diyebilirim. Neyse, grafiklerden biraz bahsediyim. Yok; bahsetmeyeyim çünkü cel-shading ayağına alenen yemisler bizi. LL: GW, her şeye kötü bir oyundur. Ancak, bu oyunu üç yaşında bizi okuyan sevgili, süper zeka okurlarımıza tavsiye edebilirim. Ama onların bile bu oyunu beğenmemeye ihtimali olduğunu belirtiyim. 



LUCKY LUKE: GO WEST!

ARTI Çocukluğumuzda kalan karakterleri kontrol etme şansı, orijinal çizgi filmden melodiler

YAPIM Tate Interactive
DAĞITIM Atari
TÜR Aksiyon
DIĞER PLATFORMLAR DS, Wii
WEB www.atari.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Sadece mini oyundan ibaret olması, rezalet oynanış ve kontrol sistemi

Bu oyun, Red Kit'e yapılmış olan bir saygıdsızlık. Böyle güzel karakterlerden ve böyle güzel bir senaryodan çok daha kaliteli bir oyundan ortaya çıktı.

4,2

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



PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS

Japon usulü "Instance" avcılığı



P ong'dan sonra hangi oyunun çıktığını merak ediyor-
sanız uzaklara bakmanız gereklidir. Evet, Phantasy
Star, benim doğduğum zamanlarda da vardı ve halen
varlığını sürdürmek için çabalıyor.

Bir RPG olarak nitelendirebileceğimiz Phantasy Star, Japon RPG'lerinden sıyrılmış tüm dünyaya hitap etmeye çalışan ama yarı yolda, çeşitli aksaklılıklar yüzünden hayalleri suya düşen bir yapımdır. SEGA Master System zamanından beri piyasada olmayı başarması da SEGA'nın bu ismi yaşatmak için ne kadar özerke bulunduğunun bir kanıtı.

Phantasy Star dünyası, oyunun ismindeki "Phantasy" kısmının ağır bastığı, renkli ve bir o kadar da garip bir dünya. Burada Elfler yok, Newman'lar var; Robotlar yok, CAST'lar var; insanlar yok... Hayır, hayır; insanlar yine var!



Her yerde olmak zorunda değiller mi zaten? Gerçek hayatı da, sanal alemdede de...

Oyunda tek bir dünya yok; Phantasy Star evrenini "Dünyalar" oluşturuyor ve "gezegenler arası seyahat" son derece normal. Tüm gezegenler, Gurh al Güneş Sistemi'nin birer üyesi ve Gurhal da bir kez daha SEED'in kuşatmasına altındır. (Heyecan, gerilim, aksiyon, vs.) SEED, insanların başına bela olan bir ırk ve amacı kötü: Gurhal Güneş Sistemi'ni ele geçirmek için elinden geleni ardına koymamak. Biz de -hikayenin kahramanı olarak- SEED'e yanıt vermekte gecikmiyoruz.

Ethan Weber'in ardından...> İlk oyunun kahramanı Ethan'ı hatırladınız mı? Hatırlamamanız normal zira bu ülkede Phantasy Star Universe oynayan herhangi bir insanın yaşadığına inanmıyorum. Şimdi, eğri oturup doğru konuşalım: Ortalıkta bu kadar çok RPG, MMORPG varken adı -sanı pek duyulmamış olan, ortalama bir oyuna kim para versin? Alırım Guild Wars'umu, World of Warcraft'ımı, doya doya oynamı; neden oynanış sistemi açayıp, grafikleri ondan daha garip olan bir oyuna zaman harcayayım?

Her neyse, bu konuya geri döneceğiz; önce Aot'lde neler oluyor, konu ne, ona bir bakalım: İlk oyunun kahramanı olan Ethan, yerini tamamıyla sizin oluşturmağınız bir karaktere bırakıyor. Kahramanınızı; Human, Newman, Beast veya CAST ırklarından bir tanesini seçerek oluşturuyorsunuz. Her irk kendine has güçlü ve zayıf tarafları olduğu için ilk önce bu ırkların özelliklerine bir göz atmanızı öneriyorum. Ya da durun, ben anlatıym: İnsanlar "her yola gelen" bir ırk olarak tasarlanmıştır. Yani zayıf veya güçlü tarafları yok. Newmanlar, Technic, yani büyütü alanlarında güçlüler ama yakın dövüşte başarısızlar. Beastler, Newmanlar'ın aksine, yakın dövüşte uzmanlar fakat büyümüş, ateşli silahmış, bu alanlarda başarılı değiller. CAST adındaki robot ırkıysa elbette ki ateşli



... Select Return



silahlar konusunda uzman ve yakın dövüşte fena sayılmaz. Bu veriler ışığında, hangi ırk size uygunsa ona göre seçiminizi yapın karakterinizin rengini, boyunu ve şeklini belirleyerek kendinizi oyunun ortasına atıyorsunuz. Peki oyunu online olarak mı, yoksa tek başına mı oynayacaksınız? Aotl, bir genişleme paketinden beklenmeyecek şekilde hem tek kişilik, hem de online oyna bazı yenilikler getiriyor. (Ama yeterli mi? Cevabı biraşdan...) Tek kişilik oyunu oynayanların kazançları ise

alternatif



GUILD WARS

Aylık ücret ödemeksiz, hem PVP hem yecanını yaşayacağınız, hem de Guild Wars dünyasını tanıyaçağınız mükemmel bir MMORPG. Sürekli olarak ek paketlerle genişletilmesi sayesinde Guild Wars'u uzun bir süre daha aramızda göreceğiz.

NETWORK MODU: AKTİF



Oyunun hemen başında, Story Mode ve Network Mode olarak size iki seçenek sunulacak. Network modunu seçip diğer oyuncularla PSU dünyasına adım atmak için bir adet PlaySEGA hesabınızı (Aotl'ının internet adresinden bir hesap alabilirsiniz.) ihtiyacınız var. Hesabınızı aldiktan sonra Network Mode ile altı kişilik gruplarla birçok görevi çökübilirsiniz. Oyunun desteklediği sesli sohbet ve "Cut-in Chat" (Bu özellik karakterlerin suratlarının ekranda belirmesini ve yüz ifadelerinin görülmesini sağlıyor.) özellikleri ile grubunuzla her an iletişim halinde olabilir veya dilediğiniz oyuncuya lobiden e-mail gönderebilirsiniz.



yepeneli bir senaryoya sahip olan, uzun bir serüven. Multiplayer kısmında; yepeneli görevler, yeni silahlar, "photon art"lar (silahlara yeni özellikler ekleyen diskler), boss'lar, bölgeler ve bu bölgelere sigdırabileceğiniz her türlü PSU öğesi var.

İşin kılıçları, lazer silahlarıyla buluşunca... > İlk olarak konsollar için hazırlandığı her halinden belli olan Aotl, bayağı garip bir kontrol şeması kullanıyor ama neyse ki tuşları dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Yine de mouse ve klavye kontrolü ne yaparsanız yapın pek etkili olmuyor ve işin kötüsü, kendi haline bırakığınız zaman kamera bir yerlere takılıp kaldığından mouse yardımı gerekiyor.

Third-person kamerası ile oynanan oyunda kontrol ettiğimiz karakter, yanında taşıdığı silahlara istediği an geçiş yapabiliyor. Duruma göre ateşi silahlarını kullanıyor ve bu silahların güçleri tükendiğinde yakın dövüş için işin kılıcına geçiş yapıyor. (Tabii ki bu, sevginizin ırka ve sınıfı göre değişim gösteren bir oynayış tarzı; ben CAST ırkı ve Ranger sınıfını seçtim. Fena da olmadı.) Elbette ki grubunuza aldiğiniz savaşçılar da yaratıklara gerekten cevabı veriyorlar. Avalaval etrafı bakarak... Maalesef, yapay zeka yerlerde sürünyor ve -genellikle- her işi kendi başınıza halletmek zorunda kalyorsunuz.

Gelelim, Aotl'ının getirdiği yeniliklere: Exact Attack ve Exact Counter adındaki iki yeni hareket, karakterinizin özelliklerinin dışında, tamamıyla yeteneğinizle doğru orantılı olarak savaşa katkıda bulunmanızı sağlıyor. Exact Attack, herhangi bir şekilde düşmanınıza saldırdıktan sonra ekranда beliren komutlara riayet ederek kombonuzu geliştirmenize ve kritik ataklar yapmanızı izin veriyor. Exact Counter da aynı şekilde, suratınızın ortasına herhangi

bir yaratıktan bir yumruk yemeden önce yine ekranındaki komuta uyum sağlanması istiyor. Bunu başarısızsanız hem gard almış oluyor, hem de bir saldırı yapma şansı yakalamış oluyorsunuz.

Aotl ile gelen diğer yenilikler arasında; yaratıkların daha fazla tecrübe puanı kazandırması, öldükten sonra daha fazla Mesata (oyunu para birimi) düşürmesi ve -yanlarında Scape Doll olmasa dahi- yarı yolda ölen arkadaşlarınızın, görev sonlarında "Rank" düşübüne neden olmaması gibi özellikler yer alıyor. Ayrıca artık, dükkânlarında bir eşya veya seti eşya tipine, parasına veya ismine göre aratabiliyorsunuz.

Yenilikler güzel, senaryo şahane... Peki neden Aotl'yi oynamıyorum? Oyna(ya)mıyoruz çünkü görevler sıkıcı, oynamıyoruz çünkü savaşlar son derece ilkel... Aotl ile ilgili hemen hemen her konuda bir seyler eksik. Ne yeni eklenen "Exact" özellikleri oyunu eğlenceli kılmış, ne de yenilenmiş olan grafikler. Sadece menülerden görevleri seçiyor ve son derece kısıtlı olan haritalarda yaratık peşinde koşuyoruz. Bunun üstüne bir dolu bug'ı da eklerseniz ortaya tatsız bir ürün çıkmış oluyor. Anime sevmeme ve Japon ırkına aşırı sempati duymama rağmen bu oyuna katlanmadım arkadaşlar. Piyasada bu oyundan çok daha iyi olan RPG'ler ve online oyunlar bulacağınızda emin olabilirsiniz. ☺

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS

ARTI Rengarenk, civil civil grafikler; detaylı "karakter yaratma" ekranı; alışılmışın dışındaırklar

EKSİ Yetersiz içerik, bug'lar, problemler vs.

YAPIM Sonic Team
DAGITIM Sega
TUR RPG
DIGER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360, PSP
WEB www.phantasystaruniverse.com
TURKIYE DAGITICI Yok

YILLAR GEÇİYOR VE PHANTASY STAR, PARLAMAYA DEVAM EDİYOR. AMA PARLAYAN TEK ŞEY, PHANTASY STAR'IN İSMİ... SONIC TEAM, PSU'YU BİR ADIM DAHA İLE-RIYE GÖTÜRÜYOR BELKİ AMA BU, PSU'YU DİĞER RPG'LERDEN ÜSTÜN KILMAYA YETMIYOR.

5,8

MINIMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

3

temel sınıf
Hunter mi, Ranger mi, Force mu? Hunter'i seçip düşmanlarınızı yakın dövüşte alt edebilir, Ranger ile ateşli silahlarda uzmanlaşabilir veya Force ile büyütmeneklerini geliştirilebilirsiniz. Üstelik, dilediğiniz an sınıflar arasında geçiş yapmak da serbest.

3

gezegen
Parum, Neudaiz ve Mortoob gezegenleri, Gurhal Güneş Sistemi'nin oluşturulan üç gezegen. Oyunda, dilediğiniz gezegene Spaceport'ları aracılığıyla ulaşabiliyorsunuz.

3

saat
Abarıtmıyorum, tam üç saat boyunca, oyuncunun yaşadığı "Enfeksiyon kapmış olan beş ölçüde" bulgu görevini tamamlayamaya çalıştım. Ama sorun bende değildi; oyundaki bug'daydı.

3

kağıtçı
İzinizle, bu oyunu "üç kağıtçı" olarak nitelendirmek istiyorum çünkü bizi kandırıyor; bir "evren'den bahsediyor ama o evren oyunda yok (!).



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

NfS'nin tahtını ele geçirmeyi kıl payı iskalıyor



Sonra, o geldi. Sınırı aşmak istiyor-
du; kestirme yolları keşfetmek, gün-
düz boydan boy'a, yaya geçitleri caddeleri
bir de arabaya geçmek isteyenler onun
hedef kitlesiydı. Dağ yolları bu insanları
bunaltıyor ve göl kenarı onların canlarını
sıkıyordu. Hareket istiyorlardı; renkli sokak-
lar, hayallerine göre dizayn edebilecekleri
araçlar... Trafik istiyorlardı, boş yollar yerine.
"NOS", onları bekliyordu, bir tuşun altında
ve sonunda, "yeni kardeş" onlara tanıtı;
piyasayı sarsan dev, NFS: Underground; işle-
rin tehlikeli ve gizli bir şekilde yürütüldüğü
sokak yarışlarını modifiye ile birleştiriyordu.
O kadar sürükleyiciydi ki oyunu bir gecede
bitirenlерimiz oldu ve oyun o kadar farklıydı
ki gözlerimiz açıldı, yıllar sonra. "Uyku
hırsızı" diğer kardeşleri, sırayla peşinden
geliyordu; bazıları aynı seride ait, bazıları ise
üvey... Artık sokak yarışları vazgeçilmezdi
oyuncuların, yarış seven, sevmeyen herkes
çikan her oyunu satın alıyordu ve EA, bir
kez daha farkını ortaya koymaya çalıştı,
artık standartlaşan sokak yarışlarından ama
olmadı. Yıllarca elinde tuttuğu tacı yere
bırakmak zorunda kaldı ve biz oyuncular,
yeni kralı beklemeye koyulduk. Ve ne yazık
ki bir süre daha bekleyeceğiz.



Her zaman başarılı ekiplerle çalışan ve Company of Heroes'un,
Saint's Row'un ve hatta S.T.A.L.K.E.R.'ın dağıtıucusu olan THQ, alt
studyolarıyla pek çok filmin ve animasyonun oyuna dönüştürül-
mesini sağladı. Yine firmadan alt studyolarından biri olan Juice
Games, uzun süredir Juiced serisi ile uğraşıyor. Ancak ilk Juiced,
tatmin edici bir oyun değildi, THQ'nun diğer oyunlarının aksine.
Ama hem THQ, hem de Juiced Games, şansını bir kez daha denemek
istemiş olacak ki Juiced 2 ile tekrar karşımıza çıktı. Bakalım ne
kadar başarılı olabildiler...

Juiced 2'de yarışlar, liggere bölünmüş. Her ligde üç yarış yer
alıyor ve bir ligi bitirdiğiniz zaman diğer lige geçiyorsunuz.
Oyunda -aşina olduğunuz- Circuit ve Drift modlarının yanı sıra
Carrier modu da yer alıyor. Carrier modu, birçok yarış oyundan
olduğu gibi görev tabanlı ilerliyor. Bu mod boyunca; duvara hiç

DNA

J2, yaptığından yarışları takip ediyor; tüm sürücülerin
DNA'larını topluyor ve bu DNA'ları analiz ediyor. Sürücü özel-
likleri farklı türlerde ayrılıyorlar, karizmatik ya da agresif gibi.
Bu sistem, özellikle bahislerde sağlıklı karar vermenizi sağla-
mak amacıyla tasarlanmıştır ve oyuna renk katmış. Ama keşke
biraz daha üstüne gidilseydi bu özelliğin; işte o zaman J2'nin
tadından yemmezdi.





alternatif



NEED FOR SPEED: CARBON

Juiced'in karşı karşıya gelmesi gereken sürücü Carbon'dan başkası olamazdı. Yeraltı yarışlarını konu alan Carbon, Juiced 2'hin en iyi alternatifi.

çarpmadan, belirli bir sürede bir yarışı bitirmekten, size hedef olarak gösterilen bir sürücüyü yarıń diń bırakmaya kadar birçok görev alırsınız. Bu tip görevlerin Carrier moduna renk kattığını ve oyunun ömrünü uzattığını söyleyebiliriz.

Yarış sistemi, türün diğer örneklerinden çok farklı değil. Yine gereken yerlerde NOS kullanmamız, dönüşleri sertçe yaparak puan toplamamız bize artı puan olarak dönüyor. Spook Meter denilen sistem ise oyunu farklı bir tat katıyor; önündeki arabayı ona yakın durarak takip ettiğiniz sürece, arabanın sürücüsü huzursuz olma başlıyor ve bar doluncaya dek takibe devam edersiniz kontrolden çıkış, duvarlara tosluyor. Yalnız dikkatli olun; bu taktik dar yollarda geri tepebilir.

Kumar borcu> Oynamayanlar, pokerin bir şans oyunu olduğunu ve yalnızca dağıtılan kartların, oyuncuların kaderlerini belirlediğini düşünürler. Peki ya J2 için ne dersiniz? Oyunculara bahse girmek işi şansa mı bırakmaktadır, yoksa rakibini DNA'sından

(ya da gözünden) tanımak mı? Binlerce Dolar'ın ve hatta arabanızın üstüne bahis oynamanıza izin veriyor J2. Sadece kendi üstünüzde değil, diğer sürücülerden birinin üstüne de bahis oynayabilir ve oturup yarışı izleyebilirsiniz. Bu bahisleri, sürücülerin DNA sistemlerine göre oynamanız yararına olacaktır.

Yeni araç ve modifiye gibi pek çok şey için para ya ihtiyacınız olacak. Modifiye, J2'de en az bahis sistemi kadar önemli bir yer tutuyor. Hatta zamanınızın çoğu aracınızı modifiye etmek için harcayarak yarışları ihmali etme riskiniz bile var zira oyundaki modifiye sistemi aklı almaz derecede detaylı. Aracınızın görünümüyle ilgili en ufak ayrıntıyı değiştirebileceğiniz gibi performansını geliştirmeye modifiye seçeneklerine sahipsiniz.

Klasik performans upgrade'lerini kullanmanın yanı sıra arabanızın iç ve dış görünümünü de değiştirebilirsiniz. Yarışken arabanızın içi göründüğünden bu değişiklikleri doğrudan gözleme şansı yakalıyorsunuz. Diğer yandan, karakter-

DRIFT YARISLARI

Gerçek hayatı büyük ilgi çeken Drift yarışları, şu ana dek sokak yarışlarını konu alan neredeyse her oyunda kullanıldı. J2'de de değişim bir şey yok. Peki Drift yarışları, J2'de nasıl işliyor? Açıklıyorum: Kaza yaptığınız zaman puanlarınız 0'a inmiyor, yarıştan sonra da yarışa devam edebiliyorsunuz. Yarışın sürekliliğini sağlayan bu sistemin dışında, her turda belirli bir puan elde etmeye ve damalı bayraktan birinci olarak geçmeye çalıştığınız görevler de alırsınız.



mizin; kaşını, gözünü, şapkasını ve benzeri bir çok özelliğini değiştirmeye şansına da sahibiz.

Gelelim grafiklere. J2, araç tasarımlarından çok çevre tasarımlarıyla öne çıkmıyor; gerçek hayatı haritalar gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmış. Öyle ki Eiffel Kulesi'nin altında drift yapabilir ya da rakibinizle, Colosseum'un içinde gladyatörleri aratmayacak şekilde çarpışabilirsiniz. Oyunda Tokyo'ya, Alpler'e ve Londra'ya da yolunuz düşecek. Bu bölümlerde durup çevreyi izlemek gerçekten de keyifli. Bu arada, oyunda bir de basit bir hasar modellemesi kullanılıyor. Arcade bir yarış oyunundan beklediğimiz gibi... Yani bu konuda bir hayal kırıklığı yaşamadık.

Peki grafikler bu denli kaliteliyken nasıl olur da sesler bu kadar kötü olur? Evet; müzikler çeşitli ve kaliteli. Ve kolayca havaya girmenizi sağlıyor. Sorun, oyundaki onlara arabanın yalnızca birkaç farklı ses tonuna sahip olması. Çevreden yükselen seyirci sesleriyle iyi bir koro oluşturabilmiş araçlar lakin olmamış, ne yazık ki.

Bir ekstra daha: Grafiklerden geçen, seslerden "kurtarma si-navi" isteyen (Evet, sinav haftasındaydım.) J2, belirttiğim gibi bir arcade oyunu ama bu, bir duvara yavaşça vurdugunuz zaman arabanızın tilt topu gibi savrulması için bir neden değil, inanın bana. Yanımasına duvara toslayıp iki metre havalandıran kaç alet vardır ki şu dünyada?

Yaz kızım kereviz> Sonuç olarak, bir arcade oyunundan beklenemeyecek her şeyi ve hatta biraz daha fazlasını veren bir oyun J2. Çevre tasarımları, atmosferi ve getirdiği bazı yenilikler ile kendinden uzun bir süre bahsettirebilir. Tabii ki daha iyi olabildi. Bahsettiğim sorunlara sahip olmasaydı... ☺

5

bilgisayar
J2, bu ay başımıza bela oldu; oyunu oynayabilemek için tam beş farkılı "kobay" kullanmak zorunda kaldık.

2000

cıkartma
Oyunda, kullanılmayı bekleyen 2000'in üstünde çıkartma yer alıyor.

2000000

drift puanı
Bir kullanıcının internette insanlarla paylaştığı skor.

7

şehir
Oyunda tozu dumana katacağınız yedi tane tanınmış kent yer alıyor.



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

ARTI Yeni yarış modları, Spook özellığı, çevre tasarımı, Drift modu

EKSİ Ses efektleri, fizik modellemesi

YAPIM Juice Games

DAGITIM THQ

TÜR Yarış

DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360, DS,

PSP, PSP

WEB www.juiced2hin.com

TÜRKİYE DAĞITICI -

Bazı teknik problemlere sahip olsa da size geriliymi ve heyecanlı anlar yaşatabiliyor. Özellikle de Carrier modu ile... Türden biraz hoşlanan herkes deneyebilir.

MINIMUM 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 3.0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı

8.1



SAM & MAX EPISODE 202: MOAI BETTER BLUES

İkimiz bir fidanın güller açan dalıyız



Adventure oyunlarıyla aram hiç iyi olmadı bugüne kadar. "Bilgisayar oyunlarıyla tanıştımmdan günden beri bu tür elimi sürmedim" desem yeridir. Bu durum yüzünden arkadaşlarımdan az laf yemedim ama elimde değil işte. Neys... Oyunlar benim için boş vakitlerimi değerlendirebileceğim araçları oldu hep; hiçbir zaman "amaç" olarak gördüm onları. İşte bu yüzden de ilgimi çeken oyunlar, adam öldürmekten başka hiçbir şey yapmadığım aksiyon oyunlarıydı. Bunlarla vakit geçirir, "oyun" denildiğinde akıma ilk bu türdeki oyunlar gelirdi.

Dediğim gibi, gözüm hala aksiyon oyunlarından başka bir şey görmüyordu. "Aksiyon" diyorum ama o dönemde türleri ayırt edemeyecek kadar küçütüm aslında. Yaşım ilerledikçe oynadığım oyunların da cehresi değişmeye başladı. Hem ben, hem de etrafındaki arkadaşlarım farklı türlere, farklı tatlara yönelmeye başlamıştık. Ama olmuyordu; adventure oyunlarıyla yıldızım bir türlü barışmıyordu. Sevmiyordum kardeşim! Zorla güzellik olmaz! Bir saniye, bir saniye; ne dediniz duyamadım! Ben o oyunları oynamayacak, bulmacalarını çözmemeyecek kadar salak mıymış?! İstirham ediyorum sayın LEVEL okuru!

Evet, haklısınız aslında. Bende adventure oyunlarını oynayabilecek ne kafa var, ne de sabır. İkisinden de yoksun olduğumu kabul ediyorum. Bana göre değil oradan oraya koşuturmadan ağır ağır ilerlemek, eşyalarımı kurcalayarak kapı açmak, bir sonraki adımı geçmeden önce bir bulmaca için dakikalarımı harcamak, Nuri Bilge Ceylan filmlerindeki gibi derin ve sessiz bir atmosferin içinde hapsolmak. Bana göre değil! "Yani, bugüne kadar hiç mi adventure oynamadın sen arkadaş?" diye soracaksınız; oynadım elbet, birçok

klasigi oynadım ve bitirdim.

Dergideki aylık programım mail adresime geldiğinde canım sıkılmıştı. Gelen oyunlardan bir tanesi şimdı okuduğunuz üzere Sam & Max'in son bölümü idi. Bu ismi görür görmez, ufak bir velet iken en yakın arkadaşımın "Sen anlamazsan abi, uğraşma!" lafi kulağında çınladı. Travmatik anlar yaşadım. Ben sahiben bir moron muyum? Yoksa sevmediğimden mi yoğunlaşmıyorum bunyle oyulara? (Sen bu sorununu çözeblesin diye sana bu oyunu uygun gördük Kivanç'cığım. - EA) Cevabı bulmak için fazla düşünmedim. İşe profesyonel olarak yaklaştım ve görev için kolları sıvadım.

Adventure oyunlarına ilgim az olsa da gelişmeleri takip ediyorum. Neler olmuş, neler bitmiş, hangi oyun piyasaya çıkmış, hangisi iyiymiş... Lucas Arts cephesinde işlerin çok uzun bir süreden beri iyi gitmediği aşikardı. Firmanın yaşadığı zor durum, adventure piyasasına da büyük zarar veriyordu doğal olarak. Lucas Arts'tan ayrılan dahilerin kurduğu firmalardan biri olan Telltale Games, bir umutti piyasa için. Ancak, firmanın Lucas Arts'tan Sam & Max'in lisans haklarını satın alması ve yeni bir yapımı başlaması uzun süredünden umutlar tükenmeye başlamıştı. 2006 yılında piyasaya çıkan Sam & Max Season 1 (ve bu oyuna dahil olan bölümler) onca yıl süren bekleyişin boşu olmadığı kanıtladı. Oyun, bölümler halinde piyasaya sürüldü ve çok beğenildi. Geçtiğimiz günlerde de serinin en son bölümü Moai Better Blues oyuncularının beğenisine sunuldu. Bu yeni bölüm de diğerleri gibi isteneni verebiliyor mu peki? Kesinlikle evet! Eğer bu oyuna sayesinde, sadece bir hafta içerisinde bu serinin tüm oyunlarını bulup bitir-

diysem Moai Better Blues'ta bir keremet var demektir.

Bir tavşan ve bir köpek...> Oyuna, dilerken bir training bölümü ile başlayabilirsiniz. Eğer adventure tütüne uzaksınız training bölümünü es geçmemenizi tavsiye ederim. Bu bölüm sayesinde hem kontrollere, hem oyuncunun genel yapısına çabucak alışabilirisiniz.

Alışma evresinden sonra Max'in, yani tavşanımızın yoldaşlığıyla ofisimizi mesken tutmuş faremizi sorguya çekiyoruz. Bilmeyenler için söyleyeyim; Sam & Max'te





herhangi bir karakter ile diyaloga girdiği- nizde karşınıza sorabileceğiniz birkaç soru geliyor ve bu sorular arasından istedığınızı seçebiliyorsunuz. Ancak, tabii ki seçimi- miz doğrultusunda oyun başka yönlerde ilerlemiyor. Eninde sonunda, doğru soruyu bulmak için tüm soruları sormak zorunda kalmıyoruz. Hoş, bu olumsuz bir özellik değil zira arada geçen espriler için bile tekrar tekrar bu diyaloglar dinlenebilir.

Evet, başlama merasimini kazasız belasız atlattıktan sonra yolumuza koyulabiliyor. Sam & Max'in son macerasının bitiş noktasından, yani bu ikilinin ofislerinin önden başlıyoruz yeni maceramıza. Sam ve Max ile biraz hoşbeş ettikten sonra Sybil'i bir portal

tarafından kovalanırken görüyoruz. "Ne yapsak, ne etsek?" derken altımızdaki dükkanın sahibi, bize portal ile nasıl başa çıkacağımızı anlatıyor. Yan taraftaki restorandan bir STOP tabelası alıyoruz ve portalın içine atıyoruz. Portal, Sybil'in erkek arkadaşı Abe'yi yutuyor. Ardından da Sybil atıyor. Sam and Max'de bir yerlerine rahat batıyar olacak ki Sybil'in arkasından portal'a giriyorlar. Akabinde kendimizi tropikal bir ada buluyoruz. Ve adaya vardığımızda görüyoruz ki Sybil halinden çok memnun! Adadaki Moai denilen kocaman heykellerin dertlerini öğrendikten sonra... Sonra Rehber bölümümüzde sizleri bekliyor.

MBB'de serinin diğer oyunlarında olduğu gibi insanı delirtmeyen, nispeten kolay bulmacalar bulunuyor. Zaten bulmacaların büyük bir bölümü inventory'mize dayalı olduğu için orta- lıkta fellik fellik dolşmak zorunda da kalmıyoruz. Fakat şunu söylememeliyim ki İngilizce'niz iyi değilse oyunda ilerleme kaydetmeniz zor zira ççoğu ayrıntı, Sam'in girdiği diyaloglarda ve objelerle ilgili yaptığı yorumlarda saklı oluyor.

Oyundaki diyaloglar yine birbirinden eğlenceli. Fakat oyuncunun asıl eğlenceli yanı Sam ve Max'in bizimle kurduğu basit ama samimi arkadaşlık. Aralarında geçen diyaloglar o kadar sıcak ve

doğal ki bir süre sonra kendinizi grubun üçüncü elemanımıza gibi hissetmeye başlıyorsunuz. Bu noktada da yine İngilizce seviyesi devreye giriyor zira bu sıcaklığı hissedebilmek ve esprileri yakalayabilmeniz bu dil üzerindeki hakimiyetinize dayanıyor.

Telltale Games teknik açıdan kalite istikrarını bozmamış ve bir kez daha başarılı bir iş ortaya çıkarmış. Sam & Max serisinin karakter sahibi, rengarenk ve canlı grafikleri Moai Better Blues'ta da mevcut. Grafiklerde herhangi bir yeniliğe gidilmemesini bir eksikslik olarak görmeyin sakin. İki boyutlu çevre tasarımlarının üzerinde üç boyutlu karakter tasarımları (Özellikle de cel-shading teknigi kullanıldığı zaman.) günümüz adventure oyunları için gayet hoş bir kombinasyon. Adventure türü tamamıyla üç boyutlu grafikler ile hazırlanmışında bu, oyuncunun içeriğine ve oynanış sistemine çoğu zaman olumsuz yönde yansıyor. Haliyle Sam & Max, görsel olarak değişmeden yolu devam etmeli.

Özetlemek gerekirse, Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues, seride yakışan ve beklenenleri karşılayan bir yapılmış. Fakat oyun, bölümler halinde piyasaya sürüldüğü için her bölümün süresi birkaç saat geçmiyor. Ancak bu, her bölümün yaklaşık olarak her üç - dört ayda bir çıktığını düşünenizde nüfus kafaya takılacak bir problem değil. Bu arada müjde; artık adventure oyunlarını seviyorum!

8

bölüm

Season 1'da altı, Season 2'da -Moai Better Blues dahil olmak üzere- iki bölüm ile Telltales himayesindeki seri sekiz bölümü tamamladı.

2

kafadar

Sam ve Max, dergiminin ünlü kafadarları Cenk & Erdem'i hatırlatmadı mı sizce de?

8

puan

Moai Better Blues, oyuncuların sevdiği puan aldı.

3

saat

Oyunu üç saat gibi kısa bir sürede bitirebilirsiniz.



SAM & MAX SEASON 1

Moai Better Blues için -2006 yılında bize- re yeni bir "merhaba" diyen Sam & Max'in, bu altı bölümük macerasından daha iyi bir alternatif olamaz.



SAM & MAX EPISODE 202: MOAI BETTER BLUES

ARTI İnce espriler, tadında bulmacalar, karakter sahibi grafikler

EKSİ Kısa oyun süresi

YAPIM Telltale Games
DAĞITIM Telltale Games
TÜR Adventure
DIĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.telltalegames.com/samandmax/moaibetterblues
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

2006 yılından beri adventure türünde hayat getirmeye devam eden Sam & Max serisinin bir sonraki bölümünün de Moai Better Blues kadar eğlenceli ve kaliteli olmasını umuyoruz.

MİNIMUM 500 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 128 MB Ekrان Kartı **ÖNERİLEN** 1 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekrان Kartı

8,2



SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

Oyun yapmak kolay mı sandınız?

Biip-zzip-biiipp! Merhaba LEVEL okuru; ben dostum! Yan gezegeninden geliyorum. Sizin zamanınızın yaklaşık olarak üç hafta önce gezegeninize zorunlu iniş yaptım. Buraya geldiğim günden beri sizin "internet kafe" dediğiniz, cücmesi yaratıkların, bizim 70 yıl önce kullandığımız eski püsük monitörlerle tarih öncesi oyunlar oynadığı bir mekanda mahsur kaldım. Ortaya çıksam bir türlü, çikmasam bir türlü ama saklanmaktan yoruldum. Allah'tan saklandığım yerde LEVEL dergileri vardı da canım sıkılmadı. Siz dünyalılar dergi içinden anlıyorsunuz galiba. Bizim gezegenimde dergi sektörü tükenmiş ama LEVEL gibi vizyonu geniş olan dergiler varken Dünya'da kolay kolay bu sektörün beli bükülmeyecek. Şu anda internet kafenin sahibi uyuyor ve o garip, ince sesli, kısa boylu yaratıklar da ortalıkta görünmüyordu. Ben de "Bu fırsatı kaçırmayayım" dedim ve dün şahit olduğum bir şeyi sizle paylaşmak istedim. Son teknoloji ürünü, özel dil çeviriçi cihazım sayesinde bu e-mail'i yazıp LEVEL dergisine yollayacağım. Umuyorum ki yayımlarlar.

Dün, Güneş'in gezegeninizin üzerinde

90 derecelik bir açıyla konumlandığı sırada burası tıklım tıklımı. İşte tam o anda, cücelerin bilgisayarlarından birinde 95 yıl önce bizim gezegenimde de oynanan bir oyunun açık olduğunu gördüm. Oyunun bizdeki adı XYGVHE 2 HNFKDY'dı (Dil çevirme cihazı oyunun ismini çeviremiyor galiba.); sizdeki adıysa -yanılmıyorum- Speedball 2 Tournament. 123 yıldır yaşadığımmdan olsa gerek, çok iyi hatırlıyorum; bu oyun, orijinal oyundan sonra yoğun ilgi gösterdi. Fakat kimse beklediğini bulamamış; hatta bazı oyun severler, bu oyunun sınırları altüst ederek ruh sağlığını tehlkiye attığını iddia etmişti. Neden mi? Çünkü oyun, o dönemin en gelişmiş sistemlerinde bile doğru düzgün çalışmıyordu. Bu yetmezmiş gibi yükleme süreleri aklı almaderecekti.

Abartmıyorum; yükleme ekranı çıktıığında dışarı çıkip, bir -iki tur atıp geri gelmişliğim- vardır. Bu denli basit bir mantığa, oynamış ve o dönenme göre bile wasati aşamayan grafiklere (Her ne kadar 2D grafiklerden tamamıyla 3D grafiklere geçiş yapılmış olsa da bu geçiş kotarılmamış.) sahip olan bir oyuncu, bu kadar uzun süre ne yoktur, hiç anlayamamışım. Hadi, söyleşim tüm olumsuz özelliklerini geçtim; oyun eğlenceli bile değildi. Kendimi bilgisayar başında, sıkıcı bir "el atışı" oyunu oynuyormuş gibi hissediyordum.

Dün gördüğüm küçük yaratıklar, her şeye rağmen, büyük bir sabırla bu oyunu birkaç saat oynadılar. Kimisi League ve Cup modlarında uzun bir süre oynadı, kimisi powerup'ların cazibesine kapıldı, kimisi Knock Out modıyla sadece birkaç maç



NHL 08

"Al birini vur ötekine" diyebiliriz NHL 08 ve Speedball 2 Tournament için zira NHL 08'in PC versiyonu da kontrollerdeki benzer problemleri nedeniyle oyunculara istediklerini veremedi.

yaptıktan sonra başka oyunlara yelken açtı. Multiplayer modda oyunu oynamak isteyen bazı ufak canlılar ise pes edip oyunu kapattılar zira online multiplayer mod için internet üzerinden birtakım saçma kayıt işlemleri gerçekleştirmek gerekiyordu. Ayrıca, oyunu oynayanlar birkaç defa yüksek sesle "Bu oyun nasıl bir oyun ya? Klavye - mouse ile oynamaz bu oyun!" gibi cümleler sarf ettiler. (Dil çevirme cihazı hem yazı, hem de ses çevirisi yapabiliyor.)

Kısaçısı, daha önce de belirttiğim gibi bu oyunun kaderinin iki farklı gezegende de aynı olması çok garip. İki gezegende de "Oyunun yıllar önceki (sizde 18 yıl, bide 120 yıl önceki) orijinal versiyonunu oynaran daha iyi" fikri benimsendi.

Geçmişlerimiz arasında ortak bir nokta bulmak beni duygulandırdı. Uzay gemimi tamir edesim gelmiyor çünkü kanım insidi bu gezegene. Bu yazı LEVEL'da yayılmışsa belki beni işe alırlar ve artık saklanmak zorunda kalmam. Sizin iki kolunuz, iki bacağınız varsa benim de üçer kolum ve bacağım var; aramızdaki tek fark bu. Ben de korkmayın! Speedball 2 Tournament oynamayın. -Uzaylı dost



SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

ARTı Eğlenceli ara videolar

EKSİ Optimizasyon problemi, kullanışsız kontroller ve menüler, uzun yükleme süreleri

YAPIM Kylotonn
DAĞITIM Frogster Interactive
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.speedball2.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Optimizasyonu daha iyi bir şekilde yapısaydı ve kontrollere daha fazla özen gösterilseydi Speedball 2 Tournament, iddialı bir spor oyunu olarak karşımıza çıkabilirdi. Ama şimdilik elimizdekiyle yetinmek zorundayız.

5.9



VIVA PINATA

Anne; yine ninnilerle uyut beni...



\$efik ile sırt sırtı vermiş, Bioshock oynuyorduk o gece. Bir ara bir baktım; Şefik uykuluyor. Benim de aklıma Viva Pinata yazım geldi. Çıkardım oyunun DVD'sini; taktım bilgisayara. Şefik de o sırada dirildi. Ama hazırlıksız yakalanmıştık. Oyunun giriş videosunu izler izlemez paralize oldu. O nasıl bir renk cümbüşüdür öyle?! Az kalsın, kör olacaktık gece gece. Neye ki ben dayanıklıyorum; Şefik, giriş videosundan sonra miden bulantısıyla tuvalete koştu. Onun böğürtüsünü duymamak için oyunun sesini daha fazla açmak zorunda kaldım. Bioshock'tan sonra bu sevimlilik ve yayılan pozitif enerji üzerinde çok etkisi yaratmıştı sanırım.

Giriş videosunu atlattıktan sonra güç toplamak için bir bardak su içtim. Ancak daha kendimi tam olarak toparlayamadan,

"Lalalala" seslerinin ağırlıkta olduğu müzikerlerle oyun başladı. Oyunu bana öğretmeye çalışan karakter olan, Leafos adındaki kız, ilk önce bir günlük tutuşturdu elime; daha sonra da kazma kürek... Neymiş efendim bahçe temizleyip toprağı bellersem etraftaki binbir çeşit, sevimli yaratık (pinatalar yanı) da benim bahçemde yaşamak için yanına göç edecekmiş. Peh! "Görelim bakalım" dedim ve başladım kazmaya. Büttün bahçeyi bir güzel belledim; bu işlemden sonra Leafos, bu sefer bana çim tohumu verdi. Bu arada etraftaki yaratıklar, bahçeme doluşmaya başlamıştı çotkan. Neyse, her tarafa çim de ektim. Sonra Leafos dedi ki; "Şu gördüğün solucan kılıklı yaratıklara bir ev yap da çiftleşsinler". "Çok biliyorsun, sen işine bak!" dedim ama ona çaktırmadan bir tane ev dikiverdim solucanlara. Ev bittikten sonra işe koyulmaları için talimat verdim ve çiftleşmeleri için gereken 10 aylık bir bebeğin bile üstesinden gelebileceği bir mini oyunu halleder halletemez bir solucan yumurtam oldu; yumurta kırıldı içinden bebek solucan çıktı. Tam o sırada, oyun aniden kapandı ve masaüstüme geri döndüm. Hatırladım ki bu oyun Xbox 360'tan devşirme... Oyunu tekrar açtım; etrafa, yeni açılan marketten aldığım tohumları ektim. Yeni yaratıklar geldikçe, ev satın alabildiğim markete yeni ev çeşitleri gelmeye başladı. O arada birtakım düşman yaratıklar bahçeme saldırdı ve birkaç solucanımı kaybettim ama bu bir problem değildi. Nasıl olsa kökü bendeymi yaratıkları; nasıl olsa evi olan her yaratık çiftleşebiliyordu ama nedense ben komut vermeden çiftleşme işlemi gerçekleştiriyordu. Kendimi çöpçatan gibi hissettim.

Oyundaki ana hedefler de çoktan netleşmişti kafamda; daha çok yaratık, daha yüksek

refah seviyesi ve daha güzel bir bahçe...

Bahçe renklendirince başım dönüyor, etrafta şeker şeker dolaşan şirin yaratıkları gördükçe tansiyonum düştüyordu. Tam o sırada horul horul uyuyan Şefik şikayetlendi: "Urfada ne işim var benim? Niye Urfa niye? Gitmeyeceğim işte, bırakın beni!"

Biz büyündük ve kirlendi dünya>

Oyunu oynamaya çalıştım, gecenin ilerleyen saatlerinde aklımı birkaç soru ısrı etti: Biz ne zaman büyündük? Ne zaman safliğimizi yitirdik? Vahşete karşı hassasiyetimizi kaybederken neden -kendimize- çocuksu ve saf duygulara karşı "alerji"ler gelişti? Aslında son soruyu -en azından kendi adıma- kolayca cevaplayabilirim. Ben, Viva Pinata oynarken çocukluğuma bir daha dönemeyeceğimi bir kez daha kavrayarak depresyon'a girdim. Bu yüzünden tüm baş dönümlerim ve diğer tepkilerim. TV izlerken Baby TV'ye denk gelince de benzer bir ruh halı içine giriyorum. Düşünsenize; bir daha asla, çocukluğumdaki gibi, sorumluluklardan ve sorunlardan uzak bir şekilde

alternatif



THRILLVILLE: OFF THE RAILS

Viva Pinata, belki kutusunda yazdığı gibi herkese uygun bir oyun olmayıpabilir ama Thrillville: Off the Rails gerçekten herkese uygun bir oyun. Hem en az Viva Pinata kadar sevimli olabilen, hem de detaylı mikro yönetim birimleri sayesinde yaşa büyük oyuncuları da tatmin edebilen oyunu denemelisiniz.

kafamı yastığa gömemeyeceğim. Bir daha asla yaptığım büyük hatalardan sonra özür dilemek yeterli olmayacak. Ve bir daha asla çökükken güldüğüm gibi içten gülemeyeceğim. İşte Viva Pinata bana bu gerçekleri hatırlattı ve bu yüzden alerjim nüksetti. Çocuksu ve saf duygulara alerjisi olanlara duyurulur. ☺

VIVA PINATA

ARTI Özgün hikaye ve orijinal karakter tasarımları, eğlenceli birim yönetimi

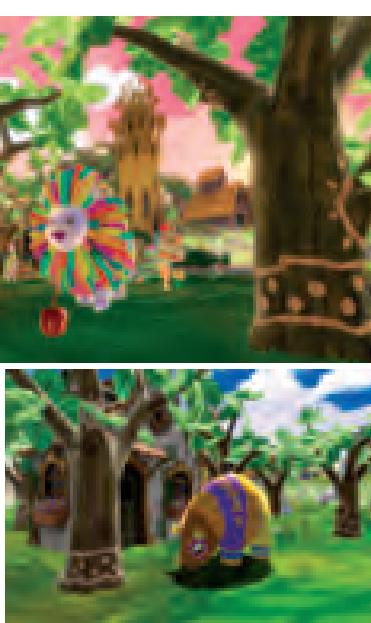
EKSİ Vasat grafikler, hitap ettiği kitlenin çok dar olması, Windows'a uyum problemi

YAPIM Climax
DAĞITIM Microsoft
TÜR Simülasyon
DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.vivapinata.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

MINIMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı **ÖNERİLEN** 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

Ufak yaştaki oyuncular için
gayet başarılı ancak kazık kadar
olmuş insan toplulukları için
biraz sakıncalı bir oyun
Viva Pinata.

7.5



YENİ NESİL RESMEN BAŞLADI

"Ne alacağımızı bilmiyoruz Tuna; PS3 mü, Xbox 360 mı? Elimizden tutsan bi..." diye mail atanlar, soranlar çok olmaya başladı. Konsol Ustası olmanın cilvelerinden biri de bu olsa gerek. Eskiden olsa, "PS3 almak zor; bir sürü para lazım!" derdim ama bir baktım; PS3 fiyatları makul seviyelere ulaşmış. Hayır, dükkan köşelerinde satılan NTSC makinelerden de bahsetmiyorum; garanti, PAL (yani Avrupa sistem) makineleri uygun fiyatlara bulmak mümkün. Bu, PS3'ün oyun açısından yetersiz olduğu gerçekini değiştiremiyor ama en azından ülkemizde 60 YTL gibi bir fiyattan satışa sunulan Blu-Ray filmleri izleyebilirsiniz. (HDTV'lerinizi aldınız, değil mi?)

Düzelte: Geçen ayki "Rock Band" incelemesi, oyunun PS3 versiyonuna ait olmasına karşın sayfada PS2 logosu kullanılmış. Bu hatadan dolayı siz değerli okurlarımızdan özür dileriz. ☺

ÖZEL İNCELEME

Pon-Pon-Pata-Pon!

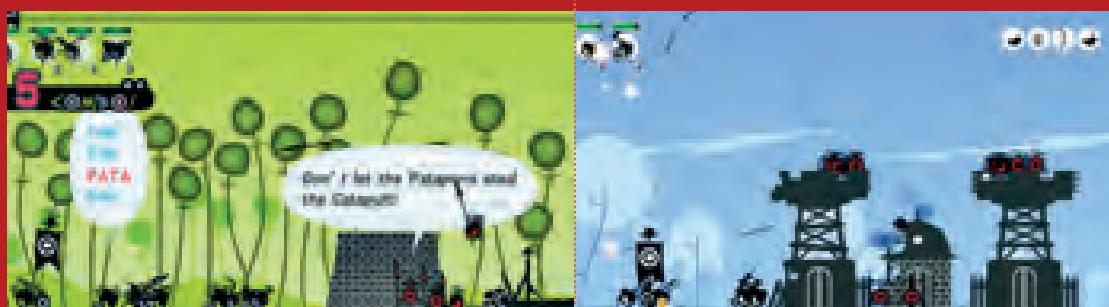
Bazen, piyasada mükemmel oyular olsa da bir oyuna takar ve uzun süre onu oynarım. Geçen ay da PSP'de sabah - akşam Patapon oynayarak kendimi kaybettim ve tabii ki Patapon'un dışında hiçbir oyuna ilgilenmedim.

Patapon, LocoRoco'nun yapımcılarının yeni oyunu; önumüzdeki aylarda Avrupa'da da satışa sunulacak. Ben ise Aralık ayında oyunun Japon versiyonunu ele geçirerek, tüm Avrupa'ya Konsol Ustası nasıl olunmuş, göstermiş oldum.

PSP'nin eğlenceli ve orijinal oyunları arasında yer edinmesi muhtemel olan Patapon, müzik eşliğinde oynanan ve birbirlerinden sevimli yaratıklarla dikkat çeken enteresan bir oyun. İsin özetî şu: Elimizde bir kable var ve bu kablenin savaşçılarından bir grup oluşturup çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. İçinde süvarilerin, okcuların, balta taşıyan savaşçıların bulunduğu bu grubu kontrol etmek içinse çeşitli ritimleri tuşluyoruz. Her tuş, bir kelimeye denk geliyor ve -örneğin- Kare-Kare-Kare-Daire tuşları, Pata-

Pata-Pata-Pon ritmini oluşturuyor. Bu ritimin Patapon'daki açılımı ise "grubu ileriye götürmek, yürütmek". Aynı şekilde, savaşçıları gard almaya zorlamak, savastırmak ve onlara büyү yaptırmak da mümkün.

Özellikle müzikeri ve karakter / bölüm tasarımları ile beni büyüleyen bu oyunu her PSP sahibi ve oyunlarda yaratıcı fikirler arayan herkes oynamalı; 10 üstünden 10!



BLU-RAY, HD-DVD'YE KARŞI

Savaşın galibi belli oluyor

Sony'nin desteklediği Blu-ray formatı, Microsoft'un tercih ettiği HD-DVD ile öyle büyük bir savaşa girişiymi ki arada kalan kullanıcılar neyi tercih edeceğini şaşırırlardı. CES 2008'den hemen önce, Warner Bros. (Kendileri DVD pazarının %20'lik bölümünü hükmüdeyorkar.), yaptığı açıklamada Mayıs 2008 itibarıyla HD-DVD'den tüm desteğini çekeceğini açıkladı. Bu süreye kadar yayınlanacak olan tüm filmleri DVD, Blu-ray ve HD-DVD formatlarında piyasaya sürmeye devam edeceğini bildiren film devi,

Mayıs itibarıyle sadece DVD'ye ve Blu-ray'e odaklanacağını bildirdi. Warner'ın kardeş firması Time Warner'ın da aynı tutumu belirtmeyecesi belirtildince, HD-DVD çıkmaza girdi. Microsoft ise "HD-DVD'yi asla terk etmeyiz!" gibi bir çıkışın aksine, "Müşterilerin tercihleri doğrultusunda Microsoft da gerekirse Blu-ray'i tercih eder." gibi son derece ılımlı bir açıklama yaptı. Eğer siz de bu sıralar geleceğe yönelik bir "film oynatıcı" alma fikrindeyseñiz tercihinizi Blu-ray'den yana kullanın. (PS3 farz oldu.)



BİR PSP DÜNYAYA BEDEL

PSP artık "her şey"...



PSP'ye bir haller oldu; o artık sadece bir oyun makinesi değil, aynı zamanda bir blender, bir taş ocağı ve bir dolmaarma makinesi...

İlk önce Skype ile başlayalım; Japonya'nın yeni Skype servisi, PSP'ni bir telefona dönüştürüyor. Ucuz bir fiyatattan satılan Skype mikrofonunu alıp PSP'ye monte ettikten sonra, bilgisayarlarımızda da kullanmakta olduğumuz Skype servisinin PSP versiyonu sayesinde dilediğimiz Skype kullanıcısıyla sesli görüşme yapabiliyoruz. Sadece Slim PSP sahiplerinin yararlanabileceği bu servisin Avrupa ve Amerika'ya ne zaman geleceği ise halen belirsiz.

PSP ile yolunu bulmak isteyenler ise bahara kadar beklemek zorundalar; Go! Explore adındaki PSP yazılımı, bir adet UMD ve -PSP'nin üstüne takılan- bir adet GPS alıcısıyla satışa sunuluyor

ve yürürken ya da arabanızın içindeyken yolunuzu bulmanızı sağlıyor. Go! Explore, pahalı bir GPS sistemi satın almaktan daha iyi bir çözüm olacağa benziyor.

PSP'de yazı yazarken zorlananlar için Sony'nin bir sürprizi var: Ufak bir klavye. Ancak bu klavyenin hangi özelliklere sahip olacağı ve ne zaman piyasaya çıkacağı şimdilik belli değil.

Ve son olarak, Blu-Ray filmler... Bildiğiniz üzere UMD filmler, hiçbir ülkede ilgi görmedi. Haliyle, Sony'nin de eli - kolu bağlı ve UMD film konusu uzadı, gitti. Ama Sony, bu konuya bir çözüm getirdi: Piyasadaki Blu-Ray filmlerin çoğuna, filmlerin PSP'de çalışması için gerekli olan MP4 formatı eklenecek. Böylece, filmleri PS3 aracılığıyla doğrudan PSP'ye yollayabileceksiniz. Ancak bu işlemler için hem bir PS3 satın almak, hem de Blu-Ray filmlere para vermek sıkıntılı yaratırabilir.

ŞEFin LİSTESİ

Ocak ayında hangi oyunun başından kalkamayıp yazıları yetiştiremedim...

PS2

Persona 3

PS2'nin son iyi oyunlarından biri olan Persona 3, anime seven bünyeler için ideal. Üstelik oyun, Shin Megami Tensei gibi aşırı zor değil ve saç - baş yoldurtmuyor.

PS3

Rock Band

Bir 10 yıl daha bu oyunu buna göründürseniz şansınız; Harmonix'in yeni sahesi, indirilebilir şarkular sayesinde neredeyse ölümsüz bir oyun. Müzikle ilgilenen herkese şiddetle tavsiye edilir.

Xbox 360

Eternal Sonata

"Geç olsun ama güç olmasın" demişler, Eternal Sonata'yu oynamak için belki biraz geç kaldım ama Xbox 360'ın en iyi RPGlerinden biri olan bu oyunu oynamak büyük bir keyif.

Wii

NIGHTS: Journey of Dreams

En son Sega Saturn'da görmüştük bu oyunu; WiiMote ile çok daha eğlenceli bir hal almış.

Xbox 360

Call of Duty 4: Modern Warfare

Geçen ay CODü bitirdiğim, yalandığım ve yuttuğum halde bu ay da bu oyunun başından kalkmadım.

PSP

Patapon

Az önce incelemesini okuduğunuz bir PSP sahesi... Bu oyunu o kadar çok sevdim ki gidip Patapon temali bir "duvar kağıdı" yaptım. (Duvar kağıdını bu ayki DVD'nin "Extra" bölümünde bulabilirsiniz.)

VE DİĞER BAŞLIKLER

- Amazon.com, God of War III için ön sipariş almaya başladı. Oyun, PS3'e özel olarak hazırlanıyor.
- Şimdilik yalnızca PC için hazırlanmaktadır StarCraft II'nin Xbox 360'a da çıkacağı söyleniyor.
- Naughty Dog'un başkanı Christophe Balestra, PS3'ün ünlü aksiyon / adventure oyunu Uncharted: Drake's Fortune'ın devamının hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı.
- CES 2008'de açıklanması beklenen Xbox 360 Ultimate, bir başka bahara kaldı. 160 GB sabit disk, HDMI port, HD-DVD sürücü gibi özellikler içerecek olan Ultimate, büyük ihtimalle hiçbir zaman piyasaya çıkmayacak!
- Sony, PSP ve PSOne oyunlarının aylık ücret karşılığında sınırsız olarak indirilebilmesini sağlayan bir sistem üzerinde çalışıyor.
- Sadece PC için hazırlanmaktadır Far Cry 2'nin PS3 ve Xbox 360 için de piyasaya çıkacağı açıklandı.



