

TAM SÜRÜM OYUN: PAINKILLER: BLACK EDITION
"BATTLE OUT OF HELL" EK PAKETİYLE 2 OYUN BİR ARADA

131 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

2
DVD

ARALIK 2007 » 6.50 YTL (KDV Dahil)
2007-12 | ISSN 1301-2134



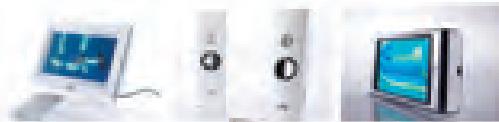
OYNANABİLİR DEMOLAR CALL OF DUTY 4 > CRYYSIS > EMPIRE EARTH III > NFS PROSTREET İLK BAKIŞ GTA IV > PROJECT ORIGIN
> BIA: HELL'S HIGHWAY > PROTOTYPE YAKIN PLAN SILENT HILL V İNCELEME HELLCATE: LONDON > GEARS OF WAR > UT3
> JERICHO > THE WITCHER > KANE & LYNCH > ASSASSIN'S CREED > METROID PRIME 3 DOSYA PINBALL MAKİNELERİ > OYUNCU
PROFİLLERİ DİĞER KISA KISA > OFİSTE BU AY > İŞGAL > HAYALET > YÜKSEK SADAKAT RÖPORTAJI > MÜEBBET MUHABBET



Görecekleriniz bu kadar değil!



Bizi izleyin...



KASIM 2007, SAYI 130

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)Fırat Akyıldız firat@level.com.tr**EDİTÖR**Elif Akça elif@level.com.tr**YAYIN KURULU**Cem Şancı cem@level.com.trBurak Akmenek akmenek@level.com.trFurkan Faruk Akıncı faruk@level.com.trŞefik Akkoç rocko@level.com.tr**GÖRSEL YÖNETMEN**Zeynep Bilmez zeynep@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**Ali Aksöz aksoz@level.com.trAli Güngör agungor@level.com.trAlp Burak Beder abb@level.com.trCenk Durmazel cenkerdem@level.com.trDeha Uzbaş deha@level.com.trDoruk Akyıldız doruk@level.com.trElif Namlı Rışvanoğlu elifn@level.com.trErcan Uğurlu ercan@level.com.trErdem Uygan erdemcenk@level.com.trHasan Başaran hbasaran@level.com.trKivanç Güldürür kivanc@level.com.trKorcan Meydan gordanabia@level.com.trLegoe Odaburda lodaburda@level.com.trMeriç Erbay meric@level.com.trMerve Elma merve@level.com.trÖmür İklim Demir omur@level.com.trRecep Baltaş recep@level.com.trTuna Şentuna tsentuna@level.com.trTunç Dindarş turbo@level.com.trÜmit Öncel umit@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: Yesim 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 Kirımlıoğlu

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

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

Esentepe / İstanbul

REZERVASYON

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

Reservasyon 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

Yonetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Turu: Yerel, sürelî, 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 hâriç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

Yeni Bir Umut



Türkiye'de oyun yapımı ve Türkiye'deki korsan pazarı hakkında çok şey yazılırız çizildi. Yazılan yüzlerce harfin, çizilen binlerce çizginin bir kısmı uzay boşluğununda yitti gitti, bir kısmı ise dikkate alındı ama ne care... Türkiye, bağımlı olduğu alışkanlıklarından vazgeçmedi. Her şey eskisi gibi devam etti. Bir yanda savrukça harcanan kodlar, 1'ler, 0'lar, internette indirilen ücretsiz motorlar, yeni ama eski oyular; diğer yanda kutusuz halde üst üste koyulup bir kenara fırlatılan, çizik içindeki DVD'ler... Emeği Türkiye dezersiz kııldı, kıldıysa. Gerek yapım tarafında, gerekse tüketim tarafında... Peki her şey için çok mu geç kalındı dersiniz?

Aslında en iyisi zamanda bir yolculuk yapmak... İnsanların "Tehlikeli" demelerine aldırmadan aracımıza atlayıp, geçmişye ya da geleceğe dönerek yaptığımız / yapacağımız hataları düzeltmek... Peki zaman makinemiz çalışıyor mu? Ne yazık ki, hayır... Ama işte, yeterli hızla ulaşmak için yeterli mesafeye sahip olmasak da bir çıkış yolu var.

Yerli Kardeşler... Kendileriyle yaptığı röportaj sırasında kardeşlerin gözlerinin içi gülüyordu çünkü onlar; Türk oyun pazarı, hatta Türk oyun kültürü adına "Yeni Bir Umut"un habercileri: Crysis'in...

Ve şimdi bizlere, zaman makinemizi tamir etmeye, geleceğe dönmemi; kısacası, Hasta Adam'ı, Türk oyun sektörünü ayağa kaldırmayı teklif ediyorlar. Eminim ki bunun için birçok insan, birçok dağıtıcı ve birkaç yapımcı zaten çaba sarf ediyor. Ama bu kez hem dünyayı, hem Türkiye'yi, hem de bizleri sarsacak kadar güçlü bir adım atılıyor bu konuda: Tamamıyla Türkiye bir oyun; Crysis.

İşte, döndük, dolaştık; yine aynı noktaya geldik. Orijinal yazılım satın alma noktasına... Bu gerçekenler de Türkiye için bir kırılma noktası: Crysis gibi bir oyun, -Yerli Kardeşler'in büyük fedakarlıklarıyla- Türkiye'de çok özel bir fiyattan satışa çıktı. Hem de kendi dilimizde... Crytek'in ve dağıtıci firmaların eline geçen orijinal oyun satışları, belki de Türkiye'deki oyun sektörünün geleceğini belirleyecektir. Büyük oyun firmalarının ya da konsol üreticilerinin Türkiye'ye bakışları ancak bu sayede değişebilir.

Ne yapın, edin, bu oyunu orijinal olarak satın alın; Türk oyun sektörüne destek olun. Eğer bu kez de bu desteği sağlamazsak, bulunduğumuz zamanda çakılı kalma tehlikesiyle karşı karşıya kalabiliriz; geleceğe dönmek için bu çağrıyı kaçırılamalıyız.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



© 2008 adidas Performance Inc., All rights reserved. The 3-Stripes logo and the "adidas" brandmark are registered trademarks of The adidas Group.

adidasbasketball.com



Basketbol
KARDESLIKTIR

IMPOSSIBLE IS NOTHING

adidas



TS Tracy McGrady Edition
TEAM SIGNATURE



adidas

Her Kahraman'a Bir Takım,
Her Takıma Bir Kahraman Gerek.



Invisible Is Nothing



İyi oyuncu sayı yapar, mükemmel oyuncu maçı kazandırır. İkisini birbirinden ayıran; ne zaman kahraman olacağını, ne zaman kahraman yapacağını bilmekdir. Team Signature Lightspeed, adidas'tan, bugüne kadar üretilmiş en hafif basketbol ayakkabısı. Kardeşliğin zaferi ihtiyaci var. Kazandırabilir misin? adidasbasketball.com

1 Yine neye takıldın abi sen?!

2 Ofiste en güzel nerede uyuyor?



Elif Akça

- 1 Yine filmlerdeki "boyun kırmış" sahnelerine takıldım. Sözüm size ey psikopat katil dostlarım; kurbanlarını kesin, biçin, onların iç organlarını söküp, bağırsaklarından oyuncak yapın, gözleriyle yakar top oynayın... Ne olur yahu, ne olur, boyun kırmayı! Beni komaya sokmayın!
- 2 Kesinlikle boş bir masa kadar rahat bir yer yok uyumak için. Kafamın altına bir kazak, üstüme de bir tişört attığım gibi müşil müşil uyurum saatlerce. Tek derdim, sabah çok erken saatte ofise gelip çalışmaya başlayan insanlar. Onların öndeinde pirelerimle beraber uyumak hoş olmuyor maalesef.

Bize ulaşın

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



Ercan Uğurlu

- 1 Depeche Mode'un solisti Dave Gahan yeni bir single çıkarmıştı geçen ay. Bunu öğrenir öğrenmez soluğu bir müzik marketinde aldım fakat oradaki görevli arkadaş single'ın Türkiye'ye gelmediğini söyledi. Böyle bir şey mümkün değil! Ona tak�� kafayı! Dur, çok feci hırslandım; gidip döveceğim!
- 2 Bu soruya teorik olarak cevaplamak gereklisi çalışmaktan beyni yerinden çekmiş ve yorgunluktan gözleri kapanmakta olan standart bir insan için yatay bir düzleme sahip olan her alan / obje uyumaya müsaittir. Mesela; çalışma masasının üstü, separatörün üstü, monitörün üstü, mouse'un üstü...



Cem Şancı

- 1 Windows Mobile'in Türkçe klavyesinin büyük tuşlara sahip olmamasına takıldım. Bir günde yazılım şirketimiz, orijinal klavyeyi almış, Türkçe'leştirmiş ama büyük tuşlu klavyeye çevirmeyi unutmuş. Ben mecburum, Stylus'u küçük harflere isabet ettirmeye çalışırken acı çekmeye? Gözünü sevdigi min PalmOS'u...
- 2 Ofiste hiçbir yerde güzel uyumuyor. Bilakis, sağınlı bir çapaklı olarak söyleyorum; her gece başka bir güzel kadının sıcaklığı ile isınmak varken uykuna nedir, uyumak nedir sevgili soru sahibi, meraklı arkadaşım? Biter mi senin merakın?



Burak Akmenek

- 1 Trafikte, insanlara son derece saygısızca davranışları; yaya geçidine karşınca karşıya geçerken sağ tarafın kullanılması, yürüyen merdivende yürünmeyecekse sağda durulması gerektiğini bilmeyenlere ve bu konuda uyarıldıği zaman ukalalık edenlere...
- 2 En güzel yuku noktası, donanım için incelemeye gelen ürünlerini koyduğumuz raflar. Battaniyeye sarılıp yatıyoruz sabahladığımız gecelerde. Yalnız raflar biraz da olduğu için tek pozisyonda sabit kalıp o şekilde uyumak gerekiyor.



Hasan Başaran

- 1 Birincisi, böyle soru kavgada sorulmaz, ayıp ayıp! Üçüncüsü, madem soruldu, cevap vereyim: Taksim tramvayının arkasına takıldım ben. İkinci ne mi? Takıl bana hayatını yaşı! Hmph, hmmph... Yorgunum kısacası. Altı tane soruya ziplıyorum hızla...
- 2 Fırat ofisteyse hiçbir yer tekin değildir. Uyurken yakalarla editör meditör dinlemez, adamı Ofiste Bu Ay'da çizip maymun eder. Fırat ofiste değilse her yer uyumaya elverişlidir.



Ömür İklim Demir

- 1 Ercan'ın "Network'te sorun var" dediği her gün muhtelif yerlerdeki dağınık kablolarla ve yerlerinden çıkarılmış karolara takılıyor. Yok sorun morun; en sonunda kafayı gözü yaracağın, o sorun olacak!
- 2 "Çay isteyen var mı?" diye sorarak olay mahallinden uzayıp, aşağı katlardaki deri kanepelerde uyuyorum. (Evet, burada yok yok; hatta isterseniz, martı sesiyle sahil ambiyansı bile yaratıyorlar!)

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

(8 - 8,9) "Yok ya, bu oyuna 9 - 10 vermem" diyerek puanını kırdığımız oyunlar gümüş madalya ile ödüllendiriliyor.



Bronz

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

BİR BAKIŞTA 130. SAYI

PUAN

- 9 **Half-Life 2: The Orange Box** Ümit ve Elif'in üstüne balıklama atladığı Half-Life 2: The Orange Box'ı kimin inceleyeceğini konusunda büyük bir tartışma yaşandı; yazı-tura ile alinan kararla yazı Ümit'e gitti.
- 9 **Timeshift** Şefik'in istediği tek bir şey vardı ki o da zamanı durdurmakta çünkü Kasım ayının sonunda kendisi "Yaylalar yaylalar!" şeklinde bağırıksa zorundaydı. Timeshift, Şefik'in yanmasına az da olsa merhem oldu.
- 9 **Company of Heroes: Opposing Fronts** Tuna, ofise geldiğinde buram buram strateji kokuyordu; kendisinin saatlerce CoH: Opposing Fronts oynadığını anlamak hiç de zor olmadı.
- 8 **Enemy Territory: Quake Wars** Ofisteki -istisnasız- herkesin beğendiği bu online FPS, Quake ismini başarıyla devam ettiriyor.
- 8 **Stranglehold** Tam bir aksiyon bombası! Hiperaktif bünyelerin bile bu oyundaki hareketlilik oranına dayanabileceklerini sanmıyoruz. John Woo'nun önünde saygıyla eğiliyoruz.

WOLF KING™

Şampiyonların Silahları

Planet X64 – Bu gezegenin en iyi!

"Kullanım kolaylığı inanılmaz, her tuşun etrafını tüm hemen parmaklarınızın altında."

Gamezone – Editörün Seçimi

"Wolfking Warrior tusları mükemmel konumlandırılmış bir klavye böylece FPS oyuncuları daha eğlenceli olacaktır"

Extreme Tech – 10 Üzerinden 9 puan

"WASD hiç bu kadar güzel görünenmemişti ergonomik hizalama her tuşa kolayca ulaşmanızı sağlar Kesinlikle iyi bir seçim"

Nv News – Evde kullanılan donanım

"FSP oyuncular için en güzel seçim. Oyunu hızlandırmak ve kapatma hızını artırmak için en iyi yardımcıınız olacaktır"

Tech Fear – Mükemmel oyuncu kafası ile tasarımlı yapılmıştır

"Wolfking Warrior'un oyun stiliniz gelişeceğini inanılmaz inanıyor. Bu firmanın ürünlerini hep yenilikçi olmuştur"

Overclockers Cafe – Her iki dünyanın en iyi!

"Wolfking bana kaliteli bir USB klavye ve rakiplerin korkulu ruyasını açacak bir silah sunmuştur"

Maximum PC – Bu klavye ile oyun oynamak muhteşem

"Benzersiz tasarımlı ve çift renk teknolojisi anında gönülرüzgarı açacaktır"

Twitch GURU – Oyun İçin doğru seçim

"Rakiplerinizin karşısında bu kodi kullanın, başarıyı hanesine ekleme fırsatı sağlayacaktır"

Özellikler

- Büyütülmüş ve hizalandırılmış "WASD" tuşları, RSI oluşmaz
- Ses kontrolü için multimedya tuşları, USB 2.0 uyumlu
- Cliff Ctrl tuşu, geniş ve uzun SPACE tuşu
- 55 adet tuş dairesel ve ergonomik bir şekilde yerleştirilmiş
- Kompakt boyut, taşınabilir ve laptoplarda kullanılabilir
- Büyütülmüş ve şekillendirilmiş menü tuşları
- Tuşların altında 3 kat silikon zar, daha sessiz çalışma
- Özel ve dengelenmiş tuşa basma mekanizması

Özellikler

- 800/1600/2200 DPI Çözünürlük
- Hızlı Aks Düğmesi, 1 den 4 e kadar
- Ergonomik hafif
- İşıklanmış Track Wheel
- Sayfa İleri / geri tuşları
- Hız seçimi tuşu
- İşıklı LED
- USB 2.0 uyumlu

www.PCargestore.com

www.wolfkingusa.com

PCarge Elektronik Bilgisayar Tic. ve San. Ltd. Şti.

Sınavlı Mah. 1488. Sok. Örnek Apt.: No:28/2 07160 Antalya
Tel: 0 242 317 11 33 / Fax: 0 242 317 11 33 e-mail: info@pcarge.com

PAINKILLER: BLACK EDITION

TAM SÜRÜM



Geçen ay sizlere hediye ettiğimiz Dreamfall: The Longest Journey'ı begendiniz mi; doya doya oynadınız mı? Peki bu ay sizlere bir tam sürüm oyun daha hediye ediyor olmamıza ne diyorsunuz? Painkiller'in sınırlı sayıda üretilen, -orijinal oyunun yanı sıra- "Battle out of Hell" ek paketi de dahil olmak üzere birçok ekstra materyal içeren ve 2005 yılında piyasaya sürülen Black Edition versiyonu sizin uzun süre oyalayacaktır. Üstelik, şimdiden klasikler arasına girmiş olan bu oyunun tek kişilik modıyla yetinmek zorunda değilsiniz çünkü multiplayer modu da fazlaıyla eğlenceli.

Not: Kurulum için gerekli olan seri numarasını, DVD kutusunun arkasında bulabilirsiniz.

Minimum Sistem: 1.5 Ghz İşlemci, 384 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 2.6 GB Sabit Disk, Windows 98/ME/2000/XP İşletim Sistemi

Önerilen Sistem: P4 2.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

Rehber: 106

GRAND THEFT AUTO IV

İLK BAKIŞ: 18

Aynı fragmanı tekrar tekrar izlemekten fenalık gelmeye başlamıştı ki özel bir demo imdadımıza yetişti. İşte ilk izlenimler...



NEED FOR SPEED PROSTREET

İNCELEME: 62 DEMO: DVD VİDEO: DVD

ProStreet piyasaya çıkmadan önce oyunun hasar sisteminin yenilendiğinden ve yapay zekanın geliştirildiğinden bahsedip durdu herkes. Bakalım söylenen bunca söz doğru muymuş?

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Call of Duty 4: Modern Warfare
Chromadrome 2
Crysis
Empire Earth III
Katajijn
Need for Speed ProStreet

GoldenEye 2D
Nukem Dead
Varia
Rorschach
Sam & Max Episode 4:
Abe Lincoln Must Die
Twister

BEDAVA OYUNLAR

Angela's World
AssaultCube
Donnie Darko
Dyngrid

EKSTRALAR

Kingdom Under Fire:
Circle of Doom (Wallpaper Paketi)
Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)



SILENT HILL V

YAKIN PLAN: 34

Yeni neslin gücünü arkasına alan Silent Hill V, korku filmlerini aratmayacak olan karanlık ve gerçekçi atmosferi ile kabuslarınızı gerçeğe dönüştürmeye hazırlıyor; aman dikkat!

LEVEL 131

- 3 Editörden
- 8 Editörün Gizli Hayatı
- 14 Level Ligi
- 16 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 18 Grand Theft Auto IV
- 20 Project Origin
- 22 Soldier of Fortune: Payback
- 24 Dead Space
- 26 Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm
- 28 Prototype
- 30 Europa Universalis: Rome
- 30 Cannon Fodder
- 32 Brothers in Arms: Hell's Highway

YAKIN PLAN

- 34 Silent Hill V

DOSYA KONUSU

- 38 Pinball Makineleri



CLIVE BARKER'S JERICHO

İNCELEME: 60

Clive Barker imzalı Jericho'yú ilk duyduğumuzda Undying'in başında geçirdiğimiz korku dolu saatler bir film seri gibi geçti gözümüzün önünden ama gelin görün ki hevesimiz kursağımızda kaldı.

SAM & MAX EPISODE 4: ABE LINCOLN MUST DIE

TAM SÜRÜM: DVD



Universe at War: Earth Assault (MP3)

VİDEOLAR

Alone in the Dark [YÇ]
Alpha Prime [YÇ]
ANNO 1701: The Sunken Dragon
Army of Two [YÇ]
Assassin's Creed
Beowulf
Commando 3 [YÇ]
Condemned 2: Bloodshot [YÇ]
Crysis [YÇ]
Dead Space [YÇ]
Dirty Dancing: The Video Game
Guitar Hero III: Legends of Rock
Hail to the Chimp [YÇ]

Bu ay DVD'de tam sürümüne yer verdığımız Abe Lincoln Must Die (Sam & Max dizisinin dördüncü bölümü) bir hayli matrak diyaloqlara, zekice hazırlanmış bulmacalara ve çizgi film tadında grafiklere sahip. Oyunda, Amerikan Başkanı'nın çaktığı "garip" yasalar karşısında zor duruma düşen halkın hakkını aramak ve bu durumu düzeltmek için çaba sarf etmemiz gerekiyor.

Kwari

LEGO Batman: The Videogame [YÇ]

Mass Effect [YÇ]

Medal of Honor Heroes 2

My Horse and Me

Naruto: Rise of a Ninja

Need for Speed ProStreet [YÇ]

Rayman Raving Rabbids 2

Resident Evil: Umbrella Chronicles

SimCity Societies

Sonic Rivals 2

Sudden Strike 3: Arms for Victory

The Bad, The Ugly, and The Sober

The Club

Theseis

Time Crisis 4 [YÇ]

Universe at War: Earth Assault [YÇ]

YAMALAR

MotoGP 07 v1.1
Pro Evolution Soccer 2008 v1.10

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

İLK BAKIŞ: 22

Yeni Soldier of Fortune oyunu her ne kadar bizi -bir kez daha- Amerika'nın paralı askerleri ile teröristlerin karşı karşıya geldiği bir savaş alanının ortasına atacak olsa da bu defa savaşın çok daha kanlı geçecek olması bizi heyecanlandırıyor.



88 Oyuncu Profilleri

PC İNCELEME

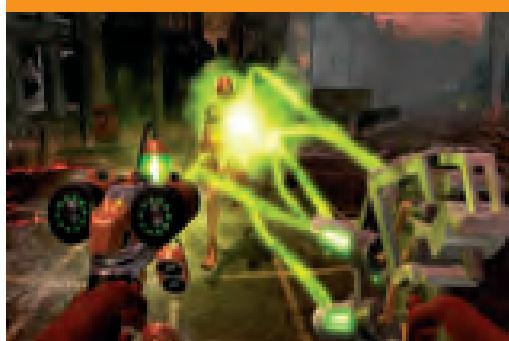
- 42 Crysis
- 50 Hellgate: London
- 53 Painkiller: Overdose
- 53 Age of Empires III: The Asian Dynasties
- 54 Gears of War
- 55 Football Manager 2008
- 56 Unreal Tournament III
- 60 Clive Barker's Jericho
- 62 Need for Speed ProStreet
- 64 The Witcher
- 66 Kane & Lynch
- 68 F.E.A.R.: Perseus Mandate

68 KONSOL USTASI

- 70 Konsol Ustası'ndan yemek tarifleri

KONSOL İNCELEME

- 74 Assassin's Creed
- 78 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 80 Pro Evolution Soccer 2008



HELLGATE: LONDON

İNCELEME: 50

Sıradan bir hikayeye sahip olan Hellgate: London'ı tek başına oynamak istiyorsanız bir kez daha düşünmenizi öneriyoruz zira oyunu, hiçbir ücret ödededen oynayabileceğiniz sunucularda oynamak daha keyifli olacaktır.

S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl v1.0005
TimeShift v1.2
World in Conflict v1.002

SÜRÜCÜLER
Auslogics Disk Defrag v1.4.9.245
Burn4Free v3.6.0.0
CCle Plus v2.93
WinAudit v2.26

SERVİS
ACDSee v10.0.219
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3



OYUNCU PROFİLLERİ

DOSYA: 88

Oynadığımız her oyun farklı bir tür ile sınıflandırılıyor ve piyasaya o şekilde sunuluyor. Piyasada birçok oyun türünün olduğu malum; peki, ya bu oyuncular oyunan oyuncular, yani bizler kaç farklı türü ayrıyoruz? Bu konu üzerine kafa yordunuz mu hiç? Biz yorduk ve ortaya oldukça eğlenceli bir dosya konusu çıktı. Oyuncu Profilleri, konuya ilgili aklınıza gelebilecek her türlü soruya cevap veriyor.

- 82 Guitar Hero III: Legends of Rock
- 83 Metroid Prime 3: Corruption
- 84 Silent Hill Origins
- 84 The Simpsons
- 85 Juiced 2: Hot Import Nights
- 85 Legend of Zelda: Phantom Hourglass

86 KISA KISA

94 EKSTRA

96 DONANIM

104 TEKNİK SERVİS

106 HİLE

REHBER

- 108 Painkiller: Overdose
- 110 Football Manager 2008
- 112 Hellgate: London

116 YAPIM HİKAYESİ

118 KÜLTÜR & SANAT

125 BİR GRAFİKERİN GÜNLÜĞÜ

126 İŞGAL

128 HAYALET

CRYYSIS

İNCELEME: 42 **DEMO: DVD**

Crysis, oyun gündemine düştü düşeli krizden çıkamadık. Özellikle de geçen ay, bir türlü yayınlanmayan demo'y'u beklerken helak olduk diyebiliriz. Ama heyecanınız dindi mi? Hayır; aksine köprüklendi. 2020 yılında, Kuzey Kore ile Amerika'nın karşı karşıya gelmesine sebep olan bir meteor parçasınınardındaki sırları araşlama oyunu inceleme fırsatını yakalayan Furkan Faruk, oyun hakkında neler karalamış bakalım...



BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

İLK BAKIŞ: 32

İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan hoşlananların dikkatine! Hell's Highway ile düşmana carna - başla mücadele ederken, bir de silah arkadaşlarınızın arkalarını kollamak için uğraş vereceğiz. İş çıktı başımıza, iyi mi?

UNREAL TOURNAMENT III

İNCELEME: 56

Her versiyonlu oyuncuların büyük beğenisi kazanan Unreal Tournament serisinin bu versiyonunda Necris şirketi geri dönüyor ve ne yazık ki onları patronumuz Fırat karşıyor.

130 KARA KUTU

131 KAFA AYARI

135 SONRAKİ LEVEL

139 OFİSTE BU AY

ALTIGEN

- 140 Pir-i Muğan
- 141 Olağan Şeyler
- 142 Oyun Bahçesi
- 143 Oyunbozan
- 144 Timeless
- 145 Ejderhanın İni

149 POSTA

154 MÜEBBET MUHABBET



ASSASSIN'S CREED

İNCELEME: 74 **VIDEO: DVD**

Bakalım Altair, Pers Prens'i tahtından indirebilecek mi?

LEVEL

OKUR

ÖZEL

SAHİP

*Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL'dan siz değerli okurlarına
“ünlü” olma şansı... Detaylı bilgi ve katılım için: www.level.com.tr

KREDİ KARTINA ÖZEL İNDİRİMLER TÜM ÜRÜNLERDE GEÇERLİDİR.



TÜM DIRECTX 10 KARTLARDA

Ürünleri satın alma aşamasında promosyon koduna
LEVEL yaz. %5 İndirim Kazan!

Microsoft®
DirectX 10



LEVEL OKURLARINA %5 EXTRA İNDİRİM

12+4 TAKSİT	12 TAKSİT	12 TAKSİT	10 TAKSİT	8 TAKSİT	2-8 TAKSİT	6 TAKSİT
2 Taksitle ve Tek Çekime %2 İNDİRİM	99 YTL Üzeri Kargo Bedava ve Tek Çekime %3 İNDİRİM	99 YTL Üzeri Kargo Bedava Tek Çekime %5 6 Taksile %4 İNDİRİM	2 Taksitle %4 Tek Çekime %2 İNDİRİM	2 Taksitle ve Tek Çekime %2 İNDİRİM	99 YTL Üzeri Kargo Bedava	2 Taksitle %3 Tek Çekime %2 İNDİRİM

İKİNCİ HAFTA

BU AY: GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

Tartışmaların arasında kaldım yahu! Geçen ay, dergi çıktıktan sonra puanını gören herkes üstüme yürüdü! Yok efendim "Ben nasıl son sırada yer alırım?", yok efendim "Sen nasıl benim üstündesin?". Ne yani; adam mı kayıriyorum, bol keseden puan mı dağıtıyorum, kendime iltimas mı geçiriyorun burada?! Lütfen ama... LEVEL Ligi için seçtiğim en uygun puan sistemi, Formula 1'de kullanılan sistemin aynısıdır. Sıralamaya giren oyuncular sırasıyla 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2 ve 1 puan alır. Ayrıca LEVEL PAF Ligi'nin de yalnızca galibi 5 puan kazanıyor. Sistem gayet açık ve net; hala itirazı olan var mı?

Bu ay LEVEL Ligi için seçtiğimiz oyun Geometry Wars. Son derece basitmiş gibi görünen bu oyunun aramızda bu kadar puan farkı yaratabileceğini kim tahmin edebilirdi ki?

OYUNCULAR



BURAK

Burak, Ekim ayında odasından aldığımız fotoğraf makinesini haftalarda geri götürmediğimiz için bize bir hayli bozulmuş ve geçen ayki LEVEL Ligi'ne katılmamıştı. Makinesini geri verip gönlünü aldığımız Burak'ı Geometry Wars'un karşısına oturttuk. Burak'tan tekrar özür diliyor ve yine haberi olmadan fotoğraf makinesini aldığımızı bildiriyoruz.



ELİF

Ligin ilk haftasında oynanan PES6 maçları ndan sonra ofisten uzun bir şekilde ayrılan Elif, bir süreliğinden ötürü kaybolmuş ve bizi meraklandırmıştı. Biz tam polisi aramak üzereyken kapıyı kırarak ofise giren Elif, fotoğrafta görüldüğü gibi etrafı dehşet saçtı; özellikle de aldığı düşük puana sınırlanerek beni ölümle tehdit etti.



FARUK

Elif'i saymazsa dergi kadrosunda yer alan en fotojenik insan Faruk. Üstelik sadece fotojenik değil, bir o kadar da karizmatik bir insan kendisi. Buraya koyalım diye bir fotoğraf çekelim dedik ve şu verdiği poza bakın! Bu haliyle onun önünde kim durabilir veya ona rakip olabilir ki? Yalnız, Geometry Wars için tek bir gamepad yeterli Faruk; bırak bir tanesini bakıym!



FIRAT

Tamam patron, kizma! Bu tip oyuncular sevmedinizi biliyoruz ama bu uzun maratonda her türlü saha ve hava şartında mücadele etmen gerekiyor. Sen ki Nou Camp'ta ve San Siro'da sahaya çıkmış bir oyuncusun; şimdi gelip bizimle böyle basit bir oyunu oynamak zorunda kalıyorsun. Zirveden inip mahalli liglerde top koşturmak zor belki ama bu günleri de açıksın.

MASADA FARUK'U 5-0 VE ZEYNEP'İ 5-1 YENEN FIRAT ŞAMPİYONLUKTAN EMİNDİ AMA...



Sıradı Faruk var. Biz "Bu ay LEVEL Ligi'nde hangi oyunu oynasak acaba?" diye birbirimize tartışırken meydanı boş bulan Faruk, Xbox 360'ın içine Geometry Wars'ı yerleştirmiştir bile. Aramızdaki en tecrübeli Xbox 360 oyuncusu olarak koltuğa oturur oturmasız bu avantajını oyuna yansittı ve Burak'ın aldığı puanı altıya katladı. O an, "diğer oyuncuların şampiyonluk inançlarını kaybettiği an"



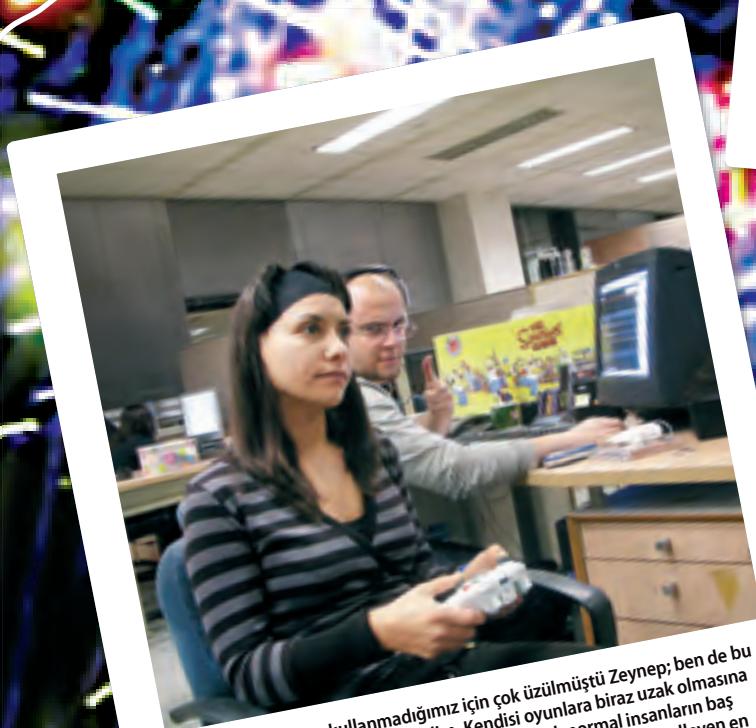
Sanık sandalyesine önce Burak'ı oturtuk ve ondan marifelerini sergilemesini istedik. Burak, önce Xbox 360 gamepad'ı ile uyumlu hale gelmeye, sonra oyunu öğrenmeye ve son olarak da bizi eğlendirmeye çalıştı; fena bir performans da sergilemedi hani. Hepimizin aynı anda güldüğü anı yakalamayı başaran Elif'i ayrıca tebrik ediyoruz.

OYUN: GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

İNCELENDİĞİ SAYI: -

PUANI: -

GEOMETRY WARS'TA ISRARCI DAVRANAN FARUK'TAN ŞÜPHELENİP ONU YAKIN TAKİBE ALDIK



Geçen ay fotoğrafını kullanmadığımız için çok üzülmüşü Zeynep, ben de bu kareyle onun gönlünü almak istedim. Kendisi oyunlara biraz uzak olmasına rağmen Geometry Wars ile bir hayli ilgili ancak normal insanların baş parmaklarına göre tasarlanan gamepad'ler, onun başarısını engelleyen en önemli faktör oldu ve geçen ay olduğu gibi bu ay da pek varlık gösteremeyerek dibe vurdu. Bu karede ayrıca, Faruk'u -yine- bir başkasının fotoğrafında ön planda çıkmaya çalışırken görüyoruz.

GÜNÜN GALİBİ

FARUK DE BOER

10 PUAN

Kasım ayını LEVEL Ligi'nin sonucusu olarak kapatan Faruk, Geometry Wars ile tozu dumana kattı ve en yakın rakibinin yaklaşık iki katı puan kazanarak ligdeki puanını 11'e yükseltti.



PES6 müsabakalarında kendi sahasında mücadele eden Fırat, bu ay oldukça mutsuzdu ve bu hali fotoğrafa da yansdı. Faruk'un elde ettiği skor herkes gibi onu da sindirdi ama bir umutla geçti Xbox 360'ın karşısına ve onur mücadeleşine başladı. Oyunun bitiminde basının karşısına çıkan Fırat şu şekilde konuştu: "Elimden geleni yapmaya çalıştım ama olmamı olmuyor işte; Faruk'u tebrik ediyor ve kendisine başarılar diliyorum. Artık önumüzdeki maçlara bakacağız."

PUAN DURUMU

İŞİM	BU AY	TOPLAM
ŞEFİK	8	17
FIRAT	4	14
ELİF	6	11
FARUK	10	11
BURAK	5 + 5	10
ZEYNEP	3	9
ERCAN	0	8
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2

LEVEL PAF LİGİ

Bu ay kura çekimiyle uğraşmadık ve eski bir sistemi uygulamaya koymadık: Yenen masada kalır! Kasım ayının oyunu ise tarih öncesi dönemlerden kalan "bozuk para maçı" oldu. Tribünleri dolduran LEVEL ve Blue Jean çalışanlarının gözlerinin önünde oynanan maçlarda, Fırat ele geçirdiği masayı uzun süre bırakmadı; ta ki Burak ile karşılaşınca kadar. İlginç tarziyla bizleri şarttan ve güldürün Burak, bizi güldüğüümüze pişman edercesine Fırat'ı 5 - 2 yenerek şampiyon oldu ve 5 puanı kaptı.



TOM CLANCY'S END WAR

YAPIM Ubisoft Shanghai

DAĞITIM Ubisoft

TÜR RTS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.endwargame.com





Şu sıralarda hepimizin aklında ortak bir soru var: Üçüncü Dünya Savaşı ne zaman başlayacak? İkinci Dünya Savaşı konulu oyunların yerini, bu soruya alternatif cevaplar veren oyunlar alıyor yavaş yavaş. Tom Clancy's End War da ileride karşılaşabileceğimiz ittifak ve itilaflar için birer alternatif sunuyor. Görsel açıdan son derece etkileyici olmasa beklenen End War, klasik mouse + klavye sistemi yerine sunduğu "sesli komut" kontrol sistemi ile ön plana çıkacağa benziyor. Tek dileğimiz, oyunun çıkış tarihinin gerçek bir Üçüncü Dünya Savaşı'na denk gelmemesi.



BÜYÜK DENİZDEKİ KÜÇÜK BALIK

Grand Theft Auto IV

Birkaç ay önce GTAIV'ün fragmanını izleye izleye hepimize bir haller olmuştu. Ofisçe, içinde bulunduğumuz bekleyiş nedeniyle depresyona girmiş ve bu yüzden oyun ile ilgili videoları izlememeye karar vermiştim. Sağlığını korumak adına bir demo'nun yayınlanması bekleyecektir ve ancak o dakikadan sonra GTAIV'le ilgili bilgiler sunmaya devam edecektim ki oyunun demo'suna ait bir video, bir anda karşımıza dikildi. Bu videoyu, bir ekranın başında toplanarak



izledik ve neredeyse oyunu oynamış kadar olduk. İşte demo izlenimlerimiz, işte son bilgiler...

Nico'nun New York günü>

Demo'nun başında, Nico Bellic, bizi New York'un kalabalık meydanlarından birinde selamlıyor. (GTAIV ağızıyla New York'a "Liberty City" ve Times Square'e de "Star Junction" demeliyiz aslında.) Neon

işıkların ve gürültünün egemenliğindeki bu meydan o kadar detaylı hazırlanmış ki gazete büfeleri, restoranlar, mağazalar ve tüm binalar detaylı ve net bir şekilde gözlerimizin önünde parlıyordu. Saşa sola -gerçekten- büyülenmişcesine bakarken demo'yú oynayan arkadaş bu duruma bir "dur" dedi ve Nico'yú bir motosiklete bindirip Rotterdam Hill'e, Little Jacob'u görmek üzere yolladı.

Nico, Little Jacob adındaki silah satıcısını görmeliydi çünkü bir polis memuru olan Francis McCrery'nin kirli işlerini halletmesi için sağlam silahlara sahip olması gerekiyordu. Francis, bazı dümenler çevirirken belgelenmişti ve ünlü bir avukat da Francis'i demir parmaklıklar arkasına yollamak istiyordu. Nico hemen Little Jacob'a ulaştı ve kendine bir tabanca, bir de Uzi satın aldı. Artık her şey daha gerçekçi olduğu için bir pizzacının yanında tabak gibi duran bir silah dükkanından, robotumsu hareketlerle ve diyaloglarla dileğimiz ekipmanı alamayacağımızı

YAPIM Rockstar North
DAĞITIM Rockstar Games
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB www.rockstargames.com/iv



AYDINLIK TARAF

- 🕒 Çok daha gerçekçi bir GTA dünyası
- 🕒 Detaylı mekan tasarımları
- 🕒 Mekanlar arasındaki geçişlerde yüklemelerin olmaması

KARANLIK TARAF

- ☒ Nico, önceki GTA karakterlerine göre daha soğuk
- ☒ Oyunun PC'deki geleceği hala meçhul
- ☒ Kullanılabilir hava araçlarının neredeyse tamamının oyundan çıkarılması

anlamış oldu böylece. Little Jacob gibi -seyyar- silah satıcılarının ellerinde ne varsa alışverişimizin ancak bunlarla sınırlı kalacağını öğrendik.

Silahlarını kapan Nico, artık Francis'e düşman olan ünlü avukatı bulmamayı ancak avukatın isminden başka hiçbir bilgiye sahip değildi. Avukat hakkında ufak bir araştırma yapıp gerekli kontak bilgilerini öğrenmek için bir taksi çevirdi ve taksiyi en yakındaki internet kafesinin nerede olduğunu sordu. Daha sonra önünde beliren haritadan -taksicinin yön lendirmesini de göz önüne alarak- gitmek istediği bölgeyi işaretleyen Nico hem bizim adımıza, hem de kendi adına keyifli bir yolculuğu çıktı. İnternet kafeye vardığında kisa da olsa bir yükleme ekranıyla karşılaşmayı bekliyorduk ancak kafeye girerken ne bir yükleme belirtisi vardı, ne de herhangi bir takılma... İşin bir diğer güzel yanı; dört duvardan ve birkaç bilgisayardan oluşan gerekken internet kafe o kadar detaylı tasarlanmıştı ki bizi mest etti. Masalardaki kupalar, çevreye dağılmış dergiler, sağa sola itilmiş sandalyeler... Serinin önceki oyunlarındaki boş ve sıkıcı iç mekanlardan



sonra böylesine zengin bir mekan tasarımlıyla karşılaşca yeni neslin ne olduğunu anlamış olduk.

Ararım seni her yerde > Nico'nun internet kafede yapması gereken şey, avukatın ismi sayesinde çalıştığı firmayı bulup bu firmaya bir özgeçmiş yollamaktı. Özgeçmiş yollarak firmaya ulaştığı zaman avukata bir adım daha yaklaşılmış olacaktı. Liberty City'nin tüm reklam panolarını ve buna benzer yazılı ürünlerini hazırlayan ekibin oluşturduğu internet ağı sayesinde (buradan epey esprî malzemesi çıkar kanımcâ), Nico, kısa süre içinde Goldberg, Ligner and Shyster Avukatlık Bürosu'na ulaştı. Başından sonuna kadar okuyabildiğimiz bu ilginç özgeçmiş, iş başvurusu olarak Goldberg, Ligner and Shyster'e yollayan Nico, artık



katılık bürosuna iş görüşmesi için çağrılmışla soluğu Avukat Goldberg'ün yanında aldı. Burada da yapması gereken şey basitti: Avukatı ortadan kaldırırmak. (Eylül ayında Nico'nun Goldberg'ü vurduğu sahnenin kaldırılması için dağıtımcı firmaya ultimatom verildi.)

Anlaşılan oyun, yine birçok kesim tarafından tepkiyle karşılaşacak.) Bunu da başarıyla yapan Nico, bu defa çok daha büyük bir belaya karşı karşıyadı; 20'ye yakın polis memuru, büronun

kapısında onu bekliyordu. Resepsiyona ulaşana kadar bir süreliğine sağ salim kalmayı başaran Nico, kendisini dışarı atar atmadan bir arabaya binmeyi başardı ama polis kuvvetleri azımlıydı; Nico, sadece birkaç kilometre gitmişti ki aracıyla birlikte havaya uçtu. "Game Over" yazısı ekranда belirteren "aranılma seviyesi" sadece üç yüzlü gösteriyordu... ☺

Demo'nun başında, Nico Bellic, bizi New York'un kalabalık meydanlarından birinde selamlıyor

sadece beklemeliydi. Hepimiz "Peki şimdi ne olacak?" diye birbirimize sorarken Francis'in telefonuyla irkildik. Francis, Nico'ya bir başka görev vermişti. Boş zamanını yine Francis'in kirli işlerini çözmek ile değerlendirecekti. Yeni görev, ufak bir kayıt kartını bir başka polis memurundan almasından ibaretti. Yine taksiye attayan Nico, limana vardığında hedefinin kim olduğunu biliyorlarmış ama Francis'ten hedefinin telefon numarasını almıştı. Cep telefonundan polis memurunu arayan Nico, çevresine bakındığında sadece bir kişinin telefonunun çalduğunu gördü ve hedefini bulduğunu anladı. Tek bir kurşunla polis memurunu yere yıkan ve kayıt kartını alan Nico'nun artık başı beladayıdı çünkü avaz bağırın halk, polisin olaydan haberdar olmasına neden olmuştu.

Polislerden kurtulmayı başaran kahramanımız, avu-

GTAIV'ün, 2008'in ilk çeyreğine ertelenmesi, hem birçok yeni nesil oyunun bir süre daha hayatı kalabilmesini, hem de bu efsane serinin son veliahının daha kaliteli olmasını sağlayacak. Bu yüzden "Of aman; ne zaman çıkacak bu oyun?!" şeklinde söyleyenmiyoruz.

RADYONUZU AÇIK TUTUN



GTA serisi radyo reklamlarıyla ünlüdür. GTA IV'te de yer alan bu reklamlardan birkaçını sizin için bu sayfalara taşıyoruz. Unutmadan: Oyunda İngilizce olarak yer alacak olan bu reklamları anlayabilmek için sağlam bir İngilizce'ye sahip olmanız gerekiyor.

Amerika'nın en iyi emlakçısı

"Bir ev sahibi mi olmak istiyorsunuz? Piyasa araştırması yapmadığınız fark etmez; rüyanızı gerçeğe dönüştürmek için, sizin için buradayız ve eviniz şu anda hazır! 500m²'lik, cam kaplama bir evden bahsediyoruz! Camları açılmayan ve siz isteyken; içinde, yatağınızda kapıcınızın kendisinin tattım ettiği bir ev! Sadece üç milyon dolar ve üstelik gecekondu mahallesine sadece üç blok ötede! Şimdi başvurun, karlı çinkin!"

Japon rüyası

"Dünyayı ele geçirmeye çalışan yarı robot, yarı radyoaktif bir bitki mi? Bunu ancak 15 yaşındaki liseli bir kız durdurabilir... Onuna aynı yatağa girerek (bu bölüm Japonca)! Princess Robot Bubblegum and the Horny Radiactive Plant (Robot Prenses Sakız ve Radyoaktif Bitki) çok yakında size en yakın Managa dükkanında!"

İtalyan işi

"Aileniz, İtalyan lezzetini o ufak, çelimsiz İtalyan porsiyonları ile denemek istemiyorsa El Dentes'e gelmelisiniz! Yedikten sonra "Mama mia!" diye haykıracağınızın garantisini veriyoruz! İtalyan yemeğini İtalya'dakinden çok daha farklı bir şekilde sizlere sunuyoruz! Nasıl mı? Burası Amerika dostum! Yani porsiyonlar devasa ve yemekler tatsız ve sağlıksız! Elimizdeki "linguini"leri bile bol yağlı peynirde bekletiyoruz!"





KORKUNUN YENİ ADI



Alma, sevenleri için bir kez daha sahnedel!

Project Origin

Monolith Productions bizi korkutabilmek için her türlü sorunla baş etmeye ve her türlü engeli aşmaya kararlı gibi. Örneğin, büyük beğeni toplamış olan F.E.A.R.'ın yeni oyunu ile ilgili isim hakkı problemi yaşıyorlardı; çabaladılar, dişindiler ve bu sorunu aştılar.

Oyun sektörü genişledikçe ortaya çıkan problemler de giderek karmaşıklıyor. Eskiden firmaların en büyüğü sorunları kopya oyuncular, idareli kullanmak zorunda oldukları düşük bütçeler gibi basit problemlerdi. Bugün ise oyunların isim hakları bile çok ciddi tartışmalar yaratıyor, ortaya karmakarışık davalar çıkarabiliyor. F.E.A.R.'ın ismi Monolith ve Vivendi tarafından belirlendi ve oyun, 2005 yılında piyasaya çıktı fakat ardından F.E.A.R. isminin kullanım haklarına Vivendi sahip oldu. 2004 yılında, yani F.E.A.R. projesi üzerinde çalışmalar devam ederken, Monolith, Warner Bros. Interactive tarafından satın alındı ve isim haklarının haricinde; oyun evreninin, orijinal öykünün ve karakterlerin kullanılan hakları Monolith'te kaldı.

Yani bildığınız boşanmış çift ve mal

YAPIM Monolith Productions

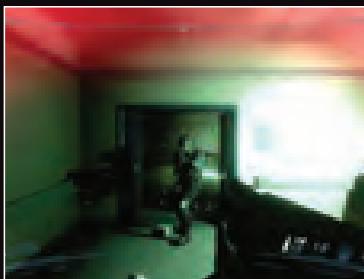
DAĞITIM Warner Bros. Interactive

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.nameyourfear.com



- mülk paylaşımı sorunu... Peki sonra ne oldu? LEVEL'in Kasım sayısında "ilk bakışı"nı okuduğunuz ve bu ay incelemesini okuyacağınız F.E.A.R. Perseus Mandate, TimeGate tarafından geliştiriliyor. Vivendi'nin alt kuruluşu olan Sierra tarafından piyasaya sürüldü.

Bu sırada Warner Bros. cephesi de boş durmadı ve Monolith ile, içinde F.E.A.R. ismi geçmeyen yeni bir F.E.A.R. oyunu geliştirmeye başladı. Firma, oyuna yeni bir isim bulmakta oldukça zorlandıktan sonra bu işi F.E.A.R. hayranlarını yıkuya karar vererek yeni oyunun ismini için bir yarışma düzenledi. Yarışmanın sonunda 21 yaşındaki Sean Comer adlı bir gencin "Project Origin" önerisi beğenildi ve böylelikle oyunun adı son halini aldı.

Gördüğünüz her şeye ateş edin!>

Oyunun ismi değişmiş olsa da yapımci değişmediği için ilk F.E.A.R'dan

Koridorun sonunda uzayıp giden gölgeler, duyacağınız garip sesler ve fısıltılar... Bu oyunu oynarken bir an bile huzur bulamayacaksınız.

aşına olduğumuz hemen hemen bütün özellikler Project Origin'de mevcut. Alma yine bildığınız Alma... "Aksiyon" derseniz, Monolith bu konuda bir adım ileriye gitmiş gibi görünüyor. İlk oyunda da hızlı aksiyon sahneleri ve çarpıcı efektler adrenalin pompalamamızı sağlamıştı fakat bu kez daha fazlası için hazır olmakta fayda var çünkü bu defa grafikler ve efektler daha gerçekçi; dolayısıyla daha etkileyici. Mesela, yakın mesafeden vurdugunuz bir düşmanın boyundan fışkıran kanlar kısa süreliğine görüşünüzü engelleyerek panik yapmanızı neden olacak. Benzer şekilde, fırlatılmış olduğunuz el bombası bir düşmanın yakınında patlarsa kolunun tamamen koptuguşa şahit olabileceksiniz.

Alev alan düşmanlarınız kendilerini söndürmeye çalışacak; biçare, üzerlerindeki alevleri söndürebilmek için kendilerini yere atacaklar

Yeni nesil birçok oyunda olduğu gibi düşmanlarınızın dışında - çevrenizde gördüğünüz hemen hemen her şey, açılan ateşten hasar alarak parçalanabilecek. Bu

özellik oyunun gerçekliğini artırırken sizin de işinizi zorlaştıracak. Saldırılar sırasında çevrenizden kopan parçalar görüş alanınızı kapatırken kafanızı sokacak bir delik bulmak hiç kolay olmayacak. Saklanacak yer bulmakta zorlandığınız zamanlarda en iyi çözüm çevrenizde gördüğünüz eşyalar bir noktaya yığırarak kendi siperinizi hazırlamak olacak. Bu da demek oluyor ki etrafınızda objeler parçalanabileceği gibi hareket de ettirilebilecek. Tüm bunlar yapay zeka ile birleşince karşınıza çevresindeki eşyaları kullanabilen, daha zeki düşmanlar çıkarıyor. Örneğin, sizi yavaşlatmaya kararlı olan bir düşmanınız yolunuza tıkanak için önüne çeşitli eşyalar fırlatabilecek. (Neyse ki siz de aynı hareketi onlara karşı

kullanabilme şansına sahip olacaksınız.) Düşmanlar sınırlı bir yapay zeka sahibi olmadıkları için onlara karşı geliştirdiğiniz saldırılara ve savunmalara karşı - her

ÖNERİLEN EN SAÇMA İSİMLER



Warner Bros., F.E.A.R. yerine, farklı bir isim bulmaya karar verip işin içinden çıkmaya karar verdi. Ortaya oldukça güzel isimler çıktı gibi birçok saçma isimler de önerildi. Bu isimler o kadar komikti ki yapımcılar oyunun sitesinde, önerilen en saçma isimleri yayınladılar. İşte bu isimlerden bazıları: Flurry, The Girl in the Ketchup Stained Dress, Mouth Breathing Bottom Feeders, Thugmuffins Gangsta Throwdown, Carnival of Graveyards, S.A.U.S.A.G.E., B.E.E.R., Runny Eggs...





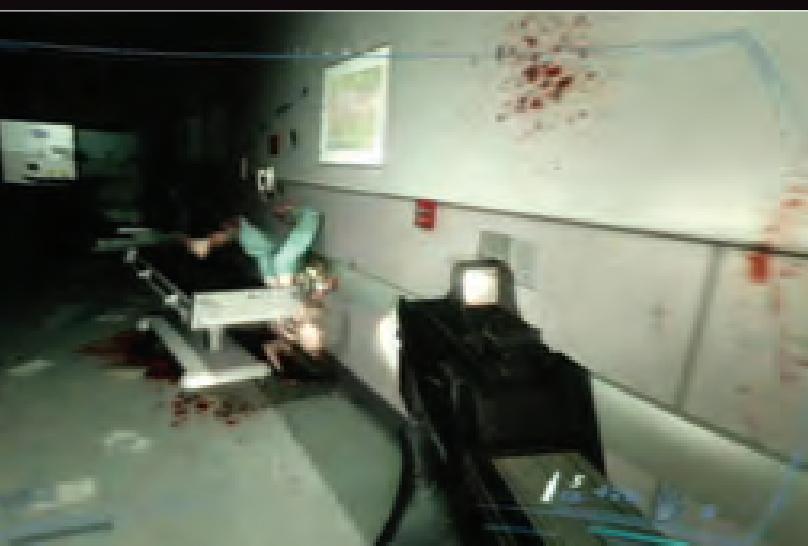
seferinde- farklı bir çözümle karşılık verebilecek. Örneğin, peşinizden koşan bir grup askerin yolunu koridorun girişine yerleştirdiğiniz bir eşya ile tıkalayacak olursanız bu grup hemen size daha hızlı ulaşmanın bir yolunu aramaya başlayacak. Ve tahmin edebileceğiniz gibi bu yolu bulmaları çok uzun sürmeyecek. Yapay zekanın bu denli "sınırsız" olması oynamanabilirliği artıran en güçlü etkenlerden biri.

Yangın var! Tüm bu özelliklerin yanında, Monolith'in yeni oyun motoruyla ilgili ilginç bir sürprizi var: Oyunda çevrenizdeki hemen hemen her şey (eşya ya da düşman) parçalanabildiği ve hareket ettirilebildiği gibi alev de alabilecek. Üstelik bunu gerçekleştirmek için lazer silahlarının dışında başka bir şeye ihtiyacınız olmayacak. Lazer silahlarınız ile hedefinize ateş ettiğinizde düşmanlarınız veya eşyalar önce bir çizgi şeklinde kesilmeye başlayacak; sonra, ateş ettiğiniz noktalara tekrar hedef alırsanız hedefinizin ana maddesine göre ufak çaplı yangınlar çıkartabileceksiniz. Ve geliştirilmiş yapay zeka bu noktada bir kez daha kanımızı donduracak: Alev alan düşmanlarınız kendilerini söndürmeye çalışacak; biçare, üzerlerindeki alevleri söndürebilmek için kendilerini yere atacaklar. Monolith, Project Origin konusunda fazlaıyla



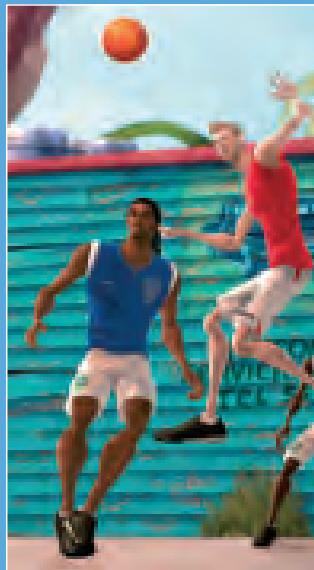
iddialı konuşuyor ve bu oyunun gelişmiş geçmiş en iyi FPS olacağını iddia ediyor. Şu ana kadar elimize ulaşan bilgilere ve görüntülere dayanarak genel bir yorum yapacak olursak bu iddianın boş olmadığını söyleyebiliriz. Yeni nesil grafik ve efektler, ılıklarımızı donduracak kadar zeki olan yapay zeka ve ağır çekimde gösterilen etkileyici ölüm kareleri... Tüm bu anlattığımız özelliklere üzüntücü kızımız Alma ve diğer korku öğeleri ekendiğinde bu oyunu merak etmemek imkansızlaşır.

Eğer F.E.A.R. geçmişinizde özel bir yere sahipse bu isim değişikliği canınızı sıkmazın çünkü Project Origin -ismi dışında- F.E.A.R.'dan farklı ve onun devamı niteliğinde.



FIFA STREET 3 Sokak futboluna yeni kan geliyor

İlk iki oyundan edindiğimiz tecrübeler doğrultusunda FIFA Street 3'ün 2008'in bahar aylarında piyasaya çıkacağını duyuncu pek heyecanlanmadık; gayet sakin bir şekilde pizzamızı yemeye devam etti. ("Elif yedi" dersek daha doğru olur.) Ancak elimize oyunla ilgili bilgi ulaşlığında ona bir şans vermemiz gerektiğini düşündük. Ve elbette ki bilgileri sizinle paylaşmamız gerektiğini de... PS3 ve Xbox 360 platformları için hazırlanan oyun, bu yılın başlarında piyasaya çıkan ve oldukça beğenilen NBA Street Homecourt'un grafik motoru kullanılıyor. Toplam 18 takımdan 250 yıldız futbolcuya seçebileceğimiz oyunda, futbolcuların özellikleri ve tasarımları karikatürize edilmiş. Mesela, Peter Crouch, fiziksel özellikleri abartılarak bir deri - bir kemik olarak oyuna aktarılmış. Futbolcuların oyun tarzları ve yetenekleri ise dört ana grupta toplanmış: Tricksters (Çalımcılar), Finishers (Şutcular), Playmakers (Pasçılar) ve Enforcers (Top Çalanlar). Kontrol sistemine de el atılarak daha rahat ve kullanışlı kontrollere sahip olması beklenen FIFA Street 3, belki bu sefer "sokak futbolu"nu bize sevdir.



MAX PAYNE Max Payne'e Wahlberg yakışır mı?

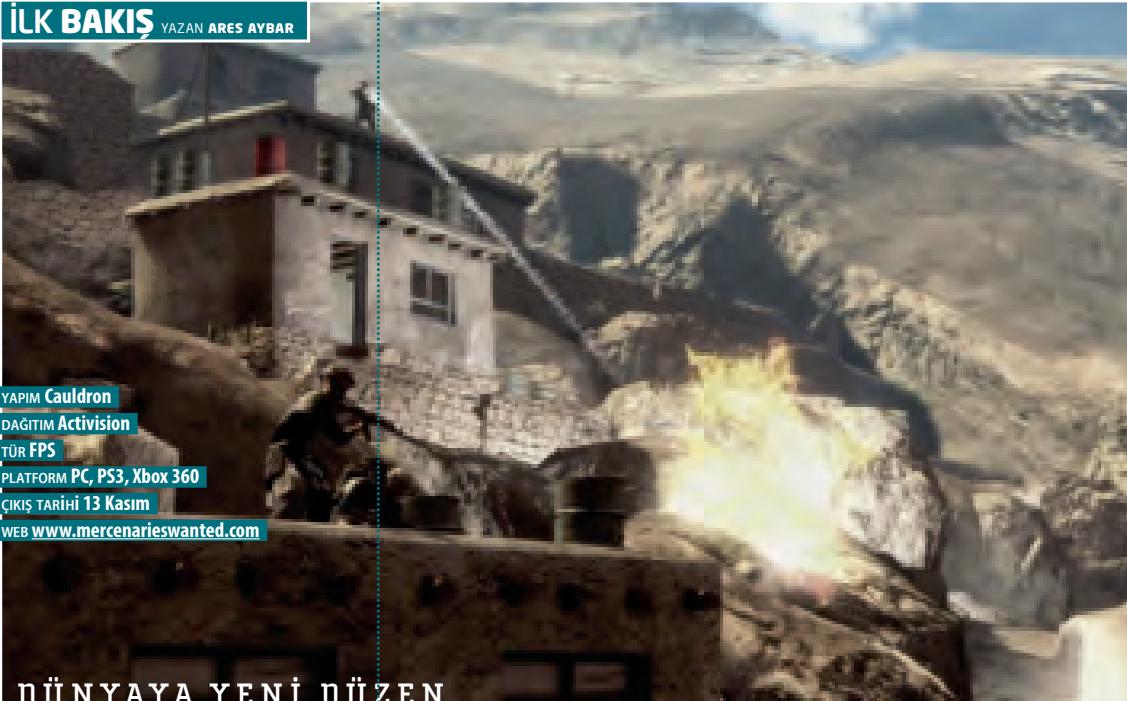
Boogie Nights ile adını tüm dünyaya duyuran, aykırı rollerin oyuncusu Mark Wahlberg bugünden oyun camiasının dilinde. İsmi klasikler arasında kazınmış olan Max Payne'in filmi için şu an en iddialı aday olarak görülen Mark'ın Max'e yakışır yakışmayacağının binlerce oyuncunun muhabbet konusu olmuş durumda. En son The Departed filmiyle Oscar'a aday olan oyuncu, şu ana kadar rol aldığı hemen hemen bütün filmlerde ası, güçlü ve marjinal karakterleri canlandırdı. Bu yüzden Max Payne rolünde fazla zorlanmayacağı düşündüğümüz Wahlberg'ün bu rolle ilgili bir basın açıklaması yapmasını bekliyoruz. Bu arada, "Hazır Cehennem Silah serisinden de tecrübesi var; keşke Mel Gibson bu kadar yaşlanmasaydı da Max Payne rolünü o kapsayı" demekten de kendimizi alamıyoruz çünkü bizce bu role en çok yakışan isim o.



PRO EVOLUTION SOCCER 2008 Aşk her şeyi affeder mi?

Bir oyun düşünün ki çok büyük bir kitle bu oyuna ağıçkasına bağımlı olsun. Evet, PES serisinden bahsediyoruz. Seri, bu yıla kadar başarısına hiç gölge düşmeden yoluna devam ederken PES 008 ile birlikte alabora oldu. Üstelik durumun vahameti sadece oynanışındaki problemlerle sınırlı değil; ortada daha büyük bir facia var. Oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının online modu büyük bir lag soruna sahip. Bu sorun nedeniyle görüntü senkronizasyonu sağlanamıyor ve komik ama bir o kadar da sinir bozucu manzaralarla karşılaşıyoruz. Bu fiyaskonun ardından Konami, tüm PES severlerden özür diledi; PS3 ve Xbox 360 versiyonları için 19 Kasım'da tüm dertlere derman olacak bir patch yayınlanacağını duyurdu. Ancak PES hayranlarının Konami'yi affedip affetmeyeceği m eçhul.





YAPIM Cauldron
DAĞITIM Activision
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ 13 Kasım
WEB www.mercenarieswanted.com

DÜNYAYA YENİ DÜZEN

Soldier of Fortune: Payback

Filmlerde her zaman işlenen, hepimizin başına olduğu bir konu vardır: Amerikalı paralı askerler, "dünya düzenini sağlamak" amacıyla çeşitli bölgelere gönderilir, teröristlere karşı sıcak çatışmalara girer ve gerekirse bir üssü tek başlarına darmadağın ederler. Yani bir şekilde, düşman olarak belirledikleri hedefleri yok ederek dünyamıza huzur ve düzen getirmiş olurlar. Bu senaryo tam bir klişedir. SoF serisine de aşağı - yukarı aynı senaryo hakim. Serinin önceki oyularından baba olanları aydınlatılmış hemen: Yukarda bahsi geçen olay örgüsünün tamamı SoF serisinde de mevcut. Buna ek olarak; teröristlere karşı verdığımız bu savaş daha önce hiç olmadığı kadar kanlı geçecek. Şimdi "Savaş dediğin zaten kanlı olur" dediğinizin duyabiliyorum ama Call of Duty, Medal of Honor gibi oyular, bu oyuncun yanında "sansürlenmiş" gibi...

Oyunun temasına deðindikten sonra ayrıntıya girebiliriz. Öncelikle, şu "kan" meselesi biraz açıymak çünkü oyunu, türündeki diğer oyulardan ayıran en belirgin özellik bu. SoF: Payback'te, vurdur-



gumuz düşman -diğer oyularda olduğu gibi- örüklen bellı başlı birkaç yerinden ketçap sıçratarak yere yiğilıyor; "Ghoul" adı verilen bir sistem sayesinde, kullandığımız silaha ve mermiyi isabet

ettirdiðiniz bölgeye bağlı olarak farklı tepkiler veriyor, düşmanın vücudu parçaları ayrılıyor. Bir önceki oyunda bizim vücudumuz ve düşmanlarımızın vücutları tam 26 parça ayrılabiliyordu; aradan geçen beþ seneyi göz önüne alırsak SoF: Payback'te bu sayının çok daha fazla olacağını söyleyebiliriz.

Payback'in oynanışında herhangi bir yenilik yok; hatta oynanış özelliklerinin Call of Duty ile neredeyse aynı olduğunu söyleyebiliriz.

Payback'te yapay zeka açısından kötü bir sürprizle karşılaşmayacaðı gibi görünüyor. Oyunda bize ecel terleri döktürebilecek olan 15 farklı düşman tipi mevcut. Bu düşmanların her birinin bizden üstün olduğu taraflar var ama paniye gerek yok; silahlarımız ve teçhizatımız azımsanmayacak

"YASAK KARDEŞİM!"

Geçen sayımızda yer alan "Yasaklı Oyunlar" isimli dosya konumuz için ideal bir oyun SoF: Payback. Adı gündeme düşer düşmez Payback, Avustralya'da yasaklandı. Bu yasağın tek nedeni, elbette ki oyuncun içerdiği şiddet öğelerinin aşırıya kaçmış olması. İlk iki oyuncun içerdiği şiddet seviyesini göz önüne alırsak bu sansürü normal karşılıklaştırmak gereklidir.

Bu sansür nediyile oyuncun, Avustralya'da -iyi ihtimalle- 2008'in başlarında piyasaya çıkacagini hatırlatalım.



AYDINLIK TARAF

- ✓ Sağlam SoF temeli
- ✓ Önceki oyunda kullanılan Ghoul sisteminin geliştiriliyor olması
- ✓ Altı farklı multiplayer mod

KARANLIK TARAF

- ✗ Yapımcı firmanın değişmesi
- ✗ Şiddet seviyesinin haddinden fazla olma olasılığı

kadar etkili. Payback'te 40'tan fazla silah seçeneğine sahibiz ve bu silahların elimizdeki teçhizat ile entegre edilebiliyor olması gücümüzü artırıyor. Kısacası hem düşmanın gücü olduğunu, hem de bizim güçlü olduğumuzu varsayıyalıyız fakat eşit durumda değiliz; düşmanlarımızın sayısı bizimkinden oldukça fazla haliyle. Yani oyun boyunca "yalnız kovboy" olmanın zorluklarını yaşayacağız.

Unutmadan oyunun; Orta Doðu, Asya, Afrika ve Doğu Avrupa'da geçeceğini ve bu bölgelerin oyuna birebir olarak aktarılacaðını söylemek istiyorum fakat ben yapımcıların yalancısıyım. "Birebir aktarılma" fikri çok hoş ama bu gerçekleştirmesi zor olan vaadin yerine getirilip getirilemeyeceðinden emin değilim açıkçası. Cauldron'ı "Yalancı Çoban" bölümümüzde misafir etmeyelim de...

Toporamak gerekiyor: SoF: Payback, güzel bir oyun olacak gibi görünüyor ama asıl sorun oyunun çıkış tarihi konusundaki belirsizlik. Activision'ın web sitesinde oyunun çıkış tarihi ile ilgili hiçbir bilgi yer almıyor. Diğer yandan bazı kaynaklar 13 Kasım'ı, bazı kaynaklar ise 20 Kasım'ı Payback'ın çıkış tarihi olarak gösteriyor. Belki de siz bu yazıyı okurken oyun piyasaya çıkmış olur, kim bilir? ☺

Dünyayı kurtarmak...
Vahşet... Aksiyona kaldığımız yerden devam edeceğiz.
Fakat yapımcı firmanın değişmesi bizi biraz kaygılandırıyor.
Bakalım SoF'un kaderi ne olacak?

Beyaz eşya ve elektronige özel...
Axess'le şimdi çok çok al
Mart'ta rahat rahat öde



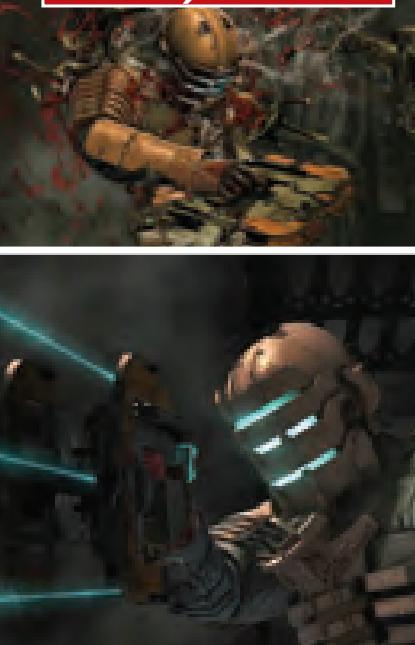
Şimdi elektronik, beyaz eşya ve bilgisayar harcamalarınızı Axess'inizle yapın,
Mart ayında ödeme fırsatından yararlanın. **AXESS KAZANDIRIR.**

Kampanya elektronik, beyaz eşya ve bilgisayar sektöründeki Axess üye işyerlerinin Axess POS'undan 1 - 31 Aralık 2007 tarihleri arasında yapılan vade farksız taksitli işlemlerde geçerlidir.

Wings Bu kampanyadan Wings sahipleri de faydalanabilir.

AKBANK





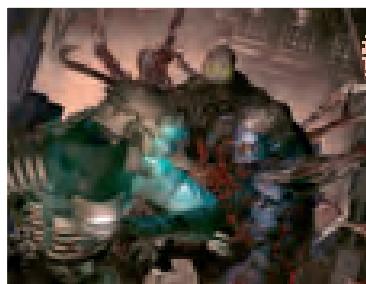
CEHENNEM, UZAYA TASARSA...

Dead Space

Yeşen bir yıl eskimek üzere ufukta göründü ve herkes için nostalji rüzgarları şimdiden esmeye başladı. O rüzgardan nasibini alanlardan birisi de şüphesiz ki benim. Yıllar önce bir arkadaşım Ufuk Faciası'nı (Event Horizon) izlemek içinden sinemaya gitmişistik (1997). O zamanlarda internet yaygın olmadığı için filmlerin çoğunca afişlere bakılarak anı bir şekilde gidilirdi. (Maske'ye "korku filmii" diye giden çok insana rastladım.) "Afiş bakmak"tan daha etkili olan yöntem ise gişedeki görevliye film hakkında sorular sormaktı. Biz de "Nasıl bir film abi bu?" diye bir soru sormuştuk görevliye, Ufuk Faciası hakkında. "Uzayda geçen 13. Cuma gibi bir şey çocukların" diye cevaplamıştı adam. Filmin halen kült olduğunu düşünürsek gişe görevlisinin yanlışlığını söyleyebiliriz. Aynı amcayı Facebook aracılığıyla tekrar bulup; "Nasıl bir oyun abi Dead Space?" diye sorduk. "Uzayda geçen, Ufuk Faciası gibi bir şey" diye cevap-

ladı amca. Evet; eminim ki yine yanılmadı. Bu yorumu biraz daha geliştirmek gereklisse, Dead Space için "Uzayda geçen; Event Horizon, Alien, Resident Evil ve F.E.A.R. kanımı bir oyun" tanımlamasını yapabiliriz. Haliyle, türün meraklısı olan herkesin uykusu kaçak gibi görünüyor.

Yapımcılardan Glen Schofield, hemen hemen her açıklamasında "Oyuncuların tek başlarına ve karanlıkta iken oynamaya korkacıkları bir oyun hazırlıyor" ifadesini



kullanıyor. Göründüğü kadariyla, yapımcılar da bu iddialı cümlelerin, referans olarak kullandıkları oyunların ve filmlerin gölgelerinde kalmamak için olabildiğince hassas bir şekilde çalışıyor. Hem oyun dünyasından, hem de beyaz perdeden beslenen bir oyun hazırlıyoysanız yapılması gereken de budur zaten. Zira herkesin bekłentisi yüksektir.

Yapım ekibi, işe korku filmi yönetmen-

Gemiye yayılmış olan gizemli parazitler, mürettebatı korkunç birer yaratığa dönüştürürken tek amacımız buradan sağ salım çıkmak olacak

lerinin "seyirci korkutma" yöntemlerini inceleyerek başlamış; büyük Hollywood produksyonlarından B-sınıflı filmlere kadar her tür film defalarca izlenmiş. Müzik ve ses filmin hangi noktasında yükselmiş, hangi karede ekrana aniden bir şeyler çıkmış, gerilimi artırmak için neler kullanılmış... Her şey ama her şey incelenmiş ve oyun yapılan gözlemlere göre şekillendirilmiş. Bu kadar çalışmadan sonra oyunda; siyah

AYDINLIK TARAF

- 🕒 Atmosfer
- 🕒 Etkileyici görsellik
- 🕒 Sınırlı kaynaklar ve gerilim unsuru

KARANLIK TARAF

- ✖ Dozajı ayarlanamaz ise, sınırlı kaynaklar
- ✖ Checkpoint sistemi
- ✖ Potansiyel bir sistem canavarı olması

SOLUCAN DELİĞİ (WORM HOLE) NEDİR?



Basitçe: Uzayı bir kağıt olarak düşünün ve elinize bir kağıt alıp üstüne iki nokta koyun. Bize öğretilen temel geometriye göre iki nokta arasındaki en kısa yol düz bir çizgidir. Peki şimdi, bu kağıdı katlayıp koymuş olduğunuz iki noktanın üst üste gelmesini sağlayın; işte asıl "en kısa yol" budur.

Adrian Berry'nin Sonsuzluğun Kıyıları adlı kitabından şu kısa alıntıyı yaparak konuyu kapatmaktır niyetim:

"Uzay gemilerinin, evrende, sanki evren Londra Metrosu'ndan biraz daha büyümüş gibi hareket etmesine olanak tanıyan 'hiper ziplamalar' olmasa yıldızlar arası maceraları anlatan pek az bilimkurgu romanı aklı yatkın olurdu. Ancak yakın zamana kadar fizikçiler, böylesi yolculukları, 'Hayal ürünü' diyerek göz ardı etme eğilimindeydi. Öyle olmasayıda ne kadar da iyi olurdur! İlk başta daha hızlı yolculuk etmemeyi olanaksız kılan kuralları hice sayan torularımız, en yakın yıldız sistemindeki Alpha Centauri'ye birkaç haftada ulaşır; 10.000 - 15.000 yılda da Samanyolu Galaksisi'ndeki yaşamaya elverişli bütün gezegenlerde koloniler kurarları."

bebek arabalarına, ip atlayan çocuklara ve küçük kız motiflerine rastlamayız herhalde. Ayrıca, dikkatle çalışırken birinin arkasından "BÖAH" diye bağırlılması kadar etkili (!) korutma yöntemleri kullanırsa bilgisayarın başına bir rulo tuvalet kağıdıyla oturmamız gerekebilir.

Dead Space'te, aynı Half Life'ta olduğu gibi bir mühendisi kontrol edeceğiz.

Karakterimiz Isaac Clarke, "maden çıkartma" gemisinin iletişim sistemini tamir etmek için içeriye girdiğinde başına geleceklerden habersizdir; çok geçmeden cehennemin tüm zincirleri boşanacaktır. Gemiye yayılmış olan gizemli parazitler, mürettebatı korkunç birer yaratığa dönüştürürken tek amacımız buradan sağ salım çıkmak olacak.

EA, Dead Space oynarken sürekli gergin olmamız ve rahat bir nefes alamamamız için her şeyi yapıyor. Örnek vermek gereklisse: Oyun boyunca çok fazla cephaneye / ilk yardım çantasına rastlamayacağız ya da dinlendilince enerjimiz otomatik olarak dolmayacak. Yani bir ilk yardım çantası için karanlık koridorlarda ciritt atmak zorunda kalacağız. "Ne kadar enerjimin kaldığı önemli değil; ben her köşe başında oyunu kaydederim" diyorsanız bunun mümkün olmadığını üzürek belirtmem gerekiyor; oyun, çoğu konsol oyununda olduğu gibi checkpoint sistemini kullanacak. Sınırlı bir enerji ve cephane ile karanlıkta dolaşırken

YAPIM EA Redwood Shores

DAĞITIM Electronic Arts

TÜRKİYE

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği

WEB www.ea.com/deadspace



yapacağımız bir hata bizi 30 - 40 dakika geriye götürebilecek. İşte bu noktada oyunun biraz sinir bozması muhtemel.

"Silahım her şeyimdir!" > Ateşli silah kullandığımız çoğu oyunda; bıçak, levye ve muşta gibi yakın dövüş silahlarıyla düşmanlara karşı pek şansımız olmaz. (Doom'daki elektrikli testereyi tenzih ediyorum; Doom'da yer alan elektrikli testere, bir silahtan öte, bir tutkuysu.) Dead Space de işleri zorlaştıracak yakın dövüş silahlarını iyiden iyiye etkisiz hale getiriyor; çoğu yarattığa karşı yakın dövüşte hiç şansımızın olmayacağı söyleyenler. Dolayısıyla o çok değerli cephaneımız bittiğinde geriye tek bir seçenek kalacak: KAÇMAK!

Baştan sona atmosferi güçlendirmek üzerine yoğunlaşmış olan bir ekibin,

görsel kaliteyi boşlaması düşünülemez. Oyunun hem hızlı, hem de gerçekçi grafiklere sahip olabilmesi için Bioshock ve Rainbow Six: Vegas'ta kullanılmış olan "Unreal Grafik Motoru 3" tercih edilmiş.

Dead Space, vaat ettikleriyle şimdiden hepimizi meraklandırmış durumda. Vaat edilenler gerçekleştirilirse oyun dünyasına yeni bir yıldız daha katılacak demektir. Oyuna gelmeyein, oyunsuz kalmayın! ☺

"Size cehennemi yaşatacağınız" gibi "görünmez" bir slobana sahip olan bir oyundan çok şey beklemek en doğal hakkımız; oyun iddia edildiği kadar iyi olacaksasusup beklemekten başka şare yok.

UFUK FACİASI
Orjinal Adı: Event Horizon
Yapım Yılı: 1997
Yönetmen: Paul W.S. Anderson (Alien vs. Predator, Soldier, Mortal Kombat, Resident Evil)
Oyuncular: Laurence Fishburne (The Matrix), Sam Neill (Jurassic Park), Kathleen Quinlan (Breakdown)
Konu: 2047 yılında, Güneş Sistemi'nin dışına "araştırma" amaçlı gönderilen ve yedi yıldır kayıp halde olan Event Horizon adlı uzay gemisini bulmak için uzayın derinliklerine bir kurtarma gemisi yollanır. Uzaydaki "solucan delikleri"ni kullanarak yolculuk yapmaya olanak tanıyan teknolojiyi bulan Dr. William Weir'in ve mürettebatının cesetlerine dolu gemiyi bulmasıyla macera garip ve korkutucu bir hal alır.



MAFIA II

"Bana 'Baba' diyebilirsin evladım!"



Yakın bir arkadaşınızla uzun bir aradan sonra bir araya geldiğinizde, sanki aradan hiç zaman geçmemiş gibi hissedersiniz; sanki daha dün görmüşsünüz birbirinizi. İşte Mafia II'nin yapılmamasında olduğunu duyduğumuzda da aynı şeyleri hissettiğimizde, sanki ilk Mafia'nın üzerinden beş yıl geçmemiş gibiydii. Öyle ya, 1930'lارın havasını soluyarak kötü adamların dünyasında ayakta kalma çabamızı nasıl unutabilirdik ki...

Yapımcı firma Illusion Software, bu defa 2K Games gibi son zamanların -BioShock, The Darkness, The Elder Scrolls IV: Oblivion gibi- ses getiren oyunlarında imzası bulunan bir isimle anlaşırlar Mafia II'nin geleceğini şimdiden garanti altın almiş durumda. "Yeni nesil" akımına ayak uydurarak oyunu PC, PS3 ve Xbox 360 platformlarına hazırlamak da yerinde bir hareket.

Mafia II'nin -su an için- en dikkat çekici özelliği, hikayenin sürükleyiciliğini sağlayan güçlü sine-matiklere sahip olması. Oyunun geçtiği dönemin 1930'lardan, 1940'lara - 1950'lere kadar uzanması ve The Godfather'in havasına bürünmesi de elimizde bulunan bilgiler arasında ancak çıkış tarihi konusunda hala herhangi bir açıklama yapılmış değil.

POSTAL III

Marjinallik tek başına karın doyurur mu?

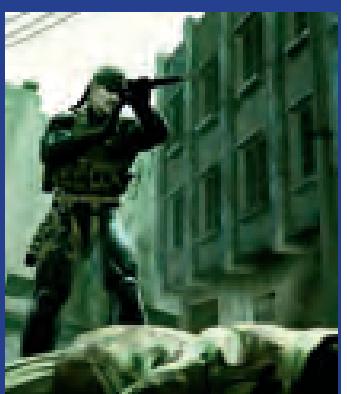
Postal serisinin ilk iki oyunu oynanış sistemi ya da teknik artıları ile değil; içerdeği "ağır" esprilerle süksə yapmıştı hatırlarsanız. Özellikle Postal II, espi dozu artırılmış "GTA benzeri" bir oyun olmaktan öteye gidemediği için çoğu meca tarafından iyi bir not almadı. "Ünlü yıldızlara yer vermekle, her şeyle dalga geçmekle, bir de üstüne şiddetin ve erotizmin dozunu artırmakla oyun yapılmaz" şeklindeki çıkışlara rağmen Running With Scissors, Postal III ile herhangi bir tarz değişikliğine gitmeye planlamıyor. Oyun, şimdilik sadece PC ve Xbox 360 için yapılıyor.



METAL GEAR SOLID 4

Snake, Snake, nerede kaldı? Snaaaaaaaaake!!!

Bir oyun yapımcısı olsaydınız merakla beklenen bir oyununuza bir an önce piyasaya çıkarmayı mı tercih ederdiğiniz; yoksa oyunun hatasız olması adına çıkış tarihinde ertelemeye mi giderdiniz? 2005 Tokyo Game Show'dan bu yana Kojima ve MGS hayranlarını derin bir "bekleme modu"na sokan MGS4: Guns of the Patriots, mükemmel yet ugruna bizi biraz daha bekletecek. Kojima, oyuncuların tepkilerini çekmemiye gözle alarak Guns of the Patriots'i daha fazla geliştirmeye karar verdi ve oyunun çıkış tarihini 2008'in ilk çeyreğinden ikinci çeyreğine erteledi. (Oyunun çıkış daha önce de 2007'den 2008'e ertelenmişti.)





YAPIM Relic & Iron Lore

DAĞITIM THQ

TÜR Strateji

PLATFORM PC

ÇIKIS TARİHİ 2008'in ilk çeyreği

WEB www.dawnofwargame.com

40.000 KERE MASALLAH!

Warhammer 40.000: Dawn of War - Soulstorm

AYDINLIK TARAF

- ✓ Yeni ırklar
- ✓ Yeni bir gezegen
- ✓ Rütbe sistemi

KARANLIK TARAF

- ✗ Yeni ırkların eskilerini hatırlatması
- ✗ Sınırlı evren



Warhammer" denince akan sular kan olur. Bir de bunun üstüne "ek paket" derseniz ben şimdiden klavyemini başında geçireceğim zamanlar için rezervasyon yapmaya başıram.

Warhammer 40k için çıkarılan Winter Assault ve hatta Dark Crusade paketleri iştahınızı kesmediyse Soulstorm'a buyurun ama bu paketi oynamadan önce bizden yüksek bir puan alan Winter Assault'u sakin atlamayın.

Yeni paket, 2008'in ilk yarısında, yani üç - dört ay içinde bilgisayarlarınızda olacak. Öncelikle, Dark Eldar ve Sisters of Battle olmak üzere iki yeni ırk ve bu ırklara ait sınıfların oyuna eklendiğini söyleyebiliriz. Bu da elimizdeki ırk sayısının toplamda dokuzu çakacağı anlamına geliyor. (Fakat oyuncunun multiplayer modunda dokuz ırkla değil, sadece bu eklenti paketiyle karşımıza çıkan yeni ırklarla oynayabileceğiz. Diğer ırkları multiplayer moduna dahil etmek için önceki eklenen paketlerine de sahip olmamız gerekiyor.) Elimizde daha da bomba bir haber var: Oyunu uçan birlikler ekleniyor! Böylelikle artık tepelerin veya koruma kulelerinin arkalarına saklanamayacağız. Bundan sonra her an ve her yerden saldırıyla ugrayabilir ve aynı şekilde saldırabiliriz. Oyunun tüm stratejik yapısının değiştiğini gösteren bu yenilik, aslında tam zamanında oyuna ekleniyor çünkü Yıldız Sistemleri arasında seyahat eden ırkların, savaş

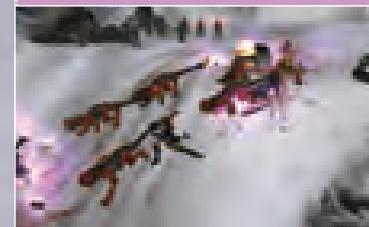
WARHAMMER DENEMELERİ

Yeni bir Warhammer 40k, yeni bir strateji oyunu demektir... Ancak Warhammer 40.000: Fire Warrior (Oyunu soldaki ekran görüntüsünden hatırlayabilirsiniz.), bizleri şarşıtmış ve "Warhammer" evreninde geçen bir FPS" olarak bilgisayarlarımıza konuk olmuştu. 2003'te çıkan bu oyun, Warhammer ismiyle görüp görebileceğiniz tek FPS'dir. (İyi ki de "tek") PlayStation 2'den PC'ye uyarlanan ve son derece sıkıcı bölüm tasarımları ve birçok hata ile dolu olan Firewarrior, hızla tarihin tozlu raflarında yerini aldı. Bu oyunu rafa kaldırıldıktan sonra, Warhammer'in MMORPG türündeki yeni oyunuya ilgili haberler bizi oldukça heyecanlandırdı. Tamam, oyunun bu "40.000"siz versiyonu'nun (Age of Reckoning) WoW'un rakibi olacağının hakkında birçok sey düydük ancak oyun, eğer WoW'a kafa tutacak niteliklerle karşımıza çıkmazsa yapıcılarının salt strateji türünden şartsızlıklarını gerektiği kanıtlanmış olacak. Bakalım nasıl bir oyunla karşılaşacağız?

SALDIRI POZİSYONU



Rengarenk boyalı takımlarıyla yarattığınız, kendi savaşçılarınızdan oluşan savaş kitalarınız ve savaş alanları... Çocukluğunuzu oynadığınız tek renk oyuncak askerlerinizden, rengarenk ve son derece detaylı bir şekilde boyanmış olan birimlere terfi etmek ne büyük bir keyiftir. Buna bir de biraz çeşit katıldığından kendinizi bir anda büyük bir savaş meydanında bulursunuz. Ama siz, siz olun, maşaüstüne bulaşmayın.



İnternet üzerinde yaptığınız kapışmaları kazandığınızda rütbe alacak ve rütbeniz yükseldikçe çeşitli ödüllere sahip olacaksınız

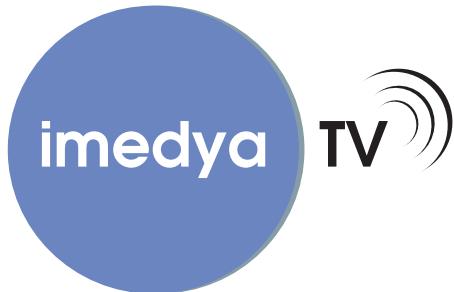
alanına sürecek hava birimlerine sahip olmaması büyük bir eksikliği.

Oyunca eklenen bir diğer yenilik ise multiplayer modla ilgili: Internet üzerinde yaptığınız kapışmaları kazandığınızda rütbe alacak ve rütbeniz yükseldikçe çeşitli ödüllere sahip olacaksınız.

Son olarak, oyuna yeni kahraman tiplerinin eklenmesini ve bu sayede senaryonun daha zengin bir hale gelmesini umuyoruz. ☺

Görünen o ki Soulstorm'u, önceki Warhammer oyunlarında olduğu gibi gecemizi gündüzüümüze katarak tek hamlede bitireceğiz ve sonra sindirmek için günlerce uyumak zorunda kalacağız. Yapımcıların ellerinde bu denli zengin bir içeriğe varken neden bizleri iki ırkla kısıtlıyorlar ki...

TÜRKİYE'NİN İNTERNET TELEVİZYONU



IP TV. Tıklayın, hayat ayağınıza gelsin



Yayın saatini kaçırma endişesi olmadan, dilediğiniz yer ve saatte tek tıkla **size özel televizyon**.

İmedya TV' nin uzman interaktif yayincılık kadrosu tarafından hazırlanan siyaset, ekonomi, belgesel, emlak, gezi, teknoloji, sağlık, magazin, sanat ve hukuk programlarını **ister evinizde, ister işyerinizde bilgisayarınızdan rahatlıkla izleyebilirsiniz.**

Son dakika gelişmeleri, stüdyo konukları ile gündemi belirleyen haber programları **günün 24 saati www.imedya.tv ile size sadece bir tık uzaklıkta.**

www.imedya.tv





UYAN ALEX: SÜPER KAHRAMAN OLDUN

Prototype

New York şehrinde yaşam, ambulans sirenleri ve trafiğin bitmeyen uğultusuya olağan şekilde sürerken; kük kokan dar bir sokakta, Alex Mercer kendisine gelmekteydi. Ellerindeki tuhaf karıncalanma ve başındaki ağrı dışında hayatındaki hiçbir şeyden emin olamıyordu. Geçmişine ait en ufak bir fikre sahip olmaksızın, kim olduğunu bilmez bir halde öylece dikiliyorlu boşlukta. Arkasındaki bir grup silahlı adam fark ettiğinde, kendisini bile şaşırın bir hızla çöp kutusunu alıp onlara doğru savurdu. Silahlar havada uçuştu ve

insanlar kanlar içinde, birer külçe et misali yere yiğildiler. "Neler oluyor bana?!" diyerek New York denilen, çelik ve betondan oluşan ormanın derinliklerine doğru ilerledi. Tam o sırada, ordu, üzerinde çalıştığı deneyin başarısızlığıla sonuçlandığını halktan gizleyebilmek için harekete geçmişti. Burnumuza buram buram X-Men kokusu geliyordu.

AYDINLIK TARAF

- Özgür oynanış
- Çeşitli güçler, araçlar ve New York şehrinin büyüsü
- Co-op modu

KARANLIK TARAF

- Klîşe senaryo
- PC versiyonu için olası bir optimizasyon sorunu

Alışlış senaryosunu göz ardı edecek olursak, Prototype'ın çarpıcı bir oyun olacağını söyleyebiliriz. Yapıcının Radical Entertainment olması da oyun adına iyi bir referans olacaktır çünkü -çoğunuzun bildiği gibi- bu firma, daha önce Simpsons: Hit & Run'a, Scarface'ye ve Hulk: Ultimate Destruction'a imza atarak adından bolca söz ettirmiştir.

Buradan kapşonlu ve spor ayakkabılı bir mutant geçti mi? Oyun, Fallout'un kaotik ortamına benzer bir ortamda geçen, Bioshock ile GTA karışımı bir kurguya karşımıza çıkıyor. Oyuna hakim olan karamsar hava, Alex'in suçlu -masum demeden önüne gelen herkesi vahşice katletmesiyle iyice yoğunlaşıyor. Ancak karakterimizin, öldürdüğü insanların şeklini alarak yeteneklerini ve anılarını öğrenebil-

YAPIM Radical Entertainment

DAĞITIM Sierra

TÜRK Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci yarısı

WEB www.prototypegame.com

KARE KARE PROTOTYPE



New York'ta sıradan bir gün yaşandı...



...şehrin bir bölgesinde Alex Merc, içinde bulunduğu tuhaf duruma bir anlama vermeye çalışıyordu.



Ve belli ki değişim ugrayan sadece Alex değildi.



New York küçük bir cehennemin içine sürüklendi...



...önemli olan tek şey, bu cehennemden sağ olarak çıkışmak.



mesileyse, bu masum insanlar, Alex'in bedeninde can bularak bir süreliğine yaşamaya devam ediyorlar. Mesela, bir helikopter pilotunu öldürüp onun yerini aldığınızda pilotun bütün yeteneklerini, tecrübesini ve geçmişini elde etmiş oluyorsunuz. Böylece ilk gördüğünüz helikoptere, mesela bir AH 64 Longbow'a binip yıllardır helikopter kullanan usta bir pilot gibi ortalığı kasıp kavurabiliyorsunuz. Alex ayrıca, gerekliği zaman ellerini birer kılıçla çevirebiliyor, kolunun şeklini değiştirip bir kalkan gibi kullanabiliyor, yere sertçe vurup yerden çelik kazıklar çıkartabiliyor. Vücutundaki değişimlerin yanı sıra, Alex'in oyundaki araçlarla aynı hızda koşabildiğini, arabaları

yapısı gereği- ana senaryoya etki etmeyen görevler de alabileceğiz. GTA'da bulunan taksicilik, ambulans şoförlüğü, polislik ve hırsızlık gibi mini görevler... Fakat yapımcıların yapmış oldukları açıklamalara göre bu görevlerin hiçbir "A noktasından B noktasına şu kadar zamanda ulaş" ya da "Tüm checkpoint'lere zamanında vararak parkuru tamamla" şeklinde bize aktarılacak kadar basit olmayacak.

Çizgiselliğin kırıldığı bir başka nokta ise çevremizdeki insanlar ve olaylar ile olan etkileşimimiz. Oyunda, etrafımızda olan bitenler gelişimimize ya da yaptıklarımıza değil; zamanın akışına bağlı olacak. Mesela, oyunun başlarında görme ya da kullanma

Bir helikopter pilotunu öldürüp onun yerini aldığınızda pilotun bütün yeteneklerini, tecrübesini ve geçmişini elde etmiş oluyorsunuz

kolayca havaya kaldırabildiğini ve çok yükseğe ziplayabildiğini de eklemekte fayda var.

Oyunun başlarında sıradan insanlarla karşılaşacakken, ilerleyen bölümlerde tam teçhizatlı askerler, tanklar, helikopterler ve hatta bizim gibi mutasyona uğramış canlılar ile karşı karşıya kalacağız. Ve tüm bunları; Times Meydanı'ndan Özgür Abidesi'ne, Manhattan'dan Brooklyn Köprüsü'ne kadar birebir olarak modellenmiş olan New York'ta yaşayacağız.

"İmaj hiçbir şeydir, özgürlük

her şey> Özgürlik Heykeli, GTA'da olduğu gibi Prototype'ta da ana senaryo gereği yapmamız gereken belli görevler yer alacak. Bu görevlerin haricinde -oyunun özgür

şansına sahip olmadığımız araçlar belli bir süre sonra ortaya çıkacak ve birkaç görev tamamladıktan sonra bu araçlarla ilgili görevlerle karşılaşabileceğiz.

Son olarak, oyunda bir co-op modunun da yer alacağını belirtiyim. GTA ve türevlerinde -bir türlü- tadına tam olarak varamadığımız co-op moduna umuyoruz ki Prototype ile dayarız. EN

Mutasyona uğramanın ne kadar zor ve acı verici olabileceğini daha önce X-Men serisi sayesinde anlamış, mutantların iç dünyalarına girmeyi başarmıştık. Bu yüzden Alex'e çubuk bağlanacağımızı düşünüyorum; onun yetenekleri ile GTA serisine özgü özgür oynanış sisteminin birleşiyor olması gerçekten heyecan verici.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Bu ay neşeliyim sevgili okurlar; bu satırları yazarken içinde garip bir huzur, bir zafer hissisi var. Geçen ay yazdıklarımın üzerine FIFA 08 ve PES 2008'in aldığı notları görünce yüzüme geniş bir gülmüşümse yayıldı. Zaten yapılmış itibarıyle gülmüşümse uzay boşluğununda oldukça yer kaplıyor. Her neyse;

futbol oyunları aynı sıkıcı unsurları kullanmaya devam ettiği sürece durum daha da kötüye gidecek. Ne var ki bu ay konumuz FIFA ya da PES değil; aldığım e-mail'lerden anladığım kadaryanın benden ağırlıklı olarak futbol hakkında yazılar bekliyorsunuz. Merak etmeyein, ileriki sayırlarda bu tecrübezi zihinden keyifli futbol yazıları okuyacaksınız ancak bu ay konumuz biraz farklı: Silent Hill serisinin beşinci oyunu ve biraz da Silent Hill serisi hakkında yazmak istedim.

Oyunları belirli yaş etiketleri ile piyasaya sürüldüğünü biliyoruz. Peki biraz dan anlatacağım olayın yaş sınırı ile yaşanması engellenebilir mi?

Öğlüm, bir arkadaşıyla Silent Hill IV oynarken salondaki kanepenin arkasına saklanıp oyunu izlemeye başlamış. Biz de olan bitenden bıhaber; oyunu oynuyoruz. Benim velet orada sizip kalmış birka saat. Oynayanlar bilir, oyun bir an bile rahat etmenize izin vermez; biz de gerildikçe gerildik. Sonra, çevrede ve oyunda sessizliğin hakim olduğu bir anda kanepenin arkasından "Höböörrömuurr" diye bir ses geldi. Zaten gerginiz; o sesle bir anda irkildik. Ben önemdedeki sehpayı devirdim, yanında oturan arkadaşım ise koltuktan devrilerek -aşından akan salyalar ile- bana nefes alamadığını belirten işaretler yapmaya başladı; korkudan bademcikleri aniden şırmış ve girtağını tikamıştı. Hemen bir ambulans çağırıp onu hastaneye yetiştirdik. Gerekli ilaçları alıp eve geldikten sonra ise oğlumun bu kez de yatağına saklanmış olduğunu gördüm. Salondan ise garip kokular geliyordu. Olan şuydu: Öğlüm uyurken bir kabus görüp sıçramış. Onun çıktıığı ses bizi hem korkutmuştu, hem de arkadaşımı hastanelik etti. Oğlumun salonda bıraktığı çiş ve kaka kokusu da cabası... Bu olaydan sonra Silent Hill serisine küfredip bu oyunu bir daha oynamamaya yemin ettim. Girtağı tikanan arkadaşım ise birkaç hafta boyunca bize hali sahaya gelemeyecek. ESRB ya da PEGI, oyunlar için birer yaş sınırı belirlerken bu tip unsurları da hesaba katarsa iyi olacak.

Legoe Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR

Tamam alegori, tamam metafor... Ancak "seksi düşman" temasının sizde de suyu çıkmadı mı artık? Eskiden, birer dantel zırh kuşanıp savaşlara katılan kadın savaşçılar vardı; şimdiye Silent Hill'in mini etekli, büyük göğüslü, balık etli hemşireleri var. Silent Hill 2'de ortaya çıkan bu hilkat garibeleri, James'in, karşısında yaşadığı cinsel problemler nedeniyle "seksi" bir şekilde modellenmişlerdi. Peki ya şimdii... Tuttu ya... Daya mini eteği, yuvarlak hatlı vücutu; ver medya... Nerede kaldı alt metin, nerede kaldı metafor? Silent Hill V'in gidişatı da hoş değil!

Not: Güney Afrikalı Serbest Yazarımız Legoe Odaburda'nın yazıları çeviri olarak yayınlanmaktadır. Kendisi, kadromuzdaki tek yabancı uyruklu yazardır.

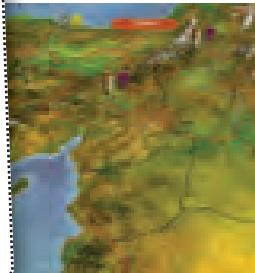


YAPIM Paradox Interactive
DAĞITIM Paradox Interactive
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği
WEB www.paradoxplaza.com



HANNİBAL: ROMA'NIN CANINA OKUYAN ADAM

Roma tarihini biliyorsanız Hannibal'ı da mutlaka duymuşsunuzdur. Kendisi Roma'nın en büyük rütbeli olan Kartaca ordularının başında olan ve Roma'ya kan kusturan bir generaldir. Roma, Hannibal ile o kadar çok uğraşmıştır ki, en sonunda onu yendikleridir. Kartaca'yı tamamen yıkıp yakmışlar ve bir daha ayağa kalkamayacağından emin olmak için her türlü önlemi almışlardır. Oyunda ismini görünce "Bu komik isimli adam da kim?" deyip gülmemen yoksa canınıza okur.



ROMA'NIN AYAK SESLERİ TÜM AVRUPA'DA!

Europa Universalis: Rome

AYDINLIK TARAF

- ✓ Detaylı ve tarihi paralel senaryo
- ✓ Ayrıntılı ve 3D harita
- ✓ Ele geçirilecek yüzlerce yeni bölge

KARANLIK TARAF

- ✗ Oynanış tedküze olabilir
- ✗ Bir sürü uydurma düşmanla karşılaşabiliriz
- ✗ Savaşlar geliştirilmeyebilir

Europa Universalis serisi, bu kez Roma İmparatorluğu'nun haşmetini bizlere sunmaya hazırlanıyor. İsa'dan önce 280 ve 27 yılları arasındaki herhangi bir yıldan hikayemize başlayabileceğimiz oyunda, Roma'nın doğusundan itibaren imparatorluğun tüm gelişim sürecini kontrol altında tutabileceğiz. Romus ve Romulus efsanesiyle başlayan ve dünya tarihinde kalıcı bir iz bırakan Roma'nın, adım adım büyürken kimleri ezençini, kimleri "barbar" diye tanımlayacağını ve kavimleri "medenileştirme" sürecini biz yönlendireceğiz.

Tamamıyla 3D bir harita üzerinde çalışan Paradox Interactive, yer şekillerinin, ordularımızın ilerleyişinde büyük önem taşıyacığını ve sefere çıkarken mevsimleri hesaba katmamız gerekeceğini belirtiyor. Bu sayede, eski medeniyetlerin neden ilkhabarda sefere çıkışın yazın savaşlığını ve kışın kışlalarda zaman geçirdiğini daha iyi anlayacağız. Ayrıca Roma'nın nasıl bu kadar büyüdüğünü de görmüş olacağız.

Romalıların yanında Keltler, Yunanlılar ve Mısırlılar gibi 10'dan farklı milletten birini de seçme imkanımızın olacağı oyunda 53

farklı kavimle iletişime geçebileceğiz. İletişimden kastımız yalnızca "savaşmak" değil. Ticaret ve ittifaklar da oyunda büyük önem taşımaktadır. Bir Akdeniz İmparatorluğu olan Roma'nın yayılma sürecinde karşısına çıkan Kartaca, Mısır, Germanya gibi ülkeler bizi oldukça zorlarken Hannibal, Kleopatra gibi ünlü ve tehlili simalarla da karşılaşmamız olası.

Ülkemizi genişletirken bir yandan da teknolojimizi ilerletek diğer ülkelere karşı üstünlük sağlamaya çalışacağımız oyunda en fazla 32 oyuncunun sirt sırtta veya karşı karşıya savaştığı online haritalar da mevcut arkadaşlarımızla beraber eğlenebileceğiz.

Strateji oyunları arasında taktiksel yapısı ve içeriği ile ön plana çıkan EU serisi, Roma'nın da gücüyle hepimizi tarihin içine sürüklüyor gibi görünüyor.

BY BURAK AKMENEK

EU: Rome, zengin tarih içeriğiyle Roma'nın yükselişini kontrol etmemizi sağlayacak. Bu kadar ayrıntılı bir sunum ile İtalya'yı bedavaya gezmek için bile bu oyunu alabilirsiniz.



BARIŞA ROCK DEĞİL SAVAŞA ROCK

Cannon Fodder

Hani severek okuduğumuz, her türlü iktidarla ve onun yaratıklarıyla dalga geçen karikatürler vardır ya; işte Cannon Fodder, tam da bu tatta olan bir oyun ve şimdiden kadar gördüğümüz gerçek zamanlı strateji oyunları arasında belki de en ilgi çekici olanı. Neden mi? Çünkü Cannon Fodder, "savaş karşıtı olan bir savaşı" konu alıyor. Cannon Fodder, ilk olarak, bir manga ve anime ustası olan Katsuhiro Otomo (Akira, Roujin Z) tarafından kısa hikaye olarak tasarlanmış, hikayenin Sensible Software tarafından geliştirilen oyun uyarlaması, "Savaş hiç bu kadar

eglenceli olmamış!" sloganıyla, Amiga platformunda karşımıza çıkmıştı (Bkz. Kafa Ayarı). Ve şimdi, yıllar sonra yeni bir Cannon Fodder oyundan haberini ulaştı elimize. Üstelik bu kez bu "eglenceli savaşın" PSP'de devam edeceğini öğrendik. Daha neler mi biliyoruz?

Oyunun Amiga versiyonunda yer alan oynanış unsurları korunacak; yani o bağımlılık yapıcı Cannon Fodder bileşenleri olduğu yerde duruyor. Kuş bakışı kamera açısından 40'a yakın koca kafalı askeri kontrol etmeye çalıştığımız oyuncunun kontrol mekanizması ise oldukça rahat ve



AYDINLIK TARAF

- ✓ Üç boyutlu grafikler
- ✓ Multiplayer imkanı
- ✓ Yeni saldırı şekilleri

KARANLIK TARAF

- ✗ Uzun süreli seanslarda kontrollerin yorucu olasılığı

kullanışlı olacak. Tüm askerlerimizi dilersek hızlı gruplar halinde, dilersek bireysel olarak kontrol edebileceğiz. Oyunda taktik geliştirmek de mümkün olacak. Grafiklerin de oldukça geliştirildiğini söyleyebiliriz. Bunlara ek olarak, oyun, klasik tek kişilik modun yanı sıra dört kişilik bir multiplayer mod da içerecek.

Oyun, eleştirel tavırından ve mizah anlayışından hiçbir şey kaybetmeksızın "Keşke bu oyun üç boyutlu olsayıdı; tadından yemezdidi" adlı düşlerimizi PSP'ye yedirecek şüphe yok ki. Neyse, en iyisi siz oyuncunun tadına bakın da sonra yine konuşalım. BY MERVE ELMA

Savaşa karşı savaşmaya davet edildik bir kere; üstüne üstlük oyundan, "fetiş cihazı" PSP'de oynanacağını da hesaba katlığımız zaman çok eğleneceğimizi söyleyebiliriz. Bakalım "sözde savaş karşıtları" mı, yoksa bizler mi kazanacağız?

KRATOS... YENİDEN...

God of War'un yapımcı kadrosunda yer alan Cory Barlog bir konuştı, pır konuştu. Ağızından adeta bal akıtan Barlog "Yeni bir God of War mu? Evet, bu konuda biz de çok heyecanlıyız; 1080p çözünürlükte, tüm ihtisamiyla savaşan, Sixaxis / titreşim özelliğinden faydalanan yeni nesil bir Kratos'u hangi oyuncu istemez ki?" Hemen belirtelim: Herhangi bir mucize olmazsa yeni nesil God of War oyunları da PlayStation'a özel olarak kalacak. Yani PSP ve PS3'disındaki diğer platformlar için bir God of War oyunu hazırlanmayıacak. Ee, ne demişler: "Taş yerinde ağırdır."

CRYYSIS DEMO KRİZİ

Hıç şüphe yok ki Crysis'in tek kişilik demo'su, çıktıktı gün indirilip bir solukta bitirildi. "Oyunun tam sürümü çakana kadar ne yapacağımız?" diye kendimize sorarken her geçen gün demo'ya ait bir açık ortaya çıkmaya başladı. Eğer oyunu halen edinmediyiseniz demo'da bulacağınızı şaşıracaksınız. İşte o liste:

- Oyuna ait tüm senaryo metinleri ve replikleri okuyup oyundaki sürpriz faktörünü sıfır düşürebilirsiniz.
- DirectX 10 ve Vista'ya özel olduğu iddia edilen ve grafik ayarlarında yer alan "Very High" seçenekini, DX9 ve XP yüklü olan sisteminizde aktif hale getirebilirsiniz.
- Demo'da, sahil kıyısında -helikopter de dahil olmak üzere- oyundaki tüm araçları ve silahları kullanabilir, bu araçlarla tepenizde dolaşan yaratığı (?) avlayabilirsiniz.

GAMEX 2007

Yaklaşın, yaklaşın; kulağına bir şey fısıldayacağınız. Hani ilk olarak Mayıs 2007'de gerçekleşmiş- ti; katılım gösteren tüm oyuncular dört gün boyunca oynaya doymuşlar, yeni donanımları deneme imkanı bulmuşlar, LEVEL yazarlarıyla tanışıp; birçok gösteriye tanıklık etmişlerdi. Bayanlar, bayalar; Intel, Rönesans Fuarcılık ve LEVEL Dergisi, yeni Intel GameX'i sunmaktan gurur duyuyor. 13, 14, 15 ve 16 Aralık'ta, Lütfi Kırdar Kongre ve Sergi Sarayı'nda, Compex Uluslararası Teknoloji Fuarı bünyesinde gerçekleştirilecek olan Intel GameX, yine büyük sürprizlere sahne olacak. Yerli Kardeşler ve firmaları Crytek ve Malt konseri ile renklenenek olan Intel GameX, yine oyun dünyasının cazibe merkezi olacak. Elbette biz de LEVEL dergisi olarak bu heyecan verici tablodaki yerimizi alacağız; hepini bekliyoruz.

**YALANÇI ÇOBAN**

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



"O kadar korkunç görünüyorum ki beni Jericho'nun yüzü yaptılar; oyunu benim aracılığım ile pazarlamaya çalışıyorum. Evet... Hala çok korkutucuyum!"

Hiç utanma, hiç arlanma yok bu gözlerini hirs bürümüş yapımcılarda. Bir de söz konusu olan büyük firmalara "atış" konusunda kesinlikle sınır tanımıyor. Sonunda şissen, heyecanlanan ama tüm heyecanı içinde patlayan yine bizler oluyoruz. Tutulamayan sözler, gerçekleştirilememeyen vaatler..."Beklenti ne kadar fazlaysa, yaşanan hayal kırıklığı da o denli büyük olur" demişler. Burası bir pazar yeri sevgili okur ve sen bu sergide en büyük yalancılara, sözlerini tutmayan kocaman firmalarla ibretle bakıp istediği kadar küfredebilirsin. Buyurun şeytan taşlamaya!

**Varan 1:
Clive Barker's Jericho**

Ne dediler? Oyunun yapımcılarıaylorca "Clive Barker", "Grotesk estetik", "Hayatınızda oynayabileceğiniz en korkunç oyun", "Korkunun, yeni nesil ile kesiştiği noktası" gibi laflar edip durduktan sonra tüm oyuncular büyük bir bekleniyeye girdiler doğal olarak.

Ne oldu? Ama kazın ayağı öyle değil tabii ki... Clive Barker isminden bir "Undying" daha bekleyenler çooook yanıldilar ve Jericho, beklenileri karşılayamayıp ortalama bir oyun olarak çıktı karşımıza. Aptal yapay zekası, kötü animasyonları ve "yağlı odun" vari grafikleri ile Jericho, bu ayın en büyük patlağı.

**Varan 2:
Pro Evolution Soccer 2008**

Ne dediler? "Yeni neslin gücü ile PES, hayallerini ötesine geçecek!"

Ne oldu? Yapıcı firmanın oyun piyasası sürüldünden sonra yaptığı açıklama "ne olduğunu" konusunda siz fazlaıyla aydınlatacaktır: "PES 2008 bizim için bir geçiş oyunuydu; asıl patlamamızı gelecek oyunla yapacağız!" İyi mi?

**Varan 3: Juiced 2:
Hot Import Nights**

Ne dediler? "Tüm araçların karakteristik özellikleri oyuna en iyi şekilde yansıtılacak."

Ne oldu? Geçen ay Tuna'nın da dediği gibi bir Amerikan arabasıyla, özel araç sınıfına giren bir hız canavarının virajları aynı şekilde almaması gerekiyor. Peki Juiced 2'de böyle bir ayrımdan söz etmek mümkün mü? Hayır! Buyurun, buradan yakın...

**Varacak 1:
The Sims 2:
Teen Style Stuff**

Ne dediler? "Sim'lerin için son moda giysiler..."

Ne olacak: EA'yi gerçekten ayakta alkışlamak istiyoruz! Bu eklenti paketinin çok iyi satacağı kesin ancak olmayacak duaya "amin" denilmez; böyle oyun olmaz!

**Varacak 2:
The Chronicles of Narnia:
Prince Caspian**

Ne dediler? "Narnia evreninin sevilen tüm karakterleri sizlerle olacak!"

Ne olacak: Hangi film oyunu iyi olmuş ki hala şıriyorsunuz insanları ey arlanmaz firmalar?! Film vizyonu girene kadar yetiştirmeye çalışacağınız bir oyunu ne kadar iyi programlayabilirsiniz?

**Varacak 3:
Catz**

Ne dediler? "Bu oyun tüm hayvanseverler için vazgeçilmez olacak!"

Ne olacak: Tamam, kedileri deli gibi seven ama evinde kedi besleyemeyenler için Catz eğlenceli / tatminkar bir oyun olabilir. Ama sorarım size: Wiimote ile kedi sevmek mantıklı mıdır?! Bu oyuna ayrılan vakitle hayvan barınağındaki hayvanlara yardıma gitmek için daha yararlı olmaz mı?

Sosyal mesajınızı da böylece vermiş olduğum efendim!

Gelecek ay görüşmek üzere...



BİRİLERİ BENİ SAVAŞTAN UZAK TUTABİLİR Mİ?

Brothers in Arms: Hell's Highway

Bu ay perdeyi Brothers in Arms ile açıyorum. Aralık sayısı için payımı düşen yazılarla söyle bir baktım da sanki Fırat beni askerlige hazırlıyor gibi. İlk olarak Brothers in Arms serisinin yeni üyesi Hell's Highway'ı yazmamı istemiş benden. Sağ ol Fırat; iyi bir motivasyon ve alıştırma taktiği... Yeşil rengin hakimiyetine şimdiden alışmam gerekiyor herhalde. Şurada ne kaldı ki askere gitmemi? Bu satırları yazarken son düzgüne girmiş ve son bir ayımı tüketmeye başlamış olacağım. Siz bu satırları okurken ise saç tıraşım ve kılık kıyafetim ile askerlige uyum sağlamaya başlamış olurum herhalde. Ama önemde daha bir ay varken bu paragrafi daha fazla uzatıp bunalıma girmeye niyetim yok; koskoca BİR ayım daha var! Ancak bir

ricam olacaktı: Zamanı biraz yavaşlatmamız mümkün mü? Kim ilgilenebilir bu konuya? Kimse yok mu?

Öncelikle Brothers in Arms serisi hakkında ki görüşlerimi belirtiyorum: İkinci Dünya Savaşı konulu FPS oyunlarının fazlalığı üzerine çevrilen geyik muhabbetleri almış başlarını giderken ve -belki de- bu tür oyunlardan benim haricimdeki hemen hemen herkes sıkılmaya başlamışken piyasaya çıkıverdi BiA. Kendini farklı kılan ve klişe cümlelerle eleştiri yağımuruna tutulmasını engelleyen en önemli özelliği ise oyunun taktiksel boyutunun derinliği idi. BiA'da -diğer birçok oyunda olduğu gibi- "Rambo'culuk" oynamak yerine bir ekip olarak hareket ediyor, ekip arkadaşlarına komutlar

vererek onların bize yardımcı olmalarını sağlıyor ve düşmanı vurabilmek için gerçek hayatı olduğu gibi çok hassas olmamız, dikkatlice nişan almamız gerekiyordu. Tüm bu özellikleri sayesinde herkes gibi benim de ilgimi çekip beğenimi kazanmıştım ilk iki oyun. Serinin yeni oyunu Hell's Highway ise sadece içeriğiyle değil, görselliğiyle de ön plana çıkararak savaş atmosferini oyunculara birebir olarak yansıtma çalışacak. (İşte bu cümle biraz klişe oldu sanki ama her yazının en az bir klişe cümle hakkı vardır, öyle değil mi?)

Gönül verdim kara gözlü esmere»

Popüler İkinci Dünya Savaşı konulu FPS oyunlarından biri olan Medal of Honor, son versiyonlarıyla savaşın "hava" bölümünde

AYDINLIK TARAF

- ◆ Gerçekçi savaş atmosferi
- ◆ Muazzam görsellik
- ◆ Taktiksel oyuncu anlayışı

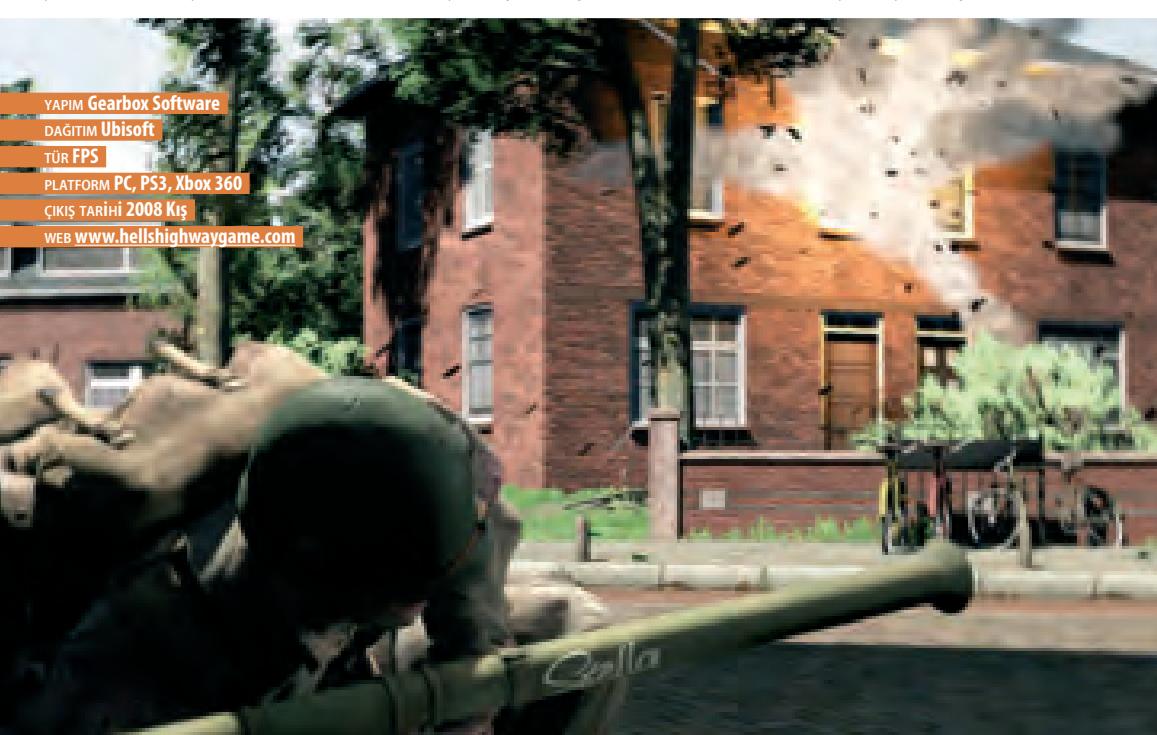
KARANLIK TARAF

- ✖ Yine İkinci Dünya Savaşı
- ✖ Ani kamera açısı değişimleri problem çıkarabilir

odaklanmıştı. Hell's Highway de bir dejişikliğe giderek İkinci Dünya Savaşı'nın en büyük hava harekatı olan Operation Market Garden'ı temel alıyor. 101. Hava Tugayı dahilindeki Matt Baker', Joe Hartsock'ı ve bu ikilinin diğer silah arkadaşlarını kontrol edeceğimiz oyunda, savaşı kendi lehimize sonuçlandırmaya çalışacağız. Konuyu kısaca anlatıp aradan çıkardığımı göre oyunla ilgili detaylara geçebilirim artık.

Bugüne kadar oyun hakkında yapılan açıklamaların ışığında ön plana çıkarılabilen en önemli özellik şu: HH'de, "takim ruhu"na önceki oyunlara göre daha fazla ağırlık veriliyor ve oyunun "dram" dozu artırılıyor. Bunu desteklemek adına, bizimle omuz omuza çarpışan tüm askerler için özel birer karakter yaratılmış. Diğer oyuncularda arkaları bize dönük olduklarından birbirinden ayırt edilemeyen askerler, HH'de tavırları ve konuşmaları ile anında fark edilebilecekler.

YAPIM Gearbox Software
DİGİTİM Ubisoft
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008 Kış
WEB www.hellshighwaygame.com





Böylece oyunu oynarken sadece düşman avlamaya konsantre olmayacak, silah arkadaşlarımıza duygusal bir bağ kurarak onların can güvenliğini sağlamak için de uğraşacağız. Aradığımız lezzet bu mu? Keşinlikle! Elbette ki HH'yi oynamak için ekranın karşısına geçen oyuncuların oyuna nasıl yaklaştıkları da önemli. "Takoz" bir şekilde oyuna başlayan ve "Aman, aman; herkesi vurayım da kahraman olayım" düşüncesiyle yol almaya çalışan oyuncular, Gearbox Software çalışanlarını hayal kırıklığına uğratabaklardı.

gerekirse bir kez de dergide dile getirebilirim. (Fakat konuyu dağıtmamak adına fren basıyorum ve kendimi bu noktada durduruyorum.)

Alıp götürdüler beni askere>

BiA serisinin bir başka önemli özelliği, düşmanları -diğer birçok FPS oyununun aksine- kolayca öldüremiyor olmamızdır. Bu nedenle -yukarıda belirttiğim gibi- hem çok iyi nişan almamız, hem de düşmanların verecekleri cevaba önlem olarak çok iyi siper almamız



değil zaten. Bu nedenle, en az kendimize dikkat ettiğimiz kadar onlara da dikkat etmemiz gerekiyor. Silah arkadaşlarımıza duygusal bir bağ kurmamız gerektiğini söylememiş miydim? Onlar bizim canlarımız, cigerlerimiz...

Kurban ol'am size ey komutanlar>

Sıra geldi oyunun teknik detaylarına: HH ile yeni nesil teknolojiyle tanışacak olan BiA serisinin, görsel açıdan oldukça etkileyici olduğunu söylememiyim. Örnek mi? Yeni görsel efektlər, yeni animasyonlar, detay artırılan ve etkileşimli hale getirilen çevre tasarımları... Devam edeyim mi? Gerek yok. Klişelerin dışında oynanışa etki eden ve oyunun atmosferini güçlendiren detaylar da var elbette. Örneğin, bir grup düşmanın üzerine el bombası attıktan sonra her şey normal akışında devam ederken, bombanın patlamasına yakın, kamera bombanın olduğunu noktaya zum yapıyor ve patlamayı ağır çekimde bize gösteriyor. Ayrıca, bize yakın bir noktada meydana gelebilecek patlamalar da ekranımıza "şiddetli" bir şekilde yansıyor. "Savaş oyunu" dediğin böyle olmalı zaten, değil mi?

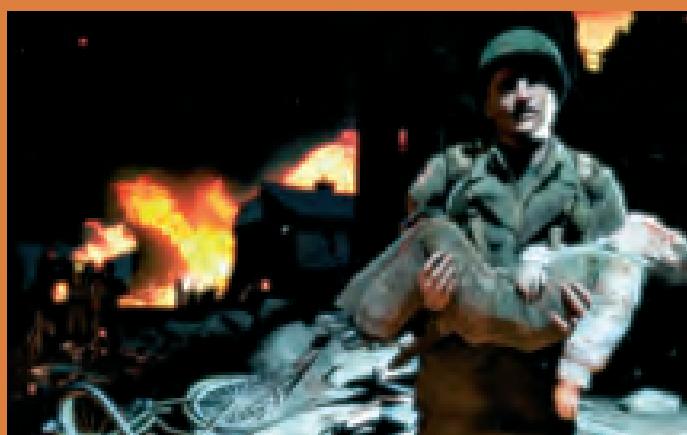
Yerim bitti yine. Ara başlık sayısı da şarkıyla bitirmeme yetmedi zaten. Neyse... Sonuç olarak, Brothers in Arms: Hell's Highway, sabırsızlıkla beklediğim oyunlardan biri. Yaşanmış olayların paralelinde ilerleyen bir senaryo, yeni nesil grafikler, geliştirilen taktik özellikleri, karakter sahibi silah arkadaşları ve daha birçok özellik... Ha bir de; kızları da alın artık askere!

Oyunu oynarken sadece düşman avlamaya konsantre olmayacak, silah arkadaşlarımıza duygusal bir bağ kurarak onların can güvenliğini sağlamak için de uğraşacağız

Zaten bu ve benzeri düşüncelerin sadece BiA için değil, hiçbir oyun için sağlıklı olduğunu düşünmüyorum. Oyunların birer "fast-food" olmadığı konusundaki görüşlerimi daha önce forumumuzda dile getirmiştim ama

gerekiyordu. HH'de de aynı zorluk oyuna hâkim olacak ancak kullanacağımız taktiklerin oynanışa etkisi çok daha fazla olacak çünkü gelişen oyun teknolojisinin gerekliliklerinden biri olan "etkileşimli çevre" özelliği HH'ye

SAVAŞIN ACI YÜZÜ



Brothers in Arms: Hell's Highway için yayınlanan ekran görüntüleri arasında yer alan bu kare, tam anlamıyla iç burkuyor. Bu ekran görüntüsünün sadece oyunu temsil etmediğini ve bazı mesajlar içerdigini düşünüyorum aslında. Savaşın taraflarından biri olan herhangi bir asker ve onun kollarında, ağız yüzü kan içinde, cansız bir beden... Üstelik bu beden ufkabık bir çocuğa aitt. Belki de bu askerin dahil olduğu tarafın bir saldırısı sırasında can veren bir çocuk... Sadece çocuğa da odaklanmamak lazım; arka planda yükselen alevler, yıkılan evlerin ve yerle bir olan şehrin üstüne kara bulutlar salıyor. Askerin hemen sağında ise kullanılmaz hale gelen bir bisiklet var; belki bir postacının, belki de askerin kollarında yatan cansız çocuğun bisikletiydi o. Şehrin sakın olduğu dönemlerde, sokaklarda, dönen iki tekerlekyle var olan bir bisiklet... Ya da tüm bu iç burkan yorumların aksine "bir video oyunundan bir ekran görüntüsü" olarak değerlendirilebilirsiniz bu görüntüyü. Seçim sizin...

Hell's Highway, atmosferi, oynanış ve teknik özellikleri ile bugüne kadar hazırlanan en etkileyici ikinci Dünya Savaşı konulu oyun olabilir. "FPS olabilir" kalibini kullanmadım cümle içinde çünkü oyun, zaman zaman third-person kamerasına da geçiş yapıyor. Belki bu sayede HH, kamera açısıyla ilgili bazı klişe eleştirilerden de sıyrılabılır.



YAPIM The Collective
DAGITIM Konami
TUR Action Adventure
PLATFORM Xbox 360, PS3
CIKIS TARIHI Belli Değil
WEB www.konami.com

SILENT HILL V

"Karanlık... Gölgeler... Yalnızlık... Gerçek... Yalan... Sonsuz bilinmezzlik denizinde savruluyordum. Başım kayalara çarpiyordu ama yine de kendime gelemiyordum. Kan kokusunun ve yalnızlığın buluştuğu noktada vicdanımın tuttuğu balyoz sürekli bedenime iniyordu. Son bir kez ayağa kalktım; annem karşımıdaydı."



Antalya'ya kış geldiği zaman hava pek fazla soğumaz ancak zaman zaman tropikal davranışlar sergileyen iklim sebebiyle yoğun olarak yağmur alır şehrin körfez kısmı. Nasıl bir ortamda oyun oynamayı tercih ediyorsunuz bilemiyorum ama çeşitli iklim şartları, ışık durumu, oda ıslısı; kısacası tüm çevresel etmenler oynadığınız oyunun atmosferine girmenizi sağlamak için kullanabileceğiniz unsurlardır aslında. İşte bu unsurların oldukça yerinde kullanıldığı bir Kasım akşamıydı. Yağmur olanca şiddeteye yaşıyordu; sarı yağmurluğumla havanın şiddetine aldırmadan hızlı adımlara -başına geleceklerden habersiz bir şekilde- her zamanki oyun dükkanına doğru gidiyordum. Tam sekiz yıl olmuş... Nasıl da net hatırlıyorum Silent Hill'ı rafta gördüğüm ilk anı...

1999 yılına kadar "keskin" bir PC oyuncusu olan ben, iki oyun yüzünden aracımı PlayStation istikametine çevirmiştim: Metal Gear Solid ve Resident Evil. Aksiyon / Adventure türüne olan takıntımdan yüzünden kendimi eninde sonunda Silent Hill gibi bir yerde bulmam kaçınılmazdı. İşte o yağmurlu gecede olan oldu ve Silent Hill CD'sini konsoluma yerleştirdim. O dakikadan sonra kendi adıma bir daha hiçbir şeyin eskisi gibi olmadığını söyleyebilirim. Tamamıyla dinamik kameraları, dinmeye bir kakofoni, güçlü atmosfere eşlik eden müzikler ve naklı gibi işlenen bir hikaye... O yıllarda

biri gelip "Oyun dediğin şeyden ne beklersin?" diye soracak olsa sanırım Silent Hill'i tarif ederdim.

Yıllar yolları kovaladı, hatta araya bir konsol nesli sığıktı; James'e, Heather'a ve Henry'e eşlik ettiğ en kötü kabuslarında. Şimdiye sırada kabusun beşinci bölümü var ve emin olun, odanızın içi bir kez daha en korkunç kabuslarınızla dolacak.

Alex Sheppard, zihni ve bedeni yorgun bir savaş gazisidir. Bir çeşit "Vietnam Sendromu"ndan dolayı midir bilinmez, kabuslarında sürekli kardeşi Joshua'nın başının dertte olduğunu görmektedir. Ailenin büyük ağabeyi olarak kardeşine yardım etmek için kasabasına giden Alex, kardeşinin ve babasının kaybolduklarını öğrenir; annesi ise tamamen tükenmiş, tüm zihnini "kataton"ının (Ruhşal rahatsızlıklarda görülen kötü bir evre. Bu evrede hasta hareketsiz ve mimiksiz bir şekilde saatlerce kalabilir.) ellerine teslim etmiş durumdadır. Huzursuz ve yorucu geçen bir dönemden sonra sıcak bir yuva özlemiyle evine dönen Alex'in bulduğu şey, yalnız ve üzgün bir kasabadır. Ailesine ve yuvasına neler olduğunu öğrenmek isteyen Alex, en uç gerçeklerle yüzleşmek zorundadır.

Silent Hill oynamak zor bir iştir ama dinamikleri zor olduğu için değil; oyun sırasında zihniniz bir "oyun alanı" haline geldiği için. Senaryo size sadece fısıldar, boşlukları doldurmak ise tamamıyla size bırakılır; arka planda mirıldanan senaryoyu tüm ayrıntıları ile özümsemek için oyunu yavaş ve sindirerek oynamak durumundanızdır. Her ayrıntı, her diyalog, her döküman siz Silen Hill ve karakterlerinin puslu coğrafyasında bir gezintiye çıkarır. ☺



AYDINLIK TARAF

- ✖ Yeni nesille güçlenecek olan benzersiz Silent Hill atmosferi
- ✖ Karakter ve hikaye işlenışı
- ✖ Akira Yamaoka

KARANLIK TARAF

- ✖ Oyunun farklı bir ekip tarafından yapılmıyor olması
- ✖ Görüşleme odaklılıp oyunun içinin boş bırakılma olasılığı



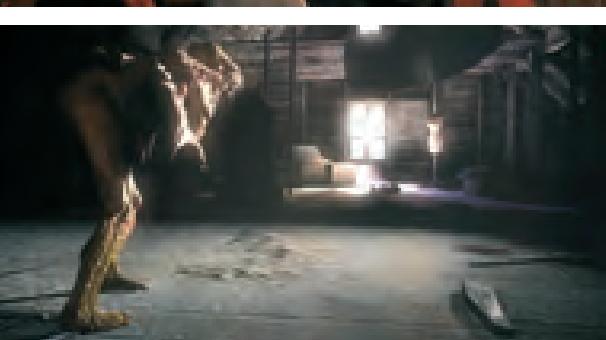
AİLE BAĞLARI

LEVEL

Serinin ilk dört oyunu, senaryo açısından birbirlarıyla pek ilintili değildi. Sadece birinci ve üçüncü oyunlar arasında bir direk teması vardı. İkinci ve dördüncü oyunlar arasındaki tek bağlantı ise Henry'nin oturduğu apartmanın yöneticisinin, James Sunderland'in babası olmasıydı. Şimdiye serinin fanatiklerini heyecanlandıracak bir haberim var: Daha önce yapılan anketlerde, en çok Silent Hill 2'İN devamının getirilmesi istenmişti. Aynı düşünmeye sahip olan biri olarak söyleyebilirim ki Konami, Silent Hill V ile bu isteğimizi gerçekleştirecek zira James'in kendi ellerile öldürdüğü karısı Mary ve Silent Hill V'in ana karakteri Alex, aynı soyadı taşıyorlar: Sheppard. Bekleyip göreceğiz.



YAKIN PLAN



◆ Şimdiye kadar yayınlanan video ve haberlerden anladığımız kadıyla, Alex Sheppard'ın hikayesinin de önceki Silent Hill hikâyelerinden aşağı kalır bir yanı yok; yine arka planda mirıldanan bir senaryo, yine problemlı bir aile ve yine geçmişsiyle kaplı bir ana karakter...

Yeni nesil, yeni teknoloji> Düşmanlardan başlayalım çünkü artık bu iğrenç yaratıklar fikir yürütebiliyor; akılsızca üzerinize çullanmak yerine çevredeki objeleri kullanarak konumunuza göre size saldırıyor, kaçabiliyor, başka bir düşmanın arkasına saklanabiliyor. Serinin önceki oyunlarındaki düşmanlar sadece görsel olarak birbirinden ayrılıyordu. Silent Hill V'te ise tamamıyla karakter sahibi düşmanlara karşı mücadele edeceğiz. Örneğin, hemşireler ışık

ve sese karşı duyarlı olacak. Onlardan ancak sessizliğe ve gizliliğe odaklanarak kaçabileceğiz.

Silent Hill V'teki düşmanlar, grotesk görünümleri ve organik hareketleriyle gerçekten de ürkütücü görünüyor. Esnek hareketler, tamamıyla kararsız bir şekilde büyüyen uzuvlar, içe geçmiş bedenler ile oyundaki düşmanlar, mide bulandırıcı ama aynı zamanda erotizm yüklü bir görsellik sunuyor. Ayrıca, dokuların sıklaştırılmış olması ortaya gerçekçi görüntülerin çıkmasını sağlamış.

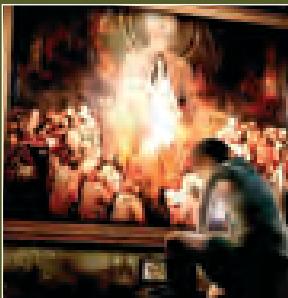
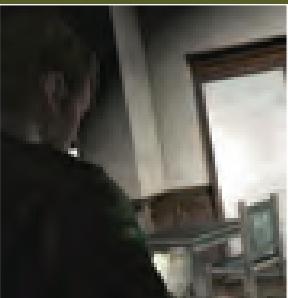
Güzel haberi hemen vereyim: Silent Hill V, Havok fizik motorunu kullanıyor. Bu haberi güzel kılan etken, oyunun temelinin bu motora göre düzenleniyor olması. (Küçük bir tahminle aksiyonun ve birçok bulmacanın fizik modellemesiyle ilintili olacağını söyleyebiliriz.) Mesela, bir masaya çarptığınız zaman üzerindeki nesneler dökülüyor, masadan düşenler merdivenlerden yuvarlanmaya devam ediyor. İşin kötü yanı, yeni oyunda, düşmanlarınız siz yakalamak için kapıları kırabilecek ve tüm bu süreç gerçek zamanlı olarak hesaplanacak. Peki bunca düşmanın arasında Alex ne yapacak? Her şeyden önce Alex bir asker; yani Silent Hill oyunlarında görmeye alışık olmadığımız tarzda bir karakter Alex Sheppard. Ne James gibi hantal, ne de Heather gibi güçsüz... Alex düşmanla nasıl başa çıkalacağını biliyor, çabuk yorulmuyor ve yakın dövüşte çok başarılı. Elbette "Ana karakteri eski bir asker olan bir oyunda elimize bir tüfek almalı, belimizde el bombalarını takıp aksiyona dalmalıyız" diye bir şart yok. Özellikle de söz konusu olan bir Silent Hill oyunuysa... Ancak Alex, yakın mesafeli silahları ustaca kullanabiliyor ve düşmanlarına birçok farklı modda saldırabiliyor. Bu modlar sayesinde Alex, birkaç düşmanla aynı anda kapışabiliyor ve sıkıştığı zamanlarda onların arasından hızlı bir şekilde kaçabiliyor. (Sizi yakalayan düşmanlardan Sixaxis'ı sallayarak kaçabiliyorsunuz.)

Silent Hill değişiyor> Bunun bir işaretti de kamera açısından yapılan değişiklik. Eskiden karakteri zaman zaman arkadan,



zaman zamansa sabit bir noktadan takip eden kamera, tamamıyla dinamik bir third-person kamerasıyla değiştirilmiş durumda. Oyunun sanat yönetmeni olan Brian Horton, "Göremediğiniz şey siz korkutur. Biz bu düşünceli oyuna, oynamabilirliğe zarar vermeden yedirdik" diyor. Kirli kamera filtresi ise yerli yerinde duruyor ancak yapımcılar, duruma göre değişen filtreler üzerinde çalışıyorlar. Yapımcılar mı? Evet, onlar da değişmişler! Bu durumun hoşuma gittiğini söylemeyeceğim zira ilk dört

SILENT HILL KRONOLOJİSİ



SILENT HILL (PSONE, 1999)

Silent Hill yakınlarında talihsiz bir kaza geçiren Harry Mason, aracında uyandığında evlatlık olan küçük kızı Cheryl'in kaybolduguunu görür ve onu aramaya başlar. Bu zor yolda daha sonra Cheryl'in, Alyssa'nın ruhunun bir parçası olduğunu keşfeder.

SILENT HILL II (PS2, 2001)

James Sunderland, ölü karısından bir mektup alır; Mary, Silent Hill'de kocası James'ı beklediğini belirtmiş mektubunda. Silent Hill'e giden James, Mary'ye ikizi kadar benzeyen Maria ile karşılaşır. James hem kasabayı, hem de kendi vicdanına karşı savaşmak zorundadır.

SILENT HILL III (PS2, 2002)

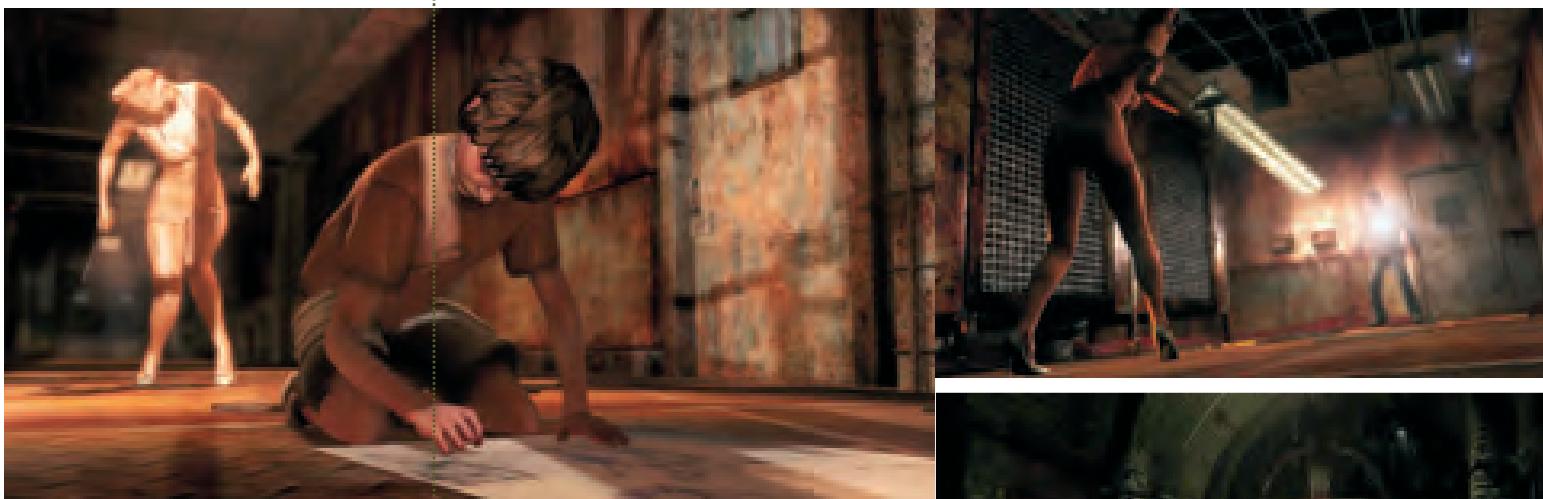
İlk Silent Hill macerasından tam 17 yıl sonra Heather, yıllar önce (ilk oyunun sonunda) Harry Mason'a "verildiğini" öğrenir. Ardından Douglas adlı bir özel detektifle beraber Silent Hill'e giderken içinde embriyo halinde taşıdığı Tanrı'dan kurtulmaya çalışır.

SILENT HILL IV (PS2, 2004)

Bir sabah kendisini dairesinde hapsetmiş bir şekilde bulan Henry Townsend, buradan kurtulmaya çalışırken banyodan gelen bir gürültüyle ırkılır. Duvarında kocaman bir delik gören Henry, dışarıyla olan ilişkisinin sadece bu deligin ucunda olduğunu keşfeder. Ama peşinde bir serî katil vardır: Walter Sullivan.

SILENT HILL: ORIGINS (PSP, 2007)

Bu oyunda, bir kamyon şoförü olan Travis, kasabadağı tarikat ile karşılaşıyor; The Order, Tanrı'ları dırlıtmak için Alyssa'yı kurban ediyor; Silent Hill'deki cehennem ortaya çıkarıyor... Silent Hill'in kabusuna tanıklık ediyoruz.



oyunu yapan Japon ekip Team Silent, ortaya çok iyi işler çıkarmıştı. Yeni oyunu, Amerikalı The Collective hazırlıyor. Ekip değişikliğinin sebebi henüz bilinmiyor ancak Buffy the Vampire Slayer ve Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure gibi yapımlara imza atmaları yüzünden The Collective'in, Silent Hill gibi ağır bir markayı kaldırabileceğinden şüphe duyuyorum. Diğer yandan bu kan değişikliği serinin yararına da olabilir çünkü Team Silent'in hazırladığı ve serinin son oyunu olan The Room, noksancı bir yapımdı. Eski ekibin önemli isimlerinden biri olan ve serinin muhteşem müzикlerini besteleyen Akira Yamaoka'nın The Collective'e her konuda danışmanlık yapacağına da ekleyelim.

Soru işaretleri> Şu ana kadar yayınlanan bilgiler ışığında Silent Hill V'in belli bir kalitenin üzerinde olacağını rahatlıkla söyleyebilirim. The Collective, yapacağı birkaç kritik hamle ile bizlere harika bir Silent Hill sunabilir. Ayrıca, özellikle seriyi yakından takip edenler için hazırlanan birtakım sürprizler de senaryonun içine yedirilmiş. Umarım; oyunun yeni yapımcısı tüm Silent Hill dinamiklerini içselleştirir ve yeni nesil tuzaklara ihtiyaç duymadan konsantre bir oyun ortaya çıkarır. Yoksa bu kasabadan gitme zamanı gelmiş demektir... ☺

"Oyun" kavramının içeriğini genişletmiş; konu anlatımı, karakter işlenisi, sanat yönetimi ve müzikleriyle çığır açmış bir seri olan Silent Hill'in beşinci oyunu, tüm bu kavramların içlerini yeniden dolduracakmış gibi görünüyor.



DÖNÜŞÜM

Oyunları oynadınız; filmi de izlediniz. Oyunlar ile filmlerin arasındaki fark neydi? Silent Hill'in şeytanı dönüşümü en açık şekilde filme görebildik. Silent Hill V, bu konuda yeni neslin tüm gücünü arkasına alacak ve kasabanın bir cehenneme dönüşmesini bize gerçek zamanlı olarak aktaracak. Duvarlar soyulacak, etraf paslanacak ve yaratıklar inlerinden çıkış üstümüze doğru gelmeye başlayacak. Ve elbette; önce o tüyler ürpertici siren sesini duymaya başlayacağız.



MAKİNELERİ PINBALL POWER

WHEELS
JACKPOT
\$1 million
HOLD: DOUBLE
BONUS



Bir zamanların popüler rock yıldızı artık bir hasta adam...
Yine de sanki bizim bilmemişiz bir şeyleri biliyormuş gibi
gülümseyip sallanan sandalyesinden, biz yeni nesli görmüş
olan oyunculara. "Bir zamanlar" diyor; "Bir zamanlar tüm
ışıklar benim üzerimdeydi". Biz de kulaç kabartıyoruz pin-
ball kültürünün firtınalı geçişine...

Los oyuncuların arasında, en parlaklı, en iştılı pozları onlar verdi hep. Bugün, "Film oyuncuları çok kötü" diyenlere inat, gemiciste, sadece iç adet top ile Hoparlörlerinden atmosferini yansıtmayı başaranlar makinelere onlar. Hoparlörlerden atmosferini yansıtanlar sestiler, en ünlü filmlerin melodileri yükselen, kalan son topu hedefe göndererek imzaların gelmesiyle birlikte eğitimiğiniz makinenin ses hep aynıydı. TILT! Evet, oyuncularının göz bebeği olan pinball makinelerinden bahsediyorum.

Pinball makinelerinin tarihçesi aslında insanların "oyun" kavramını keşfetmesi ile temellenebilir. Dişarida oynanan çeşitli top ya da tas yuvarlama oyullarının, "evde oynanabilir" hallerinin ortaya çıkmasıyla yakılan ilk kivicim, bu oyulların bilardo ve carrom gibi örneklelerle masasüstü tasınması ile alev almıştı. Bu oyulların masasüstü halleri ise "pinball makinelerinin ataları" olarak tarihe geçti. Masasüstü oyulların ilk ortaya çıkışlı, XV. yüzyıla dayanyor; Fransa'da, XIV. Kral Louis zamanında, adı bilinmeyen bir gezgin, bilardo masası alıyor ve dardarıyor. Küçültülen bu masada oyuncu çivilerine sınırlanılmış bir alanda, istaka yardımcı ile vuruşlar yapıyor ve topu civilere çarptırıp deliklerde sokarak yüksek puanlar elde etmeye çalışıyordu. 1777'de Kral ve Kralice onuruna D'Bagatelle Şatosunda düzenlenen partide görünen, cübe çikan Bagatelle oyunu (Satodan esinlenerek oyuna bu isim verilmiştir,) herkes tarafından çok beğenilmişti.

Amerikan Devrim Savaşı'nda bazı Fransız askerleri de en sevdikleri Bagatelle tahtalarını yanlarına alıp Amerika'ya götürdüler. Böylece Bagatelle, kita dışına yayıldı ve oldukça popüler bir oyun haline geldi; hatta Abraham Lincoln, 1863'te çekilen politik bir animasyonda Bagatelle oyuncak resmedilmektedir.

Eğlence anlayışı değişiyor> 1869 yılında, Montague Redgrave adında bir mucit Amerikaya yerlesir ve Cincinati'deki fabrikasında Bagatelle tahtalarını imal

Hoparlörlerinden en ünlü oyuncuların sesleri, en ünlü filmlerin melodileri yükselenken, kalan son topu hedefe gönderebilmek için hafifçe eğidiğiniz makineden gelen ses hep aynıydı

Pinball makinelerinin tarihçesi insanların "oyun" kavramını keşfetmesi ile temellenebilir. Dişarida oynanan çeşitli top ya da tas yuvarlama oyullarının, "evde oynanabilir" hallerinin ortaya çıkmasıyla yakılan ilk kivicim, bu oyulların bilardo ve carrom gibi örneklelerle masasüstü tasınması ile alev almıştı. Bu oyulların masasüstü halleri ise "pinball makinelerinin ataları" olarak tarihe geçti. Masasüstü oyulların ilk ortaya çıkışlı, XV. yüzyıla dayanyor; Fransa'da, XIV. Kral Louis zamanında, adı bilinmeyen bir gezgin, bilardo masası alıyor ve dardarıyor. Küçültülen bu masada oyuncu çivilerine sınırlanılmış bir alanda, istaka yardımcı ile vuruşlar yapıyor ve topu civilere çarptırıp deliklerde sokarak yüksek puanlar elde etmeye çalışıyordu. 1777'de Kral ve Kralice onuruna D'Bagatelle Şatosunda düzenlenen partide görünen, cübe çikan Bagatelle oyunu (Satodan esinlenerek oyuna bu isim verilmiştir,) herkes tarafından çok beğenilmişti.

Amerikan Devrim Savaşı'nda bazı Fransız askerleri de en sevdikleri Bagatelle tahtalarını yanlarına alıp Amerika'ya götürdüler. Böylece Bagatelle, kita dışına yayıldı ve oldukça popüler bir oyun haline geldi; hatta Abraham Lincoln, 1863'te çekilen politik bir animasyonda Bagatelle oyuncak resmedilmektedir.

Eğlence anlayışı değişiyor> 1869 yılında, Montague Redgrave adında bir mucit Amerikaya yerlesir ve Cincinati'deki fabrikasında Bagatelle tahtalarını imal etmeye başlar. Bagatelle'yi geliştiren Redgrave, oyuna eğimli sahaya topu sürmek için ucu kömürlenmiş, pompalı benzeri bir mekanizma ekler. Bu sayede hızlanan topla heyecanlı bir hal alan oyuncun, top malzemesi de mermiye çevrilir ve günümüzde tanımlanmasız pinball, bu sayede doğmuş olur.

1930'larda üreticiler, jetonla çalışan Bagatelle makineleri üretimeye başlamışlardır. Bu makinelerde, oyuncu tahtası camın altındaydı ve topun oyuna girmesi için Redgrave'in geliştirdiği yöntem kullanılıyordu. 1931 yılında, David Gottlieb'in Baffle Ball oyunu 17,50 Dolardan satışa sunuldu ve buharan yıllarında ekonomik kriz ile doğusun Amerikanın en popüler "ucuz eğlencesi" haline geldi. Oyuncu sadecе bir Penny karşılığında beş top abiliyetini aldı. Bu sayede Baffle Ball, 50,000 üniteinden fazla satı ve Gottlieb, pinball makinelerinin ilk önemli üreticisi haline geldi. 1932 yılında ise Gottlieb'in dağıtıcısı olan Ray Moloney, satmak için daha fazla ünite talep etti ancak üretici, talebi karşılamakta zorlanır olmuştu. Bunun üzerine Moloney, Lion Co. şirketini kurarak kendi tasarımlı olan bir makine üretti: Ballyhoo. Bu yeni modelin oyuncu alanı, Baffle Ball'un alanından daha büyükü ve tam 10 top yuvasına sahipti. Ballyhoo, düşündürmekten daha popüler oldu ve yedi ay içinde tam 50,000 ünite sattı.

1933 yılında, Pacific Amusement adlı firma, Contact elektrik verilmiş miknatılı bir bobine sahibi olan ilk oyundu. Bu devre sayesinde, eğer top, oyuncu alanının ortasındaki idelege girese otomatik olarak çıraklıyordu; yine bir başka devre, oyuncuya ödüllendirmek adına



PINBALL SİMÜLASYONLARI

- 1982 yılında: Apple II, Commodore 64 ve Atari 8-bit için geliştirilen David's Midnight Magic, video oyuların tarihinde, var olan bir pinball makinesi simülasyonu eden ilk yazılım olarak bilinir. Oyun, Williams firması tarafından çarkılan Black Knight adlı makineyi içeriyor.
- Microsoft NT 4.0 işletim sistemi ile gelen 3D Pinball: Space Cadet, Microsoft'ın Maxis tarafından lisanslanmıştır.

- Gottlieb makinelereinden oluşan bir koleksiyon, Microsoft tarafından kullanılan bir makineye sunulmuştur. Yine Gottlieb'in masalname 2004 yılında PSP için 2006 yılında PlayStation 2 ve Xbox için 2007 yılında piyasaya sürüldü.
- Bangy Davis tarafından 2001 yılında piyasaya sürülen Visual Pinball, oyuncuya sadecе en popüler pinball masalarını oynamakla kalınmıyor, aynı zamanda kendini masasını yaratma imkanı da tanyordu.





Tam bu dönemde pinball makineleri için yeni bir altın dönem başladı. Zira makinelere eklenen tilt mekanizması ve bedava oyuncular, eğlencenin tavan yapmasını sağlıyordu. Savaştan sonra piyasasını tek hakimi Gottlieb'di. Onun yanında çalışan oyuncu tasarımcısı Wayne Nevens ve sanatçı Leroy Parker, birbirini ardına pinball tarihinin klasik makinelerine imza attılar. Yine Gottlieb firmasından 1947 yılında çakan Humpty Dumpty, pinball oyuncularına 'yetenek' faktörünü ekleyen ilk oyuncu olarak bilinir. Bir pinball makinesine ilk defa bu oyuncu eklenen "flipper"lar, oyuncunun oyuna olan etkileşimini artırdı.

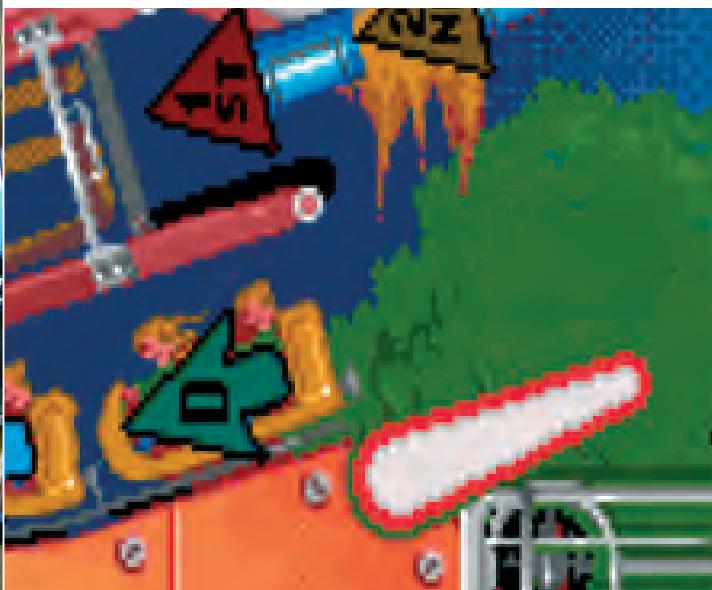
Teknik ilerliyor> Elektrik kullanım, miknatıslı bobinler, işıklandırma ve sesler... Atalarının döneminden bugüne "devrim" niteliğindeki değişimlerin pinball makineleri, bir patlama daha yapmaya hazırlayıyordu; 1970'lerin ilk yarısında mikro işlemci teknolojisinde yaşanan gelişmelerin, pinball makinelerine yansımaması düşündürmemedi. Mekanik töplerin ve skor tablalarının yerlerini bu tarihlere dijital göstergeler almaya başlamıştı. Bally gibi firmalar, teknolojik gelişmeleri yeni makineler tasarımlarına yedirmekte gecikmedi; ses efekteri, konuşmalar ve o güne kadar sadexe bilgisayarlaştırdı. "oyun özellikleri" gibi unsurlar, pinball makineleri buluşmaya başlıdı. Ne var ki ikinci altın dönenime girmiş olan pinball makinelerinin keyifli günler bitmek üzereydi çünkü 80'li yıllarda birlikte arcade makineleri yaklaşıyordu...

80'li yıllarda adeta bir çöküş döneminin pinball makinelerinin kabusu, Asteroids ve Pac-Man oyuncuları olmuştu. Zira oyuncular hem tüketiciye daha ilginç geliyordı, hem de oyuncularına ve işletmecilerine daha fazla para kazandırıyordu. Tüm bunların üzerine bir de arcade cihazlarının bakım ve tamir masrafının olmadığı fark edilince pinball sektörü tepetaklak oldu. Bally, Williams ve Gottlieb de bu rüzgaraya dayanamayarak arcade cihazlar üretmeye başladılar ancak bir yandan sessizce pinball makineleri üretmeye devam ettiler. Piyasaya yakınlıkla firmalarının içeriğine gömülmeye başladılar.



♦ masadaki zilin çalmamasını sağlıyordu. Contact oyuncunun tasarımcısı Harry Williams, bir süre sonra kendi fabrikasını kurarak üretme geçti. Diğer üreticiler de çoğu devre sisteminde Williams'ın standartını izleyerek oyuncularına işıklandırma eklemeyi tercih ettiler. Bu işıklandırımlar, kısa zamanda pinball makinelerinin standart haline geldi. 1932 yılının sonuna kadar, birçoğu Chicago'da olmak üzere tam 150 adet pinball fabrikası açılmıştı. Ne var ki kızılsan rekabet ortamı nedeniyle sadexe iki yıl içinde firma sayısı 14'e kadar indi. O tarihten günümüze kadar; tam 65 yıl boyunca, Chicago Kenti pinball makinelerinin başkenti olma özelliğini kaybetmedi.

İkinci Dünya Savaşı sırasında tüm oyuncu makineleri üreticileri, Amerikan Ordusu için savaşmak zorunda bırakılmışlardı. Williams gibi bazı firmalar ise işletmecilerden eski cihazları satın alarak yeniden tasarladı; bazı oyuncu tablalarına vatandaş seviyesi unsurları ön plana çıkararak tasarımını ekledi. Savaş bittikten sonra rafattaya Amerikalılar, eğlence konusunda bir araya girdiler.



Örneğin, Chicago Coin, Stern ailesi tarafından satın alınanak Stern Enterprises'in içine girmüldü ve varlığını orada sürdürmeye devam etti; ki şirket 80'lerin ortalarından itibar edene kadar... Bally ise 1988 yılında pinball işini birakarak tüm mal varlığını Williams'a sattı. Bu tarihten sonra Williams'tan çıkan çoğu makinede Bally etiketi vardı.