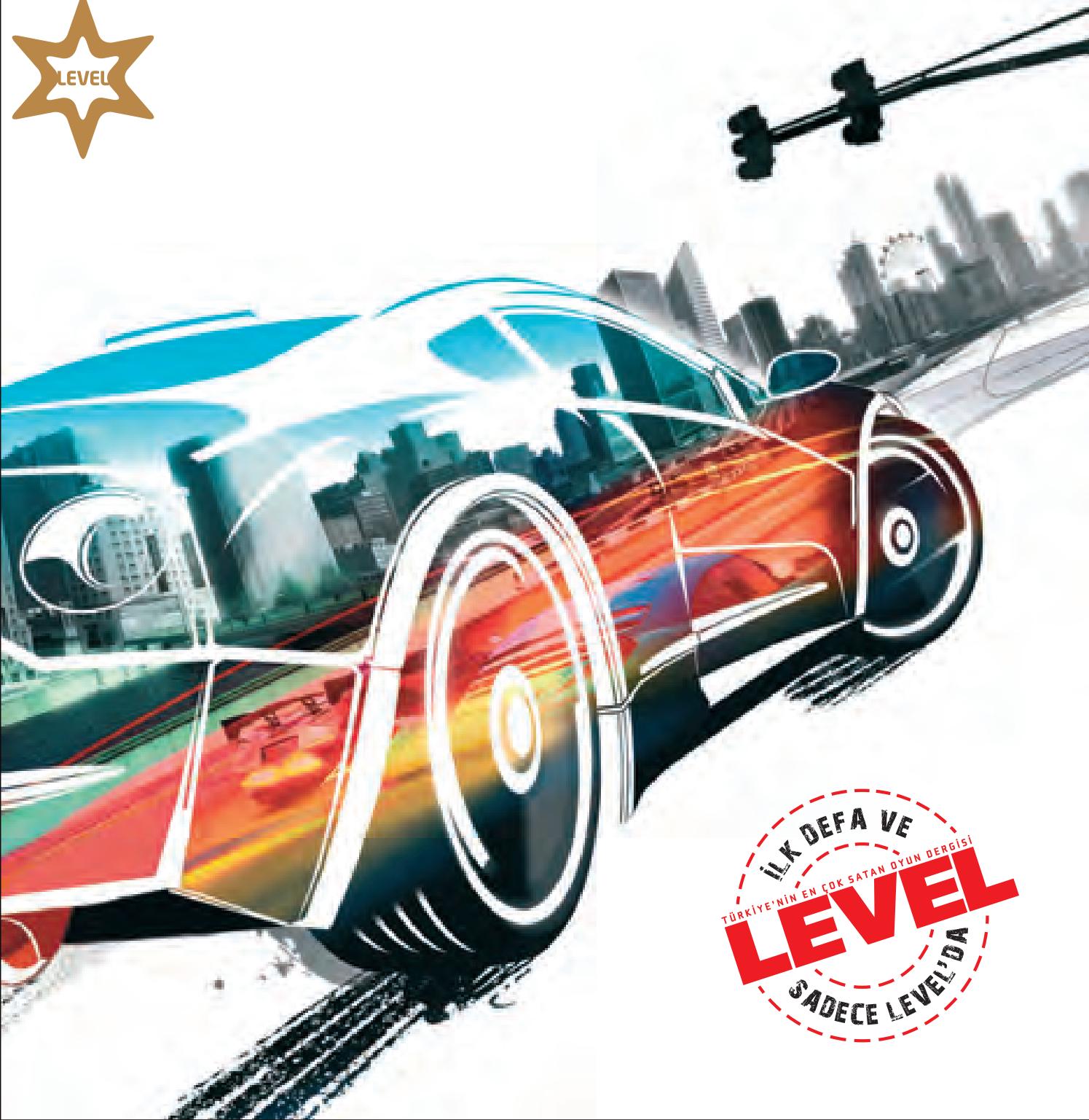
- Oyun konsolları için kontrol cihazları üreten Mad Catz firması, Rock Band'e de ürün sağlayacağını açıkladı.
- Microsoft, şu ana dek tüm dünyada 17.7 milyon adet Xbox 360'ın satıldığını açıkladı.
- Prototype, "Neural THX" adındaki yeni 7.1 ses teknolojisini destekleyen ilk oyun olacak.
- PS3'ün heyecanla beklenen oyunu LittleBigPlanet'ın Eylül ayında piyasada olacağı Sony tarafından resmen açıklandı.
- Assassin's Creed Altair's Chronicles, AC'in öncesini konu alacak ve bu ay içinde DS için piyasaya çıkmış olacak.
- PlayStation Network'ün yönetici Eric Lempel, 2008 yılında PS3 için daha az ama daha önemli Firmware güncellemelerinin hazırlanacağını açıkladı.
- Soul Calibur 3 ile Link ve Spawn gibi gizli karakterleri oyuna ekleyen Namco Bandai, dördüncü oyunda da Star Wars'a el atıyor ve Yoda ile Darth Vader'ı oynanabilir birer karakter olarak oyuna dahil ediyor. Yoda, oyuncunun Xbox 360 versiyonunda, Darth Vader ise PS3 versiyonunda yer alacak.
- Avrupalı oyuncuların mahrum kaldığı Beautiful Katamarı, bu ay içinde Xbox 360 için satışa sunulmuş olacak.





BURNOUT PARADISE

Yoksa öldük de cennette mi geldik?



İLK DEFA VE
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
SADECE LEVEL'DA



Haberlerden sık aralıklarla, "Uzmanlar bugün saat 11.00 ve 16.00 arasında kesinlikle dışarı çıkmamasını öneriyorlar. Özellikle, çocukların ve yaşlıları uyarınca uzmanlar, dışında olmak zorunda olanlara açık renk kıyafetler giymelerini tavsiye ediyorlar. Uzmanlaar!" uyarlarının yapıldığı, sıcak bir yaz günüydü. Herkesi farklı konularda sürekli olarak uyarınca bu uzmanların aynı kişiler oldukları düşünüyordum; bütün dünyadan, tüm konular için daniştiği tek bir uzman grubu olmamıştı. Her neye... Ben de bu "kadim uzmanırkının uyarılarını dikkate aldım ve gündeñin başında denize girmekten vazgeçip evde oturmaya karar verdim.

Akabinde, bir önceki gün posta kutuma bırakılan Resmi PlayStation 2 Dergisi geldi bir anda aklıma. Hayır; o yıllarda Türkiye'de, Resmi PlayStation 2 Dergisi - TR henüz çıkmıyordu. Hangi yıldan mı bahsediyorum? Ee, 2001...

İngiltere'den gelen Resmi PlayStation 2 Dergisi, oynanabilir demo DVD'si ile geliyordu. Bu, o yıllarda, Türkiye'deki konsol kullanıcılarının rüyalarında bile göremeyecekleri bir şeydi. Sevdığınız konsolun dergisi çıkıyor ve yanında, size biricik konsolunuza yapılacak oyunları deneme şansı veren bir DVD hediye ediyordu. Ben de bir PS2 manyağı olarak her ay İngiltere'den dergi getiriyordum işte. O gün, uzmanların sözünü dinlemiş olmanın bana pahalıya patlayacağını nereden bileyebilirdim ki? Neden mi? DVD'nin içinde "Burnout" denen oyunun oynanabilir demosu vardı ve ben tam altı saatimi, o demonun başında geçirdim şuursuzca. Ağustos 2001'den, oyunun çıktıği tarih olan Kasım 2001'e kadar gün başına tam altı saat... Need for Speed'i unutmuştum, Gran Turismo'yu ise bir kenara fırlatmıştım. Artık "yarış oyunları" denildiği zaman aklımda oluşan resim çok farklıydı. Araçlar oyunlarda, yüksek hızlara her zaman çababilenler ama bu kez farklıydı. Araçlar oyunlarda her zaman kaza yapabiliyordu ama bu kez farklıydı. Araçlar oyunlarda, her zaman rampalardan ziplayabiliyordu ama bu kez farklıydı. Bu farklıların toplamı ise tek bir oyuna işaret ediyordu: İnanılmaz kaza modellemeleri, karakter sahibi grafikleri ve hız duygusunu en doygun şekilde yaşatan oynanış sistemi ile Burnout'a...

Aradan geçen yedi sene içinde Burnout markası, her yeni çıkan oyunla bir basamak daha yükseldi. Kontrollerinden tutun, grafiklerine kadar her parçası ince ince geliştirilen Burnout'un değişmemeyen tek bir yanı vardı: Bağımlılık yapan oynanış sistemi. Burnout'u, Burnout yapan bu sistemden asla kopmayan seri, Burnout

isminin yanına Paradise'ı ekleyerek ilk kez PlayStation 3'te boy gösteriyor. İncelemenin heyecanını kaçırınca bir niyetim yok ama yine de kendimi tutamayacağım: Burnout Paradise, tek kelimeyle muhteşem olmuş. Criterion'in ortaya çıkardığı bu oyun, yapımcıların PlayStation 3'ün teknik özelliklerine adapte olmaya başladıklarını gösteriyor. Çünkü Burnout Paradise'ta şimdiden kadar çokmış olan PlayStation 3 oyunlarındaki teknik

BU NE HİZ?



Aracınızın ek yakıtı olan nitrogliserin ağır, renksiz ve zehirli olan bir patlayıcı maddedir. Bu madde -özellikle- dinamit yapımında kullanılır. İlginç bir şekilde bazı kalp hastalıklarının tedavisinde de nitrogliserinin etkili olduğu gözlemlenmiştir. 1847 yılında, Ascanio Sobrero adlı bir İtalyan bilim adamı tarafından keşfedilen bu maddeyi, kullanılabılır hale getiren kişi Alfred Nobel olmuştur. Nitrogliserinin en bilinen karakteristik özelliği, fiziksel şok ile patlayabilmesidir.





problemlerini hiçbirine rastlamadım. Bu oyun, PlayStation 3'ün teknik anlamda neler yapabileğini gösterdiği gibi konsol ile ilerde yapılabileceklerin ateşini de yakıyor. Oh be! İçimi döktüm, rahatladım. Şimdi detaylara gelebiliriz.

Zincirlerini kırin! Burnout Paradise, bir yarış oyununda olması gereken tüm özelliklere sahip; ayrıca, gerekli tüm ögeleri barındırmış oyunu kategorilere bölmüyor. Bunun yerine sizi serbest bir alana bırakarak oyunda neler yapmanız gerektiğini, başka bir deyişle "event"leri sizin bulmanızı sağlıyor. Bu size mühis bir özgürlük hissi yaşattığı gibi tam 30 kilometrekarelük Paradise Şehri'ni karış karış keşfetmenin zevkini de tattırıyor. Paradise Şehri, banlıyöllerden tutun, yüksek tepelere, uzun sahilere kadar karış karış gezebileceğiniz devasa bir oyun alanı. İster rampalardan atlayın, ister

reklam panolarının içlerinden geçin, ister çatılardan uçın; Paradise Şehri'nde her şeyi yapabilirsiniz. Kesinlikle bir sınırlama yok. Mesela, önceki Burnout oyunlarında bulunan yolu sınırlayan, parlak yön levhalarının yerinde yeller esiyor. Haritada hiçbir şey kilitli değil, şehrin her karesini gezebilirsiniz. Oyunun tüm oynanışı "özgürlük" üzerine temellenmiş.

Şehirde gezerken, ekranın sağ alt kısmında yer alan mini haritadan gerçek zamanlı olarak event'leri takip edebiliyorsunuz. Bu event'lerden herhangi birine katılmak istediğiniz zaman ise R2 (gaz) ve L2 (fren) tuşlarına aynı anda basmanız yeterli oluyor. Diyelim ki bu iki tuşa bastınız ancak, son anda o event'e katılmaktan vazgeçtiniz; çözüm kolay: Aracınızı yol kenarına çekip birkaç saniye bekleyin; katıldığınız event, siz olmadan devam edecektir.

Criterion'un yarattığı bu oyun sistemi,

daha önce Need for Speed oyunlarında gördüğümüz "şehir içinde geçen yarış" sisteme hiç benzemiyor. Zira Burnout Paradise'ın oynanış sistemi, GTA'nın ucu açık olan oyun yapısına çok daha yakın durmaktadır.

Oyuna ilk başladığınız zaman ne yapacağınızı kestirmek biraž zaman alabiliyor. İlk etapta hemen gözünüzü kestirebileceğiniz event'ler mevcut ancak Burnout Paradise'ın tadına gerçekten varabilemek ve iyi bir şoför olabilmek için şehirde biraz zaman geçirmeniz ve epeyce bir yol almanız gerekiyor. Bunu yapmak için yolları iyice öğrenmeli ve neyi, nerde bulacağınızı reflekslerinize işlemelisiniz.

Burnout Paradise'ta şehirden kesinlikle kopmuyorsunuz. Oyunu bölen tek şey, katıldığınız bir event'ten önce ekran'a gelen ve o event'te ne yapmanız gerektiğini kısaca anlatan bir harita. Criterion, bunun kesinlikle yükleme ekranını perdelemek için yapılmadığını, sadece bir sunum tercihi olduğunu belirtiyor. Kisacası, Burnout Paradise'ta ne takip edilecek bir kırmızı ok, ne görünmez

duvarlar, ne de sizin sınırlandıran başka bir öğe var; devasa bir alanda istediğiniz gibi yarışabilirsiniz. İster tek tabanca takılırsınız, ister akrobatic hareketler denersiniz; seçim sizin.

Şehirde kaybolmak... Oyun, sabit olarak "60" gibi yüksek bir fps ile çalışıyor. Yani oyunda çuvallarsanız teknik nedenlere hiç淑 atmayı. İlk başlarda çuvallanıza neden olabilecek tek şey, son hızda, nitro'yu köklemiş giderken mini haritayı takip etmeye çalışmak. Ancak, bir kavşağı geldiğiniz zaman "yol gösterme" sistemi devreye giriyor ve sizin uyarıyor. Bu uyarıya rağmen yüksek hızda yarışırken, dönmeniz gereken kavşağı saptamak zor olabiliyor. Bu sistem, yeni oyuncuları yönlendirmek adına oyuna entegre edilmiş fakat oyunun üst seviyelerinde, yani, daha profesyonel yarışlara girdiğiniz zaman, yol göstericileri hiç kullanmadan yarışmak durumunda kalabiliyorsunuz. Bu yüzden kestirme yolları iyice ezberlemenizi tavsiye ediyorum.





BASLARKEN

Burnout Paradise'ı oynamaya ilk başladığınızda, oyunun özgür yapısı sizin epey şaşırtabilir. Yön bulmak, nerede ve ne zaman olmanız gerektiğini saptamak, -özellikle- saatte 200 km hızla giderken sizin zorlayabilir. Ekrannın sağ alt köşesinde bulunan mini haritayı kullanmak sizinizi normal zamanlarda kolaylaştırır ancak keskin virajları almaya çalışırken bir yandan da rakip arabalar ve trafikle boğuşurken mini harita resmen başa bela oluyor. İnanın, haritayı takip etmeye çalışırken çok yarış kaybettim. Bu yüzden herhangi bir event'e başlamadan önce mutlaka ama mutlaka yolları ezberleyin. Bu ezberleme sürecinde ise büyük haritayı kullanmanızı tavsiye ediyorum.

ŞEHİRİMİZİ TANIYALIM

Paradise Şehri'nin her yanı, eğlenceli ayrıntılarla dolu. Neyin, nerede olduğunu öğrenmek ve ne zaman, nerede olmanız gerektiğini kestirmek quandan aldığınız keyfi artıracaktır. Benzin istasyonları, tamir ve boyacı atölyeleri sizin event'lerdeki başarıınızı belirleyecektir. Bu yüzden aceleci davranışmayın ve şehri karış karış gezin. Kestirme yolları, sokak aralarını, kapalı yerlerde duran heyecan verici yerleri keşfedin. Oyunda hemen hiçbir yer kilitli ya da kapalı değil; bu yüzden istediğiniz gibi gezmek elinizde. Gizli bölgelerin çoğunda çeşitli akrobattik hareketler yapabileceğiniz yerler de bulunuyor. Buralarda yarışırken sizi bir anda tepeye taşıyacak kestirme yolları da bulunmaktadır. Kısacası, sabırsız davranışmayın ve şehri tanıtmaya bakın.

İLERİ SÜRÜŞ TEKNİKLERİ

R2 ve L2 anahtar tuşlarınızı. Drift, spin atma ve ani dönüşler için bu iki tuş çok işe yaramazsınız. Kare tuş ise 180 derecelik dönüşler için ideal. Akrobattik hareketler yapmadan önce, zamanında hız kesmek ve gaz vermek çok önemlidir. Bu hareketlerin hepsi biraz alışılmıştır ile zihninize iyice oturacaktır. Akrobattik hareketleri birbirine zincirlemek de başarıya giden yolda önemlidir. Örneğin, bir uçağın platformunun üzerinden uçtuktan sonra, sağ Stick ile havada yarım dönüş gerçekleştirir bir reklam panosunun içinden geçtiğinden sonra sağ salım yere inmeye başarısızsanız alacağınız puanlar çok yüksek olacaktır. Tüm bunları yaparken yoğun trafik arasından, drift yaparak geçebilirsiniz adınız uzun süre online tabelalardan inmeyecektir.

TRAFIK KONTROLÜ

Yogun trafiğe araçların arasında makas yapabilmek, yarışlarda başarılı →



BURNOUT TARİHÇESİ

BURNOUT

11 Kasım 2001

PlayStation 2, Xbox, GameCube

Daha önce denedigimiz yarış oyunlarında, sadece bir baharat ola- rak tattığımız kazalar, Burnout'da ana yemekti. Burnout daha önce oynadığımız tüm yarış oyunlarından çok daha eğlenceliydi.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

11 Ekim 2002

PlayStation 2, Xbox, GameCube

İlk oyunun başarısının üzerine, bir devam oyunu olarak piyasaya sürülen Point of Impact, oyuncuların bekłentileri dikkate alınarak yeni oyun modlarıyla piyasaya çıktı.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

7 Eylül 2004

PlayStation 2, Xbox, Xbox 360

Rakiplerinizin araçlarını yarış sırasında enkaza çevirmeyi amaç- düşüğünüz oyun firma için başarılı, bizim içinse eğlenceli bir yapımdı.

BURNOUT REVENGE

13 Eylül 2005

PlayStation 2, Xbox, Xbox 360

Daha iyi grafikler, daha gelişmiş fizik modellemesi ve epey ilden geçirilmiş yapay zeka... Burnout Revenge tüm bunların toplamından da fazlaydı. Trafığı, rakiplerine karşı bir silaha dönüştürübil- diğinizi hayal ederseniz ne demek istediğimizi daha iyi anlaysınız.

BURNOUT LEGENDS

13 Eylül 2005

PSP, Nintendo DS

Burnout serisinin mobil platformlara çıkarması olan Legends'in PSP versiyonu iyi hoştu da DS versiyonunun midi müzikleri, oyuncunun karizmasını yerle bir ediyordu.

BURNOUT DOMINATOR

6 Mart 2007

PlayStation 2, PSP

Burnout serisinin, Paradise'tan önceki son imzası, oyuncuları yine delicesine nitro basarak çılgınlar gibi yarışmaya davet ettiyor.

Burnout Paradise'ın oynanış sisteminin, sizin şehrin kendi kendinize keşfetmeye ittiğini söylemiştim ancak bunu olabilecek en eğlenceli şekilde yaptığını belirtmemiştüm. Şunu söyleyebilirim ki her keşfiniz, oyunu biraz daha lezzetli kılıyor. Benzin istasyonlarında nitro'nu yeniden doldurabil- diğinizi ya da hurdalıkarda, boyalı atölyelerde ve kaporta- larda aracınızı tamir ettirip, boyatabildiğinizi ilk keşfettiniz anda yaşanan keyfi tarif etmem zor. Ayrıca, bu interaktif noktaların verimli kullanılması, kazanmak ve kaybetmek arasındaki ince çizgiyi yenen cibeziliyor.

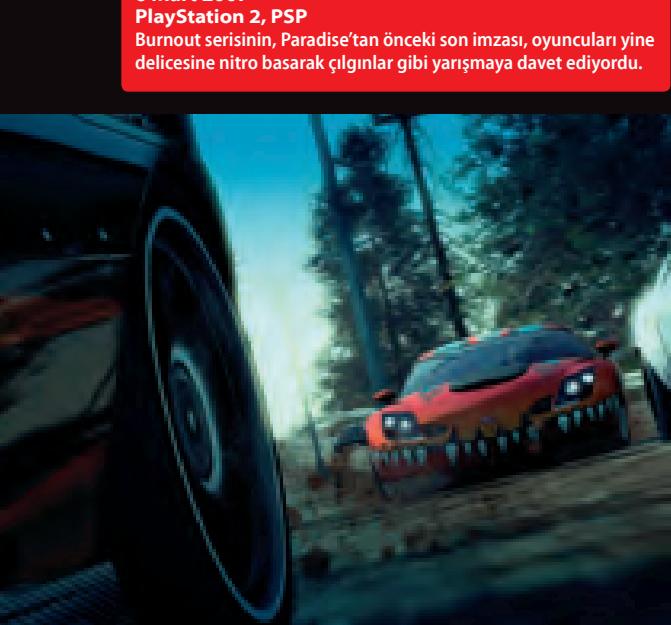
Oyunun modlarına söyle bir bakıldıgında ilk olarak Stunt Run modu gözle çarpıyor. Bu modda, sınırlı bir sürede, çeşitli hareketler yapmaya çalışıyorsunuz. Eğer bu hareketleri combo haline getirebilirseniz aldığından puanlar artıyor. Drift'ler, atlamlar, uçuslar ve araci enkaz haline getirmeden yapacağınız kazalar bu bölümün inanılmaz hareketli ve eğlenceli kılıyor. Yüksek skorlara ulaşmanın yolu, yine şehri iyi tanımaktan geçiyor zira şehrin içinde, aracınızla en heyecanlı akrobattik hareketleri yapabileceğiniz yerler gizli. Boruların üzerinden geçmek, uçak taşıyıcılarının kenarlarından kaymak, barikatları delip geçmek, kırık köprülerin bir ucundan diğer ucuna uçmak gibi akılınız gelen ya da gelmeyen yüzlerce farklı hareketi gerçekleştirileceğiniz yine yüzlerce farklı alan bulunuyor Paradise Şehri'nde. Ancak asıl marifet bu alanları bulmaka elbette ki.

Sıra geldi en sevdigim mod olan Marked Man'e. Arkanızda, siyah renge bürünmüş bir dolu arabanın sizin kovaladığını düşünün. Onlar avcı, siz ise avsızın. Amacınız, onlardan kaçın hedefinize varmak. Oyunun her modunda olduğu gibi bu modda alacağınız tatollar iyice özenmeniz ile artacaktır. Inanılmaz eğlenceli olan Marked Man modunda, bu şeytanı araçlar, sizin enkaza çevirme için ellerinden geleni yapacak. Bir dolu delirmiş, siyah araç sizin kovalarken adeta bir "adrenalin pompası" haline gelirsiniz doğal olarak.

Burnout Paradise'ın geniş evreninde, hizınızı kesecik hiçbir ayrıntıya yer verilmemiş. Tamir ve boyacı atölyelerine saatte 200 km hızla girenseniz bile sizinizi görüyoruz. Serinin ünlü Crash modu bile, hız duyusunu köreltmemesi için elden geçirilmiş. Yapıcılar Crash modunu, L1 ve R1 tuşlarına aynı anda bastığınızda aktif hale gelen Showtime'a çevirmiştir. Showtime'ı aktif hale getirdiğiniz zaman, yavaşlayan kameralı inanılmaz sahnelerle imza atabiliyorsunuz. Özellikle kazalar sırasında, aracın kontrolü sizde kalıyor ve küçük manevralarla izlemeye doymayan sahneler çıkarabileceğiniz ortaya.

Daha hızlı, daha ve daha...> Oyunun online multiplayer modları bile akıcılığı baltalamıyor. Burnout Revenge'de oyuncuların online lobisinde geçirdikleri zamanın, oyunun içinde geçirdikleri zamanın katbekat fazla olduğunu tespit eden yapımcılar, Paradise'a dinamik bir online sistem getirmiştir. Oyun içinde sol D-Pad tuşuna basarak açabileceğiniz dinamik bir menü ile oyun içindeki tüm online işlerinizi halledebiliyorsunuz. Bu menüden oyuna çağrımak istediğiniz arkadaşlarınıza "davetiye" yollayabiliyorsunuz.

Davetiyeriniz kabul edildiği anda ise arkadaşlarınızla takılmaya başlayabiliyorsunuz. Tüm bu online işlemler sırasına ne lobide beklemek, ne de uzun bir yükleme ekranıyla karşılaşmak sö





⇒ yakalamak için son derece önemli bir hareket. Özellikle, son hızda giderken araçların arasına daldığınızda ve onlara çarpmaktan son anda yırtığınızda, aldığınız puanlar katlanacaktır. Zira Burnout Paradise tüm çılgınlıklarınızın karşılığını fazlaıyla veriyor. Diğer yandan R1 ve L1 tuşlarına aynı anda bastığınız zaman Showtime moduna geçtiğinizde. Bunu yaptığınız zaman kamera yavaşlıyor ve aracın kontrolü ağırlaşıyor. Showtime'i, özellikle yoğun trafik içinde araçların arasından geçerken kullandığınız zaman hem ortaya muhteşem görüntüler çıkıyor, hem de puanlarınız katlanıyor.

Oyunu first person kamerası ile oynamak, -her ne kadar ilk başlarda zor olsa bile- kontrollere alıştığınız zaman vazgeçilmez hale geliyor. Önünüze daha rahat görmek ve trafikte üzerinize yatan araçların arasından sıyrılmak için first person kamera ideal. Bu kamera açısı aynı zamanda kestirme yolları ve saklı yerleri bulurken de oldukça yardımcı oluyor.

HATA YAPMAYIN!

Oyunun ileri seviyelerinde hata yapmak, "icinde bulunduğuuz event'i kaybetmek" anlamına geliyor. Aynı anda yarışmak, araçlardan kaçmak ve yön bulmak ciddi anlamsa beceri gerektiriyor. Burnout Paradise'ın şu ana kadar gördüğünüz en hızlı yarış oyunu olduğunu anlamamanız için oyunun başında kısa bir süre geçirmeniz yeterli. Daha önce de belirttiğim gibi oyun, sabit olarak 60 fps ile çalıştığı için oldukça akıcı. Yani, oyunun dinamiklerini yeterince kaptığınız zaman hatalarınızın tek sorumlusu siz oluyorsunuz. Kisacası, Burnout Paradise'ta, teknik sebeplerden dolayı çuvallamanız mümkün değil. ☺



⇒ konusu. Arkadaşlarınızla tam 350 farklı event'e sadece birkaç tuşa basarak girebilme şansınız var. Tek kişi oynarken yaşadığınız inanılmaz sahneler, arkadaşlarınızla oynarken daha etkili oluyor.

Burnout Paradise'ı kendi türü içinde rahatlıkla bir "devrim" olarak tanımlayabilirim. Türe getirdiği taze fikirler bir yana, bu fikirlerin oynanışa olabilecek en iyi şekilde yansıtılmış olması Burnout Paradise'ın değerini kat kat artırıyor. Grafiklere, seslere ve müziklere değimeye gerek duymuyorum bile. Sadece şunu söyleyeyim: Oyun inanılmaz görüner. Oyunun genel sunumu, menüler ve bu menülerin kullanımı gözle çok hoş görünüyor; genel sunumun içinde, oyunun görsel gücü adeta bir abide gibi yükseliyor. Grafiklerin asıl güzelliği, kaza sahnelerinde ortaya çıkıyor. Yavaşlayan kamera, "zekice" açı değiştiren kadraj sayesinde grafikler, görsel bir şölen sunuyor adeta. Lafımı sakınmayacağım; Burnout Paradise, son yıllarda gördüğüm oyular arasında kendini

en iyi şekilde pazarlayan ve sunan yapım. Oyun, detaylı araç modellerinden, Options menüsüne kadar bütünlüğün dibine vuran bir sunum kalitesine sahip. Bu bütünlüğün içine sesleri ve müzikleri de dahil etmem gerekiyor. İmkani olanlar oyunu mutlaka kaliteli bir 5.1 ses sisteminde oynamalılar. Oyunun kaza animasyonlarının bu denli başarılı olmasının sebebi sadece grafikler ve animasyonlar değil; aynı zamanda araçların dağılma sahnelerini en iyi şekilde bütünlükle sesler olsa gerek. Ekrandaki keskin aksiyon ani bir kaza ile sona erken, ortaya çıkan metalik küremeler, kaza animasyonlarını bütün kılıyor.

"Yarış oyunu" denildiğinde çoğu kişi burun

kırıabilir. En iyi yarış oyununun bile bazılısına soğuk geldiğini biliyor ve bu kapanış cümlelerinde yarış oyunu "antipatizan"larına sesleniyorum: Burnout Paradise, "motor sporları" tamlamasını duyuncu kusak gibi olanların bile salyalarını akitacak kadar eğlenceli bir oyun. Burnout Paradise'ı satın alıp almadımı düşündüğünüz her dakika sizin zararınız. Yarış oyunlarını sevmemenziz, bu oyunu denemememiz için kesinlikle bir bahane değil. Daha önce sadece Solitaire oynamış olsanzı bile Paradise'ta bir tur atmalısınız. Öztle; uzun ömürlü, her saniyesi eğlence dolu, yoğun ve doygun bir oyun istiyorsanız Burnout Paradise, verdığınız paranın karşılığında kuruşuna kadar verebilecek bir yapım. ☺



FORUMLARDAN ALINTILAR

Oyuncular, yeni Burnout için neler düşünüyorlar? (Oyunu herkesten önce incelediğimiz için sunduğumuz yorumlar, oyunun demo versiyonu üzerine yapılmış yorumlardır.)

- "Boyle bir şeyin gerçekleştiğine inanıyorum. Hayatında hiçbir oyunda bu kadar eğlennemiştim. Yaşattığı hız duygusu bir kenara dursun, demonun başında tam yedi saat kalmamı sağlayan serbest oynanış sayesinde kendimi kaybetmiş durumdayım." (mfazio23 - Gamespot)

- "Tamam, baştan kabul ediyorum; oyuna ilk etapta alışmadım. Ne yapacağımı bulana kadar aval aval ekranı bakındım. Ama sonra..." (Break_You_Fast - Gamespot)

- "Paradise ile yarış oyunlarının baştan çizildiğini kabul etmemiz gerekiyor. Bugüne dek yarış oyunlarından sıkılmamızı sağlayan her seyi çok iyi analiz eden Criterion, can sıkıcı tüm özellikleri oyundan kaldırılmış." (munkyy47879 - Gamespot)

- "Demoda fevkala sıkıldım. Her trafik lambasının ayrı bir event'i açması ve ucu açık olan oyun yapısını sevmedim. Burnout serisini ilk oyunundan beri oynuyorum ama Paradise'in demosu hiç hoşuma gitmedi." (ThePhantomTor - Gamespot)

BURNOUT PARADISE

ARTI Serbest oynanış, etkileyici grafikler, rahat kontroller, yeni modlar

EKSİ Gideceğiniz yolu kestirmek zaman zaman zorlaşıyor

YAPIM Criterion Games
DAGITIM Electronic Arts
TÜRK YANŞ
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.burnout.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Zaten muhteşem olan bir seride devrimsel yenilikler katmak zor olsa da Criterion bunu başarıyor ve bize türüne hükmedecek bir oyun olan Burnout Paradise'sunuuyor.

9,6



alternatif



MASS EFFECT

RPG iştahınız kabardıysa Mass Effect sizi doyuracak derinlikte ve nitelikte bir oyun. Geçen ay Cem'in incelediği Mass Effect, "Güzelim Xbox 360'ınızı aptal aptal oyunlarla yormayan; bakın, ben buradayım!" der gibi bakıyor bizlere.

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Xbox360

Karanlık şövalyelerin kır gezisi



Tarihin haritalarda görünmeyen buğulu bir diliminde, kötülüğün karşısında, dört kadim savaşçı duruyordu. Ellerinde, yüzyılların yorgunluğunu haykıran kılıçlarını; bakışlarında ise Kuzye Rüzgarının üreticisi fısıltısını taşıyorlardı. İnandıkları değerleri fedakarca savunmak için yağımurun puslu dinginliği içinde ağır ağır ilerliyorlardı. Sık ormanların içinden onları izleyen huzursuz gözlerin refakat ettiği bir bilinmezlik içinde... Zzppptt... Zırrtitit... Ssssspppp... Ne diyorum ben? Ama baştan söyleyeyim sevgili okur; Kingdom Under Fire: Circle of Doom'u (KUF: CoD), konsola takip çalıştırıldıkten sonra, tam da yazının başında cümle öbekleri gibi his doluyordum. Çünkü ana menü, müzikler ve karakter seçme ekranı hep bir ağızdan, "Biz epiğiz!" diye bağırıyordu. Ne var ki oyunu oynamaya başladıkten yaklaşık 10 dakika sonra, yüzümün ekşimesine engel olamamaya başladım. Maça gayet iddiayı başlayan oyun, kendi taktik hataları yüzünden ardi ardına goller yiyeordu. Perdelerini güzel bir sunumla açan KUF: CoD, anlatacak bir hikayesinin olmaması, "komiklik olsun" diye yazılmış gibi duran klişe ötesi diyaloglari, yorgan silkmeye benzeyen oynanış sistemi ve ana karakteri bile yakalayamayan kamerası ile o sırada yanında bulunan Fırat'ı da, beni de gülmekten yerbere yatarıdı. Ama "Har har har!" diye gülerken elimdeki çayı yere dökmeme

Fırat biraz sinirlendi tabii ki. Aniden ciddileşti.

Aniden... Aniden... > Dişinizin kovuğuna yetmeyen tek kişilik modu açığınızda bir "karakter seçme ekranı" ile karşılaşıyorsunuz. Ben parıltılı zırhı, devasa cüssesi ve karanlık duruşyla Regnier'i seçtim; ardından oyun beni bir Monet natümortunun içine attı. Karanlık ve korkutucu bir atmosfer beklerken, seçtiğim karakter, harita üzerinde Dağlar Kızı Reyhan gibi kalaklıdı. "Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu!?" derken, papatyaların arasından aniden 20 kişilik bir düşman sürüsü salyalar saçarak üzerime doğru depara kalktı. Haliyle elimdeki kılıcı, karşındaki bu ucubelere doğru savurmaya başladım. Fakat benim Reyhan, kalabalık düşman grubunun arasında bir tabak pilava kaşık daldırılmış gibi hareketler yapmaya başladı. Emin oln, rüzgar gülüne üflerken bile bu oyundaki savaşlarda yakaladığınız vuruş hissinden fazlasını yakalayabilirsiniz. Neysse, tabaktaki pilavi bitirdim ve Reyhan'ı kırlarda neşle koşturmayla devam ettim. Ekranda -yne aniden- "Burada uyuyabilirsiniz" gibi bir yazı çıktı. Bunun üzerine, "Reyhan'ı uyatalım, bakalım neler olacak?" dedim ama Reyhan uyuduktan sonra bambaşka bir alemdede uyanıdı. "Yahu ne rahatsız oyunmuş" diyerek oldum ama dibimde biten "aksakallı dede" bir anda beni kendime getirdi. Dede, Reyhan'la gayet

derin ve bilge bir ses tonıyla konuşmaya başladı; ardından "Ne yetenek istiyorsun utan! Önce ödeme yap!" gibi bir ses tonla devam etti. Bu noktada, quest'leri ve yeni yetenekleri bu dededen alacağımı acı bir tecrübe ile öğrenmiş oldum. KUF: CoD, o denli kötü ilerliyordu ki rüya alemindeki bu bilge dede bile sıkıntından patlamış gibi görünyordu.

Temiz hava, bol gıda > Uyandıktan sonra Reyhan'ı, salyalar saçarak depar atan başka bir düşman grubu karşıladı. Tabaktaki pilavi bir kez daha bitirdikten sonra ise "her seferinde aynı yemeği yemenin" ne kadar sıkıcı olduğunu bir kez daha fark ettim. Oyun, o denli şuursuz ve hikayesiz bir şekilde devam ediyordu ki düşmanlar bile yüzüme bakamaz olmuştu artık. Belli ki tek kişilik oyun, "Uyu, quest al, level atla ve düşman kes" döngüsünde, "yuvarlanmadan" gidecekti. Fırat da, ben de sıkılmıştım ve "KUF: CoD'nin bir de multiplayer modlarına bakalım" dedik. KUF: CoD, bu noktada bizi "biraz eğlendirmiş gibi yaptıktan" sonra "Tamam, bırakın artık; çözemedim ben bu işi!" deyip, oyunu kapatmamızı rica etti. Biz de bu ricasını kırmayarak KUF: CoD'yi -seve seve- ebedi uykusuna gönderdik. Ama kırıldıkça gezerken çalan müzik güzel, söyleyeyim. ☺

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

ARTI "Ballad" tadındaki güzel müzikler

EKSİ Müzikler dışında geriye kalan her şey

YAPIM Blueside
DAĞITIM Microsoft Game Studios
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR PC
WEB www.kufcod.com
TÜRKİYE DAGITICI Yok

Hiç vaktinizi harcamayın ve bu oyuna bulaşmayın.
Zira Kingdom Under Fire: Circle of Doom, Xbox 360'a hiç yakışmayan, niteliksiz ve karaktersiz bir oyun.

3



THE CLUB

Xbox360

Köpek dövüşü, çuce dövüşü, horoz dövüşü ve The Club...



Ilk olarak, CV'mi ekte bulabileceğinizi hatırlatmak istiyorum. Daha önce hiçbir iş başvurumda "ön yazı" yazmaya tenezzül etmemiştim; siz bir ilksiniz benim için. Herhangi bir ilan vermediğinizin farkındayım ancak oyununuzu oynadıktan sonra, grubunuzun gerçekten dokuzuncu bir elemana, özellikle de dişi bir elemana ihtiyacı olabileceği düşündüm. Ayrıca, aranızda girmek için gerçekten yeterli özelliklere sahip olduğumu düşünüyorum. Ve şunu da belirtmek istiyorum: O The Secretary denilen adamla muhatap olmak istemediğimden başvurumu direkt size yolluyorum. Ne suratız adam o öyle?!

Combo kariyerime üç yaşında, evimin salonunda pinpon topu sektirerek başladım. İlerleyen yaşlarında yemek yeme ve tüketme üzerine değişik combo çalışmalarım oldu. Bilgisayar oyunlarıyla tanışığım dönemden sonra ise combo kariyerim ivme kazandı. İlk resmi combo'umu 1985 yapımı ZX Spectrum oyunu olan Yie Ar Kung-Fu'da yaptım. Hoş, her ne kadar resmi olsa da bu combo, oyun tarafından herhangi bir ödülü layık görmedi. Asıl combo maceram PS'te, ilk Tony Hawk oyunuyla başladı ve SSX serisiyle devam etti. Özellikle, SSX 3'te Mac isimli karakterle kariyerimin doruklarına ulaştım.

Sizi, yani ekinizle içinde yer aldığınız The Club oyununu görünce beynimde şimşekler çaktı. "Ben bu iş için yaratılmışım!" diyerek haykırdım. Sanıyorum ki çoğutanız yaptığı işten memnun değil, "horoz dövüşü"ndeki baş horoz olmaktan şikayetçi olanlarınız varmış aranızda. Kaybetmekten korktuğum hiçbir şey olmadığı için hayatı kalıp kalmayacağımı dair üzerine para yatırılmışım beni hiç gocundurmaz. Hele ki adam ölüdürüyor combo yapmak hiç gocundurmaz! Ayrıca işe iyi tarafından bakın; Ocean 11'dan hallicesiniz maşallah. Karizmatik isimleriniz de var; Dragov, Killen, Renwick, Seager, Adjo, Kuro, Finn, Nemo... Hele ki Nemo... Hem ismi bir acayıp, hem tipi... Açıkçası, bu önyargı yazarken beni en çok fışkıleyeniz Nemo olduğunu; o ne psikopatiktir yahu?! Hannibal Lecter soyundan gibi görünüyor kendisi. Silah gereklidir, adamı çığ çığ yer valla. Ohm... Ön yazda bu kadar laubalı olmamak gerekiyor herhalde. Neyse, sizler kalender adamlarınız; anlayışla karşılaşsınız.

CV'yi anladık, ön yazı ne karın ağrısıdır ki? Size iş başvurusu yollamadan önce oyununuzu dikkatli bir şekilde oynamaya çalıştım. Sonra bana "Sen ne anılsın bu işten, oyunu bile oynamamışsan doğru düzgün!" diyemeyesiniz diye ön yazma bir "inceleme raporu" eklemeyi uygun gördüm. Ayrıca, ne olur bana "Gencecik kızın, hayatını karartmak mı istiyorsun?!" demeyin. Dediğim gibi, kaybedeceğim bir şey yok benim.



Trafik kazası ya da elektrik çarpması gibi "bedava"ya öleceğime orada, sizin aranızda bir ıddia uğruna ölmür da iyİ.

İlk olarak, -yağ çekmek gibi olmasın ama uzun zamandır bu denli eğlenceli bir arcade shooter oynamamışım. Coğu kişi bu oyunu sık bulacaktır ama The Club, barındırdığı tüm aksiyon öğelerinin yanında bir zihin jimnastiği gibi adeta. Nasıl bir kayak parkurunda, Tony'yle yüksek puan elde edebilmek için stratejik hesaplama yapmak zorundaysam bu oyunda da zincirleme bir katliam ile combo yapmanın sınırlarını zorlamak için hem zaman, hem de hamle planlaması yapmak durumundayım. Güzel bir takla sonrası kafasından vurdugum düşmanın ardından koşup yola devam ederek sık bir hareketle fırlattığım bomba



AJANDA

128 Beş ay önce The Club ile ilgili "ilk bakış" yazımızda oyunun genel özelliklerinden bahsetmiş ve fazlasıyla şiddet içerdığının altını çizmiştık.



BLUE 6

RED 6



sayesinde üç düşmanı birden indirmem getirdiği ilk ciddi combo puanlarım, büyük bir zevkti benim için. Ancak bu zevk dikkatimi dağıttı ve combo'mu devam ettiğimde. Ve anladım ki öyle "Saklanıyorum da yavaş yavaş, tek tek adamları indireyim" formatında ilerlemeyen, depar atıp paldır küldür etrafı dalmam gereken bir oyundu bu. Kısacası, bu oyunda "Hollywood aksiyon filmleri kuralları" geçerliydi.

Tek kişilik modda uzun bölümlerin olmadığını fark ettim. Yani, sıklığım bir anda "Bir arkadaşa bakıp çıkacağım" şeklinde oyunu 15 dakikalığına oynayıp sonra, hayatıma kaldığım yerden devam edebiliyorum. Her oyunun başında saatlerce kalmak zorunda mıymış canım? Çerezlik oyular da olmalı arada; "çerezlik" dedim, küçümsediğim sanmayın sakın. "Evlenilecek kız vardır, bir de eğlenilecek kız vardır" gibi bir benzetme bu. Konuştuça batıyorum galiba. Neyse, tek kişilik modda, yeterli puana ulaşarak açtığım yeni bölümler sa-

alternatif



GEARS OF WAR

Her ne kadar aynı türde dahil olsa da bu iki oyun, ilkokul öğretmenlerimizin verdiğleri naizcane örnekte olduğu gibi elma ile armut arasında. Ancak gerek kamerasını, gerekse aksiyon öğeleri açısından The Club, Gears of War'a benzıyor. Gears of War'a rakip bir oyum mu peki? Tabii ki hayır!

yesinde, seçtiğim karakterin geçmişine yavaş yavaş ulaşmaya başladığımı fark ettim sonra. Karakterlerin geçmişlerinin sunumu klasik dövüş oyunlarındakiyle büyük benzerlik gösteriyordu; farklı milletler, farklı hikayeler...

Multiplayer modları kurcalamaya başladığında "Yanımda üç kişi daha olsaydı hep beraber oynardık" diye iç geçirdim. Sonra bir anda kapidan içeriye Ercan, Faruk ve Fırat (Hepsi, şu an çalıştığım dergiden arkadaşım.) girdi. "Karakterin seçin de bir el atalım" dedim ve kendimize uygun bir harita seçtiğim. Ben Nemo'yu aldım ve başladık oynamaya. En son Xbox'ta, ilk Halo'yú oynarken bu kadar eğlendiğimi hatırlıyorum. Özellikle, combo yapma hırsı gerçekten türe renk katmış; "hayatta kalma" geriliminde yeni bir boyut açmış resmen. Faruk isimli arkadaşım bu hırsın kurbanı olup sık sık saçma sapan şekillerde can verdiği için "Bu firma da ne meraklımış combo'ya kardeşim! Araba yarışında combo yaptırdıkları yetmedi, bu türde de bizimme combo'yu sardılar demek. Şurada dümdüz oynasaydım oyunu, olmuyor muydu sanki?!" şeklinde yakındı ama merak etmeyein; ben sakınleitungi bir sıradı, multiplayer modda combo yapmanın çok fazla önemi olmadığını söyleyerek onu yola getirdim.

Multiplayer modlar arasında diğer oyularda bulunmayan farklı bir mod yok ama dediğim gibi combo, zaten başı başına bir yenilik bu tür için. Fakat neden dört kişilik oyuncu seçenekçi oyunun PC versiyonunda mevcut değil? Yazık değil mi, PC kullanıcılarına?! Çıkışlığım için kusuruma bakmayın. "Objektif olursam daha iyi bir izlenim yaratırım gözlerinde" diye düşündüm. Sertim, güclüyüm ve



çeviğim ayrıca. Size bile kafa tutarım; hatta alt paragrafta kafa tutuyorum. Bir okursanız eğer...

"Cicim satırları" bitti> Her şey güzel, iyi, hoş da neden böyle bir oyunda en ağır silahla ateş ederken bile sanki küçükken kullandığımız tüf-tüfle adam vuruyormuş hissine kapılıyorum? 17 silahtan sadece bir ya da iki tanesini kullanırken silah kullandığımı hissettim. Ayıp değil mi?! Yakıştı mı size?! Blur motion kamera kullanmayı biliyorsunuz ama! Ayrıca, sekiz karakterin hız, güç ve dayanıklılık gibi üç ana özelliğinin bulunuyor ama bu özellikler oyuna yeterince yansıtılmamış. Oyundaki en yavaş karakter ile en hızlı karakterin hızları arasında büyük bir fark yok. O kadar üzerinde çalışınız da beceremediniz mi işi? Sonra, zaman karşı yarışılan bölümlerde aklımız Project Gotham Racing serisinde kaldım olacak ki arabayı kullanmış gibi hissettim kendimi. Puan mı toplayacağız, 100 metre engelli mi koşacağız belli değil! Bu bölümleri de türe tam olarak yedirememişsiniz anlayacağınız.

Daha fazla yüklenmek istemiyorum açıkçası zira bu işi gerçekten istiyorum. Dürüst ve cesareti davranışarak takdirinizi kazanmak istedim. Umarım, çizmeyi fazla aşmamışım. Hem yemek pişirenlisiniz, ütü yapanınız da yoktur şimdî sizin. Moraliniz bozulduğunda çok iyi şebeklik de yaparım. Adam vurmanın dışında bu işler de elimden gelir az çok. Ne olur be The Club, beni de yanınızda alın be! Bu arada, CV'mi ekte bulabileceğinizi hatırlatmış mıydım? ☺

18

ay
The Club'un üzerinde tam 18 aydır çalışılıyor. Oyunun 2007'nin sonlarına doğru çıkışını bekleyen ancak çıkış tarihi 2008'in Şubat ayına kadar sarktı. Oyunun elimesi bu kadar erken geçmesi hem sizin, hem de bizim için büyük bir şans.

12

karakter
The Club'un yapılmamasında oyunda 12 ana karakterin bulunmasına karar verilmemiş fakat bu sayı sekize düşürüldü..

13

combo
Şu ana kadar en fazla 13 adamı art arda öldürdüm. Bu, fena bir sayı sayılmasa The Club'a dahil olmam için daha çok firm ekmek yemem gereklidir.



THE CLUB

ARTI Özgün oyun yapısı, eğlenceli ve aksiyon dolu bölümler

EKSİ Silahların gerçekçi olmaması, karakterler arasındaki farkın oyuna yeterince yansıtılmasını olası

YAPIM Bizarre Creations

DAĞITIM SEGA

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3

WEB www.bizarcreations.com/games/the_club

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Bizarre Creations, aynı Project Gotham Racing serisinde olduğu gibi The Club'da da combo cılgınlığını bizimze sağlıyor; ortaya özgün bir konuya ve oynanış sistemine sahip olan bir oyuncu çıkıyor.

7.6

MX VS ATV UNTAMED

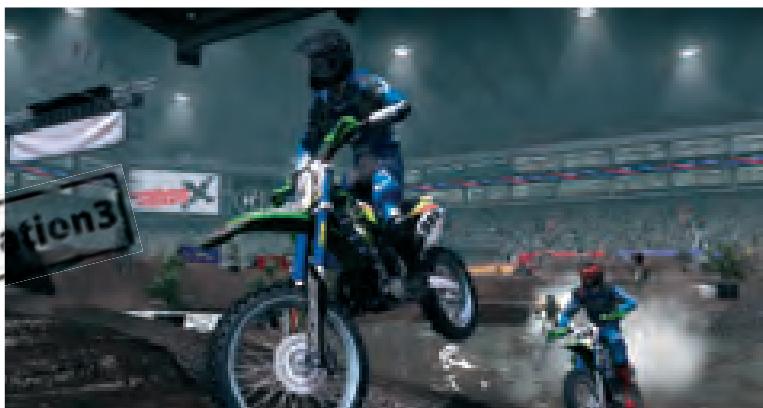
Bu muydu "yeni nesil" dedikleri?!

MotorStorm gibi neredeyse her PS3 sahibinin bir şekilde oynamış ve sevmiş olduğu bir oyundan sonra çıkan Untamed için işler zordu haliyle; oyunu oynarken sürekli olarak Motorstorm'daki adrenalin seviyesini ve o yeni nesil grafikleri aradım ama maalesef, hiçbirini bulamadım.

Oyun, serinin önceki oyunlarıyla karşılaşırıldığından tartışmasız bir şekilde daha iyi grafikler ve daha başarılı bir fizik modellemesi sunuyor. Ancak piyasaya

çıkan ilk PS3 oyunları gibi konsolun tüm olanaklarının sonuna kadar kullanıldığını söyleyemeyiz; MX vs ATV hayranlarının görsel açıdan hayal kırıklığına uğrayacakları kesin. Bunun nedeni ise oyunun, tüm konsollara aynı anda çıkarılmış olması.

Untamed'de; Supercross, MX National, Supermoto, Freestyle, Opencross ve Waypoint gibi birçok farklı yarış modu bulunuyor ama içlerinde en çok keyif aldığı mod, kapalı pistlerde yarışığınız Endurocross oldu; motosikletlerin çeşitli



engellerle donatılmış olan parkurlarda havada uçuştuğu bu adrenalin dolu yarışlar, oldukça gerçekçi bir yarış deneyimi sunuyor. Bu modu, özellikle, oyunu online ya da LAN üzerinden oynayacaklara şiddetle tavsiye ediyorum.

İşin cambazlık boyutuna gelirsek: Untamed oynarken motosikletinizle yapabileceğiniz özel hareketler ve bu hareketler üzerine kurulu olan modlar siz bir hayli zorlayacak; oyunun gerçeklik boyutu ise sizin inis anında mutlaka karşılıyor olacak. Şahsen, inis aşamasını atlattıktan sonra, "backflip" yapabiliyor olmanın verdiği hız ile belirli dönemlerde kariyer modumu askiya alıp oyunu sırı bu hareket için oynamaya başladığımı söyleyebilirim.

Untamed'in öne çıkan özellikleri multiplayer ve Endurocross modu. Ancak oyun, bu iki özelliğin dışında beklenenleri karşılamıyor. Sabit bir hayran kitleşine sahip olsa da MX vs ATV'nin kendini bir sonraki oyunca çok daha iyi hazırlaması şart cümlü bu kez sonrasında MotorStorm 2 olacak. ÖMÜR TOPAÇ



YAPIM Rainbow Studios
DAGITIM THQ
TÜRK YARIŞ
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PSP, Xbox 360,
Wii, DS
WEB www.mxvsatv.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

MX vs ATV Untamed, yaklaşık 10 senelik bir geçmişi olan rutin bir türün son örneklerinden biri... İlk başlarda size heyecan veren yarışların tümü zamanla sıkıcı bir hal almaya başlıyor.

6,9

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Hoverboard'lar elimizde; biz gideriz yarışa hey ya-ri-şa!

Sonic'in şu düşürüdüğü duruma bakalım: Yavaş, sıkıcı, basit, yavan... Bir de Tail's'in düşürüdüğü duruma bakalım: Renksiz, cansız, bayağı... İsterseniz oyunda bulunan tüm karakterleri değinebiliriz ama "Bunu yapmıyorum" derim; asıl sorun, 80'lere kalmış ve tüm çekiciliğini yitirmiş olan "hoverboard"ların halen Sonic ve arkadaşları tarafından kullanılıyor olması. Tamam, yapımcılar işi eğlenceli bir hale getirebilmis olsaları bu sorunu göz ardı edebildik

ama olmadı; olmadı.

Yepyeni hareketler ve yeni karakterler ile donatılan Zero Gravity'nin aslında ilk oyundan pek farkı yok; yine her yarışta birinci olmaya, belirli bir zaman içinde bitiş çizgisine ulaşmaya çalışıyor ve yine attıiyor, zıplıyor, rakiplerimiz ile ikişili mücadelelere giriyoruz. Yarışken dikkat etmemiz gereken birkaç nokta var: Keskin dönüşlerde bir yandan Sağ veya Sol tuşlarına basarken, diğer yandan Kare tuşuna basarak Zero

Gravity hareketini veya R1 tuşuna basarak Meteorite hareketini yapmak (ve yüksek hızlara çıkarmak). Rampaldan atlamak için, ekranda uyarı çıkar çıkmaz X tuşuna basmayı da ihmal etmemeliyiz elbette ki. Ve tebrikler: Artık Sonic Riders'in tüm özelliklerini biliyorsunuz! Oyunu bu hareketlerle başlıyor ve oyunun sonuna dek bu hareketleri kullanıyorsunuz. Sonra kendinize şu soruyu soruyorsunuz: "Bu oyun bana ne kattı ve ben şu anda ne yapıyorum?"

Küçük oyuncular için tasarlanmış olduğu her halinden belli olan Sonic Riders, daha iyi bir yapay zekaya, daha detaylı bölüm tasarımlarına sahip olsayıdı ve daha güçlü bir hız hissisi verseydi herkes tarafından beğenilecekti. Bu oyunun başarısız olması bir yana, Sonic'in resmen "köüt oyuncular" klasmanına girdiğini söyleyebiliriz. Eskiden "Sonic" ismini duyduğumuz zaman bir heyecan kaplardı içimizi, şimdiye bu isme burun kıvrıp geçiyoruz. BioWare'nın "Sonic dünyası"nda geçen RPG'si de bir şeye benzemezse, SEGA pilisini - pırtısını toplasın; gitsin bu diyardan. TUNA ŞENTUNA



YAPIM Sonic Team
DAGITIM SEGA
TÜRK YARIŞ
DİĞER PLATFORMLAR Wii
WEB www.sega.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

WipeOut gibi oyunların fanatığı olan bendeniz, aynı zamanda bir Sonic hayranıymışım ama nedense, bu iki oyunun bir karışımı olan Zero Gravity beni mutlu edemedi. Çünkü baştan savma bir oyun yapmayı uygun görmüş sevgili Sonic Team. Alacakları olsun...

5,9



SONIC RIVALS 2

PSP

Yıpranan sınırlarınızden mecmuamız sorumlu değildir

N e kadar nefret ettiysem de kurtulmadım ben bu pisliklerden! Televizyonu kapatsam PSP'de karşıma çıktı Sonic ve arkadaşları. Tam kafalarını ceviz gibi kırmak için odunu aramaya başlamışken yukarıdan bir ses geldi: "Yazılılar gecikmesiiii!" Bu sesle bir anda silkelendim ve kendime geldim. Yazı mı? Ben bir de bu cıgersizlere yazı mı yazacaktım? Vay anasını... Ne yapalım "Emir, demiri keser" dedik ve koynulduk Sonic Rivals 2'yi incelemeye. Bu süre zarfında ortaya çıkan hastane masraflarımı da dergiye gönderiyyorum. Umarım, gereği yapılır.

Sonic Rival'ı oynamışsanız yanındakı "2" ibaresini kaldırıldığımız vakit SR2'yi size SR diye yutturma potansiyelimiz oldukça yüksek. Olmadı, "güçlenmiş versiyonu" diye kandırılabiliriz sizi zira SR2'nin ilk oyundan gözle görülür, elle tutulur, burunla koklanır, ayakla vurulur, mide ile sindirilir, kalple pompalanır hiçbir yan yok! "El insaf!" denmez de ne denir?

SR2'de de ilk oyundaki gibi karşımıza hilkat garibesi sekiz yaratığın dört grub oluşturduğu muhteşem bir karakter seçme ekranı çıkıyor. Peki, bu karakterlerin birbirlerinden herhangi farklı bir yanı var mı? YOK! O zaman ne diye hava atar gibi sekiz tane karakter koyarsın, ey yapımcı! Salt göz boyama işte! Her neyse, hangi takımla oynamacağımızı belirlidikten sonra tek kişilik veya multiplayer modda oyunu oynamaya başlayabiliyoruz.

Bugüne kadarki bütün Sonic oyunlarında gördüğümüz karmakarışık, yanarlı dönerli

parkurlarla - doğal olarak - SR2'de de karsılıyoruz. Kısacası, yine oyunu oynarken insanın nevri dönüyor. Bunun üstünde bir de her şey çok hızlı ve kendiliğinden ilerliyor. Sanki karakterin kontrolü bile bende değil. Hiçbir şey anlaşılmıyor utan! Bana bunu yapmak zorunda misiniz?

Her neyse, ne diyorduk? Oyunun hangi özelliklerinden bahsetsem size? Hah, bulduğum:

Grafikler! Evet, oyunun en çok beğendiğim yanı grafikleri oldu. Rengarenk, karnaval gibi ortalık. Zaten hiçbir şey anlamıyorum hayattan ve bu oyundan, iyice salak ettin beni bu renk cümbüşüyle.

Alacağın olsun Sega ya da Backbone, ikiniz de sorumlusunuz bundan. Nerde benim odum? Hah, buradaymış! Bekleyin, geliyorum!

YAPIM Backbone
DAĞITIM Sega
TUR Aksiyon
DİĞER PLATİFLRMLAR Yok
WEB www.sega.com/games
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

**Sonic dünyasını seviyor olsanız
bile bu oyunun size vereceği hiçbir
şey yok. Eğer ille de "Sonic
oynayacağım" diyorsanız eski
Sonic oyunlarını oynayın,
daha iyi.**

4,9

DEAD HEAD FRED

PSP

*Vicious Cycle'dan "kült" olması
muhtemel bir centik...*



Dead Head Fred gibi oyunlar gerek bu piyasaya. Onca koşturmalı, aksiyon dolu, bol patlamalı ve kanlı oyundan sonra DHF gibi değişik oyunlar



insana adeta nefes aldırıyor. Daha sakin, daha renkli ve kendi yanında kavrulan bu yapımlar bizi monotonluktan kurtarıp ufkumuzu genişletmemize vesile oluyor. Bu tür oyular, tüm özellikleri göz önünde bulundurulduğunda "Çok Kaliteli" etiketini alamıyor belki ancak farklı bir şeylerin denenmeye çalışılması her zaman takdir edilmeli. Rengarenk atmosferi, sıradan ama işlevsel bir oynanış sistemi ve oyuncuya karşıma çıkardığı bin bir türlü gariplikle DHF, bu tür yapımlara iyi bir örnek.