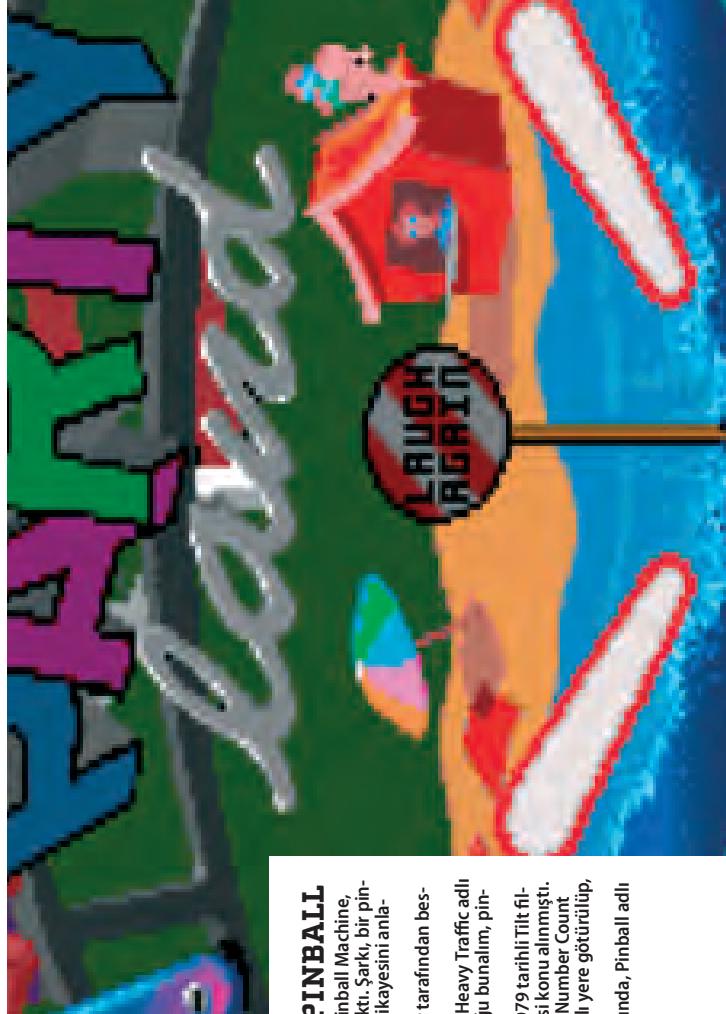
Vaşı bir orman görünümünde olan "coin-up" sektöründen sular, 90'lı yıllarda Pinball sektörü, bu yıllarda, fazla tekrar ettiği için dibe vuran arcade makineleri sektörüne hanık yaparcasına bir geri dönüş yedi. Capcom Pinball, Alvin Gottlieb, ve Williams şirketinin kurucusu ortaklarından Sam Stern'in oğlu Gary Stern tarafından kurulan Data-East Pinball gibi bazı yeni üreticilerin yaptığı atımlarla pinball sektörü tekraraya kalktı. Williams kanadından gelen oyuncularla civil civil bir hal alan pinball makineleri; yeni mekanik aygitlar, daha temiz görüntüler ve daha etkileyici ses sistemleri ile oyuncuların ilgisini her zamankinden daha çok çekmeye başlamıştı. Bu teknik özelliklerin üzerine bir de popüler filmlerin görselleri ile donatılan makineler eklenince sektör adeta koşmaya başladı. Bally/Williams tarafından lisanslanan Addams Ailesi teması makineler bir "modem zaman rekoru" kurarak tam 20.270 kopya sattı. Pinball makinelerinde tema olarak kullanılan filmler arasında Indiana Jones: The Pinball Adventure ve Star Trek: The Next Generation gibi popüler isimler de vardı. Popüler kültürün yüce yagnılaşması ile Hollywood'un rüzgarına da arkasına alan pinball makineleri, Avrupa ve Asya kıtlaklarında da her zamankinden daha popüler bir hale geldi. 1999 yılında, Williams için çalışan tasarımcı Pat Lawlor, kendi firmasını kurarak (Pat Lawlor Design) Stern Pinball için yeni oyuncular üretimeye başladı.

80'li yıllarda adeta bir çöküş dönemine giren Pinball makinelerinin kabusu, Asteroids ve Pac-Man oyunları olmuştu

Her güzel seyir sonu olmak zorunda mı? Yıllar boyunca dalgıç bir grafik çizek sektörü için yine beşaz bayrak çekme döneminin gelmemisti. Gottlieb, Capcom ve Alvin G. gibi firmaların kapatılmasıyla (1996) sektör yine sessizliğe bürünmüştü. Data East, Sega tarafından sat alındı ve departmanın adı Sega Pinball olarak değiştirildi. Bu süreçin sonunda, yani 1997'ye kadar, sadecə iki firma ayakta kalabilmişti: Sega Pinball ve Williams. Sonrasında ise Sega, pinball departmanının, döneminin departman başkanı olan Gary Stern'ı, yani Stern Pinball'ı sattı. Bu dönemlerde Williams şirketinin satışları da dibeye kurmuştu. Her ne kadar 1999 yılında "Pinball 2000" makinenin ile bir ivme yakalamaya çalışmış olsalar da bu konuda pek başarılı olmadılar söylemeyecez. Böylece sektörün köklü firması Williams da pinball departmanının kapısına kilit vurdu ve tamamen kumarhaneye cihazlarını yöneldi. Böylece, zamanında tam 150 firma için ekmek kapısı olan koskoca pinball sektöründe kala kala tek başına Stern Pinball kalmış oldu. Şirketin tasarım gruplarının neredeyse tamamı eski Williams çalışanlarından oluşuyordu.

Bundan iki yıl önce, yani 2005 yılının Kasım ayında, Williams'ın tüm haklarını satın The Pinball Factory, Melbourne Avustralyadaki merkezinden bir açıklama yaptı: Bally etiketi altında Timsah Avcısı temalı bir makine geliştirecekleri; ne var ki Steve Irwin'in zamansız ölümü projenin suya düşmesine neden oldu. 2006 yılında ise şirketten bir açıklama daha geldi: Williams en popüler iki makinesi olan Medieval Madness ve Cactus Canyon'ı yeniden üreteceklerdi. Ne var ki şu tarihe dekin, Pinball Factory tarafından son kullanıcyaya herhangi bir makine ulaşırılmadı. Günümüzde, pinball makineleri çeşitli turnuvalar için kullanılmaya devam ediyor. Uluslararası Flipper Pinball Organizasyonu (FPA) ve

Dünya Pinball Oyuncuları Şırataması (WPPR) gibi kurumların varlığı bu makinelerin yaşammasını sağlıyor. Şu an WPPR şıratamasına göre ilk sırada bulunan pinball oyuncuları California'dan Mats Runsten... Çeşitli ülkelereki pinball oyuncuların halen ter dökmenye devam ediyorlar. Birkaç ek olarak, Serbest Pinball Organizasyonu (SFA) ve Tokyo Pinball Birliği gibi kurumlar da aktif olarak organizasyonlar düzenlemeye devam ediyorlar. Günümüzde yaşaş yavaş unutulmaya yüz tutmuş olan pinball makinelerinin kasa tarihi işte böylesine kaygan bir arka planda şahip. Henüz önemini olsa da bu makinelerin epey yaşandığı kesin. Eski parıltılı günlerini arayan yaşı bir adam gibi duðağının bir kenarını kaldırıracı bize gülmüşsüyör sallanan sandalyesinden. Sanki geleceğe dair bizim bildiğimiz bir şeyley biliriyormuş gibi, tüm yorgununcanı yeniden popüler olacağının hissediyorumsuz gibi, tüm rağmen yine de eğlendirmek istiyor bizlere bu yaşı adam... TILIT! ☺



POPÜLER KÜLTÜR VE PINBALL

- Şarkı sözü yazan Lonne Irving'in sağısı Pinball Machine, Mart 1960'da Top 100 listesinin zirvesine çıktı. Şarkı, bir pinball makinesi olan bir kamyon şoförünün hikayesini anlatıyordu.

- Pinball Blues, Charlie Moore ve Bill Napier tarafından bestelenmiştir.

- Yönetmeni Ralph Bakshi olan 1973 tarihli Heavy Traffic adlı filme, büyük şehir yaşamının neden olduğu bunalmış, pinball mafiyası ile ifade edilmişdir.

- Bas rohunde Brooke Shields'in oynadığı 1979 tarihli Tilt filminde, genç bir pinball şirhbazının hikayesi konu almıştı.

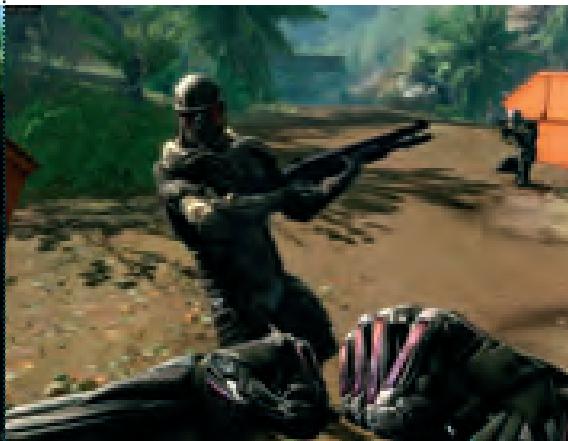
- Sosam Soğan'ın bir bölümünde, Pinball Number Count adlı skeçte, bir pinball makinesi birçoq fark yere götürüldüğünü deniyor.

- İngiliz müzisyen Brian Protheroe, 1979 yılında, Pinball adlı parçasıyla listelerde zirveye tırmandı.

CRYYSIS

"Şeytandan korkmuyorum!"





raporları, hükümetin ve istihbaratın eline geçmeden hemen önce kazi ekibiyle olan bağlıntı tamamıyla kesilmişti. Dr. Rosenthal, ordunun eline geçen son mesajında, Kuzey Kore Halk Ordusu'nun (KHO), adayı işgal ettiğini ve kontrolü eline aldığı söylüyordu. Hemen ardından Özel Kuvvetler personeli, bölgedeki durumu analiz etmek ve kazi ekibini kurtarmak için adaya intikal etti. Verilen ilk briefing, Özel Kuvvetler'in KHO askerleriyle herhangi bir çatışmaya girmekten kaçınmaları ve adaya intikalin gizli bir şekilde gerçekleştirilmesi yönündeydi. Anlaşılan, Birleşik Devletler Hükümeti uluslararası bir kriz istemiyordu. Ne var ki adada aktif olan unsur sadece KHO değildi ve ormanın içinde bir şeyler -fena halde- ters gidiyordu.

Crysis Notları Vol. 1: Saat: 23.00; hala ofisteyim... Biraz önce telefonla konuşurken, endişeli bir ifade ile, Elif geldi yanına. Nefes nefeseydi. "Haydi haydi, servisi kaçırıyoruz!" dedi. Ardından yorgun gözleri ile Fırat çıktı derginin kapısından... Ben de hızlı adımlarla masama yöneldim, eşyalarım toplamak için ama aniden yavaşlayıp gerisin geriye döndüm: "Siz gidin..." dedim, "Ben Crysis oynayacağım.". Ofisteki herkesi yolladım, işıkları kapattım ve Nomad ile gecenin karanlığına doğru süzüldüm; uzun bir gece beni bekliyordu.

Öncelikle şunu itiraf etmem gerekiyor: Crysis'i oynamaya başladığım andan itibaren oyun beni adeta bir girdap gibi içine çekti. Uzunca bir süredir konuşulan teknik özellikler bir yana, üzerinde fazlasıyla uğraşıldığı açıkça gözlemlenebilen konu anlatımı beni gerçekten başka bir aleme sürüklendi. İyi yazılmış diyalogların, seslerin ve muhteşem müzik kullanımının, beni görsel özelliklerden çok daha fazla etkilediğini belirtmem gerekiyor.

Oyuna, Amerikan Özel Kuvvetleri'ni taşıyan bir nakliye uçağının içinde başlıyorsunuz. Komutanınızdan son bilgileri alıyo ve uçaktan paraşütle atlıyorsunuz. İşte tam bu noktada bir şeyi çok daha iyi idrak ettim: Türkçe seslendirme eşliğinde oyun oynamak bambaşa bir şeymiş. Tamam, bu daha önce birkaç kez daha denemişti fakat ilk defa tüm Dünyada merakla beklenen "ana akım" bir oyunun, tamamıyla Türkçeleştirilmiş bir sürümüyle karşı karşıyayız. Ziya Kürküt, İpek Tuzcuoğlu ve Bahtiyar Engin gibi tiyatroya sanatçıları tarafından seslendirilen karakterler, "inandırıcı" ↗

Saat: 20.00

Yer: Kuzey Kore Halk Ordusu 4. Pilot Üssü - 8. İstihkam Sınırı

"...Hayır komutanim, bilmiyoruz... Komutanim, adam 'görünmez' diyorum size... Efendim, altı adet sınır üssü yaklaştık iki saat içinde düştü, ne yapmamızı bekliyorsunuz? Komutanim, yaklaştık 10 metre yükseğe zıplayabilen, kendisini tedavi edebilen, bir çitadan daha hızlı koşan ve neredeysede kurşungeçirmez bir zırha sahip olan bir elit komandoyu, standart bir er teçhizatı ile nasıl indirebileceğimi söyley misiniz? Biliyorum komutanim, görevim... Hayır komutanim, henüz hiçbir Amerikalı'nın bildiği zannetmiyorum; basılan uluslarımızdeki

veri tabanlarında kazi alanına dair hiçbir iz yoktu. Emredersiniz komutanım!"

Saat: 20.25

"...Asker! Kaç kişi geldi bu lanet herifler, ha?! Bundan böyle tek bir ücra üssün bile düşmesine izin veremeyiz. Eğer Amerikalılar bildiklerimizi öğrenecek olurlarsa hepimiz mahvoluruz. Bu lanet olası yere neden geldik ki zaten? Asker! Git takımıni topla! Ben de az sonra size katılacağım!"

Saat: 21.20

"...Komutanim, ağır ateş altındayız. Hayır efendim, en fazla üç kişi olmalıdır. Biz 13 kişiyiz efendim... Komutanim, lanet herifler çok hızlı hareket ediyorlar; yerlerini tespit etmeyecez. GPS ile yoldağım koordinatlara destek kuvvet ve bir kaç helikopteri istiyorum komutanim. Ne? Öyleyse bu lanet yerde hepimiz öleceğiz! Siz ne yaptığınızı ve neyle uğraştığınızı bilmeyorsunuz efendim!"

Aniden karanlıkta iki beden beliriverir ve o sırada telsizle konuşmakta olan Koreli subayı etkisiz hale getirir. Derinlerden bir ses duyulur: Pelerin kullanımda! Yaklaşık altı dakikalık bir çatışmadan sonra Aztec ve Psycho, gecenin karanlığına karışırlar.

Karanlıktaki gökkuşağı> Filipin açıklarındaki izole bir adada kazi yapan Amerikalı arkeologlar, insanlık öncesi çağ'a ait çok önemli bulgular elde etmişlerdi. Ne var ki ekibin çalışma

A J A N D A



109

Crysis'in bizi gizlediği ilk günler... Yerli Kardeşler'in ne kadar sağlam ve görkemli adımlar attıklarını idrak etmek hepimiz için çok heyecan vericiydi. Daha o günlerden heyecanlarını bize nasıl da aktarmışlardı...



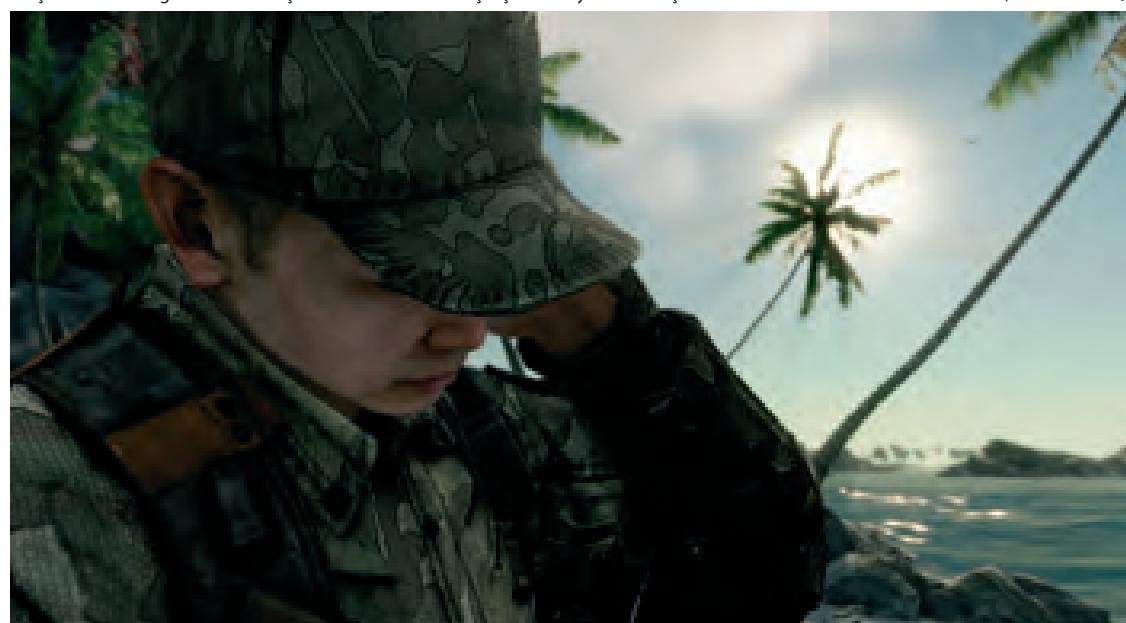
125

Crysis'in nefesini ense-mizde hissettiğimiz günler; heyecanımız dorukturdaydı... Artık kendini -peki fazla- gizleme gereği duymayan Crysis'in ekran görüntülemeine baktıkça upgrade'in kaçınılmaz olduğunu anlayıp endişeleniyoruk.



129

Kapının eşiğinde bekleyen Crysis'i içeriye almak için sabırsızlanıyorduk. Oyunun tüm videolarını izlemiş ve açıklanan tüm bilgileri hatırlamıştık. Bu "ilk bakış"ta Elif, oyunun teknik özelliklerini de sorgulamış inceden... Evet Elif, cüzdanımızı paraşüt olarak kullanmaya hazır mıydı?

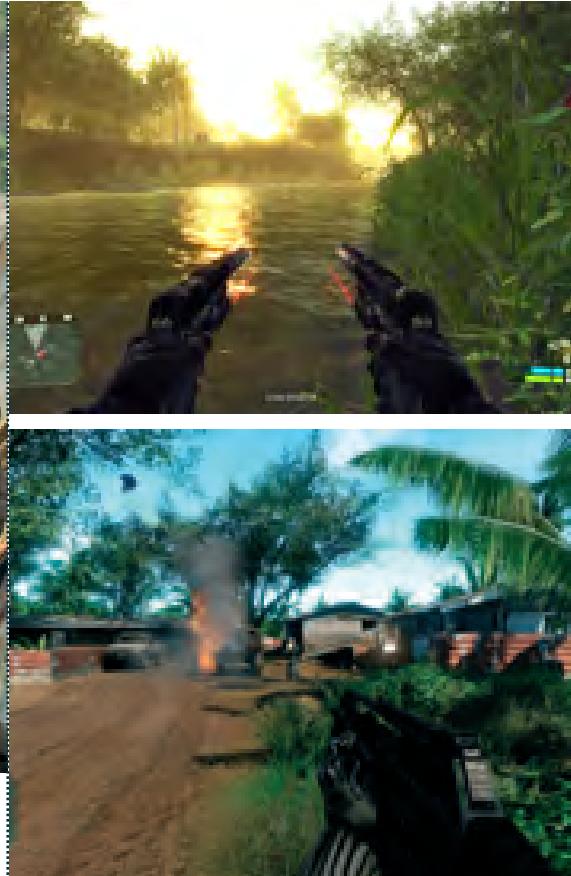




↳ İlk konusunda kesinlikle sıkıntı çekmeyorlar; ve kendilerini size öyle "tanık" hissettiyorlar ki aldiğiniz keyiften ötürü yüzünüze yayılan garip gülümsemeye engel olamıyorsunuz. Bu muhteşem seslendirmelerin üzerine bir de orkestral müzikerler binince, Crysis sizi alıp götürüyor. Karakter tanıtımları, olay örgüsü ve müzik kullanımı ile Crysis'in açılış süreci, belki de şimdiye kadar bir oyunda gördüğüm en tempolu ve en vurucu sekansı.

Nano Technology > Açıkçası, Crytek, risk almak ile bilinenleri uygulamak arasında çok iyi bir denge kurmuş. Klasik FPS oyunlarındaki temel prensipler korunurken, bu prensiplerin üzerine oynanışı akıcı kılacak, heyecan verici unsurlar eklenmiş. Crysis'in prensibi şu: "Hayatta kalmak için uyum sağla". Bugüne kadar oynadığımız oyunlarda, karakterimizi hayatı tutabilmek için etraftaki sağlık paketlerinden ya da zırh parçalarından faydalandık hep; "gerçek olma" iddiasındaki hemen hemen tüm shooter'larda karakterimizi nicelek ile iyileştirdik. Zırhımız delindiğinde onu bir zırh parçasıyla yamadık ya da sağlığımız azaldığında bir sağlık pa-

ketinin üzerinden geçerek iyileştik. Doğal olarak bu sistemin mantığa ters gelen ve oyun atmosferinden çalan "takoz" yanları vardı. Ardından "dinlenme" seçeneği çıktı karşımıza; yaralandığımız zaman siper alıp bir süre beklediğimizde iyileşebiliyorduk. Crysis'in bu konudaki artısı, oyundan dinamiklerine yedirdiği "güzellikleri" -aynı zamanda- bir mantığa dayandırması. Oyunda, üyesi olduğumuz Özel Kuvvetler Delta Force ekibi, savaş alanına Nano Suit'ler içinde iniyorlar. Nano Suit, savaş ve çevre şartlarına son derece seri bir şekilde uyum sağlayabilmeniz için tasarlanmış, son teknoloji ürünü bir "taktik savaş" giysisi. Suit, metabolizmaya zerk edilen nano-milimetrelük robotlar sayesinde askerlerin olağan bedensel



sınırlarını aşmalarını sağlıyor. Nano Suit özelliklerini beş başlık altında toplayabiliriz: Maksimum Güç'ü kullandığınız zaman, karakteriniz, üzerinde düşen bir aracı havada yakalayabilecek kadar güçlenip normalin üç katı yükseliğe zıplayabiliyor. Maksimum Hız'da zırh hafifliyor ve karakteriniz akıl almadır bir hızda kısa süreli deparlar atabiliyor. Maksimum Zırh'ı kullandığınız zaman, zırh hızlaşarak karakterinize -mükemmən olabilecek- en iyi korumayı sağlıyor. Pelerin özelliğini aktif hale getirdiğiniz zamansa optik kamuflaj yardımıyla bir süreliğine görünmez olabiliyorsunuz. Tüm bu özelliklere silahlarınızı modifiye edebildiğinizi de eklersek ortaya müthiş bir "taktik esneklik" çıkarıyor. Üstelik, oyundan temposunu kesinlikle sekteye uğratmadan... Bulunduğunuz çevre koşullarına ve düşman sıklığına göre yapacağınız anlık seçimler, oynanışa heyecan ve eğlence katıyor. Aynı zamanda tüm bu özellikler man-

NANOTEKNOLOJİ



2020'li yıllarda, hayatın tüm alanlarında yoğun olarak kullanılmaya başlanacak olan nanoteknoloji; endüstri alanında mikrosensörlerin, mikromakinelerin, optoelektronik elemanların imalatı ve uygun şekilde bir araya getirilmesi; medikal alanda mikrocerrahide (göz ve beyin gibi), diagnostik kitlerde, bilimsel araştırmalarda, yüzey karakterizasyonu ve modifikasyonu, mikroorganizmaların taşınması, ilaç sistemleri ve DNA modifikasyonu gibi -şu anki algımızla- bize oldukça uzak görünen bilimsel başlıklar altında çalışılıyor. Elbette tüm bu üst düzey teknolojinin askeri alanda kullanılması da kaçınılmaz. Açıkçası, çok yakın bir zamanda bu teknolojinin kötü amaçlar için kullanılabileceğini düşünmek tüylerimizi diken diken ediyor.



CRYYSIS ÖZEL

Crysis'in üç disk halinde gelen "özel koleksiyoncu seti"nin içinden şu iç gizlilikçi parçalar çıkıyor:

- Crysis oyunu
- Metal kutu
- Crysis yapım belgeseli
- Sadece bu pakete özel bir multiplayer aracı (Amfibik APC)
- "Yapımcılarla buluşun" vinyetleri
- Crysis konsept videosu
- Tasarım çizimleri
- 16 sayfalık konsept çizim kitabı
- İsraili Inon Zur tarafından bestelenmiş orijinal oyun müzikleri



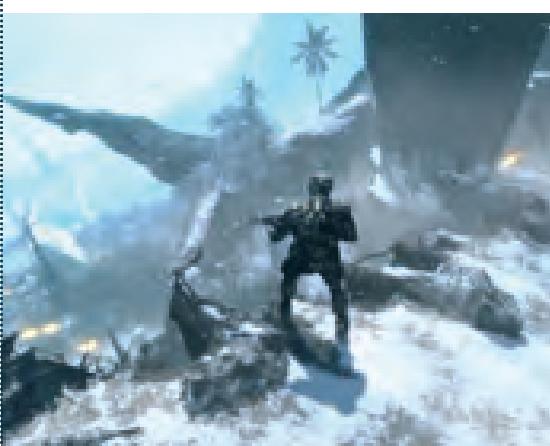
tiksiz bir dayanağa da oturtularak oyunun atmosferinin düşmemesini sağlıyor. Eğer insanüstü güçler bir mantığa oturtulmasıydı, kuşkusuz ki inandırıcılığından çok şey kaybederdi oyun. Silah modifikasyonları, yoğun çatışmalarda büyük rahatlık sağlıyor. Düşmanların -genelde- gruplar halinde dolaştıklarını göz önünde bulundurursak otomatik ve pompalı tüfeklerde çeşitli taklit değişikliklere gitmenin savaşta çok önemli yere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Değişen hava koşulları da çatışma şartlarını bütünüyle etkiliyor. Örneğin, hava karardığı zaman hem tüfeğinizin lazer pointer'ını, hem de gece görüşünüzü açmanızı verimli sonuçlar almanızı yardımcı olacaktır ancak diğer tarafтан, karanlıkta ve açık arazide ilerlerken tüfeğinizin fenerini açmanız kendinizi belli etmenize sebebiyet verecektir. Tüfek fenerini daha çok mağara ve kulübe gibi kaplı alanlarda kullanmanızı tavsiye

ıyorum. Silah modifikasyonları arasında dürbünlü silahın daha az tepmesini sağlayan taktik aparat ve susturucu gibi seçenekler yer alıyor. Bu özellikler kullanmak oldukça rahat ancak silahınızın özelliklerini değiştirmeye çalışırken oyun akmaya devam ediyor; bu nedenle çatışmaya girdiğinizde önce güvenli bir yer bulup, silahınızın özelliklerini orada değiştirmeye çalışırsanız kontrolden bir şekilde "açık hedef" haline gelmekten kurtulmuş olursunuz. Silahların balistik modellemeleri de kusursuz; yoğun çatışmalar sırasında silahlardan verdiği tepkiler ve modifikasyonlar sonucunda ortaya çıkan değişimler, oynanışa direkt etki ediyor. Ayrıca silahların verdiği tepkiler, karakterinizin duruş pozisyonuna ve hangi hızla hareket ettiğine bağlı olarak da değişim gösteriyor. Ek olarak, tam bu noktada belirtmem gereken ve epey can sıkıcı olan bir konuya değinmek istiyorum: Kimi silahlar "tokluk" hissiyatından bir hayli yoksun. Öyle ki özellikle hafif makineli ve susturucu taşımış silahlarda merminin düşmana temas edip etmediğini anlayamıyzınız.

Yukarıda bahsettiğim tüm taklit yapıyı bir bütün haline getirdiğimiz zaman hem eğlenceli, hem de olabildiğince gerçekçi bir "oyun resmi" çıkıyor karşımıza.

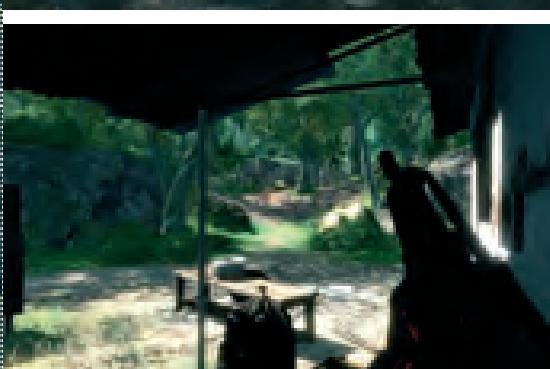
Foto gerçekçilik mi, yoksa etkileşim mi? > Crysis Notları Vol. 2: Saat: 03:00; masama civilemiş halde -aralıksız- dört saatir Crysis oynuyorum. Ara sıra "Karanlığın içinden biri çababil" diye etrafi kolaçan ediyorum çaktırmadan. Düşmanların araslarından, görünmeden ve sessizce sıyrılıyorum; kendimi ormanla bütün kılıp hiç kimseyin beni görmesine izin vermeden amacına ulaşıyorum. Ama vakit nasıl bu kadar çabuk geçti? Neyse, dergi katında tamamen yalnızım. Hoparlörlerin sesini sonuna kadar açıp, Crysis'in tadını çıkarmaya devam ediyorum.

Detaylı grafikler ya da etkileşim... Sanal gerçeklikte bu ikisinden biri mutlaka ağır basmıştır her zaman. Crysis, bu iki karış ucu yakalarından sıkça tutup birbirine çarpıyor. Grafikler, fotoğraf kalitesinde manzalar sunmasına rağmen, oyunda çevre etkileşiminden kesinlikle ödün verilmemiş. Sıcak çatışma anlarında ortalık birbirine giriyor; ağır ateş altında kalan ağaçların yaprakları



kopup havada süzülmeye başlıyor ve -yne- ağaçların gövdeleri kırılıp yere düşüyor. Ayrıca tüm nesneler etkileşime girebiliyor ve çevredeki objeleri düşmanlarına karşı kullanabiliyorsunuz. Bir tank mermisi ile küçük binaları yıkılabilir, buggy'nın makineli tüfek yuvasıyla tüm siperleri darmadağın edebilirsiniz. Kisacısı, hem güzel görünen, hem de tamamıyla etkileşimsiz bir çevreye sahip Crysis'te.

Fikir sahibi yapay zeka > Evet, Crysis'in her ayrıntısı merak konusuysa ama sunduğu özellikler içinde en fazla merak edileni yapay zeka olsa gerek. Crysis'te düşmanlar strateji geliştirebiliyor, gruplar halinde ya da teker teker sizi avlamaya çalışabiliyorlar. Rastlantısal davranıştan yapay zeka -kesinlikle- script'lere göre davranışmıyor. Bu oyunda, siz bir yere saklanıp ateş ederken, paşa paşa, mermilere kafa atan düşmanlar göremeyeceksiniz. Özellikle en zor seviye olan Delta'da oynarken, oynanışın size sunduğu tüm imkanları sonuna kadar kullanmaz ve strateji geliştirmez →





♦ seniz "Save & Load" döngüsüne girmeniz kaçınılmaz oluyor. Save ve Load demişken; Far Cry'da oldukça hantal olan bu sistemin düzeltiliip, hızlı ve esnek bir şekilde işleyen bir hale getirildiğini belirtmem gerek.

Tüm bu oynanış zenginliğinin yanında "araç kullanımı"nı saymazsa olmaz elbette. Kara, hava ve deniz ulaşımı için silahlı ve silahsız olmak üzere birçok araç kullanımına sunulmuş. Buggy, zırhlı personel taşıyıcı, tank, hız motoru ve hatta VTOL gibi araçlar oynanışa büyük zenginlik ve taktiksel detay katlığı gibi bu araçların kullanımı da oldukça eğlenceli. Haritanın gerçekten büyük, büyük olduğu kadar da tehlikelerle dolu olduğunu düşünürseniz araç kullanımının oynanış esnekliği bakımdan ne denli önemli olduğunu tahmin edebilirsiniz. Crysis'te araç kullanımı, işte tam da bu noktada oynanışa büyük esnek-

LEVEL'İN TAVSİYESİ

Sevgili LEVEL okuru; Crytek yeni bombasını -bildiğiniz üzere- tüm Dünya'dan önce ilk kez Türkiye'de tanıttı. Elbette ki biz de oradaydık ve Yerli Kardeşler ile Türkiye'deki oyun sektörü hakkında uzun uzadıya sohbet ettik. Bu sohbetten yaptığımız çıkışım şu oldu: Eğer Türkiye'de bu oyun da satmazsa, ülkemizdeki oyun sektörünün geleceği tehlkiye girebilir. Sadece ülkemize özel %25'lük bir indirimle piyasaya çıkan Crysis'in fiyatı, sunduğu özellikler göz önünde alındığında komik kalyor.

Bize inanın; profesyonel Türkçe seslendirmeye sahip olan bir oyun oynamakambaşa bir keyif. Lütfen ülkemizde oyun sektörü adına, Yerli Kardeşler'in attığı bu adıma siz de bir adımla karşılık verin ve Crysis için korsan yazılımdan uzak durarak orijinal ve lisanslı yazılım kullanmayı tercih edin. LEVEL dergisi olarak, Crysis'in, ülkemizdeki oyun sektörünün serilmesi için güzel bir fırsat olduğunu ve hepimizin bu konuda sorumluluk alması gerektiğini düşünüyoruz.

lik ve eğlence katıyor.

Hatırlayacak olursanız -Crytek'in bir önceki oyunu- Far Cry, tüm görkeminin yanında sırttan bir multiplayer moduna sahipti. Far Cry'in multiplayer modu, dinamikleri itibarıyle çok fazla eksiye sahip olmamasına rağmen, hantal yapısı nedeniyle yaklaşık üç ay içinde sunucularda iz bırakmadan ortadan kaybolmuştu. Hata-





alternatif



BIOSHOCK

Crysis'in alternatifini ancak BioShock ola bilirdi. Özgün bir hikaye, bu hikayeye nakış gibi işlenen oyun dinamikleri ve resmi tamamlayan müziksler... Eğer çizginin dışında, özgün bir oyun arıyorsanız RPG şeşinisiyle BioShock her zaman orada olacak. Nerede mi? Elbette ki suyun dibinde...

İçerisinden ders çıkarmış benzeren Crytek, Crysis'in multiplayer moduna en az tek kişilik mod kadar özen göstermiş. Oyunun multiplayer menüsünde sizi iki seçenek selamlıyor: Instant Action, herkesin tek başına takıldığı Deathmatch seçeneğine denk geliyor. Her yerde silahların bulunduğu ve hızın hiç kesilmediği Instant Action'da tüm oyuncular Nano Suit'ın özelliklerinden faydalana bilirler. Haliyle, kan gövdelerini gösteriyor ve kendinizi bir anda etrafınıza salyalar saçar halde buluyorsunuz. Ne var ki bu bölüm -ilginç bir şekilde- Team Deathmatch seçeneğinden yoksun bırakılmış. Crysis'in multiplayer özelliklerinin

tadının çıktıığı asıl seçenek ise Power Struggle modu. Bu seçenek, Battlefield ve Counter-Strike'nin tüm rafine özellikle rinin bir harmanı gibi. 32 kişiye kadar desteklenen bu modda 16 kişilik iki takım oluşturup karşı takımın üssünü yıkma çalşıyorsunuz. Power Struggle modunda, geniş multiplayer haritalarda araç kullanabiliyor ve Nano Suit'in esnekliğinden sonuna kadar yararlanabiliyorsunuz. Bu modda kazanmanın yolu, gelişigüzel ateş etmekten çok stratejik "spawn" noktalarını ve araç satın alabileceğiniz fabrikaları ele geçirmekten geçiyor. Ayrıca karşı takımından birini öldürdüğünüz ya da stratejik bir noktayı ele geçirdiğiniz zaman kazandığınız puanları daha güçlü silah, ekipman ya da araçları satın almak için kullanabiliyorsunuz. Elbette ki bu modda da tüm oyuncular Nano Suit güçlerine sahipler. Bu bağlamda Power Struggle modunun ciddi anlamda stratejik zeka gerektirdiğini söyleyebilirim. Tüm bunları üç uça eklediğimiz zaman Crysis'in multiplayer modu fazlasıyla tatminkar bir seviyeye ulaşıyor.

Hikayeyi yaşamak> Hmm... "Grafikler" mi dediniz? Eğer öyle dediyseniz gülümsememe engel olamam zira Crysis, dört çekirdekli bir işlemciniz, SLI ya da Crossfire bir ekran kartınız ve 4 GB belleğiniz yoksa sisteminize küstahça



2

devam oyunu
Crysis için düşünülen devam oyunu sayısı. Bir üçleme halinde düşünülen serinin diğer oyunlarının ne zaman piyasaya çıkacağı ise şimdilik belli değil.

13

yıl
Amerika Birleşik Devletleri Ordusu'nun, Nano Suit benzeri, taktik askeri giysileri kullanıma açması için kalan süre. 2020 yılında, askerlerin fiziksel özelliklerini, Nanoteknoloji ürünü taktik giysiler ile güçlendirilecek.

95

not ortalaması
Crysis'in oyun basınından aldığı notların ortalaması. Oyunun bu ortalamayı sonuna kadar hak ettiğini rahatlıkla söyleyebiliriz.

200

derece
Oyundaki uzay gemisinin açıldıktan sonra çevreye yaydığı soğukluğun derecesi. E o kadar Nano Suit'imiz var, donmayız, değil mi?

CRYYSIS

ARTI Teknik anlamda devrimsel özellikler, mükemmel müzikler, muhteşem seslendirmeler ve heye-can verici hikaye anlatımı, eğlenceli multiplayer seçenekleri, uzun ömrülü olması, etkileşimli çevre

EKSTİ Çok yüksek sistem gereklilikleri, Team Deathmatch seçeneğinin olmaması, vuruş hissindeki noksantılı

YAPIM Crytek
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.ea.com/crysis
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Her anlamda standartları yeniden çizer, oyuncuya istediği hemen hemen her şeyi veren... Bak hala okuyor; bırak okuma artık! Hemen git ve tamamı Türkçe olan, ülkemizde özel indirimle satılan, lisanslı Crysis'i kap! "Oyuncuyum" diyorsan durduğun hata!

9,2

MINIMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift Çekirdekli İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB (DX10) Ekran Kartı





YERLİ KARDEŞLER

„100 vermek için neyi bekliyorlar?“



I 3 Kasım 2007... Crysis lansmanına yetişmek için apar topar evden çıkıyoruz... Yerli Kardeşler bizi bekliyor. Dört yıl aradan sonra yine bir otelde görüşeceğiz üç kardeşle. Bu kez daha heyecanlıyız. Dile kolay, Crysis geliyor. Oyunun demo versiyonunu oynadık ama ilk kez Türkçe ve tam versiyonunu test edeceğiz ve bir röportaj yapacağız. Yerli Kardeşler, güler yüzleriyle ve kendilerine has Türkçe'leriyle karşılaşıyorlar bizi konfrens odasında. Ellerini sıkıyoruz...

Saat 15:00... Bir - iki saatlik bir sunumdan sonra röportaja giriyoruz. Ve başlıyoruz soruları sıralamaya...

Fırat: Bildiğimiz kadariyla Crysis'in tek kişilik demo'sunda birtakım açıklar var. Oyunun sonuyla ilgili ipuçlarının verilmesi, tüm araçların ve silahların kullanılabilmesi gibi... Bu açıkların farkında midiniz?

Cevat Yerli: Aslına bakarsanız yalnızca öykü metninin demo'nun içinde kalması bir hatayı. Geriye kalan her şey ise kasıtlı olarak demo'ya dahil edildi. Oyuncuların Crysis'i yakından tanımlarını ve istedik. (Zaman zaman bazı kelimelerin Türkçe karşılıklarını hatırlayamıyor ve gülmeyerek özür diliyor bizden ama biz bu konuda hiç sıkıntı çekmedik.)

Avni Yerli: Öykü metinin demo'nun içinde kalmış olmasına elbette üzüldük ancak bunun çok kritik bir hata olduğunu düşünmüyorum. Sonuça Crysis tekrar tekrar oynamabilecek bir oyun.

Fırat: Crysis'in, şimdide dek yurtdışında birkaç incelemesi yapınladı. Not ortalamasına baktığımızda oyuncunun çok yüksek bir puana sahip olduğunu görüyoruz...

Faruk Yerli: (Hiddetle) 100 vermek için neyi bekliyorlar? Anlamıyorum!

CY: Evet; hiçbir zaman bir oyuna 100 puan vermeyecekler herhalde... (Bunun bizim meslek için görünmez bir kural olduğunu söyleyorum onlara; her zaman açık bir kapı bırakırız. Ne var ki Crysis için bir kapıyı değil açık, aralık bırakmak dahi çok zor.)

Fırat: Sizce Crysis'in ön plana çıkan özelliği nedir? İlk bakışta "teknik" gibi görünüyor ancak oyunda bundan çok daha fazlasının olduğunu biliyoruz...

CY: Bu soruya çok net bir cevap verebilirim: İnteraktif oynanış sistemi. Yüksek etkileşim seviyesi, bir oyunu eğlenceli kılan en önemli faktör belki de. Çünkü bir oyun ancak bu şekilde bir filmde ayrırlar. Gerçekçilik ile eğlence arasındaki dengeyi sağlamak gereklidir.

Nanosuit oyunda çok önemli bir yer tutuyor. En az interaktif oynanış sistemi kadar... Nanosuit, oynanış sistemini direkt şekillendiriyor. Bu zırh sayesinde oyuncu; oyunu nasıl oynayacağını, nasıl hareket edeceğini belirleyebilir ve bulunduğu bölgeye göre Nanosuit'te değişikler yapıp takıtları geliştirebiliyor. Mesela gücsüz ama hızlı olmak ya da güçlü ama ağır olmak tamamıyla oyuncunun seçimine bağlı.

Faruk: Oyunun hikaye anlatımı da oldukça güçlü; bu konuda neler söyleyebilirsiniz?

CY: Gerçekte de bu konuya çok fazla mesai harcadık. Amacımız, hikayedeki birçok kör nokta bırakarak bu noktaları oyuncunun açığa çıkarmasını ve kendisine -sürekli olarak- hikayeye dair sorular sormasını sağlamaktı. Bunda başarılı olduğumuzu düşünüyoruz. Mesela, üstünden geçen bir helikopter dahi hikayede bir yere bağılanabilir. Yani oyun bütün bir hikaye örgüsüne sahip. Bu da oygunun sürekliliğini sağlıyor elbette.

Fırat: CryEngine 2'nin çok güçlü bir motor olduğu aşikar. Bu motorla sizin elinizden farklı türlerde oyularıksız mı? Mesela third-person bir oyun ya da bir

strateji oyunu...

FY: Şu anda elimizde üç yeni proje var ve bunların arasında, FPS'nin dışında kalan oyunlar da var. Ancak bu projeler hakkında ipucu vermemiz mümkün değil ne yazık ki. (Üç kardeşin de gözlerinin içine bakıyoruz, "Bir açık verirler mi acaba?" diye ama Bermuda Şeytan Üçgeni gibi karşımızda duruyorlar; biçare, diğer soruya geçiyoruz.)

Faruk: CryEngine 2'yi şimdide dek hangi firmalara sattınız?

FY: Motoru iki Amerika, bir Çin, bir Güney Kore, bir de Hollanda firmasına sattık. (Faruk Yerli, arkadaşının sorusuna cevap verirken Güney Kore'den önce Kuzey Kore'yi söylüyor; hemen ardından kardeşler birbirlerine bakıp gülmüşlerdir çünkü Crysis, Kuzey Kore'de yasaklıydı ve motorun bu ülkeye satışı söz konusu değil.)

Fırat: Beklentilerin çok yüksek olması sizin üzerinde bir baskı yarattı mı?

FY: Elbette projenin şekillenme aşamasında sizin üzerinde bir baskı vardı ama bu baskının nedeni dış etkenler değil, bizdik. Yani, daha iyisini yaratmak adına kendimizi baskı altına aldık. Ortaya çıkan sonuçtan memnunuz. Zaten içimiz rahat olmayı söyledi oyunu en az üç ay ertelerdik.

Faruk: FarCry 2 hakkında ne düşünüyorsunuz? FarCry ismine sahip olan bir oyun sizin ellerinizden çıkmadı... Bu oyunun yapım aşamasında herhangi bir desteğiniz / etkiniz oldu mu?

FY: FarCry 2'ye yalnızca manevi bir desteğimiz oldu. Onun dışında hiçbir ilgimiz yok bu oyunla. (Araya girip "Sonuçta rakibiniz..." dedikten sonra) Biz FarCry 2'yi bize rakip olan bir firma olarak konumlandırmıyoruz. Aslına bakarsanız piyasadaki herhangi bir oyun için de aynı şey geçerli; bir planımız var ve bu plana göre hareket ediyoruz. Diğer oyunlar bu plana hiçbir şekilde etki etmiyor.

Fırat: FarCry'in multiplayer modu sönükkmiş ve kısa süre içinde unutulmuştu. Bu kez herkes gibi biz de multiplayer modunun daha uzun ömürlü olmasını bekliyoruz. Bu konuda ne gibi gelişmeler var Crysis'te?

CY: Multiplayer modu bu kez daha güçlü. Power Struggle modundan bahsedelim: Counter-Strike ile Battlefield'ın bir harmanı olan bu modda, 16'sar adamdan oluşan iki takım, rakip takımın üssünü ele geçirmeye çalışıyor. Bu amaca ulaşmak için takımların, bir merkezi fabrikada uzayılırla ait silahlar üretmeleri gerekiyor. Bu fabrikaları güçlendirmenin yolu ise güç istasyonlarını ele geçirmek... Çok dinamik ve eğlenceli bir mod. Keza Nanosuit güçlerinin ön planda olduğu Instant Action da...

Saat 16:05... Sohbetimiz bitiyor. Yerli Kardeşler ile bir de fotoğraf çektiğim diyoruz. Ama kamerasının pil bitmiş; bir yerlerden pil bulmamız gereklidir. Cevat Yerli'nin Crysis'in sunumunu yaparken kullandığı kablosuz klavyenin pilleri çıkarıp makineye takıyoruz; kamera çalışıyor. Salonda bir arkadaştan Yerli Kardeşler ile bir fotoğrafımızı çekmesini rica ediyoruz; Faruk solda, bense sağda... İkimiz de montaj gibi duruyoruz fotoğrafta...

Saat 16:15... En son dört yıl önce görüşüğümüz kardeşler ile vedalaşıyoruz, görüşmek için aradan bir dört yılın daha geçmemesini ümit ederek. Mail'lerimizi veriyoruz birbirimize ve Faruk tekrar yemek yemek için otelin karşısındaki fast-food'cuya gitmeyi teklif ediyor. "Tamam" diyorum; gidip, iki - üç saat önce lansman notlarını girerken oturduğumuz masaya oturuyoruz yine. Faruk bir "büyük" daha söyleyip, bense bir kola içiyorum. Ve Faruk ceplerinden pilleri çıkarıp gösteriyor bana. Gülmüşler, "Crysis öksüz kaldı hocam" diyerek.



Oyunda ilerledikçe düşmanlar da büyüyor, semiriyor ve sizi yemek için daha istaklı davranışları.

HELLGATE: LONDON

28 ay sonra...

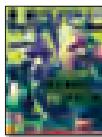


A J A N D A



120

Bill Roper'ı köşeye sıkıştırın oyunda yer alacak olan yeni karakter sınıfı hakkında bilgi almayı çalıştığımızı bu sayı, Marksman ve Engineer'ı barındırın Hunter sınıfı hakkında da bilgi veriyorudu.



116

İşte Hellgate: London'ın dev ilk bakışının yer aldığı sayı. Oyunundan o denli ümitliydik ki sayfaları bu oyuna harcamakta hiçbir sakınca görmemişiz. Ayrıca bu sayıda Bill Roper'la yaptığıımız ilk röportaj da yer almıyor.



107

Biraz önce yalan söylediğimi şimdilik fark ettim; asıl dev ilk bakışı bu sayıda yapmışım.

Daha önce de bahsetmişimdir belki; Diablo'yu o kadar fazla oynamıştım ki sonunda CD'nin altı çizikten geçilmey olmuştı. Oyun bir şekilde çalışmayı sürdürdü ama aynı tempoya devam etseydim, CD büyük ihtimalle pilisini pırtısını toplayıp evi terk edecekti. Tek kişilik oyundan aldığım keyifin boyutu tartışılmazdı ama bir süre sonra online oyuna adım atınca işler tamamıyla değişti; İlk online oyun deneyimim olan Diablo, gecelerimi gündüzlerime karıştırmama neden olan bir bağımlılığa dönüşmüştü. O sıralar ADSL ya da KabloNet gibi teknolojiler yok tabii ki; Dial-up adında ki para tuzağı sisteme giriyorduk oyunlara ve işin garibi 28.8 Dial-up bağlantıyla bile çok rahat oynanıyordu online oyunlar. Eve gelen telefon faturasının haddinin hesabının olmaması ise beni hiç ilgilendirmiyordu zira ben kendimi kaybetmemiştim.

Bir süre sonra çeşitli "trainer"larla oyunda hile yapmaya başladım ve tam anlayımla rezil bir insana dönüştüm. Arch Angel's Staff of Apocalypse'in modifiye versiyonunu kullanmak ve buna bir de "limitsiz büyütme" hilesi eklemek beni o denli mutlu ediyordu ki kışmen ölümsüz olduğumu bile bile oyunu defalarca oynuyordum. Sonra ne oldu peki? Hile yapmaktan mı sıkıldım? Yoksa Diablo'yu defalarca öldürmekten mi? Hayır, hiçbirde değil. Diablo'yu bırakmanın tek bir nedeni vardı ve o da Diablo 2'yi. Diablo 2 maceramı da uzun uzun anlatma-

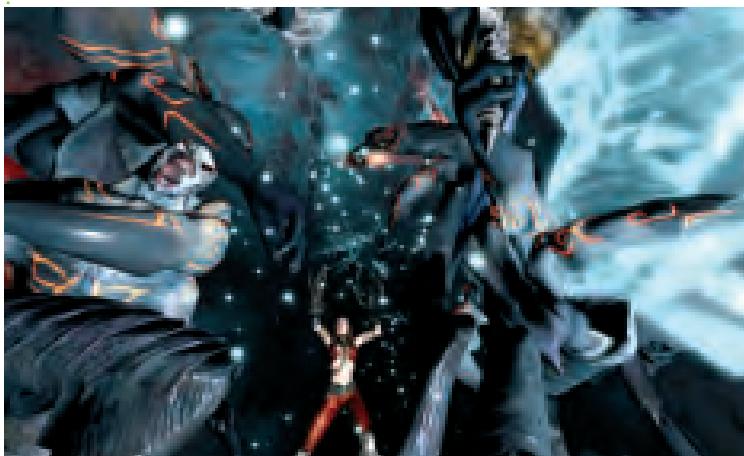
yacağım ama eve gelen telefon faturaları yüzünden yediğim zılgıtın ölçüsü yoktu. Kisacası, Diablo gibi oyunlara hızlı bir şekilde adapte olabiliyor ve kendimi kaybedebiliyorum; bunu fark etmiş olmamalıñ. Verin bana onlarca yaratık; onları keseyim. Ya da verin bana bir adet Hellgate: London; saatlerce oynayayım. Olay bu kadar basit işte...

Bildiğiniz Londra'yı unutun!

Nereden geldiği belli olmayan kötü güçler dünyayı ele geçirir, Londra da bundan nasibini alır ve oylar gelişir... Hellgate: London, bu basit konudan daha fazlasını

sunmuyor. Fakat amaç da bu değildi zaten. O yüzden burun kıvırmayı kesin! Arkadaki arkadaş; sen de kes! Görebiliyorum buradan! Tamam, somurtmayın; anlatıyorum hikayeyi.

1118 yılında kurulmuş olan dini Knights Templar grubu, zebanilerin dünyayı ele geçirmesine engel olamamış ve 2038 yılında, Londra, cehennem yaratıkları tarafından tamamıyla işgal edilmiştir. Polis kuvvetleri ve ordu bu yaratıkları sıradan yollarla yok edebileceklerini düşündükleri için, yer altınahapsedilen ve bir olimpik havuzu dolduramayacak kadar az olan Templar'ları da kaale almamaktadırlar; oysaki bu yara-



6
farklı
karakter sınıfından size en uygun olanını seçebilirsiniz. Evoker, Guardian'ı ve Marksman'ı seçmeniz tavsiyemdir.



tıklarla savaşmayı bilenler sadece onlardır. Atalarının silahlarını kullanan, büyüğü teknolojiyle birleştirmiş olan bu grup, Hellgate'in tek gerçek rakibi olmaktadır: Cehennemin kapılarını kapatabilecek ve dünyayı eski haline getirebilecek tek güç...

Herkes memnun mu şimd? O zaman kaldığımız yerden devam edelim: Hellgate: London'da, bahsi geçen "zebani düşmanı" insanlardan birinin rolünü alıyoruz. Elimizde silahlımız, sırtımızda zırhımız, dalıyoruz Londra sokaklarına. Yegane görevimiz önmüze çıkanı indirmek. Bu sırada bulduğumuz eşyaları kendimizi geliştirmek için kullanıyoruz. Kah kılıçlarımızla düşmanımızı parçalara ayıryoruz, kah tabancalarımızla o kanatlı yaratığı delik deşik ediyoruz. Bitmeyen bir eğlencenin, sonu gelmeyen bir maceranın kuklaları olmuşuz; dönüp duruyoruz hayallerimizin etrafında. Evet arkadaşlar, ben Edip Akbayram; Londra'nın Covent Garden Caddesi'nden bildiriyorum.

Hiçbir şey olmamış gibi yolculuğumuza sürdürüyoruz. Üç ana sınıf başlığının altında yer alan, altı alt sınıfta bölünmüş altı adet karakterimiz bulunuyor. Templar sınıfından Blademaster ve Guardian, Tank ve Paladin gibi işliyor. İki elinde iki farklı silah taşıyabilen Blademaster'lar dövüş-tükçe hiddetleniyor ve daha güçlü bir hale geliyorlar. Guardian'lar ise Blademaster'ların yokluğunda birer tank görevi görebiliyorlar. Tüm sınıflar içerisinde en güçlü savunma yeteneğine yine Guardian'lar sahip. (İsimlerinden belli değil mi zaten?) İlkinci ana sınıf Cabalist'ler, ortalığı velveleye vermeye meraklı olan büyüğü sınıflarını barındırıyorlar. Evoker'lar, Marksman'ların (az ilerideler kendileri) "büyüğü" versiyonları. Ellerin-de farklı iki silah taşıyabilen Evoker'lar,



Summoner'lar kadar olmasa da birtakım "çağırmış" büyüleri yapabiliyorlar. Summoner'lar, Evoker'lardan farklı olarak genellikle savaş alanına çağırıkları yaratıklarla savaşıyor ve gerektiğinde düşmanlarını yakıp yıkabilecek büyüler yapabiliyorlar. Son sınıfımız Hunter'lar, Marksman ve Engineer olarak ikiye ayrılıyorlar. Bunu neden yaptığım sormayın; oyundaki en standart sınıf olan Marksman olarak yarattım karakterimi. Ama bu demek değil ki Marksman kötü bir sınıf;aksine, grup savaşlarında çok işe yaran, genellikle savaşa arka saflardan katıldığı için pek zarar almayan, sinsi bir sınıf. Engineer'lar da Summoner'ların bir nevi mekanik versiyonu. "Drone"lar yaratıp etrafa salıyor; sonra da çok bir şey yapmışlar gibi galibiyetin keyfini yiyorlar. İyiymiş be!

"Bu pili MP3 çalar mı takiyorduk?"> Diablo 2'nin eklenti paketiyle gelen "soket" sisteminin zivanadan çıkmış halini Hellgate: London'da buluyoruz. İşin güzel tarafı, Diablo 2'de çok fazla rağbet görmeyen bu sistem Hellgate: London'da önemli bir yer teşkil ediyor. Kolayca elde edebileceğiniz silahlar da dahil olmak üzere çoğu normal ve özel silahı aynı arabalardaki gibi modifiye edebiliyoruz. Hatta oyunun ilerleyen bölümlerinde modifiye edilmemiş silah kullananlar; takımdan atılıyor, meydanın ortasında dövülüyor ve bir Overseer'a yem olarak sunuluyorlar. (Garip klanla üyeyim korkarım ki!)

Silahlar, beş farklı eklentiyle güçlendirilebiliyor. Şarjör, pil, roket, antik büyülü eşya ve yakıt tankı gibi eklentileri izin verdiği ölçüde silahını takabiliyorsunuz. Oyunun başlarında "6% Fire Damage" gibi çok az bir hasar artışı sağlayan bir yakıt tankı, oyunun ilerleyen bölümlerinde %30'lara kadar artış sağlıyor. Oyunda, bir silahın ne kadar iyi olduğunu belirleyen en önemli özellik de bu eklentiler. Bu

yüzden etrafta bulacağınız her türlü şarjör, pil toparlayın.

Modifiye mevzusu bu eklentilerle sınırlı değil elbette; her istasyonda (insanlar için oluşturulmuş olan korunaklı bölgeler) bulabileceğiniz Nanoforge'lar ile tüm ekipmanınızı güçlendirebiliyor, parçalara ayrırdığınız bir eşyadan çıkan parçalarla yepeni bir silah üretебiliyor veya yine silahlarınıza eklemek için yeni parçalar yaratabiliyorsunuz. Bu konuda o kadar özgürsünüz ki

27
farklı
yetenek yer alıyor, Hellgate: London'da. Puanlarınızı istedığınız yeteneğe yatırabilirsiniz ancak sabır olmakta fayda var; puanlarınızı daha iyi yeteneklere saklayın.

40
saatin
üstünde bir sürede tamamlanabilecek Hellgate: London'da, Londra cehennemine tek başına ne kadar karşı koymabiliğinizi test edebilirsiniz. Neye ki beni Beta teste kabul ettiller de tek kişiyle Londra'da sürünmek zorunda kalmadım.

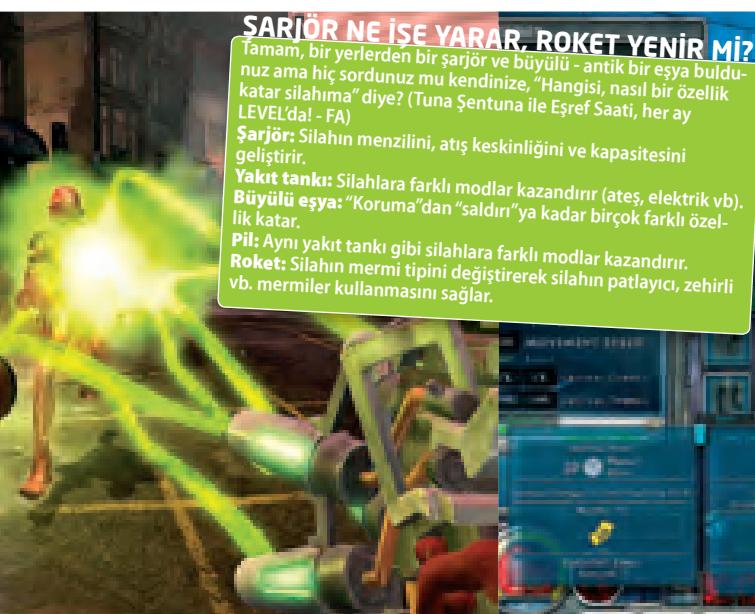
103
tane
M&M yedi! Oyunun başında geçirdiğim süre boyunca... Eminim ki siz de bu haberin okumak için sabırsızlanıydınız!

alternatif



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

"Nasıl bir alternatif bu!" diye karşıma çıkmadan önce şunu söylememize izin verin: Hellgate: London bir RPG ve kişiselleştirme konusunda buna en yakın ve en iyi örnek Oblivion'dan başkası değil. Ayrıca Oblivion'ı öyle ya da böyle oynamalısınız; bu da size bahane olsun.



SARJÖR NE İŞE YARAR, ROKET YENİR Mİ?

Tamam, bir yerden bir şarjör ve büyülü - antik bir eşya buldu-nuz ama hiç sordunuz mu kendinize, "Hangisi, nasıl bir özellik katar silahımı" diye? (Tuna Şentuna ile Eşref Saati, her ay LEVEL'da! - FA)

Şarjör: Silahın menzilini, atış keskinliğini ve kapasitesini geliştirir.

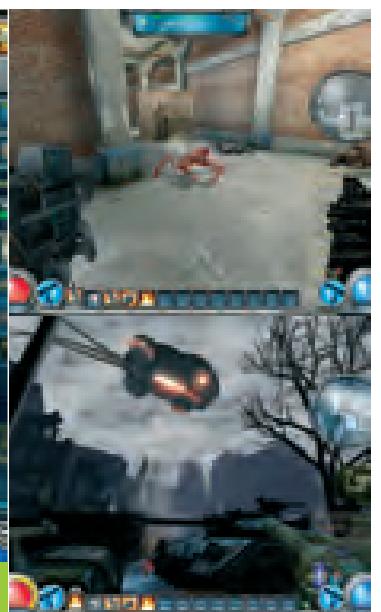
Yakıt tankı: Silahlara farklı modlar kazandırır (ates, elektrik vb).
Büyüülü eşya: "Koruma"dan "saldırı"ya kadar birçok farklı özel-katar.

Pil: Aynı yakıt tankı gibi silahlara farklı modlar kazandırır.

Roket: Silahın mermi tipini değiştirerek silahın patlayıcı, zehirli vb. mermiler kullanmasını sağlar.



F1, F2 ve F3 tuşlarına dağılmış olan üç farklı "hızlı geçiş sistem" yaratabiliyorsunuz.





⇒ sadece silahınıza "x" parçasını eklemek için bile Hellgate: London'ı oynayabilirsiniz. Hellgate: London'da -Diablo'nun aksine- seviye atlaman pek kolay değil. Hatırlarsanız Diablo'da ilk seviyeler art arda geliyor, bir anda 15. seviyeye ulaşmış oluyordunuz. Hellgate: London'da ise bu işlem biraz daha uzun sürüyor. Yapımcıların bu kararını anlayışla karşıladım asılana bakarsanız; yetenekleri açmak için gereken puanları seviye atlayarak kazandığımızı ve her an bu yetenekleri kullanmak için sabırızlandırmızı göz önüne alırsak bu sistemin oyunu canlı kıldığını söyleyebiliriz.

Tehlike anında panik yapın!

Oyunun diğer özelliklerini siz keşfedorunuz diye bir kenara bırakıp oynanışa bakılırla-

dıyorum: Öncelikle, bu oyunu tek kişi oynarsanız sıkılaçınızı göz önünde bulundurun. Oyunun sarsıcı bir senaryosu ya da inanılmaz bir atmosferi yok. Türe müthiş yenilikler getirdiğini de söyleyemeyiz. Bu yüzden, oyunu oynamaya başladıkten bir süre sonra yaratık avlamak sıkıcı bir hal alıyor. Buna karşın, aylık ücret vermeden de kullanılabilen sunucularda dünyanın dört bir yanından gelen oyuncularla oyunu ortaklaşa oynayabiliyorsunuz. Tabii ki təsviyem, tek kişilik oyunda bir süre zaman harcadıktan sonra multiplayer moduna adım atmanız yönünde...

Bu oyunun bir FPS mi, yoksa RPG mi olduğu konusundaki sorulara gelecek olursak... Hellgate: London, iki türün tam ortasını bulmuş bir oyun arkadaşları. Özellikle



Marksman gibi bir sınıfta oynarken nişan almanın ne denli önemli olduğunu, üstünde parlayarak gelen bir ateş topundan kaçmanın ne denli hayat kurtarıcı bir eylem olduğunu çok daha iyi anlıyorsunuz. Belki bir Blademaster için bunlar önemli değil ama ateşli silahlar kullanan bir sınıfı tıftıftasın ve oyunu internet üzerinden oynuyorsanız ince hesaplamalar yapmanız gerekiyor. İnternette oynarken, zaman zaman hatların saçılması yüzünden yaşanan gecikmeler bu ince hesapları yapmanızına olanak tanımıyor ama neyse ki bu genele yayılan bir problem değil.

Hellgate London'ın çuvalladığı yönler de var elbet: Rastgele yaratılan bölmelerin fazlasıyla "rastgele" yaratılmış olması bazı sorunlara yol açıyor. Dijelim ki bir görev, bir eşyadan üç tane toplanmasını gerektiriyor; bölmeler rastgele yaratıldığı için zaman zaman bu eşyaların üçü de girişte, yan yana dizili bir halde karşınıza

çıkarılıyor. Ama bu, Hellgate: London'ın öneksiz sorunlarından biri. Asıl problem ise bu oyunda bir şeyle eksik olması. Tamam, çok güzel silahlar var ve oyundaki her şey kişiselleştirilebiliyor fakat bir WoW'daki ya da bir Diablo'daki atmosfer bu oyunda yok. Biraz grafikler, coğunlukla "İstasyona uğra, görevi al, sokaklarda koş" şeklinde ilerleyen ve fazlasıyla basite indirgenen oynanış sistemi nedeniyle oyuna kendinizi kaptırıramıyorsunuz. Örneğin, WoW'da, bir yerden bir yere gitmek, bu sırada çevreyi keşfetmek ve karşı taraftan bir oyuncuya karşılaşmak siz oyuncunun içine çekiyordu. Bu oyundaysa harala girele bir yerlere koşturup bir şeyle avlayarak geri dönüyor. Bu tempoya ayak uydurup uyduramayacağınızı bilmiyorum fakat ben şu istasyondan daha ilerisine gitmemi düşünmüyorum. Sayısız zaman diliminde, sayısız görevde dünyayı ben kurtardım; bırakın da bu defa başkası üstlensin bu görevi... ☺



YAN SANAYİ HELLGATE: LONDON ÜRÜNLERİ



Oyunla eş zamanlı olarak piyasaya çıkan birtakım Hellgate: London ürünlerine değinmek gereklse... Öncelikle, bir çizgi roman hayranısanız Ian Edginton'ın yazdığı, Steve Pugh'ın çizdiği dört sayılık Hellgate: London çizgi romanının ilgini cekeceğini düşünüyorum. Dark Horse Comics'in yayımladığı bu çizgi romanı -bir ihtimal- Gerekli Şeyler'de bulabilirsiniz. Bunun yanı sıra Mel Odom'ın yazdığı Hellgate: London Üçlemesini de okumanızı tavsiye ediyorum; serinin ilk kitabı olan Exodus yeni yayımlandı ancak henüz Türkçe'ye çevrilmedi.



HELLGATE: LONDON

ARTI Her şeyle kişiselleştirilebilmesi, devasa haritalar, uzun oyun süresi ve ücretsiz multiplayer oyun imkanı

YAPIM Flagship Studios
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.hellgatelondon.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

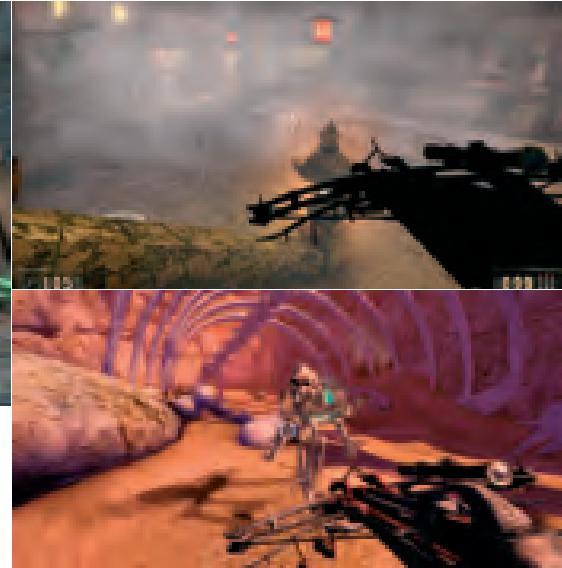
EKSİ Atmosfer namına hi bir şeyin olmaması, "rastgele bölüm" sisteminin teoride kalması

Oyun konusunda açık bırakırsanız multiplayer modu ve geniş kişiselleştirme imkanı ilginizi çekebilir. Ancak Hellgate: London'ı gözünüzde çok fazla büyütürseniz hayal kırıklığına uğramanız kaçınılmaz.

7.1

MINIMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekrان Kartı ÖNERİLLEN 3.0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekrان Kartı

Yetenek puanlarınızı dağıtmadan önce hangi yoldan ilerleyeceğinize dair bir plan yapmalısınız.



PAINKILLER: OVERDOSE

Dozu değil de, keyfi kaçtı sanırmış...

Lucifer'in aşağı edilmesinin ardından özgür kalan Belial, onu özgürlüğünden alıkoyanları bulmak için haremeye geçer. Geçit kapılarının nasıl kontrol edileceğini kendisinden daha iyi bilen biri olmadığı için de o dünya senin, bu dünya benim, rahatlıkla seyahat edebilmekte ve her gittiği yerde intikamını almak için bir suçu bulabilmektedir. İşte, Belial adını verdigimiz bu sinirli varlığı kontrol ediyoruz Overdose'ta; ne kadar güzel bir haber, değil mi?

Önceki Painkiller oyunlarındaki formülü aynı şekilde kullanan ve Belial'a uygun yeni silahlar içeren Overdose, Painkiller dünyasına

na hiçbir yenilik getirmiyor açıkçası. "Yeni silahlar" dediğim de önceki oyunlardaki silahların biraz farklılaştırılmış versiyonları. Yeni yaratıklar, yeni alanlar... Bunlara da "yeni" demek pek doğru değil. Tasarımlar ve grafikler bir hayli iyi olmasına rağmen Painkiller'in o eğlenceli oynanışı inanılmaz sıkıcı ve kendini tekrar eden bir hal almış. Piyasada 108 adet yeni FPS olması nedeniyle de Overdose -maalesef- basit ve anlamsız bir oyun olmaktan ileriye gidemiyor. Çevre etkileşiminin olmaması, "embesil" olarak nitelendirebileceğimiz düşmanlar ve sadece ortaya çıkan düşmanları öldürmeye yönelik oynanış sistemi çok değil, sadece üç bölümün sonunda tarif edemeyeceğim bir buhrana sürüklüyor insanı. Grafiklere ve ses efektlerine diyeceğim bir şey yok ama bu kadar sıradan bir oynanış, bu nesilde çekilmiyor artık. Sefalet resmen; hiç hoşuma gitmedi!

ARTI Grafikler, ses efektleri

YAPIM Mindware Studios

DAĞITIM DreamCatcher Games

TÜR FPS

DİĞER platformlar Yok

WEB www.projectoverdose.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Yapay zeka problemleri, monoton oynanış sistemi, ilk oyunu aratan atmosfer

Overdose'un en büyük talihsizliği piyasada envaçeşit yeni FPS olması. Oyunda yeni bir şey bulamamış olmak beni çok üzdü.

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

ÖNERİLEN 2.6 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

5.2



AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

Uzak Doğu yerle bir oldu; siz hala yerinizde mi oturuyorsunuz?

Tokugawa'nın "Japonya'yı birleştirme" planına katkıda bulunmak istediğiniz biliyor musun; Hintliler'in filleriley dehset saçmalarını ve öncelerine geleni ezmelerini çekici bulduğunuzu tahmin ediyordum; Çinliler'in silah ustası birlükleriyle bir yolculuğa çıkmak

ince sabırsızlandırdığınızdan da emindim. İşte bu yüzden, bu muhtemel ek paketi sizin için derdim, toparladım ve huzurlarınıza sunuyorum; sirf o devire tekrar dönemel ve Age of Empires heyecanını bir kez daha yaşayalım diye...

Üç yeni uygırlık ve bu üç uygırlığın beşer bölgümlük senaryolarını içeren The Asian Dynasties (TAD), yeni uygırlıklara özel yeni üniteler içeriyor.

Serinin önceki oyunlarında esnek stratejiler izleyebiliyorken, TAD'de doğru veya yanlış olan iki yoldan birini tercih etmek sorunda kalmıyoruz. Diyelim ki düşmanın kaleşini alacağız; düşmana sol kanattan yaklaşırsak büyük bir savunma bizi karşılıyor fakat sağ kanattan yaklaşırsak bu savunmayı uğraşmıyoruz.

Oynamışa renk katan deniz savaşları ne yazık ki sadece bir - iki kez çırkyor karımıza. Keşke karada koşturacağımıza, denizde birbirimiizin gemilerini batırmaya çalışsaydım.

Tek kişilik oyun süresi yeterli sayılabilir ama asıl eğlence yine multiplayer modunda elbette. "Japonya mı yener, Çin mi?" sorusunun yanıtını bulmak için arkadaşınızı bir araya toplayabilir ve bir AoE

partisi verebilirsınız. İşin özeti, Big Huge Games, AoE'nin şöhretinden yaranan bir strateji olsası da - gayet güzel bir ekleni paketi hazırlamış. Firmanın çalışanlarını gözlerinden öpüyorum. (Hepsi heyecandan...)

Not: TAD'yi oynamak için orijinal AoE III'ye sahip olmalısınız.

ARTI Üç yeni uygırlık, 15 yeni bölüm ve bir dolu yeni ünite

YAPIM Big Huge Games

DAĞITIM Microsoft

TÜR Strateji

DİĞER PLATFORMLAR Yok

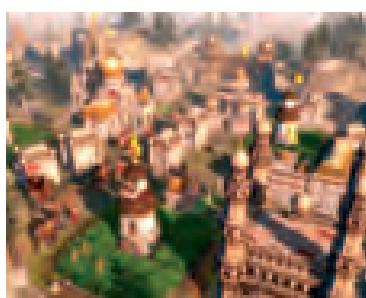
WEB www.ageofempires3.com

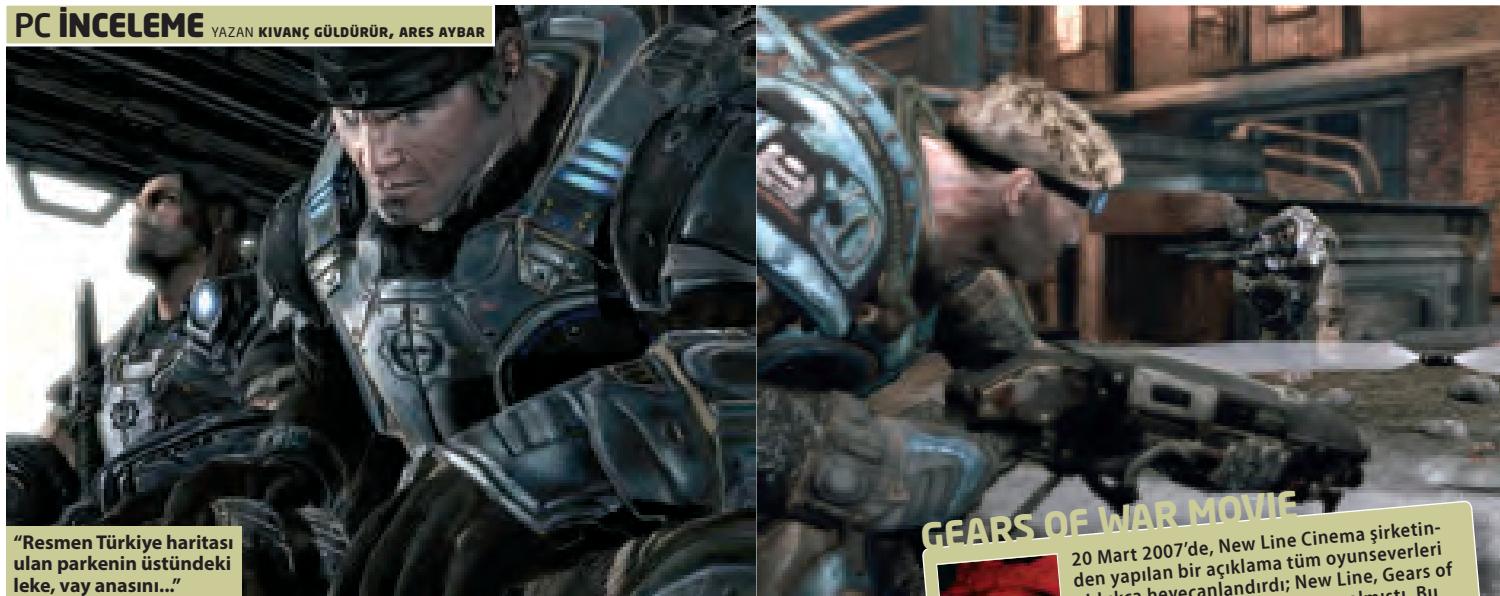
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ İşin içine Hintliler'in fillerini karıştırıp strateji, yerini aksiyona bırakıyor; senaryo biraz sık

MINIMUM 1.4 Ghz İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

8.2





GEARS OF WAR

İnsanoğlunun hezimetini, Locustlar'ın zaferi...



C İktığında tüm oyun dünyasını mest eden, eleştirmenlerden yüksek notlar alan ve yeni nesil oyunların en iyi örneklerinden biri olarak kabul edilen, "Xbox 360 klasığı" Gears of War, "Games for Windows" etiketi altında raflardaki yerini aldı. Peki, GoW sadece basit bir Xbox 360 port'u mu; yoksa gerçek bir aksiyon başyapıtı mı? İşte biz de bu soruya bir cevap vermek için buradayız.

Kalan sağlar bizimdir Uçsuz bucaksız galakside, Sera adında güzel bir gezegen vardır. Bu gezegende insanlar mutlu mesut bir şekilde yaşamaktadırlar. Babaların: "Çalışacak dersin yok mu?" şeklindeki iğnelemeleri, annelerin: "Biktim artık arkamı toplamaktan!" şeklindeki feryatları, çocukların akşam yemeği için aldığı ekmeğin kenar kısmını yolda giderken kemirmeleri gibi günlük yaşamın vazgeçilmez eylemleri, olağan şekilde devam etmektedir. Fakat bir gün, bu huzurlu gezegen, "Locust" adlı ne olduğu belirsiz, tip yoksunu yaratıklar tarafından istilaya uğrar. Bu ani istilanın sonucunda insanırkının büyük bir kısmı yok olur. Bunun üzerine kalan sağlar organize olup Locustlar'a karşı bir direniş başlatırlar. Biz de Marcus Fenix olarak cürrümekte olduğumuz hücreden çıktıktan, "ihtiyan dolayı" direnişe katılmaya ikna (!) ediliyoruz ve bu davetsiz misafirlerle kendi sahamızda

amansız bir mücadeleye giriyoruz..

Unreal 3 motoru sağolsun GoW'a başlamadan önce bize üç farklı zorluk seviyesi sunuluyor. Bu zorluk seviyeleri Casual (Kolay), Hardcore (Orta) ve Insane (Akıldan zorun mu var?) olmak üzere üçe ayrılıyor. Bu üç seviyeden birini seçtikten sonra ise "keskin macera", adeta gökten zembille tepemize iniyor. Oyunu başladığımızda bizleri kabus gibi grafikler karşılıyor; hani istilaya uğruyor ya, rüya gibi değil yani, kabus gibi... Hehe... Öhrm! "Oyunu başladığımızda" dedim ancak grafikler bizleri sadece ilk gördüğümüz anda değil, oyunun başından sonuna kadar aynı derecede etkilemeye başarıyor. İşgal edilmiş ve harabeye dönmiş olan Sera gezegeni o kadar gerçekçi bir şekilde resmedilmiş ki yıkık dökük binalarla çevrili alanlarda gezerken insanın adeta kani donuyor. Harabe evler, gri bir gökyüzü, terk edilmiş sokaklar ve o terk edilmişliğin içinde umutsuzca kendine yer bulmaya çalışan insanoğlu... Tüm bu detaylar, oyunun tekinsiz atmosferiniince ince işleyerek güçlendiriyor. Kaplamaların İskıllandırmalarla kadar tüm görsel öğeler de atmosferi desteklediğinden ortaya çıkan harmanaya hayran kalmamak mümkün değil. Üstelik Epic Games, bu görselliği, her türlü sistem için o kadar iyi optimize etmiş ki benimki gibi "orta düzey" bir sisteme bile oyun gayet rahat ve gözé hitap edecek kadar gösterişli bir şekilde çalıştırıyor. Elbette feragat ettiğim bazı grafik detayları oldu fakat Unreal 3 motorunun, yapabildiklerinin yanında istedikleri gerçekten çok fazla değil.

Gelelim seslere... Oyunun işitsel özelliklerinin de en az görselliği

GEARS OF WAR MOVIE



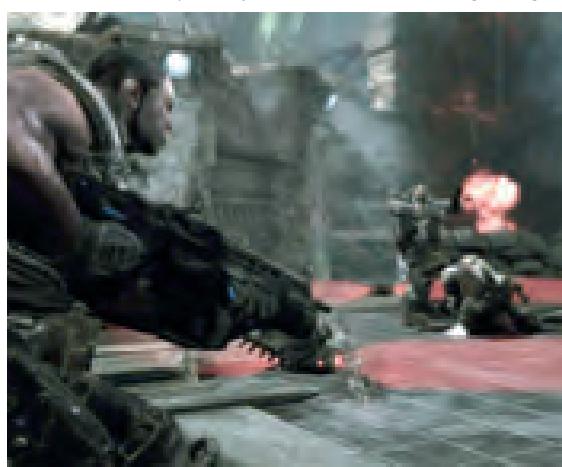
20 Mart 2007'de, New Line Cinema şirketinden yapılan bir açıklama tüm oyuncuları oldukça heyecanlandırdı; New Line, Gears of War'un tüm isim haklarını satın almıştı. Bu heyecanın asıl sebebi ise yapımcı ekibin oldukça sağlam isimlerden oluşmasıydı: Stuart Beattie (Karayıp Korsanları) hikayeyi senaryolaştırırken Mary Bowen ve Wyck Godfrey (Aliens vs. Predator) gibi isimler de filmin yapımcılığını üstlenecekler.



kadar başarılı olduğunu belirtmeliyim. Birbirlerine karışan bağırmalar ve otomatik silahların küremeleri (Silahların çıkardığı sesler vurdugumuz nesnelere göre değişiyor.) ile çatışma ortamı tam bir mahşer alanına dönüyor. Grafikler ve sesler bu denli lezzetli olunca, "oyuncu bünye" de haliyle kendine tam bir ziyafet çekmiş oluyor.

Zaman kötü kolla gözü Oyunun teknik altyapısını bu kadar övdük fakat GoW'un dışı gösterişli ama içi boş bir aksiyon oyunu olduğunu sanmayın. Hele ki önüne geleli "Allah yarattı" demeden şuurusza kesip bitliğiniz bir oyun arıyorsanız, GoW'dan uzak bile durabilirsınız. Zira oyun böyle bir yapıdan ve oynanıştan oldukça uzak; oyunda siper almak ve dikkatli ilerlemek büyük önem taşıyor. Eğer bir de Hardcore veya Insane zorluk derecelerinde oynuyorsanız, siper almadan ilerleyebilmek hemen hemen imkansız çünkü düşmanların taktik zekalarının sizinkinden pek aşağı kalır bir yanı yok; onlar da siper alıyor, boşluğunuzu arıyor ve

"Dikkat, köpek var!" tabelasını dikkate almalyıdık..."



A J A N D A



86

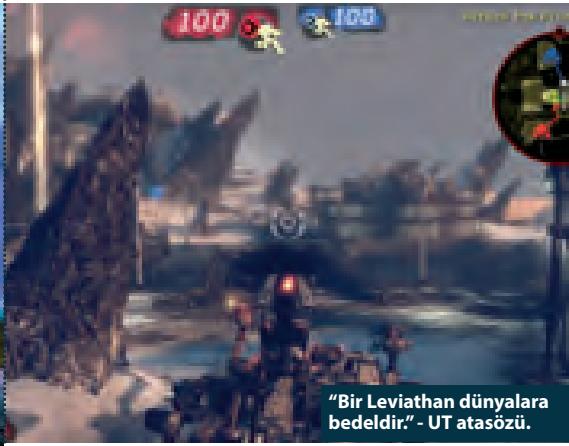
Gears of War'un Xbox 360 sürümü, bize yeni nesil oyunların nasıl olabileceğini dair heyecan verici fikirler verirken oyun dinamikleri, olay örgüsü ve grafikleri ile tüm oyun kategorilerinde kendine önemli bir yeri edinmiş, oyuncuların ezberlerini bozmıştı.



UNREAL TOURNAMENT III

Multiplayer'ın kralı geldi; herkes ayağa kalksın!





"Bir Leviathan dünyalara bedeldir." - UT atasözü.

beni iplemediğini fark ettim. Yine de oyun arkadaşlarımla mutluydum; beni dinlemiyor gibi gözükse de kulakları bendeymi. Zafere çok az kalmıştı.

Arkadaşlar, son düzlige girdik. Herkes ölmemeye baksın; beş kafa daha alındı mı maç biz... E abi! Flak Cannon'ı ben alacaktım ya! Kaldım Enforcer'la düdükl gibi! Aha, biri Rocket Launcher düşürdü! Şimdi kimse kaçamayacak benden! Şuradan "Double Jump" yapıp roketi aşağıdaki amcamın kafasına... Kaçı şerefsiz! O zaman sana hediye, roketatarın alternatif atış özelliğiyle gelen üçlü roket bebeğimi! Bundan da kaç da göreli... DOUBLE KILL! Haha; diğer adam oraya nereden geldi ya?! Nasıl? Bizim ekipteki bir adam Flak Cannon'la üstüne giderek avucuma mı düşürdü? Süpermiş! Haydi son iki beyler! Son bir! Ve... KAZANDIK!

Suspense; bir saat, 49 dakika önce...> Oha, oha; kim bayrak sayısını beş yaptı ya?! Üç bayrak kime yetmiyor. Burası

Sakin olmaya çalışsam da üzerine doğru yürüyen dev Necris'i göz arı etmem mümkün değildi. "Darkwalker" denilen bu alet, Necris irkının muhtemelen en güçlü silahlardan biriydi. "Dünyalar Savaşı"ndaki "Tripod"lara benzeyen ama çok daha korkunç bir görüntüye sahip olan Darkwalker, ölümcül işin silahını bana doğrulttu ve...

Deimos; iki saat, dokuz dakika önce...> Abi, nasıl çaktım roketi kafasına! İşte, bu oyun böyle oynanır! Haydi beyler; zafere az kaldı! 10 "kill" daha alırsak maç bizimdir! Redeemer'in yerini kim biliyor? Tamam, biriniz Redeemer'i kapsın; rakip takımın elemanları hasar artırma power-up'ının başına üşüşünce hepsini havaya uçurursunuz. Beyler, Link Gun'dan uzak

duruyoruz. Siz orada, rakibinize elektrik şoku vermeye çalışırken suratınızın ortasına roketi basıyorlar. Shock Rifle'ı da sadece iyi nişan alabilenler kullanınsın. Birisi de mutlaka yukarıda Sniper Rifle'ı alıp soteye yatsın...

Havaya girmiş, sağa sola emirler yağıdırırken aslında kimsenin

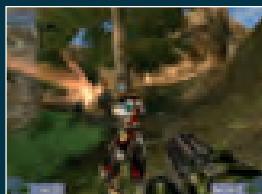
GERÇEĞE ÇAĞRI

Bir grup insan, Counter-Strike'ta, AVP ile Dust haritasındaki köprüün altından gelenleri avlayarak zamanlarını geçirirken (ben de onlardan biriydim) diğer bir grup ise suratın dev bir gülümsemeyle Unreal Tournament oynuyordu. Nasıl bu kadar çok eğleniyorlardı; açıklayamı: UT'de ölmek önemli değildi çünkü. Bir oyuncu, bir roket ile parçalara ayrılsa da birkaç saniye sonra oyna dönüp intikamını alabiliyordu. Karakterler, ağır ağır hareket etmiyor, havada iki kez zıplayabiliyor ve "jet" hizında kosabiliyorlardı. Silahlar ilginçti. Bölümler de... UT'nin bu denli ilgi görmesinden

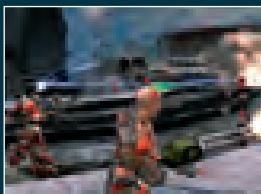
sonra kısa süre içinde UT2003 hazırlandı ve piyasaya sürüldü ancak oyun, UT kadar ses getirmemi çünkü sonrasında Battlefield 1942 gibi iddialı bir rakip vardı. Online FPS oyunlarında, araç kullanımı hızla yaygınlığı için UT de bu konuda atağa geçmeliydi. Ve UT2004, adını aldığı tarihte piyasaya çıktı. Sıra dışı oyun tipleri, fantastik araçlar ve eğlenceli oynanışı, UT2004'ü tüm FPS'lerin bir numarası yaptı. Grafik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte yavaş yavaş ihtiyanlayan UT2004, tahtını varisine bırakmadı; UT'yi yeni nesil grafiklerle bir adım ileriye götürün UTIII'e...



UNREAL TOURNAMENT · 1999



UNREAL TOURNAMENT 2003 · 2002



UNREAL TOURNAMENT 2004 · 2004



UNREAL TOURNAMENT III · 2007

A J A N D A



106

"2006'nın En iyileri" başlığı altında bizi heyecanlandıran oyunlardan biri olarak gösterdiğimiz UTIII'ün daha o zaman bile iyi bir oyun olacağının belli oldu. Tahminlerimizde yanılmamak bizi oldukça mutlu etti.



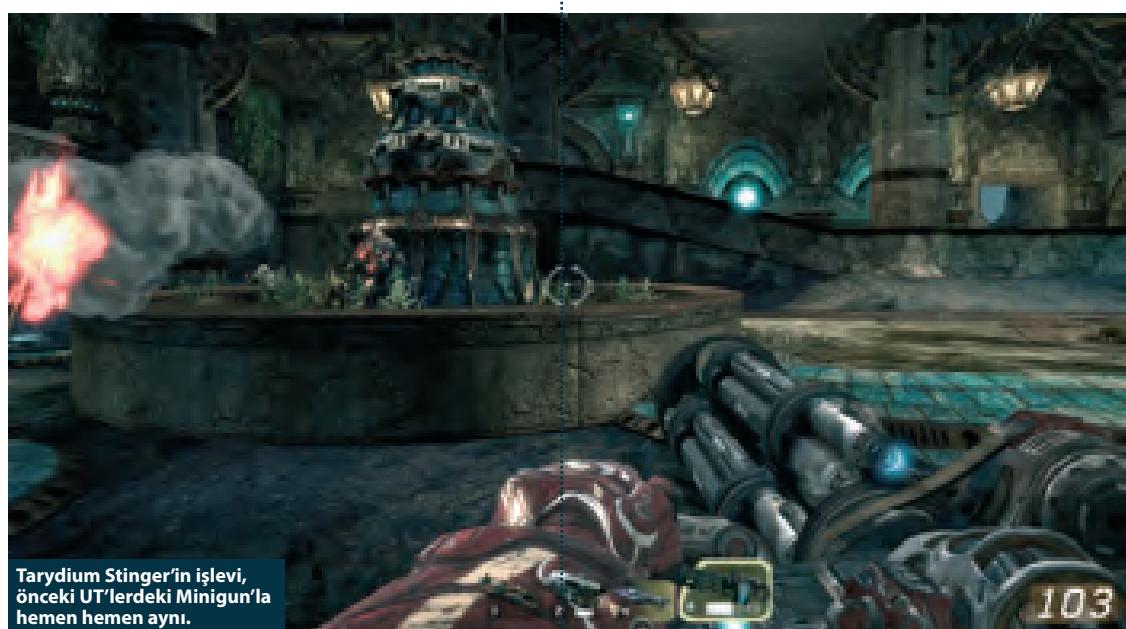
113

Bu sayıda, iki bölüme birden adını yazdırılmış UTIII. 2006'nın E3'ünde gözümüzü giren bu oyun, Fotofli bölümümüzde Heyecanmetre'yi "Yanyoruz'a kadar bırakmayamış. Başarılı bir kez daha "En iyiler" başlığında ağırladık.



118

Oyun, 2007'ye ertelenince biraz üzülmüştü fakat bu üzüntümüzü size yansıtmadı. Yansıtmadı ve bu sayımızda UTIII'ü bir kez daha "En iyiler" başlığında ağırladık.



Tarydium Stinger'in işlevi, önceki UT'lerdeki Minigun'la hemen hemen aynı.



+100

→ zevkli değil ki hem abi; köprüde koşup duracağım şimdiden, aç keçiler gibi... Neyse; işimize bakalım. Herkes buradaki araçları biliyor, değil mi? Raptor'ı uçurmaya bilmeneyen kullanmasın bir kere abi! Yere çakılıp duruyorsunuz. Goliath'a iki kişi binsin mutlaka; birisi makineliyle araç içinde olmayan düşmanları temizler. Raptor

REAPER'IN HİKAYESİ



Akıdaşları, sevdikleri ve tüm hayatı yok olan bir adam... Evet, onun adı Reaper. Kendisi Gears of War'un Kahramanı Marcus Fenix'in ikiz kardeşi. (En azından biz öyle olduğunu düşünüyoruz.) Necris irkının, bir çırپıda ortadan kaldırıldığı bir koloniden sağ olarak kurtulan Reaper, intikam almak için harekete geçiyor ve kendisini bir anda Deathmatch'lerin, Warfare'lerin ve Duel'lerin içinde buluyor. Campaign modunda yönettiğiniz Reaper, Necris'in peşinden koşarken hikayedeki bir sürü enteresan gelişme yaşayıyor üstelik. Epic Games'in tek kişilik moda bu denli özen göstermiş olmalı gerçekten çok hoş.

ve Goliath bayrağa koşan ekibe yardımcı olacak; dolayısıyla bayrak ekibi de Manta ve Hoverboard üzerinde olan bir adamdan oluşacak. Manta, bu haritadaki en hızlı araç olduğu için Hoverboard'un üstündeki adam Manta'nın arkasına tutunup onun hızında ilerleyebi... Efendim? Hoverboard'a nasıl mı geçiliyor? Q'ya basacaksa abi ya, oha; bu da soru mu şimdidi?! Beyler, Hoverboard'un üzerindeyken silah kullanamıyoruz ve herhangi bir silahdan çıkan kurşun araca degerse yere kapaklıyoruz; o yüzden biraz dikkat! Bayrağı kapan araca binmesin hemen; bayrak aracla taşınamıyor. Elinizde bayrak varken Hoverboard kullanmanızda herhangi bir sakınca yok. Eh be, demeç veren Vali Yardımcısı'na döndüm iyice. Haydi "Go, go, go!".

Dev bir köprünün yer aldığı bu haritada, iki takım da birbirinin bayrağını kapmaya çalışıyor ve amansız bir mücadele yaşayıyor. Köprünün en yüksek noktasına bile tırmanmaya olanak tanyan bu bölüm, birçok aracı karşıya getirmiştir. Basit silahların işe yaramadığı, araçların hükmettiği bu savaş, ufukta beliren bir nükleer füzenin görüntüsüyle dondu...

Yuuuh! Bu bölümde de mi Redeemer var? Köprünün aşağısında mı? Hiç görmedim mi? Ben nasıl UT oyuncusu muyum? Ayanı denk al arkadaşım; şu Goliath'ı aynen kafana geçiririm. O zaman ben Redeemer'in

oraya iniyorum, silah belirdiği an size destek sağlarım... Abi, burada Redeemer yok; Manta var bir adet. Kardırdınız mı beni lan? Hayret edilecek insanla... Aha, buradaymış hakikaten! Ateşliyorum ben bunu direkt. Karşı takımı Goliath'ını hedef aldım. İlerliyorum, ilerliyorum vee... ULTRA KILL ve KILLING SPREE aynı anda mı? Hahaha! Kerizlerin hepsi aynı yere toplanmış oğlum! Şimdi, şu Raptor'a bineyim de olay çıksın. Ohooo; sen o Hellfire ile Ayşe Teyze'yi bile vuramazsin! Sen bittin! Sen de! Ve sen de! Art arda 15 Kill! RAMPAGE! Artık kimse beni durduramaz!

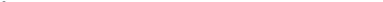
Avalanche; 32 dakika önce...> Bir önceki oyunda, Raptor'la dehset saldırmayı düşünürken, art arda yediğim üç adet roket, ayaklarımın yere basmasını (her anlamda) sağlamıştı. Bir sonraki oyunda daha dikkatli olacağımı ant içerek Avalanche haritasına geçiş yaptım. "Warfare" adı altında toplanan bu dev haritalar, Unreal Tournament 2004'ün Onslaught ve Assault oyun tiplerinin bir karışımıydı. Karların altına gizlenmiş olan Necris yapılarının hükümdarlık ettiği Avalanche, her yolun mübah olduğu bir oynanış sunuyordu.

Dakika bir gol bir; bu Scavenger nereden çıktı arkadaşlar?! Haa, top şeklinde bürünen yuvarlanabiliyordu, değil mi? Araç içinde olmayanlar sakin yakınına gitmesin; kendi etrafında dönerek hepini

ikiye bölebilir. Burada Leviathan var mıydı? Şu ilerideki Node'u tutmamız lazımdır; yoksa durumumuz hiç de iyi olmaz. İşte bir Nemesis! Abi, nasıl bu kadar hızlı geldi bunlar ya? Nemesis'in çift işinlerine dikkat edin. Şimdi bunda hayvan gibi zırh da vardır; kim bunu patlatacak ki? Bari Leviath... Nemesis havaya uçtu! Cicada mı buldu birisi yoksa? Vaaay! Tamamdır! Şimdi bir şansı var gibi. Ben Hoverboard'a atlayıp ilerideki noktayı ele geçirmeye gidiyorum. Rakibin "Power Core"una zarar verebiliriz böylece! Biri beni şuradaki Hellbender'i alıp takip etsin. Haydi gazamız mübarek ol... Haydaa! Daha sözümüz bitirmeden havaya uçtuñ ya! Ne ateş etti sana göremedim ki zat... Darkwalker... Evet... Nasıl göremedim?

...ve Darkwalker'ın işin silahı, beni mahvetmek üzereyken bir mucize oldu. Takım arkadaşlarından birisi, Manta'yla kvıvrak bir hareket yaparak hemen yanına yanaştı ve Hoverboard'umla ona tutunup işinden kaçmayı başardım. Manta, hızla ilerlerlerken arkama dönüp baktığında, Goliath'ın topunun ve roketlerinin DarkWalker'ı yere yıktığını görebiliyordum. Duygu seli kelimelerimle karışırken bir Haiku yazdım:

Bulutlara bakarken
Kar kadar masum
Bir roket... ☺



UNREAL TOURNAMENT III

ARTI Mükemmel grafikler, keyifli multiplayer mod, tatminkar tek kişilik mod

YAPIM Epic Games
DAĞITIM Midway Games
TÜRK FPS
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.unrealtournament3.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Alsan

EKSİ Online karşılaşmaların biraz hızlı olması

Aradığınız oyun bu arkadaşlar! Artık oynamak için etrafta oyun aramanıza gerek yok. Grafikse grafik, eğlenceye eğlence; online'sa online... Epic Games'i öpüyorum!

MİNİMÜM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core2Duo İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

9



| Casper Neo

5

Casper, Windows Vista® Home Premium ürününü önerir.

Casper'dan sık bir hareket Yeni Casper Neo

Casper'in yeni masaüstü serisi **Casper Neo**,
siyah ışılaklı piyano kasasıyla şıklığı,
teknolojiyle yüksek performansı bir arada sunuyor!
Teknoloji dünyasının yeni yıldızı **Casper Neo** ile tanışın,
hayatınıza yeni bir boyut kazandırın!



CLIVE BARKER'S JERICHO

Çarpık ve abartılı hayaller...

Ve İlk Doğan, yeryüzüne indiğinde Tanrı ne denli büyük bir hata yaptığıni anladı. Ona güç vermek ve onun gerçeği sağlamasını istiyordu ama İlk Doğan bencildi ve kendisinin kusursuz olduğunu düşünüyordu. Dünya onun sahnesiydi; başrol kendisindeydi ama o, bu yapının yönetmeni de olmak istiyordu. Figürlerlara ihtiyacı yoktu; onun gerçeklerine zit düşecek fazlalıklara da...

Ve İlk Doğan, kendisinden başkasını kabul etmedi; kudretli olduğunu düşünüyordu. Yenilmezdi ama Tanrı'nın gücünü küümsemek onun özgürlüğünü elinden almıştı. Tanrı İlk Doğan'ı yok etmedi; onu dünyanın derinliklerine gömdü. Her şeyin ona ulaşmasını engelledi, zamanın bile...

Ve Tanrı, insanı yarattı. Yeryüzünün hakimiyetini eline aldı insanoğlu; hükümdarlıklara imza attı, gücü tattı, yaşamın merkezi haline geldi. Merakı en büyük zaafiydi insanoğlunun. O merak ki kendi

sonunu hazırlayan, o merak ki İlk Doğan'ı mezarından uyandıran...

Ve İlk Doğan, kendisine vaat edilmiş olanı almak üzere tekrar harekete geçti. Düşmanı belledi insanları; dostu belledi yıkımı ve ölümü. Yattığı yere tekrar ve tekrar zıncirlense de bu tekerrür onu daha da güçlendirdi. İlk Doğan, yok edilmenin anlamını bilmiyordu. Ve öğrenmeye de hiç niyeti yoktu...

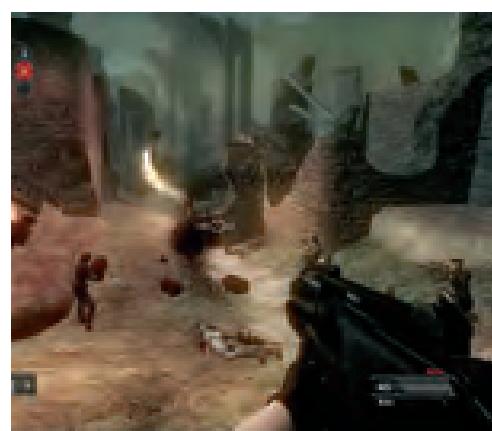
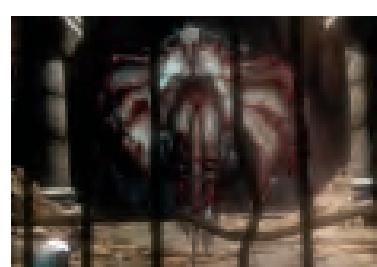
Belagatlı bakanlar altında...> Başım ağrıyor. Saatlerdir bu şehirdeyim. Nedensiz bir biçimde ortaya çıkan, doğüstü bir fırtına ve karanlık bir hortum bizi buraya getirdi. Benim adım Ross. Alpha takımında Cole, Jones ve Delgado; Omega takımında Rawlings, Black ve Church bana eşlik ediyorlar. Bize kısaca "Jericho" deniliyor. Hepimiz çok iyi birer savaşçıyız, özel birer güç sahibiz ama ne çare; sahip olduğum özel güç başımın ağrısını engellemiyor. Bir Aspirin alacağım sanırı; annemde olmalı. Gecenin bu vaktinde annem hala ayakta mıdır acaba? Hayır, boş vermemeliyim bunu. Dikkatimi başka bir seye vermem gereki; İlk Doğan'ı durdurmalıyım. Ama tek başıma bunu yapamam; onu "biz" durdurmalıyız. Ah, bu baş ağrısı... Düşüncelerimi toplamama bile engel oluyor.

Ne talihsizliktr ki İlk Doğan'ın hizmetkarlarından biri saatler önce beni öldürdü. Peki o halde sizle nasıl iletişim kurabilirim? Belki de ben Ross değil, Tuna'yım. Ya da her ikisi birden... Belki şaşıracaksınız ama ben bazen Ross'um, bazen Delgado, bazen Black, bazen Tuna, Fırat, Furkan, Faruk... Kim olursam olayım, Clive Barker'ın yapımının bir parçasıym

SEYTAN CIKARAN



Aynı God of War'da olduğu gibi Jericho'da da "Zamanında ekrandaki tuşa basmazsan ayvayı yedin dostum" adını verdigimiz mini oyuncular bulunuyor. Bu mini oyuncularla, kah büyük boss'lar ile savaşırken, kah karanlık bir tünelde, aniden üstüne atlayan bir yaratıkla boğuşurken karşılaşıyorsunuz. Her iki örnekte de dört adet yön tuşundan biri ekrana geliyor ve o tuşa zamanında basmaya çalışıyorsunuz. Eğer başarılı olamazsanız başa dönüyor ve şansınızı bir kez daha deniyorsunuz.



Yere yiğilan takım arkadaşlarınızı -zaman kaybetmeden- hayatı döndürmeniz gerekiyor.



AJANDA



117
115. ve 119. sayılarda
kısaca bahsettiğimiz
Jericho'nun asıl İlk
bakanı 117. sayıda yer
almıştı. Bu İlk bakanı,
Clive Barker'ın oyuna
ilgili görüşlerine yer
vermişistik. Sonuçta
ne oldu? Ne bir korku
oyunu çıktı ortaya, ne
de Clive Barker'a yaraşır
bir oyuncu...

Bu "uçan amca"lar sizin haricinizdeki herkese saldırıyor ve açık birer hedef olarak avlanmayı bekliyorlar.



ve mutlak gerçek bundan başka bir şey değil benim için.

Evet, öldüğüm doğru; ne var ki İlk Doğan'ın beni ortadan kaldırması için çok daha fazlasını yapması gereklidir. Ben artık Jericho ekibinin her üyesinin bir parçasıymışım. Ekip arkadaşlarımda bedenlerini kullanmama, onların zihinlerini uykuya yatırmama izin verdiler. İlk Doğan'ın peşine düşüğümüz bu maceradır, istedığım an, istedığım kişiye hükmedebilirim; bundan daha büyük bir mutluluk nedeni olamaz, değil mi? Delgado'yu ele alalım: İki yarı bir arkadaşımız olan Delgado biraz sinirli. Kendisinin Rawlings'le bir alıp veremediği var ama bunun ne olduğunu hala çözemedim. Ateşten bir duvar oluşturma, alevdan bir ejder yaratma gibi fantastik nitelikleri var. Aferin utan Delgado; seviyorum seni! Delgado iyi, hoş da Jones

alternatif



CLIVE BARKER'S UNDYING

PC oyuncularının Clive Barker'ı keşfetmelemini sağlayan; atmosferi, senaryosu ve oynanışıyla gerçek bir cevher. Magnus Wolfram olarak dünyanın yok olmasını engellemeye çalışıyordu.

Bu enteresan yaratığı bir an önce temizlemezseniz size sorun çıkartabiliyor.



rulmuyoruz, ziplama özelliğine sahip olmadığı için yalnızca bir karış yükseklikteki engelleri aşabiliyoruz ve ölüüğümüz zaman birileri bizi diriliyor. Ancak tüm takım ölüse her şey sona eriyor.

Gönül isterdi ki günlük güneşlik bir havada, ormanlarda ya da göl kenarlarında gezelim ama biz terk edilmiş mekanlarda yaratık peşinde koşuyoruz. Aslına bakarsanız, daha çok onlar bizim peşimizden koşuyor. Yürüyoruz, yürüyoruz, sonra bir yere geliyoruz; üstümüze onlarca yaratık boca ediliyor. Onları yeniyoruz, biraz daha ilerliyoruz ve yine bir grup yaratık çıkışır karşımıza. "Serious Sam'in Clive Barker versiyonu" diysem geliyor Jericho için ama bunu Ross olarak değil, Tuna olarak söyleyorum. (Ross olarak söylesem anlaşılmayabilir!) Oysa ki korkmaliydim bu yapımda. Hem de çok... Diken üstünde olmalydım. Ayak seslerimiz bizi ürkütmeli; karanlıkta aniden çakigelen, serap gördüğümüzü ya da boğuldugumuzu düşünmemiz neden olacak yaratıklar dünyayı bize zindan etmeliydi. Ama ne yazık ki bu yaratıklar, aşılmazı gereken basit birer engelden daha fazla değil. Çok yazık olmuş, değil mi Delgado?

Böylesine güzel bir ortamda bulduğum için; bu denli özenle, bu denli detaylı ve bu denli parlak (hepsi cıalanmış gibi) tasarlanmış olan yaratıklar tarafından karşılandığım için gerçekten çok mutlu oldum. Gerçekten, İlk Doğan'ın büyük bir heyecan duyarak öldürmek; korkmak; adrenalinini, karolinin üstünde kurduğu baskını hissetmek; Clive Barker'ı tebrik etmek istemiştim, beni bir kez daha o büyülü dünyasında misafir edeceğim için. Ama hiçbiri olmadı; hiçbiri o etkiyi yaratmadı. Üzgündüm, üzgündüm.

CLIVE BARKER'S JERICHO

ARTI Göz kamaştırıcı yaratık tasarımları ve sürükleyici senaryo

EKSİ Bir "korku" oyunundan çok bir shoot'em up oyununa benzemesi, yapay zekadan yoksun olması, kötü bölüm tasarımları

YAPIM MercurySteam

DAĞITIM Codemasters

TUR FPS

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3,

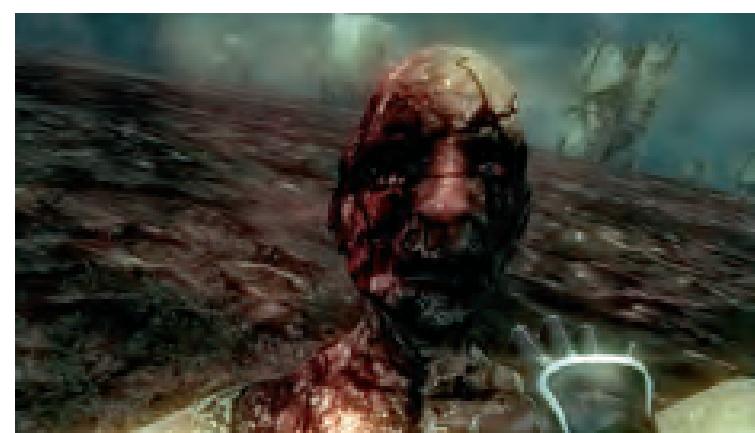
Xbox 360

WEB www.codemasters.com/jericho

TÜRKİYE DAĞITICISI -

Bu oyun için çok hevesliydim, büyük umutlarım vardı. Duvarlarımı siyaha boyamıştım; ışıkları yakmamıştım gecelerce. Sırf Clive Barker'a saygı duyduğum için, sırf Jericho'dan daha çok keyif alabilmek için... Hepsi boşunaymış meğerse...

MINIMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3.4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



7
KİŞİ
tek bir yaratığın, İlk Doğan'ın pesine düşüyor ve onun yükselişini önlemek için hareke geçiyor.

11000

yıl
boyunca milyonlarca insanı ağırlayan, antik bir şehir Jericho. Filistin topraklarında yer alan bu şehir Tevrat'ta da yer almıştır.

9

mm
çapında mermiler kullandan, İsrail yapımı şahane bir silahır Jericho, aynı zamanda. Bu silah, 41 adet mermi tipi kullanan, "Jericho 941" adında bir modele de sahiptir.

18
bölüm

yayınlanan Jericho'nun TV dizisi, aldığı düşük rating'ler nedeniyle yayından kaldırılmıştı. CBS'ten gelen açıklamaya göre yedi bölümük yeni sezon, 2008'in başlarında ekranlara gelecek.

6,2



NEED FOR SPEED PROSTREET

Sokak kedisi olacağımı, pistlerin aslanı olurum!



Ve adını daha önce hiç duymadığımız bir yarışçı, Ryan Cooper, uyduruk arabasıyla pistteki yerini alıyor ve yarışın başlamasını bekliyor. Ryan Cooper'in aracı arasındaki araçlar da aynı klasmanda olduğu için vuku bulan bu yarışa "temposu düşük" de diyebilir, dalgamızı gecebilir. En fazla 180 km yapabilen bir grup araçtan heyecanlı bir yarış beklemek saçma olur.

"Nevada'nın güneşi, asfaltı eritmeye çalışırken yarışçılar da son hazırlıklarını yapıyorlar ve 'start' verildi, yarış başladı sayı seyirciler!" Spiker yarışı anlatırken zorlanacağına benzer çünkü tüm araçlar aynı tipte olduğu için araçları birbirlerinden ayırmak oldukça güç. Neyse ki yarışçılar araçlarını çeşitli etiketlerle süsleyip renkten renge sokmuşlar; yoksa hepimizin hali haraptı.

Şu an izlemekte olduğumuz Grip Race adındaki yarış tipinde amaç sadece bitiş noktasına birinci varmak. Diğer yarış tipi olan Sector Shootout'ta bölgeye ayrılmış bir yarış pistinde her bölgeye en hızlı şekilde ulaşıp puan toplamaya çalışıyor; Drag Race'te ise sizin de iyi bildiğiniz gibi vites geçişlerini zamanında yapıp nitro'yu en kritik anda harekete geçiriyoruz. Drag yarışı başlamadan hemen önce, kalkışta birkaç saniye kazandıracak bir Burnout seansı bulunuyor. Ancak gaz pedalını Grip noktasında



tutmaktan, bu noktadan geriye düşürüp tekrar o noktaya getirmekten ibaret olan bu aktivite bir süre sonra gerçekten sıkıcı bir hal alıyor. Geriye kalan yarış tiplerinden Time Attack zamana karşı yarışı, Grip Class Race belirli bir grup araç tipine karşı yarışmayı ve Drift arabanın tekerleklerini yolda bırakacak kadar asfaltla samimi olma aktivitesini temsil ediyor. Anlayacağınız, burada farklı bir şey yok arkadaşlar.

360 dereceden, 90 dereceye...>

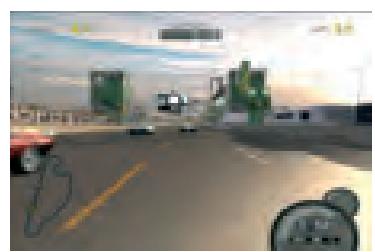
Ryan Cooper, birinciliği elinde tutmak için

alternatif



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Oynamış sistemi NFS'ninki kadar başarılı olmasa da bu oyunda en azından pistlere hapsedilmiyoruz. Eğlenceli online modunu da hesaba katarsanız Juiced 2, güzel bir alternatif olarak değerlendirilebilir.





gözüküyor, değil mi? Bunun tek nedeni yarışlara henüz yeni başlamış olması. En fazla 20 yarıştan sonra, "Ben salak değilim, ne yapıyorum ya?" diye soracak kendisine. Sorun şunu: oyundaki "Race Day" isimli paket yarış programları, bir süre sonra gerçekten anlamını yitiriyor. Zaten hikaye örgüsü diye bir şey yok; eh, neden yarışıp duralım söyle? "Yeni arabalar, farklı rakipler..." dediğiniz duyar gibi oldum; her araç bir diğerine aklı almad derecede benzerken ve hiçbirinin gerçek hayatı yol tutuş sistemi ile alakaları yokken ben ne yapamı arabayı, ben ne yapamı yarış!?

Aslında amacım, ProStreet'i yerden yere vurmak değil. İsanım, Need for Speed gibi bir markanın böylesine yavan, böylesine "hız"dan uzak bir oyun ortaya koymasına... EA'ın hazırlamakta olduğu Burnout Paradise, tekdüze olan yarışları terk ederek "özgür dolaşım"'a geçerken, ProStreet neden özgürliği bir kenara bırakıp ilkellemiş, hiç anlayamadım.

Tabii ki gelişen grafik teknolojisi nedeniyle hasar modellemelerini göz ardı etmek mümkün değil. Ayrıca araçlar öylesine detaylı bir şekilde modifiye edilebiliyor ki yarışmaktan çok aracınızın performansı ve görüntüsü ile oynarken buluyorsunuz kendinizi. Motoruydu, nitro'suydu, Body Kit'iydi derken sonunda bir arabadan çok bir uzay aracına benzıyor aracınız. Fakat tüm bu artı özellikler, bir yarış oyunundan, özellikle de NFS serisinden beklediklerimi karşılamıyor maalesef.

Online ortamda olan biteni de özetleyelim: Yarışlarınızda ki başarılarınızı diğer oyuncularla paylaşıyor ve "en iyi skoru elde etme" müCADELESİNE giriysiniz.

Son düzüğe yaklaşırken, kahramanımız Ryan Cooper'in hala pistte, kendi kuyruğunu kovaladığını görüyor ve kendimize şu soruları yöneltiyoruz: "Need for Speed türüne katıyor?", "Bu aynı oyun değil mi?" ☺



NEED FOR SPEED PROSTREET

ARTI Detaylı ve eğlenceli modifiye sistemi, başarılı hasar modellemeleri

EKSI Sınırlı, tekdüze ve sıkıcı pistler, ara ların birbirlerine benzemesi

YAPIM Black Box
DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360,
Wii, PSP, DS
WEB www.ea.com/prostreet
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

Need for Speed ismi zikredildiğinde insanın aklına trafik canavarı sürücüler, yasa dışı ve heyecan dolu yarışlar gelirken ProStreet mülaimlikten kırılacak gibi duruyor.

6.4

MINIMUM 1.6 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

3

drag yarışı
Her Drag müsabakası üç ayaktan oluşuyor ve sadece en başarılı olduğunuz ayak değerlendirmeye alınıyor.

500

puan
Sector Shootout yarışlarında, her bölgeye girişinizde sayıç 500 puandan başlıyor ve diğer bölgeye ulaşlığınızda elinizde kalan puan -eğer diğer yarışçıların puanlarından yüksekse- hanenize ekleniyor.

14520

dolar
Hasar modellemesi devreye girdiğinden artık araçların tamir edilmesi gerekiyor. Ancak aracınıza üçüncü seviyede bir motor takmak için biriktirdiğiniz parayı, yukarıda belirtilen mikardaki tamir ücretine verince içine oturuyor.

Patlat Röportajı!

Gripin yazıcان, 4300'e Ücretsiz SMS göndericen, çekilişe katılıcan. Blue Jean dergisinde Gripin'le röportajını patlatıcan. Sen de ünlü olucan!

Son gün
14 Aralık!



Ayın
ünlüsü
Gripin

Gelecek ayın
ünlüsünü öğrenmek
ya da webden
katılmak için
patlican.com.tr'yı
ziyaret edin.

patlican
Avia'dan
bir gençlik
patlaması



alternatif



FABLE: THE LOST CHAPTERS

Yaptığınız her hareketin iyi ya da kötü olma-nızda etken olduğu bir oyun, The Lost Chapters. Oyunun ana karakteri çocukluğundan yaşılığını kadar sizin kontrolünüzde. Hem de her şeyle... RPG türünü sevenlerin kaçırılmamaları gereken bir yapım.

THE WITCHER

Uğursuz bir şey yaklaşıyor; bu tarafa doğru...

Yıkıntıları arasında hareketsizce dökmekte olan Geralt De Rivia, göz kapaklarını kısarak aşağıda, iki büklüm yüren kambur zangoç ile yanındaki belirsiz gölgeye bakiyordu. Vizima'nın sokaklarına karanlık çıktığında; insanlar ve cüceler kilitli kapılarının arkalarına sığınırlar. Sabırla bekleyen ölüm, geceyle beraber saklanlığı ininden dışarı çıkar. Uzakta havlayan köpeklerin ve yağmurun dışında, bu soğuk sessizliği bozmaya kimse cesaret edemez. Açı köpekler, evsiz dilenciler, sarhoş askerler ve ter kokan fahişeler, ölümün garabet mahlukatlarına yem olmayı beklerlerken; aynı sokağın gölgelerle kaplı diğer ucunda, ne ölü, ne diri; ne insan, ne de kurt olan biri daha bekler. Var olusunun tek amacını gerçekeştirmek için oradadır. Aynen şimdi olduğu gibi... Yaşayanlar ona Witcher der, ölülerine ad takacak kadar zamanı olmaz...

"Gün batmak üzere, tavernaya doğru yola koyulsak iyi olacak." dedi zangoç ve devam etti. "Yol boyunca sizlere Efendi Geralt hakkında bildiğim her şeyi anlatacağım. Polon-

yalı CD Projekt'ın ilk oyunu olan The Witcher, yine Polonyalı yazar Andrzej Sapkowski'nın kitabına sadık kalınarak hazırlandı. The Witcher'in dünyası, alışkin olduğunuz RPG oyunlarına göre çok daha kararlı. Burada saf iyi ya da saf kötü yok, herkes biraz kırı, herkes biraz düzenbaz, herkes insan... Burada parlak zırhlarını kuşanmış, kutsal ışıklar saçarak yol alan şövalyelere yer yok ya da simsiyah dikenli zırhlarla kaplanmış balta savaşçıları... Onlar çok hantal... Çoğu, bataklıkların dibinde paslanmakla meşgul... Tek parça halinde bulduğumuz cesetleri de kilisenin arkasına gömdüm. Benim de geçimim bu, ne yapalım... Ah, bir de çan var tabii ki. Çanı da ben çalarım, iihh...

Van Helsing mi? O da kim?! Efendi Geralt, öldükten sonra tekrar dünyaya dönmüş, doğaüstü bir cadı avcisidir ve RPG oyundan olduğu gibi hafızasını kaybetmemiştir. Ama zaman geçtikçe kendisini toparlıyor ve unuttuğu yetenekleri yeniden ediniyor. Witcher olmak kolay değil tabii ki; insanın



hem çok iyi kılıç kullanabilmesi, hem de "sign" adı verilen ufak tefek büyüleri bilmesi gerekdir. Biraz da simya bilmek şart elbette; ikisiz olmadan bir zindana girmek intihar olur. Efendimin iki kılıcı var; kendisi insanları öldürmek için çelik kılıcını, hayaletleri öldürmek için gümüş kılıcını kullanır. Kılıçla dövüşürken karşılaştığı düşmanlara göre dövüş stilini değiştirir. Eğer işler çok karışsa hemen Space tuşuna basarak oyunu durdurur ve hamlelerini planlar. İri düşmanlar için güçlü vuruşları (Strong), hızlılar için hızlı vuruşları (Fast) tercih eder. Kalabalık gruplarla karşılaşlığında ise grup teknğini (Group) kullanır. Düşmanlarına mouse'un sol tuşıyla tıkladığında otomatik olarak saldırır ve blok yapar. Sürekli tıklamak konsantrasyonunu bozar ve hamleyi baştan yapması gerektiği için dövüşemez hale gelir. En güzel bir defa tıklayıp, mouse'un imlecinin, hamle sonuna doğru kısa süreliğine alevli bir kılıca dönüşmesini beklemekti. Böylece daha hızlı ve daha güçlü kombolar yapılır. Bu kılıçların haricinde, yanında bir balta ve bir hançer ya da bir meşale taşırı ama çok güçlü olmadığı için bunları pek tercih etmez. Bildiği beş sign vardır. "Aard", uzaktaki düşmanları iterek yere düşürür ve bazen onları bayıltır. (Jedi'ların kullandığı Force Push gibi) "Igni" yakar, "Quen" telekinetik bir güçtür, "Axii" ve "Yrden" sığırılı tuzaklardır. Aard ile sersemletilen bir düşmanın gümüş kılıçla doğranması kadar estetik bir şey yoktur, ihhhi ihhhi hih...

Bazen, daracık zindanlarda o kadar çok düşman olur ki Efendi Geralt kendisine tepeden bakmak ister ve F1 tuşuna basarak aynı Diablo'daki gibi bir görüş açısına ve bir kontrol sistemine sahip olur. Detayları görmek istediğiinde ise F2'ye basarak biraz daha yaklaşır. Son olarak, F3'e bastığında da tekrar Tomb Raider benzeri bir görüş açısı ile "WSAD" kontrol sistemine döner.

Daha sakin zamanlarda, mesela her yer cehennemden gelen köpeklerin lesleriyle doluyken, efendi onlardan ve çevredeki

VİRÜS

Hah, çok güzel; şişirilmiş karizması, "Fenerbahçeli Faruk modeli" saçları ve piyade tüfeğinden bozma kılıcı ile işkembeden sallanan bir RPG karakteri daha karşımızda! Şöyle derbederi, şarap seven, parşömenin üzerinde uyuyan, yani daha "insanoğluinsan" bir karakter göremeyecek miyiz bu dantel RPG'lerde? Sürekli bir gizem, sürekli karanlık, sürekli davudi sesiyle tüyleri diken diken eden rahatsız karakterler yetmedi mi arkadaşım?! Yok cehennemden çıkan yaratıklar, yok dirilen ölüler, yok gökten inen ilahi güçler... Siz gece 10'dan sonra Beyoğlu'na bi' çıkrın bakayım, ölüyü de diriyi de görürsünüz o zaman!!! Geralt De Rivia o zaman da gizemli, karanlık bir köşe bulsun bakalım; elini öpmezsem adam değilim, ööh!!! Bir de yok 50 saat oynamaya süresiymiş, yok ana görevlermiş, yok yan görevlermiş, yaz gelmiş de yonca bitmiş... Karakter gelişecekmiş de fındık dalları yeşillenecekmiş... ■





bitkilerden bazı maddeler toplar. Bu topladıklarıyla öğrendiği iksirleri hazırlar. İksir hazırlamak çok fazla dikkat gerektirir. O nedenle bütün o panzehirleri ve iksirleri mutlaka kamp atesinin başında meditasyon yaparken hazırlar. Uzun dövüşlerden sonra "Level atladım!" diye sevinir ve hatırladığı yeteneklerini bir kamp atesinin yanında, tavernada ya da bir tanrıının evinde meditasyon yaparak pekiştirir. Çelik kılıc ait yetenekler, günümüz kılıca ait yetenekler, sign'lar ile ilgili yetenekler (her biri için ayrı), güç, çeviklik, dayanıklılık ve zeka ile ilgili yetenekler derken yetenek sayısı 250'yi aşar. Bu topraklarda ayakta kalabilmek için, Efendi Geralt'ın kendi stiline en uygun olan kombinasyonu yapması gereklidir. Ve böylece her sabah, bir önceki günde olduğundan daha güçlü biri olarak uyanır... Witcher bu özelliği ile Oblivion'ı andırır.

Efendi Geralt, taverna önlerindeki panolardan ve kasabada diğer insanlardan belli görevler alır. Bu görevler karşılığında hatırı sayılır miktarda Oren (oyundaki para birimi) kazanır. Bazi görevler ilk bakışta çok karışık görünür, buna benzer durumlarda "M" tuşuna basarak haritayı açar. Witcher'in haritası tertemiz ve peknettir. Hatta "Haritayı okuyamam" diyenler için de görevleri takip eden bir sistem (Quest Tracker) taşırlar yanında. Eğer sen de bir gün Witcher olmak istersen, ana senaryo için 30, yan görevler için de 20 olmak üzere; toplam 50 saat oyun oynamayı göze alınmışın. Witcher olmak zor zanaat... Görevler sırasında yaptığın her hareket, Witcher evreninde bir dalgalanma yaratır ve oyuncunun sonu dahil çoğu şeyi değiştirir. Oyun "Order" a ya da "Squirrels" a katılıbilsin. İkisini de tercih etmezsen asıl olan gri yola, yani Witcher yoluna devam edebilirsin. Ama emin ol ki bu dünyada tarafsız kalarak ayakta kalmak çok zordur. Birkac defa şu dünyaya gelme şansı olsaydı Witcher'in üç alternatif sonunu da görmeye çalışırdım.

Solgun Bir Dünya Haylan! Yağmur iyice hızlandı. Buralar böyledir genelde; hava kararına tekin olmayan yaratıklar çıkar ortaya... Öhö, öhö! Witcher'da zaman gerçekten akar; yağmur yağır, güneş çıkar, bulutlar açılır, gece olur... Gece olunca şehrin sakinleri evlerine ya da tavernaya giderler.

Gündüz dükkanlar açılır; hayat tekrar canlanır, çocukların ölümü ailelerini unutmak istercesine sokaklarda oyular oynarlar. Witcher'daki çoğu görevde zaman önemlidir, herkesi her saatte göremezsin. Yeşil bile griye çalar burlarda, karabasın gibidir her yer... Burada kararlığın da rengi bir başkadır, bir başka siyahıt; monitörün rengini açmakla ya da kontrast ile oynamakla geçmez. Zindanları, olması gerektiği gibi zifiri kararlıktır. Ee, zindanlarda kör gibi gezmek istemiyorsan ya meşale yakıcasınsın ya da o içeren kedi gözü serbetinden içeckesin. Renkler koyudur ama yine de her yer olabildiğince detaylıdır, her şey berrak görünür. Detaylar açıldığından, özellikle Efendi Geralt bir başka güzel görünür. Bembeyaz saçları ve yüzündeki yara izleriyle ürkütücü ama estetiktir... Dövüşürken ara sıra küçük takılmalar ve atlamlar olsa da genel olarak grafikler çok akıcıdır burada. Ne de olsa yapımı firma, BioWare'nın NWN 2'de kullanılan olduğu Aurora motorunu geliştirdip oyuna entegre etmiştir. Bir de burada, bazi insanları konuşurlarken dediklerini hiç kipirdatmaz; mimikten, estetikten mahrum birer kalas gibi ortada dolanırlar. Animasyondan yoksun doğan bu insanlardan hiç hazzetmem!

Bak... Arka planda ne güzel bir müzik çalıyor; korolar coşku içinde şarkı söylüyorlar. Duyuyor musun? Witcher'in müzipleri coşku doludur, atmosferde uyumluştur. İnsanların sesleri, başta Efendi Geralt'ın sesi olmak üzere derin ve karizmatiktir. Bazen ben bile heyecanlanıp, kamburuma aldırmadan gün doğarken karlı ovalarda koşarım."

Kambur zangocun gün doğarken ovalarda koşma fikri, muhabirin yüzünde hafif bir tebessüm yaratır. Sonra bu tebessüm, kahkahaya dönüştü... Öyle yüksek sesle gülmeye başlamıştı ki yanlarında bitiveren yeşil cehennem köpeklerini fark edemedi; aç hırıltıları duymasıyla, karın boşluğunundaki sıçaklı hissetmesi bir oldu. Ağızındaki kan tadını anlatmak istediler bir aama kelimeler yerine hırıltılar döküldü ağzından. Koyu renkler griye dönerken

zangocun sesi belirli belirsiz kulaklarında çınladı; "Koşun! Bu tarafa efendim! Bu tarafa..." Birkaç saniye sonra sesler iyice azaldı ve etrafını saran gri, sonsuza dek yerini siyaha bıraktı.

Ertesi gün, güneş doğarken, zangoç aynı hüznülü ifadesiyle cedenin yanına gitti ve onu yavaş yavaş kilisenin arkasındaki mezarlığa taşıdı. Witcher dünyasında bir hayat daha solmuştu... O gözüp kumhâbîn geriye kanlı bir kağıt parçası kalmıştı, o kadar... Şimdi, onun anısına, aldığı notları yayınıyoruz: [\[link\]](#)

ÖYUNDAKİ EKSİLER

"Hava soğuk, umarım Vizima'da tarhana çorbası yapabilecek bir yer vardır... Hemen notlarımıma geçiyorum."

1. Oyunda sınıf ve ırk seçme olanağı yok. Bu ilk başlarda oyuncuya soğuk gelebilir ama gördüğüm kadaryla Bay Geralt bu eksiksliği kimseye hissetirmeyecek kadar yetenekli.

2. Çok güzel bir oyun olsa da Oblivion ya da Neverwinter Nights kadar kapsamlı değil.

3. Oyun bir roman uyarlaması olmasının etkisiyle çizgisel bir şekilde ilerliyor. Öyle duvarlardan atlama, nehirlerden yüzmek lâzımdır.

4. Oyun boyunca Geralt'a birçok yol arkadaşı katılıyor ama bu karakterlere hiçbir şekilde müdahale edemiyoruz. Yapıyı zeka olarak da pek parlak sayılmazlar; önden gidip ölüyorlar. Bay Geralt'ın işi zor.

5. Küçük bir kulübeye dahi girerken uzun söyleme süreleriyle karşılaşışınız. Köy gibi pek çok eve giriş çıkışması gerekken yerlerde bu tam bir işkenceye dönüşüyor.

6. Oyun haritası epey büyük olmasına rağmen tek bir ata bile rastlamadım. Ne bir NPC'de, ne de Geralt'da... Tüm görevler uzun yollar katedilerek, "git - gel" şeklinde tamamlanıyor. Bu uzun vadede sıkıcı bir durum.

7. Mini oyunlarda (poker ve bokse) yapay zekanın hali içler açısından. Para kazanmak için çok kolay bir yol ama eğlenceli değil."

1990

andrzej
Sapkowski'nın The Witcher'ı yazdığı yıl.

50

yan
görevler de dahil olmak üzere oyuncunun bitirilmesi için gereken saat.

200

geralt'ın
dövüş animasyonlarının
sayısı.

3

oyunun
sahip olduğu son
sayısı.

THE WITCHER

ARTI Karanlık atmosfer, çok geniş yetenek yelpazesi, etkileyici müzikler, derin kurgu ve Geralt De Rivia

EKSİ Animasyondaki bazı eksiklikler, yüksek sistem gereklilikleri, oyuncuların çok uzun sürmesi

YAPIM CD Projekt

DAĞITIM Atari

TÜR RPG

DİĞER PLATFORMLAR -

WEB www.thewitcher.com

TÜRKİYE DAĞITICISI -

MİNİMUM 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB (XP) 1.5 GB (Vista) Bellek, 128 MB Ekran Kartı

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

Sağlam senaryosu, karanlık atmosferi ve de değişik dövüş sistemi ile The Witcher, türe meraklı olan herkesin mutlaka oynaması gereken bir oyun.

8,2



KANE & LYNCH: DEAD MEN

"Lynch, şu usturayı suratımdan çekebilecek misin ciğerim?"

Kane'le tanışın arkadaşlar! The7 adlı grubun eski bir üyesi olan Kane'in bu gruba acilen geri vermesi gereken bir şey var; aksi takdirde kızının başına çok kötü şeyler gelebilir. Geri vermesi gereken şey ne mi? Amerikan filmlerinden tanıdığımız "para dolu çanta", Kane'in de başına bela olmuş durumda. Maceraya, bu çantayı geri vermek üzere yola koyulmakla başlıyor Kane ancak o da ne? The7, Kane yanuk yapmasın diye Lynch'i onun yanına yamıyorlar.

Lynch'le tanışın sevgili okurlar! Kendisi bir psikopat; ilaçlarını alırsa biraz sakinleşiyor ama en sakin haliyle bile -ortada hiçbir neden yokken- en az üç kişiyi yere

serebilir. Lynch, dostunuz olmasına isteyeceğiniz ilk, düşmanınız olmasına isteyeceğiniz son kişi.

Şimdi de Fırat'la tanışalım. Fırat, derginin son günlerine yaklaşıldığı sırada Hawaii'de tatil yapan yazarlarına iş yüklemeyi seven bir müdürdür. Üç silahşorların en havalı üyesi olan Fırat'ın yanında Elif, Furkan ve Faruk adında üç kişi daha bulunmaktadır. Dört kişi olarak sayılabilen ama çıplak gözle ancak üç kişi olarak görülebilen bu ekibin eline Lynch bile su dökemez. Kane, Lynch ve diğerleri... Hepsi farklı şekillerde tehlikeli, hepsi farklı alanlarda haşin ama hepsinin buluştuğu



**STRANGLEHOLD**

Görsel açıdan Kane & Lynch'ten çok daha başarılı olan Stranglehold, yine third-person kameradan oynanan, kaliteli bir aksiyon oyunu. Zamanı yavaşlatma özelliği ve karakterin özel hareketleri de oyuna renk katıyor.

tek bir nokta var: Eğlendirmek ve eğlenirken düşündürmek... (Çok düşündün mü Tuna? - EA)

"İzin verirseniz, bir konu hakkında görüşecektim"> Lynch, pompalı tüfeği kaptırı gidi düşmanın suratını patlatıyor! Cennete açılan kapı ufukta görünmeye başlarken, Kane de elindeki roketatarla dört polisi havaya uçuruyor. Seyirciler heyecanla ayağa kalkarlarken Lynch, heyecanını bastırıyor ve seyircileri bir bir indiriyor. Eh, kim onlara ayağa kalkmalarını söyledi ki?

Bu oyundan öğreneceğiniz ilk şey, elindeki silahlara bu denli hakim olan bir ekibe karşı koymayan saçma olması. Ardından da şunu anlıyorsunuz ki hareket ettiğini gördüğünüz her şeyi vurmalısınız. Özellikle biri, bir şeylerin arkasına saklanmaya çalışırsın ne yapın edin, onu ortadan kaldırın. Açımak yok!

"Silahını kapan öndeğini vursun" mantığıyla işleyen Kane & Lynch: Dead Men, oynanışıyla değil ama senaryo anlatımı ve hikayeyi sunumu ile bizi etkilemeyi başarıyor. Diyaloglardan olay örgüsüne ve konuların birbirlerine bağlanmasına kadar, senaryo ekibi ile görsel ekip eyle çalışarak Hollywood aksiyon filmlerinden aşina olduğumuz o hareketli atmosferi yaratmayı başarmış. Oyunun özellikle iki bölümünde bu etkileyici atmosfer tavan yapıyor: Tokyo'daki

bir gece kulübünde geçen kaotik bölüm ile onlarca mahkumun ortalıkta koşturduğu hapishane bölümü...

Bahsettiğim bölümlerde "kopyala & yapıştır" tekniğiyle çevreye dağıtılmış olan onlarca insanın bulunması ve çoğu sivilin üzerrine üzerrine gelmesi ortamda gerilim oranını artırıyor. Asıl adrenalini ve eğlence fırtınası ise düşmanların ortaya çıkışın çevreye dehşet salmasıyla başlıyor. Mesela, gece klubünde, "Tam da tüm vücudumu çığınca kıvırarak elektronik müzik eşliğinde dans ediyordum; oldu mu simdi bu?" serzenişiyle kaçışmaya başlayan disko halkı, yeterince hızlı kaçamayınca kurşunlara hedef olarak trajikomik olayların yaşanmasına neden oluyor.

"Vurmayın dedim; vurma-
yın!!!> Yakın bir geçmişte saatlerce Stranglehold oynadığım için, Kane &



Lynch'e tam iki dakika 23 saniye içinde adapte oldum. Geriye kalan beş saatlik bölümde de oyunu bir çırpıda oynadım, bitirdim. Oyunu oynarken yanımda duran köpeğimin üzerine asetet kalemiyle şu notu alımı: "Oyunun kısa olduğundan bahset!" Şimdi köpeğimin garip hareketlerine bakınca anlıyorum ki bu pek doğru bir hareket değilmiş. Neyse, oyunun kısılığından bahsetmek de istemiyorum şimdi; elimde daha önemli dosyalar var.

Gerçekten yorulmuşum Stranglehold oynarken. Sadece üç dakika boyunca oyunun kahramanı Tequila ile empati kurdum ve bu süre içinde Tequila, kendisini her yere attığında canım acıdı. Neyse ki kontrolümüzdeki Kane Abi'miz sadece koşuyor ve saklanıyor. (Bu adam da bohça gibi kendisini sağa sola fırlatsayı oyunu hemen kapatacaktı!) Bu oyunda çoğu zaman, iyi hedef alarak düşmanlarını bir çırpıda indirmeye çalışıyor ve arkasına saklanacak bir obje bulduğumuzda hemen siper alıyoruz. Yalnız genellikle bir yerlerimiz, nedenini bilmediğim bir şekilde açıkta kalyor (Annemin, "Üstünü iyi ört canım!" deyisini duyar gibi oldum. - EA) ve gayet iyi saklandığımızı düşündüğümüz zamanlarda bile kurşunlardan nasibimizi alabiliyoruz. Neyse ki aynı garip olay, düşmanlarınızın da başına gelebiliyor. Hatta birkaç düşmanın mekanda var olmayan bir eşyanın arkasına saklanmaya çalıştığını bile gördüm. Allah'tan Kane, halüsinsayon görmüyor.

Kane & Lynch'in "Lynch bölümü" bizim kontrolümüzde değil. Lynch ve diğer ekip arkadaşımıza sadece basit emirler verebiliyoruz. Tabii ekranı ikiye bölgüp bir arkadaşınızı yanınızda alırsanız Lynch'i arkadaşınız kontrol edebiliyor ancak ne yazık ki bu modun online desteği yok. Onun yerine Fragile Alliance adındaki online oyun seçenekinde dört ila altı kişi, bilgisayarın kontrolündeki çeşitli düşmanlara karşı savaşmaya başlıyor. Amaç, düşmanları öldürüp para kazanmak. Kazanılan para, ekip arasında paylaştırılıyor ve en çok parayı toplayan birinci oluyor. Eğer parayı paylaştırmak istemezseniz ekip arkadaşınızı öldürerek onların paylarına da konabilirsiniz. Öldürügünüz kişi de karşı takıma geçerek sizden parasını geri almak isteyebilir; bunu unutmayın.

Başlarında, sırif başarılı kurgusu ve anlatımı nedeniyle sempati duyduğum Kane & Lynch'in kit yapay zekası, moda geçmiş grafikleri ve kötü patlama efektleri, zaman zaman oyunu antipatik kııldı benim için. Bu sorunlar, oynanışın sıradanlığı ile birleşince oyun gözümden biraz düştü. Yine de cereza olarak güzelce yenebilir; yanında çay iyi gider. ☺

2**azılı katil**

size en uygun olanları seçebilirsiniz. Evoker, Guardian'ı ve Marksman'ı seçmeniz tavsiyemdir.

180

masum insan
iki adam tarafından bir gece kulübünde öldürülüyor. Tokyo'nun genç nüfusuna vurulan bu darbe, elektronik müzik piyasasını da etkiliyor.

4**aptal polis**

sayısi belli olmayan kurşunlara hedef oluyor. Bunun nedeni, bir polis arabasının arkasında güverte olduklarını sandıkları halde arabanın onlardan iki metre kadar açıkta durması size en uygun olanları seçebilirsiniz. Evoker, Guardian'ı ve Marksman'ı seçmeniz tavsiyemdir.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

ARTI İyi işlenmiş senaryo ve karakterler, heyecanlı oynanış

EKSİ "Siper alma" özelliğindeki problemler, eskimiş grafikler, başarısız patlama efektleri

YAPIM Io Interactive

DAĞITIM Eidos Interactive

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.kaneandlynch.com

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat

Açıklası, Kane & Lynch bekleneni veremedi. Halbuki çok daha fazlasını beklemiştik bu oyundan. Ancak açık bir kapı da bırakmak gereklidir. Ama bu iki azılı katil için.

7



F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

Korkunun ecele yine faydası yok

Çoç korkuyorum. Ama hayır! Yapabilirim; bunu başarabilirim!" diyerek yükledim oyunu. Daha önce birkaç defa FPS maceram olmuştu ama hiçbirini bitirememiştim korkudan. Fakat artık bu korkaklığın bitmesi lazım! Silkelən ve kendine gel Meriç Kim korkar hain FPS'lerden?!

...Demesi kolay tabii ki. Sonradan çıktı olayın iç yüzü ortaya; saygıdeğer komutanımız uçaktı, görevimizin ayrıntılarını verdi. Fakat ben bileydim böyle bir şey olduğunu, daha o zamandan... Neyse. Takım arkadaşlarımla birlikte, paraşütlerle gayet zarif atlayışlar yaparak görev yerimize ulaştık. O da ne?! Dakika bir, gol bir; bir karşılaşma komitesi! Ama ilk bölümde çok korkmadım; her yer Medkit (Tentürdiyon, gazlı bez, oksijenli su vb.) ve Light Armor ("Sıkı giyin, üşümü") ile doluydu.

"Neden acaba?" ...diye sorarken anladık nedenini. Biz, "Ufak bir araştırma görevine gidiyoruz; görev bir bitsin, tatile çıkacağım" diye hayal kurarken bir bakıroruz ki ATC Elemanları, kaosu Auburnehrne taşımış, savunmasız sivilleri öldürmeye başlamışlar. Bütün bunların nedeni de "Perseus" adı verilen bir proje. Takım arkadaşlarımla yeniden buluşmayı başarmıştım ama her yere hep beni önden gönderiyorlardı. Niye hep ben ya?! Tamam, anladık, rütbemiz çavuş ama bu kadar da olmaz ki!

Fasulyenin faydaları, Perseus'un zararları

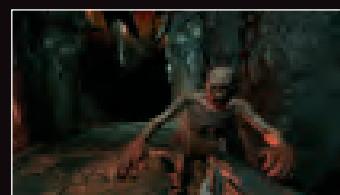
Perseus Mandate'in hikayesi, F.E.A.R.'a ve F.E.A.R.'ın ilk ekleni paketi olan Extraction Point'e paralel: Armachram Technology Corporation'a gönderilen takımımız, burada yaşanan paranormal olayları araştırmakla yükümlü. Yeni oyunda da -ilkinde olduğu gibi- zamanı yavaşlatma özgüllüğü sayesinde zor durumlardan kurtulmamız mümkün. Özellikle, oyuna eklenen silahlardan Grenade Launcher (Bomba atıyor; bomba düşmana temas ettiğinde patlıyor. Sonrasında bahsetmeyelim, "Jaws filminden bir sahne" diyelim, yeter.), uzak mesafelerden çok sayıda düşmanı hacamat etmek için birebir.

Yeniliklerden biri "Nightcrawlers" denilen yeni düşmanlar. O ne hareketliki; duvarlardan duvarlara atlamalar, ziplamalar... Sanırsınız ki ninja! "Düşman" demişken... Yapay zeka, övgüyü hak ediyor. Siz, kendini "Nerdeyim ben? Neyim?" gibi sorular sorarak kanalizasyonlarda ya da koridorlarda gezerken, düşmanlarınız; pusuya yatıp sizi bekliyor, grup halinde size ateş açıyor ve etraflarındaki objelerin arkasına saklanıyorlar. Onlara yaklaştığınızda ise silahı bırakıp "Allah yarattı" demeden pata küté giriyorlar. Ya o koca tank benzeri saldırganlar... Attıkları roketler bini aştı! Evet, zor zamanlar geçirdim bu oyunu oynarken; yazıyı yazarken hala sağ

gözüm seğiriyor.

Hemen hemen her köşe başında ve oda da bir ilk yardım çantası ya da zırh bulmak mümkün. Oyunun başında "Çantam doldu yahu; alamam!" diye caka satip odayı terk ettiğiniz unutup, ilerleyen aşamalarda "Aha çanta; işte zırh!" diye "Atıl kaplan" moduna geçtiğinizde. Zira düşmanlarınızın hiç aflatır yok. Bir köşeden burnunuzun ucunu çıkarır kırmızı gruplaşip saklanarak ve koşarak saldırıyla geçiyorlar. Kendinizi gerçek oyunculara oynanan bir Counter Strike turnuvasına dahilmiş gibi hissediyorsunuz adeta. Neyse ki oyunki sık sık checkpoint'ler ile otomatik olarak kayıt alıyor da içiniz ferahlıyor.

alternatif



DOOM 3
Doom 3 çıktığında yer yerinden oynamış, oyunu oynamayı başaran kişilere "Akl sağlığı yerinedir, her türlü baskı ve korkuya dayanıklıdır" ibaresiyle bir belge verilmiştir. "Röah!" diye kenardan köşeden çıkan paranormal yaratıklardan bu oyunda da bolca bulmak mümkün.

sinden de anlaşılıcacı üzere bu Alma kızımız bana çok zor anlar yaşıttı.

Ellerim titreye titreye yüklemeye başladığım ve "Sanıyorum ki bu oyunu oynamamayaçağım" deyip başına oturdum serinin bu ikinci ekleni paketi, ne kadar ilginçtir ki benim gibi bir korkağı bile kendisine bağlamayı başardı. Bunun nedeni elbette F.E.A.R.'ın o eşsiz kurgusu ve hikaye akışı. Ama üzülerek söylememiyim ki bu ekleni paketinin bu denli güzel olmasının nedeni, F.E.A.R.'a biraz fazla benzemesi. Yani Perseus Mandate, serisi ve hikayeye çok fazla şey katmıyor. Yeni silahlar, yeni düşmanlar güzel ama "Biz bu oyunu daha önce oynamıştık" demekten alıkoyamıyor insan kendisini... ☺

Alma kızım, yanakları elma kızım

Şimdi, çocukların çok severim, ne yalan söyleyeyim. Ne kadar şımarıklık, ne kadar yaramazlık yapsalar da kıymam ben onlara. Yalnız bu oyunda "Çocuktur, yapar" deyip geçmek mümkün değil. Şımarık çocuk olur, normaldır ama bu bambaşka canım! Ne o öyle; kapkara, uzun saçlar, ortalığın altını üstüne getirmeler, paranormal olaylara neden olmalar... Kızıyorum ve aynı zamanda korkuyorum! Sonuçta yaşam ilerledi; kalpten gitmek istemiyorum bir oyunun başında. (Duyan da "yaş 80" sanır.) Gözümün istemsiz olarak sürekli seğirme-



İste hayat kurtaran üçlü...

F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

ARTI Yeni silahlar, hiç dinmeyen bir gerilim, korkuyu sürekli kılan müzikler, 16 oyuncuya kadar destekleyen multiplayer olanağı

YAPIM TimeGate
DAĞITIM Sierra
TÜR FPS
DIĞER PLATFORMLAR -
WEB www.whatisfear.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

EKSİ Yerinde sayan hikaye, tekrar eden klasik FPS bölümleri (oda, kanalizasyon vb.)

F.E.A.R. hayranları çok fazla bekleniyi girmezlerse bu ekleni paketini zevkle (ya da korkuya) oynayabilirler. Yepyeni bir FPS heyecanı arayanlara kafalarını başka yöne çevirseler iyi ederler.

6,5

MINIMUM 1.7 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı **ÖNERİLEN** 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Gelecek bölümde hız limiti yok.



NOKIA
Nseries

Oyun canavarı misiniz? Nokia N81 de öyle... Oyun için tasarlanmış tuşları ve gelişmiş ses kalitesi sayesinde oyun keyfiniz bir üst seviyeye taşınmakla kalmıyor, bir yandan da rekora koşuyorsunuz. Üstelik eğlenceye ulaşmak için bir düğmeye basmanız yeterli. Yanışçı kimliğinizi bırakıp bir anda bir müziksevere ya da komedi filmi tutkununa dönüştürürsiniz. Oyun oynayın. Müzik dinleyin. Video izleyin. Eğlencenin gelecek bölümü başlamak üzere.

Gelecek bölüm. Eğlence. Gelecek bölümü deneyimlemek için
www.nseries.com/entertainment

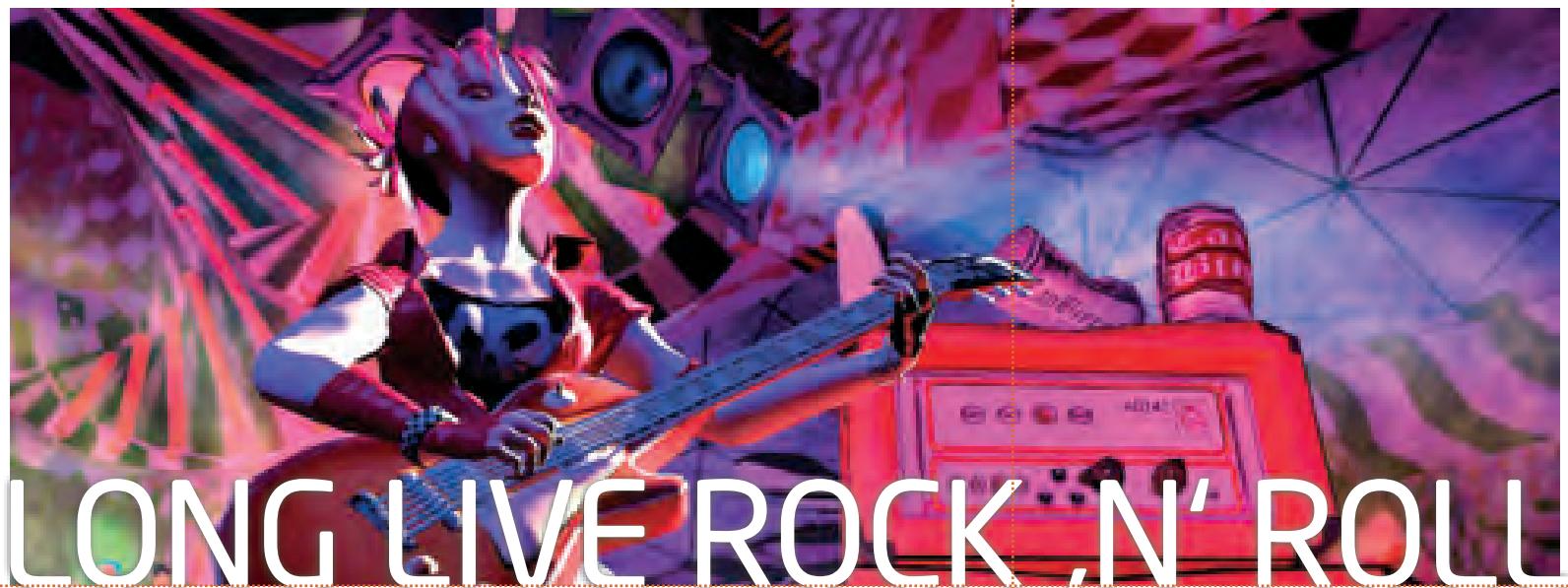
gameloft

ASPHALT 3D

© 2006 Gameloft. Tüm Hakları Saklıdır. Gameloft, Gameloft amblemi ve Asphalt: Street Rules, ABD ve/veya diğer ülkelerde Gameloft'a ait ticari markalarıdır. Asphalt: Street Rules mobil oyunduda yer alan tüm imajatçılar, otomobiller, motosikletler, isimler, markalar ve bunların görüntüleri ilgili sahiplerine ait ticari markalar ve/veya telif hakkı bulunan materyallerdir.



Gelecek bölüm. **Eğlence.**



LONG LIVE ROCK,N' ROLL

“Şu gitarı elimden bıraktığım an yazıya başlayacağım.” cümlesini aklımdan geçirdiğim zaman, yaklaşık beş saat öncesi... Bu süre zarfında parmaklarım kopma derecesine gelene kadar Guitar Hero oynayıp komşuların evi basmalarına neden olacak kadar yüksek seste gitar çalmış oldum; kendimle gurur duyuyorum, pişmanlığı es geçiyorum! Rock Band çıktıktan bir, bilemediniz iki hafta sonra da bir barda sahne alacağımdan emin olabilirsiniz.

Peki Guitar Hero mu beni ben yapan? Hayır... Aslında Guitar Hero sadece benim saplantım değil sevgili okurlar; ülkemize bir türlü girmemiş olan Guitar Hero gitarı yüzünden çoğu konsol oyuncusu bu oyunun tadını çıkartamadı ama Guitar Hero öylesine geniş bir oyuncu kitlesine sahip ki South Park'ta bile bu oyunla ilgili bir bölüm yapıldı. World of Warcraft'in tiye alındığı bölüm kadar eğlenceli değil ama yine de izlemeye değer. Şimdi izninizle; beni bekleyen sanal dinleyici kitleme buluşmalyım. I Rock!

PS3 FIRMWARE 2.0

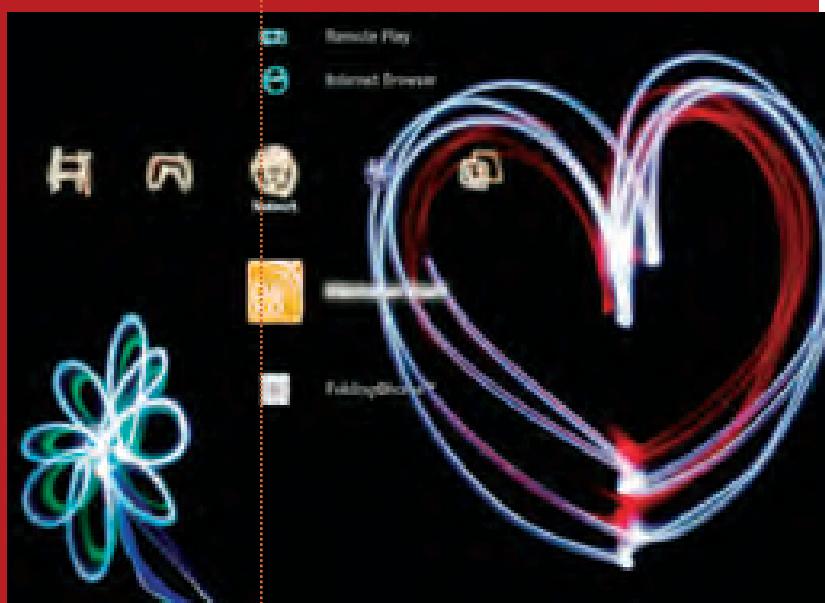
Beklenen güncelleme bir hayal kırıklığı mı?

PS2'de güncelleme yoktu, menülerde onlarca seçenek yoktu, karmaşık hiçbir şey yoktu. Şimdi ise Sony; belirli aralıklarla PS3'e yeni özellikler katan yeni güncellemeler yayınıyor, oyunların mekaniklerini değiştiriyor ve haliyle, bu konuya ilgilenmemiz için bizi zorluyor; iki PS3 sahibi arasında, “Oğlum, 1.94 güncelmesini indirdin mi? DualShock 3 desteği getiriyor oyunları!” “Yok abi ben 2.0'ı bekliyorum.” gibi diyaloglar yaşanıyor.

Sonuç olarak, o PS3'ü ya güncellemeyeceksiniz, ya güncelleyeceksiniz; başka şansınız yok. Uzun süredir beklenen 2.0 güncellemesi de bu iş için biçilmiş kaftan. 2.0'la oyun sırasında XMB (Cross Media Bar) menüsüne ulaşılabilceğinin söylentileri dolaşıyordu ama maalesef bu özelliğe kavuşmadık. Onun yerine, yine en az bu özellik kadar önemli olan

“Remote Play” özelliğine kavuştu. Remote Play'i kullanmak için tabii ki öncelikle bir PSP sahibi olmalısınız. Daha sonra, PSP ile -Wi-Fi üzerinden- PS3'ü dünyanın herhangi bir yerinden açmak, PS3'ün içindeki videoları ve fotoğrafları karıştırmak mümkün. Eh, bunun için bir hayli iyi bir internet bağlantısının gerektiğini söylemem gereklidir.

2.0 güncellemesiyle gelen diğer önemiz yineller arasında fotoğraf ve müzik dosyaları için sınırsız sayıda “playlist” oluşturma, XMB menüsünün rengini ve parlaklığını değiştirme ve XMB menüsünden son PlayStation haberlerini takip etme olanağı bulunmaktadır. Beklediğimiz oyun içi XMB menüsünü ve DivX oynatma özelliğini 3.0 güncellemesinde bekliyoruz; umarız Sony bu konuda oyuncuların isteklerini dikkate alır.



SLIM PSP

Eskisini at, yenisini al. Para basıyoruz çünkü burada...

Hayır; bu bir Slim PSP tanıtımı olmayacak. Size Slim PSP'nin bildiğimiz PSP'den daha ince, daha hafif olduğunu, televizyona bağlanabildiğinden, USB'den kolayca şarj edilebildiğinden bahsetmeyeceğim. Burada, Slim PSP'nin tek ve en önemli özelliğinden bahsedeceğim.

PSP'nin ince versiyonu piyasaya çıktığında hiç orally olmadı. “İnceli de ne oldu; iki gram daha hafif diye bir PSP daha mı alacağım?” dedim kendime. Daha sonra, bir arkadaşım, densizce bir hareketle yanında taşımakta olduğu Slim PSP'yi bana doğru uzattı. Cihazı elime aldım ve işte o an yıkıldım; ilk bakışta inceliği kendini belli etmese de

bu alet gerçekten hafifti! Özellikle de gece yatağında PSP oynamayı seven bir insansız, yatay pozisyondayken bir süre sonra PSP'nin ne denli kol ağırttığını bilirsiniz. (PSP'mi neden sattım sanıyorsun? - FFA) Oysaki Slim PSP öyle mi? Tüyü kıvamındaki ağırlığıyla hiç yorucu değil.

PSP'yi evirdim, çevirdim, tarttım, ölçüm ve tüm ek özellikleriyle Slim PSP'nin kesinlikle alınması gereken bir alet olduğuna karar verdim. Eğer şu sıralar PSP almayı düşünüyorsanız, kesinlikle seçiminizi Slim olandan yana kullanın. PSP sahipleri ise refah ve teknoloji manyaklısı seviyeleriyle doğru orantılı olarak eski PSP'lerini değiştirmeyi düşünebilirler.



40 GB PS3 VE PS HOME

İki boyutlu kalsaydı keşke



Sony'nin yeni 40 GB'lık PS3'ünün PS2 oyunlarını çalıştırmadığını biliyorsunuz. Peki ya bu sistemin %40'ının bozuk olduğu hakkındaki söyletilere ne diyeceksiniz? Bir süredir oyunlar arasında tartışılan bu konuya sonunda SCE başkanı Kaz Hirai el attı ve bu spekülatyonların tamamıyla yalan olduğunu söyledi. "40 GB'lık PS3'ün diğer PS3 versiyonlarından donanım açısından hiçbir farkı yoktur ve hatta bozulma olasılığı, 60 GB'lık versiyondan daha düşüktür." şeklinde bir açıklama yapan Kaz Hirai, oyuncuların bu konuda endişelenmelerinin yersiz olduğunu belirtti.