"Gariplik" demişken... Oyunda bir ölüyü canlandırıyoruz. Hayır, "gariplik"ten asıl kastım bu değildi. Bugüne kadar, sadece birkaç oyunda bir ölüyü canlandırma şansına eristik. Benim gariplik kelimesi ile size asıl anlatmak istedigim şey karakterinizle yapabildiklerimiz. Örneğin, düşmanlarımızla savaşırken kafamızı kullanıyoruz.



Hayır, bu oyun bir strateji oyunu değil, yanlış anladınız. Durun, açıklayayım.

Oyunda birkaç kelle-i serifimiz var ve bu kellelerin birtakım işlevleri var. Mesela, insan kafasıyla insanların daha kolay iletişim kuruyor; onları ürkütüyoruz. Ancak, dövüşlerde insan kafası pek işimize yaramıyor. Dövüşler için diğer kafalar daha kullanışlı. Oyunda sekiz adet, birbirinden ilginç ve komik kelle bulunuyor. Oyunındaki basit ve kullanışlı bir menü sistemi sayesinde, bu kafalar arasındaki değişimleri çok hızlı bir şekilde gerçekleştirebilirsiniz.

Oyunun görselliğine de söyle bir değinelim. DHF'nin grafikleri gayet hoş ve tarz sahibi. Oyunca pastel renkler hakim ve karakter modellerimelerinden, çevre tasarımlarına kadar her şeyince ince hazırlanmış. Oyunun senaryosuna gelince... DHF'nin senaryosu tam bir Niyazi hikayesi. Bu Niyazi bir dedektif ve racon yerine başka bir şey kesen (Yine yanlış anlamayın; oyunun isminden bu amcanın ne kestiğini anlayabilirsiniz.) bir amcamızın hoşuna gitmeyecek şeyler yapıyor; macerası da bu şekilde başlamış oluyor. En sonunda ne oluyor? Oynayanın kendiniz görün deşil mi ama?! Fred'i örnek almayın ve kendinize iyi bakın.

YAPIM Vicious Cycle
DAĞITIM D3
TUR Korku / Adventure
DİĞER PLATİFLRMLAR Yok
WEB deadheadfred.net
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Dead Head Fred, farklı ve eğlenceli bir oyun. PSP'niz varsa ve fabrikasyon oyunlarından bıkkıp değişiklik arıyorsanız Fred'in kapısını çalabilirsiniz.

7,1

DEAL OR NO DEAL

"Televizyona çıkmadık, bari bilgisayarda yarışalım"

Her televizyon seyircisinin hayalidir. Bir yarışma programına katılıp büyük ikramiyeyi, arabayı, evi, yati katı kazanmak ve hayatının geri kalanını zengin bir televizyon yıldızı olarak kah o programda, kah bu programda insanları öğütler ve dersler vererek geçirmek... İşte Amerikalı kardeşçizlerimiz kendilerine hakim olamamışlar ve bütün dünya televizyonlarını terörize eden televizyon yarışmaları furyasını başlattıkları ve ırslarla devam ettirdikleri yetmiyormuş gibi bir de o yarışmaların oyununu yapmışlar. Daha önce de yapmışlardı ama bu kadar kötü bir sonuç çıkmamıştı ortaya. Bilmeyenler için hemen kısa bir özet geçelim; Amerikan te-

levizyon endüstrisi 1960'larda yarışmaların çok sevildiğini ve çok reyting getirdiğini görüyor zira bir bilgi yarışması tüm reytingleri toplayıp ortalığı darmaduman ediyor. Bütün Amerika yarışmanıñ her bölümünde ekran karşısına kilitleniyor, -medeniyet ve teknoloji konularında aşmiş olmalarına rağmen ay çekirdeğinin tadına bakmayı akıl edemedikleri için- ekran karşısında patates ve mısır cipsleri tüketerek bu yarışmayı ve onun haftalardır ellenmeyen, büyük finalde büyük ödülü doğru giden bir yarışmacısını seyrediyorlar. Televizyondaki yarışmacı neredeyse bir halk kahramanı haline geliyor çünkü bütün sorulara doğru cevap vererek tüm rakiplerini eliyor. Bütün akşam



televizyona bakan, koyun ruhlu Amerikan insanının halayını kurdu¤ı milyon dolarlar, şöhretin ve zekanın bir sembolü haline geliyor bu yarışmacı arkadaşımız. Ancak, sonra bir olay patlıyor ve yapımcılar tarafından önce yarışmacıya doğru cevapları verdiği ve böylece reytingleri patlatacak bir kahraman yaratmaya kalkışıkları anlaşılıyor. Dolayısıyla, dandik bir bilgi yarışmasının bile televizyon ekranında insanların duygularını sömuren bir silha dönüşebildiğini öğreniyoruz. END

**YAPIM Hostes kızları süper yapımlar
DAĞITIM Kaçmak istiyorum
PLATFORM PC, DS**

3



LITTLE BRITAIN THE VIDEO GAME

Mide gazından roket yakıtı

Su ortamda onca yıldır birçok insan gördüm; çok romantik oyun eleştirileri yazan duygusal arkadaşlar tanıyorum. Oyun ne kadar gereksiz ve dumbelek olsa da onlar ortaya duygusal bir metin çıkarmayı başarıyorlardı. Ailecek, hayranlıkla izlerdim bu arkadaşları. Mesela, küçük civicileri katletmek üzere kurulu olan, hayali bir oyuncumuz olduğunu düşünün. Hemen söyle bir metin ortaya çıkarabilirdi bu arkadaşlar (Üç noktalara dikkat!): "Çığ tanelerinin altında uyanmış gibiyim bugün... Yolların beni getirdiği yerde, gidememelerin kucağında uyudum bu gece... Yağmur bulutları birikirken pencerenin dışında benim hiç oyun oynayışım yoktu; ta ki onunla karşılaşana kadar... Masamın

üzerinde duruyor ve sanki onuna konuşmamı bekliyordu; mahzun ve yalnız... Kederli ve kırkındı... Doyumsuzlukların pençesinde tüketti¤im yalnızlıkların bir resimiymi sanki... Güneşin parıldacı günlerden kalma bir arkadaş mıydı yoksa? Yol kenarında biten bir yaban otu gibi hissetti¤imi biliyor muydum acaba? Sorularıma cevap alamayaca¤ımı bilerek kurdum onu bilgisayarına... Sessizce anlaþan iki eski aşk gibiydi... Daha DVD'yi sürücüye yerleştirirken bu yalan ve acımasız dünyanın kanatlığı yaralarımı desmeyece¤ini, beni üzmemeyece¤ini biliyordum... Windows, "autorun" dosyasını çalıştırırmak isteyip istemedi¤imi sordduğunda hiç tereddüt etmedim; yeþil kırların gökyüzü ile bu-

luþtu¤ı ufuklara doğrudyu yolculu¤um... Ve sonuç olarak şunu söylemek istiyorum, bu oyunu mutlaka oynamalısınız çünkü gitmedi¤iniz yer sizin de¤ildir; yolları sizi oraya götürmüş olsa bile... Mutlaka oynayın..." Tamam da ney oynayaca¤ı, ne oynayaca¤ı? Bir cümlede de oyunu anlatsaydım keþke.

Her seye rağmen, bu romantiklerin yol ve hava durumu temali oyun yorumlarının bile Little Britain'ı kurtarabilece¤ini sanmıyorum. Kisacasi, bu oyun için tek bir şey söyleyebilir: "Sana hiçbir şey demiyorum!" END

**YAPIM Tenhada yakalamayayım
DAĞITIM Başarılar diliyorum
PLATFORM PC, PS2, PSP**

0

LOONEY TUNES: ACME ARSENAL

"Sabah akşam kadın programı seyretmek istiyorum"

Televizyonlarınızın, ev kadınlarını sunduğu programları fark etmişsinizdir, sevgili LEVEL okuru. Looney Tunes gibi sabah saatlerini mes¤ul eden çizgi film kahramanlarından laf açılmışken, aklıma geldi de artik, sabahları o kadar az çizgi film var ki... Televizyonlar sabahın köründen itibaren magazin ve kadın programlarına bo¤uyor izleyiciyi. Ve bu noktada ilginç bir tespite bulundum; o içi bombos televizyon programları evrenin sırrını saklıyor. Evet, saña gibi ama gerçek. Bir kadın programında, evrenin sırrını bulabilirsiniz. Kainatın kocaman bir boşluk olduğunu ve o boşluğun içinde anlamsız derecede küçük noktalar olduğunu bu programlara bakarak çözebilirisiniz. Misal, bir manken

hanım kızca¤ımız, sevgili olan sanayici oðlu çocuğumuz ile kavga edip ayrılıyor ve bu önemli olayı koþa koþa bizlere anlatıyor. Şimdi burada, "Bana ne yahul!" karşı argümanı ile bu kişi susturmanız gerekiyor, değil mi? Hayır! Öyle olmuyor; büyük bir heyecanla oturup seyrediyor ve konuşmaları, kavgaları, canlı telefon bağlantılarını takip ediyor. Demek ki o ekrandaki komedi kadar bozuk, anlamsız, degersiz. Ve buradan yola çıkarak söylemek istiyorum ki Looney Tunes'ta, eline silah almış bir tavuk gördüğünüzde sakın şaþırma¤ın zira artık anlaþılmıştır ki tavuklar dünyanın efendisidir. Onlar hiçbir şeyi umursamadığı için dünya insanlarla aitmiş sanılıyor. Bu aşmis yaratıkların, her sabahın köründe uyanmasına ra¤-

men bir gün bile magazin programlarını merak etmemesinden yola çkarak şunu söyleyebiliriz: Tavuklar insanlardan katbekat daha akıllıdır. Herkesi Looney Tunes oynamaya ve oynatmaya davet ediyorum. END



**YAPIM Tebrik ediyorum
DAĞITIM Devamını bekliyorum
PLATFORM Wii, PS2, Xbox 360**

10



ESCAPE FROM BUG ISLAND

Hiçbir şey istemeyen kadın

Hiçbir şey istemeyen kadın, bütün varlığı istemek ve istediklerinin karşılaşması üzerine kurulu kadının, alışmamış bir türevidir. Sık karşılaşılmaz; neslinin tükenmek üzere olduğu bilinir ama bu kadınların var olduğu da kulaktan kulağa yayılmış bir efsane gibi bilinir. Sadece bugüne kadar kimse in bu kadın tipini görmemiş olası, akıllarda soru işaretleri yaratır.

Hicbir şey istemeyen kadın, -daha hayatın en başında- doğmak bile istememiş, sezaryenle dünyaya gelmiş veya daha doğru ifadesiyle, zorla getirilmiştir.

Hiçbir şey istemeyen kadın bebekken ağlamış ama emzik istememiştir ve şekerlemeyle, çikolatayla, oyuncaklarla kandırılmıştır. Bu kadın tipi doğum günlerinin, yıl dönümlerinin, sevgililer günlerinin



kutlamasını önemsemez ve istemez. Bu günler onun umurunda değildir. Onun savaşında hiçbir değeri olmayan, boş kovanlardır başkalarının yana yaklaştıktları. Kendisini, dünyayı, yaşamı, evreni, ölümü anlamak; var olmanın teorğini, var oluşunun süresi dolmadan çözümbilmek ve doğaya kafa tutabilmektir derdi ama bu detaydan da hiçbir zaman emin olamayız çünkü derdin bize anlatmak da istemez hiçbir şey istemeyen kadın. Başkalarının hayatında birincil mesele olan kendisini anlatabilme çabası onun hayatında mesele bile değildir.

Sevgi istemez, ilgi istemez; dokunmak, dokunulmak, ağlamak, gülmek, anlatmak, dinlemek istemez; seni istemez, beni istemez, onları istemez; kendisiyle mutludur. Onun yanına ulaşıp dudağından küçük bir öpücük alabilecek çapkin, daha dünyaya gelmemiştir.

İlgiye cevap vermediğinde kimisi "frijit"

der; kimisi lezbiyen olduğunu düşünür; kimisi zekasına, kimisi niyetine laf atar. Zira o dünyanın kaldırılamayacağı bir kadındır. Hayaldır. Yabancı kani damarlarında barındırmayan saldırgan bir beden gibi hayat onu içinde istemez; ezer, sıkış, yok etmeye çalışır. Gerçek onu kabullenemez ama o gerçekle alay edecek kadar hayal olmayı da bilir.

Sevmez, sevilmek istemez; gülmez, güldürmez; umursamaz, umursanmak istemez. O kadın, hiçbirimizin hiçbir zaman tanıtmayacağı kadınlardır zira bizimle tanışmak da istemez.

Hayallerimizin kadını, o kadındır arkadaşlar! Sallayın böcek adasını, falan filanı... O kadını bulabilir misiniz, buna düşünün.

**YAPIM Shelltox'la kovalarım sizi
DAĞITIM Plaket mi verelim yani?
PLATFORM Wii**

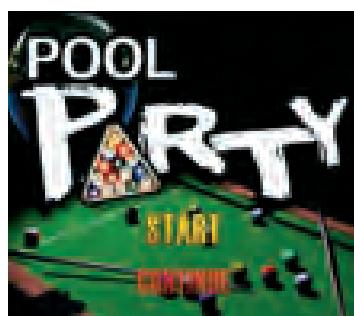


POOL PARTY

Nöbetçiler madalyalarınızı getiriyor

Cok büyük bir heyecanla gidip
Wii aldınız; hemen ardından,
oynamak için oyun aramaya başladınız
ve şans eseri de bu sanal bilardo
oyunu görüp üzerine atladınız.
Tam bu noktada, bir soru yöneltmek
istiyorum sana, LEVEL okur insanı.
Domatesli veya kremali, mantarlı makar
na sosus tane karabiber mi eklenmelidir,
yoksa toz karabiber mi? Bu soru
önemli zira tane karabiber sosun
içinde çözülmemişin için küçük bilardo
toplari gibi tane tane kaldığı için
verken dilerler arasında ezilin, damağı-

niza yapışabiliyor ve bu yüzden çok acı bir tatla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Üstelik, tane karabiber kullanmak karabiberin tadının tüm sosa yayılması engelliyor. Öte yandan, tane karabiberin görsel olarak yemeği hoş bir şekilde süslediğini de göz ardi etmemek gerek. Eski bir kız arkadaşım, "Hem toz, hem tane karabiber kullanmak lazım" derdi. Yani, toz biberle sosun tadını güçlendirip, tane biberle görünüün şık olmasını sağlamak hoş bir çözüm yoluyla ancak sonra bu hanım kızımıza çok beklenmedik şekilde ayrıldık. Kendisi realist bir hanım kızcağızımız olarak bir gün yıldızları, galaksileri, nebulaları keşfetip akıllı yaşam türleri ile karşılaşıp iletişim kurma ve evrenin sırlarına nail olma hayallerimi anlamsız ve gereksiz olarak gördüğünü söyledi. Ben de kendimi tutamadım; saçını hiç sevmemiğimi ve -başkaları beğense de- teninin rahatsız edici bir kokuya sahip olduğunu söyledim. İyi etmiş miyim? Ayrıca, henüz şaşkınlıktan ve şoktan ağızı kapanmamışken şımarık, nazlı, olgunlaşmamış toy bir yanı olduğunu ve 50 yıl geçse de düzeyeceğine inanmadığımı. Üstelik Titanic gibi dandık filmleri



ebzere bilirken Star Wars hakkında en ufak bilgisinin olmamasına katlanamadığımı, cehaletinden bıkıp usandığımı hiç çekinmeden kendisine belirttim. İşte bu oyunla karşılaşlığında, o gün duvarda asılı duran bilardo sopalarından birini alıp kafamda kırdığını hatırladım ve kendimi kötü hissettim. Biliyorum, bazılarınız Kısa Kısa sayfalarında güzel hanım kızcağızlarla maceralarımı okumak istemiyorsunuz ancak güzel evladım, şimdi ben sana toplamda on üzerinden iki puan vereceğim bir bilardo oyunu hakkında da ne anlatıym; neden canını sıkarım? Bak hiç olmazsa şurada iki satır dertleştik, sohbet ettik. Sen de ilgilç bir anı okumuş olduğun, değil mi?

**YAPIM İlla ki yapmıştır birisi
DAĞITIM Üzümünü ye, bağıını sorma
PLATFORM Wii**





OYUN MU OYNADI

BÜYÜK OYUNLAR

BÖLÜM 1

"Saat 12, final sahnesi... Işıklar gitgide azalır, perde kapanır, seyirci alkışlar ve oyun biter. Oyuncular soyunma odalarına gider, makyajlarını temizlerler ve tiyatrodan ayrılırlar. Seyirci, gecenin içinde dağılır. Fakat 'tiyatral deneyim' denilen şey bitmez; henüz başlamıştır.

Oyun, sahnedeği yaşamın içinde başlayıp biten bir olgu değildir; yaratıcısının dünyasında başlar, seyircilerin imgelemelerinde ve anılarında depolanarak büyür, olgunlaşır. Sahne, ele alınan konunun, 'tiyatral gösteri' olarak tanımladığımız iletişim formunda sunulduğu basit bir odaktır.

Gösteri bittikten sonra geriye kalan tek şey, oyunun etkisidir. Zaman zaman oyun hakkında düşünülür, konuşulur, hayaller kurulur; saatlerce, günlerce, hatta yıllarca yaşıtlıır."³

Yukarıdaki satırlar, bir tiyatro oyununun sadece kendinden ibaret olmadığını, izleyicide bıraktığı geçici ya da kalıcı etkilerle düşünülmlesi gerektiğini ifade ediyor. Daha açık şekilde ifade edecek olursak; izleme eylemi bittiğinde oyun bitmiyor ve üstelik, izleyicinin deneyimi daha yeni başlıyor. Peki, tiyatro bir sanat dalı da video oyunları değil mi? Öyle elbette ki... Bu yüzden benzer bir ifadeyi video oyunları için de kullanabiliriz: Biz oyuncular için oyun, bittikten sonra başlar...

GINI SANIYORSUN?

Video oyunları için "sekizinci sanat" yakıştırması yapanlar hiç de azımsanacak sayıda değiller. Gerçekten -ortada henüz bir fikir birliği olmasa da- oyunlar, sinemadan sonra, ona pek çok açıdan benzeyen ama bireylere bambaşka perspektifler sunan "bir 21. yy sanatı" olarak gösterilebilir. Bir tabloda, fotoğraf karesinde, heykelde, binada, müzik eserinde, romannda, dans koreografisinde, tiyatro oyununda ya da bir sinema filminde felsefi, sosyolojik ve siyasi anımlar yakalanabiliyorsa; tüm sanat dallarından yararlanan -ve belki de artık "sekizinci sanat" olarak algılanması gereken- oyunlarda da aynı anımların yakalanması elbette ki kaçınılmazdı. Siyasi açıdan oyunları değerlendirecek olursak; típkı Pink Floyd gibi bir rock grubunun Another Brick on the Wall parçasıyla devlet politikalarını eleştirmesi ya da típkı ABD gibi bir devletin, vatandaşlarının moral ve motivasyonunu artırmak amacıyla, kendi bünyesinde Rambo serisi gibi tek kişilik Amerikan ordusu filmleri üremesi örneklerinde olduğu gibi -hiç değilse teoride- oyunlar da devletleri, hükümetleri ve politikaları eleştirebilir ya da devletler tarafından belli birtakım mesajları insanlara empoze etmek amacıyla kullanılabilir.

Siyasetin video oyunlarıyla doğrudan ilişkilendirilmesi çoğu kişi tarafından yersiz görülebilir ya da eğlencenin ön planda olduğu rengarenk oyun sektörünün, büyük ölçüde can sıkıcı, gri ve koyu tonların ağırlıkta olduğu siyaset dünyasıyla anılması yine çoğu kişinin tadını kaçıracaktır. Unutmayın ki diğer sanat dalları da öncelikle insanların keyif almakları, hoşnut olmaları ve eğlennelerine hizmet eder ama daha çok düşündüren, korkutan, tiksindiren, tepki doğuran, insanları galeyana sevk eden ve içinden siyaset geçen eserler de sanat ürünlerini arasında yer alır. "Oyunlar ve siyaset" konulu, kimilerine ağır ya da sıkıcı gelebilecek bu yazda yapmak istediğim tek şey, objektif bir şekilde siyasetin oyumlara ve oyunların siyasete olan etkileri üzerinde biraz kafa patlatmak.

Doğrusu şu ki iyi vakit geçirmek amacıyla satın alıp büyük bir istahla oynadığımız pek çok oyunda gözümüzden kaçan pek çok siyasi detay saklı. Sözelimi cepheden cepheye koşarak savaştığınız, teröristleri avladığınız America's Army adlı online oyuncunun sansasyonel bir amaca hizmet ettiği konuşuluyor: İddiaya göre Amerikan Ordusu, gelecekte cepheye süreceği genç asker adaylarını "oyun" kışvesi altındaki bu gerçekçi savaş simülörü aracılığıyla savaşa hazırlıyor. Kesin konuşmak güç

ama Irak'ta, bir yandan kulaklarına geçir dikleri "stereo headphone"ları ile metal müzik dinlerken diğer yandan Irak'lıları yayılım ateşine tutan Amerikan askerlerini gözünüzün önüne getirirseniz, söyletilerde ciddi ölçüde haklılık payı olduğunu yadsıymazsınız.⁴

BİR GÜN HERKES AMERİKALI OLACAK (!)

Oyun sektöründe ağırlıkta olan Batı kaynaklı yapımlarda yaygın şekilde kullanılan "düşman" ve "kahraman" tipolojilerini masaya yatıralım: Bir yanda "uzaydan gelen" düşman yaratıklar var ki onlarla baş edebilmek için Batı'nın üstün savaş teknolojilerini kullanmaktan başka çaremiz yok. Bununla da kalmıyor; çoğu oyunda aynı zamanda Batılı olmamız (!) gerekiyor. Kimilerince "Türk yapımı" şeklinde lanse edilmiş olan Crysis, bu tür oyumlara iyi ve güncel bir örnek. Dikkat edilirse gerek Far Cry'da, gerekse Crysis'te çok eski bir argümandan, "tek kişilik Amerikan Ordusu" klişesinden faydalanyılıyor. Saflığa yakın iyi niyetlerimizle bu tür oyumlarda bir kasıt aramamış olalım ama bilincaltımızda yatan, "dünyayı kurtarmak" misyonunun Batı'ya mal edilmesinde hem o oyunların, hem de aynı kumaşla dikilmiş olan yüzlerce sinema filminin payı büyük.

Diğer yanda, uzaydan gelmeyen ve dünyada sentezlenmiş olan kötü niyetli organizasyonların, örgütlerin ve devletlerin şeytani askerlerini görüyoruz. Bu gruptaki oyumlara bakarak "Batı'nın düşünceye biçimine uygun olmayan tüm siyasi oluşumlar zararlı" gibi bir fikir edinmeniz gayet doğal. ABD'nin "dünyanın jandarmalığına soyunduğu" görüşü kadar, uyguladığı küresel poli-

kaların, kendi bünyesinden başlayarak tüm dünyada yine kendine karşı koskoca bir kitle oluşturduğu görüşü de bilimsel verilerle sabit. Oyunlar da dahil olmak üzere Batı'nın 80'lerden itibaren ürettiği savaş konulu tüm yapımlarda ABD'nin ve NATO'nun girdiği bütünavaşların legal kılınmaya çalışıldığılığını görüyoruz. Bu noktada oyunların işlevi, biz Batı'lı olmayanlar da



dahil olmak üzere tüm oyuncular Batı'lı askerlerin empatisini yüklemek. Bir düşünün lütfen; ABD gibi Avrupa'yı Naziler'den; Uzak Doğu'yı Vietnamlılar'dan; Orta Doğu'yı Saddam'ın şerrinden; dünyayı ise komünizmden, Sovyetler'den, genel olarak terörden ve elbette ki bir gün karşımıza dökilme olasılığı olan uzaylı yaratıklardan kurtarmayı borç bilen bir devlet, bunca zahmete neden katlansın ki? Daha da önemlisi; öyle olmadığımız halde (empati icabı) kendimizi bir Amerikan askerinin yerine koyduğumuzda, çoğu ABD vatandaşının haykırdığı "Ne için savaşıyoruz?" sorusu geçmez mi hiç akıllarımızdan?

* Neden olmasın? Hem Amerikalı olmak, "her şey olmak" (!) demek. Bu yolda Son Samuray (!) olmak bile var!

"Tiyatro, daha önce de tartıştığımız gibi daima içinde bulunduğu kültüre bağlıdır. Pek çok tiyatro, doğrudan hükümetin ve soyluların kuralları tarafından yaratılmış veya ayakta tutulmuştur. Örneğin, İ.O. 5. yüzyılın Yunan tiyatrosu, devletin bir yaratımıdır; Ortaçağ tiyatrosu, kilise, kent yönetimi ve belediye-rin yaratımı; saray tiyatrosu ise monarşik bir düzenin doğrudan dayatmasıdır. Modern dönemlerde bile hükümetler sık sık sponsor, yardımcı sponsor ya da tiyatronun gizli destekçisi olarak hizmet vermiştir. Bir tiyatro ve kültür arasındaki entellektüel bağ, yalnızca politik ilişkilerle sürdürülür: Tematik olarak tiyatro, bir zaman için vardır veya düşünülebilen her sosyal konunun tartışılması için bir arena olarak hizmet verir."³

Yazının başlarında da anlatmaya çalıştığım gibi, sadece video oyunları değil; genel olarak insana ulaşan her şey onun üzerinde istenilen etkiyi bırakmak için bir araç olarak kullanılabilir. Psikolojide en küçük bir imgenin ve sembolün dahi insanın bilincinde yer ettiği kabul Görür. Şirketler, pazarlama faaliyetlerinde buna benzer bilimsel kabullere sonuna kadar başvurur. Sadece şirketler değil; devletler ve ideolojiler de aynı yöntemlere rahatlıkla başvurabilir. Üstelik kamu gücünü elinde bulunduran devlet idarecileri ve hükümetler, bu konuda çok daha avantajlı konumdadır. Machiavelli, devletin kendi geleceğini garanti altına almak, menfaatlerini korumak uğruna her şeyi yapabilecek güç sahip olması gerektiğini ve bu doğrultuda devlet adamlarının olağanüstü gücü olmaları gerektiğini söyler. Bu ifade, hukukun üstünlüğüyle zamanla yumuşatılır ve hukuk, bireyleri devletin karşısında "savunma" misyonunu yüklenir. Gramsci ve Althusser gibi düşünürler ise "hegemonya" kavramıyla devletin hukuki sınırlar içinde de olsa aşırı güçlü olduğunu iddia ederler. Devletlerin birtakım baskı aygıtları vardır ve göz ardı edilse de devlet, ideolojik aygıtlardan da yoğun şekilde faydalanan.⁵ Devletler ve otoriteyi elde etmek isteyen alternatif ideolojiler, hegemonalarını sağlamak ve / veya kamuoyuna kendi ideolojilerini aşılamak için geçmişte tiyatro ve edebiyat gibi nispeten dar kitlelere ulaşan sanat dallarını kullanmıştır ve günümüzde radyo, televizyon gibi teknoloji aygıtları;inema, müzik gibi sanat dallarını ve genel olarak medyayı kullanmaktadır geri kalmaz. Bu açıdan, takip ettiğimiz güncel yayınlar ve sanat ürünleri, sadece bizim taleplerimizle değil, 40 yıl düşünsek aklımıza gelmeyecek olan değişik söyleşelerden geçirilerek önmüze kompektadır. Siz ne kadar kandırıldığınızı, aldatıldığınızı ya da kobay olarak kullanıldığınızı düşündürseniz düşünün; bulunduğunuz ülkede hakim olan



Starcraft'ın tek günü çok iyi bir oyun olmak; oyun yüksek ölçüde bağımlılık yapabiliyor ve Güney Kore'de olduğu gibi insanların ölümne sebep olabiliyor.

ideolojinin öngördüğü genel kamu menfaatleri adına, hegemonya enstrümanlarında "biçimlendiriliyor".

Olaya bir başka açıdan bakacak olursak, kamu menfaati adına kamu hizmetinin hızla görülmüşinin, kesintisiz bir şekilde yürütülmesinin zorunlu olduğunu söyleyebiliriz. Hükümetler, kamu menfaati gözetse de, gözetmese de uyguladığı her politika için halkın desteğini alamayabilir. Bu yüzden devlet yapısından belli yasaları çkarırken ya da belli politikaları hayata geçirirken, yürütürken insanların büyük çoğunluğunu oyalayarak yükselmesi muhtemel olan tepkileri bastıracak belli araçlara gereksinim duyulur. Örneğin, Roma İmparatorluğu için arenalar, bu amaçla geliştirilmiş, akıl almaz derecede etkili olan araçlardı. 20. yüzyılda futbol veya basketbol gibi taraftarlık anlayışına dayalı olan spor dalları, aynı amaçlara hizmet etti ve başarılı oldu. 21. yüzyılda ise insanlık daha etkili bir "oyalayıcı"yla karşılaştı: Video oyunları... Bilinçli ve iradeli değilseniz, tek kişilik oyunlara saatlerinizi ve günlerinizi; Counter-Strike gibi multiplayer oyulara, Second Life gibi yaşam simülasyonlarına yıllarınızı harcayabilir; hatta canınızdan bile olabiliyorsunuz. (Örnek: Güney Kore'de 20 - 25 yaş arasındaki beş gencin, aralıksız 30 saat boyunca Starcraft oynadığı için kalp krizi sonucu ölümesi.)

⇒ Kabul etmek gereklidir ki biz oyuncular için siyaset, rağbet gören bir konuşma ya da tartışma mecrası değildir. Bizler, oyunlarda fantastik dünyalara daldığımızda, bir şekilde kendimizi içinde bulunduğuımız dünyadan, toplumun; vatandaşlığı olduğumuz devletin gerçeklerinden soyutlarız. "Amerikan askeri" sıfatıyla önume geleni öldürmek, bir terörist olup katliam yapmak, modifiye ettiğimiz bir arabayla şehirde masumların hayatlarını hiçe sayarak trafik canavarı olmak, bir sanal şehirde suç işleyip durmak ile; Tetris'te blokları üst üste dizip ekrandan temizlemek arasında genellikle fark gözetmeyiz. "Hepsi oyun"dur ne de olsa... Her oyunu mümkün olduğunda iyi şekilde oynamak ise aslı amacımızdır. Bazen sadece, kaliteli bir görselliğe sahip olması bile oyunu satın almamız için yeterlidir. Daha da ötesinde; bir oyun dergisi ya da oyunlarla ilgili bir web sitesi tarafından, oyunların derinlemesine analizlerinin; bilimsel, felsefi, sosyolojik, psikolojik ve özellikle de siyasi açılımlarının ortaya konmasını beklemeyiz. Büyük ihtimalle bu durumun başlıca sebebi, bilgisayar & video oyunlarının, ufak yaşlarda gerçekleştirmiş olduğumuz klasik oyun faaliyetlerimizden ayrılmamasının zor olmasıdır. "Yetişkinler, birer yetişkin gibi hareket etmelilerdir; çocuklara ise oyun oynamak düşer" şeklindeki genel ve yanlış kani, benliklerimize ve biliç altlarımıza oyunların ciddiye alınmaması gerektiği önyargısını yerleştirmiştir bir kere. Normalde video oyunları konusunda duyarlı kalan yetişkinler, oyunları ciddiye aldıkları anda tuhaf bir şey olur: Ebeveynler, çocukları şiddete özendirdiği iddiasıyla oyunları yasaklatmaya kalkarlar. Columbine katliamı gibi çocukların ve gençlerin sebep oldukları olağanüstü, uç noktada şiddet / vahşet olaylarına, video oyunlarıyla ilgili önemsiz bir detayın karışması dahi oyunlara karşı cephe alınması için yeterlidir. Bu durumda ebeveynlerin başını çektiği toplumun büyük bir kısmının talebiyle devlet duruma el koyar.

BUSH AMCA'NIN ERLERİ!

"İngiltere'nin 'çiçeği burnunda' başbakanı Gordon Brown, medliste yaptığı açıklamada 'Çocuklarımızın internetten ve video oyuna-



rindan faydalananbilmeleri için pornografiyi ve şiddeti bu mecralardan uzaklaştırılmak istiyoruz' diyerek gerekli yasal düzenlemelerin kısa süre içinde hayatı geçirileceğini ifade etti."

"Irlanda Film Sansür Ofisi (IFCO), Manhunt 2'nin yasaklanması için harekete geçti."

"Çin Hükümeti, online oyunlara olan bağımlılığın ve gençlerin şiddete olan eğilimlerini körükleyen unsurların önüne geçmek için yeni yasaklamalara ve kısıtlayıcı tedbirlere gidileceğini duyurdu."

"Hindistan Hükümeti, Manhunt 2'deki 'abartı' şiddet içeriğinin toplum düzenine vereceği olası zararları baz alarak geniş kapsamlı bir "oyun yasakları paketi" hazırlığına girdi."

"Brezilya Hükümeti, Counter-Strike'ı ve Everquest'ı yasaklıdı."

"Beyaz Saray sözcüsü Dana Perino'nun açıklamalarına göre; Irak çatışmalarında sakatlanan piyade askerlerini Texas'taki bir rehabilitasyon merkezinde ziyaret eden George W. Bush, eLINE bir gamepad alarak, erlerle, Bağdat'ta gerçekleşen bir çatışmayı konu alan bir savaş oyunu oynadı."

Yukarıdaki haberlerden sonucusunu ayrı bir kefeye koymakta fayda var. Dünyanın hemen hemen bütün ülkelerinde insanlar, oyunlardaki sakıncalı içeriklerin küçük yaştaki oyunculara zarar verdiği konusunda birleşiyor ve devletler birbirleri ardına -halklardan gelen taleplerle istinaden- oyunlara yasaklamalar / kısıtlamalar getirirken, ABD Başkanı George W. Bush'un savaşı ve savaş oyunlarını özendirmeye yönelik hareketleri, bizleri adeta dumura uğratıyor. Zaten Irak'ta savaşırlarken kollarını - bacaklarını kaybetmiş olan erlerin, kendilerini sanal da olsa aynı atmosfere geri taşıyan bir oyun oynamaları heften tuhaf. Hem de rehabilitasyon merkezinde...

Yine Machiavelli, Prens'te; "Halk, 'Büyükler'in emri ve baskısı altında olmak istemezken, Büyükler ise halka komut vermek ve onu baskı altına almak istiyorlar." ifadesini kullanır. Yani Büyükler (hakim iktidarlar ve iktidarı devralmak isteyenler) kadar toplumlar ve çeşitli toplum kesimleri de siyaseti etkilemeye çalışır. Biraz dolaylı yoldan gerçeklese de oyunların, oyuncuların, oyuncu ebeveynlerinin ve hatta oyun sektörünün siyaset üzerindeki etkisi tartışılmaz. Elbette ki aklımıza gelen ilk şey; potansiyel tehdit içermesi ya da bir şiddet olayı / bir ölüm vakası ile ilişkilendirilmesi sebebiyle, halkın talepleri doğrultusunda ve büyük ölçüde ebeveynlerin tepkilerini yarıştırmak amacıyla yasaklanan oyunlar. Diğer taraftan oyunları yasaklamak pek kolay değil çünkü kamu yararı adına hareket eden hükümetler, kamunun ekonomik menfaatlerini korumak içininema ve film sektöründe olduğu gibi- oyunları içeriklerine göre sınırlamak gibi alternatif çözümler üretilir. Herkesi memnun etmesi beklenen bu çözümler⁶ ise genellikle hiçbir kesimi tam olarak memnun etmez.

"İskoçya hükümeti, 10.000 Sterlin harcayarak Need for Speed: Carbon, Project Gotham Racing 4 ve Pro Evolution Soccer 2008 gibi pek çok oyunun Xbox 360 Live üzerinden oynanan versyonlarına 'Alkolden uzak durun' reklamları koyacağını açıkladı."

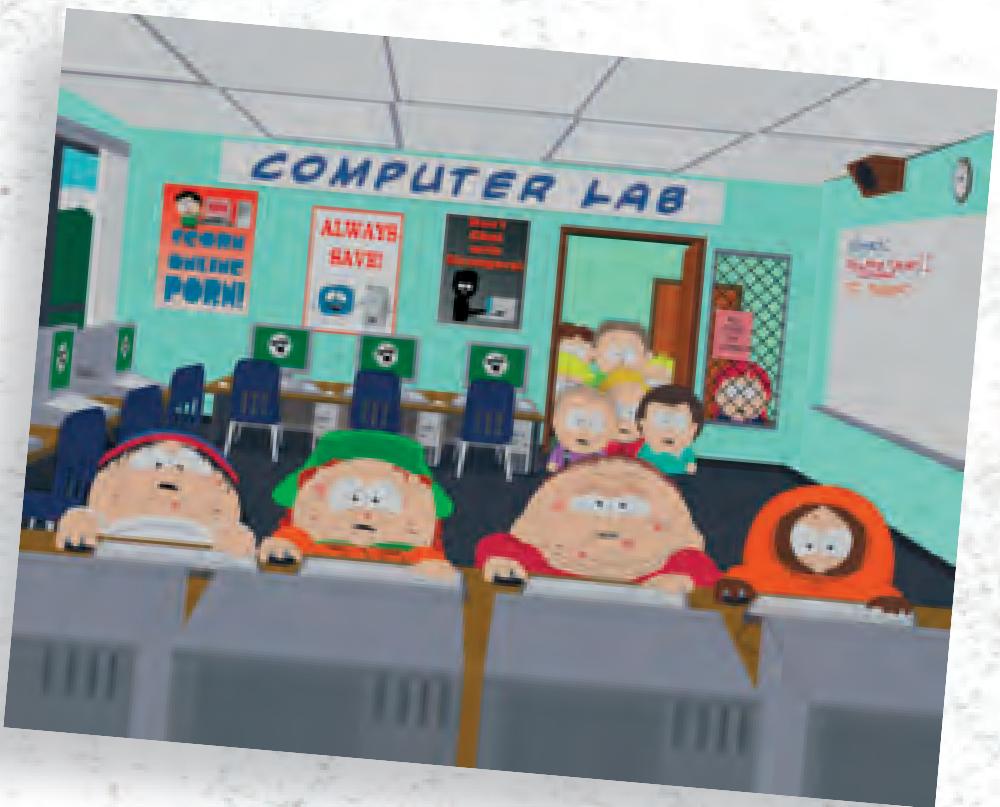
Hükümetler kamudan aldıkları gücü ve hegemonik olanaklarını yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi iyiye kullanabilirler ancak benzeri düzenlemelerin ve uygulamaların gerçekleştirilebilmesi için gerek halkın, gerekse oyun firmalarının duyarlı ve bilinçli olmaları şart. Bir oyuna gerçek yaşam aralındaki ayrimı hemen her insan kolayca yapabilir. Ustalık, sözü edilen oyun The Sims ya da Second Life gibi bir yaşam simülasyonu bile olabilir. Herkesin üstesinden gelemeyeceği şey ise bir oyunda veya sanal bir dünyada, gerçek yaşam ile ilgili olan ya da ilgili olmayan şeyleri ayırt edebilmektir. Böyle bir muhakeme yeteneğinden yoksun olan insanları kötülüğe

yöneltebileceğiniz gibi onların, istediğiniz şeyi düşünmelerini ve yapmalarını sağlayabilirsiniz. Özellikle küçük yaşta oyuncuların büyük bir tehdidin altında oldukları kabul etmemiz gereklidir. Sırf bu yüzden bile oyunların sadece eğlennememize ve iyi vakit geçirmemizle yaranan araçlar olduğu fikirden bir an önce vazgeçmek zorundayız. Şiddet, siyasi propagandalar ya da muhalif söylemler ve cinsel öğeler içeren oyunların illa ki yasaklanması gerekmeyi; ancak ölçülüp bıçılıkla, kime ne gibi zararlarının dokunacağı ortaya koymadan ve yan etkileri giderecek tedbirler alınmadan satışa sunulması yanlış.

SAVAŞMA, WARCRAFT OYNA!

Simpsonlar'ın GTA serisini ti'ye alan bölümünde, Homer Simpson, şehrin içine dalarak insanları dövüyor ve arabaları, şoförlerini yumruklayarak gasp ediyor. Benzer bir sahne, South Park dizisinin, oyun dünyasını ciddi bir şekilde irdeleyen Make love, not Warcraft adlı bölümünde





de söz konusu. Kyle'in -"geri kafalı" durumuna düşmemek için çocuğunun yaptığı her şeyi ciddiye alan- babası, oğluna bir "USB stick"ın içinde Bin Gerçekin Kılıcı'nı götürürken yolda bir arabayı aynı yönteme gasp ediyor. Yine aynı bölümde Kyle'in babası, Blizzard yetkilileriyle eve gelip "hayat memat meselesini" hararetli hararetli anlatlığında Kyle'in annesi kuru bir "N'olmuş?!" ile karşılık veriyor. Sözde hayatı olansa şu: WoW dünyasında tüm gün bilgisayar başında oturup oyun oynayan biri, herkesi fütersuzca öldürerek güçe ulaşıyor ve

South Park tayfası da ona engel olmak için harekete geçiyor. Başarısız olurlarsa WoW dünyasının akibetinin ne olacağı belli değil ama asıl mesaj, Kyle'in annesinin ağızından verilmiş oluyor. En önemlisi bizler, "gerçek" ile "sanal" arasındaki karmaşanın sonuçları konusunda bir fikir sahibi oluyoruz. (Bkz. Kendisini Final Fantasy VIII'deki Squall karakterinin yerine koyarak ailesini katleden çocuk.)

"En 'büyük' oyunlar, tüm insanlıkla sosyal ve politik sınırlar

arasındaki çatışmaları umutla, ilgiyle aşmaya çalışan oyunlardır. En iyi oyunlar, en derin düşüncelerle bağıntı kurabilen ve gelişigüzel düşünücüler bir dönemin ve felsefeyi içine yerleştirmeye yardımcı olan oyunlardır...”³

En “büyük”, en iyi oyunlar sizlerin olsun! ^(nb)

DEVAMI GELECEK SAYIDA...

1 44 yaşında bu dünyayı terk eden Anton Çehov'un altı oyundan oluşan ölümsüz eserinin adı Büyük Oyunlar'dır. Siyasi arenada Büyük Oyunlar terimi, komplio teorileriyle içe geçer; "Türkiye Üzerinde Oynanan Büyük Oyunlar" ya da "ABD'nin Büyük Oyunları" gibi başlıklar taşıyan yazılar bazen paranoidlığa dayalı asılsız, ba-

zen de güçlü analizlere dayanan gerçek komploları gün ışığına çıkarabilir. Bu yazıyı yazan kişiye Büyük Oyunlar başlığını, video oyunlarının "eglence" amaçlarının ötesine geçen ciddi, entelektüel özelliklerini ve en çok da siyasetle olan karşılıklı ilişkilerini öne çıkarmak için kullanmıştır.

2 Sony'nin PlayStation satışlarını yükseltmek için kullandığı bir reklam sloganı.

3 California Üniversitesi öğretim üyesi Robert Cohen'in Tiyatro adlı kitabından (14. bölüm) (Çev. Özlem Belkis)

4 Daha ayrıntılı bilgi için bkz. <http://www.gamepolitics.com/category/gamers-at-war/>

5 İstanbul Üniversitesi öğretim üyesi Nur Vergin'in Siyasetin Sosyolojisi adlı kitabından... (5. Bölüm)

6 Batı kaynaklı ürünlerde yaygın olarak kullanılan ESRB (Entertainment System Rating Board) siniflaması, toplumu belirli yaş gruplarına ayıracak her yaş grubunu bir harf ile gösterme yönetime dayanıyor. Sözelimi, üzerinde E harfi bulunan bir oyuncu her yaştan herkese uygunken A harfi taşıyan bir oyuncu Bully serisinde yetişkinlere hitap ediyor. ESRB'nin ibresi şşashılıyor. Haliyle, bu harflere güvenmek ya da güvenmemek size kalmış.

TÜRK'ÜN OYUNLA İMTİHANI

TC. Anayasası'nın 41. 56. ve 58. maddeleri, devlete ailelerin huzur ve refahıyla, çocukları ve gençleri koruma ödevi yükler. Bu doğrultuda pek çok yasa çırılçıplaklıktır fakat yaşaların gerektiği şekilde uygulanmasında bazı sorunlar yaşanır. Bu sorunların temel kaynağıyla devletin acizliği değil, ne yazık ki halkın bilincsizliğidir. İnternet kafelerimizi ele alalım; Elbette ki yasaları uygulayanlardan, binlerce internet kafeyi 24 saat boyunca sürekli olarak denetlemelerini bekleyemeyiz, denetlemeini en az onlar kadar bizler de üstlenmemeliyiz. Beş - altı yaşındaki çocukların bilgisayarın başına oturduklarında onların hangi oyunları oynadıkları ile ilgilenen ve onları yönlendiren kişiler, genellikle kafe sahiplerinden ve çalışanlarından ibaret oluyor ama çoğu internet kafede böylesine basit bir denetimden dahi söz etmek mümkün değil. Bir avuç para için küçük çocukların dahi sakıncalı oyunları oynamalarına göz yuman "kafeci"lerimizi kınıyoruz ama onlara göz yuman ebeveynlerin de bu insanlık aybinə ortak oldukları ortada. Ebeveynler -biraz olsun çocukların geleceklerini düşünüyorsa- uyruk olmalılar ve çocukların başıboş bırakmayarak yasaları görmezden gelen işletmeleri derhal ilgili mercilere şikayet etmeliler. Sayın Başbakanın buyurduğu gibi internet kafe'ler de kendilerine çeki düzen vermek zorunda. (Bu konuda Türkiye İnternet Evleri Derneği'nin (TiEV) çalışmaları ayakta alkışlamak gereklidir.)



YAPIM Blizzard Entertainment

DAGITIM Activision Blizzard

CIKIS TARIHI 2008'in ilk çeyreği



DEVLERİN SAVAŞI

WoW: Wrath of the Lich King, Warhammer Online: Age of Reckoning'e karşı

Temelleri hariç, geri kalanı tamamıyla kül olmuş evlerden gikan duman dahi havayı ısıtmaya yetmiyordu. Esen soğuk rüzgar, en güçlü ve dayanıklı insanları bile devirmeye yeterdi ama "o"nu devirmeye yetmedi. Ganelon, insan olmaktan uzun süre önce çıkmıştı. Bir zamanlar işığın bekçisi olan bir Paladin'dı; ama artık, yuvası karanlık ve "soğuğun" tek dostu olduğu bir Ölüm Şovalyesi'ydi. Northrend'in uluyan dondurucu rüzgarı ne kadar soğuk eserse essin, Ganelon'un yüreğindeki soğuklukla asla baş edemezdi. Ve şimdi, insanlığını geride bırakışından buna zaman sonra Ganelon, yeni eserine bakıyordu: Varlığının tek kanıt ve yanarak bir harebeye dönüşmüş olan köyüne...

Harabeleri izlerken Ganelon'un kulağına bir ses fisildandi. Rüzgarın ulumasıydı bu ama uluma rüzgardan gelmiyordu aslında. Bu sesi, rüzgarın içinde hızla ilerleyen bir "şey" çıkaryordu. Saniyeler sonra bir başka canı daha alacak olmanın getirdiği tatmini hissederek sadistçe gülmüseyen

Ganelon, dev kılıcı Keder'i sırtındaki kayışından çekti ve az sonra ölecek olan hasmını görebilmek için ona doğru döndü. Dönmesiyle şaşkınlıktan donması bir oldu zira bir Orc'u andırın ama bir Orc'a nazaran daha uzun kollara ve daha cılız bacaklara sahip olan bir yaratık, hızla Ganelon'a doğru uçuyordu. Ganelon tam kendini saldırrıya hazırladığı sırada zaman yavaştı ve yaratığın savaş narası kulaklarında çınladı: "Waaaggghhh!"

Lich King, Witch King'e karşı...> Her ne kadar World of Warcraft'in bu yıl çıkacak olan genişleme paketi Wrath of the Lich King ve Mythic'in uzun zamandır beklenen bombası Warhammer

Online: Age of Reckoning'de, yukarıda tasvir ettiğim iki karakteri kontrol edebileceksiniz ancak bu iki karakteri karşı karşıya getirmeniz mümkün olmayacaktır. Çünkü onlardan biri Wrath of the Lich King'in (WoLk) en büyük kozu, diğeri ise Warhammer Online: Age of Reckoning'in (WAR: AoR) geniş sınıf yelpazesinin bir üyesi. Tabii ki bu karakterlerin birbiriley çarpışamaması, iki oyunun arasındaki karışmayı engellemiyor. Aksine, iki oyun zaten uzun zamandır her fırsattha karşı karşıya kalyor. (MMORPG oynuyorsanız siz de bu tür karşılaşmaları mutlaka okumuş ya da duymuşsunuzdur.)

Aslında, WAR: AoR'yi ve WoW: WoLk'yi kıyaslarken "iki oyun" kalibini kullanmak yanlış çünkü WoLk tek başına bir oyun değil; şu günlerde Avrupa'daki üçüncü yılını dolduran WoW'un ikinci genişleme paketi. Piyasaya çıkışından bu yana kullanıcı sayısı sürekli artan WoW, şu anda dokuz buçuk milyon bilgisayarda kurulu durumda. Blizzard'in Warcraft dünyasında geçen bu markalaşmış



Tier 1 bölge bu karakter için fazla kolay,
Tier 3 de fazla zor kalacak.

WoW: WotLK ve WAR: AoR'nın arasındaki tek fark bu değil elbette ki. WotLK'da oynanış Talent'lar ve Ability'lerden ibaretken WAR'da karakter kabiliyetleri üç başlıkta toplanacak: Actions (hareketler, büyüler, saldırı çeşitleri vb.), Tactics (taktikler) ve Morale (moral). Actions, parantezin içinde belirttiğim gibi seviye atlaklığa sınıf eğitmeninden öğrenebileceğiniz temel hareketleri kapsayacak. Her türlü temel büyü ve saldırı Actions kümесinin içine dahil olacak ve bu hareketlerin hepsine, en üst rütbeye ulaşınca sahip olabileceksiniz. Tactics ise WotLK'daki Talent sistemini çok uzaktan andıran bir sistemi oluşturacak. "Her rütbe atlaklığınızda kazandığınız puanlarla alabileceğiniz taktikler, karakterinizin oyun tarzını etkileyen hareketleri oluşturacak" diyebiliriz. Sadece savaş dışındayken değiştirebileceğiniz taktikler, karakterinizin oyun tarzını da tamamen değiştirebilecek. Mesela, Dwarf ırkının Ironbreaker sınıfı, Ancestral Hatred taktiği ile Orclar'a ve Goblinler'e karşı gücünü artırabilecek. Orclar'ın Black Orc'u ise I Hates Stunties taktiği ile Dwarf'lar'a karşı daha güçlü olacak. Bahsettiğimiz bu taktikler üye ayrılacak: Career Tactics, karakterinizin has taktikleri oluşturacak ve hemen her durumda kullanıma açık olacak. Renown Tactics, daha çok PVP'deki performansınızı artıracak. Tome Tactics ise PVE'ye yönelik taktiklerden oluşacak. Bu taktik çeşitlerini kazanma yolları da farklı olacak. Career Tactics rütbe atla ➔

isim, oynanış sistemindeki ve sınıf dengelerindeki problemler, insanları asosyalleştirmesi gibi pek çok nedenden ötürü eleştirilirse de sunduğu başarılı yaşıma ve eşya sistemi sayesinde ayakta kalmaya devam ediyor. Önümüzdeki aylarda çıkacak olan WotLK ile asıl amaçlanan ise WAR: AoR'ye oyuncu kaptırmamaya çalışmak.

Diğer yanda WAR: AoR'de, Mythic'in MMORPG türündeki tecrübeşi ve EA'ın ucu buçağı görünmeyen bütçesi ile WoW'un kırış doğusundan ve yetersiz PVP'sinden bir kurtuluş vaat ediyor. WoW'un yalnız oynanış sistemine karşı Mythic, oyuncu dünyaya ilk adımı attığı andan itibaren çok katmanlı ve detaylı bir oynanış sistemi sunmayı planlıyor. WoW'daki, "Şu boss'u da keseylim, bu item'i da alayım; en güçlü ben olayım!" yaklaşımı WAR: AoR'de buruşturulup çöpe atılıyor ve oyuncuların birbiriley mücadele eden bir sistem ön plana çıkarılıyor. WoW'a göre daha kısa bir seviye atlama maratonu sunacak AoR'nın yegane amacı, oyuncuya PVP'ye mümkün olduğunda hızlı sokmak ve uzun bir süre orada tutmak. Yani terazinin bir kefesinde becerilerini yapay zekanın karşısına çıkaracağı zorlukları aşmak için kullanmak var, diğer kefesinde ise yeteneklerini karşı tarafın, kanlı canlı oyuncularına hadlerini bildirmek için kullanmak var. Seçim yapmaya sıra gelince... Evet, yazılı okumaya devam edin.

Dikkatli planlama ya da Bodoslama...> WoW ve haliyle WotLK basit bir oynanış sisteme sahip. WoW'da bildiğimiz Ability ve Talent sistemi WotLK ile aynı devam edecek. Gelecek olan 10 yeni seviye ile yeni Talent'lar (yetenekler) ve Ability'ler (hareket ve büyüler) oyuncular sunulacak. Seviyenizden dokuz sayı aşağısı kadar Talent puanınızı ($60-9=51$ gibi), üç farklı ağaç atayarak karakterinizin oyun tarzını etkileyebileceksiniz.

Dağılımdan sıkılırsanız veya hata yaptığınızı düşünürseniz para karşılığında bu diziliyi sıfırlayarak yeni ve farklı bir dizili oluşturabileceksiniz. Yani şu an WoW'u nasıl oynuyorsanz, WotLK'yi da aynı şekilde oynamaya devam edeceksiniz.

Bu basit sistemin karşısında WAR: AoR'nın detaylı oynanış sistemi duruyor. Bu sistem herkesin alıştığı seviye kavramının üzerine sifon çekiyor adeta. WAR: AoR'de seviye sistemi yerine Rank adı verilen rütbeler olacak; diğer MMORPG'lerdeki seviyelere benzetebileceğimiz rütbelerden tam 40 adet bulunacak. Bu rütbeler 10'arlı dört grup halinde Tier'lere, yani katlara bölünecek. Atlaklığınız her 10 seviyede bir kat atlayacak ve bu düzende son seviye olan dördüncü kata ulaşacaksınız. Ancak bu yükselme sadece rakam ve karakter özellikleri sınırlı kalmayacak; seçtiğiniz ırka göre karakterinizin fiziksel görünümü de rütbe atlaklığa değişecektir. Mesela Orc ırkını seçerseniz, rütbe atlaklığa karakteriniz irileşecektir. Eğer Dwarf olmaya karar verirseniz karakteriniz ırileyen rütbelerde tüylenecektir; karakterinizin sakalları uzayacak. Anlayacağınız, oyundaki her ırkın kendine has bir görsel değişimi bulunacak. Bunun yanında Tier'lerin, oyuncuların sınırlarını belirleme gibi bir özelliği de olacak. Örneğin, Tier 2 bir karakter, sadece Tier 2 bölgeleri keşfedebilecek ve sadece Tier 2 RVR (Realm vs. Realm - taraflar arası kitlesel PVP) haritalarına katılabilecek.





→ dikça kazanılırken, Renown Tactics için Renown puanları edinmek gerekecek. Renown puanları da PVP'de başarılı olunca kazanılabilecek; yani zincirleme bir durum söz konusu. Tome Tactics ise Tome of Knowledge adı verilen karaktere özgü kayıt defterini tamamlayarak toplanabilecek. Keşfeten, yaratık öldürmeye kadar elde edeceğiniz her türlü başarı ile Tome of Knowledge'ınızı tamamlayabileceksiniz.

Ve son kabiliyet başlığı olan Morale de tamamıyla WAR: AoR'ye özgü bir yetenek sistemi. Moral yeteneklerini rütbe atladiğça edindiğiniz moral puanlarıyla kazanacaksınız. Ancak taktiklerde olduğu gibi yine bütün moral yeteneklerini öğrenmeniz mümkün olmayacak. Grubunuz için savaş iyi gidiyorsa öldürdüğünüz her düşman moralinizi

artıracak. Siz moral kazandıkça grubunuzun morali de artacak. Daha sonra kazandığınız bu morali, moral yeteneklerini kullanmak için harcayabileceksiniz. Moral kazanımı, hali hazırda sahip olduğunuz moral yükseldikçe yavaşlayacak. Böylece karakterlerin moral biriktirmesinin bir bakıma önüne geçilecek. Eğer savaş, grubunuz için kötü gitmeye başlarsa bu sefer de moral kaybetmeye başlayacsınız; grubunuzdan ölen her üye moralinizden bir parça alıp götürecek. Bunun yanında grup üyelerinden biri savaşmayı bırakırsa moraliniz yine azalmaya başlıyor. Bu özellik ile grup savaşlarında her grup üyesinin aktif olması sağlanacak ve takım çalışması için teşvik sağlanacak.