PS Home ile ilgili de bir açıklama yapan Hirai, PS Home'un bahar aylarına ertelenmesinin oyuncuların yararına olacağını açıkladı. Hirai, bu gecikmenin nedenini PS Home'un çok büyük bir değişim olmasına ve verimli bir şekilde çalışabilmesi için çok fazla emek / zaman gerektirmesine bağlı ve 40 GB'lık PS3'ünü kolumnun altına alarak salonu terk etti.

XBOX 360 SATIŞLARI PATLADI

Microsoft atakta

Aslında bu sansayonel bir spot; aynı gazetelerdeki gibi... Ufak bir haber abartıp, allayıp pullayarak sunma sanatı... Burada da patlayan eden bir şey yok fakat ilginç bir durum söz konusu. Öyle ki tarihte ilk defa Microsoft, Sony'yi Japonya'da alt ederek Xbox 360'ın PS3'ten fazla satmasını sağladı. Bunda Ace Combat 6'nın piyasaya sürülmüşsin ve Xbox 360'ın fiyatının %13 oranında indirilmesinin elbette çok büyük etkisi var. Büyük çerçeveden bakarsak da Xbox 360'ın PS3'ten fazla satmasına çok şahşamalı. Sonuçta 360'ın oyun arşivi ve Xbox Live hizmeti şu aşamada oldukça güçlü. Kanımla, PS3'ün diğer konsollarla savaşacak duruma gelmesi için en az bir altı ayın daha geçmesi gerekiyor.

Satış rakamlarının yanı sıra 360'la ilgili birkaç önemli haber daha elime ulaştı. Bunlardan ilki "Parent Timer" adı verilen yeni bir sistemin konsola indirilebilmesi. Parent Timer, kısaca, ödevlerini aksatasak kadar oyun bağımlısı olan, sosyal hayatını terk etmek için fırsat kollayan küçük yaştaki oyuncuları konsolun başından uzaklaştırılmaya yarayan ve ayarlanan süre geçildiği an sistemi kapatılan bir program. Sorumlu ebeveynlere duyurulur!

Son haberimiz ise Microsoft'un finans müdürlüğünün bir açıklamasını içermiyor; Xbox'ın dört yıl sahnede kalmasından ötürü yeni nesil konusunda oyuncuların endişeli olmasına istinaden, "Xbox 360 en az PS2 kadar, yani yedi yıl piyasada kalacak. Onlar başarılıyorsa biz de başarırız." diyerek 360'ın daha uzun yıllar aramızda olacağını açıkladı.



VE DİĞER BAŞLIKLER

- Harmonix'in sabırsızlıkla beklenen oyunu Rock Band, bir adet gitar, bir adet mikrofon ve bir adet davul aparatıyla paket halinde satışa sunulacak ve paketin fiyatı 169\$ olacak. Oyunun PS2 versiyonu da aynı şekilde 159\$'dan satılacak. Oyun piyasaya çıktıktan sonra bu aparatların ayrı ayrı satılması planlanıyor.

- PC'nin en hareketli strateji oyunu olan Supreme Commander konsollara geliyor. Büyük ihtimalle sadece Xbox 360 için hazırlanacak olan bu ünlü strateji oyununu gamepad ile nasıl oynayacağımızı bakalım?

- PSP'deki Castlevania: Dracula X Chronicles'ın DS versiyonu yapım aşamasında...

- PS3 ve Xbox 360 için yapım aşamasında olan Army of Two, gelecek yılın ilk çeyreğine ertelendi. Yapıcılar açıklamasına göre oyunun biraz daha cihaya ihtiyacı varmış.

- "Eğer Xbox Live hesabınızı birisiyle paylaşırsanız siz sistemden atmak zorunda kalabiliriz." diyor Larry Hryb. (O nasıl soyad?) Siz siz olun, hesabınızı sadece kendini kullanın.

- PS2 daha da küçülüyor ve sadece 100\$'dan satışa sunuluyor! Hayır, bu bir şaka değil. Aslına bakarsanız PS2'nin bu yeni versiyonu, daha fazla küçülmeyecek ama güç kaynağını artıktır içerisinde barındırıracak. Eğer PS2 alma niyetindeyseniz 2008'i bekleyin.

- Eternal Sonata'nın PS3 versiyonunun çıkışlığını duyduğuma mı seviniyim, 360 versiyonunda kontrol edemediğimiz Serenade ve Prince Crescendo'nun oynanabilir birer karakter olarak PS3 versiyonunda yer almamasına mı?

- God of War III'ün PS3 için yapım aşamasında olduğu resmi olarak açıklandı; gözümüz aydın!



ŞEFİN LİSTESİ

Kasım ayında hangi oyunun başından kalkamayıp yazıları yetiştiremedim...

PS2

Tony Hawk's Proving Ground
Büyük yenilikler getireceğini iddia etmişti; süadan bir Tony Hawk oyunu oldu. Yine de oynadık, oynadık ve oynadık. Neden? Bu oyun zor arkadaşlar. Gerçekten zor...

PS3

Ratchet & Clank Future:
Tools of Destruction
İki saniyeliğine de olsa bir yüklemeye ekranı olmaz mı bir ryunda? Bu konuda insomniactan daha başarılı bir firma yok. PS3'te Ratchet & Clankten daha iyi bir platform oyunu da...

Xbox 360

Call of Duty 4: Modern Warfare
Xbox Live üzerinden bu oyunu oynamaktan birer askere dönüştük. Birakınız her an soluğu Irakta alabiliriz.

Wii

Super Mario Galaxy
Mario beklediği oyununa kavuştu; biz de Mario'nun renkli dünyasında, o galaksiden bu galaksiye koştururken epey efor sarf ettik.

PSP

Siphon Filter: Logan's Shadow
God of War henüz çıkışmadığını göre Siphon Filter'in ikinci PSP çıkışmasını "PSP'nin en iyi aktif oyunu" olarak nitelendirebilirim.

KONSOL USTASI'NDAN YEMEK TARİFLERİ

İşten geldiniz. Veya okuldan... Veya uzaydan... Önemli değil; sonuçta evinizdesiniz. Karınız acıkmış olabilir. Canınız da sıkılıyor olabilir. Bunaltıcı bir günün ardından kendinize zaman ayırmak en doğal hakkınız. Tam bu sırada şu soru geliyor aklınıza: "Yemeğe ayrı, oyuna ayrı zaman mı ayıracığım" İşte zor bir karar. Yemek yerseniz karınız doyacak ama bu sırada kaybedeceğiniz zamanla o oyunda bir sonraki bölüme gelebilir, daha iyi eşyalar bulabilir veya daha iyişi, seviye atlayabilirsiniz! Bu nokta-

da, bir karar vermeden önce biraz durup düşünün. Belki de iki aktiviteyi aynı anda gerçekleştirebilir; yemek yemenin getireceği doygunlukla oyundan alacağınız zevki birleştirilebilrsiniz. Evet, bunu yapabilrsiniz; hem de herkesin anlayabilecegi bir dille yazılmış olan; kepçeyle, kaşıyla yapılan yemek tarifleriyle...

Not: Kullanıcının kendisine veya çevresine vereceği zarardan, içine düşeceği gülünç durumdan sorumlu olmadığını belirtiriz.

BEYİNLİ BEYKOZ KEBABI

Malzemeler

Beykoz semti, Beyni olan bir arkadaş 4 bardak patlıcan, 1 tutam un

Hazırlanışı

Malzemeler listesine bakılır ve listedeki teler temin edilir. Bunu zaten yaptığınızdan eminim. Peki bir hinlik yapıp bu listeye gereken malzemelerden birini koymadıysam... O zaman ne yapacaksınız? Hal Faka bastırırım işte böyle adam! Evet, listede olmayan malzememiz bir oyun: Hot Brain. Bir DS sahibiyseniz Brain Age de olabilir. Bu oyunu bulduktan sonra yapmanız gereken tek şey bir arkadaşınızı eve davet etmek. Arkadaşınız eve geldikten sonra PES oynayacağınızı düşünecektir ama ona bir şekilde Hot Brain'i aşılama çalismasına. "Kızlar akıllı erkeklerden hoşlanıyor mu?", "Erkekler akıllı kızları tercih ediyor mu" gibi safsatalar oyunu öyle ya da böyle ona oynatın. Kolaydan zora doğru ilerledikçe arkadaşınızı beyni yavaştaya isınacak ve kekaptı kullanmak için uygun kıvama gelecektir. Çok zaman kaybetmeden, arkadaşınızın dalgınlığından da yararlanarak patlıcanları suratına boca edin,unu üstüne boşaltın ve malzeme listesinin en gizli ögesi olan dana etini yüzünün ortasına çarpin. Sersemleyen arkadaşınızı bir arabaya tıkıp hemen Beykoz'a götürün. Beykoz'un ünlü İshak Ağa Çeşmesi'nin yakınlarına kuracağınız bir standa arkadaşınızı yerleştirin ve panoya da şu satırları yazın: "Beykoz'un meşhur Beyinli Beykoz Kebabı!" Bakalım önce zabitadan mı dayak yiyeceksiniz, yoksa polis tarafından direkt ruh ve sinir hastalıklarına mı sevk edileceksiniz?



RENATA TURTASI

Malzemeler

Şeker, Çikolata, Jelibon, Eti Puf

Hazırlanışı

Uzunca bir süre Tony Hawk's Proving Ground oynayıp ve oyununuz bitince hızla dışarıya koşun. Artık kendiniz için bir rampa mi kurarsınız, hazır bir kayak pistine mi koşarsınız (Türkiye'de pek yok ama), ona siz karar verin ama bir şekilde Tony Hawk'tan öğrendiklerinizi sergileyecik bir alan oluşturun; kaymayı atlattığınız gibi gösterinizi yapın. Ne oldu? Düşüp duruyorsunuz, değil mi? Eh, normaldir. Sizi izleyen seyirciler de büyük ihtiyalle Amerikan vari bir tavırla "Booo, you suck!" diyerken ellerinde ne varsa size atacaklardır. Pazardan yeni çikan teyzelerden şeker, abur cubur taşıyan çocuklardan çikolata ve jelibon, son olarak da Elif Akça'dan Eti Puf toplayın ve geldiğiniz gibi evinize dönün. Elde ettığınız "item"leri dilerseniz firina koyup bir tarta yapabilir, dilerseniz de oturup afiyetle yiyebilirsınız; seçim sizin!

HAZIR KEKTEKN PASTA

Malzemeler

Hazır kek, Krema

Hazırlanışı

Oyun oynayan bünhe her zaman açtır zira oyun oynamaktan yemek yemeyi unutun oyuncu, bedenini hiçe sayar, ihtiyaçlarını göz ardı eder. Vereceğim yemek tarifini en etkili biçimde test etmek için yapmanız gereken şey çok basit. Bir adet Painkiller: Overdose alıyor ve oyunu başından sonuna kadar aralsız oynuyorsunuz. Üstelik tüm gizli özellikleri açmaya çalışarak... Multiplayer ortamda oyun süresini biraz daha uzatarak, oyunun isminde de belirtildiği gibi aşırı doza maruz kalmış ve aşıltan bitap düşmüş olacaksınız. Bu halde oturup da Pekin Ördeği yapacak değilsiniz herhalde... İşte enerjinizi yerinize getirmek için kısa sürede hazırlayabileceğiniz Hazır Kekten Pasta, burada devreye giriyor. Keki alıyor, ısıtıyor ve arasına krema koyup "Pasta yaptım, vay be!" diye seviniyorsunuz. Bu derece kolpa bir tarif olmaz, olamaz! Hazır Pastadan Pasta tarifi de yakında yemek kitaplarda yer alacaktır eminim ki.



SAKATATLI VOLOVAN

Malzemeler

Akıçiger, karacıger, dalak... Bu yemeği yapmayı kaldırıacak bir mide, Her ihtimale karşı bir adet naylon poşet

Hazırlanışı

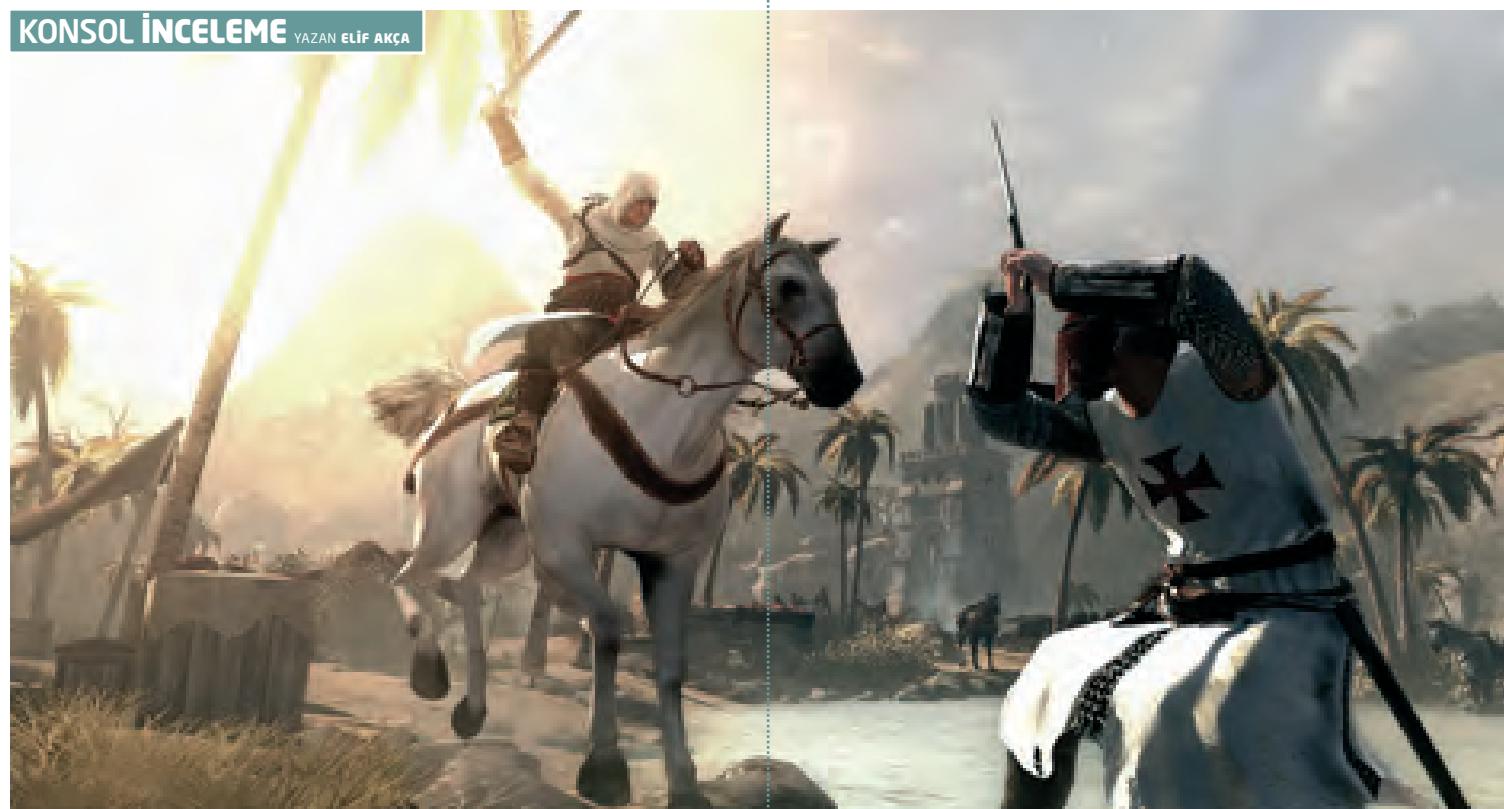
Sakatat sevip sevmedığınızı bir kenara bırakıp Jericho'nun başına oturun; oyun da bir süre geçirdikten sonra göreceğiniz iç organları siz sakatata alıṣtıracaktır. Yerden hiçbir şey toplayamadığınızı düşünürsek Jericho'nun sıkıcı bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla, her öldürdüğümüz yaratığın bir organını "ani" olarak yanımıza almamıza kimse laf etmeyecektir. Yeterli miktarda sakatat topladıktan sonra gerçek hayatı dönün ve elinizdeki kile bakın. Mideniz isyan ediyorsa, listedeki naylon poşeti kullanarak istifra edin. Tamam, şimdî kendinizi iyî hissediyor olmalısınız. Sakatatlara bakmamaya çalışarak onları ince ince kıym ve 12 adet Volovan haline getirin. Volovan'ları baharatla renklendirdikten ve salçaya buladıktan sonra kaynamaya bırakın ve 38 dakika sonra ocağın altına kapatın. Tebrikler; lezzetinden "yenmeyecek" ve çöpe atılacak bir yemeğe daha imza attınız!





©

Gerisi Hikaye...



ASSASSIN'S CREED



Reenkarnasyona inanma, reenkarnasyonsuz kalma!



A J A N D A



113
ilk olarak 2006 yılının E3'ünde karşımıza çıkmış Assassin's Creed. Ancak oyuncunun üzerindeki sis perdesi öyle yoğunmuş ki senaryo ile ilgili fantastik tahminler yürütmek zorunda kalmış.



117
Bu sayıda oyunla ilgili bilgilerle donanmış ve bir dosya konusu hazırlamışız. Ancak Ubisoft o dönemde kadar senaryo ile ilgili kilit noktaları saklamayı başarmış.



118
Oyunun menü ekranından bir görüntü geçmiş elimize ve hemen bu görüntüyü sizle paylaşmışım. Menü ekranından yola çıkararak senaryo ile ilgili eksik olan parçaları yerlerine yerleştirmiştir.

Merhaba Desmond, Beni tanımıyorsun ve büyük bir ihtimalle hiçbir zaman yüz yüze görüşmeyeceğiz. Adım Elif, Türkiye'de yaşıyorum, 23 yaşındayım. Zarfta fotoğrafım da var. Ekranда seni gördüğüm ilk saniyeden beri garip duygular içerisindeyim. Bir şekilde sana yardım olabileceğimi düşünüyorum çünkü yaşadığın o "sıkışmışlık" hissini, ben de senin gibi her gün yaşıyorum.

Bence senin asıl sıkıntın, dolabının önünde sürekli dile getirdiğin gibi kryafetlerini değiştirememen değil. Doktorun ve o yanındaki Lucy denilen kızın seni boğarcasına baskı altına almaları da değil. Seni bu hayatı gerçekte neyin sıktığını ve neyin mutlu edebileceğini biliyorum. Altair, Altair, Altair... O kapüşonun altında, böyle yüce bir karizmaya sahip olmak çok hoşuna gidiyor aslında, değil mi? Hatta Lucy'ye yakın maların da yalan; bal gibi zevk alıyorsun bu deney sürecinden. Eve falan gitmek istedigin yok; Altair'in bir ter damlasına bile razısin o monoton hayatına geri dönmemek için. Ama hak veriyorum sana; -sadece bilinçaltında olsa bile- kim Altair gibi birinin bedeninde bir kivilcim gibi parlamayı, onun aldığı o keskin kan kokusuya yaşamayı istemez ki? Özellikle de sen... Sen ki hayatı boyunca onun gibi küstah, onun gibi bencil olmak istedin ve bu özelliklere sahip olmadığı için her zaman sıkıntı çektin. Nereden mi biliyorum bunları? Şu anda

bunu açıklayamam; yoksa başım belaya girebilir. Belki daha sonra... Kendimi güvende hissettiğimde anlatırım sana tüm gerçekleri. Şimdi, asıl konumuz sensin; daha doğrusu senin "sıkışma ve sıkılma" problemim. Deneyler sırasında aldığın zevke rağmen zamanla işin tatsız - tuzsuz bir hale geldiğini fark ettin ve bu senin ruhsal dengeni bozdu, hevesini kırdı; seni hayal kırıklığına uğrattı. Duygularını nereden bildiğimi lütfen sorma şimdii. Sadece sabırla oku tüm yazdıklarımı.

Daha önce halüsinsayon görmüş olabilirsin, gerçek hayattan ayıramadığın "lucid" rüyaların da olmuş olabilir. Ama

sen de biliyorsun ki şimdije kadar hiç bu kadar net, bu kadar canlı ve detaylı olmamıştı rüyaların. Rüyadan da öte bir şey buhatta; sanki birebir yaşıyorsun her şeyi. Altair'in örümcek adam gibi tırmandığı her yapının üstündeki işlemeleri bile en küçük ayrıntısına kadar görebiliyor, bunları hatırlayabiliyorsun mesela. Hani eskiden Bill ve Ted'in Maceraları vardı ya; hani tarih dersinden kalmamak için hangi konuda bilgisizseler o konunun geçtiği tarihe yolculuk yapıyordular. İşte sen, Bill ya da Ted olmuşsun Desmond. Ted olmanın kuvvetle muhtemel çünkü o daha yakışıklıydı; senden daha yakışıklı değildi, o ayrı mesele

EN KESKİN MOTOR: SCIMITAR



Ubisoft'un kılıçlara olan meraklısı yeni nesil Prince of Persia serisinden iyi biliyorduk zaten. Ama artık bu meraklı bir takıntı olabileceğini düşünüyoruz çünkü Assassin's Creed'e hayat veren ve ilk defa bu oyunla karşımıza çıkan grafik motorunu adı Scimitar. Şu enlemesine olan kılıçlar var ya onların ismi işte... Şaka bir yana, PC, PS3 ve Xbox 360 için geliştirilen bu motorun ileride oldukça ses getiren oyunlar ortaya koymayı争取ini düşünüyoruz. Altair'in insanı hayran bırakan, akıcı ve estetik hareketlerine bakılırsa Langais, bu konuda %100 haklı.



ama neyse; şimdi kafamı dağıtmamalıyım. Anlatacağlarım var. Ne diydorum? Ha, evet; resmen canlı bir tarih dersine giriyor gibisin her gün. Sana başka bir şekilde ifade edeyim; resmen Kudüs, Acre ve Şam şehirlerinde geçen ve görsel ziyafet sunan bir aksiyon filminin başrolünü oynuyor gibisin. Ancak benim sana asıl anlatmam gereken seyler bunlar değil. Seni sıkmaya ve Altair'dan uzaklaştmaya başlayan sorunları irdelemeliyiz.

Tamam, Altair'in neredeysen bulutları delip geçen yapıların tepelerine bir akrobat gibi tırmanabilmesi çok çekici geliyor sana; bu çok doğal çünkü benim gibi sen de bu kadar "akıcı" hareketlere sahip olan bir karakterle tanışmadın şu ana kadar. Peki bu kadar kıvrak bir karakter sence neden bu denli hantal dövüşüyor. Yanlış anlamla sakın; Altair suikastları sırasında gayet çevik hareket ediyor. Ben kılıçla olan dövüşlerinden bahsediyorum. Bir - iki sırada hareketten başka bir şey bilmiyor adam; belki de her

şeyin dört dörtlüğe yakın olmasını bekleyerek hata yapıyorum ama seni düşündüğüm için bunları yazıyorum. Altair'in kılıçla olan çatışmaları biraz daha zevkli olsaydı sen de bu kadar kısa sürede sıkılmaya başlamayacaktın. Hoş, Altair eğer birkaç hareket daha bilseydi bu sefer de önüne çıkan herkesi bir hamlede indirecekti. Hakkını vererek dövüsen, kafası çalışan, doğru düzgün düşmanlar çıkmıyor ki karşısına. Sonra kızıvorlar bir de "burnu havada" diye adama. Haksız mıymış Desmond? Üstelik seni daraltmaya başlayan seylerden sadece bir tanesi bu. Daha neler var, neler...

Şimdi; hem biyolojik, hem de psikolojik boyutu olan bir deney kullanıldığın için illa ki bu kadar kısıtlanman mı gerekiyor Altair'in

hayatını yaşarken? Düşünsene, üç kocaman şehirde kontrolü sağlayabilecek kadar güçlü bir suikastçısın ama senin için çok da önemli olmayan bir adamın çizdiği bir yolda ilerlemek zorundasın. O ne derse onu yapabiliyorsun; o "hayat" haritada nereyi işaretlerse oraya gitmek zorundasın. Eğer o "iyilerin tarafında olmasın" dediye, istesen de kötülük yapamıyorsun. Hırsızlık konusunda yetenekli olmana rağmen onun belirlemediği kişilerden bir seyler calamıyorsun. Bu kadar dar bir kalıba girilir mi hiç? Bu kadar çizgisel işler mi her şey? Sen zaten barometrik yaparken de böyle kurallarla, kalıplarla yaşıyordun. Bilincindənda bu

9

kurban

Altair'in ortadan kaldırılması gereken dokuz kurbanın dokuzu da 1191 yılında, oyunun geçtiği şehirlerde ortadan kaybolan ünlü isimler. Ancak bu isimlerin gerçek hayatı da suikasta kurban gitgitiklerine dair bir bilgi yok.

5

yıl

Desmond'in yaşadığı tarih bilden beş yıl eride. Beş yıl sonra, bu denli gelişmiş deneyler uygulanma-ya başlanırsa ortalık karışır, halimiz nice olur.

0

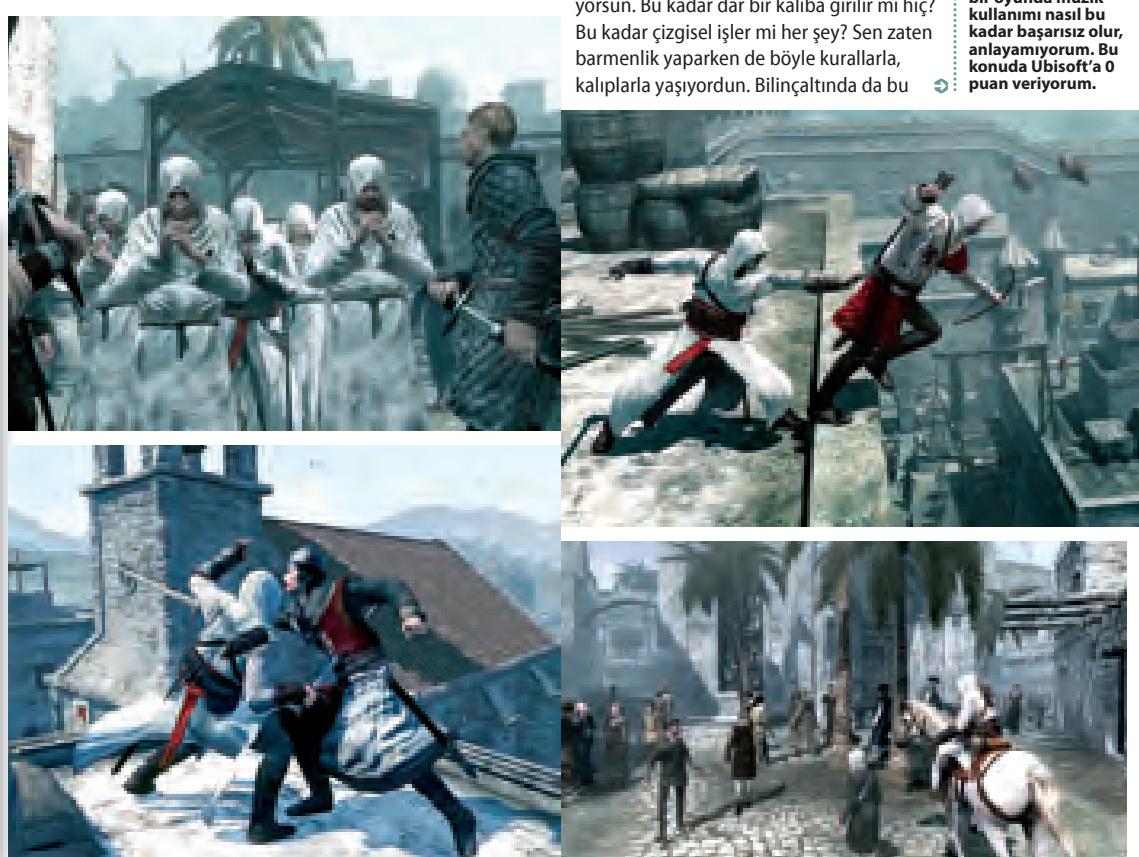
müzik kullanımı

Atmosferi ve grafikleri bu kadar güzel olan bir oyunda müzik kullanımını nasıl bu kadar başarısız olur, anlayamıyorum. Bu konuda Ubisoft'a 0 puan veriyorum.

SANAL DÜNYAYA İLK ADIM



Hollywood yıldızları, filmlerde rol almaktan sıkılmış olacaklar ki video oyunlarına merak salındılar. Şu ana kadar birçok oyuna sesleriyle katıldıktan sonra bir yıldızla bir yenisini daha eklen-di. Kristen Bell... Geçen yıl Assassin's Creed'in gizemli senaryosu hakkında basına ipuçları vermiş olan Bell, seslendirme yapmakla yetinemeyip vücudunu da oynaya aktardı. 2012 yılında Desmond üzerinde yapılan Animus projesi kapsamındaki deneylerde çalışan Lucy isimli karakter, Bell'in sanal dünyaya attığı ilk adım. Bugünlerde oldukça popülerleşen dizi Veronica Mars'in yıldızı Bell, böylesine kaliteli bir oyunda görev almaktan çok keyif aldığıne be-lirtiyor.



**HITMAN: BLOOD MONEY**

Teknik özellikler bakımından Assassin's Creed ile boy ölçüsemese de çok daha sürükleyici bir "suikastçılık" oyunu Hitman: Blood Money. Eğer "Benim için görsellik ikinci pianda" diyorsanız tercihiniz bu oyundan yana olmalı.



şekilde yaşamak zorunda kalırsan ne anlamsı kaldı bu deneyin... Bu filmin... Altair'in... Kudüs'ün... Oyunun... Çalışma-liğin Cuma geceleri evde oynadığın eski bilgisayar oyunlarında bile daha esneksin, serbestsin ve daha fazla seçeneğe sahipsin. Sen de farkındasın bunun. "Oyun" diyorum, evet. Vazgeçtim saklamaktan; başıma bir şey gelecekse gelsin, korkmuyorum. Desmond, sen Assassin's Creed ismindeki bir oyunda sıkışık kalmış bir karaktersin. Bunu suratına "pat" diye söylemek istemedim ama gerçekleri bilmek zorundasın. Lanet olsun ki bu yüzden senin hiçbir zaman

yüz yüze görüşemeyeceğiz; biz farklı "boyut"ların insanlarıyız. Sen, çok gelişmiş grafiklere sahip olan üç boyutlu bir dünyada yaşarken ben, kaç kişisin hazırladığını ve kaç boyutlu olduğunu bile bilmemişim bir dünyada yaşıyorum. Sen, hayatın boyunca birkaç cümle söyleyeceksin ve yine birkaç cümle duyaraksın çünkü yapımcıların, grafiklere özen gösterdikleri kadar emek harcamamışlar oyununun seslerine. Bense hayatım boyunca duymak ve söylemek istemediğim cümlelerle karşılaşmış duracağım. Sen, sınırlendiğinde ya da canın istediğinde adam öldürübilsin; hatta bu senin

mesleğin. Bense en fazla küfür edebilirim; daha öteye gitmediğim anda hayatım kayar. Böyle bir kıyaslama yapınca, senin "kısıtlı" ve monoton dünyada olmayı istedim bir an. Varsın, dünyam zorluk derecesi iyi ayarlanamamış, tek düzé görevlerden oluşsun. Ne olacak ki? Bir suikastçı olabileceğime inanıyorum, böylesine çizgisel bir oyunda fazla zorlanmam herhalde. Zaten sürekli neyi, nasıl yapacağımı belirten, bir türlü rahat vermemeyen açıklamalar var ekranın sol tarafında. O yoksa her şeyi uzun uzun anlatan, geçme şansımın olmadığı ara videolar var. Gardıyanlardan kaçmak istedigimde düz duvara bile tırmanabiliyorum. Daha ne olsun?

Arada ata binerim hem sıklıkla. Shadow of the Colossus'tan beri hiç böyle güzel atlar görmemiştim. Çevre de yemyeşil zaten; bunaldıkça kendimi dağlara taşlara vururum. Ya da View Point'lere ulaşıp b'ı kahve içermiş şehir manzarasıyla. Ama üzgünüm Desmond; daha fazlası yok senin dünyanda.

Moralini bozma, bir - iki yıl sonra elbet bir devam oyunu yaparlar yapımcıların. Hem o zaman PS3'ün özelliklerini de tam olarak kavramış olurlar. İşte o zaman sen de bir CJ, bir Kazuma kadar özgür olursun. Hatta onlardan daha özgür bile olabilirsin. Hem iş, hem sosyal hayatın olur. Bu güzel grafiklerin ve senaryo sunumunun üzerine güzel güzel özellikler eklerler; görevlerini kendin sezersin, bulmacalar çözersin, "karankıl taraf'a geçme şansın olur, etrafındaki herkesle iletişim kurabilirsın. Sonra taş gibi kız arkadaşların olur... Olmasa da olur...

Sana veda etmeden önce bana yaştığın hoş ama boş saatler için teşekkür etmek istiyorum. Altair'e çok selam söyle; bir de de ki Hitman'ı transfer olsun; daha çok para kazanır.

Sayende, sonunda bir oyun karakterine aşık oldum. Şam'dan bana ipek halı getirir misin?

Sevgilerle,
Elif

**ASSASSIN'S CREED**

ARTI Yaratıcı hikaye, olağanüstü mekan tasarımları, müthiş grafikler, yenilikçi kontrol sistemi

EKSİ Çizgisel oynanış, sıkıcı görevler, özgür olmayan oyun dünyası, Xbox 360 versiyonundan daha kötü grafiklere sahip olması

YAPIM Ubisoft

DAĞITIM Ubisoft

TÜR Akşiyon

DİĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360

WEB assassinscreed.uk.ubi.com

TÜRKİYE DAĞITICI Tigon

"Teknik açıdan çok yol katedilmiş, oynanabilirliği artıran öğeler ise ihmali edilmiş." Assassin's Creed'i bu şekilde özetleyebilirim. Oyunun sonu da bir devam oyununun sinyallerini verdiğine göre bir başka kişi bekliyorum Desmond'i.

7.9

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 ekrandan takip edin

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



alternatif



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Kasım ayında Xbox 360 için piyasaya çıkan bir diğer FPS oyunu da yeni Soldier of Fortune. Elbette ki Sof: PB, Call of Duty 4 ile başa qabilecek bir oyun değil ama alternatif işte...

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Dostlarım ve düşmanlarım... Artık her şey daha net 

Hey! Hala buradayım! Henüz askere gitmedim ama zamanım iyice daraldı. Görev çığlığı da geldi evime; artik asker olmam için hiçbir engel kalmadı önumde. Ne zamanlama ama... Çevremdekilerin "Tam zamanında gidiyorsun yani!" sitemlerine kulak tıkamış durumdayım çünkü moralimi



111 AJANDA
Call of Duty 4: Modern Warfare duyurulduğunda heyecanımızı dile getirmiş, oyun ile ilgili elimize ilk ulaşan bilgileri 2006 yılının Nisan ayında denk gelen sayımızda sizlerle paylaşmıştık.



125
Bu sayımızda, oyunun ana hatlarını gözler önüne seren bir video hakkındaki yorumlarımı sunmuş, çıkış tarihinin belirsizliğinden yakınmıştık.



127
Ve oyun elimize geçmeden önceki son tahminlerimiz de bizi yanılmamış; CoD4: MW, bu sayıda belirttiğimiz gibi neredeyse tüm İkinci Dünya Savaşı konulu FPS'leri gölgede bıraktı.

bozmak istemiyorum. Nedir yani; siz gitmeyecek misiniz, canımdan çok sevdığım takım arkadaşları? Bugün bana, yarın size... Bu arada Brothers in Arms: Hell's Highway yazımı okumadıysanız bu giriş size alansız gelebilir biraz; isterseniz o yazıyı okumakla başlayın işe.

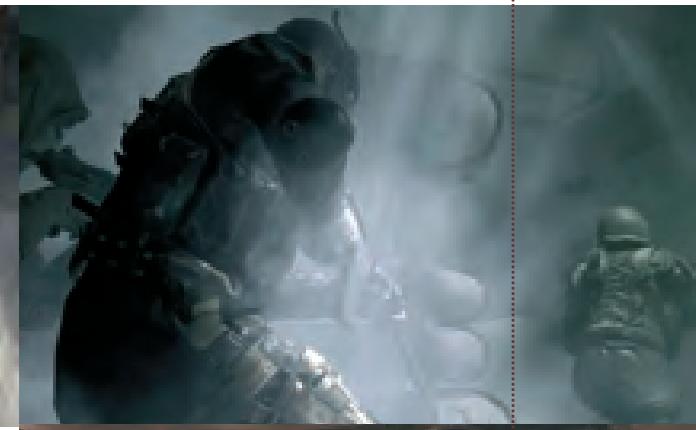


Gelelim Call of Duty serisine... İkinci Dünya Savaşı konulu FPS oyunlarının, dünyayı işgal ettiği ve insanları sıklıkla başladığı bir dönemde piyasaya sürüldü ilk oyun ve bu yüzden, ilk başta birçok oyuncu tarafından pek umursanmadı. Fakat kısa bir süre sonra rüştünü ispat etti tüm umursamayanları güzelve morarttı. Moraran ve morarmayanlarla beraber CoD serisiyle savaşın her anını dolu dolu yaşadık, birçok silah arkadaşı edindik, yüzlerce düşmanı toprağa gömdük ve Thompson'a defalarca aşık olduk. (En azından ben oldum.) Şimdi gözlerimizi daha iyi açmalıyız çünkü savaş çok daha net bir şekilde gözlerimizin önünde. (Boşuna geliştirdiğim HD teknolojisini...)



Modern Warfare, henüz ofise ulaşmadıken ben medyayı takip ediyorum ve her duyduğum haber ve yorum ile heyecanım artıyordu. Uzun süredir, piyasaya bu kadar hızlı giriş yapan bir oyun görmemiştim. İnanılmaz övgüler, sevgi gösterimleri, alkış, nümayiş, kıyamet... Ben de kötü bir oyun beklemiyordum ama abartıldığı kadar olabilir miydi? Merakımı gidermek için bekledim, sabrettim ve sonunda elime geçti CoD4: Modern Warfare. Bakalım neymış bu yoğun tezahüratın nedeni...

Gez, göz, arpaciık Oyunu açar açmaz görsel olarak bir hayli etkileneceğimi düşünmüştüm ama Tutorial bölümünde dorup kaldım; hatta Elif'i (Grafikler beklediğim



DS'TE CALL OF DUTY 4 OLUR MU?

Oluymus vallahi! Oyunun PC, PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının görsel kalitesine tanık olduktan sonra, Modern Warfare'ın DS'e çıkacak olmasına bir anlam verememiştim. Daha sonra piyasa şartları, pazarlama, satış rakamları ve buna benzer bir çok etken geldi aklıma. Uzak Doğu'da bir hayli popüler olan DS platformu için neden hazırlanmasının MW? Üstelik, oyunun DS versiyonunda, ekranı dokunarak program hack'leme ve bombaları etkisiz hale getirme gibi ilginç atraksiyonlar da varmış.

gibi değil sanki. - EA) ve Faruk'u (Bence iyi yahu! - FFA) çağırarak ekranı bakmalarını istedim. Acaba gözlerimde bir problem mi vardı, yoksa kandırılmış mıydım? Birakın beni, bırakın! Çıkmayılm bu odadan! Karpuz yaracağım da ne olacak!?

Oh be; dışarıda çıkmak rahatladım biraz. Güneş, gökyüzü, tertemiz bir havâ, kuşların civiltisi, postalların zeminde bütünlüğe katkıda bulunan sesler... Her şey daha güzelliyor şimdî ama öğrenmem gereken birkaç şey daha var; sonra savaş meydanlarına akipl tozu dumana katabilirim.

Sık sık söyleyorum; FPS oyunlarında sürekli olarak ikinci Dünya Savaşı'nın konu edilmesinden rahatsız olmayan, ender insanlardan biriyim herhalde. Hatta bu konudan uzaklaşlığı gereklisiyle bazı oyunlardan soğumuşluğum bile var. Bu duruma en yakın örnek de Battlefield... Haliyle, hayranı olduğum CoD serisinin de modern dünyayı konu alan bir içeriye sahip olması en başta tedirgin etti beni. Nerede o Naziler? Zil mi çaldı yoksa? Herkes nereye kayboldu? Kimse yok mu? Şurada birileri var sanki. Kim ki onlar? Orta Doğular'a benziyorlar ama Ruslar da var sanki aralarında? Bu nasıl bir karmaşadır böyle? Biri bana nerede ve hangi zamanda olduğunu söyleyebilir mi?

Yeni teknoloji ürünü, gelişmiş silahlar ve bu silahlara sahip olan düşmanlar... Yaşadığım küçük travmayı atlattıktan sonra ise silahlara alışmaya çalışarak başlamaya karar verdim ve sonra sakin kafaya teknik detayları

değerlendirmeye başladım: MW'nin kontrolleri, bir konsol FPS'si için olabildiğince rahat; nişan alırken hiçbir zorluk yaşamadım. Zaten birden fazla sayıda hedefle karşılaşlığımız anda kolayca hedef almak için LT tuşuna basıp zaman kazanabiliyoruz. Öte yandan, silah kullanımındaki "tokluk" hissi de oldukça güçlü. Ateş ettiğimiz anda çıkan sesin yardımıyla gerçekten silah kullanmış gibi hissediyoruz. PlayStation 2'deki Black'i oynadığımızdan bu yana bu hisleri yaşamamıştım hiçbir oyunda. MW'de farklı özelliklere sahip olan onlarda silahın yer aldığı bilgisini de alakasız olmasına rağmen paragrafin sonuna sıkıştırıcıyorum; sıkıştırdım, aha! (Ben sana ne diyeim Şefo... - EA)

FPS'lerde, -hatta herhangi bir türdeki birçok oyunda- ortaya çıkan önemli problemlerden biri, oyunun birkaç bölümünden sonra monotonlaşmasıdır. İlk CoD'yi büyük bir heyecanla oynadığım için böyle bir şikayetim olmamıştı ama ikinci oyunun tekrar eden oynanışı biraz canımı sıklımıştı. Aynı korkuyu oyunu oynamadan önce MW için de yaşadım ancak yersiz bir korkumuş bu. Asla can sıkıntısı yessermedi içimde; her anını dolu dolu yaşadım savaşın; bir an bile gözüm kirpmadan, heyecanımı yitirmeden...

Kısa dönem askerlik > Oyunun kontrolleri mükemmel, grafikleri ba-



şarlı, gerçekçilik dozu had safhada ama o da ne? Oyun bitti yahu! MW'nin tek kişilik modu çok kısa sürdü. Daha doyamadım ki ben oynaya! Gezecek daha çok mekan ve ödeyecek daha fazla düşman bekliyordum! Bu olmadı ama simdi... Neyse ki CoD serisinin önemli silahlarından biri olan multiplayer modu burada da imdadıma yetişti. MW'nin multiplayer modunda, 18 oyuncuya kadar destek veren 16 farklı harita var; oyna oyna bitmez. (Zaten CoD2'de sadece iki - üç harita, yıllarca oyalamamış mıydı bizi?) Haritaların çoğu, tek kişilik oyun sırasında uğradığımız mekanlardaki bölümlerden oluşuyor. Böylece, çevreye yabancılık çekmiyor ve içimize yarayabilecek kör noktaları kolayca lehimize kullanabiliyoruz. "Multiplayer modda Team Deathmatch seçeneği var" desem şaşırımayacağınızın farkındayım. TD'nin dışındaki diğer seçenekleri; Domination, Free for All, Ground War, Headquarters, Old School, Oldcore, Sabotage, Search & Destroy, Team Hardcore, Team Objective, Team Tactical şeklinde sıralasam yine heyecanlanmayacaksınız fakat siz bu listeyi okurken bir sonraki cümlede ne yazacağımı düşünmek için zaman kazandım; ha ha!

Artık bu savaşa bir son vermenin vakti geldi: Grafikler müthiş, sesler müthiş, oynanabilirlik müthiş, atmosfer müthiş, falan ve filan... Bir Call of Duty oyununu daha bitirip geride bırakmanın hüznüyle savaş sahnesinden iniyor ve huzurlarından ayrılıyorum. ☺

12 mod

Modern Warfare'ın multiplayer modu bir hayli zengin; Team Deathmatch gibi tarih öncesi dönemden kalan bir seçenekten, Oldcore'a kadar 12 farklı moda sahip.

95 puan

Şu ana kadar, farklı mevcutlardaki 35 farklı Modern Warfare incelemesinin not ortalaması; 100 üzerinden 95.

614137 mesaj

Yine yazısı yazdım ana kadar Modern Warfare'ın resmi forumlarına attılan toplam mesaj sayısı.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ARTI Grafikler, sesler, gerçekçi savaş atmosferi, rahat kontroller

EKSİ Tek kişilik oyun süresinin çok kısa olması

YAPIM Infinity Ward

DAĞITIM Activision

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, DS

WEB www.callofduty.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Call of Duty 4: Modern Warfare abartıldığı kadar varmış. Oyun, tadına doyamadan bitse de multiplayer modunu ayılarca oynayabilirim; askere gidecek olmasaydım tabii ki...

9.4

VİRÜS

"Gerçekçi savaş oyunu" diye nasıl da gözümüzün içine baka baka, yıllarca yalan söylediler bize; ayıp be!!! Gerçekçi savaş nedir bi' kere? "Efendim, silahların sesleri gerçeklerine çok yakın"; senin yanında değil Mıbe, mantar tabancası atalar korkudan öleceksin haberin yok, hala bi' militarist havalar, bi' pozlar... Gören de askerliğini general olarak yapmış sanır. Bir de şuna taktım: FPS'nin, S'ni ne zaman atmayı akıl edecek bu gündük fikirli oyun tasarımcıları acaba? Yillardır kadrajdan görülen şey silah, tüfek, uçaksavar, falan da filan... Allah'ın adını verdim arkadaşım, başka şeyler yapalım artık, illa bir şeylere sıkımk zorunda mıyız kamerası birinci kişi olduğu zaman? Ne bileyim, günde, rutin hayatın FPS kamerasıyla oynadığı oyunlar yapamıyor musunuz? FPS kamerasıyla yanın söndürelim, posta dağıtalım, hasta taşıyalım, astronot olup uzaya çıkalım; elde eşek kadar silahlı taban tepmekten parmaklar toynak oldu, yemin ederim; bu nedir yahu?! ■



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Henüz Konami'yle işim bitmedi

Geçen ay, Pro Evolution Soccer 2008'in PlayStation 3 versiyonunu yerden yere vurmuş ve oyuna sadece altı puan vermiştim. Aslında, bu yazımla ilgili bazı olumsuz tepkilerin gelmesini bekliyordum ama bu içten "biraz" anlayan herkesin benimle hemfikir olduğunu görünce sorun yaşamadım.

Oyun elimize geçtiği günden beri ofiste yas tutuyor ve kara kara bu sezonu nasıl geçireceğimizi düşünüyorduk; ta ki oyuncunun bir PS2 versiyonunun da olduğunu hatırlayana kadar... Evet, PES2008'in PS3 versiyonu bizi hayal kırıklığına uğratmış olabilirdi ama PS2 versiyonunun belli bir altyapısı vardı. Hakem kasıtları olarak hata yapsa bile skora ne kadar etki edebilirdi ki?

Hıç zaman kaybetmeden oyunun PS2 versiyonunu ele geçirdik ve konsolumuza yerleştirdik. Karşılaştığımız menüler, oyunun PS3 versiyonundaki birebir aynı ve haliye kötü ama biz bu probleme yaşamaya yıllardır alışıkız zaten. Bizim için önemli olan şey içerik ve maç motoru.

Önce söyle bir bakalım; ne yenilikler var oyunun içeriğinde... "World Tour" diye yeni bir mod eklenmiş oyuna. Günümüzdeki organizasyonları oyuna ekleme konusunda en ufak bir girişimde bulunmayan Konami, hala kendi kendine uydurduğu modlarla bizi kandırmaya çalışıyor. Haydi, bu sefer de kandık diyalim. Bakalım neymiş bu World Tour? Moda girerken bir takım seçiyoruz. Ardından bize bazı görevler veriliyor; görevleri tamamladıkça bir görev daha, bir görev daha ve bir görev daha... Hiç çekmem valla bu kısır döngüyü! Alışlığım modlara geri dönenim en iyisi; hatta modları da boş verip hemen bir maç açıyorum.

Maçın hakemi, yardımcı hakemler ve dördüncü hakem ile göz göre geliyor. Başlama vuruşunun yapılması için hiçbir engel yok ama ben "Farklı bir şey görür müyüm" diye söyle bir bakanmak istiyorum ekrana. Yok, her şey eskisi gibi... O halde maça başlayayım.

İlk dakikalarda PES6'dan farklı bir özellik



görmek mümkün değil ancak dakikalar ilerledikçe farklar bir bir ortaya çıkıyor. Öncelikle, oyunun yön probleminden bahsetmek istiyorum. Bugüne kadar 16 yöne gidebilmek için eğitilen oyuncuların antrenmanları kaçırıldığı aşıkar çünkü zaman zaman ara yönlerde dönemiyor ve "pat" diye çaprazda gidebiliyorlar. Başta bu problemin gamepad kaynaklı olduğunu düşündüm ancak yaptığım gamepad değişikliği sonunda problemin Konami'den kaynaklandığını fark ettim. Hey Allah'ım...

Maç devam ediyor; oyunu kurmaya, sahaya yayılmaya ve hücum'a kalkmaya çalışıyorum. Ara paslar -istisnalar dışında- mükemmel noktalara gitmekte ve rakip sahaya çok daha hızlı geçiyorum. Uzun pasların başarı oranı da ara paslarinki kadar yüksek. Hele ki kanatlara inip yaptığım ortalar ceza sahasına süzülüyorum ve genelde tehlike yaratıyorum. Ancak ceza sahasının kalabalık olduğu anlarda oyunun tiltten bozma mekaniği nedeniyle ortaya saçma sapan sahneler çıkabiliyor. Bu noktada oyunun PS3 versiyonunu hatırlamadan edemiyorum. PS2'de durum o kadar vahim değil neyse ki...

PlayStation 2

alternatif



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Sadece PS2 oyunlarını göz önüne almak zorunda olduğumdan bu oyuna FIFA 08'i alternatif gösteremeyeceğim maalesh. PES2008, beklenimin altında bir oyun ama kalkıp "FIFA 08 oynayın" dersem de ayp olur; PES2008'den memnun kaldığınız takdirde en iyi alternatifiniz PES6 olacaktır.



bıraktı ve uzaktan atılan gollerle maçlara renk katmak istediler ama Fırat'tan bir maça yedi gol birden (sadece uzaktan attıklarının sayısı bu) yeyince renk körü oldum. Yuh be kardeşim!

Yazının sonuna gelirken seride eklenen yeni bir özellikten daha bahsedemeyeceğim size. Oynanış biraz geliştirilmiş, kaleciler biraz bön ve uzaktan atılan şutların birçoğu gol oluyor; ana başlıklar bunlar. Bu oyunla serinin, PS2'de duraklama dönemine girdiğini belirtmeliyim.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

ARTI Bazı problemlere rağmen oyun mekanığı gayet iyi, animasyonlarda ilerleme var

YAPIM Konami
DAĞITIM Konami
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360
WEB www.pes2008.net
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

EKSİ Kabak tadı veren lisans problemleri, kalitesiz sesler, problemlü online modu

PES2008'in PS2 versiyonu, PS3 versiyonuna göre daha başarılı. Ancak serinin yerinde saydığını görmek üzücü.

7.3

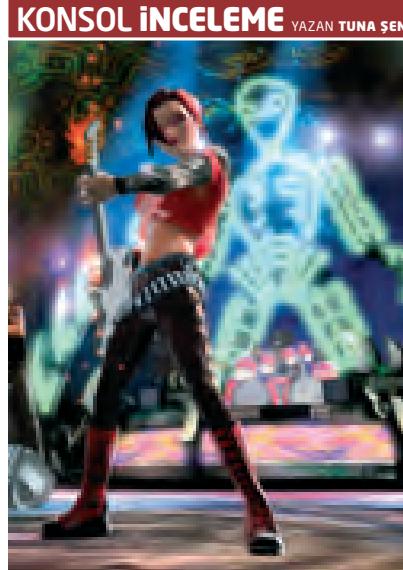


SPRITE'TAN NO.77
ACIMASIZ GERÇEKLER

HANGİ BİLGİSAYAR
DERGİSİNİ ALIRSAN AL,
SEVDİĞİN OYUNUN
AÇIKLAMASI DİĞER
DERGİDEDİR.

İTİRAZİ OLAN?

Sprite®



alternatif



AMPLITUDE

Üstünden seneler geçmesine rağmen eskiyeni bir oyun Amplitude. İlk defa GH gitarini elime aldığında hiç zorlanmadan Guitar Hero'ya adapte olabildiğim, bunu Amplitude'ea borçluyum. Bu oyunu denemedeniz geç kalmış sayılmazsınız.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

Long live rock 'n' roll!

playStation2

Ve Tuna Şentuna, elinde gitarıyla sahnedeği yerini alıyor. Seyirci heyecanlı, seyirci tedirgin; bu gitaristi tanımıyor, daha önce hiç görmedi. Grubu da öyle... Barın sahibi de seyircilerle aynı duygular içerisinde fakat onu diğerlerinden ayıran bir nokta var: O, barının ününü korumak zorunda.

Yavaşça parmaklarını gezdiriyor gitarist enstrümanının üstünde. Aynı bir virtüöz gibi parmaklarını dans ettiriyor gitarın üstünde. Çalacakları ilk parçanın tinisi yavaşça konser alanını kaplarken sahne kararıyor, işıklar renk değiştiriyor ve gösteri başlıyor...

Tek seferde 30 parça> Foghat'ten Slow Ride isimli şarkıyla başladilar şovlarına. Basit riff'ler bu parçayı bozuyor mu? Hayır! Basit melodik yapısına rağmen Slow Ride, hala tüm rockçuların favorileri arasında. Tuna'nın bu parçada hiç zorlanmadığı da rahatça gözleniyor. Her ne kadar Expert seviyesinde gitar çalmaya çalışsa da parçanın genel yapısı itibarıyla akorları rahatça takip ediyor Tuna. Slow Ride biterken seyircinin de keyfinin yerinde olduğu görülmüyor. Bir sonraki parçalarını Alice Cooper'dan seçen grup, School's Out ile herkesi okul günlerine

geri götürüyor adeta. Bu melodik rüzgar tüm dinleyicileri başka diyarlara sürüklerken Tom Morello fırlıyor sahneye; Rage Against the Machine'in gitaristi, sahnede Tuna'yı bir düelloya davet ediyor.

Evet, Guitar Hero III'ye özel olan bu mücadele, müthiş bir heyecan sunacağa benziyor. Amaç basit: Grubun gitaristi Tom Morello'ya ağızının payını vermek için ekranda akan ritme ayak uydurmak ve Star Power yerine, çeşitli özel notaları çalarak Tom'un aklını karıştırmak. Bu özel notalar rakibin aklını nasıl mı karıştırıyor? Bir nota tuşunu bozarak, akan notaları bir anda akorlara dönüştürerek, aniden zorluk seviyesini yükselterek veya -sadece tremolo kolunu hareket ettirek düzeltilebilecek- teknik bir sorun yara-



tarak... Düellonun sonunda Tuna Şentuna, her türlü özel notayı zamanında yakalayarak Tom Morello'yu rezil etmeye başarıyor. Bu eğlenceli dakikaların ardından Paranoid'in o tanık melodisi başlıyor. Black Sabbath'ın bu klasikleşmiş olan şarkısı kısa sürede seyirci coşturnmaya yetiyor. Paranoid'in ardından sakallı amcalarımız ZZ Top'ın La Grange'ını çalan grup yine bir sürprizle karşılaşıyor; Guns'n Roses'in gizemli ve karizmatik gitaristi Slash sahnede beliriyor. Bu sefer Tuna'nın işi çok daha zor. Slash, yılların verdiği tecrübe ile Tuna'nın en ufak hatasında once geçiyor ancak sonlara doğru atağa kalkan Tuna, bu zorlu nota yarıdan sonra Slash'ı mağlup etmeye başarıyor ve Slash'le birlikte Welcome to the Jungle parçasını çalmaya başlıyor.

Kısa bir ara verdikten sonra sahneye dönen grup başka bir başçı ile seyircinin karşısına çıkarıyor. Gösteriye ortasından dalıp, parçaları gitaristle çalabileceğini zanneden Faruk adındaki bu kendini bilmeyen başı maalesef yanlışlıyor ve daha ilk şarkısında işi batırıp koşar adımlarla kaçıyor. Eğer Tuna ve yeni

başçı, ekran karşısında elektrogitarı ve bas gitarı birlikte çalmak istiyorlarsa GHIII'e özgü olan co-op modu ile yeni bir maceraya başlamalılar.

Başçı sahne terk ederken grup kaldığı yerden konserine devam ediyor; ünlü gitarist Santana'nın Black Magic Womanıyla tempoyu biraz düşürüyor. Seyircilerin tekrar coşmalarını sağlamak için ise Muse'dan Knights of Cydonia'yi sahneye taşıyor. Tuna'nın bu parçada bir hayli zorlandığı gözlerden kaçmazken aklında iz bırakan bir final yapmak için seçikleri Through the Fire and Flames isimli şarkısı, Tuna'nın gitarı elinden düşürmesine, ağızına alınması gereken küfürler sarf etmesine ve böylesine zor bir parçayı oyuna ekleyen yapımcılar ağır beddualar etmesine sebep oluyor. Eziyetle karışık keyifli dakikaların, yetenekli gitaristin yüzünde yarattığı buruk gülmüşse ise bu oyunun her şeye degeceğinin adeta bir kanıtı...

Not: Ekran görüntüleri Xbox 360, PS3 ve Wii versiyonlarına aittir. PS2 versiyonundaki tek fark, bu görüntülerin daha düşük çözünürlükte olmasıdır. ☺



Parçanın hangi bölümünde çuvalladığınızı görmek için More Stats bölümune bakabilirsiniz.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

ARTI Yepyeni şarkılar, arkadaşınızla birlikte çalabileceğiniz tek kişilik oyunda yer almayan farklı parçalar, yeni eklenen eğlenceli düello modu

YAPIM Neversoft Ent. / Budcat Creations
DAĞITIM RedOctane
TÜR Müzik
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3, Xbox 360, Wii
WEB www.guitarherogame.com/gh3
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Diğer platformlarda mevcut olan online mod PS2 versiyonunda yok, paketten çıkan gitar çok kalitesiz

Eğer bu yazıyı okuduğunuz sırada elinizde bir gamepad tutuyorsanız büyük bir hata yaptığınızı bilin. Şayet bir Guitar Hero gitarına temas ediyorsanız oyunu bitirmeden ekranın karşısından ayrılamayacağınıza da...

8,4



METROID PRIME 3: CORRUPTION

Samus Aran'ın kendisinden kaçış öyküsü

Mindless Shooter" denilen bir tür vardır, bilirsiniz; bu tür oyunlarda aklinizi hiç yormadan, karşınıza çıkan tüm düşmanları barut ile zehirlemeye çalışır ve akıl almaz derecede hızlı müziker eşliğinde katliama, kana ve intikama doyarsınız. Peki konumuz olan Metroid Prime da böyle bir oyuu mu? Kesinlikle değil; tür olarak herhangi bir kategoriye girmeyen Metroid Prime, kendi kurallarını yanan, kaliteli bir oyun.

Aslında Samus Aran'ın macerası 1987 Ağustos'unda, NES platformunda başlamıştı. Dönemi için keskin yenilikler içeren MP, platform türüne daha yakındı. Ancak, sadece Nintendo kullanıcıları arasında popüler olan güzel Samus Aran'ın gerçek şöhrete ulaşmak için 15 yıl kadar beklemesi gerekecekti.

2002 yılında GameCube platformu için çıkarılan Metroid Prime'da seri, son haline kavuşarak adventure ve platform unsurları içeren bir FPS haline geldi. Serinin son oyunu olan Corruption'da ise, Wii'nin esnek kontrol yapısı, özüne zarar verilmeksızın Metroid Prime'ea entegre edilmiş. Samus Aran'ın bu uzun yolculuğu sırasında yine farklı gezegenleri ziyaret edeceksizez. Ve bu

sırada Flora ile Fauna'yı anlamaya çalışacak, birçok sır perdesini aralayacaksınız.

Uzay korsanları ve daha fazlası...>

Hepinizin aklına kontrollerle ilgili sorular takılıyor olmalı. Bu soruları toptan yanıtlayayım: Evet, kontrol sistemi mükemmel bir şekilde işliyor. Sol elinizdeki Nunchuk ile Samus'u hareket ettiriyor, sağ elinizdeki WiiMote ile de diğer tüm etkileşimleri gerçekleştiriyorsunuz. Nişan almak, farklı ateş ve görüş modları arasında geçişler yapmak oldukça akıcı ve rahat. Savaşlar sırasında hem serbest nişan alabiliyor, hem de düşmanlarınıza kilitlenebiliyorsunuz. Bu sayede hareket ederken nişan almak oldukça kolaylaşıyor.

Oyunun ana karakterine eklenen yeni bir özellikten bahsetmek istiyorum: PED (Phazon Enhancement Device). Bu özellik içinde, Samus, düşmanlarına yüksek hasar verdiği HyperMode'a giriyor. Ancak Phazon sınırsız bir kaynak değil; tükenebiliyor ve aşırı kullanıldığı zaman Samus'un ölümüne neden olabiliyor. Bir diğer yenilik ise Nova Beam; X-Ray görüş modıyla kullanılan bu



upgrade ile düşmanlarınızı duvarların ötesinden vurabiliyorsunuz.

Elbette ki MP'den bahsedерken düşmanlarınızın sadece birer düşman olduğunu söyleyemeyiz. Bazı objeler, bulmacalar ve çeşitli bitkiler de aşmanız gereken unsurlar olarak çıkabiliyor karşınıza. Yani çözüm yolunu bulmaya çalışırken asıl güvenmeniz gereken şey silahlarınız değil, aklınız çünkü Corruption, standart bir oyun değil; de-ğışık yakışıklara sahip olan, oyuncunun zekasını ve reflekslerini sınayan -tüm bunları yaparken de eğlendirmeyi başaran- bir oyun. Bu yüzden, etrafi tarayan ve gerekli bilgileri database'ine eklemenize yarayan Scan Mode'unu sık sık kullanarak çevrenizi iyи analiz etmeniz gerekiyor ki kritik durumlarda pratik çözümler üretебilin. Ayrıca oyundaki bulmacaların bir kısmını -önceki MP oyunlarından hatırlayacağınız- Morph modunda çözebiliyorsunuz. Kısacası, oyun size her şeye esnek bir oynanış sistemi sunuyor. İşte bu yüzden de Metroid Prime: Corruption, bir mindless shooter değil; harcadığınız saatlerin karşılığını sonuna kadar veren "bütün" bir oyun.



alternatif



RED STEEL

Beklenti ne kadar büyüğe hayal kırıklığı da o kadar büyük oluyor. Hepimizi deli gibi hedefçeyandıran ama sonunda vasat bir oyun olarak karşımıza çıkan Red Steel'e, yalnızca türünün ilk örneği olduğu için bir şans verilebilir.

Eğer önceki Metroid Prime oyunlarını oynamadysanız, Corruption'da "Ben bunları daha önce yapmıştım" hissine kapılmanız kuvvetle muhtemel ancak WiiMote ile bu oyunu oynamak işin rengini fazlaıyla değiştiriyor. Açığası serinin sevenlerini bu oyun oynamaları için iktina etmek gibi bir derdim yok fakat Metroid Prime serisiyle şu ana kadar hiç tanışmadıysanız Corruption gerçekten iyi bir fırsat, bu fırsatı kaçırmayın. ☺



METROID PRIME 3: CORRUPTION

ARTI Eğlenceli puzzle'lar, geniş haritalar, esnek oynanış sistemi, akıcı kontroller

EKSİ Önceki MP oyunlarından fazla farkının olmaması

YAPIM Retro Studios

DAĞITIM Nintendo

TÜR FPS

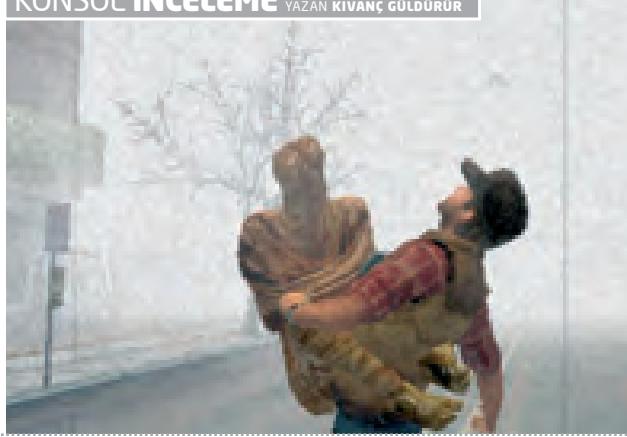
DIĞER PLATFORMLAR -

WEB wii.nintendo.com/site/metroidprime3

TÜRKİYE DAĞITICI Nintendo Türkiye

Klasik FPS dinamiklerini yıllar önce yıkmayı başaran ve değişik oynanış özelliklerini zeka dolu bulmacalarla birleştiren Metroid Prime serisinin son oyunu Corruption, köklerine ihanet etmiyor ve sevilen tüm özelliklerini Wii'nin kontrolleri ile birleştiriyor.

9,2



SILENT HILL: ORIGINS

Climax'ten Konami'yi aratmayan performans...

Kamyonunun farlarıyla gecenin puslu karanlığını yırtarak ilerleyen Travis için başlangıçta her şey güzeldi. Brahms'a giderken yaptığı keşfeme yoldan gidip kendisine bir kahve alacaktı; amacı ayık kalmaktı. Ama rahatsız olduğum bir şey vardı sinki. Gözlerinin önüne gelen ve hatırlamaktan hiç hoşlanmadığı şeyle... Bu rahatsızlığını, telsizin diğer ucundaki arkadaşı ile çevirdiği muhabbet bile dindirememiştir. Ve olan oldu; yağmur yemiş kapkara asfalta ilerlerken beyaz bir siluet fırlayıverdi önüne. Hemen frene bastı Travis, yolun ortasındaki beyaz silüete birkaç metre kalmıştı ki anca durdurabildi kamyonu. Kamyondan dışarı çıktı. İki saniye önce dikiz aynasından gördüğü, sislerin içinden kendisine doğru gelmekte olan kız kamyonun önünde belirlerdi. "Hey, sen!" dedi Travis; "Buraya gel!". Kız onu dinlemedi ve küçük adımlarıyla karanlık gecenin içine daliverdi. Travis de peşinden

ilerledi. Ve insanoğlunun düştüğü hataların belki de tek sebebi olan güdüller, Travis'in başına yakmak üzereydi. Bir tabela belirdi: "Silent Hill'e hoş geldiniz"...

Konuya balıklama dalmak istiyorum; Silent Hill: Origins'in kontrolleri, PSP'deki en rahat ve en kullanışlı kontroller. (Oyunun sadece PSP platformu için hazırlanmış olması, kontrollerin sorunsuz olmasında büyük rol oynuyor.) Karakterimizi sol stick ile yürütüyor ve aynı anda Kare tuşuna basarak koşmasını sağlıyoruz. R tuşu ile yumruklarımızı konuturabiliyor veya elimizdeki ateşli / ateşsiz silahlara nişan alabiliyoruz. Yere serdiğimiz yaratıkların işini ise X tuşu ile bitiriyoruz.

Ateşli silahlarda kullanabileceğimiz yarı otomatik nişan alma sistemi, oyunun daha hızlı ve eğlenceli bir hal olmasını sağlamış. Her ne kadar Silent Hill, "ağırıyla" gönülmüşde taht kurmuş bir seri olsa da

ne yalan söyleyeyim; o ağırlık zaman zaman daralmama neden oluyordu. Fakat şimdi karşımıda -PSP'ye yakışır cinsten- su gibi akıp giden, hızlı bir oyun var. Ancak bazen kamera bu hızda ayak uyduramıyor ve bir anda yanlış bir açıya geçerek kritik çatışmalarda size zor anlar yapıyor. Olsun, dert değil; biz başımızın çaresine bakarız!

Karakter ve çevre tasarımlarına gelince... Elbette ki serinin farklı platformlardaki diğer üyeleri kadar ayrıntılı tasarımlar görmek mümkün değil SH: Origins'te fakat oyunun görselliği PSP için gayet yeterli bir düzeyde. Belli ki bu konu için çalışılmış, ter dökülmüş

yani epey emek verilmiş.

Origins'teki bulmacalar, PSP'ye uygun bir şekilde biraz yumuşatılmış; bu da oyunun akıcı ve hızlı oynanmasını pekiştirmiştir. Fakat kendinizi hızla kaptırıp etrafı kolaçan etmeye unutmayın sakın çünkü işinize yarayacak birçok bilgi duvarlarda saklı.

Biliyorum, uzattım ama değinmeden geçemeyeceğim bir nokta var: Müzikler. Akira Yamaoka'nın melodileri her Silent Hill oyunda olduğu gibi Origins'e de adeta ruh katıyor. Büyük üstat bizi nerede, nasıl, ne şekilde korkutacağını çok çok iyi biliyor ve bizi kendisine hayran bırakmayı başarıyor, bir kez daha. ☺

ARTI Grafikler, müzikler, oynanış, senaryo ve atmosfer

EKSİ Kısa oyun süresi

YAPIM Climax
DAĞITIM Konami
TÜRK Survival Horror
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB silenthillorigins.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Climax'in bu işi en az Konami kadar iyi kıldırlığını Origins'te açıkça görebiliyoruz; her yönüyle göz dolduran, muhteşem bir Silent Hill oyunu ve PSP'nin en iyilerinden biri.

9.1

THE SIMPSONS

Eğlenceli aile, sıkıcı oyunuyla karşınızda!

Oyun dünyasına güzel yapımlar kazandırmış olan bir firmadan iyi bir oyun beklemek kadar normal bir şe y yoktur. Ben de bir gaflette bulunup, EA Games, The Simpsons'ın oyununun yapım aşamasında olduğunu duyduğunda sevinmiştim açıkçası. Lakin gelin görün ki bu oyun beni büyük hayal kırıklığına uğrattı.

Açık yazım; TSG'nin oynanışı beni canımdan bezirdi arkadaşlar. Oradan oraya zıpla, aynı işleri yap, dur... Bayağı bir oyun sisteme canım The Simpsons konseptini giydirdiğim EA'ın içi hiç mi siz etmemiş, merak ediyorum. Ara sıra sapitan ve sinir krizi geçirirseniz neden ola kameralarından bahsetmiyorum bile...

Oyun boyunca Simpsons Ailesi'nin tüm fertlerini kontrol ediyoruz. Her biri ayrı özelliklere sahip. Misal, Homer, obez olup etrafı darmaduman ediyor ya da Bart o meşhur "Bartman" kostümü ile etrafta dolasıyor. Değinmeden geçemeyeceğim: En çok Bart'ın özelliğini sevdim; onu kontrol ederken, co-

cukken pijamanın üstüne külöt giyip, sırtına çarşaf geçirdiğim günler geldi aklıma. Hey gidi günler...

Oyunun görsel açıdan sınıfı geçtiğini belirtmeliyim. Hit and Run'daki grafikler, yerini cel-shade grafiklere bırakmış. EA bu yolla dizinin karakteristğini oyuna yansıtmayı hedeflemiştir fakat üzülkerek belirtmeliyim ki oyunda büyük bir atmosfer boşluğu var.

Beğendiğimiz noktalara da değinelim: Birincisi, orijinal seslendirmeye sanatçılarını oyunda da görev almaları. Dan Castellaneta'nın seslendirmediği bir Homer düşünülemez bile... İkincisi, titizlikle hazırladığı her halinden belli olan arası videoalar. Bu videoalar PSP'nin yüksek çözünürlüklü ekranında seyretmek de ayrı bir zevk.

Gelişen teknoloji ve kolayca erişebildiğim yüzlerce oyun nedeniyle biraz arsızlaşmış olabilirim. Ama TSG de wasat oyun be arkadaş! İşin kolayına kaçan ve lisansı katletmekten başka bir şe y başaramayan EA'ye tepkimi dile getirmek istiyorum: D'OH! ☺



ARTI Orijinal seslendirmeler, kaliteli arası videoalar, eğlenceli göndermeler, birkaç ekstra

EKSİ Sıkıcı oynanış, sorunlu kamera açıları, eğlence namına çok az şey sunması

YAPIM Electronic Arts
DAĞITIM EA Games
TÜRK Platform
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360, PS2, PS3, DS, Wii
WEB www.ea.com/simpsons
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Family Guy'dan sonra The Simpsons da oyunuyla beni hayal kırıklığına uğrattı. Ama yapacak bir şe y yok; dizi ve film oyunlarının kaderi bu.

5.3



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Modifiye çılginlığının törpülenmiş hali...

Gelen sene bu zamanlar, ehliyet sahibi olmak isteyen her insanın yaptığı gibi ben de bir ehliyet kursuna yazılmış ve her akşam derslere katılarak trafiğiydi, ilk yardımydı, efendime söyleyim, motoruydu derken kayışı kopartma noktasına gelmemiştüm. Neyse ki çok fazla zarar görmeden teori aşaması bitmiş ve sıra pratik yapmaya gelmişti. "Ama ne pratik... Yollarda fırtına gibi esiyordum adeta!" demek isterdim fakat ne yazık ki hayatın bir "load seçeneği" yok; o yüzden öyle pervasızca basamıyorsunuz gaz pedalına. Ha, basanlar yok mu? Var elbette; arabalarını modifiye edip nitro taktikten ve araçlarını rengarenk çıkartmalarla donattıktan sonra



yolları yarış pistlerine çevirenler de var güzel ülkemizde. Ama bu arkadaşlar o kadar para harcayacaklarına ve üstüne bir de hayatlarını kaybetmeye göze alacaklarına bir DS, yanına da bir Juiced 2 alsalar olmaz mı sanki? Arabayasa araba, yarışa yarış... İster otur evinde oyna; ister atla bir taksinin arka koltuguña, aç camını, rüzgar yüzüne vururken oyna. Tamam, oyunun modifiye çeşitliliğinin kısıtlı olduğunu ve pist uzunlıklarının kısa olduğunu kabul ediyorum. Keşke modifiye seçenekleri arasında aracın dış görünüşünü değiştirmeye ve motor gücünü artırmaya yaranın birkaç seçenekten daha fazlası yer alsaydı ve pistlerde birkaç dakikanın daha uzun süre yarışabilseydik ama yapımcılar, oyunun Career ve Custom Race modunda sundukları çeşitlilik ile bu eksikliği gidermeye çalışmışlar. Şöyled ki...

Career modunda, Rookie'den başlayıp HIN Elite'e kadar yüksèlebileceğimiz 10 farklı

seviye yer alıyor ve her seviyede; Circuit Race, Drift, Eliminator ve Perfect Lab gibi modlarda karşılaşıyoruz. Elbette ki Rookie'dindeki tüm seviyeler ilk başta kapalı durumda; yarışları kazandıkça bir üst seviyeden oyuna devam ediyoruz. Bu arada, para kazandıkça araç portföyümüzde yeni araçlar ekleniyor ve Custom Race modunda yer alan onlارca kilitli seviye birer birer hizmetimize açılıyor. 

ARTI Eğlenceli ve basit oynanış sistemi, kariyer modu

EKSİ Modifiye olağanının kısıtlı olması

YAPIM Juice Games
DAĞITIM THQ
TÜRK YARIŞ
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS2, PS3, PSP, X360
WEB www.juiced2hin.com
TÜRKİYE DAĞITICI Nintendo Türkiye

Her ne kadar modifiye çeşitliliği sağlanmamış olsa da pist sayısı yeterli; rakiplerinize biraz toz yutturmak istiyorsanız Hot Import Nights'a bir göz atabilirsiniz.

7



LEGEND OF ZELDA: THE PHANTOM HOURGLASS

Zelda'nın DS macerası...

Süana kadar piyasaya çıkan DS oyunlarının basit olması, bu oyunların yalnızca -DS'i diğer taşınabilir konsollardan ayıran aparat olan -stylus'a dayalı geliştirilmesinden kaynaklanıyordu. Halbuki stylus'a göre oyun yaratmak yerine güzel bir oyunun kontrol sistemine stylus'u entegre etmek çok daha doğru bir hareket. İşte The Legend of Zelda: The Wind Waker'in hikayesini devam ettiren The Phantom Hourglass'te de bu sistem uygulanmış. Aksiyon ve adventure öğelerini bir arada bulabileceğiniz The Phantom Hourglass'in kahramanı Link, stylus ile kan ve can bulmuş resmen. Karakterin kontrolü o kadar rahat ki haritada sanki bir resim çizmişsiniz istediginiz yönde hareket edebiliyorsunuz. Düşmanlarla olan çatışmalarda da yine stylus ile yaptığınız farklı hareketler sayesinde çeşitli saldırı hareketleri sergileyebiliyorsunuz ancak stylus'u deli gibi sallamak bir işe yaramıyor. Ama oyundaki bulmacalarla hoşça vakit geçirebilirsiniz. "Hoşça vakıt" diyorum; bu ifademden

oyundaki bulmacaların kolay olduğunu ve hiçbir şekilde kafayı yemenize neden olmayacağını anlayabilirsiniz. Hatta aranızda oynanışın basit olmasından sıkılanlar da olacaktı fakat gitgitde zorlaşan şu hayatımda artık oyuncular bizi ıldırıtmak kadar zor olmaması gerektiğini düşünüyorum.

Tüm düşmanlara, zindanlara ve karanlık ortamlara rağmen oyun sevimli bir görüntüye sahip. Bunun nedeni Zelda serisine özgü, şirin mi şirin grafikler...

The Phantom Hourglass gibi DS'in tüm özelliklerini ortaya koyan oyular piyasaya çıktıktan yavaş Japonlar'ı anlamaya başlıyor ve PSP'nin pabucunun dama

atılabileceğini düşünüyorum. 

ARTI Stylus kullanımı, kafa dağıtan oynanış sistemi, şirin grafikler

EKSİ Oynanış sistemi kimilerine fazlaıyla basit gelebilir

YAPIM Nintendo
DAĞITIM Nintendo
TÜRK Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.zelda.com/phantomhourglass
TÜRKİYE DAĞITICI Nintendo Türkiye

Çırçık gibi kontrolleri, karanlık zindanları, çitir bulmacaları ve sürükleyici hikayesi ile DS'e hayat getiren The Phantom Hourglass iyi bir notu hak ediyor.

7

THE SHIELD

Dedektif Nik'in The Shield macerası...

Amerikan televizyonlarda heyecanla devam eden bir dedektiflik dizisi var, duydunuz mu bilmem: The Shield. "Dedektiflik" demişken aklıma çok garip bir detay takıldı; paylaşmak istemim sızla. Yaşımın henüz beş - altı olduğu sıralarda, okumayı çözerken, günlük gazetelerin üç karelilik karikatür, çizgi köşesinde Dedektif Nik isminde bir kahramanın hikayesi anlatılmıştı ki Dedektif Nik isimli bu güzide üç karelilik çizgi romanı, okumayı yeni sökmüş, beş yaşındaki halimle okumaya çalışırken aklım bir detaya takıldı. Türkçe, okunduğu gibi yazılmış bir dil olduğu için köşenin isminin "Dedektiflik" mi, yoksa "Dedektif Nik" mi olduğu konusunda ikilemede kalırdım.