Ezeli rekabet: WAR: AoR gibi sıkı bir rakip karşısında Blizzard'ın da eli armut toplamıyor elbette ki. Blizzard, WoTLK ile The Burning Crusade'de yaptığından aksine oyunu baştan yaratmayacak olsa da önemli yeniliklerle oyunu zenginleştirecek. En büyük yenilik Northrend adındaki kta. Warcraft III ve Frozen Throne'dan hatırlayacağınız Northrend, Azeroth'un kuzeyinde bulunuyor. Nerubian adlı Örümcek-İnsanlar ve ünlü Lich King, nam-i diğer Nerzhul'un ve Nerzhul'un zırhını giyerek yeni Lich King olan Arthas'ın kişlik konutuna ev sahipliği yapan Northrend, 68 - 80 arası seviyedeki oyuncuların uğrak yeri olacak. 11 bölge sunacak olan Northrend'de şu ana kadar açıklanmış olan yedi yeni zindan bulunacak. Bu zindanlardan beşi söyle: Northrend'in giriş bölgesi olan Howling Fjord'daki Viking vari Vrykul halkın yuvası Utgarde Keep, Furbolg kalesi Grizzlemaw, Nerubian kovancı Azjol-Nerub, eski WoW'cuların hatırlayacağı Naxxramas (aynı zindan 25 kişiye göre ayarlanıyor) ve gençlerin idolü, popstar Arthas'ın kişilik konutu Icecrown Citadel. Bunlara ek olarak Caverns of Time'a yeni bir kanat eklenecek ve WCIII'teki Stratholme'ye gidip Arthas ile Mal'Ganis'in savaşına ve şehrin yıkımına tanık olabileceğiz. Bunlara ek olarak, Ulduar adlı kadim Dwarf kentini araştırarak Dwarflar'ın nasıl yaratıldığını öğrenip Arthas'ın ölüm gününü öğrendiği Drak'Tharon kalesinin derinliklerine inecek ve buz ejderhası Malygos'un yuvası Nexus'u darmadağın edebileceğiz.

WoTLK'daki yenilikler zindanlarla sınırlı değil; Blizzard, daha

önce açıkladığı bazı yenilikleri WoTLK ile birlikte WoTLK'culara sunacak. Bu yeniliklerin başında kahraman sınıfları geliyor. Şu anki plana göre her genişleme paketinde yeni bir kahraman sınıfı getirmeyi planlayan Blizzard'ın, WAR: AoR için ortaya koyduğu kozu Death Knight (DK) adlı sınıf. Bir çeşit, yakın dövüş Tank-Dps kırmızı olması planlanan DK'nın en önemli özelliği özgün kaynak sistemi. Mana, Energy ya da Rage kullanmayacak olan DK, kılıçına kazıldığı rünleri kaynak olarak kullanacak. Toplam altı rün kullanabilen DK, bunları savaş öncesi silahına kazıp dönüş tarzını belirleyecek. DK'nın üç tip rünü olacak: Blood, Frost ve Death. DK, büyü ve yeteneklerini de bu rünlerin kombinasyonlarıyla kullanacak. Mesela, bir yakın dövüş büyüsü; bir Blood ve Death rüni isteyecek; o büyüyü yapmak için de kılıçla bu türdeki rünlerin mutlaka kazınmış olması gerekecek.

WoTLK, PVP sistemine köklü olmasa da çok sayıda yenilik getiriyor. Şu anda detayları açıklanmamış bir Battleground daha PVP'cilere hizmet verecek. Buna ek olarak Lake Wintergrasp adında bir açık alan PVP bölgesi de oyuna dahil edilecek. Ancak sakın bu bölgeyi Nagrand'daki Halaa ile karıştırmayın; Lake Win-





tergrasp tamamıyla PVP'ye atanmış bir bölge. Bir bakıma Alterac Valley'nin instance'sız olanı diyebiliriz. Blizzard'in yine üç yıl önce duyurup ancak WotLK'ya yetiştirebildiği başka bir yenilik de kuşatma silahları. Bu sabit silahları kullanarak düşman binalarına hasar verirken kalabalık oyuncu kümelerine de korku dolu anlar yaşatabileceğiz. Silahlara ilişkin pek fazla detay verilmese de sadece Engineer meslek mensuplarının bu silahları kullanabileceği söylentiler arasında dolaşıyor.

Peki, Blizzard oyundaki hemen hemen herşeye el atar da meslekleri unutur mu? Tabii ki hayır. WotLK ile oyuna yeni bir birincil meslek geliyor. Inscription adındaki bu meslek, "büyülerini büyülemeye" dayanacak; yani oyuncu büyülerini geliştireceksiniz. "Enchanting'in eşyalara değil de büyülere yapılanı" diyeBILECEĞİMİZ Inscription ile bir büyütünün ateş topunu geliştirek bu büyünün daha fazla hasar vermesini ya da düşmanı yavaşlatma-

sını sağlayabileceksiniz.

Ve kazanan...> Aslında kazanan yok, sayı ökçürler çünkü iki isim de her ne kadar aynı kulvarda ve aynı oyuncu kitlesi için mücadele etse de oyunculara farklı şeyler sunmayı amaçlıyor. Bu nedenle "WAR ya da WoW daha iyi" demek kolay değil. Her iki oyunun da zayıf ve güçlü olduğu yanlar ve her iki oyunun da arkasında çok iyi çalışan birer ekip var. WAR: AoR, bizleri oyun içi angaryalardan kurtarıp bilgisayar başında daha az zaman harcatarak daha fazla keyif vermeyi vaat eden, PVP odaklı bir oyun. Ancak her sınıf için üç farklı büy / yetenek türü ve takım oyunnuna odaklanması nedeniyle WAR: AoR'nın kolay bir oyun olmayacağı ve çoğu oyuncuyu zorlayacağı şimdiden belli. WoW: WotLK ise daha basit bir oyun. Hikayeyle odaklanarak insanları yine saatlerce makina başında tutmayı planlayan WotLK'nın yenilikleri epey çok ama nitelik olarak bu yeniliklerin Burning Crusade'deki gibi büyük yenilikler olmadığını görmek hiç de zor değil. Yine de iki Warcraft oyunda da hayranlığımızı kazanan Arthas'a karşı savaşma şansı, yabana atılmayacak bir fırsat.

Sonuç olarak iki oyun da piyasaya çıktığında yoğun ilgi görecektir. PVP'ciler ve zoru başarmayı sevenler WAR: AoR'ye kayacak ve WoW, kaybettığı kana rağmen hayatına devam edecek. ☺

	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Warhammer Online: Age of Reckoning
PVE	10 yeni seviye, yeni bir kıta, bolca zindan ve yeni eşyalar	Çok vurgulanmasa da karakter gelişimine olanak sağlayan PVE, özgün karakter gelişimi
PVP	Eski sisteme dokunulmadan ufak yeniliklerle günü kurtarmaya çalışılıyor.	Tamamen PVP'ye dayalı oyun sistemi, oyuncunun her aşamasında oyuncuya PVP'ye katıyor. Oyunda sürekli bir savaş hali olacak.
Çeşitlilik	Varolan sınıflarla yeni bir kahraman sınıfı ve mesleklerle bir meslek ekliyor.	Altı farklı ırk ve her ırka özel dörder sınıfla toplam 24 sınıf ve deneye dayalı açık uçlu eşya yaratma sistemi sunuyor. WoW kadar geniş meslek çeşitliliği sunması beklenmiyor.
Kozlar	WoW'cuların çok sevdığı karakter Arthas'ı ve Northrend'i içermesi ve oyuna ilk kahraman sınıfını, Death Knight'ı katması.	Saatlerce PC başında mesai yapıp eşya toplama sistemine karşı, oyuncuya vakit tüketmeden dinamik rekabete sokan oyun yapısı. İlk kez bir MMORPG'de kullanılan Warhammer evreni.
Arthalar	Güçlü PVE, bol Warcraft kültürü ve yeni bir sınıf ile meslek, Arthas ve Northrend, öğrenmesi kolay olan oynanış sistemi	Özgün PVP ve karakter gelişimi, geniş ırk - sınıf yelpazesi, rekabete dayalı dinamik oynanış, Warhammer evreni, zaman tüketmeyen oyun yapısı
Eksiler	Çok zayıf ve sorunlu PVP sistemi, vakit tüketici ve insanların açgözlüğünü suistimal eden oyun yapısı	Çok basit düzeyde ve kısıtlı PVE, uzun sürecek öğrenme süreci ve pek çok oyuncuya zorlayabilecek oynanış sistemi
Sonuç	MMORPG'ler arasındaki rekabetin kızışığı şu dönemde oyuna getirilebilecek en etkili yeniliklerle muhtemel kan kaybını en aza indirecektir.	WoW'dan sıkılan ve oyuna tek devam etme nedeni aynı ayarda başka MMORPG olmaması olan kitleyi çekecektir. Üst düzey oyuncular ve Warhammer severlerin favorisi olacaktır.



BAĞIMSIZ



Nitro Stunt Racing: Stage 1



Gerçekten şaşkınlık bir durumdayım; bu kadar kaliteli bir yarış oyunuyla karşılaşmayı tahmin etmiyordum. Yani, söyle dönüp bir NfS ProStreet'e bakıyorum, bir de Nitro Stunt Racing'ı (NSR) ve NSR'nin katbekat daha iyi bir oyun olduğunu görüyorum. Çok entesansan gerçekten; vay be!

F-Jet adı verilen bir takım arabaları kontrol ettiğimiz NSR, beni ilk olarak araçların yol tutuş özelliği ile büyüledi. Sanyordum ki araçlar, çoğu yarış oyununda olduğu gibi asfalta kayacak ve ben gaza bastığım saniye en yakındaki bariyerde bindireceğim. Bu başıma gelmediği gibi, araçlar asfalta ayrı, kumda ayrı, çimde ayrı performanslar sergiliyor.

Yol tutuşunun yanında araçların bir de "hava tutusu" bulunuyor ki bu da NSR'nın kendine özgü olan özelliklerinden biri zira NSR bildiğiniz türde bir yarış oyunu değil. Asfalta kaptırıp gitmiyorsunuz. Daha doğrusu bunu da yapıyorsunuz ama birkaç yüz metre sonra karşınıza aniden dev bir "loop" gelebiliyor. Loop'lar, aracınızın 360 derece dönüp yoluna devam etmesini sağlayan ancak yeterince hızlı deilseniz boşluğa

düşmesine neden olan pist araçları. Loop'ların yanında aracınızı metrelerce havaya fırlatan rampalar ve içinde fırlı fırlı dönebileceğiniz tüneller rakipleriniz dışında, mücadele etmeniz gereken diğer engeller. İşte bu tip değişik pist unsurları nedeniyle araçlara hava kontrolü eklenmiş ve gerektiğinde havada fren yapmak, aracın ön kısmını aynı bir uçak gibi yukarıya - aşağıya doğru hareket ettirmek mümkün kılınmış.

Yarış oyunlarına yeni bir tarz getiren NSR'de ayrıca, araçlar bir anda parçalanabiliyor ve motor zaman zaman havaya uçuyor. Şu an Stage 1 aşamasında olan oyuna ikinci aşamada daha fazla araç ve daha detaylı araç modifiye sistemi eklenecek. Final Stage ile birlikte ise hasar modellemeleri ve maksimum detaylı modifiye seçenekleri gelecektir. Sürekli güncellenecek olan içeriği sebebiyle, bu oyunla alakanızı kesmemenizi öneriyorum. ☺

YAPIM Game Seed
WEB www.nitrostuntracing.com
FİYAT 14.95 Euro

9

Chuzzle

Söz veriyorum; burada uzun süre PopCap oyunlarını görmeyeceksiniz. Üç aydır art arda Pop Cap oyunlarını tanıtmak istedim ama bunu kasten yapmadım, inanın. Her PopCap oyunu o denli bağımlılık yapıcı ki Chuzzle'a "Bunu da dergiye yazmayam" artık; zaten pek bir şeye de benzemiyor" diye yaklaşmaya çalıştım ancak aralıksız bir saat oyunun başında kaldım.

Oyunu şöyle özetleyeyim; ekran görüntülerinde de gördüğünüz gibi karelere bölünmüş bir tahtamız var ve bu karelerin içinde renk renk, desen desen Chuzzleler'ımız var. Chuzzlelar'ın bulunduğu sıraları

dikey veya yatay şekilde hareket ettirerek, üç tane (veya daha fazla) Chuzzle'ı yan yana getirmeye çalışıyoruz. Birbirleriyle temas eden Chuzzleler yok olurken yukarıdan yenileri dökülüyor ve eğer bu yeni Chuzzleler da yerlesikleri yerde kendi renklerinden Chuzzleler'la temas ederse evren yırtılıyor, her şey yok oluyor. (Böyle uzun cümle olmaz, arkadaşlar! Yarı yolda tükendim, inanın.)

Normal modda zaman sınırı yok; rahat rahat, keyfimizi bozmadan Chuzzleler'ımızı diziyoruz. Speed modunda aşağıda bir bar kum saatı gibi ilerliyor ve ünlem işaretine

gelirse oyun bitiyor. Bu barı geride tutmak için de Chuzzle üyeleri hızla bulmak gerekiyor. Ayrıca, oyunda hiçbir sınırlama olmadan sonsuza dek oynanabilecek Zen adlı modun yanında Puzzle modu bulunuyor. Puzzle modunda sol tarafta verilen şekli, sağ taraftaki tahtada oluşturmaya çalışıyoruz. Puzzle Quest kadar olmasa da büyük bir zevkle oynanabilecek olan Chuzzle'ı tüm bulmaca severlere tavsiye ediyorum ve bir sonraki ay PopCap oyunu tanıtmayağımı söz veriyorum. (Zaten başka PopCap oyunu kalmadı.) ☺

YAPIM PopCap Games
WEB www.popcap.com/games/chuzzle
FİYAT 16.95 Euro

8,1



BEDAVA

Arkan Ball

Gelecekte top sektörme



Otop, oradaki taşların hepsini yok etmeden rahat edemem, arkadaşlar ve emin olun, siz de benim gibi bu oyunun bağımlısı olacaksınız. Oyundaki amacınız çok basit: (Zaten daha önce coğunu-zun bu oyunun ilk versiyonlarını oynamışlığınız vardır.) Topu aşa-gındaki dev boşluğa düşürmeden, elinizdeki uzay aracıyla gelişine geri yollayarak bölüm içerisindeki tüm taşları yok etmeye çalışırsınız. Bu sırada karşımıza, bize roket atan, ateş eden uzay gemileri çıkarıyor ama onlardan korkmaya lü-zum yok zira yok ettiğiniz taşlardan çıkan çeşitli Power-up'lar sayesinde daha güçlü toplara ve roket silahlarına sahip oluyorsunuz. Siz de fark

TÜR Puzzle

YAPIM Funny Arts / Trihorn Productions
WEB www.freegamepick.com

8,5

BMW M3 Challenge

"Ben bunun gerçeğini de alacağım!"



Yeni BMW M3 Coupé henüz piyasaya çıkmadı ama bu siz değerli oyuncuları etkilemiyor gördüğünüz gibi. 2009 model bu muhteşem BMW modeli için özel olarak tasarlanan BMW M3 Challenge sadece bu modeli içeriyor ama emin olun bu durum bir eksiklik arz etmiyor. "Zaten oyunda tek bir araç var, öyleyse onu mükemmel yakın bir şekilde modelleyelim" diyen Blimey! Games, M3 Coupé'nin

tüm kokpit modellemesini de oyuna eklemiş. M3 Coupé'yi deneyebilmeniz için dört farklı oyun tipi bulunuyor ve ilk olarak Test Drive senegiyle aracımızı bir test sürüşüne çıkartıtorsunuz. Bunun ardından zamana karşı yarışabilir, yapay zekanın ya da canlı kanlı oyuncuların kontrolündeki 15 araca meydan okuyabilirsiniz. Oyun bir hayli eğlenceli fakat ortada bir sorun var: Araçlar klavyeyle rahat bir şekilde kontrol edilemiyor. Eğer elinizde kaliteli bir direksiyon aparatı varsa M3'ün asıl tadına varabilirsiniz. ☺

TÜR Yarış

YAPIM Blimey! Games
WEB www.m3-challenge.com

8,3



Grand Theft Auto 2

Zaman geçer; GTA eskimez

Yılların eskitemediği aksiyon oyunu GTA2, yeni nesil işletim sistemlerinde rahat bir şekilde çalışacak biçimde -yeniden düzenlenmiş olarak- karımıza çıkıyor. Size GTA'yı tanıtmak gibi saçma bir şey yapmak yerine oyunla ilgili olan anılarımından bir tanesini anlatmak istiyorum. Yıllar önce, ben Amerika'da yaşıarken, San Diego'da bir iş görüşmesine yetişmek için taban tepiyordum. O sırada bir adam bana doğru yak-

laştı ve Rockstar firmasının nerede olduğunu sordu. Adresi tarif ettim; teşekkür etti, gitti. Dakikalar sonra, iş görüşmesinden çıkışınca adamın hala ortalıkta dolanmakta olduğunu gördüm. "Hemşerim, n'oldu?" diye sordum. Anlamayınca İngilizce dedim şansımı: "Dude, what's wrong?" Bana Rockstar'ın binasını havaya uçurmak istediğini söyledi. "Sakin ol! Ne bu şiddet, bu celal?" dedim, "Sakin olamam!" diye yanıt verdi ve sırtındaki roketatları ortaya çıkardı. "Aman, ne yapıyorsun?!" demeye kalmadı ki roket ateslendi ve havada asılı olan GTA logosuna isabet etti. "Vay canına!" derken, uydum. Bir reklam senaryosunu aratmayan bu rüyayı, çok fazla GTA oynadığım için gördüğüm emindim. ☺

TÜR Aksiyon

YAPIM Rockstar Games
WEB www.rockstargames.com/classics

9,2

Bubble Challenge

Zuma uzayda!



Böyle oyunlar uzun süre oynanacak, arkadaşlarınızla paylaşılacak ya da sizin başka diyarlara götürecek yapımlar değil elbette ki. Ancak bu oyunlar, işten ya da ödevlerinizden sıkıldığımda kafanızı dağıtmak için birebir. Piyasadaki birçok oyuna benzetebeceğimiz Bubble Challenge, ekranın üst tarafından yavaş yavaş aşağıya inen renkli topları, bize verilen diğer renkli toplarla eşleştirerek yok ettiğimiz bir bulmaca oyunu. Aynı renkteki ikiden fazla her türlü top, elimizdeki topla yan yana gelince patlıyor ve bu patlama bize puan olarak geri dönü-

yor. Aldığımız puanlarla o bölümü geçmemiz için gereken barı dolduruyor ve bir sonraki bölüme geçiyoruz. Eğer üzerinde çalıştığınız seyden bir anlık kurtulup küçük bir kaçamak yapmak istiyorsanız Bubble Challenge size ilaç gibi gelecektir. Ara sıra, cüzdanımızı paraşüt kivamına getiren "teknoloji manyağı" oyundan kendimizi şöyle bir sıyrırmamız gerekiyor; bu konuda bana güvenin. ☺

TÜR Puzzle

YAPIM Terminal Games
WEB www.freegamepick.com

7,7



Blu-ray Teknolojisi

Dar alanda uzun paslaşmalar!

■ Artık tüm veri ihtiyaçlarınız için yeni bir teknoloji var: IBM 5.25" disket sürücü ile hem büyük boyutlardaki verilerinizi saklayabilecek, hem de bu verilerinizi yanınızda taşıyabileceksiniz. IBM 5.25" disket sürücü tek yönde 180 KB, çift yönde ise tam 360 KB büyüğünde veri depolamaya imkan sağlıyor."IBM'in bu eski reklam metnini sadece, hep beraber "Nereden, nereye..." diyebilmek için yazdım. Günümüzde, dijital ortamda kullandığımız verilerin çeşitlenip boyutlarının artması, yeni depolama çözümlerinin getirilmesini zorlulu kılıyor. Müzik, video, oyun, fotoğraf gibi yüksek kapasite gerektiren medya uygulamaları ile iş odaklı proje çalışmaları, yüksek kapasiteli depolama aygıtlarının kullanılmasını zorlulu bir hale getiriyor ve disket, CD, DVD kronolojisi ile adım adım ilerleyen medya depolama teknolojileri, Blu-ray ile son halini alıyor. Bu yeni depolama teknolojisi, sadece bir kayıt çözümü olarak öne çıkmıyor üstelik. Blu-ray, kullanılan verinin daha verimli işleneceği anlamına geldiği için, dijital verinin kalitesini ve kullanım performansını oldukça artıracak bir teknoloji olarak da gözle çarpıyor. Blu-ray kullanımının yaygınlaşması da -doğal olarak- bizi çok daha kaliteli videolar, görüntüler ve çözümleri, ve ses kayıtları ile tanıştırıyor. Bu yeni teknolojinin bizi en çok ilgilendiren kısmı ise elbette ki oyunlar zira Blu-ray, devasa depolama kapasitesi ile oyun geliştiricilerinin, teknik anlamda çok daha gelişmiş oyunlar yapmalarına olanak tanıyor. Kisacası, Blu-ray'e depolanan oyunlar çok daha iyi grafiklere, seslere ve çok daha dolu bir içeriye sahip olacak. Bunun karşılığında ise oyun yapımının hem maliyeti artacak, hem

de süresi uzayacak. LEVEL ekibi olarak şimdiden kadarki gözlemlerimiz işliğinde şunu söyleyebiliriz ki oyunlar için Blu-ray teknolojisini kullanmak için henüz erken. Xbox 360'ın DVD-9'u, şu an yeni nesil oyunlar için gayet yeterli. Doldurulamayan bir depoyu oyuncular ne yapısın, öyle değil mi?

Blu-Ray Şürekaşı> Bundan yaklaşık olarak üç yıl önce, Blu-ray destekleyen firmalar ile HD-DVD destekleyen firmalar, ortak bir platform oluşturdu. Platformun amacı hem sektörde, hem de firmalara büyük zararlar veren format savaşlarına bir çözüm getirmekti. Sorunu çözmek için birçok farklı yol denendiye de firmaların inadı kırılmadı ve HD-DVD - Blu-ray savaşı 2006 yılının Şubat ayında resmen başlamış oldu. Bulunduğumuz zaman dilimi itibarıyle Apple, Dell, Hitachi, HP, JVC, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony, TDK ve Thomson gibi firmalar tarafından desteklenmekte olan Blu-ray depolama teknolojisinin başlıca biçimleri ise şu şekilde:

- BD-ROM: Sadece okunabilir biçim; çeşitli yazılımlar, oyunlar ve film dağıtımları için kullanılmaktır.
- BD-R: Kaydedilebilir biçim; görüntü kaydı ve bilgisayarda veri depolamak için kullanılmaktır.
- BD-RE: Yeniden yazılabilir biçim; yine görüntü kaydı ve bilgisayarda veri depolamak için kullanılmaktır.

Elbette ki Blu-ray için, bunların üzerine daha birçok biçim planlanmaktadır. Diskin yapısına biraz daha dikkatli baktığımız zaman sürücülerin, okuma ve yazma dalga genişliği (wavelength) 405 nm olan mavi lazeri kullandığını görüyoruz. DVD ve CD'ler 650 ve 780 nm'lik lazer okuyucular kullanıyordu. Mavi lazerin kısa dalga genişliği, 12 cm'lik diskler üzerine daha fazla veri depolamaya olanak sağlıyor. Blu-ray'in veri yazılan katmanının disk yüzeyine yakın olması sebebiyle disk yüzeyi, ilk etapta çizilmelere karşı çok dayanıksızdı. İlk üretilen prototipler koruma için kartuşlarda saklıyordu. Ancak bu süreç içinde polymer teknolojisinin gelişmesi, bu kartuşların kullanımını zorluluk



olmaktadır çıktı. Çizilmelere karşı koruma kullanan ilk firma TDK'ydı.

Blu-ray'in bu "kırılganlık" sorununa karşı Sony ve Panasonic'den kendi tabaka teknolojilerini geliştirdiler. Örneğin, Sony, kendisi üretimi olan "yeniden yazılabilir medya"larını, çizilmelere karşı anti-statik kaplamayla spreylemeye başladı. Verbatim tarafından üretilen Blu-ray diskler ise "ScratchGuard" denilen sert tabaka ile kaplanıyor.

Artık her şey daha net > Blu-ray üzerine depolanacak ses ve görüntü verilerini sıkıştırmak için kullanılan codec'ler, daha uzun oynatma süresi ve megabyte başına daha fazla kalite sağlıyor. BD-ROM üzerinden kullanılacak görüntülerin sıkıştırılmasında hem donanım, hem de yazılım olarak pek çok codec kullanılıyor. Blu-ray üzerinden video oynatmak için oyuncuların MPEG-2, H.264/AVC ve SMPTE VC-1 gibi codec'leri desteklemeleri gerekiyor. MPEG-2, DVD'leri oynatabilmek için gerekli geri destek codec'i olarak konumlanırken, H.264/AVC ise MPEG ve VCEG üzerinde tasarlanarak MPEG-2'nin yeni formatı olarak şekilleniyor. VC-1 ise "Microsoft tarafından, MPE-G-4 codec'inden türetilerek geliştirilen codec" olarak biliniyor. Blu-ray üzerine depolanacak videoların, tek bir codec'i ya da hepsini birden desteklemesi mümkün. Elbette ki bu codec seçimleri, depolanıp oynatılacak videoların büyülüğüne, süresine göre değişkenlik gösterecektir. Örneğin, MPEG-2 codec'i içerik üreticilerini, tek tabakalı BD-ROM (25 GB) üzerinde iki saatlik, yüksek çözünürlüklü video ile sınırlıyor. Buna karşılık VC-1 ve H.264 codec'leri, MPEG-2 ile sıkıştırılan videonun iki katını, daha kaliteli bir görüntü sunarak sıkıştırıyor.

İşin ses kısmına baktığımız zaman ise Blu-ray sürücülerinin, Dolby Digital AC-3, DTS ve doğrusal PCM formatlarını desteklemek zorunda oldukları görüyorum. Sürücüler, -tercihen- Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD ve DTS HD formatlarını da destekleyebiliyorlar. Televizyon yayından dijital kayıt almak isteyenler için de Blu-ray, gayet hızlı ve kaliteli bir seçenek olarak gözde çarpıyor. Blu-ray, saniyede standart olarak 54 Mbit'lik bir veri aktarım hızı sunuyor. Bu aktarım hızı ise kaydedilecek yayın hangi kaynaktan gelirse gelsin (IPTV, kablo / uydu) gayet yeterli. Blu-ray diske gelen videolar için maksimum transfer hızı (1.5x; hem ses, hem de görüntü yüklemesi için) saniyede 48 Mbit;

HD-DVD filmlerde ise bu hız saniyede 36.55

Mbit. Blu-ray'in veri aktarımında 48Mbit'in, 40Mbit'i sadece görüntülemede kullanılırken HD-DVD, 36.55 Mbit'in tümünü hem ses, hem de görüntü için kullanıyor. Kısacası, film izlerken Blu-ray, HD-DVD'ye göre daha akıcı bir görüntü akışı sunuyor. Diğer taraftan, piyasaya çıkmış ya da çıkacak olan çoğu Blu-ray filmde bölge kodu uygulaması devam edecek. Buna göre, ülkemiz yine ikinci bölgede yer alıyor. Daha önce olduğu gibi Amerika Kitası birinci, Asya Kitası ise üçüncü bölge olarak adlandırılıyor.

Benim sinemalarım > Blu-ray disk, şu an ev sinema sektöründe faaliyet gösteren firmaların %70'i tarafından desteklenmekte. Sony Pictures Entertainment, MGM (Hisselerinin %20'si Sony'de.), Disney, 20th Century Fox, Warner Bros. Pictures, New Line Cinema ve Lionsgate gibi önemli firmalar Blu-ray formatını destekliyor. 20 Ağustos 2007'de Paramount Pictures, DreamWorks Pictures ve DreamWorks Animation gibi önemli firmalar, o tarihten itibaren Blu-ray formatı ile çalışmayacaklarını açıkladı. Ancak Paramount, "ne yandan, ne de serden vazgeçip" Blu-ray'e dönüş hakkını her ihtimale karşı saklı tutuyor. Blu-ray formatından desteğini çeken firmaların bu hareketleri için gösterdikleri neden ise HD-DVD yazım ve basım maliyetlerinin Blue-ray'inkine göre çok daha ucuz olması. Bu nedenle Paramount ve

DreamWorks etiketli filmler, sadece HD-DVD formatına özel bir şekilde piyasaya sürülecek.

Daha, daha ve daha > Blu-ray teknolojisinin sınırları günümüz itibarıyle çizilmiş olsa da mühendisler bu teknolojinin üzerinde hala çalışmaya devam ediyorlar. Çift katmanlı ve 100 GB kapasiteli Blu-ray diskler, modifiye edilmiş sürücüler üzerinde, TDK tarafından deneniyor. Hitachi'den gelen açıklamada, bu kapasitede bir diskin üzerine tam yedi saatlik HDTV kalitesinde bir videonun ya da üç büyük saatlik 64 Mbit/s'lik Cinema 4K formatında bir videonun sağlanabileceği belirtiliyor. TDK'nın yaptığı bir diğer açıklamada ise tek yüzü bir Blu-ray sürücüsüne, her katmanında 33 GB'lık veri olmak üzere, toplam 200 GB'lık veri sağlanabileceği belirtiliyor. Tüm bu açıklamaların dışında, Ritek tarafından ortaya çıkarıldığı üzere Blu-ray disklerin üzerine tam 250 GB veri depolanabiliyor. Disk üzerinde 10 katman kullanıldığı takdirde Blu-ray, bu devasa kapasiteye ulaşabiliyor. Buna karşılık ise HD-DVD'nin her katmanında 17 GB'a çıkabilibiliği için bu teknolojinin ulaşabildiği son nokta 170 GB'ta kalyor. Ne var ki şu an, optik sürücü teknolojisi ek katmanları okuyabilecek bir sürücü göze sahip olmadıgından 250 GB'lık kapasitedeki diskleri kullanmak için biraz daha beklememiz gerekiyor.

FURKAN FARUK AKINCI

Kapasite			
Blu-ray		HD DVD	
ROM Tek Katman	23.3 / 25 GB	Tek Katman	15 GB
ROM Çift Katman	46.6 / 50 GB	Çift Katman	30 GB
RW Tek Katman	23.3 / 25 / 27 GB	-	-
RW Çift Katman	46.6 / 50 / 54 GB	-	-
En Yüksek Sınır	100 GB	En Yüksek Sınır	45 GB
Teorik Sınır	200 GB	Teorik Sınır	60 GB

Codec'ler	
Blu-ray	HD DVD
MPEG-2 Microsoft Video Codec 1 (VC1, WMV HD) H.264 / MPEG-4 AVC	MPEG-2 Microsoft Video Codec 1 (VC1, WMV HD) H.264 / MPEG-4 AVC





Microsoft Sidewinder Gaming Mouse

Crosshair'i tutturmakta problem mi yaşıyorsunuz?

Oyun oynarken elinizin, kullandığınız mouse ile bir bütün olabilmesi gereklidir. Eğer mouse'a "harici bir cihaz" gözüyle bakarsanız onu mekanik bir şekilde hareket ettirirsiniz. Ancak, mouse'unuzu vücudunuzun bir parçası gibi hissedebilirseniz beyniniz, elinize değil, direk mouse'unuza komut göndermeye başlayacaktır. Bu nedenle, oyundan alightediniz zevki ve oyundaki başarınızı maksimuma çıkarabilmek adına kullandığınız mouse'un ergonomisi, hassasiyeti, farklı zeminlerdeki tepkisi ve ağırlığı çok önemlidir. Microsoft ürün mühendisleri tüm bu detayları ince analiz edip çeşitli oyuncu mouse'larındaki beğenilen özellikleri tek bir ürünü toplayarak ortaya Sidewinder Mouse'u çıkarmışlar.

Sidewinder Mouse'un paket içeriğinde mouse ağırlıkları, cihazı farklı zeminlerde kullanabilmeniz için küçük ayaklar, bu ağırlık ve ayaklıları taşıyabileceğiniz için sık bir kutu, kullanım kılavuzları ve elbette ki Sidewinder Mouse bulunuyor. Ürünü bilgisayarınıza, aktif bir USB girişi üzerinden bağlıyorsunuz ve işletim sisteminiz (XP ya da Vista) hemen tanıyor kullanılabılır hale getiriyor. Elbette ki Microsoft'un donanım sayfasından ürün için özel olarak üretilen yazılımı indirerek cihazı tamamen kişiselleştirebilirsiniz.

Sidewinder Mouse'u ilk kullanmaya başladığım anda ergonomisinin ne denli önemli olduğunu bir kez daha anladım. Avcı içine tam olarak oturduğum için cihazın kullanımı epey rahat. Tuşların birbirlerine olan uzaklıkları gayet yerinde planlanmıştır. Ne var ki uzun süreli oyun seanslarında, cihazın köşeli tasarımının biraz kullanışsız olduğunu düşünüyorum. Ayrıca, mouse'un sirt kısmı birkaç santimetre daha yukarıda olacak şekilde tasarlanmıştır daha iyi

olurdu. Kısacası, Sidewinder Mouse'un hatlarının biraz daha yumuşatılması ve sırt kısmının yükseltilmesi gerekliliği dışında herhangi bir ergonomi problemi yok.

Programlanabilir tuşlar, tüm oyun ve ofis uygulamaları için kullanıcıya esneklik sağlıyor. Tuşların kullanımı oldukça rahat ve uzun süreli kullanımında dahi parmaklarınız yorulmuyor. Beş adet programlanabilir tuşa sahip olan Sidewinder Mouse'un üzerinde bir de siz istedığınız oyuna tek tuşla bağlayabilen programlanabilir Hot-Key tuşu (QuickTurn) bulunuyor. Mouse tekerlek ise metal alaşım ile kaplanmış; tekerlein üzerine yerleştirilen tırtıklar kullanımını rahatlaştrmış. Mouse tekerleğinin hemen altında bulunan -sırasıyla- 2000, 800 ve 400 dpi tuşları mouse'un sırt kısmına yerleştirilmiş. Mouse'un sol kısmına ilişirilmiş küçük LCD ekran, bu dpi ayarlarını ve makro uygulama adımlarını göstermeye yarıyor. Ayrıca, bir mouse üzerinde ilk defa bir LCD ekran kullanıldığını da ekleyelim. Bu ekran mouse'un genel renk paletine uygun olarak kırmızı renkte ışıklandırılmış.

Pakete dahil olan ve 5 - 10 gr arasında değişen dört adet ağırlık ise mouse'un ağırlığını istediğiniz gibi değiştirebilmenize olanak tanıyor. Farklı oyunlar ve uygulamalar sırasında değiştirebileceğiniz bu ağırlıklar, kullanıma büyük esneklik kazandırıyor. Ağırlıkları, mouse'un sağ yanından kolayca çıkarıp sürgülü tepsisine yerlestirebiliyorsunuz. Bu sürgülü tepsinin iç kısmında bulunan centiklere ise mouse'un, masaniza uzun gelen bölümünü sarabiliyorsunuz. Yine paket içeriğine dahil olan ve -her sette beşer adet



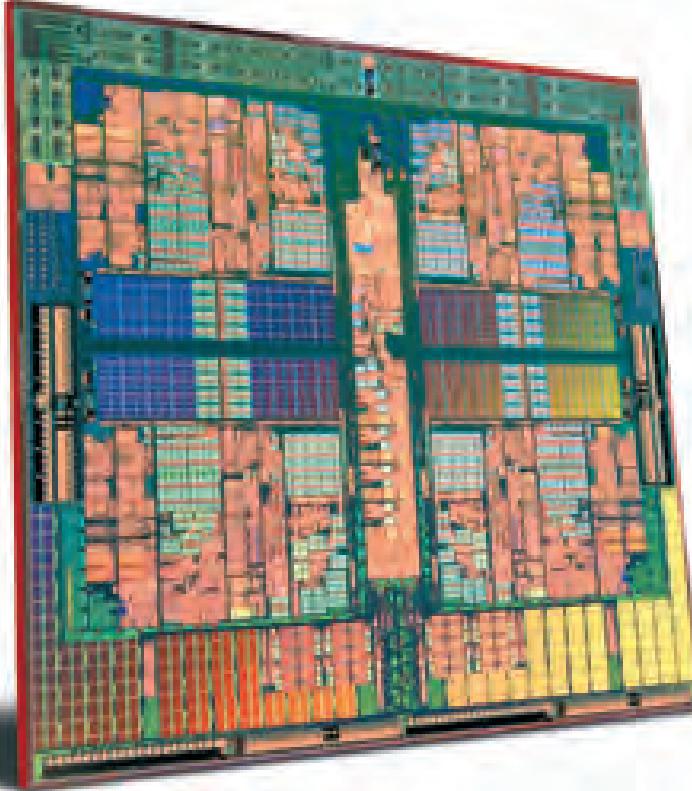
- Kolay dpi geçişleri
- Programlanabilir tuşlar
- Kişiselleştirme olanağı
- Şık tasarım
- Yüksek fiyat

olmak üzere- üç set halinde gelen küçük ayakları mouse'un tabanına kolayca yerleştirerek cihazın farklı zeminlerde, optimal tepkiyi vermesini sağlayabiliyorsunuz.

Microsoft Sidewinder Mouse, tam anlamıyla oyuncular için tasarlanmış bir ürün. Hem görünürlük, hem de rahat kullanımı ile rakiplerinin bir adım önüne geçmeyi başaran Sidewinder, oyunculara somut avantajlar sunuyor. Ürünün fiyatı aralığı 65 - 80 Dolar civarında. © FURKAN FARUK AKINCI

BİLGİ İÇİN www.microsoft.com/hardware/gaming





Conroe, namı diğeri Core 2 Duo piyasaya çıktığı zaman, performans testlerinde AMD'yi adeta ezip geçiyordu hatırlayacak olursanız. Bunun doğal bir sonucu olarak AMD, pazardaki üstünlüğünü yavaş yavaş yitirmeye başlamıştı. Intel'in yeni model işlemcileri overclock kapabiliyeti, artırılmış ön bellek, düşük ısı üretimi ve yüksek performansı ile kullanıcıların aradığı her şeye sahipti. Elbette ki bu süreçte nVidia ile ATI'nin oynadığı önemli role deşinmeden geçemeyiz zira ATI artık AMD'nin bünyesindeydi. Bu da demek oluyordu ki AMD ve nVidia artık rakip firmaları. Tam bu sırada nVidia, DirectX 10 destekli 8800 GTX ve 8800 GTS'leri piyasaya sürmüştü fakat ATI bu güçlü modellere karşılık vermemiştir.

Tüm bunlar olurken Intel, kullanıcıları "dört çekirdek" ile tanıtmıştı. "Core2 Extreme, Quad Core ve yeni Xeon'lar" derken Intel adeta almış başını gitmişti. Artık herkesin düşündüğü bir şey vardı; AMD'nin bir mucize yaratması gerekiydi.

AMD sonunda o mucizelerin adını koydu: Phenom. "Genuine" dört çekirdekları olan Phenom mimarisini, henüz piyasaya çıkmadan son kullanıcılarında büyük merak uyandırmayı başarmıştı. Zira kullanıcılar, AMD'nin, iki sene boyunca çalışmış olmasından dolayı, kendilerine sunacak iyi bir ürünü olduğunu düşünüyorlardı. Bir yıldan fazla süren bir erteleme sürecinin sonunda, 19 Kasım 2007'de AMD, ilk dört çekirdekli işlemcisi olan Phenom'u duyurdu. İşlemcilerin yanında 790FX, 790X ve 770 yonga setlerini de tanıtınca AMD, aynı zamanda Spider adını verdiği platformunu da kullanıcıların beğenisine sundu. (Spider platformu, Phenom işlemci, 790FX yonga seti ve ATI 3000 serisi bir ekran kartı kullanılarak oluşturulabiliyor.) Biz testimiz için, firmanın

şu an sunduğu en üst model olan 9700'ü kullandık. İşlemci, iki adet çift çekirdeğin tek pakete konulmuş hali olan Intel'in dört çekirdeklı işlemcisinin aksine, tek katman yerleştirilmiş olan dört çekirdek içeriyor. Ayrıca, işlemcide "Gelişmiş Hafıza Aktarım Teknolojisi" olan SSE4a, yazılımların hızlı çalışmasını sağlayan Branş Tahminciyi ve Yığın Hesaplayıcıyı, sanallaştırma, L3 ön bellek ve HTT 3.0 gibi teknolojiler de yer alıyor. Bu teknolojiler her ne kadar işlemcinin performansını önemli ölçüde artırırsa da Intel'in dört çekirdeklı işlemcileri karşısında AMD'ye pek fayda sağlayamıyor. Testimize başlamadan önce Phenom işlemcilerin -nadiren de olsa- çok yük altında oldukları zaman sistemin kararsızlaşmasına neden olan bir hataya sebep olduğunu belirtelim. B2 revizyonlu işlemcilerde bulunan bu hata, giderildiği takdirde size %13 gibi bir performans düşüşüne mal oluyor.

Sözü fazla uzatmadan testlerimize geçelim. İlk olarak Quake 4 ile isınma turlarına giriyoruz. AMD daha başlangıçta, X2 6000'den bile düşük bir skor alarak bizi hürsana uğratıyor. 1280 x 1024 çözünürlükte 103 fps'ye ulaşan Phenom 9700, 105 fps'ye ulaşan X2 6000'ün gerisinde kalyor. Daha sonra Prey'ı çalıştırıyoruz. AMD burada da maalesef çift çekirdekli E6600, E6550, E6700, E6750, X6800 ve E6580'nin de gerisinde kalarak, çekirdeklerinden bekleneni veremiyor. Oyunlardan sonra sık kullanılan uygulamalara geçiyoruz. AVG'nin virüs tarama testinde AMD, daha da düşük bir performans sergileyerek X2 5400'ün bile gerisinde kalyor. Daha sonra WinRAR ile sıkıştırma testlerine geçiyoruz. Burada, nispeten daha iyi bir performans ortaya koyan 9700, yine de X2 6400'ün gerisinde kalmaktan kurtulamıyor.

AMD Phenom

Çekirdek savaşlarında son durum

- ⊕ Rakiplerinden daha ekonomik olması
- ⊖ Uygulama performansının düşük olması
- ⊖ Komut setlerinin verimsiz çalışması
- ⊖ Oyunlarda düşük performans sergilemesi

Son olarak, sentetik testlere geçiyoruz. İşe ilk olarak PCMark'ın işlemci testi ile başlıyoruz. Phenom burada nihayet, hiçbir X2 işlemcisinin gerisinde kalmadan 7092 puan alıyor. Yalnız yine de X6800 ve E6850'nin gerisinde kalyor. AMD'nin kendini gösterdiği nokta ise 3DMark06'nın işlemci testi oluyor. Burada hiçbir çift çekirdekli işlemcinin gerisinde kalmayan Phenom, 3500 puan alan Q6600'ün bir sıra altına, 3300 puan olarak yerlesiyor.

Sonuç olarak AMD, Phenom ile beklenilen mucizeyi vermek bir kenara dursun, iki sene önce ürettiği X2 işlemcilerin performansını bile kimi yerlerde aşamayarak, Moore yasasını adeta alt üst ediyor. Test ettiğimiz 9700'den de daha düşük bir performansa sahip olan Phenom 9600'ün ülkemizdeki en ucuz satış fiyatı ise 287 Dolar. Tüm testlerde bırakın 9600'ü, ağıbeyi 9700'ü bile deviren Q6600 ise 275 Dolar'dan satılıyor. Açıkçası, şu an pahali olsa da Phenom Q6600, yurt dışı satış fiyatı olan 200 Dolar'dan satılırsa ekonomik bir çift çekirdek çözümü olabilir. EN FURKAN FARUK AKINCI

BİLGİ İÇİN www.amd.com

TEST SİSTEMİ

AMD Platformu AM2 (Nvidia Nforce 5)	Asus M2N32-SLI Deluxe, Rev.1.03G NVIDIA nForce5, BIOS: 1001 [03/13/2007]
Intel Platformu S775 (Intel P35)	Gigabyte P35C-DS3R, Rev. 1.0 Intel P35, BIOS: F2o [05/11/2007]
Intel Platformu S775 (Intel 965P)	Asus P5B Deluxe/WiFi-AP, Rev. 1.03 Intel 965P, BIOS: 1101 [04/04/2007]
RAM'ler	2x 1GB A-Data DDR2-1066+ Vitest Extreme Edition
DVD-ROM	Samsung SH-D163A , SATA150
Ekran Kartı	Foxconn Nvidia GeForce 8800 GTX GPU: 575 MHz Shader: 1350 MHz Video Belleği: 786 MB DDR4 (900 MHz, 384 Bit)
Ses Kartı	Creative Labs Sound Blaster X-Fi XtremeGamer
Güç Kaynağı	Zalman, ATX 2.01, 510 Watt

GeIL Black Dragon DDR2 800 Mhz 2x1 GB

EJDERHA UYANDI

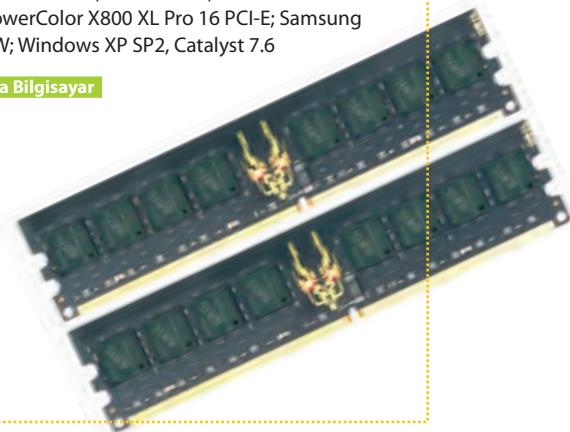
Golden Dragon serileri ile üne kavuşan GeIL (Golden Emperor International Ltd.), PCB olarak temalı bir tasarım kullanan ilk firmaydı. Kit'ler farklı paketlerde satılıyor ve eşdeğer ürünlerden daha iyi performans veriyordu. Şu an elimizde bulunan modüller ise geliştirilmiş Black Dragon serisinden oluşuyor. GeIL yine "şekil yaparak" PCB'nin üzerine, ejderhanın gözlerini temsil eden iki adet kırmızı LED yerleştirmiş. Black Dragon'u incelemeye başladığımızda, ürünün CL4-4-4-12 gecikme süresine sahip olduğunu ve 2.0 V'de çalıştığını görüyoruz. Testlere ilk olarak ürünü, vaat edilen hızlarda çalıştırarak başlıyoruz ve gayet iyi sonuçlar alıyoruz. Fakat modülleri CL4-4-4-12 hızlarında çalıştmak için BIOS'a bir el atmak gerekiyor. Ürünü 667 Mhz'ye düşürüp gecikme ve voltaj değerlerinin ne olacağını görmek istedik. İlginç bir şekilde 1.8 V ve CL3-3-3-10

değerleri ile sistemi açamadık, 1.9 V'de ise herhangi bir sorun olmadı. Bu arada ejderhanın yüksek voltajı pek sevmediğini de belirtelim. 2.2 V'den yukarısında ejderhamızın kafası bulanıyor ve kararlılığını yitiriyor. Bunun dışında CL sürelerini yükseltince, hızı 900 Mhz gibi değerlere çeker比利yorsunuz. Sonuç olarak 90 Dolar'a bu performansı yakalamak gerçekten büyük bir başarı. Ömür boyu garanti, 1066 Mhz'ye çıkabilme ve sık tasarımını da dikkate alırsak GeIL, bizden 10 üzerinden 8.8 almayı başarıyor. REcep BALTAŞ

Test Sistemi: Intel E6300 Conroe 1.8 Ghz, 2 MB Cache; ASUS P5B Deluxe BIOS 1004 Intel P965 C1; PowerColor X800 XL Pro 16 PCI-E; Samsung P80 80 GB; Ultra V-Power 450W; Windows XP SP2, Catalyst 7.6

FİYAT 90 Dolar+KDV İTHALAT Arena Bilgisayar

WEB www.arena.com.tr



VIA KENDİ İŞLEMÇİSİNİ YAPACAK

AMD ve Intel destekli anakartlar için yonga seti üreten VIA, işlemci ve yonga seti bölmelerini birleştirerek kendi işlemcisini yapma yolunda büyük bir adım attı. Chinese Apply Daily'den alınan bilgilere göre firma artık üçüncü parti ürünler için de yonga seti üretmeye başlayacak fakat var olan yonga seti üretimine de devam edecek. Firmanın patent için Intel ile görüşmelerini henüz sonlandırmamasına karşın, gözünü CPU üretimi gibi daha büyük işlere diktigi bir gerçek Bilgi için: www.via.com.tr

Zotac 8800 GTS 512 MB

CİLALANMIŞ 8800

G80 tabanlı eski 8800'ün aksine, elimizde bulunan kart, aynı zamanda 8800 GT'nin de grafik yongası olan, yeni G92 GPU'ya sahip. Bu, yeni yonganın en önemli özelliği, daha küçük bir yapıya daha yüksek hızlarda çalışan fakat daha az enerji harcayan shader ünitelerine izin vermesi. Kartın 8800 GT ile arasındaki fark ise artırılmış saat frekans hızları. nVidia'nın önde gelen ortaklarından biri olan ZOTAC'ın 8800 GTS modeli, yine nVidia'nın referans PCB tasarımına tamamen uyuyor. Fakat performans olarak oyuncuları daha iyi doyuruyor. Kartın üzerindeki soğutucu, voltaj düzenleyicisi dahil olmak üzere tüm bileşenleri soğutuyor. GDDR3 bellekler ise Qimonda tarafından üretilmiş ve 1.0 ns gecikme süresine sahip. PCB üzerindeki G92 yongası, 55nm teknolojisi ile üretilmiş ve içinde 657 milyon transistor barındırıyor. Ürünün performansını tam anlayımla anlayabilmek için kartı oyunlar üzerinde test ettiğimiz Crisis ile başladık testlere. Kart DirectX 9 altında, en yüksek ayarlarında, 8800 GTX ile burun buruna bir performans sergiledi: 50.3 fps (50.7 fps GTX). S.T.A.L.K.E.R.: SoC'nin altından da başarıyla kalkan ZOTAC, burada da birinci gelen 8800 GTX'in hemen dibinde bitirdi. 3DMark06'da tüm testlerde birinci olan ZOTAC beşimizi kazandı. 360 Dolar'dan satışa sunulan ve 8800 GTX'i bile dize getiren bu ürünü "Kesinlikle kaçırın" diyoruz.

REcep BALTAŞ

Test Sistemi: Intel Core 2 Duo E6550 2.33 Ghz (Conroe, 2 x 2048 KB Cache); Gigabyte P35C-DS3R Intel P35; 2 x 1024 MB A.DATA DDR2 1066 + CL4; WD Raptor 740ADFD 74 GB; OCZ GameXStream 700W; Windows XP SP2; NVIDIA 169.04 ATI, Catalyst 7.11

FİYAT 360 Dolar + KDV İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr



ESNEK LCD RÜYASI GERÇEKLEŞTİ

LG ile Philips'in 2005'te ortak LCD üretimine girmesinin üzerinden hemen iki yıl geçmis olmasına karşın, firma bir ilke imza atarak "dünyanın ilk, en yüksek çözünürlük ve büyüğebilir" LCD ekranını üretti. 14.3" boyutundaki bu ekran, ilk olarak CES 2008'de görücüye çıkacak. Ekranın boyutu, tam olarak bir A-4 kağıdının boyutu ile aynı. Ürünü altlarından üstün kılan en önemli özelliği ise 1280 x 800 piksel çözünürlüğe sahip olması. A-4 boyutundaki ekran aynı zamanda 16.7 milyon renk gösterebilme kapasitesine sahip. Sadece görüntü değiştiği zaman enerji harcanan bu ekranın bir diğer özelliği ise 180 derecelik kayıpzs bir görüntü performansına sahip olması.

Bilgi için: www.lgphilips-lcd.com

Sapphire HD 3870 512 MB

ATI'NİN SAFİRİ

Sapphire'in yeni Radeon HD 3870 ekran kartı, AMD'nin RV670 GPU'su üzerine temellendirilmiş. Her ne kadar adına baktığınızda kartın akıl almaz bir performans sunacağı hissine kapılısanız da "Boşuna heveslenmeye" diyoruz zira kartın amacı orta - üst seviye fiyatta en yüksek performansı sunabilmek. 55 nm üretim teknolojisi, 666 milyon transistor (Ruhunda seytanlık var bu kartın!) ve 256 Bit bellek arabirimine sahip olan kart, UVD, HDMI, DX10.1 ve PCIe 2.0 desteği de sahip. Kartta kullanılan GDDR4 bellekler Samsung tarafından üretiliyor ve 0.8 ns gecikme süreleri ile oldukça iyi bir performans sergiliyor. Bu hızlı belleklere ve güzel özelliklere sahip kartı test etmek için hemen Company of Heroes' u çalıştırıldık. DirectX 9 altında yaptığımız testlerde düşük çözünürlüklerde (1024 x 768) ağabeylerine yenilen 3870, yüksek çözünürlüklerde (2048 x 1536) gayet başarılı sonuçlar vererek 104.7 fps ile 1 GB HD 2900 XT'yi bile geride bırakmayı başardı. Kartın, orta - üst seviye için iyi bir performans sağladığını söyleyebiliriz. Genel performansta 3870'ın yeri ise 8800 GTX, GT, 1 GB HD 2900 XT'den sonra dördüncü sıra oldu. Kartta OC yapmanızı engelleyen bir BIOS hatasının olduğunu, yapacağınız bir güncelleme ile bu sorunu düzeltebileceğinizi de belirtelim. 260 Dolar'dan satılan kartı, eğer ileride CrossFireX sistem kuracaksanız tercih edebilirsiniz. Aksi takdirde piyasadaki 8800 GT gibi birçok alternatif de değerlendirebilirsiniz. REcep BALTAŞ

FİYAT 260 Dolar + KDV İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr





OCZ ATV Turbo 4 GB

USB'NİN SINIRLARINI ZORLUYOR

Söz konusu "hafıza" olunca OCZ, akan suları durduruyor. Firmanın bellek modüllerinin kalitesini tekrar anlatmak yerine, hemen yeni ATV Turbo belleklerinin incelemesine geçiyoruz. Ürün, 26 - 30 MB/s yazma, 33 - 35 Mb/s okuma, Dual Channel mimari, su geçirmez kaplama, MAC OS X desteği ve عمر boyu garantiye sahip. (Başka arzunuz?) Sarı - siyah renkte olan ürünlerde "Ya sev, ya nefret et" havası mevcut. Ürünü test etmeye sıra geldiğinde ise belleği fırına vererek işe başladık. Beş dakika boyunca, 150 derecede pişen bellek işlem sonunda servise hazır değildi zira görüntüsünde hiçbir değişiklik yoktu. Belleğin erimemesi bir yana, içindeki veriler bile sapa sağlam yerinde duruyordu. Daha sonra belleğin üzerinden bir de aracımız geçti. (Bu bellek testiydi değil mi?) Son olarak ise belleği tavada yağ ile kızarttık. (Evet, yaptık bunu!) Sonuç: Bellek 3 - Biz 0. Tüm çabalarımız başarısız olsa da test başarılı oldu ve ürün tüm testlerden geçti. Son olarak "Bir de performans testini yapalım" dedik. Okuma testinde ATV Turbo, tam 20 belleği (biri taşınabilir disk) geride bıraktı ve tahta oturdu. Vista'nın ReadyBoost özelliği için oldukça önemli olan erişim süresinden de 1.0 ms değeri ile çıkan ATV Turbo, yazma hızından da 26 MB/s değeri ile alnı açık bir şekilde çıkmayı başardı. Sonuç olarak, ürün bizden gerek dayanıklılık, gereke performans olarak tam not aldı. RECEP BALTAŞ

FİYAT 99 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB www.eksa.com.tr

Akasa Power Max 1000W

GÜÇ SİZDE ARTIK!

"Triple SLI", "CrossFireX" derken, 750 Watt güç kaynakları bile sistemler için yetersiz olacak gibi görünüyor. İşte bu durumda, imdadımıza -yine- teknoloji yetiyor. Akasa firmasının 1000 Watt'lık çözümü test merkezimize konuk oldu. Ürünü incelemeye başladığımızda, günümüzde artık çoğu güç kaynağında mevcut olan sükülebilir kabloloların olmadığını fark ettik. Her ne kadar bizim için önemli olan ürünün performansı olsa da bu ayrıntıyı atlayamayız. Ürünün dış kaplaması par-

mak izi ve çiziklere karşı korumalı maddeden üretilmiş. Performans testlerine geçmeden önce ürününü, zirvede 1100 Watt değerine ulaşabileceğini de belirtelim. İlk olarak ürünün verimliliğini test ettik. Test sonucunda Akasa; Silverstone, OCZ, Thermaltake ve Be quiet! gibi markaları bile gerisinde bıraktı. Fakat söz konusu "gürültü" olduğunda Akasa, 1000 Watt'ı ATX biçimine sıkıştırmasından dolayı oluşan ısıyı atmak için fan devrelerine yükleniyor. Bu da ortaya 46 dbA'lık ses çıkarıyor. Sonuç olarak, Akasa'nın sesi biraz fazla çırka da kasanzıdaki bileşenlerin güç ihtiyaçlarını susturmayı fazlasıyla başarıyor. RECEP BALTAŞ

FİYAT 290 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB www.eksa.com.tr



UFUKTA GÖRÜNEN PERFORMANS

NVIDIA, en güçlü bombası 9800 GX2'yi hazırladı. 9800 GX2'yi, "65 nm teknolojisi ile üretilmiş iki adet 8800 GPU'nun, SLI modunda tek karta konulmuş hali" olarak tanımlayabiliyoruz. 9800 GX2, teknolojik anlamdaki kardeşi 7950 GX2'yi andırıyor. Fakat umarız ki bu sadece teknolojide kalır zira 7950 GX2, yetersiz yazılım desteği ve diğer problemleri nedeniyle NVIDIA'nın 5800 serisinden sonraki en büyük başarısızlıklarından biri olmuştu. Şubat ayında aramızı katılacak olan 9800 GX2, 8800 Ultra'dan en az %30 daha iyi bir performansa sahip olacak ve 8800'ü tahtından indirecek. Ayrıca kart ile Quad SLI da yapabileceğiz.

Bilgi için: www.nvidia.com



Cooler Master Cosmos RC-1000

KASALARIN EFENDİSİ

Cosmos 1000, Cooler Master'in en son model kasası olma özelliğini taşıyor. Stackler 832'den biraz büyük olan ürün, birçok yeni özelliği sahip. Ürünün üst kısmında dört adet USB 2.0, birer tane IEEE 1394, ses, hoparlör ve eSATA bağlantıları bulunuyor. Bu sayede eğilmek zorunda kalmadan istediğiniz bağlantıya kolayca ulaşabiliyorsunuz. 16.9 kg ağırlığındaki kasanın boyutları (G) 266 x (Y) 598 x (D) 628 mm şeklinde. Üründe beş adet fan bulunurken, bu fanların konumları ise şu şekilde: Bir adet alt kısmada (diğer akım), iki adet üst kısmada (diğer akım), bir adet arkada (diğer akım) ve bir adet sabit disk fanı (opsiyonel). Extended ATX - ATX biçimindeki kasada, beş adet 5.25" yuva ve altı adet 3.5" yuva mevcutken aynı zamanda yedi adet de genişleme slot'u bulunuyor. Ürünün yan kapaklarına konulan ve sesi mümkün olduğunda içeride tutmayı amaçlayan sünger beginimizi kazanan bir başka ayrıntı oldu. Ürünün içine yine sesi engellemek için her sabit disk ayı ayrı koyabileceğiniz kutucuklar yerleştirilmiş. Güç kaynağını dikey veya yatay monte etmenize imkan tanıyan tasarım sayesinde, kasanzıdaki hava sirkülasyonunu daha iyi belirleyebilirsiniz. Seçim konusunda kullanıcıyı tamamen özgür kılan Cooler Master, üst kısmındaki fanları ister anakartınıza, ister seniz de doğrudan güç kaynağına bağlanmanıza olanak tanıyor. Sistemimizi monte ederken hiçbir sorun yaşamadığımız ürün bizden 10 üzerinde 9.5 alıyor. 0.5 puan ise boyutlarının biraz fazla büyük olmasından, ağırlığının fazla olmasından ve çıkartılabilir anakart tepsisi olmamasından kayıyor.

FİYAT 310 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend WEB www.dijitaltrend.com

Bir PC kullanıcısı asla soluklanmaz

Kaç yıldır PC kullancısı olduğunuz önemli değil; bu işe bir kere girdiğiniz zaman, uzun ya da kısa vadeden sektörü yakından takip etmeye başlamanız kaçınılmazdır. Donanım sektörü artık öyle bir hal aldı ki en ehil donanımcı bile son teknolojiyi yakalamakta zorlanır oldu. Hayır, sadece son ürünler alıp kullanmaktan bahsetmiyorum; sektörle ilgili son haberleri yakalamak için bile saniyeleri hesap etmek durumunda kalıyor insan. Bu konudan bahsetmemin nedeni ise DirectX 11'in çıkış hakkı alındığım son duyumlar; daha DirectX 10'a tam olarak uyum sağlayamamışken ve piyasada Shader Model 4.0'i tam olarak kullanabilecek oyun yokken, "DirectX 11'i duymak beni tam anlamıyla dumura uğrattı. Biraz önce "saniyeleri hesap etmek"ten bahsedermenecaz yapmıyorum zira bu yazıya, DirectX 10.1, Vista Service Pack 1 ve ATI'nın DirectX 10.1 destekli ekran kartlarını anlatmak için giriştim." Dur dedim kendime; "Dur ve biraz daha araştırma yap". Araştırmamın sonucunda ise ortaya yeni DirectX çalışmalarının gelecek yılın sonlarına doğru biteceği ve ATI ile Nvidia'nın DirectX 11 destekli yeni ekran kartlarını yine aynı dönemde piyasaya süreceği çıktı. Diğer taraftan, Intel'in geçen Eylül ayında organize ettiği Intel Geliştiriciler Platformu'nda sunumu yapılan SkullTrail, meyvelerini vermeye başladı. Intel,

bu SkullTrail ile bütçesi iyi olan ve "uç performans" hedefleyen kullanıcılar odaklıyor. Bu platformda iki adet Core 2 Extreme QX9775 işlemci ve Intel'in SkullTrail için geliştirdiği D5400XS kullanılıyor. Çift işlemci ile çalıştırılmak için tasarlanmış olan bu anakart, aynı zamanda firmanın tek SLI destekli anakartı olmasıyla dikkat çekiyor. Geçen ay detaylı bir şekilde bahsettiğimiz 45 nm'lik yeni Penryn'ler ise Sony, Toshiba ve Fujitsu - Siemens markalı dizüstü bilgisayarlarında kullanılmaya başlandı. Ne var ki firmamın 45 nm'lik 1333 frekansına sahip olan dört çekirdeklı Q9300, Q9450 ve Q9550 masaüstü işlemcilerinin çıkışlı Mart ayına ertelenmiş durumda. Nvidia'nın kadim yol arkadaşı Sparkle ise GeForce 8500 GT ve 8600 GT modellerine "1 GB'lık bellek" alternatifleri ekledi. Sparkle'in bu hamlesi, yerinde bir ticari manevra niteliği taşıyor. Anlaşılan Sparkle, yeni nesil ekran kartları çıkmadan önce piyasasını dibini söyle bir temizlemek niyetinde. Bu ekran kartlarının üzerlerinde GDDR 2 tipi bellek yongaları kullanıyor. 128 bit bellek bant genişliği, DirectX 10, SLI ve video hızlandırma teknolojisi olan Pure Video HD de ürünlerin içeriği teknolojiler arasında yer alıyor. Donanım sektöründen son haberler şimdilik bunlar. Unutmayın; "PC'de oyun oynamak, teknolojiyi takip etmek" demektir. Gözünüz buralarda olsun.  FURKAN FARUK AKINCI



LEVEL SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri. Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	Üst Seviye
KASA	250 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	400 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel i945P Yonga Seti / AMD 690 ve LAN	nForce 650i / AMD 580X Gbit LAN	Intel X38 Yonga Seti / nForce 680i, Gbit LAN, Firewire 800
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4400 [2 X 2.0 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2 X 2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E6600 [2 X 2.4 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 6000+ [2 X 3.0 Ghz]	Intel Core 2 Quad Q6700 [4 X 2.66 Ghz]
BELLEK	1 GB DDR2 667 [2 X 512 MB]	2 GB DDR2 800 [2 X 1024 MB]	2 GB DDR2 1066 [2 X 1024 MB]
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8600 GTS / Radeon 2600 XT 512 MB	2 X Radeon HD 2900 XT 512 MB / GeForce 8800 Ultra 768 MB
SABİT DISK	250 GB 7200 rpm	400 GB 7200 rpm	2 X 1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD Yazıcı [Çift Katman]	20X DVD Yazıcı [Çift Katman]	20X DVD Yazıcı [Çift Katman]
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	650 \$	1300 \$	2600 \$



Açı ama gerçek; dünyada oyun sektörü hızla konsollara doğru kayıyor. Bu konunun üzerinde çok yazılıp çizildi ancak kendimizi kandırmaya hiç gerek yok. Benim gibi bazı manşetler, PC'leri olduğu gibi kabul edip onların sorunlarıyla uğraşmayı sevseler de herkes aynı şekilde düşünmek ya da hissetmek zorunda değil elbette. Tüketicisi, mağazadan oyununu alıp tek hamlede konsoluna takip sorunsuz bir şekilde, en iyi grafiklerle oyun oynamak istiyor. Fakat biz, PC tırmalamaya tam gaz devam ediyoruz.

S: Merhaba LEVEL ahalisi. Süper bir dergi yapıyorsunuz. En büyük dileğim, LEVEL'in bu şekilde devam etmesi. Ayrıca "Tam sürüm oyunlara da devam" diyorum. Satışların artmasından da başınız açıkça ortada. Neyse, işte donanım sorularım:

1. Benim bilgisayarım gerçekten takoz bir sistem. En son upgrade'imi 2005'te yapmıştım. Sistemimin özellikleri söyle: PIV 2.4 GHz Celeron Cpu, GeForce FX 5200 ekran kartı,

2. Ben Haziran ayına doğru bu bilgisayıyı satıp yeni bir PC toplamayı düşünüyorum. O zamana kadar elimde 1100 - 1200 YTL gibi bir para olacak. Yalnız, bu paraya ses sistemi ve LCD monitör dahil değil. Bana ekran kartından, güç kaynağına kadar bu fiyata alabileceklerimi yazar mısın? Sakın "Alt sayfaya bak!" deme.
3. Bana önereceğin parçaları Ankara'dan satın alabileceğim birkaç yer önebilir misin?
4. Son olarak, sistem toplamak için seçtiğim Haziran ayı uygun bir zaman mı?

Cevapların için şimdiden teşekkür ederim. Tam süreme devam!

Eren Volkan MUCUR

C: E-mail'ini biraz kirpmak zorunda kaldığım için özür dilerim, Eren. Halbuki ne de güzel gi-diyyordu yazı, öyle değil mi? "Şimdi sorularına gelelim" diyeceğim ancak o da nesi?! Eren o sistem ne öyle?! Herkesin sistemi zaman gelir, güncelliliğini yitirir. Ancak söz konusu olan upgrade ise işler o zaman biraz karışabiliyor Eren. Bu sisteme ne yazık ki güncel bir upgrade öneremeyeceğim. Gel, sana makul fiyatla güncel bir sistem toplayalım. 1100 - 1200 YTL arası bir bütçenin olduğunu söylemişsin. O zaman al sana temel bileşenler: AMD Athlon 64 X2 6000+ işlemci, 2 GB DDR2 800 bellek, ATI Radeon 2900 Pro 215 MB ekran kartı. Geri kalan bileşenler için kafamı kızdırmadan doğru LEVEL Pazarı'na, haydi marş marş! Bir de "Alt sayfaya bak deme!" demişsin ha?! Daha fazla karakter işgal etme; sırada bekleyenler var. Demek Ankara'da oturuyorsun. Of, Ankara of! Necati Bey Caddesi çıkışındaki Mavi Bilgisayar'a ya da Söyüütözü'ndeki Vatan Bilgisayar'a bir uğra istersen. Olmadı, İzmir

Caddesi çevresindeki perakendecilere bakarsın. Son olarak, Haziran ayı için şimdiden bir şey söylemem zor. Ancak Dolar'ın düşüşünü göz önünde bulundurursak öümüzdeki hafifler da sistem toplamak için uygun olabilir.

S: Selam LEVEL ekibi. Sistemimin sorunu gerçekten garip: Bilgisayarında her dosyayı çalıştırılamıyor. Bazı dosyaları çalıştırılmayı denedimde garip hata mesajları alıyorum. Örneğin, Hamachi'de server'ları oyunda görmiyorum. Bu sorunu sizce nasıl giderebilirim? Daha açık konuşmak gereklse neden olduğunu kestiremediğim bir şekilde sistemimde çalıştırıldığım ama başka sistemlerde çok rahat çalıştırıldığım dosyalar var. Bu duruma bir diğer örnek ise Counter Strike 1.5'in "wall hack"i evde kesinlikle çalıştırılamayıp, internet kafelerde çok rahat çalıştırılabilmem (ch-hack, odc vb.). Bu sorunun sebebini çok merak ediyorum ve elbette yardımınızı bekliyorum. Aksi takdirde bilgisayarına format atmak zorunda kalacağım.

Osman Atabay

dosyaları, bir de o şekilde çalıştmayı dene. Her şekilde sisteminin bir depolama ya da veri akışı sorunu olduğunu düşünüyorum. Sevgiler.

S: Merhaba LEVEL. Sistemimin özellikleri şu şekilde: Pentium D 2.80 Ghz, Intel i945 Foxconn, 2 GB DDR2 533 Mhz, GeForce 6600 Le ve Creative Sound Blaster Audigy Value. Yeni aldığım iki adet 1 GB 533 Mhz (Toplam 2 GB) sistem belleğimin frekans hızı CPU-Z adlı programda 533 Mhz olarak görülmüyor. Bu sorunu nasıl çözebilirim? Bir diğer sorunum ise Half-Life 2: The Orange Box oynarken yaşadığım ses problemi. Orijinal Half-Life 2'yi oynarken hiçbir problem yaşamamama karşın, Episode One ve Episode Two'yu oynarken seslerde problem (takılmalar) yaşıyorum. Diğer hiçbir oyunda bu problemi yaşamıyorum. Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler. **DayWalker DvocA**

C: Sayın Gündüzgezen, e-mail'ini tashih etmek sorunu yanıtlamaktan daha zor oldu,

C: Merhaba Osman. İlk önce peşin peşin söyleyeyim: Sistemine format atmakla bizi tehdit edemezin ama sen yine de atma. Sisteminde yaşadığın sorunun birçok nedeni olabilir. Sorununu öylesine genel hatlarıyla anlatmışsun ki bu tarifinden bir çıkarım yapıp sonuca varmak gerçekten zor. Ancak anlatığın kadaryla bu sorunlar, büyük ihtimalle sabit diskinde kaynaklanıyor. İlk önce sabit diskinin bağlantılarını, kasanın içini açıp bir kontrol et. Bağlantılar tamamsa IDE ya da SATA kablolarını değiştirip tekrar dene. Yine olmazsa sabit diskini değiştirmeni tavsiye ediyorum. Bir de RAM'lerini değiştirip aynı

inan bana. Bellek frekanslarının tutmaması gerçekten garip bir durum. İlk önce 533 Mhz'lik bellekler aldığına emin ol. Şaka tabii ki... Yapman gereken, sisteminin BIOS ayarlarına girip bellek çarpanlarını kontrol etmek. Hatta ayarları biraz daha karıştırısan bellek frekansları üzerinde kolaylıkla oynamaya çalışılsın. Ses problemi için önerim, sorun yaşadığın iki oyundan da ses ayarlarını bir kurcalaman; oyunu, sisteminin desteklemediği bir ses formatında oynamaya çalışıbor olabilirsin. Bunun dışında Direct X ayarlarını bir gözden geçirmeni tavsiye ediyorum.

iyi oyular. FURKAN FARUK AKINCI

Sorun üzerine sorun... Tek amacımız, bilgisayarımızla eğlenmek ya da çalışmakken, bir sürü problem hem can sıkıyor, hem de zamanımızdan çalışıyor. Ama moralinizi bozmanıza lüzum yok. Furkan ve Faruk kim için var?! donanim@level.com.tr



PC



GEARS OF WAR

Aşağıdaki kodları girmeden önce oyunun "WarInput.ini" dosyası üzerinde bir değişiklik yapmalısınız. Bu nedenle aşağıdaki işlemleri uygulamadan önce bu dosyayı bir yere kopyalamanızı öneriyoruz.

XP kullanıcıları "WarInput.ini" dosyasını, "C:\Documents and Settings\[Kullanıcı Adı]\My Documents\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Config" adresi altında, Vista kullanıcıları ise yine "WarInput.ini" dosyasını, "[Kullanıcı Adı]\Documents\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Config" adresi altında bulabilirler.

Dosyayı bulduktan sonra not defteri ile açın ve aşağıdaki bilgiler dosya içinde yer alıysa onları aşağıdaki gibi düzenleyin; eğer bilgiler dosyada yoksa aşağıdakileri dosyaya ekleyin ve dosyayı kaydedip kapatın.

```
[Engine.Console]
ConsoleKey=Tilde
TypeKey=Tilde
MaxScrollbarSize=1024
```

XBOX 360



BEOWULF

Aşağıdaki ekstraları açabilmek ve yanlarında yanan Gamerscore'ları alabilmek için karşılarında yanan görevleri yerine getirin.

Carnal Collector (20 puan): Tüm Carnal Rune parçalarını bulun ve toplayın.

Completed Act One in Thane (20 puan): Act One'ı, Thane zorluk seviyesinde bitirin.

```
HistoryBot=-1
bEnableUI=True
Artık oyuna girip oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.
set WarfareGame.Pawn_COGMarcus DefaultHealth #: Marcus'un sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
set WarfareGame.Pawn_COGDom DefaultHealth #: Dom'un sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
set WarfareGameContent.Pawn_COGCarmine DefaultHealth #: Carmine'in sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
set WarfareGameContent.Pawn_COGMinh DefaultHealth #: Minh'in sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
set WarfareGameContent.Pawn_COGBaird DefaultHealth #: Baird'in sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
set WarfareGameContent.Pawn_COGGus DefaultHealth #: Gus'un sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
set warfaregame.weap_cogpistol magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar tabanca cephanesi verir.
set WarfareGame.Weap_Grenade magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar el bombası verir.
set WarfareGame.Weap_AssaultRifle magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar Assault Rifle cephanesi verir.
set warfaregame.weap_locustpistol magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar Locust Pistol cephanesi verir.
set WarfareGame.Weap_SniperRifle magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar sniper tüfeği cephanesi verir.
set warfaregame.weap_shotgun magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar pompalı tüfek cephanesi verir.
```



SIMCITY SOCIETIES

Aşağıdaki kodları girdikten sonra "Enter" tuşuna basın.

allinjure 0: Herkes iyileşir.

allinjure 1: Herkes yaralanır.

allsick 1: Herkes hastalanır.

allsick 0: Herkes iyileşir.

Eureka: Tüm binalar açılır.

Reward All: Ödül olan binalar açılır.

whatsaguzzardo: Binaları istediğiniz gibi hareket ettirebilirsiniz.

orbo: Enerji verir.

partridge: Herkes mutlu olur.

moneytree #: Hanenize "#" yerine girdiğiniz rakam kadar para eklenir.

Prison Break (20 puan): Tüm Thane tutsaklarını bulun ve kurtarın.

The Dodger (20 puan): En az 88 kere Dodge yapın.

The Slayer (20 puan): Tek tek 28 farklı yerde saldırı yaparak birden fazla düşmanı öldürün.

Towering Strength (20 puan): Direkleri kullanarak sekiz düşmanı öldürün.

Brass Knuckles (30 puan): 58 düşmanı sadece ellerinizi kullanarak öldürün.

Collateral Damage (30 puan): 58 farklı eşyayı kırın.

Arm Ripper (30 puan): Grendel'i yenin.

Dragonheart (30 puan): Dragon'u yenin.

Eye Gouger (30 puan): Sea Serpent'i yenin.

Heart Crusher (30 puan): Wolf'u yenin.

Ice Breaker (30 puan): Hela'yı yenin.

Legendary King (30 puan): Maksimum Heroic Index'e ulaşın.

Mythical Monster Slayer (30 puan): Maksimum Carnal Index'e ulaşın.

The Untouchable (30 puan): En az 58 saldırıyı durdurun.

Weapon Theft (30 puan): 28 farklı düşmandan silah alın.

Weapons of Choice (30 puan): Her silahınızla en az bir düşmanı öldürün.

Game Completed in Thane (50 puan): Oyunu, Thane

HAYAT



HAYATI KOLAYLAŞTIRAN HİLELER 1

Diyelim ki hastalandınız ve hastaneye gitmek durumundasınız. Sigortalı olduğunuz için özel bir hastane yerine SSK'ya gitmek istiyorsunuz ama bütün gününüza muayene ve ilaç kuyruklarında heba etmek de istemiyorsunuz. Durun, hemen telaslanmayın! Zira bu sorunun çözümü çok basit: Hemen telefon rehberinizin "kötü gün dostu" bölümünde bakın ve orada yazan isimlerden birisini arayın. (Bu arada dostlarınızın da gerçek dostunuz olup olmadıklarını kontrol etme fırsatını yakalayacaksınız.) Yardım çağrınızı cevap veren dostunuzla hastaneye gitmeden önce bir görev paylaşımı yapın ve hangi kuryuğu kimin alacağını saplayın. Böylece hastanedeki işiniz kısa zamanda bitecek. (Bu hile test edildi, onaylandı!)

PS2



TONY HAWK'S PROVING GROUND

Aşağıdaki kodları Options menüsünde girin.

- STILLAINTFALLIN: "Mükemmel Manual" hareketi aktif olur.
AINTFALLIN: "Mükemmel Rail" hareketi aktif olur.
BOOYAH: Super Check aktif olur.
MYOPIC: Sınırsız Focus
SUPERSLASHIN: Sınırsız Slash Grind
FOREVERNAILED: 100% Branch Tamamlama
THEMISSING: Görünmezlik
TINYTATER: Mini kaykay açılır
MAGICMAN: Kaykayınız ortadan kaybolur.
CRAZYBONEMAN: Boneman karakteri açılır.
MOREMILK: Bosco karakteri açılır.
NOTACAMERA: Cam karakteri açılır.
THECOOP: Cooper karakteri açılır.
SKETCHY: Eddie X karakteri açılır.
PILEDRIVER: El Patinador karakteri açılır.
FLYAWAY: Eric karakteri açılır.
RABBIES: Mad Dog karakteri açılır.
INTERGALACTIC: MCA karakteri açılır.
NOTADUDE: Mel karakteri açılır.
LOOKSSMELLY: Rube karakteri açılır.



zorluk seviyesinde bitirin.

Legendary Collector (50 puan):

Bütün Legendary silahları bulun.

Completed Act One in Legend (60 puan):

Act One'ı, Legend zorluk seviyesinde bitirin.

Completed Act Two in Legend (60 puan):

Act Two'yu Legend zorluk seviyesinde bitirin.

Game Completed in Legend (80 puan):

Oyunu, Legend zorluk seviyesinde bitirin.

BLACKSITE: AREA 51

Aşağıdaki ekstraları açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları alabilmek için karşılıkları yazan görevleri yerine getirin.

Episode 1 Iraq (10 puan): Episode 1'i tamamlayın.

Episode 2 Quarantine (10 puan): Episode 2'yı tamamlayın.

Episode 3 Rachel (10 puan): Episode 3'ü tamamlayın.

Episode 4 Counter Insurgency (10 puan):

PS3



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Aşağıdaki kodları "DNA laboratuari"nda girerek karşılardaki arabalar oynanabilir hale getirebilirsiniz.

KNOX: Ascarı KZ1

JWRS: Nissan Skyline R34 GT-R

GVDL: BMW Z4

YTHZ: Audi TT 1.8L Quattro

GVDL: BMW Z4 Roadster

RBSG: Holden Monaro

BSLU: Hyundai Coupe 2.7L V6

MRHC: Infiniti G35

MNCH: Frito-Lay Infiniti G35

KDTR: Koenigsegg CCX

DOPX: Mitsubishi Prototype X

PRGN: Nissan 350Z

WIKF: Saleen S7

FAMQ: Seat Leon Cupra R

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Oyunu oynarken aşağıdaki hileleri sırasıyla girin.

Half-Life 2 için:

Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, X: Sağlığınız 25 birim artar.

R1, Üçgen, Daire, X, Kare, R1, Üçgen, Kare, X, Daire, R1: Kullandığınız silahın cephanesini doldurur.

Sol, Sol, Sol, Sol, L1, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, R1: Bütün bölümleri açar.

Portal için:

Aşağı, Daire, X, Daire, Üçgen, Aşağı, Daire, X, Daire, Üçgen: Küp yaratır.

Sol, Sol, Sol, Sol, L1, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, L1: Bütün bölümleri açar.

Yukarı, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, X, X, Daire, Daire, Yukarı: Ateş Enerji Topu'nı aktif hale getirir.

Episode 4'ü tamamlayın.

Episode 5 Topside (10 puan): Episode 5'i tamamlayın.

Episode 6 (10 puan): Episode 6'yı tamamlayın.

Threat Level Yellow: Oyunu, Yellow zorluk seviyesinde bitirin.

Threat Level Orange: Oyunu, Orange zorluk seviyesinde bitirin.

Threat Level Red: Oyunu, Red zorluk seviye-sinde bitirin.

Rapture (20 puan): 250'den fazla Reborn öldürün.

Researcher (10 puan): Dossier toplayın.

Investigator (50 puan): Tüm Dossier'ları toplayın.

Hunter (20 puan): 25 Dossier toplayın.

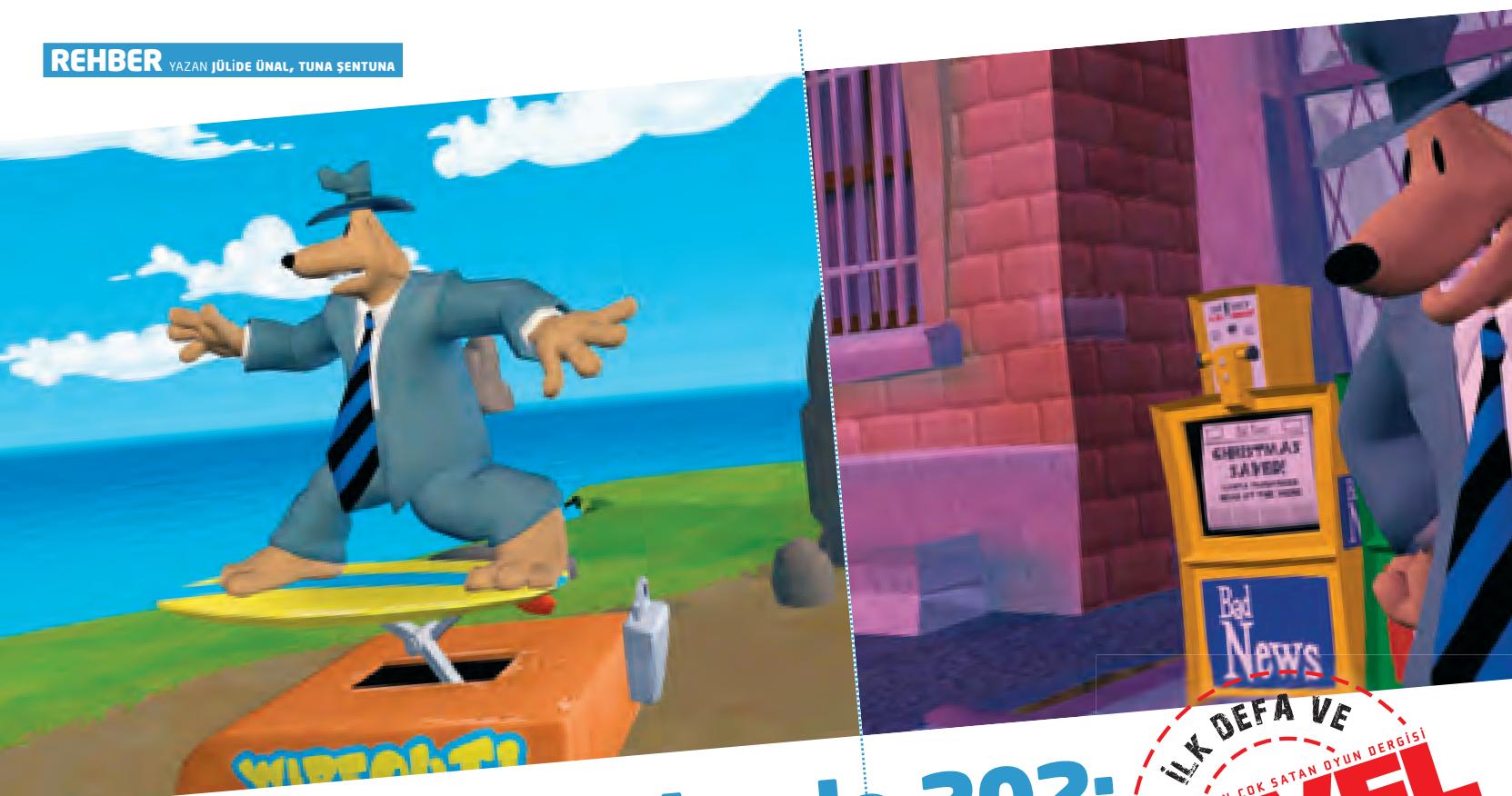
Small But Mighty (10 puan): Campaign'de tabanca ile 10'dan fazla kişiyi kafasından vurun.

Magic Bullets (10 puan): Campaign'de, M4 ile 10'dan fazla kişiyi öldürün.

Flag Stealer (25 puan): 25'ten fazla bayrak çalın.

Flag Feeler (10 puan): Bir bayrak çalın.

Flag Dealer (50 puan): 50'den fazla bayrak çalın.



Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues

Garip ikilinin, garip maceraları devam ediyor

Başlama noktası> Oyuna başladığınızda caddedesiniz ve Sybil içinde portal bulunan büyük bir üçgen tarafından kovalanıyor. Biz de Sybil'i kurtarmak için peşinden koşmaya başlıyorsunuz ama nafile.

Bu konuda bilgi alabileceğiniz tek bir kişi var, o da tabii ki Basco. Basco'nun dükkânına giriþ onunla tüm diyalog seçeneklerini kullanarak konuşun. Daha sonra dükkânın arka kısmina gidiñ ve radyo bakin. Tezgahın sol tarafındaki Bomb Be Gone yazan makineye tıklayın; bu makinenin arkasındaki Banang kutularını göreceksiniz ama almaya çalışığınızda Basco buna izin vermiyor. Dükkanından çıkışın; buraya daha sonra tekrar geleceksiniz. Caddeye çıktıığınızda Sybil'in hala dev üçgen tarafından kovaladığını fark edeceksiniz.

Sağ tarafa doğru yürüün ve Stinky's Restaurant'a girin. Stinky ile konuşuktan sonra Jukebox'un sol tarafındaki masada oturan ve dürbünle dışarıyı gözleyen adamlı konuşun.

Onun hemen sağındaki duvarda asılı olan "STOP" yazılı tabelayı alın. Dışarıya çıkış ve inventory'deki tabelayı üçgen üzerinde kullanın ve olanları izleyin. Ara videoda Sam ve Max'in üçgenin içine girdiklerini göreceksiniz.

Easter Adası'na hoş geldiniz!> Kendinizi bir anda, tropikal bir ada bulaçaksınız. Adada daha önceki böülümlerden hatırlayacaðınız Abraham Lincoln kafası ve Sybil de var; bu iki karakteri birlikte piknik yaparken yakalayacaksınız. Etrafa baktığınızda üç büyük Moai kafası dikkatini çekecek. Moai, Abraham ve Sybil ile tüm diyalog seçeneklerini kullanarak konuşun.



**İLK DEFAYA
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DÖRĞESİ
LEVEL
SADECE LEVEL'DA**

Şimdi adayı araştırın. Moai kafalarının sağ tarafına doğru giderken bir çesme göreceksizeñ. Suya tıktamayı deneyin ve aç piranalarının size nasıl saldırdığını izleyin. Hemen solda büyük üçgene bakın; yanında altı renginde bir gong göreceksizeñ. Büyük üçgene tıktarsanız ofisinizin bulunduğu caddeye gidiyorsunuz. Sarı gongun üzerindeki küçük üçgene tıklayın ve izleyin. Büyüük üçgenin yanındaki gongun üzerinde inventory'nizdeki tabancayı kullanın. Bu işlemen sonra Mohai kafalarının arasındaki gongun üzerinde bulunan üçgenin yok olduğunu göreceksizeñ. Yarısı yere batmış şekilde duran heykel kafasının solundaki gongun üzerinde üçgen yok. Buradaki gonga nişan alıp ateş edin; küçük üçgen ortaya çıkacak.

Sybil'in ve Lincoln'ün yanındaki mağara girişine gidiñ ve tablaya bakın. Bu arada, elinde silah olan bir bebek ortaya çıkacak; Jimmy Hoffa ismindeki bu bebekle tüm diyalog seçeneklerini kullanarak konuşun. Şimdi, sola doğru yürüün; Tiny Tiki isimli barın önüne geleceksiniz. Burada bir sürü bebek var. Sağ taraftaki sörf tahtasına bakın. Burada bir oyun oynayacınız; amacımız, üzerimize gelen biberonlardan kurtulmak. Biberonlar her zaman ortaya doğru geliyor; ekranın üst bölümündeki dairelerin içine tıklayıp sağa - sola doğru çekilerek biberonlardan kurtulun.





Biraz müzik... Sola doğru yürüyün. Burada enstrümanlar arasında dolaşan bir bebek daha göreceksiniz. Kendisi 1940 yıllarında bir uçak kazasında ölen, ünlü bir müzik grubunun müzisyeni Glenn Miller. Onunla konuşun; size yaptığı yeni müzik için tren düdüğü gibi bir ses ve güzel bir melodi aradığından bahsedeecek.

Tren düdüğü sesi için ateşin üzerindeki çaydanlı kullanabilirsiniz fakat önce çaydanlığın içine biraz su koymalısınız. Barın üzerinde, üç tane içecek kutusu göreceksiniz. Bu kutulardan mavi olanında su var. Barın üzerindeki bardağı alın ve suyun üzerinde kullanarak bardağ su doldurun. Sonra bu suyu çaydanlığa boşaltın. Şimdi biraz da ateşe ihtiyacınız var. Inventory'nizdeki boş bardağı suyun yanındaki kırmızı içecele doldurun ve bunu da ateşin üzerinde kullanın. Glenn Miller'in aradığı tren düüğü sesine ulaşınız; şimdi yerdeki tokmağı alın ve büyük portalın olduğu yere gelin. Portala tıklayarak sokağa geri dönün.

Stinky Restaurant'ın yanındaki garaja girin; diyalogları hepsini seçtikten sonra oyun oynamayı kabul edin. Şimdi Sam ve Max'in DeSoto'sundasınız. Buradaki amacınız yerdeki geydaların tümüne çarpmaya çalışarak bir müzik oluşturmak. Oyunu kazandığınızda inventory'nize bir korna ekleniyor.

Hemen caddedeki büyük üçgenden geçip Glenn Miller'in yanına gidin ve ona kornayı verin. O da size içinde demo müziğinin olduğu bir deniz kabuğu verecek. Kabuğu, Sam üzerinde kullanarak müziği dinleyebilirsiniz.

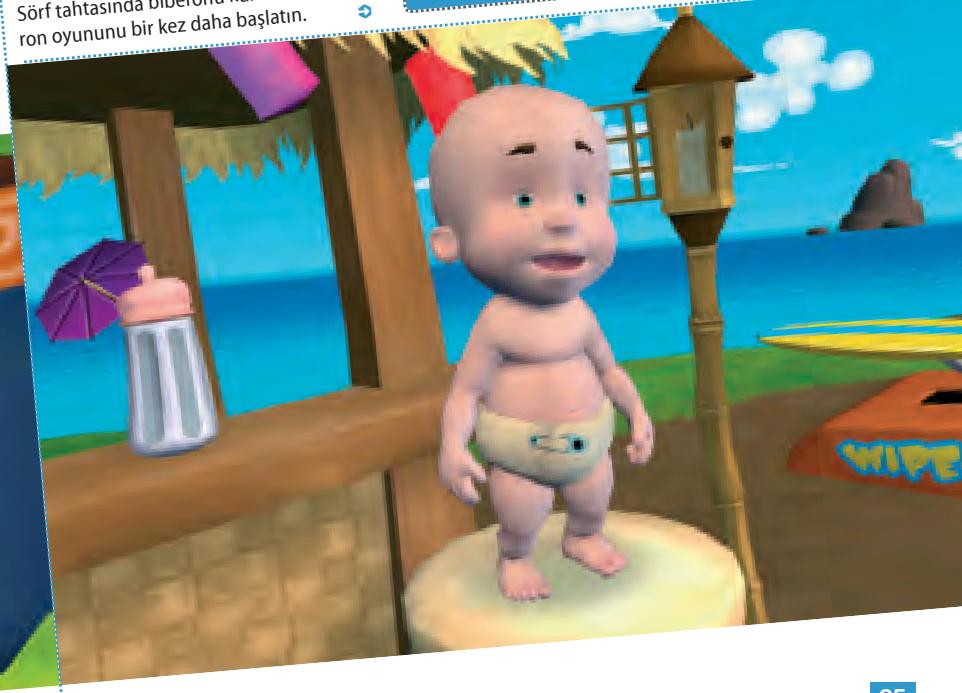
Moai kafalarının yanına gidin ve ortadaki heykel kafasının üzerinde Glenn Miller'dan aldığından deniz kabuğunu kullanın. Heykel kafası, ağızından duman çıkarmaya başladığında hemen solundaki kafaya tıklayın. Onun kafasından çıkan bulutu duman itecek. Şimdi burada bir tuzak kuracaksınız. Çeşmenin yanına gidin ve sağında duran gonga ateş edin; gongun üzerinde üçgen çıkacak. Şimdi gidip ortadaki kafanın üzerinde deniz kabuğunu kullanın, heykel ışık çalıp ağızından duman çıkarırken sağındaki

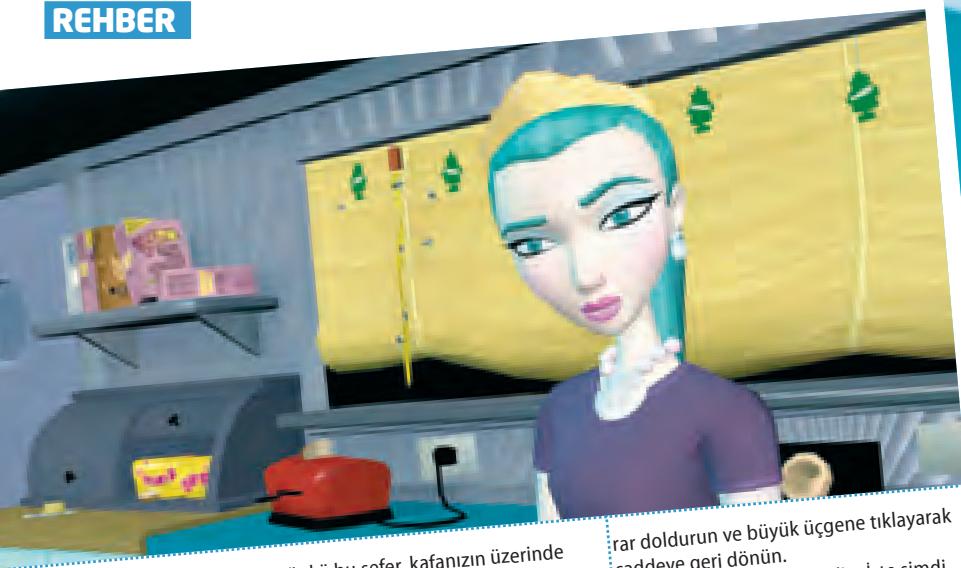


kafaya tıklayın. Böylece duman, şimşekli bulutu üçgenden içeri itecek ve şimşek de çeşmenin içindeki pirana balıklarını öldürerek. Inventory'nizdeki bardağı çeşmenin suyuyla doldurun ve Sam'e içirin; Sam'ın küçük hali daha şirin oldu, değil mi? Boş bardağı tekrar çesmeden doldurun ve mağaranın önünde bekleyen Jimmy'ye verin. O da bize karşılık olarak biberonunu verecek. Şimdi barın olduğu yere gidin; Sam burada tekrar eski haline dönelice. Sörf tahtasında biberon kullanın ve biberon oyununu bir kez daha başlatın.

EK BİLGİLER

- Oyundaki esprileri kaçırılmamak için her aktif noktaya ve diyaloglara tıklamayı unutmayın.
- Oyunu Telltale Games'ten 8.95 Dolar ödemek yerde indirmeniz mümkün.
- Sam ve Max ikilisi, Steve Purcell tarafından yaratılmış olan çizgi roman karakteriydi. Adventure severler ise 1993 yılında Lucas Arts'ın piyasaya sunduğu Sam and Max: Hit the Road oyunu sayesinde bu ikili ile tanışma şansını yakaladılar.





→ Bu, ilk oyundan daha zor çünkü bu sefer, kafanızın üzerinde tepe side duran bir biberon var. Amacınız hem üzerinize doğru gelen biberonlardan kaçmak, hem de tepe sideki biberonu düşürmemek. Sağa ya da sola iki kez giderseniz biberon düşüyor; bu yüzden orta - sağ ya da orta - sol yönlerinde hareket etmelisiniz. Zaten, oyun çok uzun sürmüyor; eğer birkaç kez hamle yaparsanız başarısız oluyorsunuz. Oyunu bitirdikten sonra mağaranın önüne gidin. Burada Sybil'in konuşmalarına kulak misafiri oluyorsunuz ve doğum günü olduğunu öğreniyorsunuz. Çeşmeye gidip bardağı doldurun; hemen ardından mağaranın önünde bekleyen bebek Hoff'a biberonu verin. Siz biberonu verir vermez Hoffa, bizden içecek isteyecek. Hemen ona su dolu bardağı verin; Hoffa suyu içecek ve iyice küçülep yok olacak. Şimdi mağaraya girin; burada maymun kafalı denizatlarını göreceksiniz. Onlar, bir balığın rahip olduğunu düşünüp ona tayıp; siz de onlara esas rahibin Max olduğunu inandırıcasınız. İlk önce mağarayı bir inceleyin. Giriş kapısının sağındaki Max'ın yüzüne benzeyen deniz kabuğuna tıklayın ve sonra tavandan sarkan ayaklara tıklayın; son olarak da ayakları sağ tarafında bulunan Max'ın kulağına tıklayın ve sonra tavandan sarkan ayaklara tıklayın; şimdiden Max'ın yüzüne benzeyen cisme tıklayın. Şimdi etrafa bakın; yerdeki salyangozu indirmesini sağlayın. Büyük makineye bakın; denizatları o kapının sadece yüksek rahip tarafından açılacağını söylüyor. Makinenin üzerindeki kola, ibreye ve su tankına bakın. Kayaların üzerindeki kırk sörftahtaına bakın ve onun yanındaki bowling topunu alın. Uçak enkazını ve etrafı dağıtılmış eşyalarını inceleyin. Uçağın içindeki telsiz ve dergiye bakın; dergi, inventory'nize eklenecek. Mağarada iki tane gonk var ama üzerindeki üçgenler yok; daha önce gonklara tabanca ile ateş ederek üçgenleri ortaya çıkarmıştık fakat bu sefer su altında olduğumuz için tabanca çalışmıyor. Sarı, büyük makinenin sağında ve solunda bulunan gonkların üzerinde tabanca yerine tokmağı kullanmayı deneyin. İki üçgen de ortaya çıkacak. Uçağın içindeki telsizin yanına gidin ve frekansı 7175 KHz'ye ayarlayın; ardından kolon kısmına tıklayın ve "We are observing your earth" seçeneğini seçin. Şimdi güç düğmesini kapatın ve mağaradan çıkışın. Çeşmenin yanına gidip bardağı tek-

rar doldurun ve büyük üçgene tıklayarak caddeye geri dönün.

Basco'nun dükkanına gidin. İşte şimdi, oyunun başlarında Banco'nun alımımızı izin vermediği Banang kutularından birini alabilirsiniz. Buradan çıkışın ve Stinky's'e gidin; Stinky ile konuşun. Jukebox'un üzerindeki gonga bakın ve tabanca ile ateş edin ancak bir hareket olmayacak. Inventory'nizdeki salyangozu alıp gonga fırlatın; böylece gongun üzeri kırmızı olacak. Şimdi tekrar tabanca ile gonga ateş edin ve işte oldu; bermuda üçgeni ortaya çıktı. Hemen bu üçgenin içine tıklayın ve adaya dönün.

Çeşmede bardağı doldurun ve Max'e için; Sam ve Max küçülecek. Kırmızı çerçeveli portalı girin ve Stinky'nin dükkanına geri dönün. Şimdi onunla konuşun ve onun özel sandviçinden isteyin; sandviç inventory'ye eklenecek. Tekrar portalı girin ve adaya dönün. Heykel kafalarından en sağdakine sandviçi verin ve hemen sonrasında onunla konuşun. Heykel siz ona ne söylerseniz gülecek ve hafif bir deprem olacak.

Büyük final → Üç kafanın yanına gelin ve iki kafa arasındaki gonga ateş edin; gongun üzerinde üçgenin çıkmamasını sağlayın. Hemen ardından mağaranın içine girin. Denizatlarına tıklayın ve "The feet anoint Max" seçeneğini seçin. Max taşın üzerine çıktıığında, hemen sağdaki sarı gongun üçgen olan kısmında inventory'nizde bulunan deniz kabuğunu kullanın. Üst



FREUD'UN ÇOCUKLARI SAM & MAX



Sam ve Max aslında Freud'un ID ve Superego'sunu temsil ediyor. Superego'yu temsil eden Sam, her soruna mantıklı ve güvenli çözümler getirmeye ve uç noktalara bulaşmadan işlerini halletmeye çalışırken ID'i temsil eden Max, tamamıyla içgüdüyle hareket ederek hayattan sadece zevk almayı bırakıyor. Haliyle, etrafına uyum sağlamayı çoğu zaman reddediyor ve siz de tüm Sam & Max oyunlarında Ego'yı temsil ederek iki tarafı dengelemeye çalışın.

kattaki heykel, bu müziği duyduğunda ayaklarını oynatacak. Inventory'deki Banang'ı kaidenin üzerinde duran Ceremonial Urn'ün içine boşaltın. Sağ tarafta, girişin hemen yanında duran ve Max'ın yüzüne benzeyen deniz kabuğunu inandılar. Sam ve Max makinenin içine girip yukarı doğru çıkmaya başlayacak. Evet, artık Max'ın yüce rahip olduğunu inandılar. Sam ve Max makinenin içine girip yukarı doğru çıkmaya başlayacak. Lavlar harekete geçmeye başladığında bindikleri araçtan inmek zorunda kalacak. Sam'ın arkasındaki kırmızı düğmeye basın ve araca binip aşağıya inin. Yerdeki sarı madalyonu ve çoraplardan yapılmış tacı alın. Madalyonu yerdeki kırmızı sıvıya batırın ve mağaradan çıkışın.

Duman çkartan diğer adaya bakın; üzerinde sarı bir gong olduğunu göreceksiniz. Gonga ateş edin. Gongun üst kısmında sarı bir üçgen belirecek. İki kafanın arasındaki gonga ateş edin. Şimdi kırmızı madalyonu üçgende kullanılan ve arkanızda yaslanarak oyunun son görüntülerini izleyin. THE JÜLIE ÜNAL





Earth 2160

Taşlarla ve sopalarla savaşacağımızı sanıyordum

Guardian & Blademaster> Tarayıcınıza www.earth2160.com yazın ve Enter'ı tuşlayın; karşımıza gelecek olan ekranда, Earth 2160 logosunun yanında onlara ödül görecesiniz. Evet, bunlar Earth 2160'ın topladığı ödüller ve oyunu kısa bir süre oynadıktan sonra bu kadar ödüllü neden hak ettiğini çok iyi anlıyorsunuz. Basitçe "gelecekte geçen bir strateji oyunu" olarak tanımlanabilecek olan Earth 2160; detaylı üretim sistemi, kolay kontrolleri ve etkileyici grafikleriyle dikkat çekiyor. Oyunu ilk defa oynayacak olanlar için birkaç tüyo vermek boynumuzun borcu sayılır. Her ne kadar oyunun ilk senaryosu olan Eurasian Dynasty, her şeyi anlatlsa da birkaç tavsiyeden zarar gelmez.

Seç üniteleri, gönder savaşa> Klasik RTS mantığıyla işleyen Earth 2160'ta üniteleri mouse'un sol tuşıyla seçiyor ve yine mouse'un sol tuşıyla yönlendiriyoruz. Ama Interface seçeneklerinden tuşların yerlerini değiştirebiliyoruz. Klasik RTS kontrollerine kavuştuğumuza göre artık bir tür kurabılırız. Oyunda üç adet kaynak tipi bulunduğuundan, üssü bu kaynaklardan bir tanesinin yakınına kurmak epey işe yarayabiliyor. Su, metal ve kristal olarak üç bölünen kaynak tiplerini toplamak için Harvester'larımızı bu bölgelere yolluyor ve onlar orada işlerini yaparlarken biz de ele geçirdiğimiz kaynakları bina ve ünite üretimine harcamayıyoruz. Diyelim ki bir vaha bulduk ve üs kurmak için burayı seçtik; oyna-

dığımızırka göre ismi farklılık gösteren ama işlevi aynı olan "ana bina"mizi vahanın yakınında bir yere kurmamız gerekiyor. Ekranın sağ alt kısmından Buildings tuşuna basıyor ve bu ana binayı listeden seçiyoruz. (Zaten ilk aşamada başka seçenek yok.) Binayi, binanın silueti yeşile dönüştene kadar vahanın yanında gezdirildiken sonra inşa işlemini başlatıyoruz. Birkaç saniye içinde kurulan binanın güç üretebilmesi için hemen yanında en az iki tane Energy Generator ekleniyorsa birlik sınırlarını genişletiyor ve Barracks ile asker üretimine başlıyoruz. ED tırının, -diğer tırının aksine- binalarını birbirlerine bireleşik bir halde inşa etmesi gerektiğini, zaman zaman Connector adı verilen birleştirici elemanlarla bu devamlılığı sağlaması gerekiyor.

Her yer uzayı kaynıyor> Earth 2160, ilginç birkaç özelliği sahip. Bunlardan bir tanesi "kaynak yönlendirme". Resource Distribution tuşuna basarak (Ekranın üst kısmında yer alıyor.) açabileceğiniz ekranla, kaynakları; bina yapımı, ünite üretimi veya araştırmaya yönlətebilir ve bunun sonucunda ilgili konuda daha hızlı üretim yapabilirsiniz. Yine ekranın üst kısmında yer alan Construction veya F1 tuşıyla çalışırabiliğiniz "özel ünite üretim" penceresi, size detaylı üniteler tasarılama imkanı veriyor. Burada bir modeli temel alarak o modelin üstüne; zırh, silah, motor ve ek ekipmanlar yerleştiriliyor ve savaş alanında kullanmak üzere kendi tasarımınız olan bir araç geliştirebiliyorsunuz. Son olarak, F2 tuşıyla ekrana gelmesini sağlayabileceğiniz araştırmalardan bahsedeceğim. Bir Research Facility inşa ettikten sonra yeni teknolojiler araştırmak için komut verebiliyorsunuz. Eğer araştırmanızın yapılması istedığınız teknoloji için ön teknolojiler gerekiyorsa, bu arada teknolojiler otomatik olarak işlemeye alınıyor. Gözünüzün kaynak rezervlerinde olması lehineyi olacaktır. Coğu RTS'den alışkin olduğumuz Hero mevzu bu oyunda "özel ajan" ve yine "kahraman" olarak karşımıza çıkıyor. İlerledikçe birçok farklı ajanı para karşılığında kiralayabiliyor ve savaşta kullanabiliyorsunuz. Multiplayer oyunlarında ise karşı taraf daha fazla para yatırarak ajanınızı çalabiliyor; o yüzden tüm stratejinizi ajanlar üzerine kurmazsanız iyi edersiniz. Earth 2160 karışık ve anlaşılması zor bir oyun değil. Sadece bazı açılardan biraz detaylı, o kadar. Dikkatli bir planlama yaparak ve üniteleri işlevsel bir şekilde kullanarak bu oyunda rahatlıkla başarılı olabilirsiniz.  TUNA ŞENTUNA



Outcast



İlk çıktığında "Su efektleri süpermiş abi" cümlesiyle anılan bir oyun olan Outcast, diğer aksiyon / adventure oyunlarından farklıydı; en garip ve "aptalca" görünen bulmacalar bile oyunun hikayesi ile bağlantılıydı. Son derece geniş bir dünyaya sahip olan ve bu dünyayı NPC'ler ile "yaşatan" Outcast, zamanında oldukça ses getirmiş ve yılın en iyi aksiyon - adventure oyunu seçilmişti. Oyunun yolculuğu, Appeal Stüdyoları'nda başlıyor...

YAPIM Appeal
PLATFORM PC
TÜRK Aksiyon / Adventure
ÇIKTIĞI TARİH 31 Temmuz 1999

Outcast'in yapımı tam dört yıl sürmüştür. Normalde uzun bir yapım süreci, oyun eleştirmenleri tarafından ortaya bir oyundan çok, karışık bir salatanın çıkacağı şeklinde yorumlanır. Ancak oyunun programcısı ve yaratıcısı Douglas Freese, bu kadar uzun bir yapım sürecinden sonra daha mükemmel bir oyunun ortaya çıkabileceğini bize kanıtladı.

Appeal Stüdyoları'nın ilk işi olan Outcast'in bu kadar uzun bir sürecin ardından piyasaya çıkışmasının nedeni, o zamanlar yeni kurulmuş olan Appeal'da çalışanların acemi olmalarıdır. Oyunun yaratıcıları daha önce hiç böylesine büyük bir projede çalışmamışlardır. Dolayısıyla yapım aşamasının uzun sürmesi normaldi. Freese, aslında ilk üç yıldan sonra oyunun tamamlandığını ve son bir seneyi, yaratıkları oyunu arkadaşlarına göstermek ve çıktıları insanları

etkilemek için kullandıklarını söylüyor. (Ne eğlenceli olmuştur am!) Appeal'in kurucuları olan Yann Robert, Franck Sauer ve Yves Grolet, birbirlerinin aynısı olan aksiyon / adventure oyunlarından sıkılmış üç oyuncuydu aslında. Aksiyon oyunlarının yaratıcılıktan uzak ve tek yönlü hikayelere sahip olduğunu, farklı bir şeyler ortaya koyabileceklerini ve bu sayede oyunların daha eğlenceli olacağıni düşünüyorlardı. Onlara göre gerçek bir aksiyon / adventure oyununda, oyuncu istediği zaman istediği görevleri yapabilmeli ve bulmacalarдан bağımsız olarak çatışmalara girebilmeli; ayrıca oyun, yaşayan bir dünyada geçmeli ve hikaye, diyaloglarla örülmeliydi. (Tomb Raider kokusu mu alıyorum, ne?)

Outcast'in öne çıkan özelliklerinden biri de Voxel adı verilen grafik teknigiydi. Voxel, İngilizce'deki "volumetric" (hacimsel) ve "pixel" (pixsel) kelimelerinin birleştirilmesiyle ortaya çıkmış olan bir kelimedir. Tekniği basitçe anlatmak

gerekirse: Pikseller iki boyutlu görüntüler yaratırken, Voxel bu görüntüleri üçüncü boyuta taşır ve piksellerin aralarındaki boşlukları doldurarak derinlik hissi yaratır. Yani buna, bir çeşit "hacim kazandırma işlemi" de diyebiliriz. Bu teknolojiyi kullanan oyunlara birkaç örnek verirsek ne demek istedigimizi daha iyi anlayabilirim herhalde: Command & Conquer: Tiberian Sun ve Command & Conquer: Red Alert 2'de pek çok aracı şekillendirilmesi, bu teknoloji ile yapılmıştır. Ayrıca Delta Force serisi, Co-manche serisi, Sid Meier's Alpha Centauri ve Crysis, bu teknolojiyi kullanmaktadır. Outcast, bu teknolojiyi kullanmanın ilk oyunlardan biri olduğu için oyun dünyasında önemli bir yere sahiptir. Hatırlarsanız Outcast, 512x318 gibi garip bir çözünürlükte oynanıyordu çünkü yüksek çözünürlükler için grafik motoru yavaş kalyordu. İşte bunun nedeni de ufak voxel'lerdi.

Hatırlarsanız, Outcast'te, Cutter Slade adında bir karakteri yönettiğinizde paralel bir boyutta, bir grup bilim adamina liderlik ediyor, işlerin ters gitmeye başlamasıyla bir anda bu boyuta hapsoluyorduk. Türkçe'ye çevirdiğimiz zaman "Keskin Vadı" gibi saçma sapan bir sıfat tamlaması, bilinmez.

na dönen "Cutter Slade" isminin nereden geldiğini merak edenleriniz olabilir, açıklayalım: Aslında kahramanın isminin Cutter Slide olmasının özel bir nedeni yok; Douglas Freese'e göre bu, tamamıyla "pazarlama" ile ilgili bir mesele.

Cutter Slade'in oyun boyunca karşılaşabileceğiniz karakterler o kadar canlıdır ki sanki ekrandan çıķıp odamiza gireseler onları yadrigamayız. Bunun nedeni, karakterleri ve hikayeleri yaratınan Freese'in hayatındaki kişilerden ve yaşadığı olaylardan etkilenecek karakterleri / hikayeleri şekillendirmiştir. Freese, Slade'in de kendisi gibi bir "yabancı" olduğunu belirtir ve ekler: "Slade, Adelpha'da "yabancı"dır; bense Belçika'da... Dolayısıyla bunun nasıl bir duyguya olduğunu çok iyi bilirim. Belçika'da, günlük hayatı yaşadığım olaylar, bu karakterleri yaratmadamda bana çok yardımcı oldu."