Üstelik bırakın yabancı kültürlerden haberdar olmayı, tek kanallı televizyonun bile akşam altı açılıp gece 12'de kapandığı bilgi fakiri bir Türkiye'de, altı yaşında bir çocuk için Nik isminde birinin var olup olmadığını kestirmek ya



da bunu fark etmek imkansızdı. İşte hayatmdaki bu ilk edebiyat problemini, yani Nik ifadesinin bir isim mi, yoksa ek mi olduğunu anlama çabası beni bugün siz sevgili LEVEL okurları ile buluşturdu. Yoksa The Shield falan önemli değil... Dizisini seyredin, daha iyi. Oyunun özeti mi? Kel ve göbekli lakin karizmatik baksı bir arkadaş, elinde altıpatalar ile sağa sola koşup kötü adamları çok fena dövüyor ve her bölümü geçiyor. Bu kadar heyecanlı bir oyun; hatta bir dizi. Tebrik ederim! ☺

YAPIM Aspyr Media
DAĞITIM Aspyr Media
PLATFORM PS2

1,5



VAMPIRE RAIN

Vampirleri sevelim; incitmeyelim...

Sı u vampirler ne kara bahtlı canlılardır, değil mi sevgili okur? Biliyorum, "vampir" kelimesi kötü şeyler çağrıştırıyor, bu kelimeyi duyar duymaz "yok etme" refleksi devreye giriyor, hemen etrafı bir kazık ya da gümüş çivi arıyor insan ama hiç bu vampir kardeşlerimin de birer canlarının, birer yaşıtlarının, duygularının ya da kimliklerinin olabileceğini düşündünüz mü?

Vampirlerin kan emmeleri ve insanları öldürmeleri hepini rahatsız ediyor olabilir ama bir de söyle düşünün: Vampir kardeşlerimiz de yaşamak için yemek yemek zorundalar, değil mi? Düşünsene; dün akşam yediğiniz tavuk dönerin akrabası olan birkaç tavuk sizi buluyor, kalbinize tahta kazıklar çakıyor ve

bedenizi ateşe verip, oraniza buranıza gümüş çiviler sokuyor. Hoşunuza gider miydi? Bir porsiyon tavuk döner yediniz diye "insan avcısı tavuklar" tarafından issiz bir sokakta sıkıştırılıp öldürüsüye dövmek ister miydiniz? Hiç sanmıyorum. O zaman, masum masum sabah kahvaltlarını yapan bu barış dolu, kendi halindeki canlıları neden devamlı suçluyor, itiyor, kakıyor, dövüp öldürürüz? Evet sevgili okur, NEDEN?!

Şühesiz ki vampirler büyük egolarının kurbanı olmuş ve birlikte hareket ederek vampir avcılarına karşı kendi güvenlik güçlerini, kendi savunma birimlerini kuzadıkları için patır patır avlanan masal karakterlerine dönümsüllerdir. Ancak unutmayın; vampir de olsa her canının



yaşamaya hakkı vardır. Şimdi sakın bana "Ama onlar da insanları öldürüler..." argumani ile gelmeyin; onlar sadece besleniyorlar. Bir belgesel seyrederken ceylanları iştahla yiyan aslanları protesto etmiyorsunuz da söz konusu olan insanları yiyan vampirler olunca mı hakçı hukuku kesiliyorsunuz? Bırakın bunları arkadaşım! Sırf bu yanlı tarafından dolayı oyundan 2 puan kırıyorum. ☺

YAPIM Artoon
DAĞITIM AQ Interactive
PLATFORM Xbox 360

-2

EUREKA SEVEN VOL. 2: THE NEW VISION

Selvi boyolum, al yazmalım; at binenin, kılıç kuşanının...

Eski bir asker olan kahramanımız, maceraya tövbe edip huzurlu bir yaşama başlama niyetindeyken şu işe bakın ki başını yine binbir belaya sokuyor.

Konusundan anlaşıldığı üzere oyunumuz, süper orijinal, heyecanlı bir içeriye sahip, maşallah. Ordudan ayrılan kahramanımız, Sempüço'nun kızı Mariane ile evlenme hayalleri kurarken babası Mariane'ı, ailesi zengin olan kötü bir adama gelin olarak vermek istemektedir. Bunun üzerine uzaylılarla teması geçen Mariane, kahramanımıza haber salar ve kendisini ona teslim eder. Mariane'ın babası da büyüğe, kızımıza mecburen adamımıza vermek zorunda kalır. Ancak kötü adam bu yeniligi kendisine yediremez ve Mariane'ı kaçırarak denizin dibindeki Kokoşlar Tapınağı'nda kurban etmeye çalışır. Bu sırada uzaylılar, Mariane'ın mesajıyla

varlığının farkına vardıkları dünyayı istila eder ve kahramanımız uzaylılarla savaşırken meydanı boş bulan şerefsiz kötü karakter, Mariane'e, hayatını bağıtlamak karşılığında evlenme teklifi eder ve Mariane, ölümden kurtulmak için mecburen bu teklife "Evet" dediği anda, her biri yirmi yaşında olan üç çocuk (içinden) doğuruverir. O sırada dünyayı uzaylılardan kurtarmış ve deniz altı tapınağına ulaşmış olan kahramanımız, karşısında Mariane'in eşek kadar üç çocuğunu görünce tam 20 yıl boyunca aldatıldığını ve alay edildiğini düşünür. Ve kılıç tutmaktan şırmış olan parmağındaki nişan yüzüğünü çıkartıp atmak ister ancak yüzük, dolma gibi olmuş olan parmaklarından çıkmayınca elindeki kılıçla parmağını keserek nişan yüzüğünü çıkarmaya karar verir.

İşte tam bu sırada oyunun kontrolünü

eline alan oyuncular için, parmağı kesmeden nişan yüzüğünü çıkartmak tam bir sabır işidir. Bakalım bu heyecan dolu macerada, parmağı kesmeden nişan yüzüğünü kahramanınızın parmağından çıkartabilecek misiniz? ☺

YAPIM Bandai
DAĞITIM BEC
PLATFORM PS2

4,7





TORTUGA: TWO TREASURES THE ASIAN DYNASTIES

"Korsana karşıyız" dedik ya arkadaşım!

Yorgun bedenler dinlence ararken karişık zihinlerin vücuda yardımcı olmadığı anlar vardır. Yatıp uyumak istese de uykuya bir türlü buluşamaz insan. Düşünceler aklını karman çorman bir savaş alanına çevirmişken kendisiyle kapışır birey. Olasılıklar,

nedenler, gereklikler bir bir hesap defterine yazılrken, kağıda dökülemeyen binlerce detayın "standart sapma"ya etkisi ayrı bir yorgunluk unsuru olabilir. Tortuga'yı da oynarken bu tür bir "karışık akıl oyunları" etkisi ile karşılaşacağımı düşünüyorum sevgili



PC oyuncusu kişi. Zira CDV gibi, bir zamanlar dünyayı sarsan oyunlar piyasaya süren bir dağıtmacı, Ascaron gibi yetenekli bir yapımcı ile bir araya geldiğinde ortaya nasıl bir hit çıkmaz, bunu kendinize anlatmak için uzun süre çaba harcamanız gerekebilir. Tortuga, "dandırıksıyonluk"ta bir numaraya oynayan ucuz sinema filmleri gibi, pek baştan savma bir yapım. Grafiklerin eski görünmesini, anlaşılmaz kontrolleri bir yana bırakıyorum; neyi anlattığı dahi belli olmayan bu "korsanlık" oyunu, Sid Meier'in 25 yıllık başyapıtı Pirates'ın parlatılmış bir taklidi. Lakin vahşi sahillerin açıklarında gezerek gemi yaşılamak, toplara, kılıçlarla deniz savaşlarına girmek ilk aşamada heyecanlı gibi görünse de cep telefonlarında bile korsan oyunlarının zibr zibr türediği bugünlere bu koncept bizi ne kadar kendine çekebilir ey sevgili LEVEL okur? Piyasaya art arda trilyonlarca bilim kurgu temali oyun çıksa da bu

oyunların her birinde farklı teknolojiler yer alacağından, korsan oyunlarından sıkıldığımız kadar sıkılacağımızı düşünmüyorum. Öyle ya, bir nebulanın içinde uzayın bilinmezliğine doğru yol alırken karşımıza çıkan kimliği belirsiz bir ya bancı geminin içindekileri keşfetme heyecanını nasıl geri tepebiliriz ki? Kaldı ki LEVEL'in arka odasında bir uzay gemisi inşa eden Elif Hanımımız ile Furkan Faruk Beyoğlu'nu, gezegenden kaçmak için gereklili olan teknolojileri çalmak adına ne kadar bilim kurgu oyunu varsa oynayıp hatmettiklerini biliyor musunuz? En son proton emmeli "sub nano" motorun "ateşleyici devresi"ni kaynakladığı söylüyordu Faruk, maşallah. ☺

**YAPIM CDV
DAĞITIM Ascaron Entertainment
PLATFORM PC**

4

THE SACRED RINGS

Yüzük Saadet Zinciri

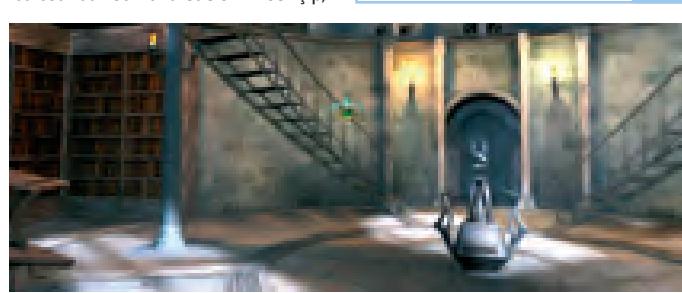
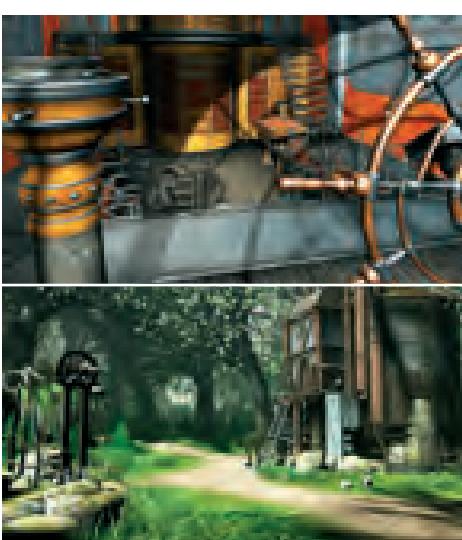
Bu batının yüzük paranoyası nedir arkadaşım, bilen var mı?! Ortası delik, yuvarlak bir metal parçasına dünyanın anmasını yüklemeye çok meraklı olan bu batılı arkadaşlar, sanıyorum ki kendilerini hiç yormadan, evreni parmaklarında döndürecek kadar güçlü olma takıntılarını bir yansımısi olarak devamlı yüzükler hakkında efsaneler uyduruyorlar. Yok efendim, "zırha 10 puan katan yüzük", "zekaya üç puan katan yüzük", "taşıyana artistik puanlar katan yüzük", "bulana bir buçuk et döner veren yüzük"... Maşallah, "fantastik" oyun

denince her yerden yüzükler fışkıyor! Bu "sosyometamorfiksüper" analizimden sonra bir şüphemi dile getirmek istiyorum: Bu yüzük manyağı batılı arkadaşlarım, evlilik takıntı, sıkıcı insanlar olabilir mi? Yani "yüzük" denince nikahı ve nikahın yola çıkararak ebedi mutluluğu hatırlamak istiyorlar istemelerine de canılarım, cığerparelerim, sevgili George, Michael, Philippe, Reymond, evlatlarımı; hani çapkinlik?! Hani delikanlılık?! Hani güzellerin günülerinden bal calmak, dilberlerin dudaklarından nem kapmak? Zaten lise filmlerinizden belli; "lisede gördüğün ilk kızla evlenip çoluk çocuğu karışan adam" modeliyle dolu olan bir toplumdan ne çapkinlığı, ne aşkı bekleyeceksin? Adam 17 yaşında bir kız tutuluyor; 18 yaşında, lise mezuniyet balosundan sonra -afedersiniz- sevişip,

19 yaşında evleniyor; 20 yaşında ilk çocuk, 21 yaşında ikinci çocuk geliyor. Sonra da 40 yaşına kadar çocuk bak, mortgage taksidi öde, arabanın masrafaları, çocuğun okulu derken bir bakıyor, yaşılanmış. Süper hayat! Bravo! Taktınız yüzüğü birbirinize, mutlu musunuz?! O güzelim 20 yıl nereye gitti? Soruyorum; nereye gitti?! Hani gönül hoplatan yeni aşklar, hani ayrılıkların sarsıcı acıları, hani bedenlerin keyifli buluşmaları? Olsun, çocukların okul taksidi ile yeni evin mobilya taksitlerini ödediniz! Aferin! Süper! Gidin takım yüzüklerinizi; hepinize mutlu hayatlar dilerim! Haydi canım, çekilin gözümün önünden! Açılmı! Yarılın! ☺

**YAPIM The Adventure Company
DAĞITIM Streko-Graphics Inc
PLATFORM PC**

4



Oyun dünyası ne tür insanlara ev sahipliği yapıyor dersiniz? Mutlusu, depresifi, sinirlisi, sakini, tembeli; tek mili birden burada... Hepimiz aynı gökyüzünün altındayız ama bakalım oyuncu gözüyle gökyüzü ne renk görünüyor...





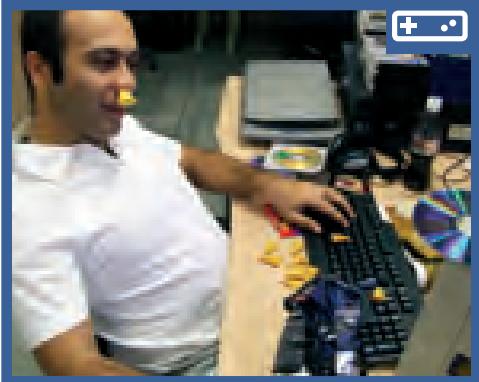
OYUNCU PROFİLLERİ

Tarih: 16 Kasım 2007, saat: 18:58,
Şu anki Dünya nüfusu: 6.631.553.857...
Dünya üzerinde bu kadar çok insan varsa
Dünya'nın içinde 6.631.553.857 adet "dünya"
daha var demektir. Herkes kendi içinde farklı bir
dünya barındırı ne de olsa... Sosyal hayatımızı
canlı ve renkli kıلان dengesiz bir denge unsuru
dur insan karakteri. İnsanoğlu yaşamaya devam
ettiği sürece birbirini ve çevresini etkilemeye
devam eder. Bu durumu, insanın çevresinde
akmaya devam eden sosyal bir ırmak olarak
da tanımlayabiliriz. İnsan, birbirini ve yaşadığı
Dünya'yı etkilemeye devam ededursun; gelin
biz, işin oyun kısmına dalalım. İnsan mı karakterine
göre oyun seçer, yoksa oyun mu insanın
karakterini etkiler? Artık tamamıyla kendi üst
kültürünyü yaratmış olan oyun dünyası, içinde
çoşczęstili karakterler ve kimlikler barındırıyor.
Kimisini toplumun, kimisini bireyin, kimisini ise
tamamen dış etkenlerin belirlediği "oyuncu pro-
filleri" ile bir tanışalım; bakalım oyun dünyası,
içinde kaç ayrı "dünya" barındırılmış
Hepimiz belli nedenlerden dolayı oyun oynuyo-

ruz. Gerçi hiçbirimiz oyun oynamaya başlamak
için bir neden aramadık ama en azından bir
çıkış noktamız vardı. Bu bağlamda, baştan kabul
etmemiz gereken nokta, "oyuncu" kimliği içinde
hepimizin büyük benzerlikler taşıyor olmasıdır;
popüler olana burun kıvrırmak, alternatif kültürden
beslenmek, herkesin sorgusuz sualsız kabul
ettiği bazı şeylerin önce sözgecimizden geçirmek
gibi... Ha, bir de haddinden fazla bilgi yüklü
olduğumuzu sayabiliriz bu özellikler arasında.
Ancak, oyuncu kimliği altında ve oyun dünyası
içinde, hepimizin ayrı yerlerde konumlanma-
sına sebep olan çok büyük farklar da var. Bu
farklılıklarımız önce hayat tarzımıza yansıyor,
sonra da işin bizi ilgilendiren kısmını olan oyun
seçimlerimize...

Önemli not: Dosyamızda yer alan oyuncu
profileri, tamamıyla bizim konumlandırmamız
sonucunda ortaya çıkan sınıflardır. Bu nedenle,
herhangi bir sosyolojik saptama yaptığımızı
iddia etmiyor, insanları genellemiyor ve hepini-
ze keyifli okumalar diliyoruz.





OYUNA "HAYAT" DİYENLER

Faruk: "En ateşli oyuncular bu kategoriden çıkar" dersem yanlış bir tespitte bulunmuş olamam herhalde. Genelde MMORPG oyunlarına meraklı olan bu kitle, gerçek hayatlarını "oyun", geri kalan hayatlarını ise "angarya" tanımı üzerine kurgulamaktadır. Zamanın ve mekanın birbirine girdiği alemlerinde sürekli "kafa" halde gezen bu oyuncular, gerçek hayatı takmaz, reflekslerini oyular üzerinden gösterirler.

Mesela, "Abi n'aber?" sorusuna "Instant Kill huleayn!" gibi cevaplar verebilen yegane kitledir. Oynadıkları oyundaki karakterlere bürünmeyi pek severler. Oynadıkları her oyunu -hangi tür olursa olsun-, sonuna kadar, hakkını vererek oynarlar. Oyundaki karakterler ile duygusal bir bağ kurup her tür oyunda "rol" yapabilirler. Aslında, gündelik hayatlarında da aynı bir RPG oyunu oynar gibi rol yaptıklarını söylemek mümkündür. Alternatif kültürden beslenip genel kültürlerini oyular üzerinden edindikleri için çok farklı konular hakkında bilgi sahibi olabilirler. Ayrıca, oynadıkları her oyundan senaryosunu özümserler ve hikaye içinde karakter analizi yaparlar. Bu kitlenin üyeleri, gerçek oyun gurmelerinden oluşmaktadır; firmaları tanırlar ve hangi firmadan ne gibi yapımlar çıkabileceğini kolayca tahmin ederler. Kullandıkları cihazlara da ciddi bir bağılılıklar vardır. Bilgisayarlarını olabildiğince kişiselleştirir ve donanıma ciddi miktarlarda para dökerler. Kısacası, bu kitle oyundan başka bir şey bilmeyen, sosyal hayatı inanmayan, sivilceli ve gözlüklü arkadaşlarından oluşur.

Elif: "Sivilce ve gözlük" demişken aklına geldi; Kevin Costner'in oynadığı Waterworld adlı filmde, Kevin arkadaşımızın ayaklarında perdeler vardı çünkü adamcağız sürekli suda yaşadığı için vücudu suya adapte olmaya başlamıştı. Sivilce ve gözlük ikilisi de monitör başında çok uzun süre

kalındığı takdirde oluşmaya başlayan bir mutasyon özelliğidir; bu ikiliyi göz arpacığı, baş ve orta parmak nasıri, kullanıma kapalı bacaklarda hamurlaşma ve yassılaşan popoda kıl dönmesi gibi radyoaktif değişimler takip eder. Mutasyonu tamamlanan oyuncularda gözlemlenen en belirgin özellik, bu oyuncuların tuvalet ihtiyaçlarının ortadan kalkmasıdır. Zaten sadece abur - cubur ile beslenmeye alışmış olan "mutant" oyuncuların boşaltım sistemleri de tamamıyla ter bezlerine aktarılır. Bu sayede, klavye ve mouse hareket ettirme sürecinde terleyerek küçük ve büyük tuvaletlerini tek bir hamlede vücutlarından atarlar. Oral yönleri de mutasyona uğrayan bu "yaratıklar", sayısı 100 ila 200 arasında değişen kelime dağarcıkları sayesinde türdeşleriyle "sağlıklı" iletişim kurabilirler. Beş yılda bir (o da belki) çifteleşen bu türün asıl üreme yolu, oyun içi chat ekranıdır.

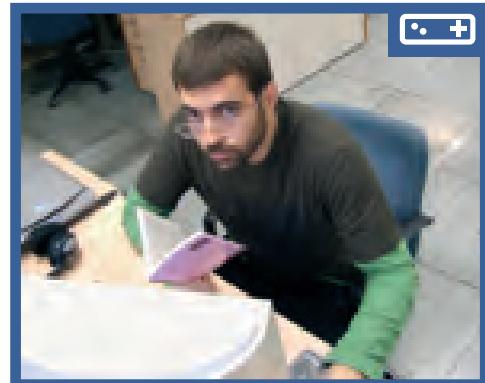
GÜNDELİK OYUNCULAR

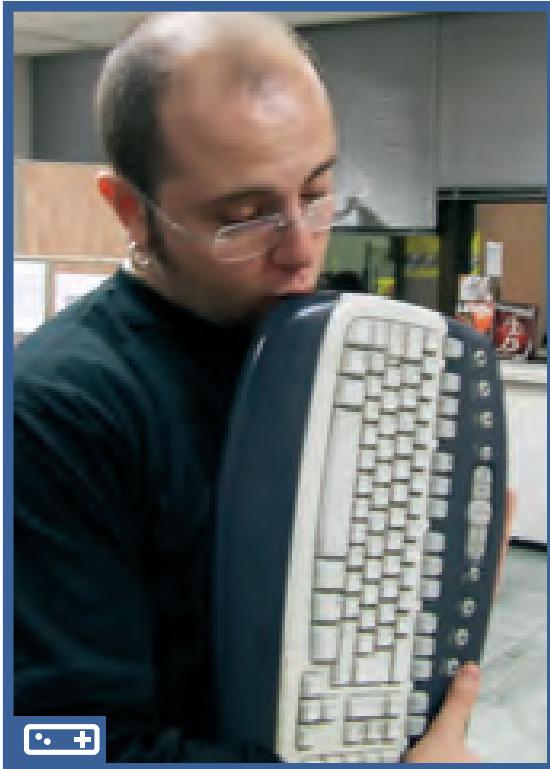
Faruk: "Rahat" kitle... Bu kategorideki oyuncular, işlerinden ya da okullarından eve döner, bir duş alıp yemeklerini yerler, o gün üzerinde çalışmaları gereken işleri varsa onlara bakarlar, ondan sonra -vakit kalırsa- oyunların başına oturabilirler. Gündelik hayatın sıkıcı gerçekliğinden sıyrılamadıkları için hayatın "varsayılan" adamları olarak kalırlar. Risk almayı pek sevmezler; ortalama bir hayat onlar için uygundur ve bu şekilde mutludurlar. Genelde sıcak bir kahve eşliğinde bir - iki saat kafa dağıtibilecekleri oyulara yönelirler ama asla bir Metal Gear'ın veya bir Silent Hill'in tadına varamazlar. Algıları çok açık değillerdir ve kafaları sürekli işleriyle mesguldür. Bu nedenle zaman zaman gerçek ve sanal hayatın arasına sıkışabilirler. Bu yüzden ne gerçeklikten, ne de sanal dünyadan tam olarak lezzet alırlar. CNBC-e dizileri izleyip kahve eşliğinde derin sohbetler eden "yeni orta sınıf"ın nadide temsilcileridir. Çevrele-

rinde oyun oynayan fazla insan bulunmadığı için oyun oynadıklarını gizleme ihtiyacı hissederler. Kendilerini, oyuların büyülü dünyasına bırakmak isteseler de dengeyi yakalayamayacaklarını düşünüp bundan vazgeçerler.

Elif: Kararsızlık nedeniyle topaç gibi dönen ve döndükçe kararsızlıkta tavan yapan bir gruptur bu. Arada sırada işletim sistemlerine okkali bir tokat ile "restart" etmek gereklidir. Ancak "yapımcı firma", diğer tüm insanlar için olduğu gibi bu grubun üyeleri için de "adam olma" garantisini vermemektedir. Her seye rağmen, diğer türlere nazaran daha kolay yola getirilebilecek bir kesimdir bu; rahat edebilecekleri fiziksel şartlar (rahat bir kanepe, ışık, tütüs, mum vs.) hazırladığı takdirde kaymak kıvamına gelerek bulundukları kabin şeklini alabilir, önlerner attığınız her oyunu oynayabilirler. Yapılabilecek en büyük hata, bu elemanları

PC'nin başına oturtmaya çalışmaktadır çünkü konsol adamıdır, sefa adamıdır bunlar. PC'nin başında Notre Dame'in Kamburu gibi iki büklüm kalmak ve günün stresiley pelte olmuş beyinlerini klayyenin 1500 tuşunu kullanarak yormak ölümdür onlar için. İzlenebilecek en etkili yol, bu grubu, kanepelerine yayılabilenekleri ve ekrana bakarken salya akıtabilecekleri Tekken ya da Virtua Fighter gibi oyular hediye etmektedir. Bilinçaltılarına işlemek adına bu oyuların üzerlerine entel - dantel Avrupa filmlerinin isimlerini yazmak da hoş bir ayrıntıdır.





ROMANTİK OYUNCULAR

Faruk: "Core gamer", "casual gamer", "power gamer" gibi başlıklara bir gönderme yapma amacıyla, tamamıyla benim parlak (!) zekamdan çıkışlı olan bir oyuncu kategorisi bu. Oyun kavramını, diğer sanat dallarının yanına ılaştırmaktan çekinmeyen, oyunların bize inisiatif kullandıran bir sanat dalının üyeleri olduğunu savunan bu kitlenin içine kendimi dahil etmekten hiç gocunmuyorum. Oldukça sağlam bir kültür elyapıya sahip olan bu oyuncu tipi, orijinal oyun almaktan çekinmediği için sık sık dalga konusu olur. Bu gruba dahil olan oyuncular, sahip oldukları cihaz ve oyularla duygusal bağ kurmaktan çekinmezler ancak bu durum, -hayati oyundan ibaret olan grupta olduğu gibi- bir obsesyon halinde vuku bulmaz. Bu refleks, -daha yine de bir tabirle- "ürün bilinci" olarak açıklanabilir. Kullandığı cihazı bir keyif unsuru olarak gören bu kitle, oyunların entelektüel yönlerini içselleştirip sorgular; oyunu oynar, oyunun soundtrack'ını özümser ve hikayenin tüm ayrıntılarını duyumsar. Romantik bir oyuncu için en önemli şey hikayedir ve bu hikayenin nasıl anlatıldığıdır. Tüketicileri yanı çok güclü olduğu için bu kitleye dahil olan insanlar, cepleri delik gezerler.

Elif: Sevgilileri tarafından en çok aldatılan, anneleri tarafından en çok sevilen, öğretmenler tarafından "Zeki ama hiç parmak kaldırıyor" şeklinde tanımlanan, arkadaşları tarafından en çok kazık atılan, küçük kardeşleri tarafından en çok sömürülen, büyük kardeşleri tarafından her zaman güçsüz ve zayıf gördükleri için mutlak suretle karate derslerine tabi tutulan bu türdeki insanların sadık yarı oyunlardır. Çünkü sadece oyunlarda, istedikleri kadar güçlü, karizmatik ve mutlu olabilirler. "Ne ekersen onu biçersin" atasözünün sadece ve sadece oyunlarda geçerli olduğunu bilirler. Bu yüzden vurdulu - kirdili oyunlar yerine, strateji, RPG ve FRP türündeki oyunları tercih ederler. Final Fantasy, tüm bu sulu gözlerin vazgeçilmez markasıdır. Yeni nesilde Shadow of the Colossus'a bağlanıp kalanları da mevcuttur. Hayallerinin içinde boğulma tehlikesi yaşayan bu oyuncuların can simidi, içten olan, onları "gerçekten" anlayan ve art niyetli olmayan arkadaşlarıdır.

SAĞLIKSIZ OYUNCULAR

Faruk: Adından da anlaşılabileceği gibi bu kişiler, "Oyun oynayam" derken kendilerini kaybeden tiplerdir. Uykusuzluk, sade kahve, sigara ve düzensiz beslenme nedeniyle ekran başına sabitlenmiş mummyalara benzerler. Ancak, oyunları dönemsel olarak oynadıkları için kendilerini kısa sürede toparlayarak eski sağılıklı formlarına, kısa sürede kavuştururlar. Edebi yönleri çok kuvvetlidir ve hayatı metaforlar üzerinden anlamlandırmakta ısrarcılardır. Örneğin, "Hafız bu akşam içsek mi be?" gibi naif bir teklifinize dahi "Hayat senin uğraşlığın fırsatlarına değil, gemiyi limana getirip getiremediğine bakar" şeklinde cevaplar vererek sizi gerekbilirler. Durmadan düşündükleri için akıl sağıkları da dibe vurmak üzeredir ama her şeye rağmen "oyun" kavramından üst düzeyde keyif almasını, oyuna nasıl yaklaşacağını ve hangi oyunu nasıl oynayaçağını bilen bir kitledir. Genelde tek kişilik RPG ve adventure gibi tiplere yatkındırlar: İnanmıyorsanız bu tarz bir oyuncuya "Akira Yamaoka" deyin. Bakalım, alacağınız tepki ne olacak...

Elif: İşte hastası olduğum grubu! Bu adamlar sadece oyun oynarken değil, gazete okurken bile sağlıklarını tehdite altına atarlar. Vapurda okuduğu gazeteyi, yanlışlıkla içtikleri sigara ile yakıp hiç panik yapmadan denize atabilen insanlardır bunlar. (Bizzat tanık oldum ben bu olaya.) Kafalarında hep bir tilki döner; öyle fikirler üretirler ki bu fikirler 40 yıl düşünmeniz akliniza gelmez. Fakat bezgin yapıları nedeniyle her şey lafta kalır. Üşenmiş olmadıkları tek alan oyun dünyasıdır. 1 mm ötelereinde duran kalemi size vermeye üşenirler ama bir adventure oyundunda, inventory'lerinde bulunan bir sopayı, hiç yılmadan, alaksız bünbir çeşit objeyle birleştirmeye çalışırlar. Amaçları oyunu bitirmek değildir; oyunla ilgili tek bir noktaya saplanıp kalırlar. Rain Man'deki Dustin Hoffman'ın canlandırdığı otistik karakter who gruba verilebilecek en iyi örnektir. Ayrıca çokacidir ki tüm sağlıksız alışkanlıklarına rağmen bu tipler hastanenin yolunu bilmeyler; hepimizi toprağa gömer bunlar vallahi!



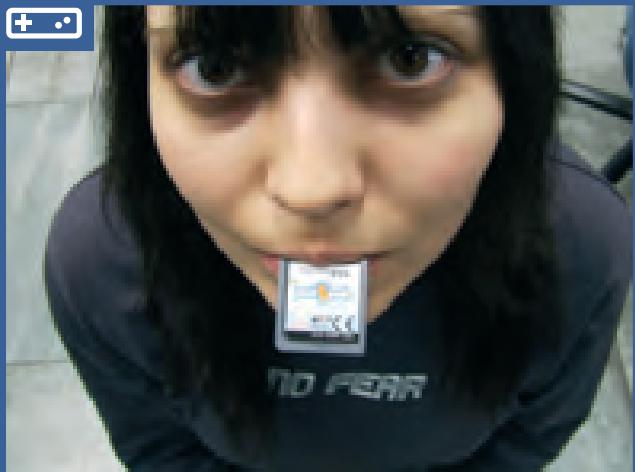
SAĞLIKLI OYUNCULAR



⇒ **Faruk:** Wii sahipleri bu kategoriye girerler. Fakat diğer oyun cihazlarını da sağlıklı bir yaşam için kullananların sayısı azımsanmayacak kadar fazladır. Bu kategori bir yandan sağlıklı yaşamayı, diğer yandan oyun oynamayı becerebilen oyunculardan oluşur. Gerçi oyunlardan "sağlıksız oyuncular" kadar zevk alamazlar ama buna karşılık kendi hayat dinamiklerinden oldukça memnundurlar. Oyun oynarken cips yemez, kola içmezler; belli bir saatte mutlaka yatarlar. Bu yüzden oyun oynamanın tadına varamadan keyiflerini ertelemiş olurlar. Kendilerine son derece güvendikleri için çok iyi oyun oynadıklarından eminlerdir. Buna karşılık, oyuncu olmanın "dayanılmaz ağırlığı"na asla sahip olamazlar. "Wii" adı verilen cihazın çıkışıyla yeni bir boyuta ulaşan "sağlıklı oyuncular", şu sıralarda

ellerindeki WiiMote ile ter atıyor olmalıdır. Eh, ne diyelim; manken gibi oyuncu olmaz olsun!

Elif: Neymiş, "Konsolda tenis oynarken kol kaslarını çalıştırıyor"muş; yok efendim, "Spor oyunları kalori yakmamı sağlıyor"muş. Yok ya?! Kolaydı zaten öyle kalori yakmak! Zaten bu adamların asıl dertleri sağlıklı yaşam falan değildir; bu kategoriye dahil olanlar çok gizli bir örgütün elemanlarıdır. "Kızlar benden tişşirmesinler diye asıl oynadığım oyunları gizliyor, onlar varken aç kalmamak için yanmalı - dönмелii, hareketli konsolarda, hareketli oyuncular oynuyorum; böylece onlar da bana eşlik edebiliyorlar" isimli bu örgüt sayesinde dışı "sözde" oyuncuların sayısı her geçen gün artmaktadır. Fakat bu tip ağıtlar satılırken Aile Planlaması'na yönelik bir promosyon çalışması yapılmazsa nüfus patlaması yaşanabilir; benden söylemesi.



MOBİL OYUNCULAR

Faruk: Faruk: Ne yordan, ne de serden geçebilen oyunculardır. Bir yandan arkadaşlarından kopamaz, diğer yandan histerik biçimde oyun oynamaya çalışırlar. Ya oynadıkları oyuncuları arkadaşlarına göstermek ya da oyunlarını arkadaşları ile beraber oynamak isterler. LAN partilerine katılmak onlar için Nirvana'ya ulaşmak gibidir. Kolaylıkla tahmin edileceği üzere mutlaka bir mobil oyun cihazına sahiplerdir; hatta hadlerini bilmeyip bu cihazlar için kulüpler falan kurarlar. Açık havada, mobil konsollarıyla oyun oynamak, onları en çok mutlu eden aktivitedir. "Mobil olma" isteklerine

rağmen bu grup, cep telefonuyla oyun oynamaya karşıdır çünkü cep telefonlarının daki oyunlar onları depresyona sürükler. Oyunlara değer verdikleri için mobil de olsa kaliteli oyuncular oynamak isterler.

Elif: Asıl "sağlıklı oyuncular" bunlardır. Hiperaktif yapıları sayesinde bir saat oyun oynayarak günlük kalori harcama limitlerini doldurabilirler. Küçükken sınıfta oyun oynadıkları için öğretmenlerini tarafından tartaklanan öğrencileri bu grup oluşturur. Bir kısmı, ilkokul döneminde tüccar zekasını kullanarak "parayla el atarısı

"oynatma" seansları düzenleyip köşeyi o yaşıta dönmüştür. Bir kısmı ise PSP piyasaya çıktıığında "Bu oyunlar gerçek mi?" paniğiyle kalp krizi geçirip hayatlarını kaybetmiştir. Bir kısmının "diğer kısmı" ise "Mobil oyun oynayacağım" hevesiyle kendini sokağa atıp her defasında mobil konsolunu çaldırarak oturduğu bölgenin polisleriyle akraba olmuştur. Kısacası, bu grubun üyeleri hızlı yaşar, genç ölürl. Genç yaşayıp, hızlı ölenleri de mevcuttur zira mobil oyun dünyasında kalıplar yoktur.



ÖYLESİNE OYUNCULAR

oyunları "küçük çocukların eğlencesi" olarak gören bu kitleye ne desek, bilmiyoruz.

Elif: Tüm (kız) arkadaşım böyledir benim. Akıllarına gelen tek oyun Mayıs Tarasıdır. Ne zaman telefonda "Oyun oynuyorum şu an" desem tiz bir sesle "Amaan, yine mi?" diyerek hayattan bezdirdiler beni. Dersiniz ki ben oyun oynarken, onlar "küresel işinma"yı önyecek bir makine geliştiriyorlar. Bir tanesi de bir gün yanına gelip "Haydi gel, bi' PES atalım" dedemi yahu! Peh! Haydi kızları anladım; regl oluyorlar o kadar, sinirleri gelip gidiyor her ay... Peki ya erkekler... Bir erkeğin bu tür tutarsız yaklaşımlarda bulunması tam anlamıyla deliriyor beni. Mesela:

- Oyun oynamam ben; oyunlar çok saçma geliyor bana...
- Neden saçma geliyor?
- Ne bileyim işte; gerçek hayatı araba kullanmak varken neden oyunda kullanıyorum ya da canım futbol oynamak istiyorsa neden hali sahaya gitmek yerine ekranın başında kalıyorum?
- Hmm... "Sosyalligimden ödün vermem" diyorsun yani ama gerçek hayatı ve sanal hayatı farklı lezzetlere sahip değil midir? Neyse, sen de haklısun. Peki hangi oyunları oynamayı denedin şimdije kadar?
- Tetris'im vardi küçükken...
- Peki boş zamanlarında ne yapıyorsun?
- MSN, Skype, Facebook, ICQ, mIRC... Walkie
- Talkie'den de arkadaş arıyorum ama hep polis telsizleri denk geliyor. Ehe ehe...
- Aferin! İsim neydi? ☺

Faruk: Sadece cep telefonuyla oyun oynayanları ve küçük shareware oyunlarından, özellikle de Solitaire'den zevk almayarak çalışanları bu kategoriye dahil edebilirim. Oyunun ve oyunculuğun ne olduğundan bhaber olan bu kitlenin insanları oyunlar hakkında atıp tutmaya bayılırlar. Oyunlara söyle bir ucundan bulaşmış olmalarının rüzgarını da arkalarına alarak "oyunlara gereğinden fazla vakit harcayanları" aşağılamaktan zevk alırlar. Ofislerine ve küçük dünyalarına kapanıp, algılarını kapatarak

SABIRLI OYUNCULAR, SABIRSIZLARA KARŞI



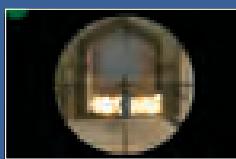
GTA: SAN ANDREAS



MGS: SNAKE EATER



SILENT HILL 2



COUNTER-STRIKE



THE SIMS



SUPER MARIO

Bu oyunda keşfedeilecek yüzlerce şeyin olduğunu hatırlatmamıza gerek yok herhalde. San Andreas, yavaş ve sabır bir şekilde oyun oynayanları ödüllendiren bir sistem üzerine kurulu. Her noktasından karaktere ve hikayeye dair eğlenceli ayrıntılar fışkıran bir oyuna -emin olun ki- hızlı bir şekilde oynamak istemeziniz.

Bu oyunun tadı yavaş oynandığında çıkar. Düşmanınızı karanlık bir köşeden izlemenin, onun tüm hareketlerini ezberlemenin, sonra da hızlı bir "gölge"ye döndüp işini sessizce bitirmenin verdiği hazırlıksızlığı iyı yansıtabilen başka bir oyundan daha yok. Ama bu oyunu bile eline bir otomatik tüfek alıp, zorluğu en aşağı seviyeye çekip bir "shooter" havasında oynayanlar var ya; biz onlara ne diyelim?!

İşte sabırsız davranışları, koşa koşa bitirildiğinde en çok heba olan oyun. Oyunun tüm dinamiklerine dair bir "gölge"ye döndüp işini sessizce bitirmenin verdiği hazırlıksızlığını, oyuncuların hikaye parçalarından zevk almadan, karakterleri çözümlmeye çalışmadan, müziğin ve seyaryonun muhteşem valsini duyumsamadan Silent Hill oynayanlar, sakin "Silent Hill oynadım" demesinler. İnsanın bilincaltına ve üstünde bu kadar ince bir şekilde hitap edebilen başka bir oyundan daha yok.

Bir insanın sabır mı, sabırsız mı olduğunu anlamak için oturttır, ona CS oynatın. Eğer takım oyunu falan dinlemeden bir köşe bulup soyleye yatırır, kimildamadan dakikalarda avını bekliyor ve oyunu saklama baca çeviriyorsa o kişide peygamber sabrı var demektir. Bu tip insanlarla olan randevularınıza geç kalmadan çekinmeyin!

Dünya üzerinde iki tür The Sims oyuncusu vardır: The Sims oynayanlar ve The Sims oynadıklarını sananlar. The Sims oynayanlar, oyunda onlara sunulan tüm imkanları değerlendirdir ve zaman kaybetmeden yerine getirilmesi gereken tüm şartları yerine getirirler. The Sims oynadıklarını sananlar ise saatlerce - sadece duvar renge ve yer döşemesine karar vermeye çalışırlar.

Sabırsızlığın net bir şekilde ortaya çıktığı bir oyundur Super Mario. Ahesten ahesten yürüyen, güneşin, mantarların ya da yeşil boruların tadını çıkararak oyunu oynayan bir kitlenin yanı sıra; B tuşundan parmağını çekmeden, oyunu sadece 20 - 25 dakika da bitiren, sabırdan yoksun ve arlanmaz bir grup vardır. Tavandan gidip çatır çatır bölüm atlayanlardan ise bahsetmek bile istemiyoruz.

BAĞIMSIZ



Peggle Extreme

Unutkanlık ve zor hatırlamak gibi birbirileyle bağlantılı iki problemim var; üstelik ciddi boyutlarda... Mesela, Facebook'tan beni bulan bazı arkadaşlarımlı ciddi ciddi hatırlayamıyorum. Diyaloğa nasıl başlayacağımı da kestiremiyorum haliyle. Benzer problemleri bazı oyunlarda da yaşıyorum. İşte size bir örnek: Peggle adlı bir oyun hatırlıyorum. Hatta oynamıştım bu oyunu. Ama DVD'de vermiş midiyik, yoksa sadece tanıtmış midiyik, hatırlamıyorum. Neyse ki Peggle Extreme'in Peggle'in farklı bir versiyonu olduğunu biliyorum da oyunu size tanıtabiliyorum.

PopCap Games çatısı altındaki ilginç oyundan sadece biri olan Peggle; bir ekran dolusu nokta arasından turuncu olanları vurmaya çalıştığımız eğlenceli bir oyundu. Bölüm sayısı sayesinde oyunun ömrü de bir hayli uzundu. Peggle Extreme de Peggle'dan farklı bir oyun değil aslında. Hatta aradaki tek farkın "Valve etiketi" olduğunu söyleyebilirim. Episode Two'nun yanına birkaç oyun daha sıkıştırarak müthiş bir paket hazırlayan Valve, Peggle

Extreme'i de bu paketin içine dahil ederek içeriği zenginleştirmeyi planlamış olmalı.

Peggle Extreme'deki bölüm tasarımları, The Orange Box'a dahil olan diğer oyunların temalarının üzerine kurulu... Oyunda yer alan 10 bölümdeki (üç adet Half-Life 2, üç adet Team Fortress 2, üç adet Portal ve bir adet Counter-Strike) görsel öğeler, paketteki diğer oyunları temsil ediyor. Peggle Extreme'de, bu 10 bölümün yanı sıra beş adet de Master bölümü yer alıyor. Ayrıca tüm bölümleri bir arkadaşımıza veya bilgisayara karşı oynayabileceğimiz Duel modu, oyunun ömrünü biraz daha uzatıyor.

İlk versiyonu 10\$ karşılığında satılan Peggle Extreme'i oynamak istiyorsanız bu kez 70\$'ı gözden çıkarmalısınız çünkü oyun, The Orange Box ile beraber satılıyor; The Orange Box'ı hala satın almamış olanlar için bu son uyarı atışı olsa gerek. ☺

YAPIM PopCap Games
WEB www.steampowered.com
FİYAT 70\$ (The Orange Box ile birlikte)

7,1

Chromadrome 2

Dikkat! Bu oyun aşırı hız içermektedir! Lütfen oyunda kapılacağınız sürat akımını hayatınızın herhangi bir alanına yansıtmayınız! (Yazıyla nasıl gireceğini bilemedim; ne yapayım?)

Salt sürat üzerinde kurulu olan Chromadrome 2'de, sarı renkteki bir Chromate'i (Adı büymüş.) kontrol ederek platformların üzerinde en hızlı şekilde yol almaya çalışıyoruz. Oyundaki esas amacımız parkurları en yüksek hızda, en kısa sürede tamamlamak. Bu süreçte, daha fazla puan kazanmamızı sağlayan bazı yan görevleri de yerine getirebiliyoruz. Örneğin, parkurlardaki sevimli objeleri (Yaratık mı desem?) vuruyoruz. Ancak puan toplarken konsantrasyonumuzu korumamız gerekiyor

çünkü parkurlar birçok tuzak içeriyor ve gözümüzden kolayca kaçabilen bu tuzaklar yoldan çıkmamıza sebep olabiliyor.

Basit kontrollere sahip olan Chromadrome 2, sadece mouse ile oynanıyor. Mouse'u sağa ve sola hareket ettirerek yönümüzü belirliyor, sol tuşla da ateş ediyoruz. Sağ tuşa bastığımızda ise oyunu durduruyoruz. Fark ettim de, bu bilgi de en az giriş paragrafım kadar gereksiz. (Ve basit olduğu için oyun

hakkında yazıp çizecek bir şey bulamayan Şefik Akkoç, namıdiğer Mr. Orange, binlerce okurunun gözleri önünde can çekiserek bir alt paragrafa düşer. - FA)

Son olarak, oyunda altı farklı mod olduğunu söyleyeyim. Ve sadece Arcade modunda 108 bölüm yer alıyor. Bu da ödeyeceğiniz paranın karşılığını kesinlikle alacağınız anlamına geliyor. ☺

YAPIM Alpha72 Games
WEB www.alpha72.com
FİYAT 20\$

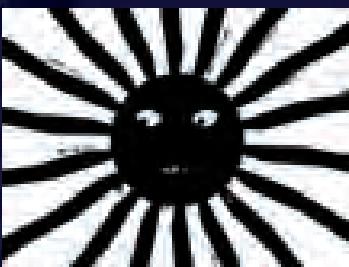
9



BEDAVA

Angela's World

Neden kızıyorsun ki...

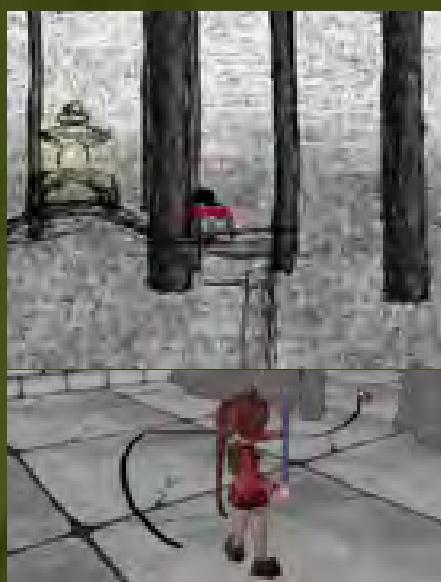


Bu ay DVD'ye koyduğum ücretsiz oyunlar arasında beni en çok eğlendirenİ Angela's World oldu. Hem gürselliği, hem de oynaması ile beni mest eden oyunda, Angela adındaki minimal bir karakteri kontrol ediyoruz. Karakterimizin bulunduğu ortam ise dev ve siyah bir kıl yumağının üstü. Oyunun başında ne olduğunu anlamadığımız bu kıl yumacı, ilerleyen dakikalarda önce gözünü, sonra da ağını açarak bize olan kızgınlığını açıkça ifade ediyor. Bize neden mi kızıyor? Çünkü oyunda bu kıl yumacıının üzerinde bitem kırmızı güllerini toplamaya çalışıyoruz. Haliyle, bu toplama işlemi onu bir hayli rahatsız ediyor. Bu nedenle, değerli kıl yumacıımız gözlerini ve ağını açmakla kalmıyor, bir de

überimize siyah ve sıvı şeyler saplamaya çalışıyor. Hala mı hayattayız? (Yok artık... - FA) Bu sefer de kendi eksenin etrafında dönmeye başlıyor ve kendimizi savunmamızı bizaz daha zorlaştırıyor. Direnen çocuklar; bu mücadeleden zaferle ayrılacak! (Yürü be Şefo! William Wallace mübarek! - FA)

TÜR Aksiyon
YAPIM WindMill Games
WEB www.windmillgames.de

7.9



Independent Game Festival

www.igf.com

Amatör ruhun geleneksel zirvesi

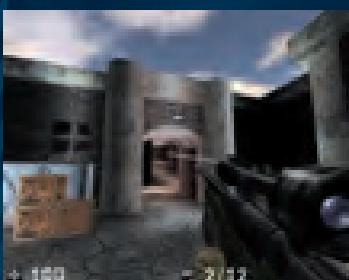
Önceki yıllarda bir takıntı haline getirdiğim ve neredeyse her ay, hakkında bir yazı yazmaya çalıştığım bir organizasyondur Independent Game Festival. Amatör oyun yapımcılarının hazırladıkları oyuncularla o kadar çok hazır neşir oluyorum ki onlara yönelik organizasyonları takip etmek bir saplantı haline geldi artık.

2008'de, 18 - 22 Şubat arasında, California'da düzenlenecek olan organizasyon, IGF tarihinin "10. ödül töreni" olma özelliğini taşıyor.

IGF 2008'de -her yıl olduğu gibi- bu yıl da farklı kategorilerde birbirinden ilginç oyunlar yarışıyor ve ödül bekliyor. Ana kategori için IGF'e başvuran oyunculardan 173'ü değerlendirmeye alındı. Adaylar arasında daha önce DVD'de yer verdığım Clean Asia, Crayon Physics ve Penumbra gibi oyunlar var. Öğrenciler tarafından hazırlanan oyuncuların yarışacağı kategori içinse 125 oyuncu listeye alındı. Bu listede de daha önce DVD'de yer almış olan Flipside ve Toybox Heroes gibi yapımlar yer alıyor.

Bu oyunların bir kısmına IGF'nin internet sitesinden ulaşabilir ve kendi kararınızı verebilirsiniz. ☺

Assault Cube



Ücretsiz, multiplayer, FPS ve sistem dostu bir oyun buldum size. Daha önce "Action Cube" ismiyle ortaya çıkan Assault Cube, düşük internet hızı ve sistem gereklisini sayesinde herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir oyun olmuş. Üstelik oyunu botlar sayesinde tek kişi olarak oynamak da mümkün. Önce biraz alıştırma yapmalı, değil mi? ☺

Golden Eye 2D



19 ile 25 yaşları arasındaki dört kişi bir araya gelip Perfect Run'ı kurmuş, sonra da oyun yapmaya başlamışlar. Bu grubun şuna kadar hazırladığı altı oyundan biri olan Golden Eye 2D, bir Nintendo 64 oyunu olan Golden Eye'ın yeniden hazırlanmış bir versiyonu. Oyunda James Bond'u kontrol ediyor ve Allah ne verdiye... ☺

Donnie Darko



Donnie Darko ne güzel filmdi ya! Hatta filmi, Simay adlı bir arkadaşım (!) izlemiştim de filmin yarısında uyyukalıp sinir etmişti beni. (Hani bir daha izleyecektik...) Neyse; oyuncunu yapmışlar işte bu film. Amatör ruhlu biri (adi yazıyor aşağıda) filmin konusunu almış, Adventure Game Studio ile birleştirmiş ve ortaya bu oyun çıkmış; mutlaka deneyin. ☺

Nukem Dead



Yine dünyayı kurtarmamız gerekiyor; hem teröristlerden, hem uzaylılardan, hem de garip yaratıklardan... Nukem Dead'de öldürmemiz gereken birçok farklı düşman, kullanabileceğimiz birçok farklı silah, binebileceğimiz üç farklı araç ve oynayabileceğimiz 20 farklı bölüm var. Tatlı olarak da künefe ve fırın sütlâc var efendim. ☺

TÜR FPS

YAPIM Rabid Viper Productions

WEB assault.cubers.net

8.5

TÜR Aksiyon

YAPIM Perfect Run

WEB www.perfctrn.net

6.5

TÜR Macera

YAPIM Francisco Gonzalez

WEB -

7

TÜR Aksiyon

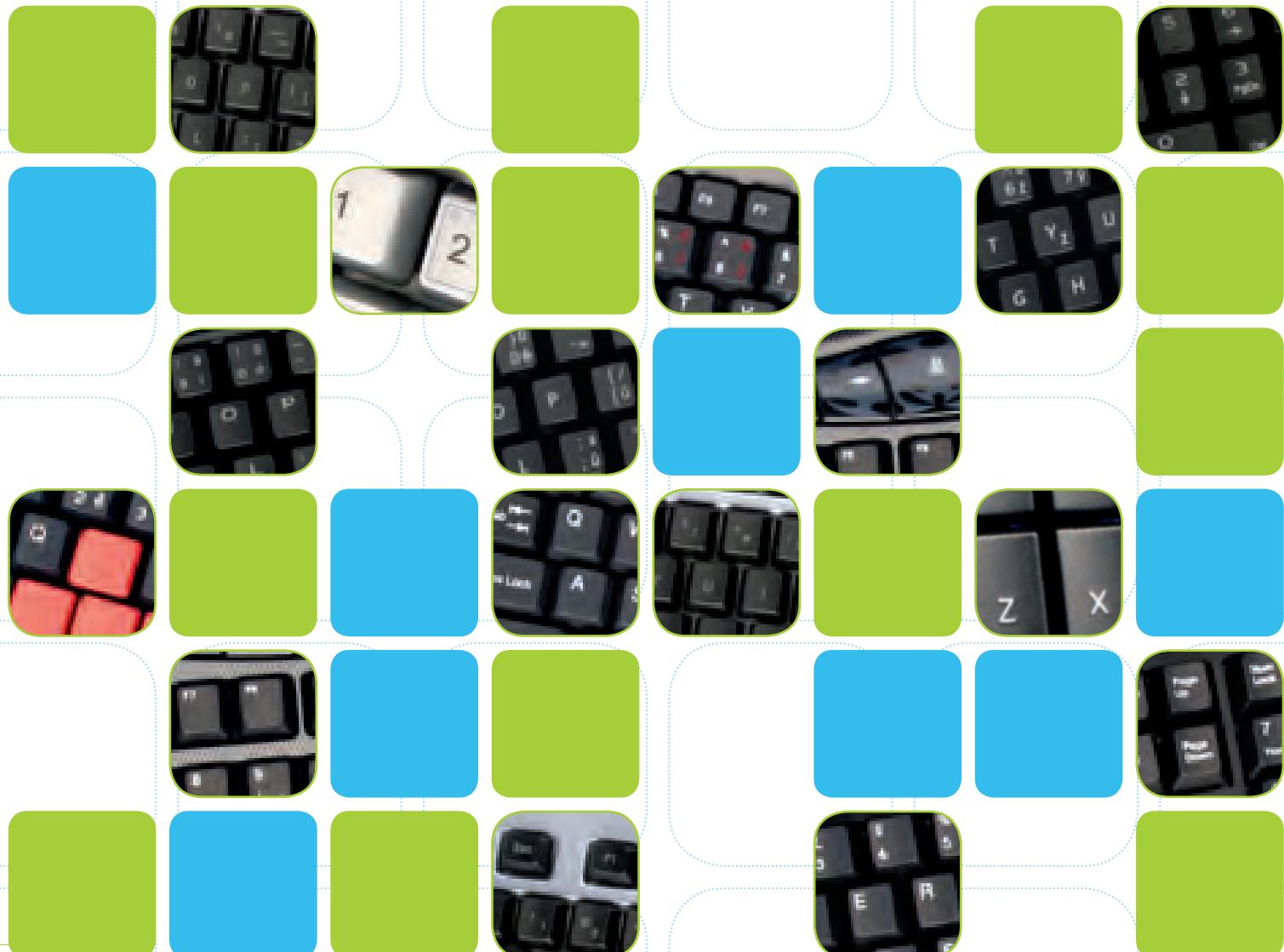
YAPIM Phil Steele

WEB www.64digits.com

7

Klavyyeler yakın markajda

Ey oyuncu tayfasının değerli elemanları! Yoksa siz hala bilgisayarınızla gelen klavyeyi mi kullanıyorsunuz? Eğer öyleyse klavyenizi değiştirmenin vakti gelmiş demektir çünkü piyasada, binbir farklı çeşitte oyun klavyesi, binbir farklı özelliğiyle sizleri bekliyor. Biz de bu ayki donanım bölümümüzde, her şeyle oyuncular için hazırlanmış, hatta bazıları oyuncular tarafından yapılmış olan klavyelerin bir bölümünü sizler için inceledik.



Revoltec Fightboard Advanced

Revoltec Fightboard Advanced, bugüne kadar piyasaya çıkmış olan en etkileyici oyun klavyelerinden biri. Klavyeyi elinize aldiğinizde fark edebileceğiniz ilk özellik, ona sık bir görüntü veren karbon fiber kaplaması. Revoltec tarafından yapılan bir açıklamaya göre sivi içinde hazırlanan bu kaplama taklit edilemez bir yapıya sahip. Eminim ki hepiniz hararetli bir online kampaşma sırasında, Ctrl ya da Alt tuşuna basmak isterken yanlışlıkla oaptal tuşa basıp Windows'a geri dönmüş ve küfrü basmışsınızdır. Ama bu küfür oyunu kaybetmenizi engellememiştir. Fightboard'un üst kısmında yer alan 11 adet multimedya kısa yol tuşundan ortada olanı, bu dramın

yaşanmasını engelliyor ve Windows tuşunu kilitliyor. Klavye ayrıca 10 adet makro tuşa sahip. Bu tuşların her birine ikişer faklı görev yüklenerek toplamda 20 adet makro tuş elde edilebiliyor.

Revoltec Fightboard'un en güzel özelliği ise oyularda çok sık kullanılan "Q, W, E, A, S, D" tuş takımının kolayca yerinden çıkarılabilmesi ve oyular için özel olarak hazırlanan tuş takımları ile değiştirilebilmesi. Yani Fightboard, Transformers'taki gibi dönüşüm geçirebiliyor. Bir aparat aracılığıyla tuşları yerinden çıkarıp yeni tuşları yerine takmak sadece birkaç saniye sürüyor. Gri karbon tuşlar yerlerini aldıında klavye mükemmel bir haleбурнıyor ve oyundaki başarınız sadece sizin beceriniz endeksiyor.

Ek özelliklere gelince; Revoltec Fightboard Advanced, kablolu ve USB 2.0 arabirimini kullanıyor. Klavyenin kablosuz olmamasının nedeni çok basit: Profesyonel oyuncular daha çok kablolu klavyeleri tercih ediyorlar çünkü oyularda minimum tepki süresi ancak kablolu klavyeler ile sağlanabiliyor. Kablosuz klavyelerde meydana gelebilecek milisaniye düzeyindeki gecikmeler bile başınıza büyük belalar açabilir. Öte yandan firma, benim gibi iri yarı oyuncuları da göz önüne alarak klavyenin içindeki kafesi çelikten imal etmiş. Son olarak, klavyeye Türkçe tuşların eklenmiş olması Fightboard Advanced'i rakiplerinden ayırmıyor çünkü ülkemizde bulunan diğer oyun klavyelerinin çoğu -ne yazık ki- Türkçe dil desteğiinden yoksun. HÜSEYİN HACIMUSTAFAOĞLU



Revoltec Fightboard Advanced

Fiyat	49 Euro + KDV
Firma	Revoltec
Web	www.megabyte.com.tr
İthalat	Megabyte Bilgisayar

- ⊕ Karbon Fiber kaplama
- ⊕ Karbon oyun tuşları
- ⊕ Windows tuşunu kitleme tuşu
- ⊕ Türkçe harfler
- ⊖ Su geçirmemeye özelliği yok
- ⊖ Yüksek çalışma potansiyeli

8



Logitech G15 Gaming Klavye

Fiyat	99 Dolar + KDV
Firma	Logitech
Web	www.vatanbilgisayar.com
İthalat	Vatan Computer

- ⊕ Tuş takımı aydınlatması
- ⊕ LCD ekran
- ⊕ Tabii ki G tuşları
- ⊖ Türkçe olmasına
- ⊖ 53 cm'lik genişliği
- ⊖ Yazılımın noksan olması

9

Logitech G15 Gaming Klavye

Logitech G15, -kardeşi G11 ile beraber piyasadaki en çok programlanabilir tuş sahibi olan klavye. 18 adet programlanabilir G tuşu, 9 adet M tuşuyla kombinasyon oluşturarak 54 sayısına ulaşıyor.

G15'i elinizin alındığınız ürünün biraz ağır olduğunu fark edeceksiniz fakat onu diğer klavyelerden fiziksiz olarak ayıran asıl özelliği G tuş takımının neden olduğu genişlik ile 53 cm'ye ulaşan boyutu. Yani bu klavye için masanızda oldukça büyük bir alan ayırmamanız gerekiyor.

Klavyenin çok sık ve kullanışı bir LCD ekranı var. Bu LCD ekranда tek yapamadığınız şey, oyunu bu ekranдан oynamak. Tarihi, saat, CPU ve RAM kullanımını, gelen mail uyarısını, oynadığınız oyundaki silah - cepheane verilerini ve hatta oyun içinde takım arkadaşlarınızdan gelen mesajları dahi bu ekran da görebiliyorsunuz. G15 ile gelen yazılım sayesinde ekran da görebildiğiniz bu verilerin rotasyon süreleri de ayarlanıyor. Ayrıca, ışıklandırmayı ve parlaklığını da yine bu ekranдан kontrol edebiliyorsunuz. LCD panelinin alt tarafında ise multimedya kontrolleri ve analog ses tuşu bulunuyor.

G15'in dikkat çeken bir diğer detayı, tuş takımı için hazırlanan üç farklı aydınlatma

seçeneği. Benim gibi geceleri, karanlıkta oyun oynayanların çok hoşlanacağı bir özellik bu.

G15'in performansı gayet iyi; tuş tepkilerinde en ufak bir gecikme yok ve birçoく tuş aynı anda bastığınızda hiçbir sorun yaşanmıyor, o sinir bozucu ses çıkmıyor. Ayrıca Windows tuşlarını kitlemeye yaranan anahtar sayesinde oyularda yanlışlıkla Windows tuşuna basmak da tarih olmuş. Bu özelliği aktif hale getirmek için tek yapmanız gereken şey, oyuna girerken anahtarı "oyun modu"na getirerek Windows tuşlarını iptal etmek.

Üzerindeki iki adet USB port'u sayesinde bir USB Hub olarak da kullanabilen G15'e, gamepad'ınızı ya da USB mouse'unuzu takabilirsınız. Oldukça büyük bir rahatlık sağlayan bu özellik, masanızın derli toplu olmasını sağlıyor. Ayrıca, kısa gamepad kablolarının sizi kısıtladığı durumlarda bu port'lari kullanarak özgürce oyuncunuza oyuyorsunuz.

Bu oyuncu canavarıyla yaşadığım tek sorun, G tuşlarına atadığım makro komutlarının yerlerini kolayca değiştirememem oldu. Keşke "sürükle bırak" benzeri bir özellik kullanılmış olsaydı. Ek olarak, klavyenin bir profil yaratma özelliği var. Bu sayede farklı oyular için farklı kombinasyonları kullanabiliyorsunuz.

G15, kesinlikle kaçırılmaman gereken bir klavye. Şahsen bu klavyeyi dağıtmayıya geri göndermemi düşünmüyorum; siz de bunu duymadınız, okumadınız... Bu arada, G15'in yanındaki tutaklar, LAN partilerinde etrafı dolaşan gicik tiplerin kafalarına geçirmek için ideal. HÜSEYİN HACIMUSTAFAOĞLU



Creative Fatal1ty

"Creative" denilince oyuncular birdenbire dikkat kesilir zira firmanın ses kartları ve sistemleri konusunda başarılı bir geçmişi vardır. Bu defa da karşımıza, Creative tarafından üretilmiş ve Jonathan "Fatal1ty" Wendel imzasını taşıyan bir

Microsoft Razer Reclusa

Fiyat	40 Dolar + KDV
Firma	Creative
Web	www.multimedya.com
İthalat	Multimedya

- ⊕ İyi tepki süresi
- ⊕ Şık ve konforlu tasarım
- ⊖ FPS'lerde sorun çıkan ufak Ctrl tuşu
- ⊖ Tuşların birbirlerine çok yakın olması

6

klavye çıkıyor. Biraz yakından baktığınızda bu klavye size hiç yabancı gelmeyecek çünkü Creative Fatal1ty, Auravision'in bundan tam dört yıl önce piyasaya sunduğu EluminX modelinin yeniden üretilmiş bir versiyonu gibi.

Ürünün bize ne sunduğuna bakacak olursak, ilk olarak, açılıp kapanabilen arka ışıklandırma sistemi göze çarpıyor. Yalnız kullanılan mavi ışık, tuşların görünebilirliğini zaman zaman olumsuz yönde etkiliyor. Tuş takımının ise düzüstü bilgisayarlarda kullanılan Sunrex setinden olduğunu ve çok iyi bir tepki süresinin yanı sıra, kısa vuruşlara sahip olduğunu görüyoruz.

Ince olması nedeniyle Fatal1ty'nin herhangi bir bileklik gerektirmemesi bir avantaj. Ürünün en kötü özelliği tuşlarını birbirlerine çok yakın olması. Bu yakınlık nedivile, ani durumlarda "keskin" tuş vuruşları yapmak zorlaşıyor. HÜSEYİN HACIMUSTAFOĞLU

Microsoft Razer Reclusa

Microsoft ve Razer, klavye ve mouse söz konusu olduğunda aklı gelen en başarılı firmalar. Microsoft'un düzinelerce klavye ve mouse'u mevcut, Razer ise "Oyunculardan, oyunculara" sloganıyla ürünler hazırlamakta. İki firmadan daha önce hazırladığı Habu adlı mouse'tan sonra bu

defa Reclusa adlı klavye var karşımızda.

Reclusa, ilk bakışta köşesiz tasarımı ile dikkat çekerken sentetik deriden imal edilen bilekliklerin ürüne estetik katması gözden kaçmıyor. Reclusa'nın bir diğer özelliği ise Windows'tayken özel bir işlevle sahip olan fakat isteğinizi doğrultuda kişiselleştirebileceğiniz tuşlar. USB arabirimini üzerinden bağlanan ürünün girişleri altın kaplama. Ürünle bir de bir yazılım geliyor; kullanımı kolay olan bu yazılım sayesinde ürünün ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

Klavveyi kullanırken çıkan ses gerçekten çok düşük. (Space tuşu hariç; bu tuş nedense diğer tuşlara oranla çok daha fazla ses çıkarıyor.) Tuşlarda kullanılan teknolojiyi Razer'in geliştirmiş olması ürünün ergonomisini artırıyor ve tuşlara hangi sertlikle basarsanız basın herhangi bir performans farkıyla karşılaşmamanızı sağlıyor. Tüm bunların yanı sıra, makrolar sayesinde, oyunlarda sık kullandığınız işlemler -CS'de silah satın alma gibi- otomatik bir şekilde gerçekleştiriyor. REÇEP BALTAŞ

8

Microsoft Razer Reclusa

Fiyat	63 Dolar + KDV
Firma	Microsoft, Razer
Web	www.arena.com.tr
İthalat	Arena Bilgisayar, Koyuncu Elektronik

- ⊕ Kullanımı kolay Razer yazılımı
- ⊕ Sessiz tuşlar
- ⊕ Altın kaplama USB giriş
- ⊕ Köşesiz tasarım
- ⊖ Ses çıkan Space tuşu



Logitech G11 Gaming Klavye

Oyuncuların günülerinde, hem ses sistemleri, hem de oyunlar için özel olarak hazırladıkları kontrol cihazlarıyla taht kuran Logitech, G15 modelinden sonra G11 modeli ile de çok iyi iş çıkarmış.

Benzerleri gibi aydınlatma özelliğine sahip olan bu klavyede -Logitech G15'te olduğu gibi- tam tamına 18 adet G ve üç adet M tuşu mevcut. Bu tuşlar sayesinde, oyunlarda, dilediğiniz ayarı çok daha kolay bir şekilde yapabiliyorsunuz. Bu ayarları yapmak için ürünün yanında gelen yazılımı kullanabilirsiniz. Konforlu ve kişiselleştirilebilir tuşları, hızlı tepki süresi ve Windows tuşunu devre dışı bırakma özelliğyle bu ürün, G15 ile birlikte yıldızı parlayan bir oyun klavyesi. Bu klavyeyi G15'ten ayıran özellikler ise LCD ekranının olmasına ve fiyatının G15'ten daha ucuz olması.

DONANIM

9

Logitech G11 Gaming Klavye

Fiyat	74 Dolar + KDV
Firma	Logitech
Web	www.hs.com.tr
İthalat	Hızlı Sistem

- ⊕ 18 adet G ve üç adet M tuşu
- ⊕ Multimedya klavye özelliği
- ⊕ Windows tuşunu devre dışı bırakma özelliği
- ⊕ İki adet USB port'u
- ⊖ Tuşlarının yerlesimi



A4 Tech X7-G600

Oyun donanımı konusunda pek aktif olmayan A4 Tech, X7-G600 oyun klavyesi ile "Ben de bu işte varım" diyor adeta. X7-G600'ü ilk bakışta "standart bir klavye"

olarak algılayabilirsiniz zira ürünün, renkli tuşları dışında diğer normal klavyelerden pek farkı yok. Fakat detaylara baktığımızda bu cihazın hangi amaçla üretildiğini anlıyoruz.

Anlaşılan, A4 Tech'e göre, oyun oynarken klavyenin sabit durması için ağır olması gerekiyor. (Halbuki ayaklar yardımıyla klavyeye bu özellik katılabilir.) Bu nedenle firma, klavyeyi olabildiğince ağırlaştırmış. Ürünün bir diğer özelliği ise W, A, S, D tuş kombinasyonları ile oyunda kullandığınız silahları hızlı bir şekilde değiştirebilmeniz. Son olarak, eğer obur bir oyuncusunuz ve üzerine kola döktüğünüz için bir düzine klavyeyi çöpe atmak zorunda kaldığınız A4 Tech bu sorunuza "su geçirmeme özelliği" ile derman oluyor. Böylelikle klavyenizi ve klavyenizin çevresini şantiye alanı (?) olarak kullanabiliyorsunuz. REcep BALTAŞ

A4 Tech X7-G600

Fiyat	20 Dolar + KDV
Firma	A4 Tech
Web	www.mascom.com.tr
İthalat	Mascom

- ⊕ Su geçirmeme özelliği
- ⊕ Uygun Fiyatı
- ⊖ Kısa yol tuşunun olmaması
- ⊖ Ekstra özelliklerden yoksun olması
- ⊖ Fazla ağır olması

5



A4 Tech X7 G100

Gün bugündür arkadaşlar; W, A, S, D tuşlarının anti-simetrik diziliminden ve devamlı olarak basılı tutmak zorunda kaldığımız kaygan, sert W tuşunun bileğimizde ve parmağımızda yarattığı ağrılardan kurtuluyoruz. İşte karşımızda; simetrik olarak yerleştirilmiş, genişletilmiş, parmak hizamıza göre eğim verilmiş ve

özel bir kaplamaya sahip olan W, A, S, D tuş takımı... Bir oyuncu daha ne ister ki... Geriye kalan tuşlar, elinizin altında kalacak şekilde gruplandırılmış. Shift tuşunun ve numaraların yerleri de gayet iyi. Klavyenin su geçirmeme özelliği de bulunuyor fakat bu özelliği test etmeye cesaret edemedim; ne de olsa emanet klavye.

Klavyenin kutusundan çıkan çerçeveler çok hoş. Bu çerçeveler Counter-Strike, Battlefield 2, Call of Duty ve Half-Life 2 oyunlarının tuş dağılımına göre isimlendirilmiş, bu sayede hangi tuşun ne işe yaradığını kolayca öğrenebiliyoruz. Kutudan bir de oldukça kaliteli bir taşıma çantası çıkıyor ve çantanın önünde bir mouse gözü yer alıyor; artık sırtınıza klavyenizi atıp bir LAN partisine gidebilirsiniz, selamet! REcep BALTAŞ

A4 Tech X7 G100

Fiyat	12 Dolar + KDV
Firma	A4 Tech
Web	www.vatanbilgisayar.com
İthalat	Vatan Computer

- ⊕ Tuş yerleşimi ve kaplaması
- ⊕ Zengin aksesuar yelpazesi
- ⊕ Sürücüye ihtiyaç duymaması
- ⊕ Uygun Fiyatı
- ⊖ W, A, S, D tuşlarının altındaki tuş grubunun uzaklaşması

7



Zotac 8800gt 512 MB Gddr3 Dvi 16x

EKRAN CANAVARI

Piyasaya yeni giren, dolayısıyla elimize de yeni ulaşan bir marka Zotac. Penta'nın distribütörlüğünde elimize ulaşan bu canavar, fiyat / performans oranı göz önüne alındığında sınıfındaki fark atıyor. DirectX 10 ve Shader Model 4.0'ı destekleyen kart, 660 Mhz çekirdek ve 1800 Mhz hafıza hızına sahip. Kartın shader hızı ise 1600 Mhz.

DirectX 9 tabanlı birkaç oyunda yaptığım testlerde oldukça olumlu sonuçlar aldım. Test tabanı 1920x1200 - 4xAA 16xAF olarak belirledim ve tüm grafik ayarlarını maksimuma çektim. Call of Duty 4 - Avr. FPS: 68, Colin McRae Dirt - Avr. FPS: 37, Enemy Territory: Quake Wars - Avr. FPS: 36, Half-Life 2 Episode

2 - Avr. FPS: 65, Bioshock - Avr. FPS: 64 değerlerine ulaştı ki bu değerler gayet tatminkar.

Kartın üzerinde, 2560x1600 gibi çok yüksek çözünürlükleri destekleyen çift DVI bağlantısı mevcut. TV çıkışını ise HDTV desteği ile kullanabiliyoruz. 8800 GT'nin bir başka olumlu özelliği ise oldukça sessiz çalışan fanı; overclock yapıldığında bile fan, sessizliğinden taviz vermiyor. HÜSEYİN HACIMUSTAFAOĞLU

FİYAT 280 Dolar İTHALAT Penta Bilgisayar

WEB www.penta.com.tr



KİŞİSEL OYUN SİMÜLATÖRÜ: X-WISHES RACING

MOTOR SPORLARI DÜNYASININ PROFESYONELLERI TARAFINDAN GELİŞTİRİLP TASARLANAN VE YARIŞ PILOTLARI TARAFINDAN TEST EDİLP ONAYLANAN X-WISHES RACING PGS, SİCAK EV ORTAMIMIZA MOTOR SPORLARINI EN GERÇEKÇİ HALİYLE AKTARİYOR. YARIŞ KOLTUĞU, DAYANIKLI METAL ALAŞIMLI GÖVDESİ VE AKSESUARLARI İLE X-WISHES RACING PGS, HEM YARIŞ PILOTLARI, HEM DE OYUN TUTKUNLARI İÇİN EĞLENCEYİ VE EĞİTİMİ BİR ARADA SUNUYOR. ARALIK AYINDA DÜZENLENENECİL COMPTEX FUAR'nda, DERGİMİZİN VE CHIP DERGİSİNİN STANTLARINDA BU SIMÜLATÖRÜ DİLEDİĞİNİZDE TEST EDİP KULLANABİLİRSİNİZ. BİLGİ İÇİN: www.x-wishesracing.com



ZEROtherm NV120 Nirvana

GÜZEL OLDUĞUNUZ KADAR SOĞUKSUNUZ DA

ZEROtherm, CPU soğutucu dünyasına ilk girdiğinde, kelebeğe benzeyen ve çok iyi puanlar alan BTF90 modeli ile ün salımıtı. Firma bu defa, NV120 Nirvana modeli ile dönüş yaptı. Sekiz adet bakır ısı borusuna sahip olan NV120, hem AMD, hem de Intel işlemcilerin dertlerine deva olacak şekilde tasarlanmış. 120 mm'lik sık bir mavi led'i bulunan NV120'nin, fan hızı 700~2,600 RPM arasında değişirken çakıldığı gürültü ise oldukça az (39Dba). Ürünün öne çıkan bir başka özelliği ise üzerindeki fanın değiştirilebilmesi; bu sayede herhangi bir bozukluk olursa fanı başka bir fanla kolayca değiştirebiliyorsunuz. Test amacıyla NV120 ile Intel'in stok soğutucusunu topladık; tam 58 C'a ulaşan stok fanının yanında NV120, 41 C'ta kalmayı başardı. Hatta ürün, Intel'in stok fanının boşta 43 C'a ulaşığı durumda, düşük ayarda olmasına karşın 42 C'ta kalmayı başarak ne kadar soğukkanlı olduğunu gösterdi ve bizden tam puan aldı. REcep BALTAŞ

FİYAT 75 Dolar + KDV İTHALAT Akortek Bilişim WEB www.akortek.com

HOŞ GELDİN HD 3800

AMD, ATI Radeon HD 3800 serisi grafik işlemcilerini piyasaya çıkardı. DirectX teknolojisinin son sürümü olan 10.1'i ve 55 nm işlem teknolojisini destekleyen ATI Radeon HD 3800 serisi, ATI CrossFireX teknolojisi ile "aynı anda dört ekran kartı" desteği sağlayarak yine bu sistemlere istahla bakmamıza neden olacak gibi görünüyor. HD 3850 ve HD 3870 adında iki farklı model olarak piyasada görüceğimiz kartlardan HD 3850, 256 MB GDDR3; HD 3870 ise 512 MB GDDR4 hafızaya sahip olacak. Ve kötü haber: Bu iki ürün, ABD'de sadece 179 ve 219 Dolar'dan satılsa sunulacak; geçmiş olsun! Bilgi için: amd.ati.com

Asus Xonar D2

DAVULUN SESİ YAKINDAN DA GÜZEL GELSE...

Mükemmel bir sistem toplamaya çalışırken her zaman işlemcilere ve ekran kartlarına dikkat eder, ses kartlarını -nedense- arka planda bırakırız. Ancak kulak zevkini de göz ardi etmemek gerek. Bugüne kadar kulak zevkimiz için (Bilhassa Ercan'ın kulak zevki için...) Nedense artık? çoğunlukla Creative'in kapısını çaldıktı ama pazara giren yeni ürünlerle seçeneklerimiz arttı. Asus'un Dolby ve DTS destekli ses kartı Xonar D2 de bunlardan biri. Ürüne baktığımızda ilk göze çarpan özelliğinin EMI, yani elektromanyetik arabirim olduğunu görüyoruz. Bu arabirim, kartın işlediği ses sinyallerini dış etkenlerden koruyor ve çok temiz bir ses elde etmemizi sağlıyor. Kart, Vista altındaki oyunlarda Creative X-Fi'nin performansını yakalayamıyor ancak müzik, film ve multimedya konusunda çok iyi sonuçlar veriyor. REcep BALTAŞ

FİYAT 155 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr





Seagate Barracuda 1 TB 7200.11

AT KOŞTURABILECEĞİNİZ KADAR ALAN!

Seagate de TB'lılar diyarına adım atan iddiyalı isimler arasına katıldı. Şimdi şöyle bir soru sorabilirsiniz: "Seagate'in sabit diski diğer firmaların sabit disklerinden üstün mü ki?" Eğer bu soruyu, "Ürettiği sabit diskler en çok güvenen firma hangisi?" diye değiştirirsek cevap vermek kolaylaşır; Seagate, uzun garanti süresi ve iyi müşteri ilişkileriyle tanınan bir firma.