Toparlayacak olursak: Aksiyon / adventure oyunlarının ölmek üzere olduğu bir dönemde, Outcast, oyun dünyası ve türün yapımcıları adına bir dönüm noktasıydı. Kullandığı Voxel teknolojisi, gerçek karakterleri, dinamik yapısı ve heyecanlı senaryosu ile bir çığır açmıştır. Böyle bir oyun daha çıkarılmamıştı, bilinmez.

OUTCAST 2?

Outcast piyasaya çıktıktan bir süre sonra Cutter Slade'in maceraları, Outcast 2: The Lost Paradise projesi ile yeniden hayat bulma şansı yakalamıştı. PlayStation 2 ve PC platformları için piyasaya sürülmüş planlanan oyun, Appeal Stüdyoları'nın iflas etmesiyle yarılmıştı. Halen www.openoutcast.org adlı web sitesinde hayranları tarafından yad edilmekte olan oyunun ikinci versiyonu piyasaya sürülmüş olsaydı, belki de Outcast, aksiyon - adventure türünde zirveye çıkacaktı ama olmadı; ne yapalım?





BU BİR REKLAM DEĞİLDİR!

LEVEL, ekranın yükselen yıldızlarından Dağhan Külegeç'i bulduğu ilk köşede kıştırdı. Kolay olmadı tabii ki, Kavak Yelleri dizisinin Efe'sini bulmak. Kendisi, "oyunculuk" kavramını hem kamera, hem de konsol karşısında yaşadığı için onunla bir an önce görüşmemiz gerekiyordu. Dağhan'la, kamera arkasından kamera önüne; OverGame'den Kavak Yelleri'ne giden yolda yaşadıklarını, oyunculuğu ve elbette ki "oyunları" konuştuk...

- ⇒ **Doruk Akyıldız: Kamera arkasında reji asistanlığı yaparak geçirdiğin yılların ardından drama oyunculuğuna başladığını biliyoruz. Bu bir seçim miydi; yoksa olaylar mı seni yönlendirdi? Oyunculuğa başlama hikayeni anlatır musın?**

Dağhan Külegeç: Evet, kamera arkasında uzunca bir süre çalıştım. Bir dönem A Takımı'nda asistanlık yaptım, GAG'da ikinci yönetici olarak çalıştım. Arka Pencere isimli bir reklam şirketinde çalıştım filan... Fakat bu sektördeki işçi - işveren ilişkileri ve sömürü sistemi beni çok rahatsız etti. Ya sen birilerinin sirtına basacaksın bir yerlere gelmek için ya da onlar seninkine. Kisacısı "Ya ölü, ya öldür" gibi bir durum söz konusu. Bir anlamba her şey, Call of Duty 4'te olduğu gibi cereyan ediyor. Sonrasında ise biraktıktan çalışmaya kamera arkasında. "Garsonluk yaparım ama kafam rahat olur" dedim kendi kendime. Ardından bir gün, sevgili bir cast ajansına görüşmeye götürürken, ajansın, birini aradığını tesadüfi bir şekilde öğrendim. Bu vesileyle bir reklam filminde oynadım. Sonrasında ise S'nek TV'de, OverGame isimli programı yaptım. Aynı dönemlerde, küçük skeçlerden oluşan bir program daha yaptım. İnsan bir şeyler yapınca, doğal olarak kendine olan güvenini tazeliyor. "Onu da yapayım, bunu da yapayım" derken, kendimi bir anda Kavak Yelleri dizisinde başrolde oynarken buldum. Bu işi yapacağımı hiç düşünmemiştüm açıklası. Hala "Oyuncuyum" diyemiyorum zaten. Her şeyi yapmam gereklidir; kitap da yazmam gereklidir, televizyon programı da yapmam gereklidir, oyunculuk da yapmam gereklidir. "Ben buyum" dediğin zaman bitiyor her şey.

Bir sürü sinema filmi teklifini geri çevirdim; birer TV dizisi mantığıyla hazırlanmış olan projelerdi bunlar. Zaten bir dizide oynuyor ve bir günah işliyorum

Devamlı aktif olmanın ve devinimi sağlammanın bir gereklilik olduğunu düşünüyorum.

DA: Yaklaşık iki yıl önce, S'nek TV'de yayınlanan ve içeriğini, PlayStation oyunları ile konuklarını yaptığı eğlençeli sohbetlerin oluşturduğu OverGame isimli programın, geniş kitlelerce tanınmama önyak oldu. Bu yapının kariyerin adına bir dönüm noktası olduğu söylenebilir mi? Geleceğe dair planların içinde yine benzer formatta bir TV programı var mı?

DK: Evet, evet; düşünüyorum benzer bir program yapmayı. Daha kapsamlı ya da daha küçük, fark etmez ama kafamda böyle bir proje var. OverGame'i yaparken en çok keyif aldığım şey, kendi kendimin patronu olmamı; jeneriğin nasıl olacağından hangi konuğu seçeceğinize kadar her şeye ben karar veriyordum. Kimse bana "Şunu söyle yap, şu da söyle olsun" gibi direktifler vermemiyordu. İşte bu da beni mutlu

ediyordu. Daha büyük kitlelerce tanınma konusuna gelecek olursak; OverGame'den dolayı beni çok fazla kişinin tanıdığını sanmıyorum. Benim asıl tanınma sebebi, Hırsız - Polis dizisindeki "Jilet" isimli karakter oldu. Ancak şöyle bir gerçek var ki TV dizisindeki bu rolü, OverGame sayesinde aldım.

DA: Önce 2004 yılında, yapımcılığını ve yönetmenliğini Mustafa Altıoklar'ın üstlediği "Lise Defteri" isimli TV dizisinde küçük bir rol, ardından usta oyuncularla rol aldığı ve "Jilet" karakteriyle izleyicilerin hafızasında yer ettiğin Hırsız - Polis isimli yapımda bir yan rol, şimdi ise Kavak Yelleri'nde başrol... Bir oyuncu açısından bakıldığında, yan rollerde var olmak ile başrol oyuncusu olmak arasında ne gibi temel farklılıklar söz edilebilir?

DK: Birinde iki gün, diğerinde ise beş gün çalışırsun. Bu işler düşünüldüğü kadar ciddi ve sistemli yapılmıyor aslında. Bir anlamda, "Senaryoyu oyuncular yazıyor" diyebilirim. Kavak Yelleri dizisi için ön görüşmeye gittiğimde, dizide oynadığım karakter olan Efe'nin bana verilen ve senaryo ekibi tarafından hazırlanmış olan karakter analizi ile Efe'nin dizide sergilediği tavır ve duruş arasında büyük farklılıklar var. Oyuncu olarak sen bir şeyleri katıysın oynadığın karaktere. Ama çalışma tempusu açısından bu gerçekten zor bir iş. Bir süre sonra, "Altın kafes"e giriliyor gerçekten. Evet, maddi anlamda iyi bir getiris var. Ne var ki çok çalışıyor, hatta gereksiz bir şekilde çok çalışıyor ve insan bedeninin kaldırabileceğinden daha ağır bir yükün altına giriyorsun. Bu kadar çalışmanın manası yok. Aslında çok da çalışılabılır. Ama işin kontrolü bende değil. O zaman bu, katlanılabilir bir tempo olabilir. Fakat yönetmen var, senarist var, prodüktör var ve sen oyuncu olarak son halkasın. Ayrıca her zaman onlara aynı fikirde olmayı bekliyorsun. İşin bu tarafı da seni manevi anlamda yoruyor. Hem kafanı, hem de bedenini çok yoran bir iş oyunculuk.

DA: Şu anda oynadığın dizinin izleyici topluluğunu azımsanmayacak bir bölümünü, oldukça dinamik ve genel bir kitle oluşturuyor. Yeni neslin hayatı bakışını, ilgi alanlarını, kendilerini besledikleri mecraları genel olarak nasıl yorumluyorsun?

DK: Bu kolay bir değerlendirme değil ama kesinlikle "iyiye doğru bir gitış" olduğunu söyleyemeyeceğim. Emre Kongar'ın dile getirdiği gibi "Gençlerin örnek alabilecekleri bir tane adam yok". Şu anda gençler, en çok TV dizilerindeki figürleri görüyor ve onları örnek alıyorlar. Hiç hoş bir durum değil bu. Bir yozlaşma mevzubahis. Fakat asıl önemli olan, bu yozlaşmanın sona ermesini sağlayacak çözümleri bulup bir an önce uygulamaya koymak. Bir yandan herkes bir çözüm dillendiriyor ama kimse kendi çözümünü yaşamıyor. Açıkçası kimse bir adım atmıyor bu konuda. Bir sözvardır: "Ne bildiğin değil, bildiklerinle ne yaptığın önemli olan" diye. Durum tam da bundan ibaret iste. Tespit yapılmıyor ancak çözüm için adım atılmıyor. Ama ben bu konuda bir



şeyler yapacağım, elimden geldiği kadarıyla. Sonuçta bu çocukların yalanları söylenecekse bile daha iyi yalanları hak ediyorlar. Kimsenin onları birer aptal yerine koymaya hakkı yok. Dile getirdiğim gibi bu konuda mutlaka bir şeyler yapacağım; bir dizi, bir sinema filmi, belki de bir kitap... Geleceğe dair planlarımın içinde, üzerine konuştuğumuz bu konuda "bir şeyler üretmek" gibi bir düşüncem var. Ama şu tuzağa da düşmemek gerek: Sistem eleştirisini yaparken sistemin ta kendisi olmamalı insan. Bu nedenle bir sürü sinema filmi tekli-fini geri çevirdim; birer TV dizisi mantığıyla hazırlanmış olan projelerdi bunlar. Zaten bir dizide oynuyor ve bir günah işliyorum. Oynadığım dizi benim ne düşünürlerimle, ne de hayatındaki duruşumla bağıdaşıyor maalesef. Bildiğim doğruların tam karşısında duran bir iş. Ne var ki şartlar gereği böyle bir projede yer almak zorundayım.

DA: Kamera arkası deneyimi olan bir oyuncu gözüyle, ülkemizdeki televizyon dramalarını, yazılan senaryolar ve kullanılan rejî teknikleri açısından değerlendirebilir misin?

DK: İyi yapılan işlere sahip çıkan ve onlara yatırım yapan bir sistem yok bu sektörde. Danışıklı bir dövüş var. Bir kanalın genel müdürenin düşünün; ticari anlamda organik bağı olduğu bir yapı şirketinin projesini kabul ediyor ya da satın alıyor. Bir nevi, çalıştığı kurumun parasını kendi şirketine aktarıyor. Adeta bir ihale yolsuzluğu gibi... Bu ve benzer örneklerin hüküm sürdüğü bir sektörden verim beklemek, iyi işlerin çıkışmasını ummak, kanaatime göre bir ütopyadan başka bir şey değil. Ek olarak, yapılan TV dizilerinin süreleri ortalama 80 dakika. Buna göre her hafta 80 dakikalık senaryo yazılıyor ve bu senaryo çekiliyor. Süre çok uzun olduğu için bu işlerin "iyi" olması gerçekten çok zor. Bizdeki dizilerin yurtdışındaki örneklerine baktığımız zaman sürenin ortalama 40 dakika civarında olduğunu görüyoruz. Kisacası, yanlışla o kadar çok prim veriliyor ki doğru, bir yerlerde kaybolup gitmeye mahkum oluyor.

DA: Bundan sonra oyunculuk kariyerine nasıl yön vermeye düşünüyorsun? TV dizilerinin dışında, beyazperdede var olmak planları ve hedeflerin dahilinde mi?

DK: Bir film yazmak ve onu çekmek istiyorum. Bütün bu konuştuklarını anlatan ya da anlatmayan bir uzun metraj... Böyle bir şey yapmak bu işe girmeden önce de planlarının arasındaydı; şu anda da öyle... Öte yandan, yaptığı işe bir yanlışın "yanlış" olduğunu söylemek için sana para veriyorlar sanki. İyi, güzel, tamam ama herhangi bir yanlış, bir sinema filmiyle ya da herhangi bir yolla dile getiriyorsun, karşılığında ise o yanlış olduğunu gibi duruyor; tabiri caizse, "aşınmıyor" bile.

Bu da bir çelişki benim adıma; "Dünyanın en iyi filmini yapsam ne değişecek ki" diye de kendime sormuyor değilim açıkçası. İşte bilgisayar oyunları, dünyeye işlerden ve dolayısıyla söz ettiğim düşüncelerden uzaklaşmama çok yardımcı oluyor. Böyle durumlarda oyunlara veriyorum kendimi işte... (Gülüşmeler)

DA: Peki o halde, oyunlar hakkındaki genel fikrin nedir?

DK: Oyun sektörü şu sıralarda kısır bir döngün içine girmiş durumda. Oyunların hepsi birbirine benziyor; herhangi bir yenilik yok maalesef. Örneğin; bir "hakem oyunu" olsun isterim ben; hakemi yönlendirmek, düdük çalmak, hatalı kararlar vermek... Oyuncu yerine hakem olmak... Dile getirdiğim gibi oyun dünyasının yeni fikirlere ihtiyacı var.

DA: PC'de mi, yoksa konsollarda mı oyun oynamayı tercih ediyorsun?

DK: Ben PlayStation çıktığında PC'yi sattım ve PlayStation aldım; kesinlikle konsolları tercih ediyorum.

DA: Xbox 360 hakkında ne düşünüyorsun?

DK: Xbox 360'in kontrollerine bir türlü isinamadım. PlayStation'ın kontrolleri evrensel bir dil haline gelmiş durumda. Geçenlerde izlediğim bir belgeselde, mikro bir denizaltının kontrol mekanizmasının bir PlayStation gamepad'ine bağlandığını gördüm. Keşif yapan bu denizaltı, suyun içinde gamepad ile yönlendiriliyordu.

DA: PES2008 hakkında neler söylemek istersin? PES serisinin usta isimlerinden biri olarak oyunun yeni versiyonunu seni mutlu etti mi?

DK: Bir sürü insan FIFA oynuyor şu anda; PES2008 ise gerçek bir hayal kırıklığı. Online modu berbat örneğin; oyunu üç kişiyle bile internet üzerinden oynayamıyor sun. FIFA'da ise bir "Be a Pro" modu var ki inanılmaz. PES2008, ben ve benim gibi serisi çok eskiden beri takip eden birçok oyuncu için üzüntü verici bir versiyon oldu.

DA: Crysis hakkında yorumlarını alabilir miyiz?

DK: Çok kaliteli bir iş. Grafikleri gerçekten etkileyici ancak henüz detaylıca oynamaya fırsatı bulmadım.

DA: Peki Call of Duty 4 hakkında ne düşünüyorsun?

DK: Eksiksız bir oyun... Hareketli, müthiş bir atmosfere sahip ve bu atmosfer, oyuncuya adeta kendi içine hapsediyor. Son yıllarda beni kendine en çok bağlayan oyun Call of Duty 4 oldu.

DA: Son olarak, oyunlarla ilgili neler söylemek istersin?

DK: Oyunların, insanların arasındaki iletişim için önemli bir araç olduğu kanısındayım. Arkadaşını içki masasında, tatilde ya da oyun oynarken tanıyalırsın. İnsanların oyunlara bakışlarının ve oynayış şekillerinin, karakterlerini analiz etmek için yararlı olduğunu düşünüyorum. Öte yandan, ben günde 13 - 14 saat çalışıyorum. Bırakın, bari eve gittiğimde Call of Duty 4 oynayıyorum artık doya doya... Oyuncum ve seviyorum oyunları. Ek olarak şunu da belirtmek istem: Oyun hep var olan bir kavramdı. Teknoloji ile oyunların şekilleri değişti yalnızca. Kavga mı, savaş mı, yoksa oyun mu... Muhakkak ki oyun. ☺



Geçen gün "Bir anime filmi izleyeyim" dedim. Sanatsal animeleri fazlaıyla seviyorum ama o an canım Vampire Hunter D, Macross kılavuzunda aksiyon bol olan bir anime filmi çekti. Baktım, baktım ve bir süre daha baktım... Ve evet, bu tür bir anime filminin uzun süredir yayınlanmadığını fark ettim. İnsan bazen 26 bölümlük uzun bir seri izlemek yerine "Ne olacağa olsun ve bitsin" diyor ve izlediği animenin bir an önce bitmesini istiyor.

Buradan yetkililere seslenmek istiyorum. Elbette ki Japonca olarak sesleneceğim, hahaha! (Tamam, yapmıyorum!)

Bu ay hangi animeleri takip etmemiz gerektiğine gelecek olursak... Persona: Trinity Soul'a kesinlikle göz atıyoruz; o cepte. Shigofumi, postacı bir kızın, aldığı garip bir postayla garip bir hikayeye dalmasını konu alıyor ve son olarak, Ookami to Koushinryou, yine bir kızın ama bu defa 600

yaşında olan ve kurt özellikleri taşıyan bir kızın, gezgin bir satıcıyla yaşadığı maceralara değiniyor. Gözünüzü bu animelerden ayırmayın. ☺

TUNA ŞENTUNA

Düzelme: Geçen ay bu sayfada bir karışıklık olmuş ve sayfayı Aquarion görselleri ele geçirmiş. Dolayısıyla, Code: Geass'ta turuncu saçlı bir arkadaş görmeyi bekleyenler, yanlışmış oldular. Bu karışıklık için özür diliyoruz.

PAYLAŞILAMAYAN BİR ŞEHİR TEKKON KINKREET

Geçen aylarda bu sayfalara konuk ettiğimiz Mind Game'i umarım izlemişsinizdir zira yine aynı firmanın, Studio 4°C'nin "sanat eseri" olarak tabir edilebilecek bir anime filmini tanıtacağı. Müziklerini şahane grup Plaid'in yaptığı Tekkon Kinkreet, eğer Mind Game'i izlediyseniz, direkt olarak size bu animeyi hatırlatacak çünkü çizim tekniği aynı. Karakterlerin ifadeleri, animenin anlatılışı ve renklerin kullanılışı bir hayli Mind Game'i andırıyor. Siyah (Kuro) ile Shiro'nun (Beyaz) arkadaşılığı üzerine kurulan bir senaryo söz konusu ama bu senaryonun içerisinde o kadar fazla alt metin var ki bir süre sonra hangi harekete, ne anlam yükleyeceğinizi şaşırırsınız. Kuro ve Shiro'nun yaşadığı şehire el uzatan bir takım insanlar ile Kuro'nun arasındaki savaş, Shiro'yu da etkiliyor ve sonunda Kuro ve Shiro birbirlerinden ayrılıyor. Birer çocuk olmalarına rağmen bayağı ilginç yeteneklere sahip olan bu ikili, birbirlerinden ayrıldıktan sonra daavaşlarına devam ediyorlar: Kuro hem düşmanlarıyla hem de içindeki vahşi güçle, Shiro ise Kuro'dan ayrılmının getirdiği yalnızlığıyla... Şehrin göbeğine devasa bir "eğlence parkı" kurmayı planlayan bir adam, önce

"şehrin koruyucusu" Kuro'dan kurtulmaya karar verip üstüne hepsi birbirinden güdü üç tane "yarma" yollayınca çıkan arbede ise, bahsi geçen ufkılıklarına kendileriley verdiğleri savaşın yanında sıfır kalyor. Eskiyi ve sahip olunanları kaybetmenin verdiği acı, dostluğu, enerjinin ve değişimi sağlama gücünün gençlerde bulunduğu anlatan Tekkon Kinkreet, masumiyeti ve renklerin dansına şahit olmayı isteyen herkesi büyütleyecek ve başka diyarlara götürecek. Bana inansanız iyedersiniz... TUNA ŞENTUNA



"SANA BİR SIR VERECEĞİM; BEN BİR BüYÜCÜYÜM..."

FATE/STAY NIGHT

Emiya Shirou'nun yaşadığı Fuyuki Şehri, uzun yıllar önce yaşadığı büyük yangından yaralarını sarıp çıkılmış bir şehir. Üvey babası, Shirou'yu bu büyük yangının ortasında, ailesini kaybetmiş bir halde bulmuş ve yanına alarak onu yetiştirmiştir. Shirou, eşyaları tamir etme ve yapılarını güçlendirme yeteneklerinin yanında çok da iyi niyetli bir kalbe sahip ve "herkesi kurtarmak, tüm masumları korumak" gibi bir isteği var. Ancak babasının da bir zamanlar dediği gibi, "Herkesi kurtarmak mümkün olmaz." Üvey babasından kalma evde, ona bir çeşit koruyucu annelik yapan öğretmeni ve her sabah ve akşam hiç sektörmeden gelerek mükemmel yemekler hazırlayan arkadaşı Sakura ile yaşıyor Shirou. Hayat böyle garip bir mükemmellikle sürüp giderken, bir gün okulda bir kızın, aslında üvey babası gibi bir büyüğün olduğunu öğreniyor. Üstelik bu kız o şehirde bulunan tek büyüğü değil.

Sadece bu mu peki? Bizim Shirou da bir büyüğü! Fate/Stay Night, tüm dilekleri gerçekleştirmeye gücüne sahip olan Kutsal Kase'yi ele geçirmek içi birbiriley savaşan yedi büyüğü ve onların emrinden yedi hizmetkarin öyküsü. Büyücüler, çağırıldıkları hizmetkarların efendileri oluyorlar ve çeşitli "emir" büyülerile onları yönlendirip birbirleriyle savaşıyorlar. Archer, Saber, Berserker, Caster, Rider, Assassin, Lancer adındaki 7 hizmetkarın her biri kendisine özgü bir dövüş teknigi var. Tek büyüğe ve hizmetkar akta kalana kadar süren bu savaşın sonunda Kase, kendisine dokunan büyüğünün dileğini yerine getiriyor. Gerek hikayesi gerek müzikleriyle sizin ilk bölümünden itibaren kendine bağlayacak bu animeyi Yu-Gi-Oh veya Pokemon'a benzetebilirsiniz. Ancak benzetmek iyi bir huy değildir, izleyin, müptelası olna sonra bize teşekkür edersiniz... MERİC ERBAY



SİNEMA

I AM LEGEND

Dünya'da kalan son insan olmak... Ve bunu her gün defalarca yeniden hissetmek... Sadece maruz kaldıkları virus yüzünden korkunç mutantlara dönüşen insanların gezegen üzerindeki en büyük şehir tek başına kalmaktan değil, aynı zamanda aklınıza gelebilecek hemen her şeyin sorumluluğunu sizin üzerinde taşımaktan bahsediyorum. I Am Legend tüm bu soruların cevap-

ları, filmin ana karakteri üzerinden size aratıyor. İlk izlenim itibarıyle basit bir aksiyon film gibi görünen I Am Legend, karakter işlenisi ve dramatik altyapısıyla sizizlerken heyecanlandırıyor, geriyor, korkutuyor ve evet; yalnız bırakıyor. Türlü alt metinlerle öülü öyküsü sayesinde değişik bakış açıllarıyla izlenebilen film, Will Smith'in güçlü oyunculuğuyla da izleyici üzerindeki etkisini perçinliyor. Toplumsal sınıfların, kapitalizmin yozlaşıcı etkisinin, yalnızlığın ve en önemlisi insan hayatının, sorguladığı film bu ayın en tutarlı seyirliklerinden biri. FURKAN FARUK AKINCI



TÜRKİYE'DEKİ ADI BEN BİR EFSANEYİM YAPIM ABD SÜRE 101 dk YÖNETMEN Francis Lawrence OYUNCULAR Will Smith, Alice Braga, Charlie Tahan

KİTAP

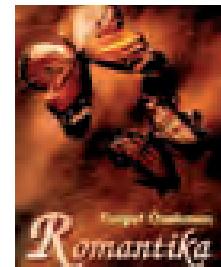
ROMANTİKA

TURGUT ÖZAKMAN, BİLGİ YAYINEVİ

DİKKAT 'Kendinden başkasını sevmeyen, bedenini kutsayan, kafası yerine bilmem nesi ile düşünen birinin aşkı anlamasını, övmesini beklemeyen, bir kurbağadan arya söylemesini istemek kadar gülünç olduğunu biliyim.'

Geçen ayki kitap önerimi değerlendirdip okudunuz mu, bilemiyorum ancak Aşkin Metafiziği'ni okyanalar için bir panzehirimiz var bu ay:

Romantika. Turgut Özakman gibi usta bir kalemin zihinden, kaleminden damlayan eser, orada burada rastlayabileceğiniz herhangi bir aşk öyküsü değil. İnsanın içinde evren kurup yükacak kadar ağır duyguların ne kadar kaldırılabildiği ve bunların insanın hayatını tümden nasıl değiştirebildiğiyle ilgili bir cümleler bütünü olarak kabul edelim Romantika'yı. Uslanmaz romantiklere duyurulur. FURKAN FARUK AKINCI

DERGİ
BLUE JEAN

Masamın hemen sağındaki seperatörün ardından kulağıma bir tırı çalınır ağrından ve ben her zaman olduğu gibi işi gücü bırakır giderim: "Hocam bu hangi grup?" Masama dönerken de bir Yavuz Çetin posteri kapar tam karşıma asarım. Sevgili komşumuz Blue Jean ve şirekasından bahsediyorum elbette. 20. yılını kutlamış bir dergi için ne denir bilemiyorum

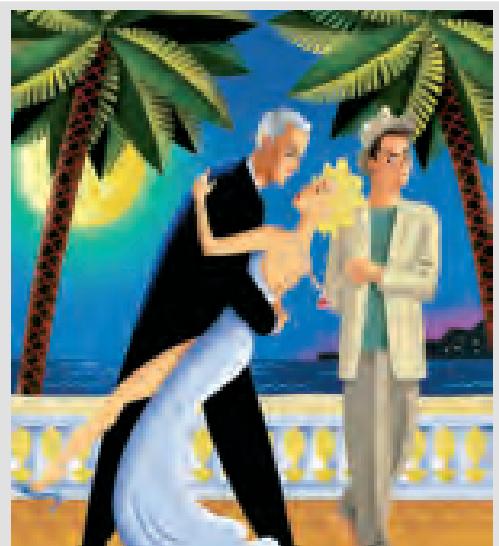
ama ülkemizin alternatif kültürü tanımında gerçekten büyük emeği var Blue Jean'ın. Bugün eğer ülkemizin garabet müzik kültürüne sıkışık kalmadıysak bunu biraz da Blue Jean'ın popüler olmasına ve 20 yıldır insanlara: "Bakin aslında bunlar da var" demesine borçluyuz. Bu satırlar yazılırkene hemen yanında tam gaz çalışmaya devam eden Blue Jean ekibine nice 20 yollar diliyorum. FURKAN FARUK AKINCI

KIYIDA KÖŞEDE

DİKKAT! MİZAH ANLAYIŞINIZI TOPTAN DEĞİŞTİREBİLİR

iki dolandırıcı... Hayatlarını mükemmel bir kariyere adamış ve tüm maddi sıkıntılarını başkalarının sırtına yüklemeyi profesyonel bir yaşam sanatına dönüştürmiş iki zeka küpü. Yöntemleri ve karakterleri farklı olsa da onları rakiplerinden ayıran tek bir şey var: İşlerini gerçekten ama gerçekten çok iyi yapıyor olmaları. Peki bu iki müthiş dolandırıcı, gözlerine aynı hedefi kestirirlerse neler olabilir? Muhteşem bir yazılık mekanda, zengin ve güzel bir kadının hem kalbini, hem de cebini kazanmak için kıyasıya bir mücadeleye giren Freddy Benson ve Lawrence Jameson'ın birbirlerini küçük düşürmek ve güzel zengin Janet Colgate'ın aklını almak için yaptıkları, gülmekten karnınıza ağrılarsa sokacak. Filmenin genel karakteristiği içinde Michael Caine ve Steve Martin'in oyunculuk şovuna dönüşen film, ince espiri düzeyi ve su gibi akan anlatımıyla, bütün bir komedi filmi olarak göze çarpıyor. Özellikle Caine ve Martin'in karşılıklı döktürdükleri sahneler gerçekten görülmeye değer. Bu filmin bana anımsattığı bir diğer unsur ise kaliteli esprilerle işlenmiş bir komedi filminin, bayağılığa attığı tokadın sertliği. Eğer bu filmin "espiri keki"nden bir dilim alırsanız, bir daha ucuz esprilere gülmeniz çok çok zor. Bu arada küçük bir dip not vereyim; bizim Palpatine, yani nam-i

diger Darth Sidious Ian McDiarmid, bu filmeambaşa bir rolde karşımıza çıkıyor. Kısacası, eğer Kirli Çürük ve Adı'yi (Dirty Rotten Scoundrels) henüz izlemediyiseniz acil olarak izlemenizi tavsiye ediyorum. Komedi'ninambaşa anımlarına gülmek istiyorsanız bu mizah şaheserini iyice bir deşmenizi öneririm. Frank Oz'un tarzına alışık olanlar zaten az buçuk neyle karşılaşacaklarını tahmin ediyorlardır. Diğerleri için tekrar ediyorum; "Kekten bir dilim" afiyet olsun.



TÜRKİYE'DEKİ ADI KIRLI ÇÜRÜK VE ADI YAPIM ABD SÜRE 110 dk YÖNETMEN Frank Oz OYUNCULAR Michael Caine, Steve Martin, Glenne Headly



işgal

Bu ay ne garip bir aydı yahu! Life is strange anasını satayım! 30 yaşında hala okumam marifetyle final denilen "sapık haftalar" üstüme üstüme geldi; geçemezsek askeriz! Fotoğraf çek, hocaya

göster, resim yap, hocaya göster, film izle, sınava gir... Kendimize çalışmamayacak miyiz arkadaşım?! Müzikleri de dinle, okura yaz... Ne utan bu?! Bu ay az yazdım yavrucuğum; idare edin artık abinizi... END



SEBASTIAN BACH

Angel Down

Hiçbir şey bilmiyorsam 2007 yılı hakkında söylediklerim doğrudur güzel kardeşim; bu yıl, metal yılı oldu. Metalin ikinci -belki de üçüncü- rönesansı sanki! Ne çaksa bomba; King Diamond, Motörhead, Overkill... En sonunda maya tuttu; 90 sonrası yaşanan kafa karışıklığı toparlandı, 2000'lerden sonra, 10 yılın sonuna doğru piyasaya süper albümler çıkmaya başladı. Çok satmam olabilir ama "kemik dinleyici" bu durumdan çok memnun; biliyorum.

Sebastian Bach da geçen aylarda bir albüm çıkardı. Pek ümitli değildim; biraz medya maymunu ve biraz "eski defterler"den ekmeğ yemiş olan yakışıklı, erkek güzeli bu abimizden. Ammaaa, albümü bir taktum ki oy ki ne oy! (Yalan söyleme utan; albümün başında intro var, neyine oy?!) Gümbür gümbür gidiyor abiler! Hız kesmeden 14 şarkı gömmüşler albümü. E tabii ki, yılların açlığı... "Üçüncü solo albümü" olarak geçiyor ama

bunu ilk olarak sayabılırız zira ilk üç -dört orijinal şarkının arkasından Skid Row şarkılının yer aldığı Bring 'Em back Alive idi. O yetmedi, bir de üstüne cover şarkılardan oluşan bir albüm çıkardı, cepten yiyen Sebastian Abi'miz.

Şimdi Gilmore Girls dizisinde oynamak, "VH1 neferi" olmak suretiyle parayı bulmuş ve albümü akitmiş; belli. Axl Rose'u da duhul etmiş albümme. Üç şarkıyı Axl ile bestelemişler ve beraber söyleyiyorlar. Axl'ın katkı sağlama çok iyi olmuş; (Love Is) A Bitchslap şarkısındaki ek vokalleri şarkıyı tamamlıyor. Nereden mi biliyorum? Klipini izledim; orada Axl'ın vokalini kullanmamışlar. Tuzsuz çorba gibiymiş şark! Zaten albümdeki Stuck Inside' ve bir Aerosmith cover'ı olan Back in the Saddle'ı da Axl ile kotarmışlar.

Axl filan derken albümü katkı sağlayan, piyasadaki en sevdiğim adamlardan olan Roy Z'yi es geçmeyeşim; Z de üç şarkiya katkıda bulunmuş. İki şarkıyla da metal tarihinin gördüğü

"en iyi başçı abi" Steve Digiorgio ortak olmuş mu... Al sana süper albüm! Ama bu kadar ayrı adamların bestelerle ortak olmalarının bir dezavantajı var: Şarkıların tarzları heavy metal potasında erise de tarzlar değişiveriyor. Özellikle de vokal tarzları... Albümün kapağında ismi yazmasa Bach'ı tanıymazdım. You Don't Understand şarkısı böyle, misal. Helloween şarkısı gibi, Negative Light ise çok ayrı bir telden çalışıyor. Ama her şarkı muhtesem benim için. Ben bu albümü bir sene boyunca her gün dinlerim hafız!

Ha bir de... Bach ile yapılmış olan bir röportajda okudum, aktarayım: Bach'a soruyorlar, "Myspace'te sayfan var; aran nasıl?" diye; ateş püskürüyor mother'lı fucker'lı gayet ve "80.000'den fazla arkadaşım var sayfada, albüm onun 10'da 1'i kadar satmıyor; gerçek arkadaşlarsa albüm alınsınlar." diyor. Sanıyorum ki mesaj, gitmesi gereken yere en hızlı şekilde gitmiştir. :)

TESLA Real to Reel

Bir "old school" daha... Ortaokuldan beri dinlediğim nadir gruptardan Tesla. Metallica filan da dinlerdim de onu gömdük arka bahçeye! Hard rock, bir şekilde kendini korudu, bir rötar yaptı 90'ların ortasında ama hala dümdüz gidiyor. Tesla da bu gruplar arasında en sıcak bulduğumdur; müzik pırıl pırıl, sahne süper, konserler şukela... Daha ne?!

86'da ve 89'da iki bomba albüm... Ve 90'da, -yanılmıyorum- "akustik albüm" furasını başlatmış ve MTV'nin önünü açmış olan Five Man Acoustical Jam albümü... 94'te bir albüm daha ve fren! 2004'te Into the Now albümü çıktı; heyecanla dinledim ve hikâkaten, sanki son albümle arasında 10 sene değil; iki sene var! Aynı tat, aynı enerji...

Şu sıralarda dünyayı turlayan grup, geçen aylarda bu albümü çıkardı. Ustalarla Saygı Kuşağı'nda dinleyeceğimiz bir cover albüm... Deep Purple'dan Space Truckin, Led Zeppelin'den Thank You, UFO'dan Rock Bottom, Rolling Stones'tan Honky Tonk Women... Bu şarkıları Tesla'dan dinlemek müthiş bir duyguya benim için. Ayrıca "70'ler rock" eksiği olanlar için de güzel bir fırsat...



JUKEBOX

- Chamillionaire feat Slick Rick - Hip Hop Police
- Alfonzo Hunter feat Erick Sermon - Just the Way
- Mayday - 4x4
- WC feat The Game - West Coast Voodoo
- Mode XL - Kapıları Zorlama

Yazının noktasını daha yeni koymuşken editörünüzle konuşma yapıp, aslında yazdığınız yazının derginin dosya konusuyla uzaktan yakından alakası -yine- olmadığını fark etmeniz ile yeni bir Word dökümanı açmanız arasında nahoş bir süre var. Şayet yazdığınız evvelki yazı içinizin sinmiş ve tarafınızdan beğenilmişse bu, yazıldan feragat etmeyi güçleştiriyor.

Neyse ne; ikinci sezonun başından beri Hayalet ile LEVEL'ı senkronize etmeye çalışıyorum. En azından içeriğe biraz olsun yaklaştırmaya, Hayalet'in dosya konusuyla / konularıyla dirsek temasına girmesini sağlamaya... Böylece, bu ay ucundan da olsa fırsat elime geçti, ben de bu fırsatı değerlendirdiyorum: Her şeyi bulandıran politikanın video oyunlarına nüfuz etmesiyle oyunlar kaçınılmaz olarak değişti, buyrun sofraya.

Reklamlara, sinema filmlerine bilinçaltı mesajlar ve tüketim motivasyonları koyacak kadar hırslı olan zihinler, video oyun sektörü gibi giderek büyüyen, her geçen gün potansiyel karını artırın bir alanı kaderine terkedebilir mi? Elbette ki hayır; oyun yapımcılarının bile bireysel tandansları ve fikir sistemleri, bir şekilde mutlaka oyumlara tezahür etmiştir, etmeye devam edecektir.

Polonyalı Andrzej Sapkowski, uzun zamandır gördüğümüz en iyi CRPG'lerden biri olan The Witcher'a konu olan romanlarında; Elfler ve Cüceler'in içinde bulunduğu durumu tasvir ederken açıkça, buram buram "Nazi dönemi" atmosferini bize sunar. Soğuk savaş sırasında ve sonrasında Sovyetler Birliği, aynı Hollywood filmleri gibi batı orijinli oyuncularda -misal; Red Alert'te- gulyabani olarak gösterilmedi mi? SimCity, Civilization ve ağababaları Balance of Power, -nükleer savaş tehdidinin gölgesinde, kriz slalomu yapmak suretiyle- belirli bir noktaya kadar kişisel eğilimlerinize yönelik politikalar belirlemenize olanak sağlıyordu. İlk ikisi en azından "kaynak ve komün ihtiyaçları dengesi" ile ilgilenmenize yetecek kadar becerikliydi. Eidos'un çatıldığı devrimsel (!) niteliklere sahip olan Republic: The Revolution'da ise baskıcı rejimi, bir ihtilal tasarılayarak devirmeye çalışıyordu. Bu amaca giden yolda, elimizde, mahallenizin isyancılarının menüsünde bulunan bütün üçkağıtlar mevcuttu.

Postal ve GTA gibi oyuncularda ise toplum tarafından suç ve tehdit olarak algılanan eylemleri özgürce gerçekleştirmeniz ön plandaydı. Geçen ayki yazımızda bahsettiğim gibi; şiddette teslim olmak ve o basıncı sanal yöntemlerle almak... Gerçek hayatı suç teşkil eden eylemleri pikseller yardımıyla gerçekleştirmek... Hmm, burada bile bir politika gizli sanki, ne dersiniz?

FPS'lerde az mı "kahraman asker" rolüne büründük? Dünyanın jandarmalığına soyunmuş, "özgürleştirici ülke" Amerika'nın bir askeri olarak... Teknolojinin yeni yarattığı prototip cihazlar ve silahlarla, "terso" fakat babacan tavırlarla savaştık. Hem teçhizat, hem de bacea... olan yaklaşımımız açısından herkesten üstünük.

Aslında, birlik ve beraberliği sağlamak için sürekli olarak "bir düşman yaratma" ihtiyacı hissedenden ülkelerin huyudur bu. Mesele dünyanın -tarışmalı olarak- en önemli ve en güçlü ülkesine gelince de teknolojinin tüm nimetlerinin siyasal olarak süslenmesi kaçınılmaz oluyor. Nasıl ki kadim zamanlarda önce zenciler, ardından Uzak Doğular, komünistler ve nihayetinde Sovyetler ile bu düşman, Amerika için vücut bulduysa şimdiden Orta Doğular ile buluyor ve oyuncularda karşımıza çıkıyor. Dünyanın bilimum toprağını gübre olarak beslesin diye...

Bir "öteki" yaratmaktan ibaret değil elbette ki video oyunlarına bulaşan siyaset. Şaşırıcı olmamasına rağmen, insana garip bir his verecek biçimde simülé edilmiş olan siyaset de oyuncularda karşımıza çıkıyor. Bakınız: Ubi Soft'un 2004'de piyasaya sunduğu The Political Machine'de amaç, iyi bir kampanya stratejisi ile Amerika Birleşik Devletleri Başkanı koltugu, Oval Ofis'in içine kurulmak. Böylelikle oyuncular; siyasi görüşlerin, ideolojilerin ve geopolitik etkilerin ötesinde siyasetin kendini tecrübe edebiliyorlar. Ya da edebiliyorlar mı? Bu soruyu, oyunu oynayanlara sormak lazım.

Video oyuncuları ve oyuncuların zihinleri -artık hangisi önce davrandıysa- giderek daha fazla politik söylemlerde bulunuyor ve diğerini politize ediyor. Aslında siyasi odaklar, gruplar veya propaganda görevlileri, oyuncuların yapım aşamalarında görev alsalar da almasalar da oyuncular kendi politikalarını yaratıyor, oyuncular olarak siyasetlerini belirliyorlar. Artık -özellikle MMORPG'lerde- ekonomi, politik gruplar ve hatta seçimlerle karşılaşıyoruz. Bu gruplar korunma amaçlı olsun, "kitlesel maceracılık" eğilimlerine yönelik olsun belirli düşünce açısından ve / veya ortak yöne sahip olan insanları bünyesine dahil ediyor. Gerçek (!) dünyanın dışlarından kaçmak için bilgisayarın başına kurulanlar, video oyuncularında sahte (!) dışliler inşa etmekte ne kadar da ustalar...

Belki de özgürlüğmek isteyen oyuncular, kendilerini yine kendilerinin icat ettikleri bu denklemelere mahkum ediyorlar, yeniden. Ve kimbilir, belki de hiçbirimiz, gerçekten özgür olmayı beceremiyoruzdur; bir hücreden kaçışımız, bir diğer hücreye kendi arzumuzla girip kapıları üzerimize kilitlemekten ibarettir.

Hücreler arasındaki yolculuklarımız sırasında gördüğümüz güneş ışığına, siyasette "Self-ownership", video oyuncularında ise "cuts-cene" diyoruz.

Kestik.

N.

aaksoz@level.com.tr
06.01.2008 - 01.50

Kayıt başlangıcı: 03.01.08 / 19:16

Faruk: OHAA! ABİ GRAFİĞE BAK! VAY BABAĞIN KEMİĞE!!!
Fırat: OHA O NE?! Yok böyle bir oyun abi! Şuna bak!
Faruk: Abi sorma! Yemişim Crysis'in!
Fırat: Hah şöyle, yola gel hafız!
Faruk: Patron iyi de, o ayrı bu ayrı...
Fırat: Neye ayrı abi?! Neye?!
Faruk: Ya abi, biri FPS... Ee... lll...
Fırat: Diğer de FPS!
Faruk: E abi, biri salt savaş oyunu ama...
Fırat: E olsun abi! Sonuçta ikisi de aksiyon oyunu. Biri "takım tabanlı" olsa anlayacağım da...
Faruk: Patron iyi oyun işte Crysis de! Yapma gözünü seveyim!
Fırat: Ya Faruk'cuğum; "Kötü oyun" diyen yok zaten. Yanlış anlıyorsun beni. (Parmaklarını bir araya getirir ve bir yukarı - bir aşağı sallar.) Bir saniye, açıklayabilirim.
Faruk: Ben anladım anlayacağımı patron! Sen Crysis düşmanısın!
Fırat: Ya yok! Sadece Call of Duty 4'ün daha sağlam bir oyun olduğunu söylüyorum! Baksana abi şu çatışma ortamına! AHA BAK GELİYOR ŞEREF SİZ! VUR KAFAYA!
Faruk: AHA! VAY IRZ DÜŞMANII! (Çata - çata!) Vurdum hocam! Hehe... İki dakika konuşmadılar şurada ya!
Fırat: Gördün mü hocam? Süper oyun işte; süper!
Faruk: Eyvallah ama Crysis de süper!
Fırat: Ya abi, dedik ya "Crysis de iyi oyun" diye. Ne iddia ediyorsun hala?
Faruk: Yoook! Şifreli konuşuyorsun patron, "iyi oyun" diye! "Süper oyun" desene!
Fırat: ...
Faruk: Aha! Kapandı makine!
Fırat: N'OLDU BE?!

Faruk: Abi makine kapandı, baksana!
Fırat: AA, KAPANMIŞ CİDDEN?! NE YAPTIN ULAN XBOX'IMA, KONUŞ?!

Faruk: Abi dur, kazağım yırtılacak! Annem ördü onu bana be! O benim annem ulan!
Fırat: Aa, ne güzelmiş hafız! Özden Teyze'ye söyleşene; bana da örsün! Ehe, yumuşacık vallahi!

Faruk: Orlon abi bu, orlon! Süper be süper! Call of Duty 4'ten bile süper! Aslan annem!

Fırat: Ehe... Güzelmiş vallahi Faruk'cuğum. Özden Teyze'nin ellerinden önerim. Bana da örsün bi' tane, ha? Olur mu?

Faruk: Valla "bilemiyorum" patron! Atarsın bi beşlik bana!

Fırat: Birincisi, "bilemiyorum" Tuna'nın patentli lafıdır; öyle uluorta kullanamazsınız hafız! İkincisi, yarın hemen muhasebeden çıkışını al! Arkadaşlar senle ilgilensin bi'! "Atarsın bi' beşlik"miş! Bittin sen, bittin!

Faruk: Aman patron, şaka yaptım! Kızma!

Fırat: Ehm, neyse...

Faruk: Tamam; Ankara'ya gideyim bi'; elim boş dönmeyeceğim!

Fırat: Öyle bit pazarından falan satın alırsan dünyayı dar ederim sana Fafu! BENDEN KAÇAMAN!

Faruk: Yok abi, Kolezyon'dan alacağım! Ehe, ehe...

Fırat: Ehe... Neyse... Aha, telefon! (Çilonk!)

Fırat: Alo, arlo!

Şefik: Alo!

Fırat: ŞEFİK?!

Şefik: Fırat!

Fırat: AAAAA! Oğlum n'aber?!

Şefik: Ehe, ehe... iyiyim abi. Sen n'aber?
Fırat: İyi vallahi, ne olsun?! Oğlum çok şaşırdım ya! Neden aramadın abi hic?!

Şefik: E abi aradım! Üç aradım, beş aradım; yoktu evde. Akımda bi' telefon numarası kalmıştı; onu arıyorum. Dedim "Yanlış kalmış akımda herhalde". Neyse ki 211 XX XX no'lu telefon sana aitmiş.

Fırat: ULAN NE VERİYORSUN TELEFON NUMARAMI DERGİDE, HAYVAN HERİF! MİLLET ARAYACAK ŞİMDİ!

Şefik: Ha? Anlamadım!

Fırat: Ha? Öhm... Neyse abi. Uykum var da biraz.

Şefik: Neyse... Şey işte; aradım ben birkaç defa. Acan olmadı.

Fırat: Tatildeydim oğlum, ne işim olur telefonla, Graham Bell'le?! Sen otur, askerliğini yap! HAHAHA!

Şefik: Seni de göreceğiz abi; az kaldı, dur sen!

Fırat: Şaka yapıyorum be Şefo! Ne kızıyorsun hemen? Neyse; yazı nerede?

Şefik: Ha? Ne yazısı be?!

Fırat: HAHAHA! Şok oldu adam ya! Herifte travma yaratmış resmen soru!

Şefik: Ehe... Sorma ya! Dedim "Yazım mıvardı acaba?"

Fırat: Ehe... Bir dakika... ALO, FARUK!

Faruk: SÖYLE PATRON!

Fırat: OLDU MU XBOX?

Faruk: HA OLDU PATRON, OLDU; KABLOSU ÇIKMIŞ!

Fırat: HA, EYVALLAH. BOZMA Bİ DAHA!

Faruk: ...

Fırat: Neyse, ne diyordum? Hah, tatilé gittik biz de işte. Ağva'ya...

Dedik: "Şefo da olsaydı be". Vallahi özledik!

Şefik: Hocam ya... Bensiz nasıl gidersiniz hocam?

Fırat: E ne yapalım oğlum; askere gidenle askere gidilmez ki! Ehe...

Şefik: Ehe... Neyse abi. Gideriz yine.

Fırat: Gideriz, gideriz... Sen bi' dön de... Editörden de bahsettim senden. Okurlar da çok özlemiş vallahi! Hatta bir mail geldi; "En yakışıklınız Şefik Abi" diyor. Kestim anasını satıyorum ben de!

Şefik: Vaaay hocam, sana iltifat gelmedi ya; hemen kes! Tamaaaaam; ben anladım anlayacağımı!

Fırat: Ehe...

Şefik: Ehe...

Fırat: Bu ara...da, an...nen...le de ko...nuş.....tum; se...ni... sor.....i...yi... de...

Şefik: ALO, ARLO?! FIRAT?

Fırat: Ef...en...

Şefik: SESİN KESİK KESİK GELİYOR FIRAT?! ARLO?!

Fırat: S...en...in se...sin nor...ma...l g...el...i...yor. A...lo...

Şefik: ARLOGĞĞ?! BATRON???

Fırat: A...man... Se...si...mi duy...mu...yor bu Fa...ru... Neyse abi... Açıda... vam ede.....lim Call of Du...ty'ye! Tek...rar ara...sin hay...van he...rif!

Onla mi.....cağım ya?! İyi ki bi' as...ke...re git... Bi' afralar, bi' tafra... (Çat!) (Dıtdıtdıt-dııııt-dııııdıt-dııııt-dııııdıt-dııııt!)

Şefik: BATRON?!

(Dıtdıtdıt-dııııt-dııııdıt-dııııt-dııııdıt-dııııt!)

Şefik: Batron... Fırk...

(Çilonk!)

Kayıt bitisi: 03.01.08 / 19:40

KAFADAYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 28 ŞUBAT 2008 OO VTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



SANKİ...

Gördüğüm en büyük ağaçtı; gölgesi evleri kaplar, dalları en uzun yolları bile aşardı. O kadar çok yaprağı vardı ki saymaya kalksanız dünyadaki sayıları yetmezdi. Yine de küçük gözlerimi sonuna kadar açıp kestirmeye çalışırdım, dev ağaçın, kim bilir kaç yılda biriktirdiği o yemeşil yapraklarının sayısını...

Minicik ellerimi o yaşı gövdesinin üzerine koyduğumda ellerim kaybolurdu sanki. Ama ben her seferinde hissederdim sıcaklığını. "Sanki içinde ateş yanıyor" diye düşünürdüm. Ne zamandır orada olduğunu düşündükçe "Kim bilir kaç yıl daha orada duracak" derdim kendi kendime. Aklım almazdı, kestiremezdim... O kadar yüksekti ki ağaç, daha önce hiç kimsenin o kadar yükseğe çıkamadığından emindim. Üzerine her tırmanmaya çalıştığımda dallarıyla bana yardım ettiğini sanırdım. Ağaçlara tırnamadığım için tüm arkadaşlarım tarafından alay konusu edilmeme ve hiçbir ağaçta tırmanamama rağmen o ağaça kolayca tırmanırdım. Ama ne kadar yükseğe çıkarısam çıkıyorum hep daha fazla yükselirdi üzerimde. Sanki gülümserdi bana yapraklarıyla... Sanki yardım ederdi bana dalları... Sanki simsimcık bir ateş yanardi içinde... Sanki her zaman oradaydı...

...Ve her zaman orada olacaktı.

ÜMIT ÖNCEL ■

NOT:

Geçtiğimiz sayıda dükkanı sahipsiz bıraktı Ali'ye; mesajları ve mail'leri ile beni yalnız bıraktı sevgili LEVEL dostlarına çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

SAYFA 110

BENİM TAKOZ BİLGİSAVARIM ■

VİLLARA MEVDAN OKUVAN BİLGİSAVARINIZIN RAHATLIKLA ÇALIŞTIRACAGI EN GÜZEL OYUNLARDAN SEÇMELER

SAYFA 111

KARA KUTU DOSBOX ■

BU KARA KUTU, NE KADAR ESKI DOS OYNU VARSA HEPSİNİ ÇALIŞTIRABILMENİZİ SAĞLAYACAK

SAYFA 112

HASSAS İŞLER - BÖLÜM 2 ■

ARALIK SAYISINDA İLK BÖLÜMÜNÜ YAYINLADIĞIMIZ SENSIBLE SOFTWARE'İN ÖVKÜSÜNÜN İKİNCİ VE SON BÖLÜMÜ

SAYFA 113

TAVAN ARASI OYUNLARI ■

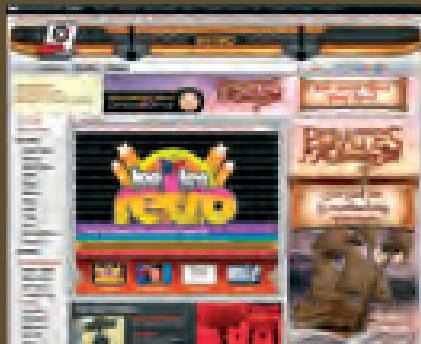
TAVAN ARASINA HAPSOLAN OYUNLAR

AYIN SÖZÜ
Obladi obla life goes on brah
Lala how the life goes on
Paul McCartney

Beatles

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

KAFİ HABERLER ■



RETRO TUTKUNLARINA MÜJDE

Tekrar eden oyunlardan ve cüzdan sömürün "teknoloji kaosu"ndan sıkılan oyuncuların sayısı artmış olacak ki her geçen gün, "eski güzelliklere dönmek" için çeşitli adımlar atılıyor. Nostalji havasını solumak, bir zamanlar tutkuyla oynanmış olan oyunları yeniden görmek, oyun dünyasının nereden nereye geldiğinin heyecanlı hikayesini duyumsamak isteyen herkes için, büyük bir firma, sevimli bir adım attı. Bundan böyle retro.ign.com adresinden, hasret kaldığınız o retro havayı doya doya içinizde çekebilirsiniz.



SPACE INVADERS AYAKLARA PASPAS OLDU

Birçok anlamda oyun sektörünün ufkunu açmış olan Space Invaders, artık resmen ayaklar altında. Işıklı bir LED'e sahip olan "Space Invaders paspası"nda, aynı zamanda bir hareket algılayıcı da bulunuyor. Paspasın konulduğu yere biri yaklaşığı zaman, üzerinde bulunan LED yanıp misafirinizi karşıyor. Oyunlardan kopamayanlar için... Satın almak isteyenler www.thinkgeek.com/clearance/megadeals/9400/ adresini ziyaret edebilirler. www.polarelephant.blogspot.com



CES 2008'DE RETRO ÇİLGİNLİĞİ

Dünyanın en büyük tüketici elektroniki fuarı olan Consumer Electronics Show'da, bu sene sadece üç teknolojiler yoktu; dikkatli ve meraklı gözler için de oldukça hoş detaylar vardı. CES 2008'de; NES, SNES, Sega Master System ve Genesis/Mega Drive oyunlarından vazgeçemeyenler için iki farklı konsolun yeni versiyonları tanıtıldı. Retro Duo ve GenX, klasik konsolların kartuşlarını çalıştırabilme özelliğine sahip.

Benim sadık yarım, takoz bilgisayarımmdır

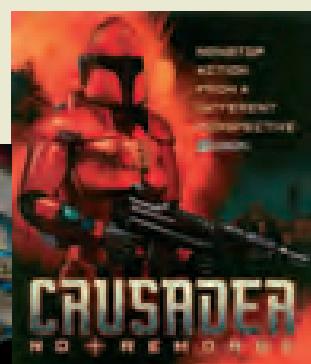
Kadim dostumuz, takoz bilgisayarımız; başında, belki 15 yıl öncesinin teknolojisini barındırıyor olsa da dışardan bakınca yorgunluğunu hiç belli etmiyor, değil mi? Dimdik kasasının üzerinde, yılların neden olduğu bazı lekeler, solmuş alanlar var. Dikkatli gözler, bu izleri rahatlıkla görebilir. İşte bu izlerin belirgin olanlarından biri de kasaya sonradan eklelenmiş olan bir CD-ROM veya Floppy'dir. Kasanın diğer bölümlerinden birkaç yıl daha genç olduğunun gözden kaçmaması için kendisini her zaman daha temiz tutar ve bu onu ayrıcalıklı kılar. Bu nedenle, satın alınışının üzerinden yıllar geçse bile o ufak ton farkı hep görünür. Ufak, estetik sorunlar dışında canavar gibi çalışan eski bir makineniz varsa bizim de sizin için güzel oyunlarımız var.