Teste geçecek olursak: Ürün (ST31000340AS), HD Tach'ın testlerinde ortalama 86.7 MB/s okuma ve 76.8 MB/s yazma performansı ile göz dolduruyor. Tek disk olarak çok iyi bir performans gösteren ST31000340AS'ye (Hükümlü kodu gibi resmen!) her oyuncunun Nirvana'sı olan RAID sistemini kurmaya karar verdik. Ortalama 115.6 MB/s okuma hızı ve 105.9 MB/s yazma hızı ile Seagate kalbimizi çalmayı başardı. REcep BALTAŞ

FİYAT 400 Dolar + KDV İTHALAT Arena Bilgisayar www.arena.com.tr

DÜNYANIN İLK 1500 WATT SLI SERTİFİKALI GÜÇ KAYNAĞI

Thermaltake'in ToughPower 1200 Watt versiyonunu önceki sayılarımızda incelemiştik. Şimdi firma, bu ürünün 1500 Watt'lık versiyonu ile karşımıza çıkıyor.

Toughpower 1500W, piyasadaki SLI sertifikalı güç kaynakları arasında en çok güç üreten model. Bunun yanı sıra dünyadaki SLI sertifikalı tek 1500 Watt'lık güç kaynağı olma özelliğine de sahip. Ürünü satın aldığınızda Intel ATX 12V 2.3 ve EPS 2.91 ile uyumlu, dört adet 6pinPCI-E ve dört adet de 8pin PCI-E bağlantısı bulunan bir güç kaynağının sahibi oluyorsunuz. Şayet bu güç kaynağını eski P3 makinenizde kullanmayı planlıyorsanız kendinize rahatlıkla bir SLI sistem kurabilirsiniz. Bilgi için: www.thermaltake.com

Gigabyte P35 DS3R Anakart

PC'NİN YENİ ANASI

Intel'in P35 yonga setinin nimetlerinden faydalanan bir diğer anakart, Tayvanlı üretici Gigabyte'in P35 DS3R modeli. Aslında anakarttaki girişlerden pek bahsetmeye gerek yok zira siz de ilerleyen satırlarda, SATA II ve 7.1 ses kartı girişlerinden, bütün aygıtlarınızı USB ile kullandığınızda tüm portları USB ile kullanmanız bile fazla gelecek olan USB arabiriminden bahsedeceğimizi biliyorsunuz. Bu kadar bağlantıdan sonra ürünün 800/1066/1333 frekanslarındaki bütün LGA 775 işlemcileri desteklediğini

de belirtelim. Anakartın göze çarpan bir diğer özelliği, yüksek kondensatör sayısı sayesinde sorunsuz çalışması.

Söz konusu overclock olduğunda da Gigabyte, -umduğumuz gibi- tatmin edici sonuçlar veriyor ve iyi bir OC performansı sergiliyor. 3DMark testlerinde de iyi sonuçlar elde eden P35 DS3R, 495 Mhz FSB hızını yakalamamızı sağlayarak anakartlar arasında ilk beşe girmeyi başarıyor. Kısacası, eğer yeni bir anakart alacağınız ve tercihinizi Intel'den yana kullanacağınız fakat bütçeniz kısıtlıysa P35 DS3R sizin için ideal. REcep BALTAŞ

FİYAT 175 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim www.kont.com.tr



LEVEL PAZARI

Oyun oynamak için yeni bir bilgisayar mı alacaksınız? Lütfen bizimle gelin...

	Ekonomin - 500 Euro	ideal - 1000 Euro	LEVEL - 2000 Euro
Kasa	250 Watt Mini Tower	400 Watt Midi Tower	750 Watt Big Tower
Anakart	i945 ya da AMD 690 çipsetli, 7.1 destekli	nForce 650i ya da AMD 580X çipsetli, 7.1 destekli	Intel X38 ya da nForce 680i çipsetli, 7.1 destekli, Firewire 800
İşlemci	Intel Core 2 Duo E4400 ya da AMD Athlon 64 X2 5000+	Intel Core 2 Duo E6600 ya da AMD Athlon 64 X2 6000+	Intel Core 2 Quad Q6700
Bellek	1 GB DDR2 667	2 GB DDR2 800	2 GB DDR2 1066
Ekran Kartı	GeForce 8500 GT ya da Radeon HD 2400 XT 256 MB	256 MB GeForce 8600 GTS ya da 512 MB Radeon 2600 XT	2x 512 MB Radeon HD 2900 XT ya da 768 MB GeForce 8800 Ultra
Sabit Disk	250 GB 7200 Rpm	400 GB 7200 Rpm	2x 750 GB 7200 Rpm (RAID 0/1)
DVD Yazıcı	16x Multi	20x Multi (Dual Layer)	Multi 20x (Çift katman)
İşletim Sistemi	Windows Vista Home Basic	Windows Vista Home Premium	Windows Vista Ultimate

EKRAN KARTLARI

UFAK SORUNLAR VS. BÜYÜK AVANTAJLAR

Anakart ve ekran kartından sonra ses sistemi, soğutucu ve kasa içine de el atan Gigabyte en sonunda "Benim ne eksiyim var" diyerek güç kaynağı içine de girmeye karar verdi, iyi ki de verdi. Az sonra Gigabyte'in, verdiği bu kararla hayatımıza neler kattığını göreceksiniz. Evet, Odin GT 800W, adından da anlaşılabilceğ gibi 800 Watt güç sağlıyor. İncelemeye başladığımızda ilk gözümüze çarpan şey ürünün USB bağlantısı oluyor. Bir dakika, güç kaynağının üzerinde bir USB girişи gördüm sanki... Evet, bu bağlantı sayesinde, güç kaynağımızın ne durumda olduğunu, beraberinde gelen yazılımın kadranına bakarak öğrenebiliyoruz. Bu insanlık için küçük, bizim için büyük olan özellikten sonra ürünün performansına değinmek istiyoruz. Odin'in 5V ve 12V çıkışları gayet sorunsuz gözükürken 3.3V çıkışı biraz dalgalı gibi ama bu sorun değil zira P-Tuner ile bunu ayarlamak çok kolay. Verimlilik testine geçmek gerekirse: Gigabyte'takilerin ne yaptıklarını bilmiyoruz ama şunu gördük ki %84 gibi bir oranla bu cihaz, şimdiden kadar incelediğimiz en verimli güç kaynağı oldu. Ancak ürünün ufak bir problemi var: Gigabyte biraz fazla ses çıkarır bir güç kaynağı. Fakat P-Tuner yazılımı için yapılacak ufak bir güncelleme ile bu sorun çözülebilir. Sonuç olarak, mükemmel yazılım kontrolü, yüksek verimi ve Quad PCI-E bağlantısı ile Odin bizi mutlu etmeye başlıyor. Onu seviyoruz!

FİYAT 257 Dolar + KDV İTHALAT Kont Bilişim WEB www.kont.com.tr



INTEL QUAD-CORE VE CORE 2 İŞLEMCİLERİNDE LİMİT AŞIMI

Asus, yeni anakartı P5B-E Plus'ı duyurdu. Enerjiyi oldukça verimli bir şekilde kullanan ve Intel Core 2 İşlemcilerin destekleyen kart, P965 yonga seti ile DDR2 800 Mhz dual-channel (çift kanal) bellek mimarisine sahip. %100 yüksek kaliteli, iletken Polimer kapasitörleri kullanılan P5B-E Plus, en üst düzeydeki bileşenleri kullanarak oluşturacağınız bir sistemden en üst düzeyde performans elde edebilmeniz için sadece Asus anakartlarında bulunan şu özelliklerini içeriyor: Ekran kartının performansını artıran PEG Link, optimize performans ve sessizlik sağlayan AI Gear, gerçek zamanlı performans artırımı sağlayan AI NOS, etkili ve sessiz soğutma sağlayan Stack Cool 2 ve sistemin durumuna göre fan hızını ayarlayan Q-Fan 2... Bilgi için: www.asus.com.tr



Z alman Z M - R S 6 F U S B K u l a k l i k

USB İLE KULAKTAN KULAĞA

"Şu USB'nin de suyunu çıkardılar canım; USB kulaklı mı olur?" demeyin çünkü Zalman bu konuda iddialı. O zaman bakalım, nasıl oluyormuş bu USB kulaklıklar...

Öncelikle, ürünün USB bağlantılı olmasının asıl nedeni içinde bir ses kartının, yani C-Media USB 106'nın yer alması. Kulaklığın bir diğer önemli özelliği ise 5.1 desteği sunması. Test sonuçlarına geçmeden önce ürünün, rakipleri Sennheiser'a veya Technics'e göre biraz ağır olduğunu belirtmekte faydalı var.

ZM-RS6F'nin marifetlerini görmek için birçok şarkıyla test yaptıktan sonra filmlere ve oyunlara geçti. Bu testlerden olumlu sonuçlar alan ZM-RS6F'yi daha sonra rahatlık ve dayanıklılık açısından inceledik. Test sonunda kulaklarımıza dinlenmeye bıraktık ve şunu gördük ki ZM-RS6F ile bütünsüz olan C-Media ses kartı, tatmin edici bir ses kalitesi sunmuyor. Ancak altı adet bağımsız hoparlör, tasarımını ve kullanım kolaylığını göz ardı etmemek gereklidir.

FİYAT 69 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend web www.dijitaltrend.com



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

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)



Geçen ay donanim@level.com.tr adresimizde yaşanan küçük bir sorun nedir? Bazi okurlarımızın mail'leri çok geç elimize ulaştı. Bu yüzden soruları sayfaya giremeyen okurlarımızdan özür diliyoruz. Yine her türlü donanım sorununu içinposta adresimiz emrinize amadedir. Bekliyoruz efendim...

S: Merhabalar; ben yeni bir PC toplayacağım ve bu aşamada aklıma takılan birkaç soru var. Yardımcı olursanız sevinirim.

1. 22' bir LCD monitör almayı düşünüyorum; önerebileceğiniz en uygun model hangisidir?

2. DDR3 destekli bir anakart üzerinde DDR2 RAM'ler çalışır mı? DDR2 ile 3 arasında performans olarak çok fark var mı? Seçimim hangisinden yana olsun?

3. Daha yeni ekran kartları için beklemek doğru mu? Maddi açıdan herhangi bir sorunum yok ve sabırsız adamın tekiyim ancak 8800 GTX'ye anlamsız derecede pahalı. Yeni XFX 8800 GT'yi tavsiye eder misiniz acaba? Şimdiden teşekkürler, herkese selamlar saygılar. Ozan "peregrin" Sefi

C: Selam Ozan. Belli ki kararsızlığın yüzünden depresyonun eşiğindesin. Hemen seni bu ruh halinden çıkarıyorum. Şimdi, ilk olarak, monitör tavsiyesi istemişsin; ben de buna karşılık almak istediği ekran kartı modeline bakarak oynayacağı oyunları tahmin ettim ve bu oyulara göre modeller önermemi uygun buldum. Bu bağlamda sana üç farklı monitör öneriyorum: Benq FP222WH TFT LCD, Samsung 2232BW TFT LCD ve bütçeni biraz daha zorlayabilecek bir model olan Philips 220AW8FS Wide Screen. İkinci sorunun cevabı gelecek olursak, "Her zaman değil, hatta nadiren" demek istiyorum zira piyasadaki birkaç "hybrid" anakartın dışında, her iki bellek türüne de destekleyen pek model yok. Almak istediği anakartı iyice araştırman gerekiyor. 35 Dolar gibi bir fiyatta 1 GB DDR2 bulunabilirken, 1 GB DDR3'ün fiyatı ise 250 Dolar civarında; aradaki büyük fiyat farkına rağmen performans farkı yok ancak Aralık ayının sonuna doğru fiyatı düşeceğinden 1 GB DDR3'ü almayı düşünebilirsin. Geriye kaldı ekran kartı sorunu; evet, 8800 GTX pahalı ama verdiği parayı sonuna kadar hak eden bir kart. XFX 8800 GT'yi ise tavsiye ederim. İyi oyular, yeni sorularını bekliyorum.

S: Selamlar LEVEL Ailesi. Geçenlerde bilgisayarımı upgrade ettim ve anakartın üzerindeki grafik işlemcisini yeterli bulmadığım için Geforce 8600 GT aldım ama ne olduysa bundan sonra oldu. En son sürücüler yükümlü olmasına rağmen Bioshock gibi oyuların birkaç dakika sonra oyun kapanıyor ve "Program bir hatayla karşılaştı, kapatılması gereklidir" mesajıyla karşılaşıyorum. Bana bir yol gösterirseniz çok sevinirim. İyi çalışmalar. Uğur Aksoy

C: Merhaba Uğur; bu o kadar genel bir problem ki inan bana, bilgisayarının önünde çay içmenden ya da oyun oynarken oyunu bırakıp tuvalete gitmenden bile kaynaklıyor olabilir. Yine de birkaç fikir yürütelim; ilk önce güç kaynağının yeterli olup olmadığına bir bak. Tüm donanıma yeterli elektrik gidip gitmediğini kontrol etmelisin. Bunun için daha düşük voltaj çeken herhangi bir ekran kartını deneyebilirsin. Ayrıca güç dağıtan kablolardan bağlantılardırı bir kontrol et. Bunların dışında herhangi bir donanım çakışması da sorunun kaynağı olabilir. DirectX sürümünü ve ekran kartının sürücülerini tamamıyla bilgisayarından kaldırıp baştan kurmak bir çözüm olabilir. Bu çözümler işe yaramazsa ekran kartından kaynaklanan bir sorunla karşı karşıya olabilirsin; ekran kartın üç boyutlu uygulamalarda çuvallıyor olabilir. Kolay gelsin.

S: Tüm LEVEL çalışanlarına ve okurlarına merhaba. Bilgisayarımmda bundan kısa bir süre önceki kadar kesinlikle bir problem yoktu. Tüm uygulamalarda sorunsuz bir performans sergileyen bilgisayarım, evimdeki

fiziksel bir hatadan kaynaklıyor gibi geldi. Eğer kasana bağlı bir regülatör yoksa ve bilgisayarın açıldığı volta jda ani bir dalgalanma olduysa sistemin muhtemelen bundan zarar görmüştür. Benim aklıma ilk gelen terslik, bunun anakartla ya da güç kaynağıyla ilgili bir problem olduğu yönünde. Diğer güçlü olasılık ise RAM'lerinin bozulmuş olması. Bunu anlamadan en güzel yolu ise bir şekilde bozulduğunu düşündüğün donanımları, yenileri ya da eşdeğerleri ile değiştirip sistemi bir deneme sürecine tabi tutmak. Bu deneme - yanılma sürecinde daha önce denediğin ama verim alamadığın uygulamaları yeniden çalıştırmayı deneyerek hatanın kaynağını tespit edebilirsin. Görümek üzere.

S: Merhabalar, uzun bir süredir sorunsuz bir şekilde kullandığım dizüstü bilgisayarımdan aniden çalışmamaya başlıdı. Word'de yazı yazarken bir anda donan bilgisayarım "mavi ekran" verdi ve resetleyip tekrar açmaya çalıştığım zaman yine -bir donanım sorununun habercisi olan- mavi ekran ile karşılaştım. Şu anda sistemim hiçbir

iki saniyelik bir voltaj değişikliği sonucunda sürekli hata vermeye başladı. Oyun oynarken kaplamalar bozuluyor, dokular kayboluyor ya da deform oluyor ve yeni uygulama yüklemeye çalışırken sürekli "CRC" hatası alıyorum. Hatta birkaç kere program kurma sırasında yüklemeye barınan bir ileri, bir geri gitmebine şahit oldum. Bilgisayarımın dengesi resmen altüst oldu. Sizce bu sorunlar neden kaynaklıyor olabilir?

Recep Burunsuz

C: Selamlar Recep. Tip dilinde "manik depresif" adı verilen psikolojik bir rahatsızlığa yakalanan bilgisayarın veri akışında kesinlikle bir problem var. Bu problem bana

şekilde açıklıyor. Bir cevap verin çünkü bu durum beni deli gibi geriyor.

Alper Büyükbacı

C: Gerilme sevgili Alper, sakin ol. Bilgisayar kullanmak böyle bir şey iste; aynı kaprisli bir sevgiliye sahip olmak gibi... Her neyse... Sorununa dönen olursak... Asıl önemli olan noktayı maalesef belirtmemişsin. Öncelikli olarak yapmanız gereken şey, dizüstü bilgisayarının pilini çıkarıp cihazı sadece elektrik bağlantısıyla çalıştırmayı denemek. Yüksek olasılıkla sisteminin pilin hasar görmüş. Bunun dışında, sisteminin üreticisi ile derhal bağlantıya geçmen en etkili çözüm yolu gibi görünüyor. Sevgiler. ☺

Furkan ve Faruk, Donanım sorunlarınız için siz cefakar bilgisayar kullanıcılarının sorunlarını dinlemeye devam edecekler. Bu sabit disk de üzerinde yaza yaza ne çizildi arkadaş... donanim@level.com.tr



Hızlı gerçekten hızlı...

Kusursuz tasarımları ve üstün performansıyla
yeni nesil Casper Nirvana notebooklar...
Geleceğin teknolojisini dizinize getiriyor,
hızınıza hız katıyor!



| Casper NIRVANA

PC

WORLD IN CONFLICT

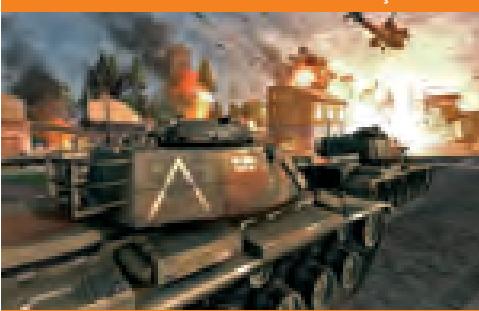
Oyunun kısayol dizininin sonuna “-console” komutunu ekledikten sonra oyuna girdiğinizde “~” tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

UnlockAllMaps: Tüm görevler açılır.

WinGame: Bölüm biter.

cmdlist: Bütün komutlar listelenir.

CameraFreedom: Serbest kamera modu açılır.

**ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS**

Oyun sırasında “CTRL+ALT+~” tuş kombinasyonuna basarak konsolu açın ve “net_allowcheats 1” komutunu girdikten sonra aşağıdaki hileleri yazın.

give health: Sağlık

give ammo: Cephane

god: Ölümsüzlük

noclip: Duvarlardan geçme

pm_thirdperson 1: Third-person kamerasını açma

pm_thirdperson 0: Third-person kamerasını kapatma

g_maxproficiency 1: Rütbeleri ve her şeyi açma

g_maxproficiency 0: Rütbeleri ve her şeyi kapatma



PS2

**SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE**

Aşağıdaki hileleri Helicarrier'dayken girin.

5000 kredi: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ

Yeni Goblin: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol

Venom: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Aşağı

Sandman: Sağ, Sağ, Sağ, Yukarı, Aşağı, Sol

**HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX**

Aşağıdaki kodları “~” tuşuna basarak açacağınız konsola girebilirsiniz.

sv_cheats 1: Hileler aktif hale gelir.

god: Ölümsüzlük

noclip: Duvarlardan geçme

notarget: Düşmanlardan zarar görmeme

maps: Harita listesi

impulse 101: Tüm silahlar

shake: Deprem yaratma

kill: İntihar etme

SPIDER-MAN: FURKAN OR FARUK

Oyunu hızlı bir şekilde bitirmek için aşağıdakileri uygulayın.

Önce “~” tuşuna basıp konsolu açın ve “(F+F) X2-1=FORF” kodunu girerek -normalde oyunun sonunda ortaya çıkan- Furkan Faruk karakterini oyuna ekleyin. Dikkat! Furkan Faruk esprili tavırlarıyla sempatınızı kazanmaya çalışacaktır ama unutmayın ki bu karakterin sahip olduğu iki farklı kişilik var: Bunlardan biri asıl düşmanınız iken diğeri ise Spider-Man ile birlikte bu düşmanı yenebilecek olan kişidir. Bu nedenle iki karakteri birbirinden ayırmamız gerekiyor. Biz bu ayrimı iki ayırdı yapmadık; eğer siz yapabiliyorsanız lütfen bizi bilgilendirin bu konuda.

**THE KING OF FIGHTERS XI**

Aşağıdaki karakterleri açmak için oyunu Arcade Mode'da oynamanız gerekiyor.

Shion: Shion, Magaki ile dövüşmeden önce onunla dövüşün ve onu yenin.

Adelheid: Karşılaştığınızda onu yenin.

Gai: Karşılaştığınızda onu yenin.

Jyazu: Karşılaştığınızda onu yenin.

Sho: Karşılaştığınızda onu yenin.

Silber: Karşılaştığınızda onu yenin.

**BLITZKRIEG 2: LIBERATION**

Aşağıdaki hileleri girmek için oyun sırasında “~” tuşuna basarak konsolu açın.

@Password (Barbarossa): Hileleri aktif hale getirir.

@God (0,1): Ölümsüzlük

@Win (0): Savaş kazanma

@ChangeWarFog (0): Savaş sisini kapatma

UNREAL TOURNAMENT 3

Oyun sırasında “Tab” tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

GOD: Ölümsüzlük

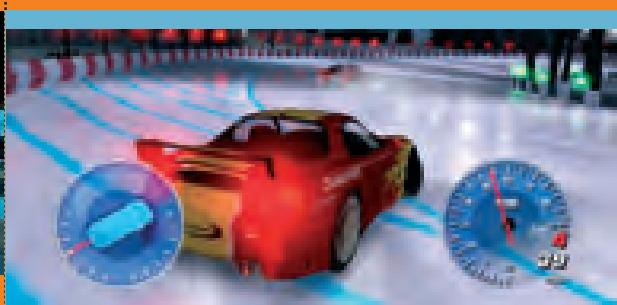
LOADED: Tüm silahlar ve cephaneler

Allammo: Cephane

Fly: Uçma

Ghost: Uçma ve duvarlardan geçme özelliğini açma

Walk: Uçma ve duvarlardan geçme özelliğini kapatma

**JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS**

Aşağıdaki kodları girerek kodların karşısındaki yer alan araçları açabiliyorsunuz.

JWRS: Nissan Skyline R34 GT-R

GVDL: BMW Z4 Roadster

FAMQ: SEAT Leon Cupra R

WIKF: Saleen S7

BSLU: Hyundai Coupe 2.7 V6

DOPX: Mitsubishi Prototype X

KDTR: Koenigsegg CCX

MRHC: Infinity G35

MNCH: Infinity G35 (Kırmızı)

PRGN: Nissan 350Z

RBSG: Holden Monaro

YTHZ: Audi TT 1.8 Quattro



SEGA RALLY REVO

Premier Professional (5): Championship'te yeterli puanı toplayarak Premier Professional League'ini açabilirsiniz.
 Premier Expert (10): Championship'te yeterli puanı toplayarak Premier Expert League'ini açabilirsiniz.
 Premier Champion (20): Championship'te Premier Final yarışını birincilikle bitirin.
 Modified Amateur (5): Championship'te yeterli puanı toplayarak Modified Amateur League'ini açabilirsiniz.
 Modified Professional (10): Championship'te yeterli puanı toplayarak Modified Professional League'ini açabilirsiniz.
 Modified Expert (20): Championship'te yeterli puanı toplayarak Modified Expert League'ini açabilirsiniz.
 Modified Champion (30): Championship'te Modified Final yarışını birincilikle bitirin.
 Masters Amateur (10): Championship'te yeterli puanı toplayarak Masters Amateur League'ini açabilirsiniz.
 Masters Professional (20): Championship'te yeterli puanı toplayarak Masters Professional League'ini açabilirsiniz.
 Masters Expert (30): Championship'te yeterli puanı toplayarak Masters Expert League'ini açabilirsiniz.
 Masters Champion (40): Championship'te Masters Final yarışını birincilikle bitirin.
 Grand Slam (50): Championship'teki bütün yarışları birincilikle bitirin.
 Car Collector (20): Championship'te yeterli puanı toplayarak bütün arabaları açabilirsiniz.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Düşmanların sağlığını görmek: Peru'daki tüm Time Trial'ları tamamlayın.
 Sınırsız 50 kalibrelik silah cephanesi: Peru'daki tüm Time Trial'ları tamamlayın.
 Sınırsız oksijen: Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

LEVEL'S AUTHOR ABLA

Oyunu kısa yoldan bitirmek için Büyük Salon'a gidin ve aynanın karşısına geçerek daha önce almış olduğunuz beyaz mendili yere bırakın; böylece aynanın içinden geçerek boss'la (Author Abla) karşılaşmış olacaksınız. Aynanın diğer tarafına geçtiğinizde, içindeki her nesnenin üzerine farklı ebatlarda örtülerin örtülmüş olduğu bir oturma odasına geleceksiniz. Burada sizi elinde kahve fincanı olan, başörtülü ve güneş gözlüğü bir kadın (Author Abla) karşılayacak ve falınıza bakmak isteyecek. Teklifini reddedin ve odadaki tüm örtülerin etrafına saçın. Bu ahlak kurallarına aykırı davranış nedeniyle Author Abla'nın kalbi kırılacak ve böylece oyun bitecek.

Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 08

Options menüsünden Password'ü seçin ve aşağıdaki kodları girin.

RIHACHINRIZO: Mizuno nesnelerini açar.
 SNAKEKING: Cobra nesnelerini açar.
 NOTJUSTTIRES: Bridgestone nesnelerini açar.
 INTHEGAME: EA nesnelerini açar.
 JUSTSHAFTS: Grafalloy nesnelerini açar.
 JLINDEBERG: J.Lindeberg nesnelerini açar.
 CLEVELAND: Cleveland Golf nesnelerini açar.
 JUSTDOIT: Nike nesnelerini açar.



PS3



FOLKLORE

Ellen ve Keats için bütün Folks'ları toplayarak Extra Costume 1'i açabilirsiniz.

SKATE

Sırasıyla Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, R1, Üçgen ve L1 tuşlarına basarak mağazadaki Best Buy Clothes'u açabilirsiniz.

XBOX 360



HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

+25 Sağlık: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, B, A
 Cephane: Y, B, A, X, RB, Y, X, A, B, RB
 Ölümsüzlük: LB, Yukarı, RB, Yukarı, LB, LB, Yukarı, RB, RB, Yukarı
 Bütün bölümler: Sol, Sol, Sol, Sol, LB, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, RB



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Aşağıdaki hileleri girmeden önce oyun sırasında RB ve LB tuşlarına basılı tutarak X, B, Y, A tuşlarına basıp hileleri aktif hale getirin. Daha sonra Cheat Menu'yu açarak aşağıdaki hileleri girebilirisiniz.

Tam sağlık: Y, X, X, Y, A, B

Tam cephane: LB ve RB tuşlarına basılı tutarak B, B, Y, X, A, Y

PSP



CRASH OF THE TITANS

Aşağıdaki hileleri oyunu durdurduktan sonra uygulayın.

Crash'in kafasını büyütme: R1'e basılı tutarak sırasıyla Kare, Kare, Üçgen, X tuşlarına basın.

Görünmezlik: R1'e basılı tutarak sırasıyla Üçgen, Kare, Üçgen, Kare ve X tuşlarına basın.

Üçüncü bölümün bu sevimli boss'unu alt etmek istiyorsanız önce onun balyozunu yok etmelisiniz.

Painkiller

Aciyi dindirmek için ipuçları...

Oyunun tam sürümünü vermişken sizi zor durumda bırakmak istemedik ve oyunlarındaki bazı ipuçlarını bu yazında bir araya getirdik. Painkiller'ı oynarken içine gireğiniz yoğun aksiyon sırasında aklınıza bir şey takılırsa bu rehberde danişın.

Oyunun felsefesi> Painkiller'in dilimizdeki karşılığı "ağrı kesici". Biz başımız ağrırken Minoset veya Gripin almayı tercih ederken oyundaki kahramanımız Daniel ise olaya farklı bir açıdan yaklaşıyor: Ağrı kökünden keserek ne ağrı bırakıyor, ne de ağrının kaynağını... "Boyle ağrı kesici düşman başına" deyip derhal oyunun temel özelliklerine değinmek istiyorum. "Öleceksin! Öl, öl, sen de öl! Öl haydi, sen de öl bar!"

dersem; Painkiller'i tanıtmış, hatta yazılı bitirmiş olurum herhalde. (Ve Fırat, büyükleri firfir dönen Painkiller'yla bana göz yapar...) Oyun oldukça basit bir konuya sahip: Kahramamız Daniel, bir otomobil kazası geçiyor ve yaşam ile ölüm arasında, bir bölgede sıkışık kalmıyor. Bu sırada, ordusunu toplayıp cennete yönelik bir saldırısı planlayan Lucifer'i durdurmak isteyen kesim bizi kucaklıyor ve olaya el koymamızı istiyor. Biz de "Lafi mi olur" diyerek silahları kuşanıyor ve işe koyuluyoruz.

Painkiller, silah çeşitliliği ve oynanış sistemiyle önde gelen oyuncuların başarılı olabilecekleri bu oyunu oynamarken sizin de sizin tüm sinir ve stresi atabiliyoruz.

Silahlar> Oyunda kullanabileceğimiz beş adet silah var. Büylesine harareti ve hareketli bir oyunda sadece beş adet silahın yer olması bir sorun gibi görünse de her silahın farklı özelliklere sahip olması bir anlamda bu sayıyı 10'a çıkarıyor ve bizimizi kolaylaştırıyor. Silahları -Doom'da ve Quake'te olduğu gibi- devreye herhangi bir animasyon girmeden hızlı bir şekilde değiştirebiliyor olmamız, çatışma sırasında bize hız kazandırıyor. Şimdi gelelim teçhizata...

Painkiller: Baba yadigarı... Oyunun ilk silahi olmasına rağmen -belki de- en kullanışlı olanı bu, tam bir ölüm makinesi... Diğer silahların aksine bu silahın tam dört özelliği var. Özellikle yakın dövüş sırasında çok işe yaramayan Painkiller'in bacaklarını döndürerek düşmanları kesebiliyor, bu sırada "alternatif ateş" tuşuna basarak onları bıçak yağmuruna tutabiliyoruz. Ayrıca tek bir noktaya ateş ettiğimizde silahın lazer özelliği devreye giriyor ve nişan aldığıımız hizadaki düşmanların tümü parçalıyor.

Tarot kartları, karakterimize yeni güçler kazandırmamızı sağlıyor.



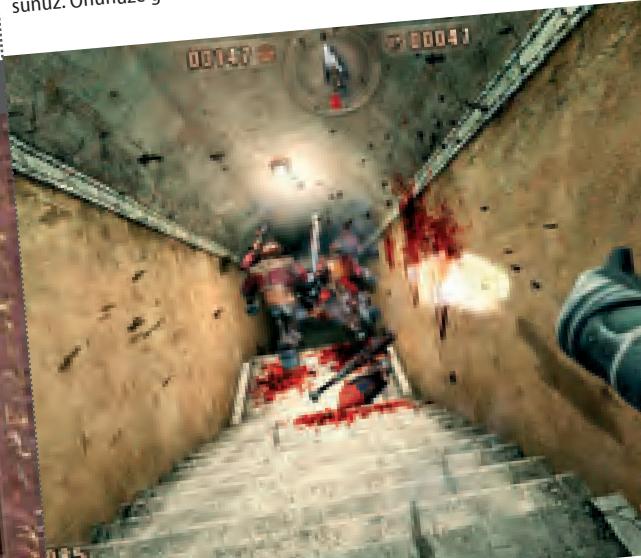
Shotgun / Freezer: Düşmanlarla burun buruna gelmeden önce kullanabileceğimiz çiftelimiz... Silahın alternatif ateşi Freezer ise mermilerden kolay kolay zarar görmeyen düşmanları önce dondurup sonra da T1000 gibi ufak parçalara ayırmaya yarıyor.

Stakegun / Grenade Launcher: Oyunun suikast silahı... Bu silah, mesafe tanımaksızın düşmanı tek vuruşta indiriyor fakat uzak mesafelerde ivme kaybolabiliyor. Grenade Launcher ise kalabalık grupları aynı anda yok etmek için birebir. Silahın ağır hasar veriyor olması nedeniyle, bombalar patlarken iyi yer tutmanız gerekiyor. Öte yandan attığınız bir el bombasını havada Stakesgun ile vurarak bombanın daha uzaga düşmesini sağlayabilirsiniz.

Rocket Launcher: FPS dünyasının en tehlikeli iki silahı bir arada! Chaingun uzak mesafeden etkiliyken roketatar ise maksimum hasar yok etmek için birebir.

Electrodriver: Bu silah, seri şekilde ninja yıldızı atma yarısı. Yıldızlar herhangi bir hedefe denk gelmezse kendiliğinden patlıyor. Silahın alternatif ateşi ise elektrik akımı.

Bölümüler> Oyun iki şekilde oynanabiliyor; ya size farklı güçler kazandıran Tarot kartlarını toplarsınız ya da kartları toplamakla uğraşmayıp, oyunu daha zor bir şekilde oynayarak şansınızı denersiniz. Oyunda akıl hastanesinden tutun da opera salonu, orman ve fabrika gibi birçok farklı mekan mevcut. Bu mekanlarda zombiler, ninjalar ve deliller gibi birçok farklı ve tuhaf gürültü savaşıyorsunuz. Ekranın üzerinde yer alan pusula, size hangi yolu izlemeniz gerektiğini ve düşmanlarınızın nerede olduğunu sürekli olarak işaret ettiğin için yönünüüzü kaybetmeniz çok zor. Düşmanları yok edip her bölümün sonuna geldiğinizde ise bir boss ile savasıyorsunuz. Önünüze geleni hunharca kesip ilerlediğiniz oyundaki bu





"son savaşlar" biraz taktik gerektiriyor. Örneğin, ikinci bölümdeki bataklık devini kesmek için önce onun ayağının dibindeki kabarcıkları patlatalım ve daha sonra bütün cephanenizi üzerine kusmalısınız; aksi takdirde zarar görmeyecektir.

Oyunda birçok gizli bölge de bulunuyor. Bu bölgelerde çeşitli bonuslar kazanabileceğiniz gibi para yerine geçen değerli eşyalar da bulabilirsiniz. Öte yandan, bir bölümün sonuna geldiğiniz zaman arkandırıza biraktığınız tüm kilitli kapılar açılacaktır. Böylece tekrar geri dönerek topladığınız eşyaları toplayabilirsiniz.

Öldürdüğünüz yaratıklardan çıkan yeşil ruhlar sağlığını artırıldığı gibi bunlardan 66 tane toplarsanız "Demon Morph" moduna geçebilirsiniz. Bu moddayken, zarar görmediğiniz için kalabalık grupların arasına rahatlıca dalabilirsiniz; bir süreliğine tabii ki...

Black Tarot Cards> Oyun içinde topladığınız altınlarla her bölümün sonunda Tarot kartları alabilirsiniz. Fakat bu kartları açmak için her bölümde belli görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Mesela, Atrium Complex'in Tarot kartı "Haste"dir. TAB tuşuna basarak bu bölümdeki tarot kartı için ne yapmanız gerektiğini öğrenebilirsiniz. (Atrium Complex için bütün objeleri yok etmeniz lazımdır.)

Tarot kartları Gümüş ve Altın olmak üzere iki kategori altında toplanıyor. Aynı anda en fazla iki tanesini taşıyabildiğimiz gümüş kartlar oyun boyunca etkilerini gösterirken üç tanesini taşıyabildiğimiz altın kartlar ise belli bir süre etkili olabiliyor. Zorluk seviyeleri arasında transferini sağlayabildiğimiz kartlara birkaç örnek vermek gerekirse:

-  Bölüm 1-1: Cemetery
Görev: Bölümü bitirmek
Kart: Endurance (Altın)
Alınan hasarı yarıya indirir.
-  Bölüm 1-2: Atrium Complex
Görev: Bütün eşyaları yok etmek
Kart: Haste (Altın)
Oyunun hızı iki kat yavaşlar.
-  Bölüm 2-6: Swamp
Görev: Bataklık devini dört dakikadan önce öldürmek
Kart: Dexterity (Altın)
Şarjör yenileme hızı iki kat artar.
-  Bölüm 3-2: Abandoned Factory
Görev: Demon Morph'tayken 30 düşman öldürmek,
Kart: Forgiveness (Gümüş)
Altın kartlar her bölümde iki kez kullanılabilir.

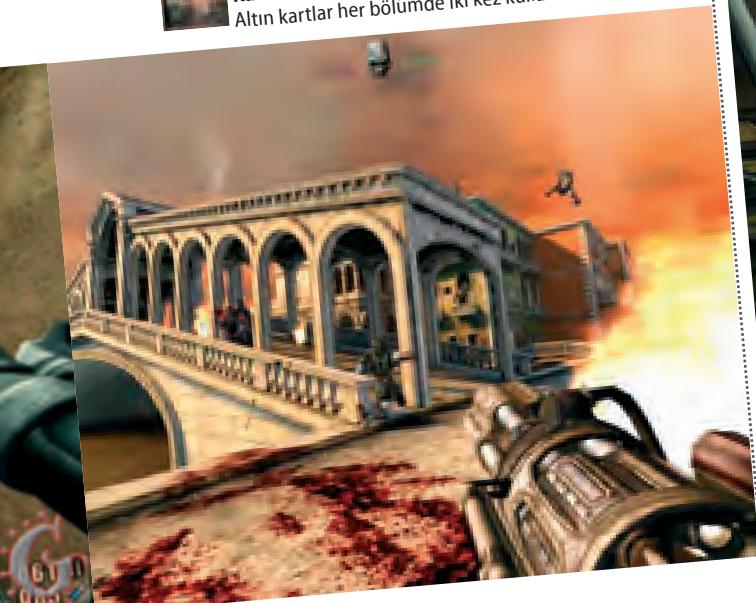


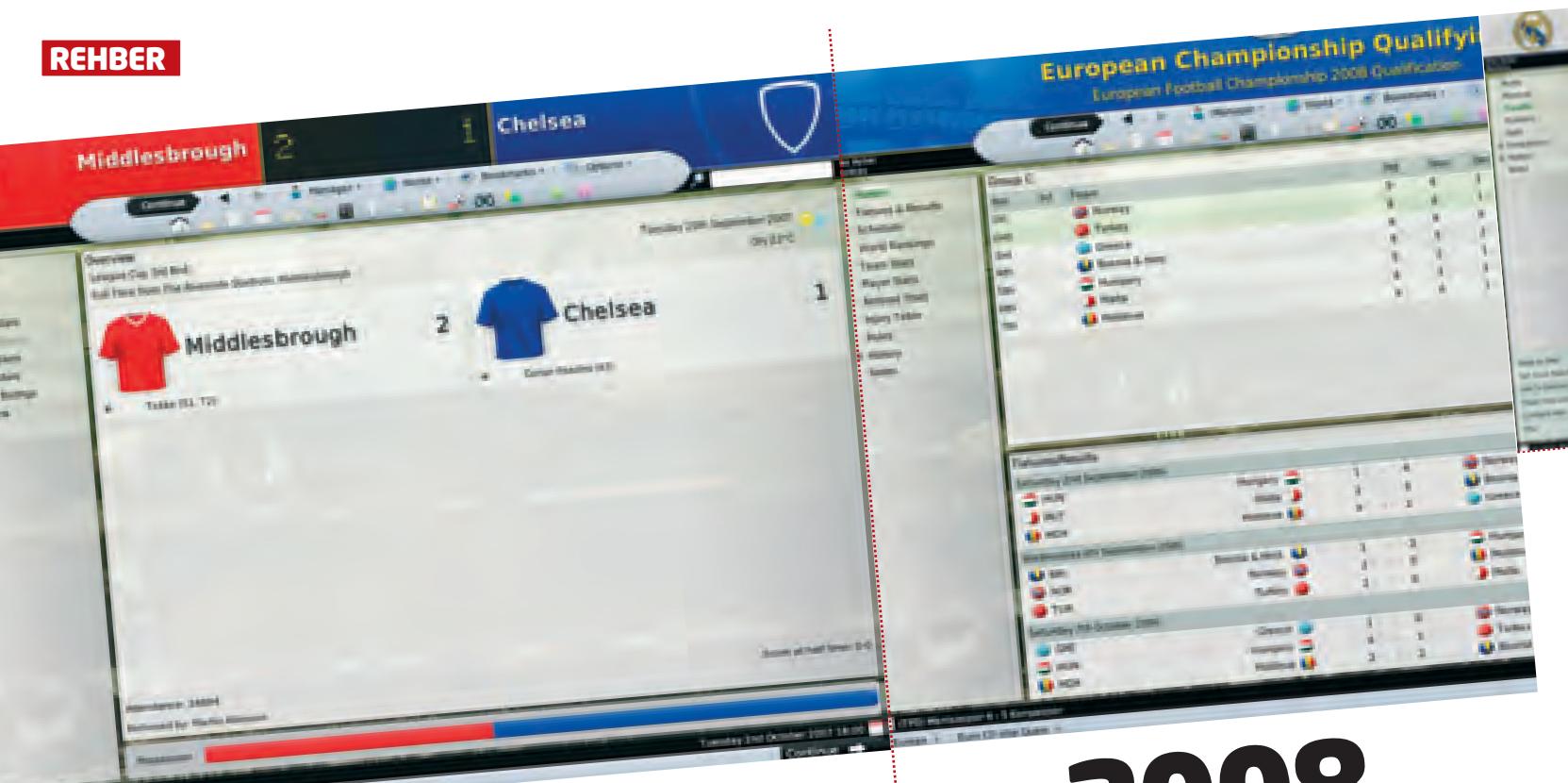
-  Bölüm 4-1: Castle
Görev: Yedi adet kutsal eşyayı bulmak
Kart: Rage (Altın)
Hasar miktarı dört kat artar.
-  Bölüm 4-3: Babel
Görev: Bölümdeki bütün cepheyi toplamak,
Kart: Double Time Bonus (Altın)
Altın kartların etki süresi 20 saniye artar.

BATTLE OUT OF HELL

Bu ay tam sürümünü hediye ettiğimiz Painkiller: Black Edition, orijinal Painkiller'ın yanı sıra "Battle out of Hell" ek paketini de içeriyor. Her ek paket gibi BooH da ilk oyuna ekstra içerik sağlıyor. Bu içeriğin ön plana çıkan detayları ise tek kişilik mod için 10 yeni bölüm, yeni multiplayer modları, haritalar ve modeller. Harita editörünü de unutmayın.

Orijinal oyun için bahsettiğimiz "tarot kartları" sistemi ek pakette de aynı şekilde yer alıyor. Black Edition'ı açtığınızda, orijinal oyunu mu, yoksa ek paketi mi oynamak istediğiniz soruluyor. BooH'u seçtiğinizde ise orijinal oyunda topladığınız kartları ve puanları korumak isteyip istemediğiniz... Bu soruya "Evet" diyerek elinizdeki ek pakete aktarabiliyorsunuz ancak bazı kartlar arada kaynayabiliyor çünkü ilk oyunda yer alıp ikinci oyunda yer almayan bazı kartlar var. Aynı şekilde BooH'ta toplayacağınız bazı kartları da ilk oyunda kullanamıyorsunuz.





Football Manager 2008

Başarılı bir menajer olmanın püf noktaları...

İlk hazırlık > Takımınızın başına geçer geçmez kontrol etmeniz gereken belli başlı noktalar var. Bu noktalar göz ardı etmemesiniz başarıya ulaşılabilirsiniz.

İlk olarak, takımınızdaki bütün oyuncuları tek tek inceleyin. Kontrat süreleri sona ermeye olan oyuncularınızın olduğunu görebeksiniz; elinize tutmak istediğiniz futbolculara hemen yeni sözleşme önerin. Ancak zengin bir takım kapınızı çalındığında başınızın ağrımaması için, sözleşmelerinde "Minimum Serbest Kalma Ücreti" ibaresi olan oyuncuları değiştirmenizi öneririm. Unutmadan: Sözleşme tekliflerinizi geri çeviren yıldız isimleriniz varsa onlara yeni teklifler yaparak boş başına zaman harcamayın çünkü ne olursa olsun, bu oyuncular tekliflerinizi kabul etmiyorlar. Bunun tek nedeni henüz başarıya ulaşmamış olmanızdır. Bu tip asi oyuncuları elinizde tutmak için yapmanız gereken şey ise ilk devreye en az sayıda mağlubiyetle kapatmak.

Antrenman programı > Oyuncularınızın antrenmanları seçme ve takip etme süreçleri, genel performanslarına bağlı. Yani bir futbolcunun hangi özelliklerinin gelişmesini istiyorsak ona o yönde bir antrenman programı sunmalıyız. Sezon başlamadan önceki dönemde takımınızın Strength (Dayanıklılık) ve Aerobic (Kondisyon) çalışmalarına önem vermelisiniz. Diğer antrenmanları ise düşük seviyede tutmanız yerinde olacaktır. Sezonun başlamasına çok az bir süre kala

bu antrenman programını değiştirmelisiniz; Strength ve Aerobic çalışmalarını orta seviyenin en altına çekin. Kalecilerinize -buradan kazandığınız zamanla-, Set Pieces ve Defending çalışmalarını yaptırırsanız onların çok yönlü olmalarını sağlamış olursunuz.

Sezon başlamadan önceki bu kısa dönemde, futbolcularınızın yeteneklerine göre özel antrenman programları sunmanız yararına olacaktır. Örneğin, Fenerbahçe'den Alex'e defans ağırlıklı bir program verirsek bu oyuncunun hem ofansif yönünü körelteriz, hem de defansif yönünün gelişmesini beklerken fazla zaman kaybetmem oluruz. Ayrıca, her futbolcunun Tactics (Taktik) çalışması gerekiyor ki kullandığımız taktik daha etkili bir hale gelsin.

Oyuncuların yaşlarına göre de yaptığımız antrenman programını ayarlamamız gerekmekte. Genç bir oyuncuya dilediğimiz gibi yüklenebilir ancak yaşlı bir oyuncuya aynı oranda yormak onun çubuk sakatlanmasına neden olacaktır.

Taktiksel anlayış > Herkesin farklı bir futbol anlayışı ve bu anlayışa göre farklı taktiksel fikirleri vardır. Ben de bu bölümde, kendi taktiklerimi sizle paylaşmak istiyorum.

Taç atışlarını, atış hangi taraftan kullanılacak ise o tarafın kanat bek'ine kullandırın. Serbest vuruş ve köşe vuruşlarını Free Kicks, penaltıları ise Penalty Taking özelliğini gelişmiş olan oyuncuların kullanmalarında fayda var. Ayrıca, köşe vuruşlarında bir stoper'inizi kaleciyi zorlaması için görevlendirmenizi öneririm.

Orta sahanın ortasına defansif anlamda önem vermeniz gerekiyor çünkü FM2008'de rakipler orta sahadan diklemesine atak yapmayı çok seviyorlar; bu şekilde hücum etmeseler bile orta sahada bulunan ve oyun kurucu niteliği taşıyan adamların attıkları toplarla kanatan takat yapıyorlar.

Futbolcularımızın özel ayarları ile ilgili de birkaç şey söylemek istiyorum: Hangi oyuncunuzun hücumu katılacağını, hangisinin katılmayacağını belirlemeniz gerekiyor. Ayrıca, uzaktan şut çeken oyuncularına bol bol şut çekirmeye izah etmeyin çünkü oyunda uzak mesafeden çok gol oluyor. Eğer elinizde Technique (Teknik), Off the Ball (Topla Oynaması) ve Agility (Çeviklik) özellikleri yüksek olan oyuncularınız varsa taktik bölümünden bu futbolcuların için Free Role (Serbest Hareket Etme) ve Hold Up Ball (Ayağında Top Tutma) seçeneklerini gönül rahatlığıyla işaretleyebilirsiniz.

Oyunun başında kötü sonuçlarla karşılaşırsanız sakinliğiizi değiştirmeye kalkmayın; sabırlı olun ve bek-

Brazil Under 20s

"Genç yetenekler" bölümünü sık sık ziyaret etmeyi unutmayın.

9. Gökhan Unal



leyin. Oyuncuların, uyguladığınız taktiği ilk başlarda uyum sağlayamamaları normal bir durum. Eski oynlarda yer almayan bu yeni özellik, oyuncunun gerçekliğini artırılmış. Mesela, oyuna Beşiktaş ile başladığında hazırlık maçlarında çok ender gol pozisyonu bulabiliyordum. Fenerbahçe ile yaptığım Süper Kupa maçında şans faktörü sayesinde kazanabildim. Fakat lig başladıkta birkaç hafta sonra her şey değişti; taktik titir titir işlemeye ve oyuncuların formları yavaş yavaş yükselmeye başladı. Aynısı büyük bir ihtimalle sizin başında da gelecektir. Sabırlı olmayı öğrenmek gereklidir.

Son olarak şunu eklemek istiyorum: Zor bir deplasmanda öne geçtikten sonra defansif yönü olan oyuncuların sayısını artırmanız size yarar sağlayabilir fakat ne olursa olsun, 90. dakikaya girmeden takımınızdan top çevirmesini istemeyin. 80. dakikada futbolcularınızdan top çevirmelerini isterseniz hepsi panik yapacak ve gol yemeniz kaçınılmaz olacaktır.

Oyuncu ve medya ilişkileri Oyunclarınızla olan diyaloglarınız, onların performanslarına yansıyacaktır. Medyaya vereceğiniz demeçlerde de çok dikkatli olmalısınız zira medya mensupları neredeyse gerçek hayatı kadar zor sorular soruyorlar.

Futbolcularınızın ruhsal durumlarını takip edebileceğiniz bölümde, futbolcularınız size o anki kaygılarını ya da memnuniyetlerini dile getiriyorlar. Bu istek ve düşünceleri göz önünde bulundurarak hareket edersiniz depresyondan uzak bir takıma sahip olursunuz. Ek olarak, ara sıra bazı oyuncularınızı överseniz onlardan daha iyi performans alabilirsiniz. Ancak oyuncularınızı yalnızca bir maçaț yola çıkararak övmeyin ve başına fazlasıyla olumlu demeçler vermeniz zararına olacaktır çünkü bu, onları baskın altına alabilir ve performanslarının düşmesine yol açabilir.

Medyanın ter döktürücü sorularına ve hamlelerine gelince... Öncelikle, medya her şeye burnunu sokuyor. Mesela, bir oyuncuya göz diktiniz ve onu en kısa zamanda takımınıza transfer etmek istiyorsunuz; medya bunu bir şekilde öğreniyor ve hemen bu haberin doğru olup olmadığını size soruyor. Bu cevaplaması basit bir soru gibi gözüke de aslında en karışık ve zor sorudur. Gerçekte söyleşeniz, ilgili olduğunuz oyuncu ile aynı mevkide oynayan oyuncu sayınız yeterliyse oyuncalarınızın üzülmemesine neden olabilirsiniz. Yalan söyleyerek oyuncuyu istemediğinizi belirttiğiniz zamansa transfer etmek istediğiniz oyuncunun sevgi kırılacak ve sizi reddetme olasılığı artacaktır. Bu yüzden basın açıklaması yaparken dikkatli olmalı ve doğru cümleleri seçmelisiniz. Başka

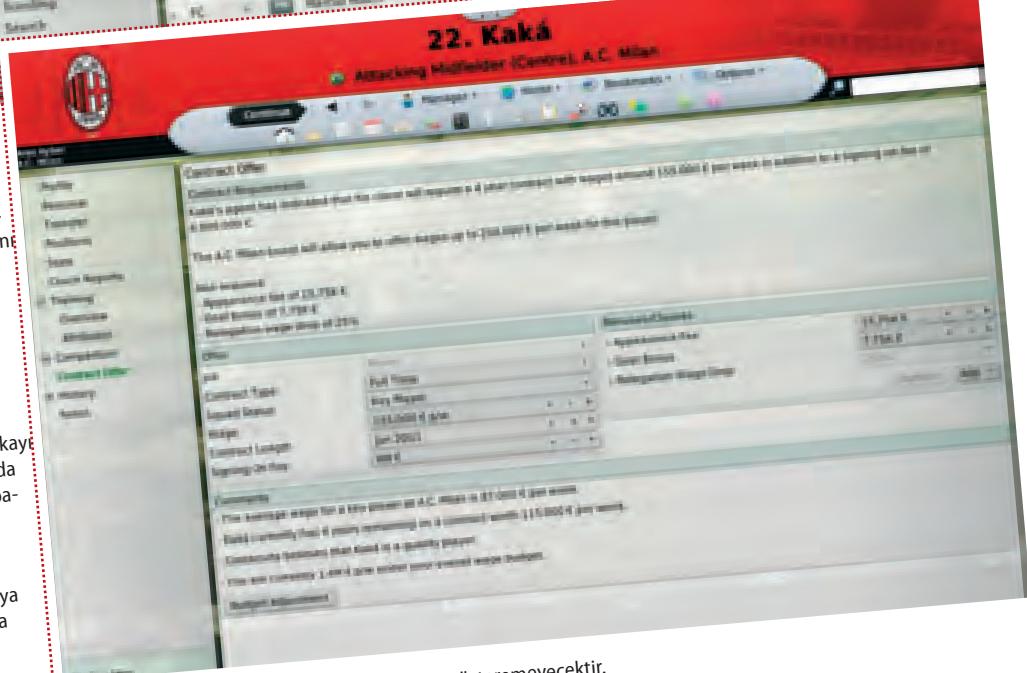
bir örnek: Bir basın açıklamasında, eğer kazanamayacağınız bir maç hakkında hayalperest sözler sarf ederseniz oyuncularınızı olumsuz yönde etkilemiş olursunuz. (Aynı şey bunun tam tersi bir durum için de geçerli elbet.)

Son olarak, bir takım, futbolcularınızdan biriyle ilgiliyorsa medya -zaman kaybetmeden- bu konuya ilgili nasıl bir karar alacağınızı soracaktır; eğer futbolcuya göndermeyi düşünmüyorsanız "Sadece çok iyi bir teknik gelirse satarım" gibi bir açıklama bulunmayın çünkü bu, her ne kadar zararsız bir açıklamamış gibi gözüke de oyuncuya, söylediklerinizden olumsuz yönde etkilenecek ve çıktıığı maçlarda ondan beklediğiniz performansı gösteremeyecektir.

Genç yetenek avi Gözlemcilerini genç yetenekleriyle ünlü olan; Nijerya, Brezilya ve Arjantin gibi ülkeler gönderir. Bu noktada, gözlemcinizin bu ülkeler hakkında yeterli bilgiye sahip ve genç yetenekleri keşfetme konusunda uzman olmasına dikkat edin. Eğer uygun özelliklere sahip bir gözlemciniz varsa onu hemen keşfe yollayabilirsiniz ama benden size tavsiye: İşi sadece onlara bırakmayın ve siz de araştırmalarla devam edin. Her dönemin sonuna doğru -özellikle Latin Amerika'daki- genç milli takımlara şöyle bir göz gezdirin. Aynı zamanda takımınızın ait olduğu ülkenin de genç milli takımına bakın. Bulduğunuz yetenekli oyuncular için bir de genç yetenek avclarınızın fikirlerini alın ama bu konuda da onlara çok fazla güvenmemeyin çünkü satın almak istediğiniz ama onların onaylamadıkları oyuncular bazen en ezeli rakibinizin kadrosunda, deli gibi futbol oynarlarken görürebiliyorsunuz. 



Yeni oyundaki popüler taktiklerden biri bu fakat Barcelona'nın bu taktikle sekizinci sırada olduğunu düşünürsek her taktığın, her takıma uygun olmadığını söyleyebiliriz.

22. Kaká
Attacking Midfielder (Centre), A.C. Milan





Güdümlü lazerler oldukça kullanışlı silahlar.

Hellgate: London

Karakterler hakkında kısa ve önemli, yetenekler hakkında az ve öz bilgiler, oyun hakkında can alıcı noktalar... Hepsi bu yazıda!

Guardian & Blademaster> Guardian için "oyunun tankı" tanımlamasını yapabiliriz. Etkili saldıruları ve güçlü olması ile popüler karakterlerden biri Guardian. Oyundaki en iyi kalkan ve kılıç sahibi olması, onu her türlü rakibe karşı avantajlı kılmıştır. Yeteneklerine gelecek olursak: Oyunun başlarında kullanabileceğiniz Aura of Renewal, gücünüzü toplamanızı sağlıyor. İlerleyen bölgümlerde ise favoriniz Anchor olacaktır. Aklınıza gelebilecek her türlü silah ile bu yeteneği kullanabilir ve silahın verimini artıtabilirsiniz. Blademaster ise Guardian ile hemen hemen aynı özelliklere sahiptir; hançer ve kama benzeri silahları çift el ile kullanabilme yeteneğine sahip olduğundan saldırılarda baskındır ancak savaş esnasında koluya zarar görebilir. Bu yüzden, Surge of Restoration yeteneğini kullanırsanız sağlığınız azalmadan savaşları atlatabilirsiniz.

Marksman> Uzak mesafedeki düşmanlara karşı oldukça güçlü olan bu türün kullanıldığı en iyi iki silahın Sniper ve Zeus Rifle olduğunu söyleyebilirim. Sniper, tek düşmana karşı işe yararken, Zeus Rifle, aynı anda fazla sayıda düşmanla karşılaştığınız zaman size yarar sağlar. Bu iki silah için kullanabileceğiniz iki tane de

kritik yetenek var. Bu yeteneklerden biri Sniper Mode; uzun aralıklarla ateş ederken yüksek isabet oranı yakalamanızı sağlar. Diğer ise Rapid Fire; daha sık ateş etmenizi sağlar. Ancak bu modda isabet oranınız düşer.

Engineer & Summoner> Bu iki karakter tek kişilik modda pek fazla işe yaramazken, multiplayer modunda, bir takımda her zaman yer almmalıdır. Engineer'ı Battlefield'dakiler ile eşleştirilebilir. Yakın dövüşlere yatkın olmasının dışında Engineer'in en önemli özelliği arkadaşlarının kalkanlarını ve silahlarını güçlendirmektir. Ayrıca, sağlık paketleri ile

Elinizdeki kılıç bükülsse karşınızda kalanın pek şansı yok gibi...

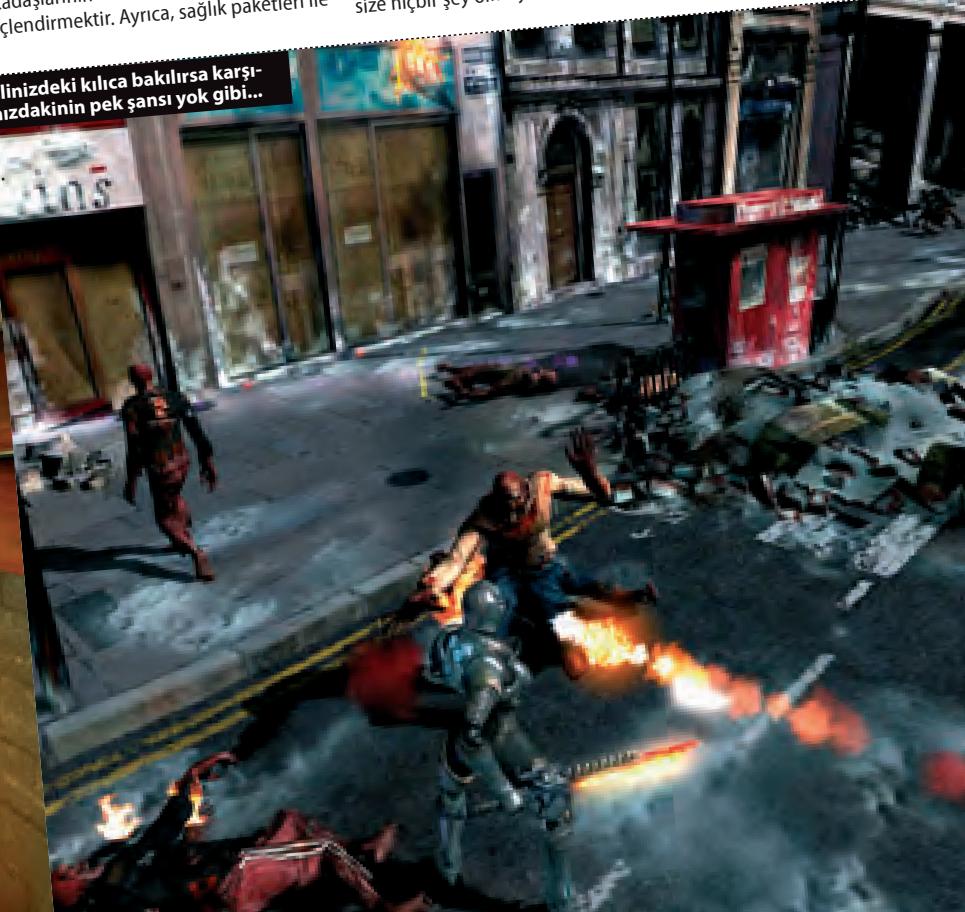


onları ölmemelerini de sağlar. Fakat arkadaşlarının sağlığını düzeltme konusunda, içten içe "takımın hemşiresi" rolüne bulunan Summoner'lar etkilidir. Summoner'lar, aynı zamanda, uzak mesafelerden yollandıkları minik yaratıklarla da savaşa katkıda bulunurlar.

Evoker> Düşmanın gücünü kullanarak onu yenebiliyor fakat Evoker, bu yeteneği sadece önelsiz düşmanlara karşı kullanabildiği için, tek kişilik modda, sevgili boss'lارımıza karşı etkisiz kalıyor. Multiplayer modda da aynı şekilde... Kisacısı, hiçbir işe yaramayan, vasıfsız bir karakter kendileri. Zaten kullandığım zamir aracılığıyla Evoker'ı sevmediğimi hatırlatıla anlayabilirsiniz.

Savaş yetenekleri> Bir karakterin, fiziksel yetenekleri ile yakın dövüşlerde ayakta kalan taraf olması genelde kolaydır. "Fire" isimli yetenek sayesinde ise bitmek tükenmek bilmenin bir gice ve sağlığa sahip olan düşmanınızı hem ateş yardımı ile kendinden uzak tutabilir, hem de "Damlaya damlaya göl olur" sistemi ile çok geçmeden alt edebilirsiniz. "Shock" yeteneği ile de düşmanınızın "saldırı" yeteneğini kısıtlar ve bu sırada kendi sağlığını artırmak için zaman kazanabilirsiniz.

Notlar> Oyun esnasında, etrafda gördüğünüz variller patlarken sakin kaçmayın. Hatta onlara yakın durun ki düşmanlarınız da peşinizden oraya gelmeye çalışın. Aynı zamanda, düşmanınızın yakınında bir varil varsa onu hızla patlatın. Çünkü bu patlamaların sonucunda düşmanınız yaralanıyor ve size hiçbir şey olmuyor. © ARES AYBAR



HERKESE ÜCRETSİZ OYUN CD'Sİ 10 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM OYUN

BAŞKA
CHIP
YOK!

The image shows a stack of CHIP magazine issues and their corresponding DVDs. The top issue is from December 2007, featuring a cover story on "Super Windows XP". Other visible issues include one from November 2007 (featuring "Spam'e son!") and another from October 2007 (featuring "Hız kesen yazılımlar"). The DVDs are labeled with titles like "CHIP 10 Muhteşem Tam Sürüm Oyun", "8GB DVD+CD", and "CHIP GRAFİK Paketi".

8GB DVD+CD
Dolu dolu tam 9GB içerik

Spam'e son!
İstenmeyen postalardan kurtulun

CHIP
12.2007 TEKNOLOJİ KÜLTÜRU

Süper Windows XP
Eski XP'niye Vista Ultimate özellikleri kazandıracak yazılımlar. Tümü DVD'de

TAM SÜRÜMLER

Ashampoo PowerUp XP

1-abc.net Syncronizer

ArtRage 2.5 Starter

CHIP Grafik Paketi

30

Hız kesen yazılımlar

İşle

30 Muhteşem Tam Sürüm Oyun

8 GB CHIP DVD

CHIP GRAFİK Paketi

ARALIK SAYISI BAYİLERDE!

HAYATININ OYUNUNU OYNA

Türkiye'nin en büyük oyun festivali Intel GameX, Aralık ayında yine elektronik eğlence tutkunlarına kapılarını açıyor. Bu kez daha renkli, daha heyecanlı, bambaşka bir deneyime hazırlıklı olun.

4 gün

1300 m²

LAN Partileri

PC, PlayStation 3

platformlarında en son oyunlar

Crytek ve Yerli Kardeşler ile

Crysis fırtınası, imza günü

Sahnede Guitar Hero III yarışması

LEVEL Editörleri ile tanışma

Roller Blade, Skate gösterileri

Hobi vitrinleri

MALT Konseri

Penguen çizerleri ile oyun sohbetleri





13-16 ARALIK 2007
LÜTFİ KIRDAR FUAR MERKEZİ
HARBİYE / İSTANBUL

www.gamex.com.tr



LEVEL



Crysis

Yerli Kardeşler, çocukluk hayalleri Crytek ile gerçekleşmeye başladığında, işin bu noktaya geleceğini tahmin etmemişlerdi. Far Cry sayesinde rüya gibi bir başarı, şöhret ve -elbette ki- para kazandılar; kazandıkları parayı son kuruşuna kadar hak ettiklerinin farkındayız. O güne kadar yapılmış olan oyunlardan çok daha iyisini yapmak için kolları sıvadıklarında Far Cry çıktı ortaya. Aynı amaçla yeniden işe koyuldular ve Crysis'i bize sundular. Hayaller, gerçekleştirmek için ciddiye alınmayı beklemey...

YAPIM Crytek
DAGİTİM Electronic Arts
PLATFORM PC
TÜRK FPS
ÇIKTIĞI TARİH 13 Kasım 2007

Cevat, Avni ve Faruk Yerli, Far Cry'in başarısız mekanlara ve capcanlı doğa renklerine sahip olması istemiş, yer olarak da Güney Pasifik'in cennet gibi tropik adalarını seçmişlerdi. Kilometrekarelere böyüklükteki haritalar, hem ekip elemanlarının kafalarındaki ortak bir fikri yansıtıyordu, hem de oyun tarihinin en sükseli ve prestijli grafik motorlarından CryEngine için iyi bir gösteri şansıydı. Ancak uzun bir süre cennet fırtınalar estirmiş olmaktan bıktılar ki Crysis'in daha "soğuk" bir atmosfere sahip olmasını istediler. İşte "Donuk Cennet" fikri böyle ortaya çıktı.

Far Cry'in çizgisel olmayan oynanışı, oyuncuya müthiş bir özgürlük sunmuştu ancak oyunda özgürce dolasma

lüksünüz yoktu çünkü düşmanlar sizi görür görmez tepenize biniyorlardı. Tam bu noktada, yaratılan atmosferin "av - avcıl" ilişkisine ne kadar elverişli olduğu kolayca anlaşılıyordu. Bu yüzden Yerli Kardeşler, Crysis'te, durumun vahametini daha da belirginleştirmek için eşsiz yapay zekaya sahip olan ve oyuncuya kök söküren düşmanlar hayal ettiler. Peki yapımcıların Donuk Cennet olarak tasvir ettikleri, Tahiti yakınlardaki Morea adasında ne gibi düşmanlarla karşılaşacaktı; teröristlerle mi, iblislerle mi, mutantlarla mı, yoksa uzaylı yaratıklarla mı?

Arnold Schwarzenegger'in oynadığı ilk Predator filmini izlermişseniz, yemeşil doğa örgütünün bir Predator tarafından nasıl manipüle edildiğini ve sonu olarak bu doğal cennetin kısa sürede nasıl da cehenneme dönüştüğünü hatırlasınız. Bu dönüşüm, filmin sonlarına doğru havanın kararması ve yağmur nedeniyle parlak renklerin, yerini soluk renklere bırakmasıyla daha etkileyici bir hale gelmiştir.

İşte Crysis'in atmosferi, Predator filminin yukarıda bahsettiğimiz atmosferiyle denk düşüyor. Oyundaki düşman rolünü de filmde olduğu gibi uzaylı yaratıklar üstleniyor.

Uzun süren beyin fırtınası sonucunda Crysis'teki üçüncü türün niteliği ve niceliği kesinlik kazandı. Crytek ekibi, insanların ileri teknoloji sahibi yaratıklarla mücadele edebilmesi için günümüze göre daha ileri bir teknolojiye sahip olmaları gerektiğini düşündü ve bu yüzden oyunun öyküsünü gelecek zamana kaydirmayı uygun buldu. Crysis, özgünlüğüyle dikkat çeken bir yapılmamalıydı; oyunun senaryosu da bu vizyonun dışında tutulmamalıydı. Bu yüzden salt bir "yaratık hikayesi" yerine, gizlerin yavaş yavaş çözüldüğü bir hikaye oluşturmak amaçlandı. Ayrıca, hikayeyi oyundaki sinematiklerle oyuncuya anlatmak, ekipre göre yanlış bir tercihi. Hikaye tamamıyla oyuna yedirilmeliydi; oyunun en kritik ve heyecanlı bölümünde, bir sinematik

yüzünden oyuncunun aksiyonla olan bağlantısı koparılmamalıydı. Crysis'in, hikaye sunumunu etkili kılmak için kullandığı en güçlü kozlar müzik kullanımı, oyun sırasında şahit olduğumuz diyalog ve olayları.

Hikaye sunumu bir yana, Yerli Kardeşler'in asıl amacı şuydu: Hem teknik özelliklerin, hem de çevre etkileşiminin en üst seviyede olduğu bir oyun yapmak. Siz de farkındasınızdır ki oyun yapımcıları, geliştirdikleri oyuncularla belli unsurlardan feragat ederek en az sayıda unsura yoğunlaşmak dorunda kalıyorlar. Özellikle görsellik ve çevre etkileşimi, her zaman çıkışan unsurlar oluyor. Bu yüzden Crytek'in birincil hedefi, Crysis'i hazırlayarak, tek bir unsurlardan taviz veren yapımcılarla cevap vermekti. Yerli Kardeşler, etkileyici görsellik ve etkileşimin ancak en üst düzey bir oyunda bir araya gelebileceğini düşünüyorlardı ve bunu da herkesten önce onlar yapmalıydı; yaptılar da... 



ROCK/METAL DERGİSİ

APOCALYPTICA - KYLIE MINOGUE
DAVE GROHL / MALT

HEADBANG + 4 DEV POSTER

DERGINİZ
BLUE
JEAN'LE
BİRLİKTE
ÜCRETSİZ

ULUŞ

HEALTH 2007 SAYI 12. Sayıya FİRMALI + VİDEO

ÖZEL
**DAVE
GAHAN**

SOLO ALBÜMÜNÜ
ANLATIYOR

**BRITNEY
SPEARS**

YETER! ARTIK
SÖZ MUZIGİN



PLAIN WHITE T'S
STEREOPHONICS
ROXIN MURPHY
BABYSHAMBLES
KATE NASH
HLET

JUSTIN
TIMBERLAKE

2. HEADBANG
ICONİC

Team

4
DEV
POSTER
APOCALYPTICA
KYLIE MINOGUE
DAVE GROHL
MALT

Best Of
2007
2007'nin
en ipleri!
Seçmek
için
ankete
katıl

EMO
KÜLTÜRÜ
VE AĞLAK
BİLGİSİ

SEETHER
ACINÇER EN DİSİ
AVENGED
SEVENFOLD
YENİ GUNS'N ROSES MIT

CHRISTINA
AGUILERA
DİVALAR
LIGINE DOĞRU

ÖZEL
APOCALYPTICA
CELLODAJ
A FAZLA!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
Dijital
Mecmua



YÜKSEK SADAKAT

“Her yaş grubundan müziksevere bir şeyler anlatabilmek gibi bir derdimiz var”

Yüksek Sadakat’ın ikinci albümü yolda... Albümün isminin ne olacağına henüz karar verilmemiş ama “Kan ve Maktul” üzerinde duruyor. Konuya ilgili bir diğer bilgi de yapının bir “konsept albüm” olma ihtimali... Heyecan verici... Deneyimli ve daha da önemlisi “gerçek” müzisyenlerin oluşturduğu bir topluluk Yüksek Sadakat. Grubun isminin neden geldiğini sormadım fakat tahminime göre onların “yüksek sadakati” yaptıkları işe; bir başka deyişle gerçek müziye ve müzikseverlere... Keyifle okumanız dileğiyle...

Doruk Akyıldız: Grup, çok yakın bir geçmişte bazı eleman değişiklikleri yaşadı. Ayrılan vokalist Cemil Demirbakan’ın yerine, kariyerinde birçok usta müzisyene eşlik etmiş olan ve aynı zamanda Seriuen adlı gruptan hatırladığımız Kenan Vural; davulda ise Deniz Alemdar’ın yerine, Türkiye’nin en önemli “Hard ‘n’ Heavy” bateristlerinden Alpay Şalt dahil oldu Yüksek Sadakat’ın kadrosuna. Bu kan değişikliğinin nedenlerini ve yeni kadronun oluşum sürecini bizlerle paylaşır mısınız?

Alpay Şalt: Grubun eski davulcusu Deniz Alemdar ile yillardır süregeLEN bir dostluğum var. Kendisi aynı zamanda mağazamın müşterisidir; sık sık görüşüyoruz onunla. Bir gün bana gruptan ayrılacağını söyledi. Nedenleri üzerine pek konuşmadık. Sonuçta bu, onun çizdiği bir yol... Ben de o sıralar Yüksek Sadakat’ı yakından takip ediyordum. Albümü dinlemiş ve gerçekten çok beğenmiştim. Sonuç olarak, Deniz’le 20 - 25 dakika konuştuktan sonra kafamda bir şimşek çaktı ve “Gruptan ayrılmayı düşünüyorsun yerine ben gireyim o zaman.” dedim. O da bunun harika bir fikir olduğunu dile getirdi. Yaptığımız birkaç kısa görüşmeden sonra grubaya dahil oldum.

Kutlu Özmakinac: Önceki vokalistimiz Cemil, solo projelerine ağırlık vermek isted; biz de bu kararını saygıyla karşıladık. Yeni vokal arayışlarımız esnasında 10'a yakın vokal denedik. Sonuçta kafamızdaki ve hayalimizdeki soliste tam anlamıyla uygun olan isim Kenan’dı ve ona teklif götürdük. Onun da teklifi kabul etmesiyle kadromuz bugünkü halini aldı.

Kenan Vural: Grubun menajeri Afşin’den geldi bana teklif. Kendisini 10



yılı aşkın bir süredir tanıyorum. Daha önce, başka projelerde de birlikte çalışmıştık. Yüksek Sadakat'ı ben de yakından takip ediyordum. Televizyon programlarına konuk olduklarıda dikkatle izliyordum onları; yazılı basında çıkan söyleşilerini de takip etmeye çalışıyorum. Benim için iki öncelik vardı: Bu önceliklerden ilki iyi müziğin yapıldığı yerde bulunmaktı; ikincisi ise arkadaş olabileceğim birileriyle müzik yapabilmekti. Kutlu ile yaptığımız bir - iki görüşmeden sonra gördüm ki kendisi -birkimleri sayesinde- anlatacak çok şeyi olan ve bunları müzik vasıtasyla gayet iyi bir şekilde aktarabilen, gerçek bir müzisyen. Sonuçta, birlikte çalarken ne hissettiğiniz çok önemli; aynı zamanda bir takım oyunuင်္ကား bu. Kısacası, birkaç provadan sonra grubaya dahil oldum. Ben işin mutfağına da katkıda bulunmak istiyorum. Söyledemek istedim şu: Hani "Şarkılar yazıldı ve bestelendi; ben kayda girip, vokalleri halledip gideyim" bana göre bir yaklaşım değil. Üretim sürecine de katkıda bulunmak benim adıma önemli. Bu bağlamda grubuya harika bir atmosfer var. Her fikir komik olsa dahi deneniyor; hiçbirini kestirip atılmıyor. Bu anlayış da üretim sürecini renklendiriyor. Teorik ve pratik olarak grubaya dahil olalı kısa bir süre olmasına rağmen, ben kendimi oldukça huzurlu ve mutlu hissediyorum.

DA: Grubun adını taşıyan ilk albümünüzün çıkış videosu, Belki Üstümüzden Bir Kuş Geçer isimli şarkıyla çekildi. Müzikseverlerin dikkatini çeken bu video, Yüksek Sadakat'in daha geniş kitleselere tanınmasına önyargı oldu. Grup olarak şarkının ve dolasıyla albümün bu denli ses getirmesi, beklenenlerin dahilindeymi; yoksa sürpriz mi oldu sizin için?

KÖ: Evet, böyle olmasını ümit ediyorduk çünkü yaptığımız şarkılara inanıyorduk. Zaten inanmasaydık albümü

çıkarmaz, bir süre daha bekler, parçaların üzerinde daha fazla çalışır ve iyi olduğuna inandığımız anda albümü çıkarardık. Ama cevabımın başında dile getirdiğim gibi inancımız vardı yaptığımız müziğe. Albüm çıktıktan sonra gördük ki çok da yanılmamıştı bu konuda. Kısacası, "Umdağımızın şeyler gerçekleşti" diyebiliriz.

DA: Bu videonun hemen ardından gelen Kafile şarkısının videosu, grubun "kemik" dinleyici kitlesini oluşturdu sayılır. Albümdeki şarkıların müzikal yapısına bakıldığından, "progressive" ve oldukça demlenmiş parçalarдан oluşan bir çalışma olduğu söylenebilir. Yüksek Sadakat albümünün. Sorum şu olacak: Bu ilk albümünüz olmasına rağmen -tabir-i caizse- 20. yılını kutlayan bir müzik topluluğunun "resmi geçidi" gibi bir hava hakim albüme. Sizler bu konuda neler düşünüyorsunuz? Bu şarkıları ortaya çıkan grup olarak sizleri besleyen unsurlar ve kavramlar nelerdir; sizlerle paylaşır mısınız?

Serkan Özgen: Grupta herkesin yaşı 35 - 40 arasında değişiyor ve her birimiz -ayı ayrı- yaklaşık 20 yıllık bir müzikal geçimi var. Şarkıların tümünü Kutlu yazdıgı halde, grubun müzikinin oluşmasında her birimizin çok fazla katkısı var. Dediğim gibi, 15 - 20 yıl sahne tozunu yutmuş müzisyenlerin birikimlerini albümü yansıtmasının sonucudur bu durum.

DA: Önceki soruma verdığınız cevap paralel olarak, grubun benimsediği müzikal anlayış ve icra ettiği müzik nedeniyle Yüksek Sadakat'in, müzik piyasasındaki diğer gruplar gibi yalnızca genç dinleyicilere değil, her yaş grubundan müzikseverlere hitap eden, ender topluluklardan biri olduğunu düşünüyorum...

KÖ: Türkiye'deki müzik piyasasının böyle bir sorunu var gerçekten. Piyasada yetişkin dinleyicinin "rock" başlığı altında dinleyebileceği müzik yok neredeyse. Ancak Avrupa'da durum böyle değil. Rock müziğin daha sofistike söylemleri de olması gerekiyor ki yetişkin dinleyiciye hitap edebilisin. Evet, rock müziğin bir enerjik yanı var muhakkak; bu yanıyla da -doğal olarak- gençlere hitap ediyor. Ne var ki şu anlayışın da bir yandan var olması gerekiyor rock müziğin özünde: Özellikle içerik açısından daha sofistike şarkılar... Türkiye'de bu tip şarkılar yok malesef. Ben bu durumdan, bir müzik yazarı olarak da şikayetçiyim. (Kutlu Özmakinacı, müzisyen kimliğinin dışında, uzun yıllar çeşitli yayın organlarında müzik yazarlığı yapmıştır ve halen Blue Jean dergisinde Yayın Yönetmenliği görevine devam etmektedir. - DA) (Meslektaşıma ve komşuma selamlar. - FA) Amaçlarımızdan biri de, dediğiniz gibi, genç müzikseverlerin yanı sıra yetişkin dinleyicilere de bir şeyle anlatıbmaktır. Örneğin, Icarus isimli şarkidakı agnostik (*) yaklaşımı ya da Belki Üstümüzden Bir Kuş Geçer şarkısındaki "modern hayatın, insanın üzerinde kurduğu baskından kaçış" temasını herkesle paylaşabilmek ve anlaşılabılır kılmak... Evet, her yaş grubundan müziksevere bir şeyle anlatıbmaktır gibi bir derdimiz var; bunun gerçekleştiğini görmek de

⇒ bizi mutlu eder. Ancak bunu bir misyon olarak görmediğimizi de belirtmek isterim.