CRUSADER: NO REMORSE

Origin etiketile piyasaya çıkmış olan, zamanının çok ötesinde bir oyun Crusader: No Remorse. Bugün bile sevilerek oynanmasının sebebi, kuşkusuz ki çok uzun ömürlü bir oyun olması. Pek çok önemli oyuna imza atmış olan Origin, bu klasiği 1995 yılında piyasaya çıkarmıştı. Zamanına göre çok başarılı olan grafikleri, etkileyici kontrol sistemi, hikaye sunumu ve türe getirdiği yenilikçi özellikler ile kolay kolay unutulmayacak bir oyun Crusader. Bir aksiyon oyunu olarak bilinmesine rağmen bulmacalar ve mantık yürütmemi gerektiren hikayesi nedeniyle "Bir aksiyon oyunu" deyip geçmek mümkün değil Crusader'ı.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek



DESCEND II

1996 yılında Interplay tarafından piyasaya sürülen Descend'in bu devam oyunu, gerçek üç boyutlu grafikler, mükemmel müzikler, multiplayer desteği ve sayılık yeni bölüm içeriıyordu. Yapay zeka, Descent II'nin, Interplay tarafından ön plana çıkarılan özelliği olmuştu. İlk Descend'de göre önemli oranda geliştirilen yapay zeka, oyuncuya oldukça zorlayacak bir seviyeye çıkartılmıştı. Ancak Interplay'in verdiği sözün aksine; yapay zeka, oyuncunun tarzını sezip ona göre hareket etmemiyo. Yine de yapay zeka kontrolündeki hırsız-bot gemisinin, sizi uzun süre takip etmesi; yakalandığınız zaman ise enerjinizi emmesi oldukça ilginç bir detaydı.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek



THE SETTLERS II: VENİ, VIDİ, VİCİ

The Settlers II, hiçbir şey yapmaksızın sadece ekranla çalıp duran minik adamları seyreteniz bile başında çok keyifli saatler geçirebileceğiniz bir yapılmış. Oyunun bu denli eğlenceli olmasının sebebi, oyunun sisteminin derin ama aynı zamanda son derece eğlenceli olması. Settlers II'nin bu karmaşık ama son derece akılçılıcı sistemi, pek çok kaynağın verimli bir şekilde yönetilmesi ile temelleniyor. Bu sistem, oyundaki savaşlar ve diğer özellikler ile birleştiğinde -eski bir strateji oyunu olmasına rağmen- The Settlers II: Veni, Vidi, Vici, bugün bile keyifle oynanabilecek bir yapılmış halini alıyor.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek



GENESIS/MEGA DRIVE İÇİN GENX

GenX, 1993'te piyasaya çıkmış olan oyun, 2008'de yeniden piyasaya sürülmüş. Oyun, 16-bit teknolojisi ile 32-bit teknolojisini birleştirmektedir. Bu, oyunun genel performansını iyileştirmektedir.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek



DOSBOX ■

Valve'in "turuncu kutu"su varsa bizim de kara kutumuz var

Oynamaya doyamadığımız o eski oyunlar, zaman içinde birer birer ellerimizin arasından kayıp gidiyor sanki. Arşivinizde, bir dönemin PC'lerinde kusursuz bir şekilde çalışan oyunlar olabilir ama bu oyunların hemen hemen hiçbirini Windows XP veya Windows Vista gibi yeni işletim sistemlerinde çalıştırmanız mümkün değil. Uyumluluk Modu'nun yapabildikleri ise çoğu zaman yetersiz kalıyor. Olsun, önemli değil; "işletim sisteminin sürüm farkları" gibi basit ayrıntılar, biz oyuncuları durdurmaya yetmez.

İşte size, eski DOS oyunlarını yeni sistemlerde çalıştırılabilmenizi sağlayacak olan, son derece etkili bir emülatör: DOSBox. Zamanında DOS üzerinde çalışmak üzere hazırlanmış olan programları, sadece Windows'un farklı versiyonlarında ve OpenBSD, FreeBSD gibi Linux sürümlerinde değil, aynı zamanda Mac OS X, Palm OS, RISC OS ve hatta PlayStation Portable gibi platformlarda bile çalıştırılabilmenizi sağlıyor.

NASIL KULLANILIR?

DOSBox'ın son sürümünü www.dosbox.com adresinden indirdikten sonra, kurulumunu gerçekleştirmeniz gerekiyor. İsin, kurulumdan sonraki en karmaşık kısmı ise oyunları çalışma aşaması. Bu aşamada hem birkaç ayar yapmanız, hem de bir parça eski DOS komutlarını anımsamanız gerekiyor. İlk olarak bilgisayarınızda, "C:" sürücüsünün altında bir klasör yaratın. Klasörün adı "ESKIOYUN" olabilir. Klasörün adını siyah DOS ekranında yazacağınız için, arada boşluk bırakıp işaretinizi zorlaştırmayı. Yaratmış olduğunuz bu klasör, DOSBox tarafından C: sürücünüz olarak tanınacak. En rahat kullanım için tüm oyunlarınızı bu klasör altına, farklı klasörler halinde atabilirsiniz.

DOSBox'a oyunlarınızın durduğu klasörü tanıtmak için yapmanız gereken; DOSBox'ı çalıştırıldıktan sonra, DOS ekranında "MOUNT C C:\ESKIOYUN" yazmak. Bu sayede DOSBox, bilgisayarınızın C: sürücüsü için, C: altındaki ESKIOYUNLAR klasöründe bakacak. DOS komutlarını hatırlayanlar, hemen "DIR C:" yazarak C: sürücüsünün içinde neler olduğunu göz atabilirler.

Karşınıza, ESKIOYUNLAR klasörünün içindeki dosyaların listesi gelecektir. Fakat bu klasörün içinde dolaşır aradığınız oyunun çalıştırılabilir dosyasını bulmak için, önce DOSBox'ın varsayılan sürücüsü olan Z'den, C'ye geçmeniz gereklidir. Ardından da, örneğin, Cannon Fodder'in bulunduğu Cannon adlı klasöre geleceksiniz. Bunu yapmak için şu komutu yazmanız yeterli: "C:CD CANNON". Artık C: sürücüsünün içindesiniz. "CD" komutunu ve ardından klasör ismini yazarak, istediğiniz klasörün içinde dolaşabilir ve dilediğiniz oyunu çalıştırabilirsiniz. Eğer oyunları bilgisayarınızın sabit diskinden değil, CD-ROM / DVD-ROM sürücüsü üzerinden çalıştırırsınız, temel olarak yapmanız gereken, oyunların durduğu sanal sürücüyü DOSBox'a tanıtmak. Ama CD-ROM için kullanılması gereken komut biraz daha farklı: "MOUNT D D:\ -t cdrom".

PERFORMANS SORUNLARI

Yukarıdaki adımları takip edip uyguladıysanız, çalışmamakta direnen DOS oyunlarını artık çalıştırabilirsiniz. Fakat bu, her oyunun sorunsuz bir şekilde çalışacağı anlamına gelmiyor; bazı oyunların çok yavaş veya çok hızlı çalışmasına şahit olabilirsiniz. DOSBox, genellikle bu sorunları otomatik olarak çözüyor. Onun çözemediği sorunları çözmek içinse aşağıdaki komutlara bir göz atın: Oyunu daha yavaş çalıştırmak için: CTRL + F11

Oyunu daha hızlı çalıştırmak için: CTRL + F12

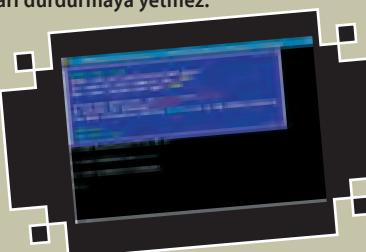
Oyunun kare atlaması için: CTRL + F8

Oyunun kare atlaması için: CTRL + F7

Unutmadan... Windows kullanıcılarının aşina oldukları "ALT + ENTER" kombinasyonunu, oyunu tam ekran çalıştırmak için kullanabilirsiniz. İyi eğlenceler...

GHOULS'N GHOSTS (1989)

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Genesis, Sega Master System, Wii, ZX Spectrum... Capcom oyunları, multiplatform konusunda sınır tanımıyor. 1988'den bu yana, sayılı konsolda, aynı oyunun sayılı sürümlü çıktı. Zaten incelediğimiz klasiklerin çoğu, 20 kürsür yıldır vazgeçilememiş, bir şekilde yeniden pişirilmiş ya da sıfırdan yeni versiyonları yapılmış oyunlar. Ghoul's'n Ghosts'da bu oyunlardan biri. Oyun da Sir Arthur'u kontrol ediyor, parlak zırhlı bir şövalye olarak prenses Tamara'yı kurtarmak için Lucifer'a ve hizmetkarlarına karşı savaşıyoruz. Yana doğru kayan ekranda bataklıkları, mezarlıklar, kuleleri ve şatoları ziyaret ediyor ve önumüze gelen düşmanları sürekli kesip bitiyoruz. Eğlenceli ancak çok zor bir oyundu Ghoul's'n Ghosts... Hey gidi...



Kafa Haberler ■



"SPACE INVADERS" MI DEMİSTİK?

İşte bir Space Invaders nesnesi daha! Eski oyuncuları bir türlü bırakamayan ve yeni teknolojiye tavır alanlardan siz, muhtemelen bir PSP'ye ya da Palm'a sahip değilsinizdir. Bu yüzden, otobüs beklerken ya da banka sırasında sıkılıyorsanız. Hem benimsediginiz oyun kültürüne ihanet etmemek, hem de beklerken eğlenmek istiyorsanız, alın size Space Invaders anahtarlığı! Hem sık, hem işlevsel, hem de eğlenceli. Satın almak için: <http://www.excalibrelectronics.net/>



DRAGON'S LAIR: YENİDEN

İşte siz mutlu edecek bir haber daha: Dragon's Lair, PSP'de yeniden doğuyor. 1983 yapımı olan bu klasik oyun, DS'te boy gösterip pek dikkat çekmemişi hatırlarsınız. Oyunun çıkacak olan bu PSP versiyonunda, Dragon's Lair'in orijinal halinin yanı sıra bazı yeni özellikler de bulunacak. Bu özellikler arasında; ekstra bir sahne, bir quest log, farklı videolar ve -orijinal versiyonun aksine- birbirine bağlı olan birçok sahne var.



TRON: XBOX LIVE ARCADE'DE

Yeni nesil konsolların, retro ile bağlarını koparmaması hoş bir şey. Sürekli olarak güncellenen Xbox Live Arcade platformuna "ağır" bir oyun eklenmedi bu ay: Tron. Live Arcade platformuna çıkan çoğu oyunda olduğu gibi Tron'un da bir paket dahilinde iki farklı versiyonu bulunacak. Bu versiyonlardan ilki orijinal oyunu içerirken, diğeri daha iyi grafik, daha kaliteli ses ve multiplayer seçenekleriyle gelecek.

HASSAS İŞLER / BÖLÜM 2

Sensible Software'in zirvedeki yeri, yanlış kararlar ve büyük hatalar ile sarsılıyor



Sensible Software'in tarihçesinin ikinci bölümü, ne yazık ki ilki gibi parlak olaylara sahne olmuyor. Aslında her şey, 1994 yılında firmanın, Sensible Golf'ü piyasaya sürmesiyle başlıyor. Futbolu bir simülasyon olarak değil, bir arcade olarak yorumlayan Sensible Soccer'ın başarısının ardından firma, aynı mantık üzerine kurulu olan farklı spor oyunları geliştirmek istemişti. Bunun üzerine yapımcılar, futbolun ardından ikinci spor dalı olarak golfu tercih ettiler ve Sensible Soccer'la Cannon Fodder'in karakterlerini kullanarak oyunu hazırladılar. Fakat bu kez, bir şeyler ters gidiyordu... Örneğin, hazırlanmış olan golf sahaları birbirlerine fazlasıyla benzıyordu. Oyunda, kum alanların ve suyun dışında oyuncuya zorlayabilecek hiçbir unsur yoktu. Oyun, simülasyon özellikleri taşımadığı için topu deliye sokmak yeteneğen çok, şans gerektiriyordu. Hal böyle olunca, Sensible Golf, firmanın yaptığı en kötü oyun olarak tarihe geçti. Fakat bir yandan oyuna harcanmış olan emeğin ve kaynağın fazla olması, diğer yandan oyunun aldığı olumsuz tepkiler ve kötü satışlar, firmanın tüm çalışanlarını adeta birer enkaza çevirdi.

EN BÜYÜK HATA

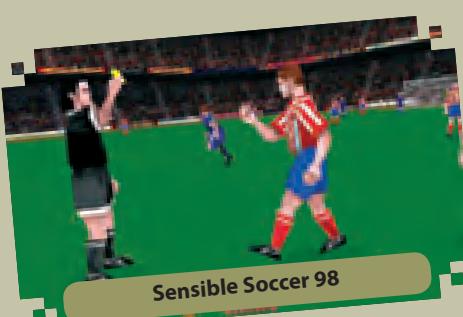
Bundan sonraki birkaç yıl, Sensible Software için oldukça sessiz geçti. Firma orijinal fikir üretmekte sıkıntılı çekiyyordu. Firmanın tek yaptığı, yılda bir kez, Sensible Soccer'ın güncel bir sürümünü piyasaya çıkartmak ve gücünü giderek artırmaya başlayan PC'ler için eski oyunları yeniden hazırlamaktan ibaretti. Bir çıkış yolu arayan Jon, çareyi daha önce onu hiç yüzüstü bırakmadan Sensible Soccer'a bir kez daha sarılmakta buldu. Jon, heyecanla Sensible Soccer 98'i hazırlamaya koyuldu. Oyunca eklenenek olan yeni ve radikal değişikliklerin, Sensible Software'nın makus talihini aksi yöne çevirebileceğini umuyordu. Ortada tek sorun vardı: GT Interactive, oyunu bir an önce istiyordu. Ancak Sensible ekibi, uygulamak istedikleri tüm yenilik ve değişiklikleri tamamlayacak vakti bulamışlardı. GT'nin israrlarına daha fazla dayanamayan geliştirici ekip, eksikleri tamamlamaya çalıştı ve oyunu "olduğu kadarıyla" piyasaya sürmek durumunda kaldı. Sensible Soccer 98, piyasada çok büyük bir hayal kırıklığı ile karşılandı. Serinin hayranları, oyunun özünü kaybettiği yorumunda birleştiler. Satışlar tam bir felaketti. Oyundaki eksikler ve hatalar, yılardır devam eden Sensible markasına hiç mi hiç yakışmamıştı.

ÇÖPE GİDEN MİLYONLAR

Üstelik tek sorun, Sensible Soccer 98'in çuvallamış olması değildi; yapımına tam 2 milyon Pound harcadıkları Sex Drugs and Rock'n Roll adlı oyuna yayıcı bulamamaları da çok ciddi bir sorundu. Aslında oyunun dağıtımını için önemli bir firma ile çoktan bir anlaşma imzalanmıştı; Time Warner Interactive, hem Sex Drugs and Rock'n Roll, hem de Sensible Software'ın üzerinde çalıştığı Have a Nice Day oyunlarının dağıtımını için, Sensible Software ile 3 milyon Pound'luk bir sözleşme imzalamıştı. Fakat Jon'un şanssızlığı burada bir kez daha ortaya çıktı ve Time Warner, firmayı GT Interactive'e sattı. GT ise içinde uyuşturucu ile ilgili öğeler barındıran ve bir rock yıldızının maceralarını konu alan bir adventure oyunu ile ilgilenmediğini açıkladı. Jon ve Chris, kendi ceplerinden 150 bin Pound daha koyarak o güne kadar sadece %75'i tamamlanmış olan oyunu hazır hale getirmeye karar verdiler. Fakat 150 bin pound, girişmiş oldukları bu büyük bütçeli projenin dişinin kovuğuna gitmedi. Bunun üzerine bir dağıtıcı aramaya başlayan firmanın bu girişimleri de sonuçsuz kalınca proje sessiz sedasız rafa kaldırıldı. Artık borç batağından kurtulmak, Jon ve Chris için öncelikli sorundu.

SON ANDA CODEMASTERSTERS

Kurtuluş, Sensible Software gibi İngiliz kökenli olan başka bir firmanın yardımıyla geldi: Codemasters, Sensible Software'ı satın almayı ve kendi altında bir departman olarak konumlandırmayı önerdi. Firma, bu öneriyi kabul etti. Fakat köprüünün altından çok sular aktı; Sensible Software'ın varlığından bahsetmek pek mümkün değil. Jon Hare bile değişen teknolojiye ayak uydurdu ve şu sıralarda, kendi firması olan Tower Games'te mobil cihazlar için eski hit oyunlarının yeni versiyonlarını geliştiriyor. Biz oyuncular ise hala dönüp dönüp Sensible Software'in eski oyunlarını oynamaya devam ediyoruz...



TAVAN ARASI OYUNLARI ■

V FOR VICTORY: VELIKIYE LUKI (1992)



1992 yapımı olan bu savaş oyunda, altigenlerden oluşan bir haritada orduları kumanda ediyoruz. Oyun, İkinci Dünya Savaşı'nın Doğu Cephesi'nde geçiyor. Şayet oyuna Alman Kuvvetleri ile başlarsak çembere alınmış durumdayız; bir yandan kuvvetlerimizi yoğun düşman

saldırısından kurtarmaya çalışıyor, bir yandan da Velikiye Luki kasabasını elimizde tutup Vitebsk-Leningrad demiryolunu savunmaya çalışıyoruz. Bu demiryolu, kuzeydeki ordular için stratejik önem taşımaktadır. Diğer yandan Rus ordusunu komuta edersek Velikiye Luki'yi ele geçirmeye ve demiryolundan kuzeye doğru olan malzeme girişini önlemeye çalışıyoruz. V for Victory, DOS için yapılmış olan, enfes bir savaş oyunu. Oyunda, hava ve arazi şartları, birlüklerin durumu gibi önemli stratejik ayrıntıların hepsini göz önünde bulundurmak zorundasınız. Rus birlüklerinde o kadar çok ünite var ki, bu üniteleri tek tek kumanda etmek çok yorucu olabiliyor. Alman tarafında ise az ünite ile dar arazide düşmanı tutmak epey kolay; zaten bir saldırısı gerçekleştirecek kadar adamınız da yok. Tarihsel gerçekçilik açısından bakarsak Almanlar bu oyundan senaryosunun geçtiği zamanda, Doğu Cephesi'nde yorgun düşmüştü. Almanlar'ın Blitzkrieg taktiği, ordunun kısa bir süre ilerlemesini sağlamış ancak daha sonra, Alman askerleri, kışın çamuruna ve Ruslar'ın insan seline takılıp yorulmuş ve nihayetinde tükenmişlerdi. Birlilikler sayı olarak oyuna doğru oranlı yansıtılırsa da askerlerin "moral ve yipranma durumu" tarihsel olarak pek gerçekçi yansıtılamamış. Kisacası, bu oyun "ağır strateji" meraklılarına, yani oturup plan yapmaktan, tek tek birlüklerle uğraşmaktan sıkılmayan savaş oyunları müptelalarına yönelik.

WARHAMMER:

SHADOW OF THE HORNED RAT (1995)



1995 yılında piyasaya çıkan bu strateji oyunu, en çok gözden kaçırılan oyumlardan biri. Grafikleri ve yapay zekası vasat olsa da aradan geçen 12 yıl, Shadow of the Horned Rat'ın oynanabilirliğinden pek bir şey görmemiş. Bu açıdan bakarsak artık "Yapay zekası niye zayıf; neden

program hataları var?" diye bu eski oyuna kızmanın pek bir anlamı yok zira Games Workshop, Warhammer Fantasy'nin kurallar bütününe ve oyundan dinamiklerini sanal ortama çok güzel bir şekilde aktarıyor. RPG ile strateji türünün bir karışımı olan bu oyunda, insan ordularını yöneterek iskelet ve fare adam orduları, yani Skaven orduları ile çarpışıyoruz. Eski Warhammer Fantasy kurallarının en güzel yanı ana karakterlerin, özellikle de büyütülerin bütün savaşın gidişatını değiştirebilecek kudrette olmaları. Sağlam eşyalar ile donanmış bir ana karakter, düşman ordusunda kasırga gibi esiyor ve oyundan daha da zevkli bir hale geliyor. Zaten BlackMoon Chronicles'ı da çok severim çünkü canlandırdığım güçlü bir ana karakterim ve lideri olduğum bir ordum var. Mindscape oyunlarına da bir sevgim olduğunu eklemeliyim zira zamanında, harika strateji oyunlarına imza attı bu firma.

Patlat Röportajı!

HAYKO CEPKIN yaz, 4300'e ücretsiz SMS gönder, çekilişe katıl. Blue Jean dergisinde Hayko Cepkin'le röportajını patlat. Sen de ünlü ol!

Son gün
14 Şubat!



patlican
Avea'dan
bir gençlik
patlaması

LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE >

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ



WINDOWS VISTA
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS 2.0
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



ASP
CBM EĞİTİM SETİ
CD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturulan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **Internet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabılır açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA' nın tüm yenilikleriyle tanıştırıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanıcı menülerine yaklaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özellikle öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3.0 yerişiklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artı kısır de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımları ni zı ve baskıl çali şmaları ni zı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi ögrenirken kendi hayal gücünüzde farkı na varacaksız ni z. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çi kardı çi günden beri büyük beğeni kazanan ve programcı li çi zevke dönütürten programlama dili Visual Basic 6.0'ı, ki sa sürede eski/yeni tür kullanı ci lara öğrenebile imkani sunmaktadır r. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamı ni n getirdiği gorselliği en üst seviyede programcı ya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dili olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatı mi yla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, ki sa sûredede programcı li ja doğru ilk adı mi ni zı atmanın zi sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artı k herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazır rıramı ş olduguunu bu set ile dünyani en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çali şarak öğreneceksiniz. Ayrı ca bu setin yanı nda 6 ay hosting (yayı nlama hizmeti) hediyemizdir. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatı m. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafı ndan geliştirilen internete yönelik sunucu tarafı çali şan bi teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçiye göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini de sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyası ni n si ni rsı z dünüsuyayla tanı stı rt yor. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatı m. 1 DVD, corel draw tasarımları ni zı dolaylı dejil, en ki sa yoldan yapabilmenizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaaa firmaları ni n tercih ettiği, kullanı mı kolay olan vektorel tabanlı bir dizayn programı di r. Cbm Eğitim, görüntülü anlatı m, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcı lar ve tasarı m ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarı m Programı Eğitim Setini sunmaktadır r. Corel Draw sayesinde şimdide kadar öğrenmek isteyip de firsat bulamadı şını z tüm incefilikleri, ki sayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fi rsatı bulacak, çali şmaları ni za hi z, tasarı mları ni za yeni bir boyut kazandıracaksız ni z. Basit logo tasarı mları ndan, teknik illustrasyonlara kadar bir çok profesyonel çali şmayı yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradı şını z eğiitmeni artı k evinizin rahatlı şında bulacaksız ni z. Bütün promosyonlar 2 yı l garantilidir.

PROMOSYONLARIMIZ

STOKLARA SINIRLIDIR

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN > **65**
YTL

ABONE
OLMAK İÇİN:

0 212 478 0 300
www.doganburda.com

LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu: Şehir:

Tel :

Faks:

CHIP LEVEL

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

E-Mail:

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum* Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz Advantage Axcess Bonus Maximum World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adına Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediyesi **78 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre posta veya faks yoluyla ulaşırınız.
* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
e-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.
Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Bu form 29 Şubat 2008 tarihine kadar geçerlidir

O

O dev gibiydı, bense küçüktüm. Düşüngünde o kaldırırdı beni yerden. Kanayan avuçlarımı sıkı sıkıya tutardı kocaman elleriyle; acı hissetmezdim. Sonra, bir yerlerden bir sargı bezi bulur, ellerime sarardı.

Bir defasında bisikletten düşmüştüm. Yeni yeni dengemi sağlamaya çalıştığım zamanlar... Gidonan sıkı sıkıya tutunuyordum. Bir yere çarparım ve düşerim diye... Ama işe yaramadı işte; çarptım ve düştüm. Hiç o kadar uzun süre havada kalmağım istedim.

Çocukken, agabe-yimle evi karıştırırken bir cihaz bulmuştuk. Tozlu kutuların içinde... Cihazın bir ucunda kablo, diğer ucunda ise bir tuş vardı. O tuşa basılı tutup divandan aşağıya atlardım. Yere ağır bir şekilde düşeceğimi zannederek...

Öyle olacağını zannetmiştim yine. Ama resmen uçmuşum. Yüzümde belirsiz bir gülümsemeyle... Yere düşüğünde ise yüzüm darmadağın olmuştu; her yanım kan içindeydi. Hıçkıra hıçkıra ağlıyordum. Kazağının kollarını çektiğim... Ne yapacağımı bilmiyordum. İlk düşüşüm... İlk hayal kırıklığım... İlk yanışmam... Ve o bir süper kahraman gibi başında belirirdi. Uzun, yolu siyaha boyayan dev gölgesiyle... Beni ellerimden tuttu; kaldırıldı. Hala ağlıyorum. Önce eğildi; sarıldı bana. Sıkı sıkı... Sonra göz yaşılarımı sildi. Yanaklarına vurdu, "Haydi ağlama; delikanlı adamsın. Bak, herkes sana

bakıyor," diyerek... Ben de ona sarıldım; boyuma bakmaksızın... Ağlamam kesildi. Kafam onun omzuna koymudum sonra... Uyumak istedim. Sonsuza dek uyuyabildim o an... Sonsuza dek... O dev gibiydı, bense küçüktüm.

Bir defasında da dayak yemiştim. Okulda... Bir çocuk, yumruk atmıştı suratima... Ve yine o belirdi. Okulun girişinde... Çok şansımıştım. Suratimdaki acı hafiflemişti bir anda. Yine... Bir kez daha... Bana yaklaştı, elimden tuttu. Ve

Sırtında taşırdı beni. Ben yorulduğumda... Sıkı sıkı tutardı beni, dışürmemek için. Uzun bir palatosu vardı; zaman zaman sigara kokan... O kokuyu dahi severdim; içime çekerdim.

Top oynardık onunla. Şu plastik, çizgili toplarla... Beni kaleye geçirir ve bilerek yavaş vururdu topa. Kurtarıp sevinirim diye... Hep ben kazandırdım bu yüzden. Ama hiçbir zaman şikayetçi olmadı kaybetmekten.

Sonra ben büyüdüm. O yaşlandı... Eskisi gibi

O gün, onla dışında, bir kaldırımda oturduk. Uzun uzun konuşduk. Uzun uzun anlattı bana. Anlamadığım şeyler... Dikkatlice dinledim onu, iki elimi yanaklarına koyarak. Hatırlıyorum; altımda halamın bana aldığı yirtik, bol pantalonum vardı. Hiç üstünden çıkarmadığım...

beni çocuğun yanına götürdü. Suratında bir tebessüm vardı... Hiç unutmuyorum; korkutucu bir tebessüm... Çocuğun kulağını çekti, ona bir tokat attı. Donup kalmıştım. Ama bir bildiği vardı. Ben de rahatlattım. Laf aramızda...

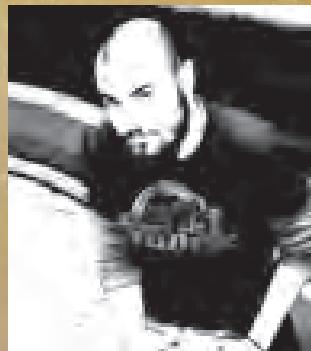
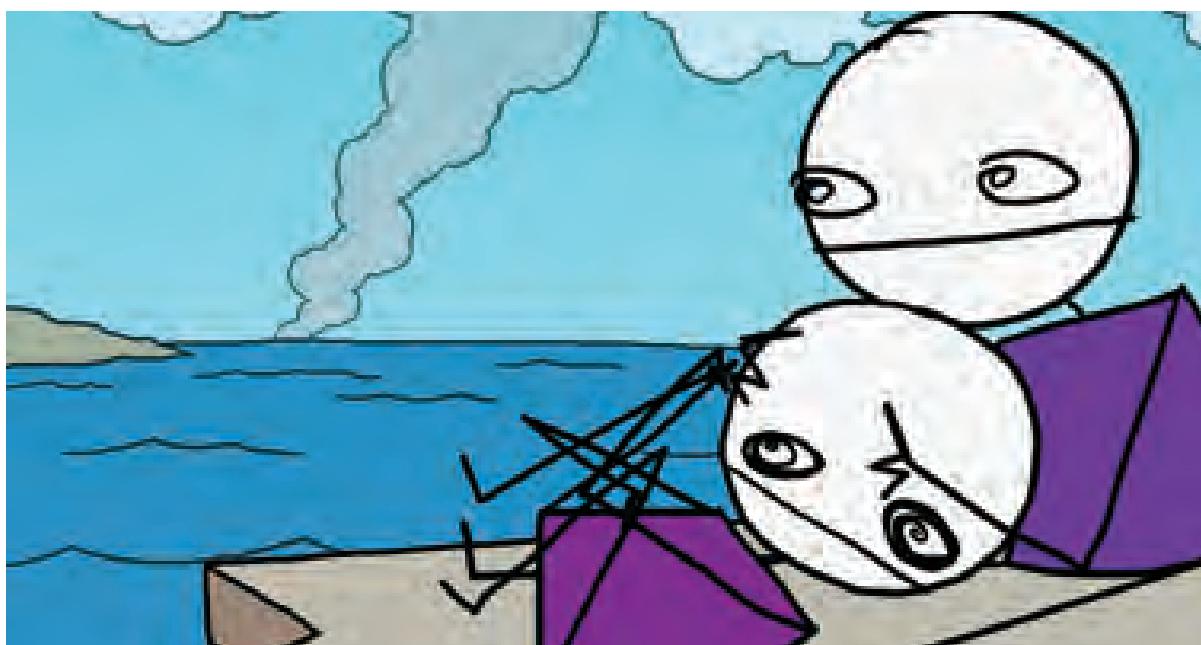
O gün, onla dışında, bir kaldırımda oturduk. Uzun uzun konuşduk. Uzun uzun anlattı bana. Anlamadığım şeyler... Dikkatlice dinledim onu, iki elimi yanaklarına koyarak. Hatırlıyorum; altımda halamın bana aldığı yirtik, bol pantalonum vardı. Hiç üstünden çıkarmadığım... Sonra, dondurma ismarladı bana. Çikolatalı ve çilekli... Yüzüme dondurma bulaşmıştı. Cebinden çıktıği mendille sildi yüzümü. Gülümsemidi... Kocaman...

değildi bazı şeyler. Fazla görüşmemiyorduk ama o, oradaydı. Her zaman... Kafam çevirdiğimde... Moralim bozuk olduğunda... Canım acılığında... Ağladığımda... Gözyaşlarımı harcarken... Her zaman... Kapının önünde belirirdi. O kocaman gövdesi, kocaman kalbiyle... Gülümseyerek bana bakardı. Kapiya omzunu dayayıp...

Ve hala ben galiptim. Hiç gol atmamıştı bana şimdije dek; hep ben kazandım. Bilerek kaybettiğini öğrendim sonradan. Ama hayal kırıklığına uğramayacak kadar çok seviyordum onu.

O dev gibiydı...

...Bense, küçüktüm.  firat@level.com.tr



Piller Bitmesin, Oyun Devam Etsin!

Yılbaşından sonra yazılan köşe yazılarından nefret ederim; her zaman bir yaşı daha yaşandığım aklıma gelir. Hatırıyorum da eskiden 18 yaşına hiç giremeyeceğim gibi gelirdi. Şimdiye de da geriye gitmek istiyorum. "Ocak" derken Şubat oldu bile. Galiba bu sayıda nefret dolu bir köşe çıkacak. Ama kendimi durduramam lazımdır.

Bu ay bir arkadaşım "Ben retro takılmak istiyorum, Pacman vs." diye tutturdu; gidip ona bir Game Boy aldık. DS de istemedi paşam, "Advanced olsun, tam

zamanın iyi oyunlarından. Bu arada, şu dünyaca ünlü Mario Kardeşler'in ilk kez gamewatch'larda gözüktüğünü hatırlatmalıyım; tipleri günümüzdeki hallerine benzese de daha ebleh gözüktüklerini söyleyebilirim.

Sonra bu cihazlar evrim geçirerek saatlere girdi; piyasaya, Casio'nun önderliğinde birçok saat çıktı. Futbol ve yarış oyunlarını içeren saatler, en popüler olanlarıydı. Okullarda bu saatlere sahip olmak, insanı popüler yapardı. Birden fazla saatı olanlar,

Bu aylık da bu kadar. Gelecek sayıda yine nostalji yapmak üzere... Bol 8 bit'li günler dilerim. tur-bo@level.com.tr

Not: Şu anda vatani görevini yapmakta olan Bahadir kardeşim, beni okuyormuş. Başarılı bir komutan olmuş, çokmış. Bana "LEVEL dinozoru" diyor dur kesin, "Ne işi var o 'yaşlı'nın bu high-tech ortamlarda" diye.

Türkiye'de çıkan eski gamewatch'ları eBay de, yurt dışına satan kişiler varmış. Anlaşılan, bizim değerini bilmemiğimiz efsaneler, her zamanki gibi yurt dışındaki insanlar tarafından değer görüyor

retro olsun" deyip durdu. "Eh, haydi gidip orijinal Game Boy bulalım" dedim ama yok, "Garantili olsun, bozulmasın"miş. Neyse; sonunda o Game Boy'unu aldı, muradına erdi.

O aldığı cihaza bakarken ben de aklımdan eski el konsollarını geçirmeye başladım. Atari'yi hatırlıyorum ama o taşınabilir değildi. Bir de ahşap kaplamalıydı. Evet! Serinin ilk modelleri ahşap kenarlara sahipti. PS3'ün kenarlarının ahşap olduğunu düşününen! Pacman'ı ilk o cihazla tanımışım; Türkçe'ye "Dobişko" adıyla çevirmişlerdi. Neyse, biz şu, eski el konsollarına dönelim; ilk hatırladığım konsol, Nintendo Gamewatch. Özellikle Nintendo'nun Donkey Kong'u, Life Boat'u ve Oil Panic'i o zamanın gözde oyunlarıydı; ötekiler tek ekran oynanırken onlar iki ekranında oynanıyordu. Donkey Kong'un turuncu kabı ve üst tarafındaki gümüş kaplama oldukça havalydı. Bir de Casio'nun ilginç gamewatch'ları vardı. O gamewatch'larda da bir "uzay savaşı" oynuyorduk, Thunder adında. O da

her gün başka bir saatle gelip hava atarlardı. Şimdi bakıyorum da PSP'ler, GP2X'ler falan, almış başını yürümüştür. Özellikle GP2X'i çok tutuyorum; bende bir tane var. Commodore 64 emülatörü ile devamlı eski C64 oyunlarını oynayıp duruyorum. Zaten konsollar ne kadar gelişirse gelişsin, şu el konsollarından vazgeçemeyeceğiz herhalde. Anahtarlık boyutunda "Tetris" halim vardi; yapıtları mı acaba?

80'lerde gamewatch'ların salgın haline gelmesiyle bir sürü versiyonu üretildi. Bu cihazlar halen, eBay gibi online alışveriş sitelerinde oldukça iyi palara satılıyor. Bazıları o kadar iyi saklanmış ki sanki zaman makinesi ile geçmişe gidilip, satın alınıp gelinmiş gibi. Ayrıca bir olaya tanık oldum ki çok şaşırdım: Türkiye'de çıkan eski gamewatch'ları eBay de, yurt dışına satan kişiler varmış. Anlaşılan, bizim değerini bilmemiğimiz efsaneler, her zamanki gibi yurt dışındaki insanlar tarafından değer görüyor.



SÖRF YAPARKEN KÖPEKBALIĞINI DÖVDÜM!

www.thinkgeek.com

Bilirsiniz, okullarda „inek“ diye tabir ettiğimiz tipler vardır; genelde gözlükli olup öğretmenlerin yalakası olanlar... Bu heriflerin dersleri hep iyi olur ve pisirk bir şekilde sınıfı var olmaya çalışırlar. İyi de bilgisayar kullanırlar; okulun bilgisayarlarını tamir eder, sorunları gider bunlar. Bizim gibi haylazlara ise bilgisayar falan emanet edilmez...di. İşte bu inekler, siber alemdede bir şey olmuşlar, bir mertebe ulaşımuşlardır. Siber alemdede bu ineklere „geek“ ya da „nerd“ diyorlar. Bir de piyasa yapmışlar; bilgisayarları ve yaşamları için saçma sapan aletler, edevatlar satıyorlar. İlginç eşyalar, cihazlar falan satın almak isterken bu adresle bir göz atın; ilginizi çekecek saçma sapan şeyler bulabilirsiniz.

www.forum.anilarim.net

"Ya eskiden şu vardı, söyle olurdu falan" gibi nostalji geyikleri vardır; bu geyikleri hep yaparız. Özellikle de ben yaparım. Amiga'ları ya da Spectrum'ları konuşmak çok hoşuma gider. Bu forum sayfası da öyle bir şey iste; sitede, eskiye ait, unuttuğumuz bir çok şey hakkında bir yığın yazı, resim vs. bulabilirsiniz. Ara sıra girip ben de bir şeyler ekliyorum. Bir ara girip bakın; muhakkak „Ya evet, bunu nasıl unutmuşum“ diyeceksiniz.

tr-demoscene.info

Yine "C64" ya da "Amiga kafa"ların sınırsız geyikleri ile dolup taşan bir forum... "Demoscene"den tanımıınız herkes burada. En yeni retro haberlerinden, yeni Commodore donanımlarından, yeni çıkan demo'lardan ve yapılacak partilerden haberler olmak isteyenler için bire bir. Meraklısına için tam bir eğlence... Girin, bakın, eğlenin.

ARA ARA AKLIMA TAKILANLAR

- Boulder Dash "taş tehlikesi"nden kurtuldu mu acaba?
- Modern Talking'den Thomas Anders ne yapıyor acaba?
- Simovic hala kaleci mi acaba?
- Killing huzurevinde mi acaba?
- Bo Derek hala o plajda ata biniyor mu acaba?
- Rick Dangerous hala tehlikeli maceraların peşinde koşuyor mu acaba?
- Super Frog, Fransız lokantalarının menülerine "ana yemek" olarak girdi mi acaba?

Benim Cici PSP'm

Buradaki, yani Dubai'deki yaşamın bu kadar tempolu olabileceği aklıma ucuna bile gelmemiştir. Dört aydır zamanımın önemli bir kısmı uçak yolculuklarında ve otel odalarında geçiyor. Bu kadar sık yapılan uçak yolculukları, pek hassas olan bünyemde bazı etkilerini göstermeye başlıdı bile. Örneğin, dışlerimdeki dolgular uçak yükselirken ve alçalarken zonkluyor. Kulaklarım tamamen tikanıyor ve ne yaparsam yapamıyorum. Burnum kuruyor, gözlerim sulanıyor... Uçmak için yaratılmamış anlayacağınız. Neticede, pilot olabilecek fiziksel

Sonuçta, size kala kala bilgisayarınızı açıp oyun oynamak, film seyretmek veya daha da güzel bunları PSP'niz ile yapmak kalıyor

özelliklere sahip olsam burada ne işim vardı, değil mi?

Bu koşturmaca arasında nefes almamı sağlayan üç - dört teknolojik alet var. Bunlardan ilki cep telefonu; bu aletin ne işe yaradığını anlatmama gereklidir. İkincisi webcam. Yıllar önce dergide incelemelerini yapmaktadır nefret ettiğim bu alet sayesinde Güliz'le her akşam karşılıklı oturup özlemlerini gideriyorum. Zaman zaman ailemle de görüntülü olarak görüşüyorum. Üçüncüsü bilgisayarımdır. Şirketimin verdiği bir IBM T61'ım var. Oldukça güclü bir bilgisayar ve içinde birkaç ufak oyun da yüklü. Dördüncüsü ise PSP.

Her ne kadar evimde bir tane PS2 olsa ve gözüm PS3'e sık sık kaysa da bu iki alet PSP'nin yerini asla tutamaz. Neden mi? Özellikle, PSP'yi çantanızda, kolayca her yere taşıyabiliyorsunuz. PS2 ve PS3 için piyasaya çıkan oyunların çoğunun PSP versiyonları da yapılmış ve bu oyunları, en azından burada, her yerde makul fiyatlara bulabiliyorsunuz. Internetten indirdiğiniz videoları gösterdiği gibi, geniş bir film arşivi seçeneğine de sahipsiniz. Kablosuz ağ üzerinden internete bağlanabiliyorsunuz veya arkadaşlarınızla oyun oynayabiliyorsunuz. Ek olarak, webcam'ını alırsanız da görüntülü sohbet etme imkanına sahip oluyorsunuz. Tüm bunlar sizi kesmezse GPS parçasını da alabilirsiniz; böylece, tüm dünyada yolunuzu bulmanıza yaranı, oyunlara da entegre olabilen bir GPS alıcınız olur. Bu kadar çok özelliğe, bu kadar küçük bir hacimde sahip olan ikinci bir cihaz James Bond'un kolundaki saat olabilir ancak.

PSP'yi benim ve şirketteki PSP sahibi arkadaşlar için bu kadar özel olmasının asıl nedenleri, çalıştığımız bölgenin kendine has özellikleriley ilgili. Çünkü bu bölgedeki ülkelerden hangisine gelerseniz gelin, vakit geçirebileceğiniz en eğlenceli yer otel odanız oluyor. Otel odasındaki eğlence seçenekleriniz ise konuşulanlardan tek kelime anlamadığınız Arapça TV kanallarıyla Arapça alt yazılı İngilizce TV kanalları. Hal böyleyken televizyonu açmıyorsunuz bile. Sineğin yağını çıkartan otel yönetimi, internet

bağlantısı için de fahiş bir rakam istediği için internete de girmiyorsunuz. Sonuçta, size kala kala bilgisayarınızı açıp oyun oynamak, film seyretmek veya daha da güzel bunları PSP'niz ile yapmak kalıyor.

Otel odasında şortunuza ve tişörtünüzi giyip ayağınızda terliklerle saatlerce oyun oynamak elbette ki çok eğlenceli. Toplu alanlarda ise durum biraz daha farklı. İşin gerceği, havaalanında takım elbisesiyle oturmuş, elindeki PSP'yle oynayan bir adam, biraz garip bir görüntü oluşturabilir. Fakat neticede, burası, insanların devrenin üstünde giderken cep telefonuya konuşukları, entari ve takkeyle Ferrari kullandıkları bir bölge. PSP ne kadar garip bir görüntüye sebep olabilir ki? Yine de küçümseyici, şaşkın ve meraklı bakışlarla mutlaka karşılaşabiliyorsunuz. "O ne elindeki acaba?" der gibi bakan da var, "Yaşından utan, bu yaşta oyun mu oynanır!?" der gibi bakan da... Genelde teknolojik her gelişmeyi şeytan icadı gibi gören bir kesim var ki, onların bakışı "Aha, al işte bir kıyamet alameti dah!" der gibi. İnsanların garip bakışlarıyla başa çıkmayı buraya gelmeden çok önce, üniversitede top sakal bırakmayı denediğim ama bir türlü beceremediğim ve bu yüzden sakal yerine şekilsiz bir kıl yumağına sahip olduğum bir aylık bir dönemde öğrendim; bu yüzden artık rahatsız olmuyorum.

Hem neden rahatsız olacaksınım?! PSP, benim kara gün dostum, can yoldaşım, yalnızlığımın en yakın arkadaşı. Onsuz buralar çok çekilmez olurdu. Benim cici PSP'm ol!

abb@level.com.tr



Noel Baba, Hırsız, Ya Da...



Hayıti anlayabilmek için kafa yormak... Zor. Anlayabilmek de, anlatabilmek de kolay değil, yaşamın getirdiklerini ya da götürdüklerini. Bir uğraşıdır yaşam. Hem de canhıraş bir uğraşы... Kimi zaman hayatın getireceklerinden korkarsınız, kimi zaman da size yapacağı tatlı sürprizleri leziz bir heyecanla beklersiniz. Yaşam, heyecanla beklediğiniz anların "Noel Babası"dır; güzel ve sizi mutlu edecek bir hediyeyle geleceğini biliyoruz fakat hediyenin ne olacağını kestirmekte güçlük çekersiniz. Korktuğunuz anların ise "hırsızı"dır yaşam; sizden bir şeyler alıp götüreceğini hissedersiniz. Sorgusuz, sansız, usul usul.

Hayatın sizden aşırıklarının neler olduğunu hemen fark etmek güç. Ne var ki üzerinden zaman geçtikçe anlarsınız bu hırsızın sizden neler alıp götürdüğünü. Dirhem dirhem eksiltir sizi; çuvalına atıp gider sevdığınız anları, mutluluklarınızı, kahkahalarınızı...

Geçmişe döndüğüm anlarda yanlışlarımı görürüm, hayatımı ve başka hayatlara karşı işlediğim küçük suçları seyrederim

"Ne yani; bu hırsıza boyun mu eğeceğim?" sorusunu birçok kez sormuşumdur kendime. Peş要知道這句話的中文翻譯嗎？

Bu düşünceler dans ederken aklında, zamanı takarım kolu-
ma ve onunla bir gezintiye çıkarır. Kah uzak geçmişe götürür
zaman beni, kah yakın. Geçmişe döndüğüm anlarda yanlışları-

mi görürüm, hayatımı ve başka hayatlara karşı işlediğim küçük suçları seyrederim. Zamanı kullanarak nasıl da karalamışım, yaşamımı ya da başka yaşamaları... İşte suçluluk duygusu bu noktada başlar. Ve bir anda anılarım, yaşamın kaleminin zaman olduğunu. İyi kullanırsan bu kalemi, hayatın eşiz bir şire dönüşür. Sen de zamanı elinde tutan, ustaca kullanmayı bilen, yetenekli bir şair olarak buluverirsinsiz kendini.

Zaman biçimlendiriyor hayatlarımı. Daha doğrusu; zamanı nasıl geçirdiğimiz, nasıl değerlendirdiğimizdir, yaşamı hırsız ya da Noel Baba kılan. Mutsuzluklara takılı kalıp hayatın verdiği armağanları göreme-

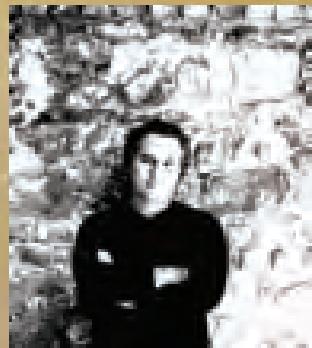
Hüzünleri, acıları bahane etmek ve yaşama devamlı "hırsız" gözüyle bakmak değildir meziyet olan. Erdem, mutsuzlukları ve bu mutsuzlukların nedenlerini anmayı, yeni mutluluklar inşa edebilmek için zamanı deneyimler biriktirerek geçirmektedir. Biraz da korkusuz olmaktadır yaşamak. Hayat sizden; sevdığınız anları, mutlulukları ve sevdiklerinizi calmaya geldiğinde cesurca onun karşısına dikilebilmektir. Hırsız kostümlerini çıkarır, hayatı Noel Baba olmaya zorlamaktır yaşamak. Zamanı iyi kullanmayı öğrenmeli insan; düşünmeli, okumalı, dinlemeli, dinlenmeli, anılamalı, anlatmamalı, uyumalı, sevişmeli, koşmali, tatmalı, korkmamalı, ağlamamalı, gülmemeli, dokunmamalı. Ve yaşamak için savaşmalı, yaşamın tadını çıkarımalı... Yaşamdan çalışmamalı, geri alıbmameli onun aşırıklarını; gürültüsüz, sessiz sedasız bir biçimde... Sizi siz yapan değerleri çalışmaya geldiğinde hayat, söyleyecek bir çift sözünüzü olmalı ona kisası; dik bir şekilde durabilmeniz. Yeniden, ak sakallarıyla yaşamın Noel Baba olacağı günleri beklemelisiniz. Hediyenizi alabilmek için de çam ağacınızı yeniden süsleyebilmelisiniz. Çünkü hayat adıldı aynı zamanda; kime, hangi yüzünü göstereceğini bilir. Süslediğiniz çam ağacının altına işil işil hediyeler bırakmakta gecikmez.

Ya da, birakın tüm yazdıklarımı bir kenara. Düşünmeyin hayatın getirdiklerini, götürdüklerini, hediye ettiklerini, çaldıklarını; çam ağacını; savaşmayı; yenilmeyi. Zamanı da takmayın kafaniza hiç, "İyi mi değerlendirmişim, yoksa kötü mü?" diye. Hesaplar tutmuyor. Hesapsız yaşamın ve umursamaz olun korkularınızı. Sevinçlerinize de fazla kaptırmayın kendinizi. Kadim dostum sevgili Montaigne'in kulaklarına fısıldadığı cümlelerde siz de kulak verin: "Yaşamak, yalnızca başlıca işiniz değil; aynı zamanda en parlak, en onurlu işinizdir. Bugün bir şey yapmadım' ne demek? Yaşadınız mı?"

Evet, gönüldünden ne geçiyorsa onu yaşayın; öyle yaşamın. Ta ki vadiniz dolana dek... Dediğim ya; bir uğraşdır yaşam, yaşamak. Canhıraş bir uğraşı... doruk@level.com.tr



Tabula Rasa'ya İnce Ayar



Oyun severlerin hasret kaldığı, "bilim kurgu temali" MMORPG'lerden ümidi tam kesmişti ki Tabula Rasa'yı fark etti. Fantastik evrenlerde elinde kılıç, sağa sola koşturup Level bir lağım sıçanından, son seviye ejderhaya kadar karşısına ne çıkarsa kesip doğrama meraklısı olan MMORPG oyuncularının farkında olmadığı bir durumla karşı karşıyayız. World of Warcraft'tan, Knight Online'a; Everquest'ten, adını dahi hatırlayamadığımız bir sürü

yeni MMORPG olan Tabula Rasa'yı duyurduğunda, talihimizin değiştiğini hissetmemıştim. Şimdi, oyun çıktıktan iki ay sonra hakkındaki incelemeleri okuyorum da, sonuç yine bir hayal kırıklığı gibi görünüyor. Ancak, Tabula Rasa, fantezi evrenlerde at koşturup keyif çığlıklarını atan oyun endüstrisi tarafından tam olarak farkına varılmadan incelenmiş ve biraz hakkı yememiş bir oyun olarak oyuncularını bekliyor.

Oyun basından, 100 üzerinden 70 - 80 civarında notlar alan Tabula Rasa'nın, 90'nın altında bir notu hak etmediğini düşünüyorum. Eğer

yöründeden savaş alanını bombalayan düşman gemileri ve gözünüzün önünde cepheye indirme yapan piyade taşıyıcılar, oyuncuya atmosferin içine adeta gömüyor ve kısa sürede bağımlı yapıyor. Garriot'un, sadece bu oyun için, ortadan kaybolmuş uzaylı bir irkın dilini baştan oluşturduğunu ve kimi web sitelerinde bu gizemli dilin çözülebilmesi için meraklı oyunculardan oluşan çalışma gruplarının oluşturulduğunu da belirtmek gerek.

MMORPG, incelemek için geniş zamana ihtiyaç duyulan bir oyun türü. Piyasaya çıkışlı henüz

iki - üç ay olmuş Tabula Rasa, geçtiğimiz ayarda, yeni çıkan her oyunda görülebilecek bazı bug'ları ve sunucularının henüz boş olması gibi sebepler yüzünden düşük puanlar aldı. Ancak artık, dolan sunucular ve sorunları gideren yamalar ile Tabula Rasa, kesinlikle yeniden değerlendirilmeyi hak ediyor. Tabula Rasa'nın oyuncusu, avalaval etrafda dolanıp

herkese sorular sorarak oyunu anlamak için debelelenen "tecrübeleriz çaylak" durumuna düşürmeyen ve çok başarılı bir kurguya hikayesini anlatan yapısına şahit olduğunuzda, video oyunu endüstrisi kurulurken orada olan Richard Garriott'un tecrübeini konuştuğunu ve oyucusunu mutlu etmeyi gerçekten iyi bildiğini hissediyorsunuz.

✉ cem@level.com.tr

Tabula Rasa, fantezi evrenlerde at koşturup keyif çığlıklarını atan oyun endüstrisi tarafından tam olarak farkına varılmadan incelenmiş ve biraz hakkı yememiş bir oyun olarak oyuncularını bekliyor

dandık fantezi evrenine kadar devasa online rol yapma oyunlarının neredeyse tamami ortaçağ fantezisine hizmet ediyor.

10 yıl kadar önce, Richard Garriot'un Ultima Online'ı ve sonrasında Microsoft'un Asheron's Calls'u ile başlayan bu "fantezi evrenleri furyası"nın içinde nefes alacak küçük boşluklar arayan bilim kurgu severlerin neredeyse hiç seçenekleri yok. Uzay gemilerinin içinde sonsuz bir boşlukta, "git babam git" formatında bir oynanış sistemiyle insanı aksiyona ve kalabalığa hasret bırakan Eve Online, benim de çok sevüp yillardır oynadığım bir oyun olmasına rağmen, derin içeriği ve sistemi nedeniyle oyuna üye olanların sayısı toplamda 30 - 40 bini bir türlü geçemiyor. Bilim kurgu temasına sahip en eski MMORPG olan Anarchy Online ise bir türlü alışmadığım soğuk bir atmosfer sunuyor. Star Wars Galaxies deseniz çıktıktı andan itibaren, kararlı bir oynanış sistemi oturtamaması yüzünden insanları kaçırdığı yetmezmiş gibi, Star Wars'un çekiciliğini, büyüsünü hiçbir zaman yakalamamış bir oyun olarak, dünyada çapında bir hayal kırıklığına dönüştü. Dolayısıyla, -fark edeceğiniz üzere- eğer oynamak için bilim kurgu temali bir MMORPG arıyorsanız öndeğinizde çok fazla seçeneğiniz yok.

Ancak, Ultima Online'ı yaratıcısı ve sektörde standartları belirleyen bir yâpımcı olarak bilinen Richard Allen Garriott, nam-ı diğer Lord British, 2006'da

bilim kurgu seven bir oyuncusanzı gözünüz kapalı içine atlayabileceğiniz tek MMORPG, Tabula Rasa'dır. Richard Garriott'un yarattığı "cephe atmosferi" o kadar başarılı ki Tabula Rasa'nın sağlam hikaye altyapısının üzerinde devamlı etrafında koşturup görevlerini yapmaya çalışan askerler, siperlerin arasında birbirini uyararak düşmanla çatışan NPC'ler,



Civili Yatak

Hahahaha! Hahahaha! Efendim? Duyamadım, tekrarlar misin? Hahaha! Pardon... Haklısan; gerçekten de hepimiz, kozmik bir şakanın nesneleriyiz. Ama bu şakayı yapan her kimse, "espiri yeteneği" denilen şeyden nasibini hiç mi hiç almamış olsa gerek. Bunca insanın acısıyla dalga geçer mi yahu?! Bunca yaratığı sadece acı üzerine kurgulanmış olan

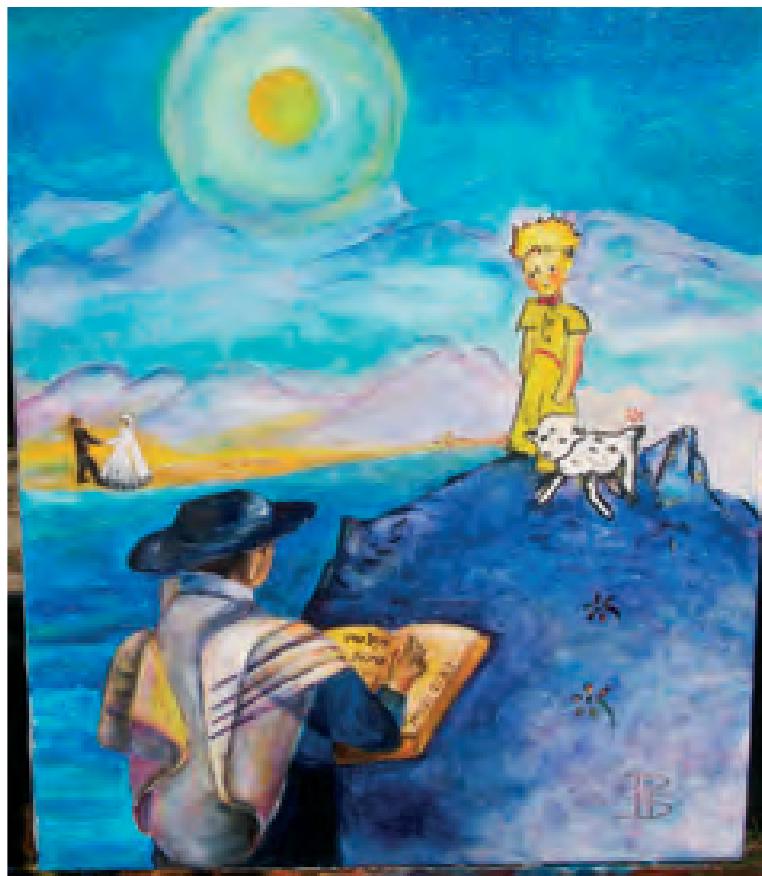
hayatımızı, yine nasıl bir tesadüfler bütünü ile devam ettirmeye çalışıyoruz. Yok; kızma bana lütfen. Hiçbir şeyi sorgulamıyorum; aksine sadece "evrensel varoluş" ile ilgili mutlak problemini paylaşıyorum seninle. Aşılması gerekenler, aşılmaması gerekenler, aştıktan sonra düşündürmesi gerekenler ile uyumadan, yemeden sürekli dans etmek hangi canının doğasına uygundur,

kolay geber de sıkıldığımız bir periyotta zaman asla geçmek bilmez? Bunu kim kurguladı şimdi? Ve kim, kasıklarını tutatuta gülüyor çektiğimiz bu çileye bakarak? Madem rahatça yaşayamayacaktık hislerimizi ya da duyumsayamayacaktık bize doğmadan önce verilenleri, neden verildi bunlar bize? Başvurusunu yapmadığımız bu sınava bizi kim soktu? Kim sinyor bizi durmadan? Hahahaha! Haklısan, evet... Peki ya adalet kavramı ne olacak? "Bu kadar cehalet ancak tahsille mümkün" diyen Sakallı Celal'ın önünde saygıyla eğilerek "Bu kadar adaletsizlik ancak hukukla mümkün" diyorum ben de. Öyle ya, evrensel hukuk çizgileri bu denli iletken olmasaydı, "kapitalizm" denen yozlaştırma makinesi bu denli meşru olabilir miydi? Ticari kaygılarla sanat yapılip, insanların hisleri üzerinden para kazanılabilir miydi? Düşünsene; insanların en ücra hisleri sayesinde ev satın alıyorsun. Hahaha! Kiçini soktuğun daireye, birileri birilerine "aşık" diye sahip oluyorsun. İşin ta en başına dönüp "Benim evrensel varoluşla ilgili problemim var" demem bundandır işte. Tamam... Gel, toparlanalım beraberce; insan her yanlışın arasından doğruya bulabilir. Dünya'nın büyük kısmı alçak hislerle, yalanla yaşıyorsa biz de buna karşı duracağız, öyle değil mi? Hele ki yalan söylediğinin dahi farkında değilse bu şuursuz kul sürüsü, biz de son nefesimize kadar bu kalabalığın karşısında duracağız. Peşerinden sürklenenler varsa eğer, ilkin onlara anlatmaya çalışacağız derdimizi. Anlamazlarsa bir kez daha anlatacağız; anlamak istemezlerse onlarla da savaşacağız. Yılmadan, yorulmadan dürüstlüğü yanlarında olacağız ki bu da koskoca kozmik bir yanlışın içinden bizim çıkardığımız doğru olacak. İlk önce kendimize karşı dürüst olacak, kimseyi değiştirmeye çalışmayaçak ve herkesi olduğu gibi kabul edeceğiz. Yapacağımız, sadece insanlara değişik bakış açıları sunmaktan ibaret olacak. Benimseyen ise kendi istediği için benimsemiş olacak bı fikirleri. Bu sayede, herkese düşünmek için fırsat vermiş olacağız. Başkaları gibi "Doğru budur!" diye "kör gözüne parmak" yapmayacağız. Herkes, kendine doğru geleni sorgulayarak bulacak ve en sonunda samimiyet ile samimiysizlik birbirinden ayrılmış olacak. Belki de bu yolun sonunda, evrensel varoluşla 20 yıldır ettiğim kavgayı nihayete erdirebilirim, ne dersin? Hahaha! Evet, evet! Hayat gerçek bir oyun alanı, haklısan. Onu satranç gibi yaşamak da senin elinde, kafana göre takılmak da. Ama her ne şekilde yaşarsan yaşa, sakın ama sakin kendine karşı olan dürüstüğünü yitirme. Ebedi yastığına kafanı koyduğun zaman, en azından rahat bir uykú çekmeye hazır ol. Zira biriktiremeyeceğimiz tek şey zaman. Tutamazsan, biriktiremezsin, bankaya yatıramazsan; sadece ama sadece kullanırsın. Her ne yaparsan yap, sadece sana dair bir hayat yaşa. Bazı şeyler kontrolün dışında gelişe bile sadece sana ait olsun yaşadıkların. Kendinle kal ve sadece kendinle mutlu ol. Çünkü inan bana; ne para, ne kariyer, ne de başkaları seni, senin edebileceğinden daha fazla mutlu edebilir. Kendinle çırlıçıplak kaldığında mutluysan eğer, hayatı "başarılısan" demektir. „Evrensel varoluş“ denilen bu yanışlar, yapmacıklıklar ve yalanlar bütünü içinde benim "başarı" tanımım nedir, biliyor musun? İnsanın, iç dünyasında istikrarı yakalayabilmesi. Yıkılma, yorulma ve büyük acıların bile sadece birer bakış açısı olduğunu unutma. Şimdi git ve bize birer kahve yap; benim, konuşuklarınıza kağıda dökmek gerekiyor. Herkesle paylaşabilmek için!...  faruk@level.com.tr

bir kafese mahkum etmek hangi kudretin akına geldi ki? Sadece hırs üzerine kurgulanmış olan bu civili yatağı üzerinde tepinmeyi hangimiz seçti? Düşünsene; hepimiz binbir tesadüfün bir araya gelmesiyle oluşan

söyler misin bana? Hehehe...

Öyle deme! Gel, civili yatağın milyonlarca civisinden sadece bir örnek vereyim sana: Neden salyalar saçarak eglendigimiz bir zaman dilimi çok



Mr. Brown: Burak Akmenek

Mr. Blonde: Furkan Faruk Akinci

Mr. White: Cem Sancı

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Sentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç



posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm derülerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

ELİF'İN "E" H ALİ

Ben bu mail'i yazarken siz Şubat sayısına gömülmüş, parmak kasi yapıyor olmalısınız; hepiniz kolay gelsin. Kafama takılan en garip soru, Mr. Pink'in neden Elif değil de Tuna olduğu? Kabul ediyorum; pembe, şu son iki sezondur erkekler arasında da çok moda ama ne bileyim, bence Elif'in Ms. Pink olması daha uygundu. Ha, "Konsept bozuluyor;" "Ms." yapamayız. Ayrıca Eddie de Elif de "E" harfi ile başlıyor," diyorsanız, siz daha iyi bilirsiniz, ne diyeyim. Nasıl olsa dergi sizin!

Joe: Yani... Tuna tabii ki Mr. Pink olmak istemiyor. Kim ister ki? Benim zoruma Pink oldu kendisi. Elif'in ise kendi seçimi, Eddie olmak. Zaten kızlar giremez takıma. (Öhm, Elif?)

Mr. Pink: Artık Mr. Pink olmaktan memnunum; içimdeki kadını keşfettim. (Oha!)

Mr. White: Yalnız şu konuya gözden kaçırma sevgili Ömer: Biz Elif'i pembeler giyen, kuaför peşinde koşturan ve ojeye - ruja bulanmış olan kokoş bir pembiş hanım kız olarak görmüyoruz. O bazen bizim için her şeyi yiyen vahşi bir Orc veya türlü hinlikler peşinde koşan bir hapishane kaçıknıdır.

Eddie: Pembe yanaklılarının yarattığı "Heidi" imajından kurtulmak için seçim bu ismi Ömer. Hayatım boyunca

Şeker Kız Candy olamam, öyle değil mi?

Diğer konu: Starcraft 2 ne zaman oyun rafalarını dolduracak ve tahmininize nasıl bir sistem ister? Starcraft ile nefsimi yenmeye çalışıyorum ama ben, bende değilim; halüsinasyonlar görmeye başladım. Durumum çok vahim; bekletmesin artık.

Joe: Starcraft 2'nin ne zaman çıkacağı elbette ki belli değil. Olsayıdı, bu kadar sakin olmazdık herhalde. Ancak oyunun çok yüksek bir sistem gerektireceğini sanıyorum; Blizzard bu konuda insaflı davranış olacaktır. Ne de olsa ama, mümkün olduğu kadar çok sayıda oyuncuya ulaşmak.

Mr. White: En azından bir süreliğine Tabula Rasa'yı denemeni tavsiye ediyorum. Starcraft'taki Marineler'in lezzetini alabilirsin bu oyunda. Kötü kalpli, şeytansı uzaylı düşmanların üzerlerine mermi kusun o Chaingun'un hayranlığım.

Üçüncü sırada ise Mr. White var; ona bir - iki söz söylemek istiyorum: (Hepiniz oyun eleştirmeniniz; eleştirmek sizin işiniz. Ama eleştirilmeye gelince umarım kırılmazsınız.) Ocak sayısında, Ahmet Utku Çakar

arkadaşımız işinize özenmiş ve size bir soru yöneltmiş, "LEVEL'da nasıl çalışır?" diye. Siz de kısaca, "Bu bela bir iştir; beladan uzak dur" demişsiniz. Lakin Mr. White'in cevabı içler acısı idi. Ülkemizde 18 yaş ve üstü LEVEL okurları olduğu gibi sekiz - dokuz yaşılarında okurlar da var. Bu yüzden Mr. White'in verdiği cevap hiç olmamış. (Affiniza siğınıyorum.) Bu, sizin ve bizim gibiler için gayet esprili yüklü bir cevap, haklısan Mr. White ama sana sana soruyorum: Sen sekiz - dokuz yaşlarındaki bir çocuğa böyle bir şey söyler misin? Neysse; yıllarınızı bu işe vermişsiniz. Kalkıp da size "Şöyle yapın, böyle yapın" diyecek halim yok. Zaten siz neyin ne olduğunu biliyorsunuz.

Son olarak, Furkan Faruk Akıncı'ya FaFu lakabını kim buldu? Çok hoşuma gitti ya! Söleyip söyleyip güliyorum valla! İnanın; Furkan Faruk (Faruk Furuk da olur,) adında bir arkadaşım olsun istiyorum, sırı ona "FaFu" diyebilme için.

Joe: Anonim... Bu arada, Furkan Faruk adında değil de; Seda, Ayşe ya da ne bileyim, Dilara adında arkadaşların olsa daha iyi değil mi Ömer? Ne yapacaksın Furkan'ı, Faruk'u?! Kelli felli adam(lar)!

Eddie: Ben buldum bu lakabı; keline iki şapık atarak "N'aber FaFu?" demeyi çok seviyorum ayrıca. Bir de eğer iki isimli arkadaşların varsa onlar için de böyle lakaplar bulabilirsin.

Abdul Kerim için "AbKe" gibi...

Eğer İzmir'e gelirseniz söz, size gevrek ismarlayacağım. Bir de ayran... Allah sizinle olsun. Güle güle LEVEL Ailesi. :)

Joe: Sen de İstanbul'a gel; sana İskender ismarlayalım. Bir şeyler ismarlama konusunda sıkıntı yaşamayız zira Eddie gibi bir güce sahibiz. Tosun Eddie be, tosun!

Ömer Bozer

DREAMFALL

Merhaba LEVEL cemaati,

Bu size ilk mail'im. Derginizi Kasım 2003'ten beri aralıksız alan bir okurunuzum. Özellikle, yeni kadro mükemmel; tebrik ederim. İçerik bakımından çok zengin bir kadro olmuş. (Her kafadan insan var.) Özellikle Joe'nun ellerinden öperim; Fırat Abi, çok çalışkanın. Her sayfada imzan var.

Size birkaç sorum var; cevaplarsanız sevinirim.

Joe: Teşekkürler... Sizlere olabildiği kadar zengin bir içerik sunmaya çalışıyoruz.

1. Doom 3'ten sonra bir devam oyunu gelecek mi?

Joe: Şimdilik böyle bir haber yok. Ancak Doom 3 küçük çapta bir hayal kırıklığı yarattığından iD, bu işe pek sıcak bakmıyor olabilir. 2. LEVEL Pazarı'nda gördüğüm ekonomik, "Ofis" sistemi gerçekten çok hoşuma gitti. Hakikaten piyasada bir ucuzluk hâkim. Üç - dört ay önce her şey ateş pahası idi. Şimdiye fiyatları görünce çok oldum. Bunları satın alabileceğim bir yer var mı? Ayrıca, DX10 destekli ekran kartlarında öümüzdeki ayarda bir düşüş olacak mı?

3. FIFA ve NFS serisinin monotonluğu kırılır mı?

Mr. Pink: Şahsen futboldan pek anladığım için FIFA'yi bilemeyeceğim ama NFS topalar. Most Wanted ile Carbon'u biraz karıştırırlar, yine herkesin beğeneceği bir oyun ortaya çıkar.

Eddie: FIFA serisinin monotonluğu bu yıl kırıldı aslında. Seri aynı tempoda devam ederse gelecek yıl bomba gibi bir FIFA ile karşı karşıya kalabiliriz.

4. Kiyamet mi kopacak, bilmiyorum ama Duke Nukem Forever

cıkıyor mu? Doğru mu?

Joe: Yok artık! Yuh!

Mr. White: Duke Nukem Forever, kendi kendine yillardır yaptığı reklamı paraya dönüştürme amacıyla piyasaya çıkaracak. Ama bu oyunun biraz baştan savma bir yapıp olacağınde güçlü hislerim var.

5. Biliyorum ki bu sorudan sıkıldınız ama PS3 almak için ne kadar daha beklemeliyim? (Bir PS2'ye sahibim.)

Joe: Uzun bir süre daha beklemelisin. Zira şu an için PS3'ün oyun portföyü çok yetersiz. Tabii ki Burnout Paradise gibi birkaç bombası var ama şimdilik PS2 ile yetinemeye bak. Bomba oyunlar çıktıktan sonra bir PS3 alabilirisin.

Mr. Pink: PS3 almak için MGS4'ün çıkışını bekle ve o çıkar çıkmaz koşarak al.

6. Son olarak, verdığınız tam sürüm oyunlar için çok teşekkür ediyorum. Hakikaten güzel oyunlar... Özellikle, Dreamfall'u bitirdiğim gece uyuyamadım. Tam sürüm oyun vermeye devam edilecek misiniz? Ya da ara sıra bize sürpriz mi yapacaksınız?

Joe: Elimizden geldiğince tam sürüm oyun hediye etmeye çalışacağız ancak bu gerçeken de çok maliyetli bir iş.

Sorularım bu kadar; cevaplarsanız sevinirim. Size iyi çalışmalar. Her şey için teşekkürler.

Saygılarımla,

Joe: Sağ ol; gel yine.

Ahmet Küük

ŞÖYLE OLSA...

Selamlar LEVEL ahalisi,

Bir konuya acayip canım sıkılıyorum; hep uzaylılar bize saldırıyorlar, yakıp yıkıyorlar; sonra da bir şey oluyor ve insanlık kurtuluyor. Hayır, adamlar gelişmiş, milyonlarca ışık yılı aşmış ama kendilerini koruyamayıp bizim dandik silahlardan karşısında çatır çatır ölüyorlar. Mantıklı mıdır bu? Bir salyangozun bir fili öldürmesi gibi bir şey. Tamam, uzaylılar ölmeyece oyun da olmaz ama bir gün yapımcılar bir değişiklik yapسا ve onlar bize değil de biz onlara saldırıksa... Bir gün de onlar şans eseri yok olmaktan kurtulsa ve böylelikle hem yapımcıların "birilerinin kurtulması" dilekleri yerine gelse, hem de bir yenilik olsa...

Mr. White: Buradan yine, uzaylıların dünyayı ele geçirip insanların savurup attığı ve başka gezegenlere kaçmaya mecbur bıraktığı güzide bir MMORPG olan Tabula Rasa'yı önermek istiyorum. O dev üç ayaklı Strikerlar kafana basıp seni böcek ezer gibi ezerken ve çevredekiler NPC askerler korku çığlıklar ile kaçış siper alarak ateş etmeye çalışırken insanın ne kadar küçük ve savunmasız bir canlı olduğunu bir kez daha hatırlıyorsun.

Joe: Ehm, Fırat, sevgili adaşım Fırat... Fırat... Eeeeh! İnsanın kendi ismini tekrar etmesi ne pis bi' şeymiş arkadaş! Sürekli dönüp bakıyorum, "Biri beni mi çaggirı" diye! Neyse... Seni bizimkilerin ellerinden zor aldım Fırat; seni az kalsın P.O.S.T.A.'nın kollarına bırakıborlardı Fırat. Patron yüreği işte; ne yapamı?

Ha, bir de, aklıma gelmişken sorayım: Sizin hiç gözlerinizi açımadır mu? Sürekli bilgisayarın başında oyun oynayıp yazı yazıyorsunuz? Gözünüzün nuruna yazık!

Joe: Açık konuşayım; 20 yıldan daha fazla bir süredir bilgisayarla iç içeyim, evli ve iki çocuk babasıyım. Hayır, her an yarışmacı arkadaşlara başarılar dileyecek gibi durmu-



yorum; nereden çıkarıyorsunuz? Bana böyle şeylerle gelmeyin hafız; işim var, gücüm var! Neyse, ne diyordum? Uzun süredir bilgisayarla iç içe olmama karşım gözlerim sapasağlam, maşallah! Ama yanıldığın bir nokta var ki hepimiz yalnızca oyun oynayıp yazı yazmıyoruz. Bilhassa bendeniz, ne oyun oynamaya, ne de yazmaya fırsat bulabiliyorum. Zira dergi çok yoğun geçiyor. İşin "iş" tarafında o kadar çok detay var ki akıl durur Fırat. Fırat, Fırat... Voiy, voiy... Ulan hypnotize oldum yine!

Mr. White: Dergide radikal bir karar alındı ve tüm editörlerin; sevgililerinden, nişanlılarından ve eşlerinden ayrılmalarına karar verdik. Böylece, oyun oynamaya ve bilgisayar başında zaman geçirmeye daha çok vakti bulur olduk. Şimdi bu zamanı daha da genişletmek için yeni bir proje üzerinde çalışıyoruz: "Yemek ve uyu için harcadığımız zaman nasıl saf dışı bırakır ve bu vakti de oyuna dahil edebiliriz?" Cevabı yakında LEVEL'da!

Bir de, bir şey tespit ettim: Teknoloji geliştiğçe her şey çok kırılgan oldu. Eski bilgisayarlarımdan atsam bile çalışırı, yeter ki fısı çıkmazın. Yenisi ise ("yenİ" dediğim, bir yıllık) elektrik kesilince bozuluverdi. Eskisinde bir araya 57 trojan vardı ama inatla aynı performansa çalışıyordu, yeniseine bir virüs girdi; hizi yarınlardı vs. Bu liste uzayıp gider ama şu "geliştiğe bozulma" problemini çözseler iyi olacak. Yoksa 10 yıl sonra halimiz ne olacak, merak ediyorum.

Joe: Güzel tespit. Teknoloji geliştiğçe ürünler hassaslaşıyor. Açıkçası böylesine dengesiz bir gelişimin sağlığını olduğunu düşünmüyorum. Ne yani, teknolojinin gelişmesi yalnızca ürünlerin teknik açıdan güçlenmesi anlamına mı geliyor? Ürünlerin aynı zamanda uzun ömürlü olması da gerekiyor ki kapitalizmin pençe darbeleriyle can vermeyelim.

Mr. Pink: Benim merak ettiğim şey şu: O bilgisayar neden camdan atyorsun?! Ve sonra neden çalışmaya çalışıyorsun?! Korktum...

Bu arada, bu benim ilk mail'im ve nedense bunu mail'in sonunda yazmaktan haz aldim.

Joe: Takdir ediyorum!

Fırat İşözén

OLMAK YA DA OLMAMAK...

Merhaba,
Uzun süredir aklıma takılan bir şey var;

sizle paylaşmak istiyorum: İnsanlar, gitgide daha fazla saldırganlaşıyorlar. Belki bir başkası, Posta yolu ile dile getirmiş olabilir bu konuyu, bilmiyorum. Açıkçası, Posta'yı son zamanlarda takip etmiyordum. "Tekrar okuyayım" dedim geçenlerde, bir iki ay önceki dergileri ve son sayımızda Posta'yı okudum ve dünyadaki değişimden sizi dahı etkilediğini fark ettim. Elbette ki hayatı kalmak gitgide zorlaşıyor fakat nedense "dayanışma" artık geçmiş kaldı. Bilgisayar oyunlarında da...

Co-op oyunları yoğunluktaydı eskiden. O zamanlar ülkemizde, bu kadar çok internet kullanıcısı yoktu. O dönemde sonra çıkan oyunlar, insanların birbirlerine karşı savaşlıklarını oyunlar haline dönüdü. Takım olarak veya teke tek... Multiplayer oyunlarının popüleritelerinin artması kötü bir şey değil elbette ki fakat insanların bu ortamlarda arkadaştan çok düşman edindiği bir gerçek. İnsanlar, bir oyunda birine karşı kaybettikten sonra o kişiyi tebrik etmek yerine genellikle ona karşı bir tavır alıyorlar. Gerçek bazı oyuncular, sadece kazandıklarında değil, karşısındaki kişi kendilerini yendikleri zaman da oyundan zevk alabiliyor çünkü kendilerinden daha iyi biri ile oynadıkları için eğleniyorlar. Eskişehir'de oturuyor ve burada okuyorum. Burada eve çıkmadan önce sürekli olarak gittiğim bir internet kafe vardı; halen belirli aralıklarla bu kafeye gitmeye devam ederim. Bu kafede birçok arkadaş edindim. Benim gibi kafeye gelen kişiler... Geçenlerde DotA oynuyorlardı; birden tartışmaya başladılar. Her gün birbirleriyle oyun oynamayı seven insanlar, bir anda kavga etmeye ve birbirlerine kırcı sözler söylemeye başlamışlardı. Hatta yumruklar havallarda uçuşuyordu. Ve beş senen boyunca aynı internet kafede birlikte oyun oynamış insanlardı bunlar. Bu gerçekten de çok üzücü bir durum.

Eddie: Merak etme, en ufak bir doğal felakette tüm insanlar birbirlerine kenetleneceklerdir. Ancak bu kenetlenmenin oluşması için bir felaketin gerçekleşmesini beklememiz, durumun ne denli vahim olduğunu ortaya koyuyor.

Mr. Pink: Hassas bir konuya parmak bastın Alican. Günümüzde yaşayan insanların ruh hallerini sakın "eski" zamanlarla karşılaşır; bunalıma girersin.

Gelelim diğer konuya: Ayın Okuyucu İncisi bölümünün tekrar açılmasını istiyorum. Tekrardan başلامak istiyorum her şeye. Yeni bir hayat, eş (Şu anda yok ama...), iş (O da yok...) Ah şu ben... Bu bölümü geri istiyorum çünkü dergide fotoğrafımızı yayımlanıyordu! Kızlara dergiyi gösterip "Bak işte, LEVEL'a hem yazımızı, hem de fotoğrafımızı bastırttık" diye hava atıyorduk. Neden mi bahsediyorum? Tabii ki o tatlı, ufak inek resminden! Şaka bir yana, güzel anılarını geri istiyoruz sizden. Talebimizi değerlendirdirseniz çok mutlu oluruz. (Herkes adına konuşutum ama kimseyi tanımıyorum! Açıkçası, var olup olmadıklarından bile şüpheliyim ama bunun sizi inandırmak için güzel bir yöntem olduğunu düşünüyorum!)

Joe: Sizi şöyle "ayakkabı" reyonumuza alsak...

Sevgiler & saygılar,
Alican Avcar, var olan veya olmayan tüm insanlar

RAPTURE CITY

Selamlar LEVEL ekibi,
Derginiz 2004'ten bu yana takip ediyor ve çok beğeniyorum. Harika bir dergi hazırlıyorsunuz bence. Üzerinde "oyun dergisi" yazıyor ama derginin içinde her türlü bilgi / makale var. Bence LEVEL bir oyun dergisi değil; oyun ve kültür & sanat dergisi. Zaten oyun da bir kültür değil midir? Neyse, fazla

uzatmadan sorularıma geceyim:
Joe: Teşekkürler... Yaptığımız işin anlaşılmaması inan ki bizi çok mutlu ediyor. Zira oyuna ve hayata dair her şeyi yazıp çizmeye çalışıyoruz.

Mr. White: Bizi okuyan gözlerine sağlık sevgili Utku. Biz de okurlarımızla var olduğumuzun farkındayız. Hep sizin için çalışır ve sizden gelen bu güzel tepkilerden aldığımız güçle var oluyoruz. Buradan tüm okurlara seslenmek isterim: Dergide görmek istediklerinizi de bize yazabilirsiniz, hatta yazmalsınız.

1. Şu an OSS'ye hazırlanıyor ve çok sıkıntılı bir dönemde geçiyorum. Acaba sizler sınava hazırlanırken neler yaptınız, nasıl hazırlanınız? Çok merak ediyorum!

Joe: Valla ben sınav nedir, bilmezdim Utku! Yatar, uyurdum... Diyeceğim ama yok, nerede? Ben de çalışırdım deli gibi. Zor zenaat ders çalışmak. Ama en güzeli şuydu: Yarım saat çalışıp yarım saat yumatmak.

Mr. Pink: Ben OSS'ye hazırlanacağımı gittim, Magic the Gathering oynadım sabah - akşam. Aslında bu iyi bir şey değil ama az kalsın, istemediğim bir bölüme giriyorum; bu sayede → bana en uygun olan bölüme girmeyi başardım.

2. Ben BioShock'un hastası oldum ama İngilizce'm yetersiz olduğu için hikayenin ayrıntılarını pek anladamadım. Acaba bu oyunsever dostlarınız için her ay bir sayfa da olsa derginizde oyunların hikayelerini yazar misiniz? (Mesela Half-Life 2: Episode 1 incelemesinde Half-Life'in hikayesinden bahsetmişiniz; çok güzeldi.)

Joe: Bu, oyunu oynamayan oyuncuların tatlarını kaçıracılar. Ancak hikaye hakkında tek - tük ipuçları verebiliriz elbette ki.

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

Geçen ay başlattığımız Ödüllü Editör Yarışması, siz değerli okurlarımızdan büyük ilgi gördü. Biz de bu ayı da boş geçmek istemedik ve yarışmaya devam ettik. İşte bu aykı önermelerimiz:

1. "Bu yıl ne tashih yaptı be hafız?!"

2. "Ben futbol oyunu oynamam!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve

neden sarf edilmiştir? Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet, orijinal World of Warcraft t-shirt'ü kazanacaktır.

ÖNEMLİ NOT: Sorum(n)lu Yayın Yönetmeni'miz Fırat'in "level@level.com.tr" klasörünü kazaya silmesi yüzünden bu adresle gelen tüm mail'ler uçtu, gitti; geçen ayki Ödüllü Editör Yarışması'nı kazanan arkadaşımız bize tekrar mail'le ulaşabilir ve adres / telefon bilgilerini verebilirse kendisine ödülünü yollayabiliriz.

⇒ 3. Oyunlarda hile yapmak için trainer denilen programlar var. Acaba bunları kullanmak makineme zarar verir mi?

Joe: Hayır. Ancak .exe dosyalarına kolayca virus bulaşabileceğinden her ihtimale karşı bu dosyaları bir virus taramasından geçir.

4. S.T.A.L.K.E.R. teknik açıdan çok dengez bir oyun. Sistemim: 2 GB bellek, 512 MB ATI HD2600 ekran kartı, P4 3 Ghz işlemci. Büylesine iyi bir sisteme sahip olduğum halde oyunda takımlar oluyor. Bazen de oyun masaüstüne dönüyor. Bunun sebebi nedir? (Makineden mi? Çok endişeleniyorum ama diğer oyunlar takır takır çalışıyor.)

Mr. White: Gülü seven, dikenine katlanırmış; ne yazık ki, yapımına beş yıl harcanan ve oyuncuya büyük bir serbestlik sunan ve derin bir içeriye sahip olan bu oyun, önemli performans problemleri ile geldi. Dergideki 900 dolarlık bir grafik kartını çayır çayır yaktı. Diğer sistemlerde de saç - baş yoldurulan sorunlar çıkardığını biliyorum. Ama şunu da biliyorum: İlk oyun konsolum olan Atari'yi aldığım altı yaşımdan bugüne kadar, yanı tam 28 senedir böyle harika bir oyun oynamadım!

5. Bize kocaman bir BioShock posteri verseniz süper olmaz mı?

Joe: İkinci versiyona artık... Bu arada, oyunun sonunu hiç beğenmedim; daha doğrusu, bu denli etkileyici bir oyuna yakıştıramadım.

6. Eskiden dergide oyunların çıkış tarihlerini gösteren bir köşe vardı; ne oldu ona?

Joe: Yeniden yayında! Hem de eskisinden daha kapsamlı bir biçimde...

Sorularım bu kadar. Hepinizin yayın hayatınızda ve özel hayatınızda başarılar diliyorum. Bir de tabii ki bu sene ÖSS'ye girecek olan arkadaşlara... Kendinize iyi bakın.

Joe: Teşekkürler Utku. Kendine iyi bak. Utku Kara

"SEVİYORUM ULAN"

Merhaba güzel yurdumun güzel insanları, Nasilsınız? İyisinizdir inşallah. Allah iyilikler ve güzellikler nasip eylesin! Halinizi - hattınızı sorduktan sonra konuya dalış yapıyor, cevaplandırmanız dileğiyle sorularımı sormaya başlıyorum:

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMANDAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesiştir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmali ve mail'inizin yayımlanma olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın;

ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!

Her Ay İçeride Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayımlanan Kutu der ki:
 "Abi, iyi hoş da nedense bazen hayatımda sıkıldığımı ve tat alamadığımı, sanki her gün, her ay aynı şeyler yaptığımı hissediyorum; baskı altındayım. Hayatım çok monoton; sanki birileri beni yönlendiriyor. Her ay aynı sözler, her ay aynı espriler... Allah'ım! Kafayı yiyeceğim!"

ama işiniz bu. Tekrar görüşmek dileğeyle, hoşçalın.

Joe: Selamlar, sevgiler, saygılar...
 Yonja

GÖKTEN ÜC ELMA DÜŞ... AH!

Selam olsun tüm LEVEL yoldaşlarına, Ben derginizi dört - beş yıldır takip ediyorum, ilk mail'im bugüne (hangi gün?) kismetmiş. Ellerinize sağlık; hayatında okuyup okuyabileceğim en eğlenceli ve en dolu dergiyi çıkarıyorsunuz. Bu dergi bayılıyorum ama dergiyi almadığım zamanlar da oldu. OKS vs. derken vakit kalmadı. Ama artık sınav falan dinlemiyorum, güzel güzel alıp okuyorum derginizi; merak etmeyin. Sizi fazla sıkmadan sorularıma geçeyim hemen. (Hiç sıkmadım canım)

Mr. White: Teşekkürler sevgili Levent; ne yapıyorsak sizin de aynı bizim gibi keyif alacağınızı düşünerek yapıyoruz.

1. Crysis'in yeni çıkan patch'ını (1.1) indirmeye çalışıyorum ancak her defasında hata veriyor; patch'ı Şubat DVD'nizde yayınlayabilir misiniz?

Mr. Pink: Verdik gittil.

2. Mart 2005'ten bu yana God of War'a aşıkım. Hatta bir kız arkadaşım olsaydı, onunla gezmek yerine GoW oynamayı tercih ederdim. ("Deli mi ne?" dediğinizi duyar gibiyim ama belki de şimdiden dek hiç kız arkadaşım olmadığı için böyle düşündürmüyorum.) Her neye, sorum şu: GoWII'ün çıkış ihtimali nedir? Yani GoWII'nin sonuna bakılırsa sanki "Devamı çıkacak, sabır et, merak et" diyor ama bir de size sormak istedim. Ayrıca bazı duyularım alıyorum, kaynaklar çok sağlam olmasa da. Duyumlar şöyle: "GoW başka platformlara da çıkacak" Bu doğru mu?

Mr. Pink: Konsol Ustası bölümünde bas bas bağırdığım gibi GoWII, PS3 için yapım aşamasında şu sıralarda. Aynı zamanda PSP için de GoW: Chains of Olympus geliyor.

Eddie: İleride kendine God of War seven bir kız arkadaş bulabilirsən iki taraf arasında seçim yapmak zorunda kalmazsın.

Sorularım bu kadar, güzel yurdumun güzel insanları. Sağlıklı kalın, çok oyun oynayıp gözlerinizi bozmayın, diyeceğim

3. Ocak ayında bir LEVEL yoldaşının "Crytek, yeni oyunlar hazırlayacak mı?" sorusuna "Evet" cevabını vermişiniz. Acaba bu oyunlar da Crysis'e benzer mi olacak?

Joe: Crytek'in farklı türlerde farklı oyun

çalışmaları var. Ancak bu oyunlar hakkında herhangi bir bilgi yok elimizde.

Mr. White: Crysis'i, Half Life gibi episode'lar şeklinde devam ettireceklerini ve çok yakında Far Cry 2'yi çıkaracaklarını biliyoruz. O güzelim motorla bir de uzay stratejisi yaparlarla gidip Yerli Kardeşleri bizzat alınlardan öpeceğim.

4. Crysis'te, Credit bölümünü izlerken bir şey dikkatimi çekti; üç Türk kardeşin dışında yapım ekibinde hiç Türk yoktu. Bence bu, Türk insanların sektörde hiç yer edemediğinin göstergesi ve bu sektörde para ayrılmadıkça sektör, ne Türkiye'de gelişir, ne de başka bir ülkede.

Mr. White: Yine de; fikri üretimi degersiz

gören, fikri üretim yapan insanlara telif ödemeyen, kitapların satmadığı, dergilerin zar - zor ayakta durduğu, yazılımların çıkar çıkmaz kopyalandığı, yaratıcılıktan uzak olan bir ülke ve o ülkenin insanları için iyi bir başlangıçtır. Şöyle düşün: Hiç hak etmediğimiz halde sektörde üç tane çok önemli patronumuz var. O Credits bölümünde ismi geçenler, firmanın çaycılari da olabilirlerdi.

Neyse, sorularımı derginizde yayımlarsanız çok sevinirim; hatta bir ömr boyu mesut olurum, öyle yaşar, giderim. Sizin de kafanızda üç elma düşer. (Lütfen ama lütfen yayımlayın.) Şimdi çok teşekkürler ve tekrar ellerinize sağlık, iyi çalışmalar.

Joe: Kendine iyi bak!
 Levent Çağatay Öz

WRATH OF THE KING

Selam LEVEL ailesi, Tam üç yıldır siz takip ediyorum ve hiç bilmadın aynı sayıları defalarca okuyorum. Ayrıca 11. yılınız da kutlu olsun. İşte sorularım:

1. Yerli Kardeşler neden Xbox 360 için bir Crysis yapmıyor? Yoksa bizi beğenmiyorlar mı?

Mr. Pink: Yerli Kardeşler bırak Xbox 360'a, hiçbir konsola oyun yapmıyor; PC'ci onlar!

Mr. White: Canların, cigerlerim onlar; kalbimde apayı yerleri var.

2. Geçen ay bir arkadaş, "Konsol demo'su yayınlayacak misiniz?" gibi bir soru sormuştu, siz de bunun yasalara uygun olmadığını söylemiştiriz. Peki neden PlayStation 2 demo'larını yayılan bir dergi varken, PSP demo'larını yayılan bir dergi yok? Gerçekten düşündürück...

Joe: Olmadığını kim söyledi? Var... İngiltere'de "Official PSP Magazine" adıyla bir PSP dergisi yayılıyor ve dergiyle birlikte PSP demo'ları veriliyor. Zaten, aynı Official PS2 Magazine gibi PSP demo'su verme hakkına tek sahib olan dergi, Official PSP Magazine. Bu arada, Türkiye'deki Resmi PS2 Dergisi'nin yayınına da bazı önemli problemler nedeniyle aradı. Bilginize...

3. Dergiyi arıyorum, tariıyorum; FIFA 08'in Xbox 360 incelemesini bulamıyorum. Sizden ricam, bir FIFA incelemesi yayımlamanız. Oyunun bir de posterini verirseniz süper olur.

Joe: FIFA 08 öyle bir aya denk geldi ki arada kaynadı, gitti. Ama telafi ederiz; merakta kalma sen.

4. Sixze World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Burning Crusade gibi bir patlama yapabılır mı? Şu kısacık ömrüm Wo'wa adamış birisi olarak Wrath of the King'in bir patlama yapmasını dilerim.

Mr. Pink: Sanıyorum ki WotLK, Burning Crusade kadar büyük bir patlama yaratınsın ama tabii ki herkes bu oyunu satın alıp oynayacak.

Mr. White: Tabula Rasa!

Sorularım bu kadar. Nice yeni yıllar. Yeni yıl size sağlık, mutluluk ve bolca para getirsin.

Joe: Sana da!
Berk Cinkara

ARANIYOR: LUCAS ARTS

Hello there, I am gonna be pirate, Naslısanız? Umarım, iyisinizdir. Sizi dört yıldır takip ediyorum. Yani derginizi... (Keşke adımlarınızı da takip edebilsem... Neyse.) Benim birkaç sorum olacak:

1. 10 - 12 ay önce, SWG için 15 günlük bir deneme sürümü vermiştiniz. Bu çok güzeldi. Ancak aradığımızda SWG'nin orijinalini bulamadım. Bi' yardım edin ya!

Mr. White: Sevgili Cands, Star Wars Galaxies'in orjinalini oyunun sitesinde indirebilirsin ki kendisi güncellemlerile birlikte yaklaşık iki DVD boyutunda bir oyuncağızımızdır.

2. Ben bir çizer olduğum için animelere hastayım. Lütfen ama lütfen, bir ara One Piece'ten bahsedin. (Kaç yaşına geldim, büyüğemedim; hala çizgi film seyrediyorum.)

Mr. Pink: One Piece'ten bahsetmek için 300 küssür bölüm izlemek lazım ve bunu dergideki kimse başaramadı şimdije kadar.

3. Lucas Arts nereye kayboldu? SW için bir çalışmaları var mı? PC için...

Mr. White: Xbox 360 için Force Unleashed gelecek. Mektubun başında bahsettiğin SWG'ye donecek olursak; Lucas Art'ın SWG'den rahatsız olduğunu biliyorum ama hali hazırda yüzbinlerce kullanıcısı olan bir MMORPG'yi bozmak da istemiyorlar. Lakin, hepimiz senin gibi Lucas Art'tan veya onunla ortaklaşa çalışan üçüncü firmalarдан yeni Star Wars oyunları, özellikle de Knight of the Old Republic III bekliyoruz.

4. Size önemli bir soru soracağım: Siz de ara sıra "Artık eski gibi oyun yapmıyorum" diye serzenişte bulunuyor musunuz? Bilgisayarının performansı iyi sayılır, kötü değil ama ben biraz geri kafalıyorum; eski oyunları istiyorum!

Joe: Bulunuyoruz bulunmasına ama bunun ne kadar doğru olduğunu da sorgulamadan edemiyoruz. Zira eski oyunları mı, yoksa eski "biz" mi aradığımız belli değil. Farklı kriterler söz konusu kısacası.

Mr. White: Her geçen gün daha güzel oyunlar yapıldığına inanıyor; hatta bu oyunları gözlemleyip, deneyip, oynayıp, yaşıyorum. Geçen yıla kadar S.T.A.L.K.E.R. gibi bir oyunun yapılabileceğini düşünmemedim mesela.

Keza TPS formatında Gears of War gibi bir oyunun da... Yarın da Fallout 3 çıktığında dibimizin düşüçéğine neredeyse eminim.

5. Sizden bir şey daha isteyeceğim: Çok ama çok eski bir oyun arıyorum. (Buradan ne kadar geri kafalı olduğumu anlaysınız.) Oyunun ismi: Crusader: No

Regret. Bir ara Kafa Ayarı'nda da çıktıktı. Bu oyunu nereden bulabilirim?

Mr. White: Aah, ahh! 1990'ların güzel aksiyon oyunu... O kadar güzel bir oyundu ki onca yıl geçmesine rağmen hala freeware olmadı. Ancak bu oyunu bulamazsan, onunla hemen hemen aynı tadi veren, aynı dinamiklere sahip olan ve elbette ki görsel açıdan çok daha gelişmiş olan Alien Shooter 2'yi bulup denemeni tavsiye ederim.

Mektubumu yayımlarsanız sevinirim. Teşekkürler.

Joe: Biz teşekkür ederiz.
Candaş Salman

ME FÂ İ LÜN

Merhaba LEVEL ailesi,

Bu size yazdığım ilk mail. Sizlinle tanışma mi şöyle bir anlatıyorum: (İçimden geldi.) Edebiyat dersindeydim ve çok canım sıkılıyordu. Bir arkadaşım, "Al, bu dergiyi oku, çok eğlenceli" dedi. Okudum ve o gün bugünden beri de bir LEVEL tutkunuyum. Derginize hayran kaldım; çok güzel bir dergi hazırlıyorsunuz. Ellerinize sağlık; elleriniz dert görmesin. İşte sorularım:

Mr. White: Evladım, keşke bu güzel hatırının hangi yıla ait olduğunu da yazsaymışsun zira merak ettim. Okurlarımız da merak etmiştir, eminim ki.

1. Bu soru size biraz saçma gelebilir: Abi niye bu kadar çok Elif var?! Yani, yeni ayrıldığım sevgilimin adı Elif, annemin adı Elif, okuldaki en yakın arkadaşım adı Elif, kimya hocamın adı Elif... Elif de Elif! LEVEL'da da Elif adında GÜZEL bir yazarımız var.

Joe: Aslında Elifler bir ırk Erhan. Hatta RPG oyunlarında ve fantastik eserlerde de bu ırka sık sık rastlayabilirsin. Haliyle, gerçek hayatı da kendilerinden fazlasıyla mevcut. Dergide bile yüzlerce Elif var; biri patlayınca, diğerini kullanıyoruz. Ha, tehlikedir bir ırk; o ayrı!

Eddie: Bazen, çok yaygın olduğu için isimden nefret ediyorum. Şöyleden kimse olmayan, Takunya, Çelik Tencere gibi bir isim olساğı keşke.

2. Oyunlarla ilgili sadece bir sorum var: (Diğer sorularımı ileriği zamanlarda atarım. Şimdi atarsam fazla uzun olur mail'im. Sonra da "Bu mail çok uzun; kafamız şitti. Bunu Posta'ya koymaya!" dersiniz.) Prince of Persia'da mouse ayarını bir türlü yapamadım. Mouse'u yukarı itiyorum ama hedef, aşağıya doğru gidiyor.

Mr. Blonde: Options'tan "invert mouse" seçeneğini kapalı hale getirirsen bu sorununu çözersin, sevgili Erhan.

Bir de sizden bir ricam var: Ben çok sıkı bir Counter-Strike hayranıymı; CS turnuvaları düzenlerseniz süper olur.

Joe: Neden olmasın...

Şimdilik benden bu kadar. Kendinize iyi bakın. Saygılarımla.

Joe: Selamlar. Yaz yine.
Erhan Yılmaz

MODERN SAVAŞLAR

Merhabalar,

Derginizi ilk sayılarından beri belirli aralıklarla takip ediyorum. 97 veya 98'den beri... Posta ile ilk defa karşılaştım. Eski sayırlarda siyah sayfalar vardı, hatırlıyorum ama içeriği pek ilgimi çekmiyordu. Yaklaşık 30 dakika önce Call of Duty 2'yi multiplayer olarak oynarken maçtan sıkıldım (Haliyle farklı bir şekilde galiplik.) ve sağa sola bakındım; gözümü bu ayki LEVEL ve CHIP dergileri iliştirdi. LEVEL'i sondan açtım; Müebbet Muhabbet'i gördüm, okudum. Sonra sondan başa doğru biraz ilerledim ve beni size yazmaya iten Posta bölümü ile karşılaştım; hoş bir bölüm. Sorularıma gelince:

Mr. White: Teşekkür ederiz sevgili Teaman. Senin gibi eski okurlarımızın bizi takip ettiğini bilmek çok güzel.

1. Geçen ay, bir arkadaşımın sorusuna cevap olarak tüm gün Modern Warfare oynadığınızı yazmışsınız; acaba oyunu multiplayer olarak mı oynuyorsunuz? Eğer öyleyse LAN'dan mı, yoksa internet üzerinden mi? Ve internet üzerinden ne farkı olacak? Bu kart ile Crysis'teki FPS değerleri ne olur?

Haberde ayrıca, kartın hafızasının yüksek olmasından dolayı %30'luk bir performans artışı olduğu yazıyordu. Bu konuda bir bilginiz var mı?

olmamış mı? Ve sizce bir sonraki Call of Duty oyunu hangi yıllarda gelecek?

Mr. Pink: CoD'nin "modern zaman'a geçiş yapmış olmasının en önemli nedeni, artık ikinci Dünya Savaşı'nın suyundan çıkmış olması CoD4'ün bu modern temaya ortaya ne kadar iyi bir iş çıkardığını göz önüne bulundurunca beşinci oyunun da yine günümüzde geçmesini bekleyebiliriz.

3. "GeForce 9800 GX2" (1 GB) adında bir makale okudum bugün bir sitede. Bu kartın 8800 Ultra'nın 768 MB'lık versiyonundan ne farkı olacak? Bu kart ile Crysis'teki FPS değerleri ne olur? Herkesde ayrıca, kartın hafızasının yüksek olmasından dolayı %30'luk bir performans artışı olduğu yazıyordu. Bu konuda bir bilginiz var mı?

Mr. Blonde: Bu kartın üstünlüğü sadece bellek miktarının yüksek olmasıandan kaynaklanıyor; aynı zamanda kartın üzerindeki işlemci de 8800 Ultra'dan daha yüksek bir frekans hızına sahip. 9800 GX2, performansını en iyi DirectX 10 ve Shader Model 4.0 ile gösterdiği için, doğal olarak Crysis'in fps değerleri daha yüksek olacaktır.

Herkesde iyice çalışmalar. Bir de Elif Abla'dan bir ricam olacak: Lütfen Guitar Hero'da hile yapma! (Fazla yemesen de iyi olur! :) Ama ben karışamam; sen bilirsın! Ocak ayında çok fazla "ilk mail" var; benimki de yayılmasa ne güzel olur. :) (Sus be Teo!)

Mr. White: Teo'cuğum, sana ufak bir sırrı vermek istiyorum: Huylu huyundan vazgeçmez arkadaşım. O güzel insanlara, o çok sevdigimiz Cenk ve Erdem'e bunu yapan bizlere, sizlere neler yapmaz, değil mi? Dikkatli olmak lazımlı!

Teoman Tuncer

P . O . S . T . A . L *

Daha önce de aynı soru için size mail atmıştım aslında; eskiden Inbox'ta "Ayın Okuyucu İncisi" vardi. Yanında da çok güzel bir hayvan resmi vardı. Onun yerine gelen P.O.S.T.A.L bölümünü ise anlayamıyorum. Gerçi çağdaşıyım ama Ayın Okuyucu İncisi olmak gerçekten de büyük bir onurdu. O bölüm tekrar açmanızı ve dergiye "fotoğrafımızı" koymamızı istiyorum.

Alican Avcar

Peki!

(noktasında dokunmadan) ya hoca ben bi şey yaptım pcnin sound driverimi sildim naaptım anlamadım (gölmeyin sildim işte) aletten (pcden) ses çırmıyor şimdi napcam? bi yardım edebilirmissiniz?

Sercan Günbattı

Hoca n'aber ya?! (?!?)

1. Geçen ay bir arkadaş, dergiye neden LEVEL adını verdığınızı sormuştu; dergiye yeni bir isim vermek isteseniz, bu isim ne olurdu?

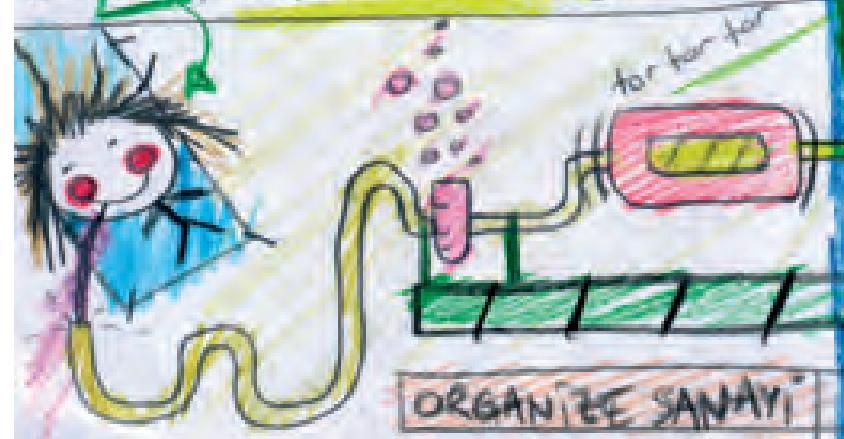
2. Ne olacak bu memleketin hali?

1. LEVEL'in tersten yazılmış hali.

2. Olmaz!

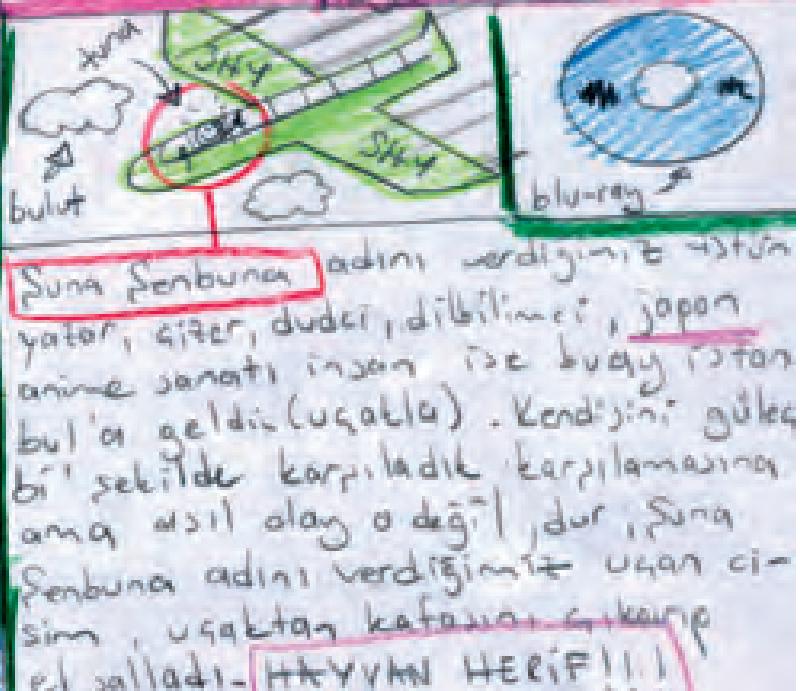


Başlangıçta test ettiğimde çok iyi bir sonuç aldim. Fakat bu sonucu alıp biraz düşünmeden, biraz daha fazla yemeye başladım. Sonra test ettim ve çok kötü bir sonuç aldim. Bu yüzden test etmeyeceğim. Fakat test etmeyeceğim.



PES 3005'in piyasaya sürülmemesine助力, etmeyen **Fatu** ve **Firat** kipi: bu ay elbette ki yine PES oynamakta güçlük çekmediler. Art arda yapılan maçların sonucundan aldığı art arda mağlubiyetlerden sonra abandone olan **Fatu** kipi, son meşter 30. dakikaya kadar direnmesine karşın **Firat** mağlup olmaktan kurtulamadı. Bunun üzerine oj: yerde bir eden **Fatu**, **Yayın Jüretmeni Firat** tarafından muhasebeye yollandı. Gibizini alan **Fatu**, "Gök işi oynadık ama olmadı. Artık öünü deki maşlara baktığınız **hissed**" dedi. Başın menzpleri **Fatu**'yu dudak, "Yeter utanın ne yapın lâller" diye - **Buraya Serginin rehmine yaparak**.

Purak Akenelek ise bu ay ürün test etti. **Çift test merkezinin** mitesini isteme getiren **Purak** donanımı kutularının altında kaldı. Anıtek koca kefalet nedeniyle kefaletinin son undan yarın saatlerden beri kurtulmasının sevinci **Purak**, bir kefaletin sonundan bir yekipenin elinden donanım test etmeyeceğini açıkladı. **Hakkı yine güzel**!



CONFFLICT: DENIED OPS / ASSASSIN'S CREED / LOST ODYSSEY / FIFA STREET 3

SONRAKİ LEVEL

DEVIL MAY CRY 4 İNCELEME

NERO MU DAHA GÜCLÜ, YOKSA DANTE Mİ? ÖĞRENMEK İÇİN SADECE BİR AY KALDI...

1 MART'TA BAYİLERDE



KATİYEN SUSMAYANLAR 1

— Hiç beton döktünüz mü Cenk Bey?

- Bu ne biçim soru böyle Erdem Bey?
- Neden? Size sorulmaması gereken bir soru mu sordum? Yani bilmediğim yönleriniz mi var? Sürekli mi beton dökersiniz? Habire yani...
- Yooo! Niye beton dökeyim Erdem Bey?! Beceriksiz miyim ben?!
- "Beceriksizler beton dökerler" diyerek inşaatçı abilerimize ve sektörün emekçilerine saydırınız...
- Hayır hiç de öyle bir şey yapmadım Erdem Bey; sizin uydurmanız o. Beni itham ederek dövdürmeye çalıştığını biliyorum.
- Değil Cenk Bey. Sadece size "Hiç beton döktünüz mü?" dedim ve aldığım cevabı herkes okudu yukarıda.
- Evet "Beceriksizler beton döker" demeye getirdim Erdem Bey ama inşaatçı dostlarımıza herhangi bir saygımda bulunmadım. Zira işinin ehli bir inşaatçı da betonu dökmenden kullanmasını bilen, onu ziyan etmeyen bir dostumuzdur.
- Çok tuhaf dostlar ediniyorsunuz Cenk Bey.
- Aynaya baktınız.



KATİYEN SUSMAYANLAR 2

— Bu kaçını vites Cenk Bey?

- İlk arabayı aldığım zamanki vites Erdem Bey.
- Birinci vites mi yani?
- Hı hı!
- Ne kadar yeni kalmış... Çok iyi bakmışsınız; ben kaç kere değiştirdim.
- Teşekkür ederim; sağ olun.
- Dostlar sağ olsun.

DELİKANLI ADAMIN OYNU

Sevgili okurlarımız; bu ay, yalnızca delikanlı dostlarımıza hitap eden harbi bir oyunu tanıtmaya çalışacağız. Bu öyle bir oyun ki içinde kesinlikle kitirpiyozuğa veya kızlara yönelik hiçbir şey yoktur.

Oyunumuzun adı, 18 Wheels Of Steel Haulin'. Kendisine kızlar "18 WoS" diyorlar. Neymiş efendim, kısaltmasıymış. "Delikanlı adam, kısaltmaları sevmeyen ve kelimelerin haklarını teslim eden adamdır" diyerek biz uzun uzun "18 Wheels of Steel Haulin'" demeye devam ediyoruz ve öyle demeye devam edeceğiz. Efendim, şimdi, oyunumuzun mevzusu, uzun yollar, rampalar, virajlar ve tırlar. Şimdi içinde delikanlı olmayanlar ya da kızlar, bu oyunun iki sene önce çıktığını, eskidğini falan söyleyeceklerdir. Oysa delikanlı adam için bu oyun eskimez. Delikanlı adam, bu oyunu çıktığı günden bugüne kadar sıkılmadan oynar, hatta internetten yeni tırlar, modlar ve otobüsler ekleyerek oynamına oynam, hayatına anlam katar. Delikanlı adam şiir gibi konuşur ve tır kullanır. Kızlar bir sürü yeni oyun için DVD'ler dolusu yazılımı bilgisayarına yükler. Oysa delikanlı adamın 18 Wheels Of Steel Haulin'i vardır. O sadece 200 MB civarındadır ve internetten yarı saatte indirip oynamına hazır hale getirilir. Kızlar yahut delikanlığının millece uevağında olanlar, yeni oyunlar için yeni donanımlar alır, bir türlü sonunu bulamazlar. Delikanlı adam ise iki yıl öncesinin makinesinde bile babalar gibi kamyon kullanır, rampalar aşar, telsiz sohbetleri-ne dalar, tır filosu falan edinir.

"Ama hanı multiplayer, online gaming falan?" der kızlar kendisine. Delikanlı adam Türkçe konuşur. Anlaşa da dinlemeye sözlenenleri. Onun oyunu bellidir. İnternette kimseye bulaşmaz. Şoför adam yalnızdır. Bir kendi vardır, bir de tırı. Hayalini kurduğu tek şey ise yeni alacağı kamyonudur. Acayıp delikanlıdır o. Delikanlı adam, aynı sayfada 17 kez "delikanlı" yazabilen adamdır. İnanmayanlara saldırır, yazıda geçen delikanlı kelimesini. Bu "delikanlı" da dahil midir acaba bu sayıya?

Artık delikanlı olmaya karar veren eski kızlar ise Google'a oyunun adını yazmak suretiyен oyuna ulaşır. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacağındır. Yollar uzundur ve polis vardır.



BİLİNMEYENE YOLCULUK

— Cenk Bey!

- Beni andınız...
- Bir şey sorabilir miyim?
- Sordunuz ya!
- Örffff!
- Tamam, peki peki!
- Ara sıra size de yağmur başlayacakmış gibi olur mu?
- Ne zırvalıyorsunuz Erdem Bey?
- Yani bazen günlük güneşlik bir günde, bir iki damla düşüğünü hissedersiniz üzerinde ama yağmur falan yağmaz...
- Evet, tabii ki; bu herkese olur Erdem Bey.
- Yani bu tuhaf bir doğa olayıdır da açıklanması imkansız mıdır?
- Hayır Erdem Bey; gayet de açıklanabilir.
- Açıklar misiniz?
- Tabii ki.
- Şimdi mi?
- ...
- Cenk Bey?
- Tamam, peki; şimdi biliyorsunuz ki Erdem Bey, suya inebilen ve sudan kalkabilen özel uçaklar vardır...
- Sahi mi?
- Kalktıktan sonra bu uçakların suya temas eden bölgelerinde kalan az miktardaki su damlları...
- Durun, tahmin ediyim!
- Tamam, edin...
- Mmmh! Bulamadım!
- Tahmin ettim.
- Yoksa?
- Evet, üzerimize damllarlar.
- Pıslık!
- Maalesef Erdem Bey; bununla yaşamak zorundayız.
- Batsın bu dünya!



YARATTIK..!



NVIDIA

arm

buçuk yılın PlayStation 3 satışının 2.5 milyon 3200 gram, piyasaya sürüldüğünden beri yaklaşık 100 milyon birim satılmıştır. Bu satış rekoru, 2008 yılının 4. çeyrekinde 100 milyon birim satılmıştır.

09.00 | 10.00 | 11.00 | 12.00 | 13.00 | 14.00 | 15.00 | 16.00 | 17.00 | 18.00

YTL

399



Centidek Hızı 3.2 GHz
40GB

gedikgross.com



:00:20:20:20

Geç Sayım Başladı. Zaman Azalıyor..

4 ŞUBAT 2008 urunlerinden biri PLAYSTATION 3

09.00 | 10.00 | 11.00 | 12.00 | 13.00 | 14.00 | 15.00 | 16.00 | 17.00 | 18.00

Pazarlesi! Hıç Bu Kadar Guzel Olmamıştı

pazarlesiendomlu.com'a gedikgross.com üzerminden de ulaşabilirsiniz

pedzartesi sandomu.com