DA: Albümdeki şarkıların tüm söz ve müzikleri Kutlu Özmkacin'a ait. Daha önce söz ettiğim harmonik yapıdaki sağlam çatının liriklerde de vuku bulduğum görüyoruz. Anlaşılmazı kolay olmayan cümlelerin oluşturduğu, dolayısıyla dinleyiciyi düşünmeye sevk eden şarkı sözleri... Kimi zaman tasavvufi bir yaklaşım, kimi zaman da -sizlerin de açıkladığı gibi- Icarus şarkısında olduğu gibi agnostik, sorgulayıcı bir tavır... Bu bağlamda parçaların liriklerindeki bu ustalık gen dinleyiciler tarafından tam olarak anlaşılmaması gibi bir kaygı taşıdınız mı albüm çalışmalarına başladan önce? Ek olarak, sizleri etkileyen düşünürler ve edebiyatçıların kimler?

"Piyasada yetişkin dinleyicinin 'rock' başlığı altında dinleyebileceğim müzik yok neredeyse" -Kutlu Özmkacin

KÖ: Kaygilardan yola çıkarak müzik yapılabileceğine inanmıyorum. O zaman kendinize olan samimiyetinizle ilgili bir sorunsal çıkyor ortaya. Kısacası, "Böyle yaparsam şu sonucu alırım, söyle yaparsam olmaz" gibi hesaplar devreye giriyor. Bu nedenle, bence kaygilardan uzak durularak müzik yapılmalı. İçinizden geldiği gibi olmalı şarkılar. Ben, şarkıların liriklerini yazarken her şeyden önce biçimde ağırlık veriyor; biçimde ağırlık vererek içeriği oluşturuyorum. Belirli bir konuya odaklısanız "İçeriği'su' olan bir şarkı yazıyorum" düşüncesiyle hareket etmıyorum. Bilincimde var olan ve doğal olarak bizatıhi (*) ben olan sözler ortaya çıkıyor. Aklınız yerine sezgilerinize güvenirseniz, sezgilerinizin sizi götürdüğü yere de güvenirsiniz. Sonuç olarak, en samimi "sizi" ortaya çıkarma şansını yakalıyorsunuz. Ama örneğin ben, sigaraların zararlarından ya da savaşın anlamsızlığınından yola çıkarak sözler yazmaya başlarsam bir samimiyet problemi yaşayabilirim. Çünkü koşullamış oluyorsunuz bir şekilde kendinizi. Muhakkak amatörlük yıllarımızda bu hataya düşmüşsüzdür fakat söz ettiğim noktayı fark ettiğim andan itibaren bu yaklaşımından vazgeçtim. Sonuçta, biçimim beni sevk ettiği yolu takip ediyorum ve şarkı bu şekilde ortaya çıkıyor. Kısacası bu metot, şarkıların daha samimi ya da bir başka deyişle "icinizden geldiği gibi" olmasını kolaylaştırıyor.

Uğur Onatuk: Benim açımdan bakıldığından müzikal anlamda bir katkı söz konusu. "Şarkıların daha güçlü olması için hangi melodiler kullanılmalı" veya "Harmonik yapıya ne gibi eklemeler yapılabilir" gibi... Kutlu'nun sözleri ve müzikal yapı bir araya gelince ortaya iyi bir hamur çıkyor.

SÖ: Şarkılarını sanki ben yazmışım gibi hissediyorum. Gruba girdiğimden bu yana şarkıların liriklerini o kadar içselleştirdim ki sanki hepsi, benim kaleminden çıkıştı gibi geliyor. Kutlu'yla yaptığımız felsefi ya da politik içeriqli konuşmalar da birbirimizi anlayabiliyor ve nüanslar dışında birbirimize paralel düşünüyoruz. İlk albümdeki sözler benim şarkı sözlerimi gibi. Kısacası, Kutlu'nun yazdığı tüm sözlerin altında ben de imzamı atarım.

DA: Resmi internet sitenizde de dile getirdiğiniz gibi Aklimın İplerini Saldım, grup elemanları için özel bir şarkı. Bu parçanın bir diğer özelliği yönetmen Çağan Irmak'ın yaptığı 12 bölümük Kabuslar Evi serisinin, son bölümünün soundtrack'i olması. Bu projeye dahil olma sürecinizi ve bu şarkiya çekilen videonun hikayesini anlatır mısınız?

KÖ: Çağan Irmak albümü çok beğeniyorum ve bu nedenle dolaylı olarak bize ulaşılmıştı. Ardından bir gün, Çağan Irmak bizi aradı ve Aklimın İplerini Saldım', Kabuslar Evi projesinde kullanmak istediğini söyledi; biz de memnuniyetle bu teknifi kabul ettik. Bir de Kabuslar Evi dizisinin konseptinden yola çıkarak klip çekildi şarkıya. Özetle bu kadar; şarkının, adı geçen projede kullanılmasının hikayesi... Aklimın İplerini Saldım parçasının bizim için neden özel bir yere sahip olduğunu gelirsek... Müzikal anlamda bizi iyi ifade etmesi ve şarkıkadı düzenlemenin yanı sıra "sound'un gelecekte yapacağımız işlerde bir referans olacağı düşüncesi var bizde. Bazı şarkılar vardır; şarkıyı albümé koymadan önce bilirsin ki o şarkı tamamdır. Eklenecek ya da çıkartacak bir şey yoktur artık; o şarkı olmuştur. İşte bizler, Aklimın İplerini Saldım şarkısının bu tip bir çalışma olduğunu düşünüyoruz.

DA: Rock müzik toplulukları / solistleri ile pop müzik grupları / solistlerini hem müzikal anlamda, hem de dünya görüşü bağlamında değerlendirmek gerekiyor iki müzik türünün temsilcilerini birbirlerinden ayıran temel prensipler nelerdir?

AŞ: Bence temel farklılık şudur: Pop müzik, adından anlaşılabileceğ gibi popüler kültürün bir uzantısıdır. Nihai olarak, ortaya çıkan iş de bir "üründür". Bu müzikte yorumcu vardır ve bir de o yorumcuya eşlik eden "çalan kişiler"... Çalan kişiler

açısından bakıldığından da, yorumcu açısından bakıldığından da her şey bir "iş"ten farksızdır. Bir başkasının şarkısını yorumlar pop müzikte insanlar; sipariş gibidir... Rock müzik ise her şeyden önce müzisyenler arasında bir dostluk vardır ve asıl önemli kendi oluşturdukları, ortaya çıkışının tüm evrelerinde var oldukları, bir başka deyişle, bütünüyle onlara ait şarkıları ortaya çıkarma geleneği söz konusudur. İşte, en kesin ayrıcalık budur iki müzik türü ve temsilcileri arasındaki...

KV: Alpay'ın söylediğilerine katılıyorum genel olarak. Benim fikrim ise şu: Bir grup müzik yapacaksı, bu, yapması gereken işlerden yalnızca biridir. Herhangi bir müzik topluluğunu oluşturan müzisyenler aynı zamanda birlikte sinemaya gitmeli, birlikte içmelilerdir daha açık bir anlatımla... Hepimizin geçmişinde, "eslikçi müzisyen"lik vardır. Şöyledir olur bu durumda: Önce para konusuları, anlaşılır konserde calmak için ve "Haydi işe gidiyoruz" denir. Ama bir müzik grubuna dahilseniz ve bir konseriniz varsa kimse "İşe gidiyoruz" demez; herkes "Konsere gidiyoruz" der ve heyecanlanır. Bu altı çizilmesi gereken bir farktır. Ben, salt olarak müzik için bir araya gelinmesini biraz "eksik" buluyorum. Önce hayatı, sonra müziği paylaşmalısınız. İşte bu ruh halı ve paylaşım, rock ve uzun soluklu jazz gruplarında rahatlıkla gözlemlenebilir. Pop müzik ile rock müziği ayıran en belirleyici fark da bu kanımcı. Ek olarak şunu da söylemek istiyorum: "Pop müzik kötüdür, rock müzik iyidir" gibi bir ayrıntı pek yapmak istemiyorum; en azından bu yargıyı sağılıklı bulmuyorum. Sonuçta pop müziğin iyisi iyidir, rock'ın da kötüsü kötüdür.

DA: Türkiye'de rock müziğin çıkışta olduğu ve pop müziğin krallığını tehdit etmeye başladığı fikri hızla yayılıyor. Ne var ki enstrüman hakimiyetleri tartışılabilecek düzeydeki müzisyenlerin oluşturduğu toplulukların hüküm sürdüğü ve tüm şarkılarda, sadece karşı cinsle olan aşkı ifade eden, bunun yanı sıra oryantalist tınların sıkça kullanımı (Kaldi ki oryantalist melodilerin üzerine brutal vokal yapanlar bile var.) bir "Türk Rock" müzik piyasasından da söz etmek mümkün... Yıllar önce, Abdülkadir Elçioglu'nun eleştirel bir yaklaşımı "Silikon Rock" olarak isimlendirdiği bu başkalaşmış müzik türü, Türkiye'de rock'ın yakalama olduğu yükselişi bir illüzyondan ibaret mi kılıyor sizce de?

KÖ: Bu, müzik endüstriyle ilgili bir durum. 90'lı yıllarda başlayan bu hareketin doğusundan hemen sonra, müzik endüstri, rock müzikteki bu hareketlenmeden pay almak için devreye girmektedir. Ancak bu nedenle, yapay ve istenmeyen birtakım unsurları da müzik piyasasında yer bulduğunu gözlemelemek mümkün. Dünyada da böyledir; salt, bize özgü bir kirlilik olarak değerlendirmemek gereklidir bugünkü durumu. Burada altı çizilmesi gereken şey, bu rock müzik hareketinin toplumda bir karşılığının olup olmadığıdır. Eğer gençler arasında bu tip bir hareket yansımı buluyor, dinleyicilerin algılış ve sorgulama biçimleri değişiyorsa bu hareket devam etmelidir. Fakat böyle bir durum söz konusu değilse, arkadan gelen yeni gruplar ve yaptıkları müzik, ortadaki rantın prodütör tarafından yağmalanmasından ibaretir. İlk olarak bunu dikkatle değerlendirmek gereklidir bence. Söylediklerimin özü şu: İyi müzik yapabilen gruplar yollarına devam edebilecek; diğerleriye elenmekten kurtulamayacaklardır.

AS: Eskiden gruplar bu kadar göz önünde değildi ve bu hareket "underground" bir oluşum olarak yoluna devam ediyordu. Şimdiye imkanlar farklı; onlarca televizyon kanalı ve radyo var. İnternet kullanımının oldukça yaygınlaşmıştır. Geçmiş yıllarda da var olan grup sayısı bugünden farklıydı nicelik olarak. Fakat belirttiğim gibi dönemin şartları nedeniyle şu anki kadar tanınmıyordu.

DA: Peki, ya oyun dünyası...

SÖ: Ben en son Sanitarium'da kaldım (gülüşmeler).

UO: Ben en son FIFA 99'da bıktım. Fakat FIFA 98'de, İtalya Ligi'ndeki tüm takımların ve oyuncuların isimlerinin yerlerine, Türkiye Ligi'ni oluşturan tüm takımların ve oyuncuların isimlerini teker teker yazmak gibi bir deliliğim olmuştu zamanında (kahkahalar). Need for Speed oynamışlığım var; biraz da Gran Turismo...

SÖ: Pac-Man, bizim grubun oyunu; en iyisi öyle yazman sanırım (yne kahkaha tufanı koptu).

KV: İki tane klavye kirdikten sonra Need for Speed oynamayı bıraktım (gülüşmeler). Benim en çok oynadığım oyunu NFS. PlayStation'ın neye benzediğini bilmem. Ben "sokakçım" genelde. Şöyledi ki: Şimdi biri "Haydi uzun eşek oynatalım" dese hiç düşünmeden fırlarım.

AŞ: Atari çok oynardım ben. Space Invaders favori oyunum. Pac-Man, Frogger, Asteroids... Say say bitmez (son kahkaha tufanı).

Not: Grubun Medya İlişkileri Direktörü Nevra Yazıcı'ya ilgisi ve samimiyeti için teşekkür ediyorum.

(*) **Agnostisizm (Bilinemezcilik):** Pozitivist ya da materyalist düşünce sistemlerinde karşıuma çıkan sonuksuz gerçekliği "bilinemez" kabul eden felsefi yaklaşım.

(*) **Bizatıhi (Eskimiş):** Kendiliğinden, kendinden, özünden.

PCnet ARALIK sayısını kaçırmaYIN!

BİLİŞİMDE KARIYER FIRSATLARI

Çağımızın yükselen trendi bilişim sektörüne girmek ve sağlam bir yer edinmek için yapmanız gereken, yazımızdaki ipuçlarına dikkat ederek hedeflerinize uyan, doğru sertifikaların edinmek.

TEST MERKEZİNDE KAPIŞMA!

- GPU VE ÇİPSET SOĞUTUCULARI
- AKILLI TELEFONLARA ZEKÄ TESTİ



66 ADET
WEB KAMERA
TER DOKTU



BİLİŞİMDE KARIYER FIRSATLARI



PCnet ARALIK sayısında

- Microsoft'un yeni geliştirme araçları, dev oyun demoları, faydalı yazılımlar ve grafik şovları içeren HD oyun videoları PCnet DVD'sinde.

**Pardus CD'SI
2007.3 HEDİYELİ**



Dijital Dergi Aboneliği İçin:
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

Anime izlemekten bitap düştüğüm anlarda Uzak Doğu filmlerini izlemeyi hobi edindim uzun süre önce. Ve anladım ki animelerde anlatılan olaylar ve anime karakterlerinin davranışları aslında hiç de abartılı değilmiş. Japon milletinin garip olduğuna kanaat getirmiştim zaten fakat garipliklerinin bu kadar ileri bir boyutta olduğunu bilmiyordum. Japon milletini olduğu gibi kabul edip Ekim takviminden çıkarttığım naçizane tavsi-

yelerimi hızlıca bildiriyorum; iyi dinleyin: Öncelikle, Genshiken 2! Genshiken'i daha önce hiç izlemediyseñiz önce 12 bölümlük ilk paketi izleyin ve ardından Otakular'ın dünyasındaki yolculuğunuza Genshiken 2 ile devam edin.

KimiKiss Pure Rogue, aksiyondan uzak, duygusal bir anime olma yolunda emin adımlarla ilerliyor.

İlk Appleseed'i pek beğenmemiș olsam da

listede gözüme Appleseed 2 çarptı; bu animeyi dikkate almadan geçemeyeceğim.

İlkini izlediyseniz, Shakugan no Shana II, yepyeni bölümleriyle fantastik hikayesine devam ediyor.

Ve son olarak Ghost Hound... Henüz birinci bölümünü izlediğim için pek bir şey anlayamadım ama 22 bölümlük bu serinin çok iyi olacağına dair güçlü hislerim var. TUNA ŞENTUNA

RENKLER, SEÇİMLER VE BALİNALAR

MIND GAME

HÇocuk yıldır anime izliyorum, böylesini görmedim" diyebiliyorsam; karşımı çıkan her kare, her renk yumağı beni alıp başka dünyalara götürüyor; ekranındaki karakterlerin ne yapmaya çalışıklarını anlamaya çalışmam beni bu denli eğlendirebiliyorsa Mind Game'i sadece bir "anime" olarak değil; aynı zamanda bir "sanat eseri" olarak tanımlar ve saygıyla eğiliyorum.

Bir arkadaşımın (Koray, n'aber abi?) tavsiyesi üzerine izlediğim Mind Game, alıştığımız anime formülü ile değil, çok özel bir formülle hazırlanmış; son derece enteresan bir hikayeye sahip olan, her an neşeli ve büyülüyci görüntüler sunan bir film. Mind Game'in çizim tekniği o kadar farklı ki zaman zaman kamera açları çevreyi deformasyona uğratıyor ve perspektif noktaları, olmasa gerekken noktalar dan kayıyor; zaman zamansa bir dakkayı oluşturan tüm saniyeler boyunca farklı görüntüler geliyor ekrana ya da başarı oyuncularının bakışları anlatıyor hikayeyi.

Evlilik arifesindeki bir arkadaşına aşık olan Nishi'nin, ölümden sonra Tanrı'yi kandıracak dünyaya dönüsünü

anlatıyor Mind Game ama yukarıda bahsettiğim gibi ne varsa anlatım tarzında var. Çok zaman gördüklerinizin ne anlamına geldiğini anlamayacak olsanız bile Mind Game'in bir rüyayı tasvir eden görüntüleri sizin kesinlikle etkileyecək.

Anime kültürünün bir Bleach'in ya da bir Naruto'un çok ötesinde olduğunu ispat eden Mind Game'i herkese şiddetle tavsiye ediyorum. TUNA ŞENTUNA



GÜMÜŞ GÖZLÜ CADILAR

CLAYMORE

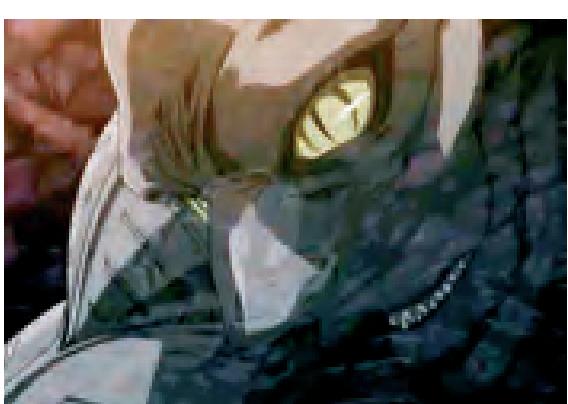
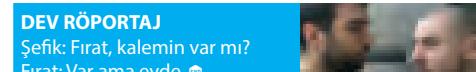
Hısmimi öğrenmenin bir faydası yok, nasıl olsa unutacaksın." diyor Avcı, çocuğa. Ve böylece başlıyor bu garip ikilinin hikayesi. Kasabalar, Yoma adı verilen şeytani varlıkların tehdidi altında. Belki de bu yaratıklar, iddia ettikleri gibi gerçekten de besin zincirinin son halkası ya da günahlarından dolayı insanoğlunu yok etmek üzere göndermiş olan intikam zebanileri... Insanoğlunun onlara karşı son bir şansı var: Claymore adı verilen ve sadece kadınlarından oluşan Avcılar... Yarı insan, yarı Yoma özelliklerini gösteren bu kadınlar, çok özel tekniklerle eğitilmiş ve Yoma adlı canavarlara karşı kullanılmak üzere geliştirilmiş olan çok güçlü varlıklar. Avcılar, kasabadan kasabaya Yoma avlamak üzere koşarlarken "yarı canavar" olmanın getirdiği laneti de yanlarında taşıyorlar; Gümüş Gözlü Cadılar olarak nitelendiriliyor ve sadece canavarlarla değil, insanoğlunun

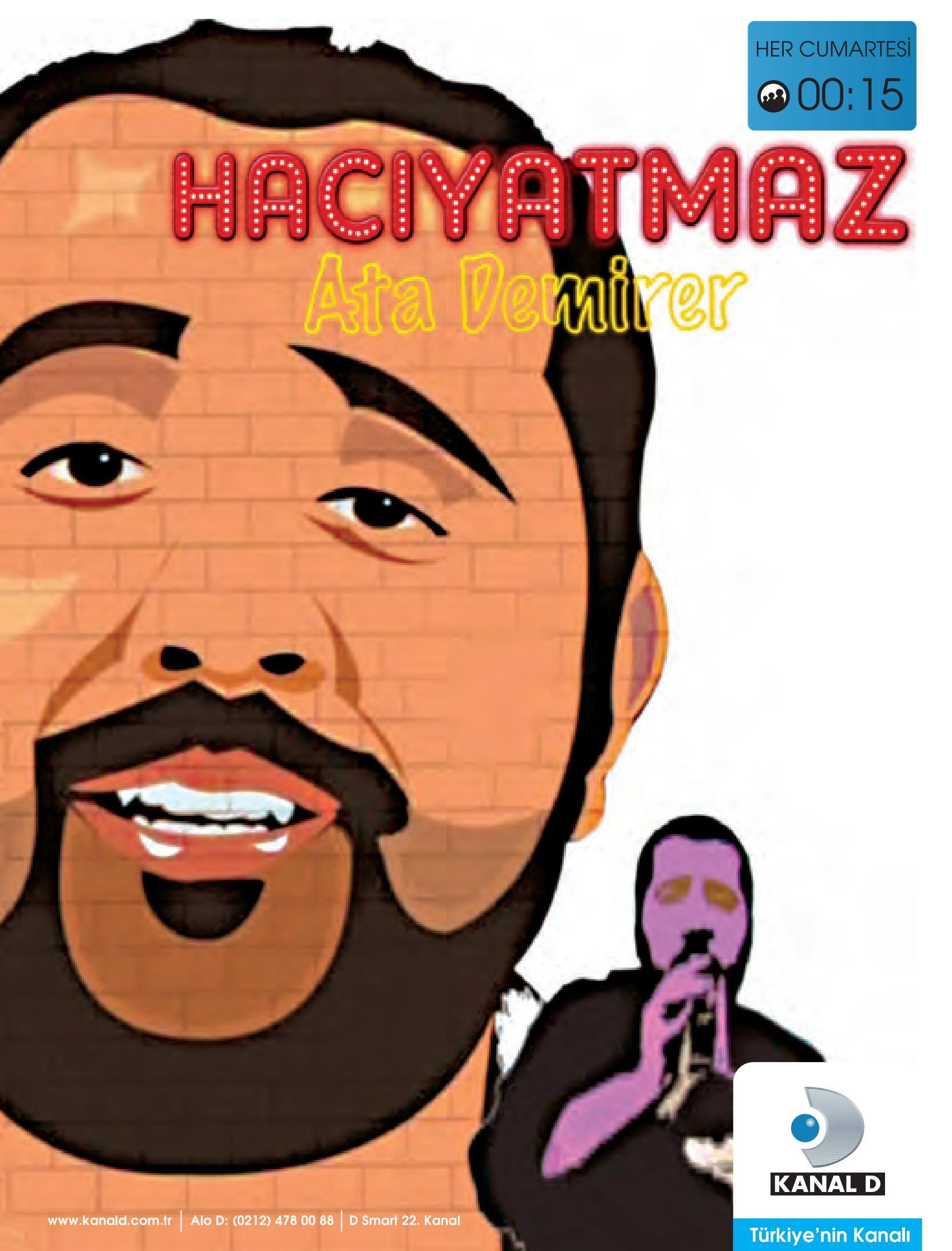
anlamadığı şeylelere karşı gösterdiği -korkuya karışık- nefret duygusuyla da savaşıyorlar.

Kendilerini insanoğluna hizmet etmeye adamış olan bu varlıklardan biri, bir gün bir kasabayı giriyor ve sözü edilen Yomalar'ın yerini tespit etmeye çalışırken pesine bir çocuk takılıyor. Çocuk, diğerleri gibi ona isimler takmıyor ve diyor ki "Senden neden korkuyam ki? Sen, biz insanlara benzeyorsun." İlk defa canavara benzetilmemenin verdiği şaşkınlıkla donakalan Avcı, şaşkınlığını üzerinden atmadan çocuk soruyor; "İsmi ne?" ve Avcı cevap veriyor: "İsmimi öğrenmen bir faydası yok, nasıl olsa unutacaksın." MERİÇ ERBAY

DEV RÖPORTAJ

Şefik: Fırat, kalemin var mı?
Fırat: Var ama evde. ☺





HER CUMARTESİ

00:15

HACIYATMAZ

Ata Demirer



KANAL D



SİNEMA THE BRAVE ONE

Bir insan ne kadar değişimizdir? Kendi halinde yaşayan, sakin, hayatının değerlerini yerine oturmuş olan bir radyo sunucusu nasıl olur da intikam peşinde koşan biri haline dönüşebilir? Eğer günün birinde çok sevdığınız şehriniz, eviniz ve tüm anılarınız sizin için birer kabus haline gelirse o zaman elinizden alınan her şeyin acısını başkalarından çıkarmak için intikam du-

gusuya dolabilirsiniz. Tüm yaşamı tek bir gecede alt üst olan Erica'nın başına gelen de tam olarak böyle bir şey işte. Hikayesini oldukça güzel bir dille anlatan, izleyiciyi farklı noktalara, farklı anımlara ulaştırabilen güzel bir film The Brave One. Şayet suç ve insan doğası üzerine gerilim dolu bir drama izlemek isterseniz bu filmi kesinlikle size tavsiye ediyorum. İçinde "Ben Jodie Foster'in oynadığı bir filmi izlemem" diyenler olabilir; lütfen bu film için önyargılarınızı bir kenara bırakın. Zira The Brave One "seyirlik" bir filmden biraz daha fazlası.

TÜRKİYE'DEKİ ADI İÇİNDEKİ YABANCI YAPIM ABD SÜRE 119 dk YÖNETMEN Neil Jordan OYUNCULAR Jodie Foster, Terrence Howard, Nicky Katt, Naveen Andrews

KİTAP

HAYAL SILGİSİ

CEM ŞANCI, EPSILON YAYINEVİ

Hayatın kırılma noktalarının toplamı, dik bir insanın iç açılarının toplamına eşittir" dersem beni anırsınız umarım. İnsanın karakterini son haline getiren bu kırılmaları, "Hayal Silgisi" başlığı altında satırlarına yediren Cem Şancı, yine su gibi akan bir kitaba imza atmış. Kendisine has ıslubunu değişik bir olay örgüsüyle harmanlayan Şancı, hikayenin odaklandığı karakterleri adeta birnakış inceliğinde işlemiştir. Şancı'nın önceki kitaplarını okumuş olanlar bu kitabı da bir

şekilde edinip okuyacaklardır ancak henüz bu yazar ile tanışmadıysanız Hayal Silgisi sizin için yerinde ve tadında bir "Cem Şancı başlangıcı" olacaktır.

DÜZELTME

Geçen ay Sakallı Celal yazımızda grafik aşamasında oluşan bir hata nedeniyle yanlış görsel girilmiştir. Siz sevgili okuyucularımızdan özür dileriz.

**DERGİ**

ALKIM YAYİNEVİ

Hayat, çoğu zaman insanın kendisini araması ile geçer ancak çoğu zaman amaca ulaşamadan noktaların. İşin aslı; hepimiz esprî yeteneğinden yoksun, galaktik bir şakanın nesneleriyiz. Fakat kendimizi bulabileceğimiz en güvenli yer, sözcüklerin huzurlu diyarı olsa gerek. K, tüm "sözseverler" in, ortak bir bahçede buluşup oynamalarını sağlayan, insanın içindeki

gemilerini yüzdürmesine izin veren, "insanın kendisini yalnızca insanda tanyabileceğini" * içiniye işleyen bir dergi. "Dergî" kavramının derleme kısmını, unutulduğu tozlu sandığından incitmeden çıkarın; zaman zaman edebiyat, çoğu zaman felsefe ama en çok da "insana dair" dergisi olan K, kendinize yapacağınız yolculukta rüzgarınız olacak.

* Goethe

KIYIDA KÖŞEDE

FOTOÇRAFLARINIZA HİC DİKKATLİCE BAKTINIZ MI?

FURKAN FARUK AKINCI

Son zamanlarda, "80'lerde çocuk olmak", hakkında fazla yazılıp çizilen, popüler bir konu başlığı haline geldi. Ne var ki o dönemde yetişen veletlerden biri de bendim ve açıkçası hala o yıllara hakim olan rüküslüğün etkisi altındaydım. Zamanının büyük bir bölümünü VHS (hatta BetaMax) kulüplerinde geçiren ben, ne yazık ki korku filmlerinin en parıltılı döneminin yaşadığı bir zamana denk gelmemiştüm. "Splashstick" ("slapstick" türündeki komedi filmlerine Bruce Campbell'in yaptığı gönderme) denilen türün hakim olduğu bir vizyonda, akıl sağlığım nasıl yerinde kaldı, bilmiyorum ama bu kanlı türe verilebilecek en sık cevap, Shutter tadında bir korku filmi olsa gerek. Çünkü Shutter, benim gibi korku filmleri konusunda küflenmiş birini dahi korkutabildiye bu filme daha dikkatli bir şekilde yaklaşmak gereklidir. Filmin iyi yazılmış ve işlenmiş senaryosu sizin adeta bir girdap gibi içine çekerken; ilginç kamara açıları, ürkütücü sesler ile birleşiyor ve sizin filmi izlediğinizde pişman ediyor. Eğer korku filmlerinin sizin korkutabileceğine dair inancınızı yitirdiyseniz Shutter sizin için muhteşem bir dönüş olacaktır.

Kurguda kesinlikle bir yapıyapılık yok; yani aniden ortaya çıkış sizin korkutan, sonra da gülmenize yol açan sahneler Shutter'da

yok. Onun yerine, üzerinde daha fazla sorumluluk alan uzun planlar var; keskin bir gerginlik hissi, film boyunca asla yanınız bırakmıyor. Bu bağlamda Shutter, bir filmin mutlaka sağlaması gereken bir şeyi sağlıyor: Filmi izlerken "film" izlediğinizi kesinlikle unutuyorsunuz. Ön plana çıkan bir diğer unsur ise senaryonun işlenışı: Plan aralıkları ve geçişler mantıklı yerbere konuşlandırıldığı için sıkılmanız söz konusu dahi değil. Sıkılmadığınız için senaryoyu özümsemeyiz de çok daha kolay bir hale gelir. Kısacası; eğer hala Amerikan sinemasının "korku" filmi yapabildiğini düşünüyorsanız, Shutter'ı izledikten sonra bu düşüncenin değişeceğini garanti ederim.

Türkiye'de vizyona girmeyen Shutter, birkaç bağımsız sinema festivalinde gösterime girdikten sonra ülkemizde popüler olmuş bir film. Yine de etrafında filmi bilen çok fazla insan olmamasından yola çıkarak bu filmi, bu ay köşemde konuk etmeye karar verdim. Filmin DVD'sini ise hemen her yerde bulabilirsiniz.

Not: Size tavsiyem, filmi izlediğinden önce konusu hakkında araştırma yapmayın; bırakın film, size kendini anlatın.



TÜRKİYE'DEKİ ADI SHUTTER YAPIM Tayland SÜRE 97 dk YÖNETMEN Banjong Pisanthanakun, Sopon Sukdapisit OYUNCULAR Ananda Everingham, Natthaweeranuch Thongmee



işgal

Iyi gUnler okur; nasılsın? Gorcan Abi gibi girebildim mi yazıya? Ben kim miyim? Gorcan Abi'nin giriş yazısıyım... O yazmayı unutmuş, tembellik yapmış, evrensel dilde "hayvan heriflik" yapmış; yazıya ben giriyorum o yüzden. Ama merakta kalma okur; yazının geri kalanını ben değil, Gorcan Abi'n yazdı,

nasıl olduysa. Zaten ben bir garip giriş yazısıyım, eşeğimin yok palanı; ne anlarım müzikten, yazı yazmaktan... Gelecek ay da bu "abi görünümü Şahin" tembellik yapıp giriş yazısını yazmazsa üç defa "Giriş yazısı" demen yeterli okur. İyi gUnler. (Bunu da benden çaldı ya neyse.) gocanabi@level.com.tr

DARKTHRONE f.o.a.d.



Mangal sucuğu şeklindeki MP3 player benim değil; Çin pazarındaki arkadaşımdan aldım onu. Cebimden çıkarmadım; gayet sinsice dinliyorum. Darkthrone'un yeni albümünü, çift katlı otobüsün içinde.

Üç gündür rahatım; aklımda ne Batılılaşma Dönemi Türk Sanatı, ne de Orta Avrupa Feodal Dönemi'nin özellikleri var. Zira sınavlardan çıktım; muzafferane bir şekilde, Darkthrone marifeye rock'n roll dinliyorum. Lemmy ile Cevahir'de buluşunca ona da dinleteceğim.

"Rock'n roll" dedim, evet. Tanılar çıldırmış olmalı! Darkthrone garip bir albümle çıktı karşımıza. Albümün tarzını NWOBHM (New Wave of Black Heavy Metal) olarak adlandırdıp NWOBHM'in British'ine bir göz kırpıyorlar bu manyak metalciler.

Albümdeki şarkıları, üç mahalle öteden duysak "Darkthrone bul!" deriz yine de; hala tarz aynı ama çorbanın içine heavy metal katmışlar bu sefer. Sololar, riff'ler acayıp güzel, basit; yine o takozluk da mevcut. Hastasıym basit müziğin, Darkthrone da öyle...

Albümun kapağı ve kitapçığı da sadeliği yansıtıyor. Fenriz ve Nocturno Culto'dan oluşan grup elemanları geçmişler Norveç'in ormanına, çekmişler birbirlerinin fotoğraflarını; fotoğraflar aile albümünden fırlamış gibi... Bir de ferman vermişler; BUY OR DIE: En kral on şarkılı listesi... Black Sabbath'tan, Mercyfu Fate'e kadar liste çayır çayır heavy metal... Albümdeki her şarkıyı beğendim; eşeğin gözüne su kaçırmadan kotarımlar işi. Bu yüzden F.O.A.D.'yi black'ciye de, heavy'ciye de tavsiye ediyorum. Körkütük "faşo" metalciler, bu albümü sever mi; işte onu bilmiyorum.

DIMMU BORGIR

In Sorte Diaboli



Hala anlayamadı güzide metalci camiası; punk, metal, rock o kadar farklı dallara ayrıldı ki bir tarza mensup olduğunda, -tarikat üyesi gibi- dinlediği grup sayısı azaldıkça azalıyor. Al işte; Darkthrone ne dinliyor? Gitsen adamların evine, CD arşivlerindeki punk albümlerin sayısı, bizim Taksim punk'larının sahip olduğu CD'lerden fazladır.

Geçen sene Dimmu Borgir DVD'si izlerken, adamların tur otobüsünde WASP dinleyip eğlendiklerini görmüştüm. Zaten Dimmu Borgir frontmanı Shagrath, bir süredir bir rock'n roll grubunda gitarist. Elini yüzünü de yıkamış; Cem Köksal gibi adamış meğer.

Albüme gelince... Albüm güzel, Dimmu Borgir'in son üç albümündür yakaladığı çizgi başarılı. Eski halini de severim ama adamlar yeni tarzı güzel oturttu. Cradle of Filth gibi ibisi olmadılar, Grammy'ye kadar "fa gittiler". Bu albüm de öyle fakat matematiksel. Davul makine gibi; gitarın, klavyenin yaptığı her hareket yerinde, arka clean vokaller de yerli yerinde. Kisacısı, prodüksiyon harikası bir albüm... Bunda kötü olan ne? Darkthrone'dan sonra öyle geldi bana belki de. Dimmu Borgir en ardından bir siyah bowling topuya, Darkthrone yamalı meşin top gibi kalyor Dimmu Borgir'in yanında.

Neyse, belki de benim takıntıım bu. Albüme "kötü" demem. Hatta piyasaya çıktığından beri kopmadan dinliyorum; denemek isteyenlere büyük bir hırsıma "Git orijinalini al albümün!" bile diyebilirim. Albümü merak ediyorsanız ve alıp almama konusunda tereddütleriniz varsa "Albüme adını veren ikinci şarkıyı bir dinleyin" derim.

MOTÖRHEAD ROPÖRTAJI

Lemmy arıyor:
 - Where are you from?
 - I am from Cevahir; Gloria Jeans.
 - OK, I am coming.
 - OK abi.
 Kapıyorum telefonu, üstüme
 başıma çekidüzen veriyorum; tam
 o sırada giriyor kapıdan Lemmy.
 Altında deri pantol, beyaz deriden
 bir çizme (Pantolonu içine sokmuş
 ayu!), yakası - bağıri açık gömlek,
 kafada kovboy şapkası...
 - Abi selam, bu hal ne?
 - Selam, ne var halimde?
 - Abi, Rio Karnavalı gibi giyinmiş-
 sin. Baksana, biz de metalciyiz ama
 Tuna Kiremitçi karizmasıyla geziyoruz.
 Olmaz öyle Türkiye'de.
 - Lan oğlum, ne biçim ülke bura!
 Havaalanından buraya gelene ka-
 dar üç adamla kavga ettim; başka
 ülkeye gitsem ayağıma kırmızı hali

sererler.
 - Neyse abi, gel sana şuradan bir
 şeyler alalım.
 Çıkıyoruz kafeden, üst - baş almayı
 gidiyoruz. Önce ayağa siyah bir
 çizme, alta blue jean, üstteki gömlek
 kalyor, sırtına da gocuk yapıyoruz;
 havalar soğuk.
 - Ulan bu ne?! Postacı gibi olduk!
 - Abi, buradaki metalciler böyle;
 ortamı bil diye...
 - Hay ortamına...
 - Taksit yapıyorlar mı oğlum kredi
 kartına falan?
 - Yaparlar abi, seninkine olur mu
 bilmiyorum gerçi...
 Kredi kartından dokuz taksit yaptığımızda;
 seviniyor Lemmy. Ardından
 yemek yemeğe, sonra da bira içmeye
 karar veriyoruz. Taksim'deki Nizam
 Pide Salonu'na giriyoruz.
 - Oğlum, sen benimle dalga mı geçi-

yorsun? Bu nasıl yer böyle?!
 - Abi, metalci burada besleniyor.
 Kiyimalı pide söylüyoruz.
 - Lan, soğansızı yok mu pidemin?
 - Yok abi, peynirlide de var.
 - Oğlum kokar lan! Bar, hatun ortamı-
 na gireceğiz; rezil oluruz.
 - Kızlar da buradan yiyor abi, fark
 etmez.

Diyorum ve çıkışımız oradan.
 Metalci mekanlarını görmek istiyor
 baba. Eskiden olsa Kemancı'ya
 götürürdüm. Oraya götürsem şimdi,
 Lemmy beni öldürür. DoRock'a
 gidiyoruz. Kapının önündekiler bir
 afallıyor; Sıraya diziliyorlar el öpmek
 için. Lemmy şaşırıyor, elini sıkıyor
 gençlerin: Hello, how are you...
 Elde file çorap kızlar, buraya ilk
 kez gelen bu adamın ne kadar çok ar-
 kadaşlığı olduğuna şaşırıyor. Geçiyoruz
 içeri; bir masaya oturuyoruz. Benim

karizmam on bin; hava basıyo-
 rum.
 DJ hemen Motörhead takıyor,
 Lemmy:
 - Bu ne oğlum?! Ulan biz bilmiyor
 mucuz Motörhead?! Tak şuradan
 adam gibi bir şarkı!
 Gidiyorum ve DJ'e rock'n roll
 takmasını söylüyorum zira baba
 gazlandı. Takıyor hemen Rainboz,
 neşemizi buluyoruz.

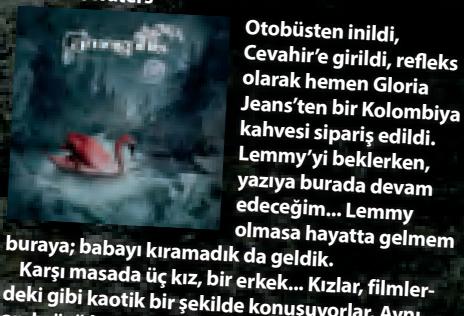
Ben bira söylüyorum, Lemmy'ye
 Jack... Başlıyoruz muhabbeteye.

...devamı haftaya.



AMORPHIS

Silent Waters



Otobüsten inildi,
 Cevahir'e girildi, refleks
 olarak hemen Gloria
 Jeans'ten bir Kolombiya
 kahvesi sipariş edildi.

Lemmy'yi beklerken,
 yazıya burada devam
 edeceğim... Lemmy
 olmasına hayatı gelmem

buraya; babayı kıramadık da geldik.

Karşı masada üç kız, bir erkek... Kızlar, filmlerdeki gibi kaotik bir şekilde konuşuyorlar. Aynı anda üçü birbiriley konuşturuyor; dinleyen taraf nasıl karşısındakiini dinlerken başkasına bir şey anlatabiliyor, aklını alıyor. O tek erkek de teniz

maçı izler gibi sallabas olmuş, "mee"liyor. Taktım
 kulaklı; Amorphis girdi: Roah!

Bir önceki albümde gruba katılan abimiz Tomi
 Joutsen, "rö" dedi; ben de bir "oh" çektim. Anlaşı-
 lacağı üzere sert bir şarkıyla başlıyor albüm; yine
 o "Amorphis" engiz melodileriyle... Ben bu adamı
 sevmiştüm geçen albümde de; "clean" vokalleri de
 iyi, "rö"sü de!

Kızlar masalarını terk ediyor; cep telefonlarını
 çantalara koyarlarken başlıyor ikinci şarkısı.
 Masa, koltuklar ve hatta boş fincanlar bir "oh"
 çekiyor. Şarkı da anımsı gibi mevzuyu neşeli mi
 neşeli... Öyle neşeli ki gitarist, döktürüyor "wah"lı
 solosunu. Albüm çok iyi gidiyor. Üçüncü şarkısı
 başlıyor; ağır, düz bir şarkı... Rahatlıyorum: Silence
 Waters. Kahvemi yudumluyorum ve Amorphis'i
 ilk dinlediğim zamanlara gidiyorum. Thousand

Lakes'i dinlemiştim ilk olarak; sakalı çıkmayan
 bu çocukların ikinci albümüydü. O zaman neşeli
 müzik dinlemek yasaktı; aşk suratlı, çatık kaşlı,
 Mayhem tişörtülü zamanlardı... Amorphis dinleyen
 金属爱好者 kitlesini ayırmıştı ki
 Amorphis, bomba albümü olan Elagiy'yi çıkardı.
 Ortalık yerinden oynadı; aşk suratlar gizli gizli bu
 albümü dinlemeye başladı. Sonra Tounela çıktı;
 brutal vokal neredeyse yok oldu ama Amorphis,
 kemik dinleyici kitlesini oluşturmuştu bir kere.
 Sonra Am Universum ve Far From The Sun falan...
 Bir gerileme oldu. İki sene önce çıkardıkları al-
 bölümle Eclipse'e geri dönmüşlerdi bence.

Bu albümde boş şarkı yok. Her yeni şarkida "aha,
 bu da güzelmiş" dedirtiyor albüm. İnanmazsanız
 MySpace sayfasından bir dikkat atın şarkılara;
 beğenmeyen gelsin bana!

JKBOX

- Atmosphere - The Arrival
- 2Pac - Krazy
- The Game - California Vacation
- The Game - Fire In Ya Eyes
- 50 Cent - My Gun

Hatırlarım arada...

Cantona'nın, Crystal Palace taraftarının kafasına kramponunu gömdüğü, Santa Clara'da birilerinin ilk defa Yahoo! diye bağırdığı, DVD'nin ilk defa duyurulduğu, altı yaşındaki Gedhun Choekyi Nyima'nın, Panchen Lama'nın 11. reenkarnasyonu olduğunun söylendiği yıldızı.

Kırklareli'nin İstasyon Caddesi'ndeki evde oturan, liseye giden bir çocuğum daha. Gözlüğüm var. Henüz deliliğin sınırlarından aşağıya, karanlığa bakmamışım. Henüz sınırın olmadığı illegal partilere katılmamışım. O vakitler İstanbul, Shanghai, Paris, Kahire, Londra, St. Petersburg yok; Kırklareli var. O vakitler Anya'lar, Amanda'lar, Camila'lar yok; köşe bucak kaçtığım liseli kız arkadaşım var. BMW yok; bisiklet var. Mojo yok ama Pati var. Gözlüğüm var. Çizgi romanlarım var. Dağa, bayıra yaptığımız keşif gezileri var. O zamanlar alkol sınırının aşıldığı, kimin elinin kimin cebinde olduğunun belli olmadığı ev partileri yok; kafa ayarları var, kasetler var, C64'ler var... Amiga 500 var.

Derslerime engel olmasın diye bir dolapta saklı tutulan... Ama bizimkileri kafalayıp anahtarın bir kopyasını çıkarlığım ve onlar, beş dakikalığına bile olsa bir yere gittiğlerinde saklı olduğu yerden çıkarıp 37 ekran b.ktan televizyonuma scart ile bağladığım Amiga 500'üm...

Beni bambaşa diyarlara götürüren boyut kapım...

Zaman zaman bir savaş uçağı pilotu, zaman zaman yabancı bir evrendeki bir yaratık... Bazen azılı bir katilin peşindeki yalnız bir polis, bazense sevgilisinin izindeki bir yeni yetme korsan...

Arada hatırlarım...

Amtrak Sunset Limited treninin, Palo Verde'de raydan çıkarıldığı senedeyiz. Mayor ve Queloz, güneş sisteminin dışındaki 51 Pegasi b'nin keşfini duyuyorlar. Gitarist Richey Edwards ortadan kayboluyor. Norveç - Andøya'dan fırlatılan bir roketi, Ruslar bir saldırısı olarak algılıyor ve strese gidiyorlar. Yerel elektronik eşyalar dükkanına Amiga oyunları geliyor; henüz ortada, X-Copy ile oyun kopyalayan özel yerler yok. O minik gri ve mavi disketler vitrinde sergilenebilir. Görür görmez, evde Amiga'sı olan ve sayısı bir elin parmaklarını geçmeyen o şanslı çocukların olan biz, heyecandan yerimizde duramıyoruz. Rengi, güneş işliğinde durmaktan solmaya yüz tutmuş olan o disketler, evde heyecanla bilgisayara takıldıgında -büyük ihtimalle- "GURU Meditation" veya "Read & Write Error" verip bizi zivanadan çıkaracak ama olsun; mühim değil. Bambaşa maceralara atılabilme fikri bizi deliriyor. Sene 95, Cartel geliyor lakin değil Blu-ray; CD fikri dahi yok kafamızda. O gün manevra alanı, o plastik parçalarının kapasiteleriyle sınırlı. Yine de taklalar atıyor o alanda... Belki grafikler gerçek hayatı andırmıyor ya da müzikler filarmoni orkestraları tarafından icra edilmiyor lakin bizi avucuna alıyor yine de. Ve gerçek bilgisayar oyunu efsaneleri doğuyor; yaratıcı, zeki ve kıvrak zihinler sayesinde. Police Quest'ler, Larry'ler, Shadow of the Beast'ler, Monkey Island'lar, Dune'lar ve diğerleri... Murat Adanç'ı telefonla taciz ediyorum; Police Quest l'de bir türlü arabaya binemiyorum. Doğaldır; o vakitler internet de yok. "Player's Handbook"u yurt dışından fotokopile getirten bizler için sorunu çözmenin tek yolu "Fısıltı Gazetesi".

Sayıdığım isimlerden, olaylardan en azından birini yakalayacak yaştaysanız şüphesiz ki o piksellî görüntüler gözlerinizin önüne gelmiştir ve hala "bip"lemelerden ibaret olan müziks kulaklarınızda çınlıyordur. Ve elbette bu oyunların hissettiirdikleri de... Bunu unutmuş olamazsınız. Ünuttulacak gibi değildi. Bugün fizik kurallarına uygun olarak yere düşen karakterler, ışık ve gölgé oyunları, HD grafiklerin bize veremediği o efsun ne? Bunu çözmeye çalışıyorum. Sihir görüntülerde ya da müzikslerde, hatta belki de senaryoda bile değil, ne dersiniz? Belki de sihir bize... Biz çocuktuk. Ve tüm bunlar bir büyü sayesinde yaşadı. Şimdi yılların ve mücadelelerin ardından kaldırdığımız savunma mekanizmalarımızın arasında filtrelenirken, belki de yitip gidiyordur o hissiyat.

Belki sorun oyunlarda değil, bizdedir. Büyümüş olmamızdadır...

Bugün, bir oyunu oynamak için 11 disk değiştirmeye hangimizin sabrı var? Oyun sürelerinin kısalığı, ellerinde tam çözümü olmadan oyunlara el surmeyen ve ancak kısa süreliğine bir oyuna odaklanabilen oyuncuların (!) varoldukları bir ortamda, kaçımız bir odadan çıkabilmek için sekiz defa CD / DVD değiştir?

Hayır... Yaşam hızlanıyor; bu reddedilemez. Beslenmenin, sporun, ulaşımın, enformasyon değiş tokusunun, seksin, aşkın sürat kazandığı bir dünden oyunlar da değişiyor. Yön bu mu olmalı, yoksa olmamalı mı? Bunu tartışabiliriz. Bence yön değişimeli. Düzen bu şekilde devam ettiği sürece, ekranlarımıza; giderek daha fazla allanıp pullanan, bülbül gibi şakıyan, renk oyunlarıyla bizi hypnotize eden, en aptal insanın dahi oynayabileceği kadar kolay oyunlar misafir olacak, olmaya devam edecek. Piyasaya çıkan oyunların hepsi böyle değil kuşkusuz ama her biri değişen dünyadan nasibini alıyor.

El - göz koordinasyonu hızlanıyor ama zihinsel aktivite azalıyor. Sinapslarımızda hoplayıp ziplayan düşünceler azalıyor. Enformasyon daha hızlı hareket ediyor belki. Ama tüm bunlar bize ait değil; gözlerimize çakılan şatafatlı görüntüler, başkalarının düşünceleri.

Hatırlarım arada...

Montserrat'ta volkan harekete geçiyor, O.J. paçayı kurtarıyor, Flateyri'de 20 kişi çığ altında kalıyor. Uydurma joystick'lerimize tutunuyor; istiflenmiş disketleri kurcalıyor; gizlice, ailelerimizin sakladıkları yerlerden bilgisayarlarınıza çıkarıyor. Bir saat, yarı saat, 10 dakika... Gerçekten de başka dünyalara kaçıyoruz. Hatırlıyorum... Ama artık o sıhri bulamıyorum.

Konsoldan bana yansyan, sührin gölgesi sadece.

N.
aaksoz@level.com.tr
06.11.2007 - 04.01

Kayıt başlangıcı: 18.11.07 / 23:50

Cem: Abi bak, kızlar çok tehlikeli yaratıklardır. Ne olduğunu anlamadan hayatını kaydırırlar. Düşündükleri tek şey kendileridir. Kendi çıkışları için her şeyi yaparlar ve senin ne halde olduğunu, bir probleminin olup olmadığını falan düşünmezler; tamamıyla ihtiyaçları doğrultusunda hareket ederler. Çok tehlikeli yaratıklardır, çok... Hiç unutmam; bir kızla çıkyordum... Aslı mıydı neydi ismi... Mehpare miydi yoksa...

Fırat: YA YETER ABİ YA, YETER! Bırmadın mı yıllardır şu kız muhabbetinden?! Bırak abi şu muhabbeti artık! Tamam, evvallah, katılıyorum sana; sorunlu varlıklar ama bir yere kadar be abi! Şuraya bak, yıl olmuş 2007, milenyuma girmiş; hala kızlar da kızlar... Kızlar, kızlar... Ulan art arda söyleyince anlamusun unuttum, iyİ mi? Neyse, senin gibilər yüzünden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz zaten! Hayret b'işey ya!

Zeynep: İeee! Bir kadın hakları savunucusu olarak müdürüme katılıyorum Cem! Senin kızlarla bir sorunun var bir defa! Darlama Şefik'i de... Almışın çocuğu karşına; kızlar aşağı, kızlar yukarı...

Şefik: Bi' dakika ya, bi'şey anlatıyor adam! Ayrıca o da onun fikri, size ne? Müdürüm haric...

Cem: Ya bunlar böyle işte Şefo! Lafi ağızına tıkarlar adamın! Zaten biri kız, baksana şuna...

Şefik: Hangisi hafız, şu baş parmağı kamyon gibi olan mı? HAHAHAH!

Cem: HAHAHHAHAAHA!

Şefik: Neyse abi, sen devam et, bırak...

Cem: Öhm, dur abi, dur... Abi siz var ya, neyle karşı karşıya olduğunuzun farkında değilsiniz! Bu yaratıkların söz konusu olduğu bir dünyada, biri who konuya açtığında "Abi yıllardır aynı muhabbet, sen de" diyebiliyorsanız durumun vahemetinin farkında değilsiniz demektir; tüm kaleleriniz zaptedilmiş olabilir! Bu konunun sonu yoktur abi; ölene dek bu konu hakkında tartışmamız ve projeler geliştirmemiz gereklidir! (Ağzından köpükler çıkararak) ANCAK KIZLAR KONUSUNA KAFA YORARAK, BU KONUDA GENİŞ GÜVENLİK ÖNLEMLERİ ALARAK HAYATIMIZI GÜVENCE ALTINA ALABİLİRİZ. ÜSTELİK, BU KONUDA ÇOK HIZLI DAVRANMAMIZ GEREKMEDİR. GÜN BUGÜNDÜR ARKADAŞLAR; GÜN, KAZANMA GÜNÜDÜR! KIZLARI DA ALIN ASKERE!

Burak: Merhaba arkadaşlar, fazla ekran kartınız var mı?

Cem: Ya dur abi, önemli bi'şey konuşuyoruz burada, ne kartı?!

Burak: AA, siz Cem Şancı değil misiniz? Şu parşömeni imzalayabilir misiniz?

Cem: Oğlum parşömeni nereden bulduğun utan! Nereden çıktı bu?!

Burak: Teste geldi oğlum, ehe ehe!

Cem: Vay anasını, ver imzalayayım...

Burak: HAHAH! Al abi al...

Cem: (Hısrıhısrıhışırın) Al Purak'cığım...

Burak: Sağol abi...

Cem: Aldınız mı abi kızları da askere?

Zeynep: İEEE! Ya hala konuşuyor musun Cem ya?! Of ya! Sus da çalışalım iki dakika abi!

Cem: İşte bak, gördünüz mü? Kızlar böyle işte! Bi' soru sorarsın, adam gibi; ters ters cevap verirler. Neden? Çünkü egolları, kaprisleri had safhadadır. Her şey onların istedikleri gibi olmalıdır. Bir şey istedikleri gibi gitmezse ortalığı ayağa kaldırırlar. Bu konuda kitap bile yazabilirim!

Fırat: Yazdın ya oğlum ellî tane...

Cem: Ha, yazdım cidden, değil mi?

Fırat: Yazdın yazdın, ki ne yazdın... Sana kitaplar yazdırın kadın...

Cem: Abi dalga geçme gözünü seveyim, bunlar da yüz buluyor senden sonra!

Fırat: Abi benim müdahalem sıfır kendilerine... Onlar kendi kararlarını alabilecek olgunluğa sahipler herhalde. Benim nasıl bir etkim olabilir ki? Abarttin hocam...

Şefik: UFFFFFFFFFFFFF...

Fırat: Ne "uf"luyorsun yine Şefo? DVD bitti mi ayrıca? Otur da iş yap Cem'le geyik yapacağın! Adam tutturmuş zaten bir kız muhabbetidir, gidiyor. Ondan alacağı bir şey yok abi; hep aynı şeyleri söylüyor. Şuraya bir teyp koyacağım zaten, Cem'in sesini kaydedip; o teyp Cem'in varisi olacak. İsteyen istediği zaman "play" tuşuna basarak Cem'le konuşabilecek.

Faruk: Müdürüm, Silent Hill kaç karakter olsun?

Fırat: Yap bi' 16.000 Faruk'cuğum...

Faruk: Tabitabitabi...

Şefik: ...

Cem: Oğlum hepiniz göreceksiniz, bir gün kızlar yüzünden başınıza öyle bir iş gelecek ki "Cem demişti, onu dinleseydim keşke" diyeceksiniz ama iş işten geçmiş olacak. Sakalımız yok ki sözümüz geçsin anasını satayım! Gerçi uzamış olan biraz; elime batıyor! Neyse...

Faruk: Cem'e hak veriyorum; adamın canı yanmış ki kızlar konusunda halka ve olaylara tercuman olmaya çalışıyor. Yani Cem aslında bizim halk kahramanımız; bizi kötülkere ve kızların yan etkilerine karşı koruyor. O olmasaydı buralarla gelemediğiz biz; sevemedik bu şehri, anlamazdık dilinden...

Elif: Ya Faruk, sana bir olay anlatıyorum da soğu iyice Cem'den: Benim Miray diye bir arkadaşım var; bir şekilde tanışmışlar, Miray anlatıyor...

Fırat: Hah, Miray Atina'dan bildiyor sanki anasını satayım! Sen de laf söylediğimi... Desteğe bak!

Elif: Ya çekiiiiiiii! Bi'şey anlatıyorum! Karşıma!

Cem: HAHAHA! Aslan Fırat be! Konuş abi, konuş!

Fırat: Neyse, ben işe dönüyorum abi. Dergi yetişmeyecek... Stresten pul pul cildim dökülüyör zaten. The Fly gibi oldum, yemin ediyorum. BZZZ...

Elif: Neyse işte, Cem, MSN'de saçma sapan konuşuyormuş Miray'la. İşte, yok "Çok tatsızın"lar, "Ben yazarım"lar... Sürekli bi' yanaşma çabası, değişik şeyler...

Cem: Hah, al işte... Siz busunuz kızım! Bu kadarsınız işte! İki tatlı dil dökelim, güzel güzel konuşalım deriz, hevesimizi kursağımızda bırakır, ego yaparsınız... BU KADARSINIZ İSTE!

Elif: HAHAH!! Nasıl da kızdı...

Cem: Ya ne kızması kızım? Git!

Faruk: Abi ben hala Cem'e hak veriyorum. Bence bu noktada Miray çok yanlış davranışmış. Ben olsaydım kapatırdım MSN'i suratına valla!

Zeynep: İEEEE, Miray da intihar ederdi sonra, değil mi? Çok da umrundaydı kızının... Hih...

Faruk: Tabitabitabi... Ha, ne alakası var kızım? Otomatıge bağlamışım ben de ya... Umrunda olacak tabii ki. Sonuçta Cem yağız bir delikanlı. Yakışıklı, karizmatik, yazar...

Zeynep: VE ŞİŞKO!

Fırat: HAHAHAH!

Şefik: HAHAHA!

Burak: HAHAHAH!

Cem: Gülin abi, gülin... Bir gün hepiniz kızlar tarafından ele geçirileceksiniz! "Hiğğığ" diye zombi gibi dolasacaksınız ortada! Hepiniz öleceksiniz! YEMİNİMİ BOZDUM ULAN!

Zeynep: Neyini ele geçireceğim abi senin?! TIPE BAK!

Cem: Çok bilyorsun sen, sen önce o kamyon gibi parmağınıla Space tuşuna basmanın yollarını ara! GRAFIKER!

Zeynep: Hop, hop! Bana sadece müdürüm "Grafiker" diyebilir! Başka kimse diyemez! DEDİRTMEM!

Cem: Grafiker!

Zeynep: Şişko!

Cem: Grafiker!

Zeynep: Şişko!

Cem: Bal parmak!

Fırat: HAHAHAHHA!

Şefik: Uoooooooooooooo... O değil de, kim askere gidecek şimdi hocam ya...

Cem: Ya, dedim sana abi... Kızları da alın askere...

Şefik: Sorma hocam ya... UFFFFFFF...

Legoel: Yaz mevsimi, her taraf güneş; söyle bir şehri dolaşıyorum; gençler siper - maç kavgasında; şampiyon Cimbom - Kartal - Fener... ŞUUUUUUUUU HAYATTA NELER OLUYOOR?!

Fırat: ...

Zeynep: ...

Burak: ...

Cem: ...

Burak: ...

Faruk: ...

Kayıt bitiş: 19.11.07 / 01:20

KAFADA AYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 25 KASIM 2007 OO VTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

game program™ enigma machine

SW-0001

Use with Joystick Controllers



Made in Richmond

YENİLİK

Geçenlerde, bir internet sitesinde, Atari'nın kurucusu ve Pong'un yaratıcısı Nolan Bushnell ile yapılmış olan kısa bir röportaj yayınlandı. Röportaj -aşırıklärili olarak- "N'aber baba, nasıl gidiyor hayat?" lezzetinde ilerliyordu ama Bushnell, bugünkü oyunlar hakkında yorum yapmaya başladığından sohbet ilginçleşmeye başladı; "Bugünkü oyunların pek çoğu katıksız birer süprüntü" dediği noktada ise olay koptu. Bu röportajın üzerine olay daha da büydü ve CNN bile Bushnell'in bu sözlerine yer verdi.

Olayı tatlıya bağlamak isteyen bazı oyun muhabirleri, Bushnell ile konuya ilgili bir röportaj daha yapmak istediler fakat sonu pek de bekledikleri gibi olmadı ve Bushnell bu kez daha net konuştu: "Yapımcılar yenilikten bahsediyorlar ama çoğu, yenilik getirmekten uzak. Örneğin, çok başarılı bir ticari ürün olan Halo 3, aslında Doom 1'in bir kopyası. 'Yenilik' olarak tanımladıkları Grand Theft Auto, çocuklara yanlış şeyler öğretmekten başka bir işe yaramıyor. Yine Sony'nin 'bir devrim' olarak tanımladığı PS3 ise Wii'ye yenik düştü. Benim yenilikten anladığım, The Sims ve Guitar Hero gibi tamamen yeni şeyler ortaya koyan oyunlar."

Nolan Bushnell, pek çok özelliğini yanı sıra sözünü sakınmasıyla da tanınır. Ve çoğu zaman söylediğlerinde gerçek payı vardır. Aynı bu son söylediğlerinde olduğu gibi... Oyun piyasasının büyük bir sektör haline dönüşmesiyle satış ve pazarlama kanalları son derece önemli bir konuma geldi. Yenilik bulmakta zorlananlar, işin kolayına kaçıp, ya getirdiklerini halde yenilik getirdiklerini iddia ediyor ya da etik açıdan tartışılabilecek öğeleri oyunlara kontrolsüzce katıyorlar. Bunlar kısa vadede olmasa bile uzun vadede ortaya olumsuz sonuçlar çıkarabilir. Bu yüzden bu konu düşünmeye değer...

ÜMIT ÖNCEL ■

NOT:

(Kendisini yazları formata uygun yollaması konusunda uyarmadan sonra Ümit'in bana attığı sistem dolu mail - FA) (noktasına, virgülüne dokundurmadan) karışmasın diye tüm resimleri tekrar paketledim, tek word dosyası ile yolladım, bir kopyasını savcılığa gönderdim, muhtardan ikametgah, okuldan taşılıkname, revirden reçete aldım, hepsinin birer kopyasını dosyaladım, geri kalanını tastic ettiğim, sonra diplomamın fotokopisi ile birlikte nüfus dairesine gidip geri geldim. diplomanın aslini duvara astım, kopyasını zipledim, bu sırada dosyanın upload'i bitti ve send tuşuna bastım. büyüklerimin gözlerini, küçüklerimin kırıldıklarını çkarttım. esenlikler diledim.

AYIN SÖZÜ

Dikkat eksikliği ve öğrenme bozukluğu olduğu olduğu edilen çocukların pek çoğu konuların teşhis yanlıştır; onlar aslında öğretmenlerinin yaklaşımlarından sıkılmışlardır ve pek çoğu, saatlerce gözlerini bile kırmadan video oyunu oynayabilirler.

Nolan Bushnell

İÇİNDEKİLER

SAYFA 132

BENİM TAKOZ BİLGİSAVARIM ■

ESKİ BİLGİSAVARLARINIZI ÜZMEVİN; ONLAR HALA SİZİN İÇİN PEK ÇOK OYNU ÇALIŞTIRMAYA HAZIR..

SAYFA 133

HASSAS İŞLER / BÖLÜM 1 ■

UNUTULMAZ OYUN YAPIMCISI SENSIBLE SOFTWARE'İ BüYÜTEÇ ALTINA ALDIK

SAYFA 134

TAVAN ARASI OYUNLARI ■

ŞU TAVAN ARASINA ÇIKMAVALI UZUN ZAMAN OLDU; GELİN, BİR GÖZ ATALIM.
HAYIR, SAÇMALAMAYIN; UZUN SAÇLI KÜCÜK BİR KIZ FALAN YOK ORADA!

BENİM TAKİZ BİLGİSAYARIM

Bir zamanlar bu bilgisayarda...

Pek bit pazarı ruhlu kullanıcılar, eski bilgisayarlarını bir türlü elden çıkaramazlar; ben de onlardan biri olduğum için biliyorum. Bundan üç - beş yıl önce dünyanın parasını verip aldığım, zamanında saatlerce başından kalkmayıp ders çalıştığım (Heh, peki, "oyun oynadığım") ve ister istemez, duygusal bir bağ kurduğum bilgisayarım... Şu anda evde, depo muamelesi gören bir odada, bu tanıma uyan tam üç bilgisayar yan yana duruyor. Yılların yorgunluğu ana kartlarında, zamanın izleri kasalarında... Ama aslında hepsi, bir futbol takımıının yedek ve emektar oyuncuları gibi oyuna girmek için gözlerimin içine bakıyor. Hemen yanlarında bilgisayar masasında duran ve ekran kartından işlemcisine kadar çağdaş futbolun tüm gereklerini yerine getiren "esas oğlan"ın gölgesinde kalmış olmanın verdiği rahatsızlık Floppy girişlerinden okunuyor. Eski kafalı hangi bilgisayar kullanıcısı bu bilgisayarıları elden çıkartabilir ki?

En azından ben yapamıyorum; onun yerine, hala takır takır çalıştırıldığı oyunları onlarla oynamayı tercih ediyorum. Sizin de üç boyutlu oyunlarla arası pek iyi olmayan, "Çift çekirdekten aşağı çalışmam abi" diyen oyunları sevmeyen bir bilgisayarınız var mı? O zaman buyurun, aşağıdaki oyunlarla, bizim için hala önemli oldukları onlara hissettirelim...

AIRFIX DOGFIGHTER

Pek çok İkinci Dünya Savaşı oynadım ama onca denemeye rağmen hiçbir simülasyon oyunundan haz alamadım. Ne var ki ucundan da olsa "İkinci Dünya Savaşı simülasyonu" sıfatına sahip olan Airfix Dogfighter, bu alanda (!) oynadığım en zevkli oyun. Oyunda, düşman askerlerine ateş açmak yerine, evde, annenizin nedense en sevdiğin porselen vazosunu tarayabiliyorsunuz. Alt kattaki düşman merkezine saldırmak içين koridor boyunca uğurak, merdivenlerden aşağıya süzülmemeniz gerekiyor. Başınız sıkıştığında da pencereye ateş ederek arka bahçeye bir çıkış yolu yaratıbiliyorsunuz. Evet, bu oyun İkinci Dünya Savaşı heyecanını -kelimenin tam anlamıyla- evinize getiriyor.

MİNİMUM: Pentium II 266 İşlemci, 32 MB Bellek, 4 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN: Pentium II 350 İşlemci, 64 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı

JAGGED ALLIANCE: UNFINISHED BUSINESS

Jagged Alliance'ı ilk oynadığım günü hala hatırlarım; bu, sosyal hayatıma vurulan en büyük darbelerden biriydi. Oyunu bitirdikten sonra Unfinished Business'da büyük bir heyecanla beklemiştim haliyle. Beklediğime de değmişi açıkçası.

Birincisini üç kere bitirdikten sonra hala Jagged Alliance oynamak istiyordum ama yeni bir şeyler görmek için de can atyordum. Neyse ki ilk oyunda dahil olduğumuz iç savaşın ardından madenlerin kontrolü kaybedilmişti ve onları geri almamız bize yüklü miktarda para ödeniyordu. Ben de bunu hak etmek için oyuna girişmiştim. Yine dengeli ama geliştirilmiş bir oynanış sistemi, basit ama net grafikler ve... Sosyal hayatımı vurulmuş bir derin darbe daha. İşin kötüsü, hala dönüp dolaşıp bu oyunu oynayarak darbe almaya devam ediyorum.

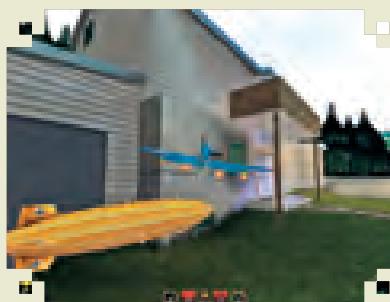
MİNİMUM: Pentium II 133 İşlemci, 32 MB Bellek, 2 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN: Pentium II 266 İşlemci, 64 MB Bellek, 8 MB Ekran Kartı

DELINE SY

İşte insan paranojak yapmaya ant içmiş oyunlardan biri... Bu oyunu oynarken kendimi gerçekten çok farklı hissediyorum. Sanki bütün dünya bana karşıymiş; herkes bir araya gelmiş, işini gücünü bırakmış, oyunda ilerlememi engellemeye çalışıvormus gibi...

MİNİMUM: Pentium II 300 İşlemci, 64 MB Bellek, 4 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN: Pentium II 450 İşlemci, 128 MB Bellek, 16 MB Ekran Kartı

OMIT ONCE

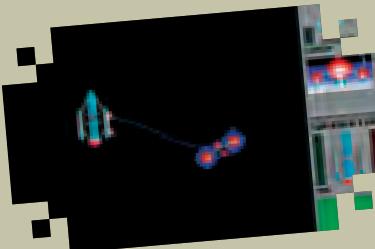


TAVAN ARASI OYUNLARI

Bu ay sizler için, bir zamanlar çögümüzün favorisi olmuş fakat bugün adını bile hatırlamakta zorlandığı oyunlar bir araya geldi. Eğer bu oyunları şimdide kadar oynamadıysanız inanın çok şey kaçırılmışınız demektir.

STAR CONTROL II (1992)

Galactic Civilizations, şüphesiz, son dönemin başarılı oyunlarından biri. GC'nin asıl özelliği ise bize bir süredir adını unuttuğumuz bir başka başarılı oyunu anımsatması. Star Control II'yi...



Farklı ırkların, kendilerine has uzay gemileri ve stratejileri ile uzayın derinliklerinde verdikleri savaş, bir yandan arcade, diğer yandan stratejik yeteneklerinizi sınıyor. Amaça basitti: Uzaydaki kaynaklara sahip olmak.

Oldukça dengeli bir oynanışa sahip olan Star Control II'yi piyasada bulmak oldukça zor ama Ur-Quan Master adıyla oyunun bir benzeri, 2002 yıldından beri kaynak kodu açık ve ücretsiz bir şekilde geliştiriliyor.

WASTELAND (1988)

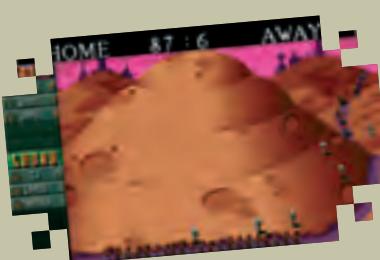
Büyük bir felaketin ardından tüm dünyanın "geriye dönüş"ün mümkün olmadığı bir şekilde değişmesi... Bu hikaye sizin için bir şey ifade ediyor mu? Eminim ki şu anda pek coğunuza dudaklarından "Fallout" kelimesi dökülüyor. Çok yaklaştınız ama Fallout'tan değil, Interplay'in "Fallout'un atası" olarak tanımladığı Wasteland'den bahsediyorum. Bundan tam 21 yıl önce, çok büyük bir öngörü ve ustalık ile hazırlanmış olan oyun bugün bile pek çok oyuncu için önemli bir yere sahip.



NPC'lerle bir parti kurup, maceralara atılma imkanı, o günlerde bile pek çok RPG oyununda karşımıza çıkan bir özelliktı. Wasteland'de farklı olan şey ise NPC'lerin kendi çıkarlarını gözetip, hareketlerini kendi amaçlarına göre şekillendirmesi idi.

CANNON FODDER 2 (1994)

Sensible Software'ı üne kavuşturan oyun, hepimizin yakından tanıdığı Sensible Soccer oldu. Fakat firmanın bir oyunu daha vardı ki bu oyun pek çok oyuncu tarafından "en eğlenceli ikinci Dünya Savaşı oyunu" olarak kabul edildi. İki 1993 yılında piyasaya çıktıktan sonra hızla popüler hale gelen Cannon Fodder'in ikincisi, sadece bir yıl sonra raflardaki yerini aldı. İkinci oyun, her şeyle ilkinden çok daha iyiydi.



Minik askerlerimizin bu zorlu savaşta yol almalarını sağlamak için neler çektiğimizi ancak yaşayanlar bilir.

DOOM (1993)

Pek coğunuza -piyasaya ne kadar çok oyun çıksın- Doom'u asla unutmayacağıni biliyorum ama bu efsane oyunun unutulmuş olan bir taraflı var: Multiplayer modu.



1993 yılının teknik imkansızlıklarına atlanmamış olan bu özellik ne yazık ki zamanında çoğu oyuncu tarafından keşfedilemedi. Çünkü zamanın teknik imkanları yüzünden sağlıklı bir şekilde işleyen multiplayer modunda, iki bilgisayarı birbirine bağlasanız bile arkadaşınızla savaşmanız her zaman mümkün olmayabiliyordu. Ancak multiplayer modunu sorunsuz bir şekilde çalıtlıabilenler vardı ki onlar, ilk kez, gerçek bir FPS oyununda arkadaşlarına karşı savaşmanız keyfine vardılar.

ÜMIT ÖNCEL ■

KAFALI HABERLER ■



DÜNYANIN EN PAHALI VİDEO OYUNLARI

Şu sıralarda, internet üzerinden yürütülen ve nadir bulunan eski video oyunlarını koleksiyoncularla buluşturan açık artırmalar üzerinde yapılan bir araştırma, yerünün en pahalı yazılımlarının eski oyunlar olduğunu ortaya çıkardı. İşte birkaç ilginç örnek: Nintendo Powerfest 94 Kartuş - 10000 \$; Nintendo World Championships: Gold Edition - 10000 \$; Neo Geo Kizuna Encounter - 12000 \$; Mr. Boston Vectrex - 3000 \$; Air Raid Atari 2600 - 4000 \$; Ultima: Escape from Mt. Drash 2500 \$; Nintendo Campus Challenge - 10000 \$.

Hepimiz rafa kaldırduğumuz eski kartuşlarımızı söyle bir karıştırsak iyi ederiz.



TILT ARTIK ÖZGÜR

Geçtiğimiz günlerde, Kaliforniya'nın Los Altos Hills adlı kasabasında önemli bir hukuki gelişme yaşandı; tilt makineleri tam 50 yıllık bir sürgünün ardından geri döndü. 1956 yılında çıkan bir yasa ile tüm kasabada tilt makinelerinin halka açık alanlarda sergileneceği ve ticari bölgelerde tilt oynanması yasaklanmıştı. Ancak geçtiğimiz günlerde, Şehir Planlama Uzmanı Brian Froelich, bu yasağı değiştirmek için bir adım attı. 1950'li yıllarda tilt makinelerinin birer kumar aracı olduğuna karar vermiş olan eski belediye meclis üyeleri, tilt makinelerinin başında sıra beklemekte oldukları için yorum yapmadılar.



SPEEDBALL II, XBOX'TA

Bu ay Tun'ın da köşesinde değindiği Speedball II'nin Xbox sürümü de piyasaya çıkmak üzere. (Çıktı mı yoksa?) Empire Interactive, yeni Speedball'u tamamıyla orijinal oyunu temel alarak hazırlamış. Tabii ki yepyeni grafikler ve ses efektleri de cabası... Umarız; Speedball da benzerleri gibi "2D'den 3D'ye geçiş sendromu"na yakalanmaz.

KAFALI HABERLER



KÜÇÜLDÜ DE CEBİMİZE GİRDİ
1982 yılının unutulmaz filmi E.T. the Extra-Terrestrial, 25 yıl sonra bir kez daha karşımızda. Üstelik bu kez, cep telefonları için hazırlanan bir oyun ile... Spielberg'ün unutulmaz filmini bir cep telefonu oyunu haline getiren Ojom GmbH, özellikle, E.T.'nin beyaz perdeye düştüğü dönemde genç olan ve hala onu unutmamış olan oyuncuların sevecekleri bir oyun hazırlamış. 40'tan fazla mini oyunandan oluşan E.T'deki nihai amacınız, sevimli uzaylının evine telefon etmesi için bir cihaz imal etmesine yardımcı olmak.



PAC-TXT

Eski Text Adventure denilen, hiçbir görsel öğe içermeyen ve yalnızca klavyeden metin girişü ile oynanan oyular vardı; yaşı tutanlar bilir. Infocom bu türün öncüsüdü hatta. Tabii ki ekran kartlarının gelişmesi ile bu tür tarihin derinliklerine gömülmüş oldu. Ve yine aynı dönemde Pac-Man vardı, hatırlarsanız.

O dönemleri yaşamış olan, her iki türü de çok seven bir programcı, garip bir işe girişerek metin tabanlı bir Pac-Man yapmaya karar vermiş. Tamamen klavyeden girdığınız komutları oynanan ve hiçbir görsel öğe içermeyen bu oyuna göz atmak isterkeniz buyurun buradan yakın: www.pac-txt.com



CASLEVANIA PSP'DE

1986 yılında Konami tarafından piyasaya sürülen Castlevania, bir kez daha karşınızda. İki boyutlu grafiklere sahip olan ve sağa doğru ilerleyerek karınıza çıkan hemen her şeyi yok ettiğiniz bu aksiyon oyunu, bu kez üç boyutlu olarak bizleri selamlıyor. Oyun aynı zamanda yepyeni müziklere de sahip. Bir de, oynanabilir 10 farklı bölümün yanı sıra bazı gizli bölümler de oyuna eklenmiş. Ekim ayının sonlarına doğru piyasaya çıkan bu klasik henuz oynamadısanız ve Castlevania serisine ilginiz varsa bu remake'i kaçırmayın.

HASSAS İŞLER / BÖLÜM 1

13 yıllık tarihi boyunca unutulmaz oyunlara imza atmış olan bir firma; Sensible Software...

1986 ve 1993 yılları arasında Amiga sahibi olan herkes için Sensible Software'in özel bir önemi vardır. Pek çok kişi bu firmayı, küçük bedenlerinin üzerinde kocaman kafalar taşıyan, iki boyutlu arma son derece sevimli oyun karakterleri ile anımsar. Bu karakterler bazen bir topun peşinde koşar, bazense el bombalarını fırlatmadan önce ekranın bir köşesinden diğerine koştururlar.

Eğer Sensible Software'in iki kurucusu, Jon Hare ve Chris Yates, müzik konusunda biraz daha yetenekli olsalar da belki de onları oyun dünyasına yön vermiş olan iki girişimci olarak değil, birer rock yıldızı olarak tanıyalırdı. Neyse ki oyun dünyasına geçiş yapmadan önce kurmuş oldukları grupları Hamsterfish pek başarılı olmadı da tüm enerjilerini Sensible'in unutulmaz oyunlarına yönlendirmek zorunda kaldılar.

İLK OYUN

Jon ve Chris, henüz 15 yaşındayken tanışmışlardı. Bir yan dan büyük bir hevesle müzik kariyerlerinin peşinden koşarken, diğer yan dan para kazanmaya çalışıyordu. 1985 yılında, üniversitelerini yarı bırakıp bir bilgisayar firmasında çalışmaya başladılar. Chris yazılım ile, Jon ise grafik işleri ile uğraşıyordu. İşin dışında kalan zamanlarında ise Spectrum için oyular hazırlamaya çalışıyo lardı. İlk oyuları olan Sodov the Sorcerer'ın ardından Twister adlı bir oyun daha geliştirdiler ve bu oyunu satabileceklerini düşündüler. İşlerini bırakıp, henüz 19 yaşındayken Sensible Software'i kurdular ve Twister'ı Ocean'a, 1000 Pound karşılığında satmayı başardılar.

Kazandıkları 1000 Pound'un önemli bir kısmını başarılarını kutlamak için aldıkları şampanya ve purolara harcadıktan sonra tekrar işe giriştiler ve ilk büyük başarılarını Wizball adlı bir shoot'em up oyunu ile yakaladılar. Henüz 20 yaşında olmalarına rağmen artık sektörde tanınmış birer profesyonellerdi.

1987 yılında, daha sonra kendilerini geliştirecekleri bir türde ilk çalışmalarına başladılar; futbol oyunları! Microprose için hazırladıkları Microprose Soccer, tüm oyun çevrelerinden olumlu tepkiler aldı. Öyle ki pek çok kişi bu oyundan, "Commodore 64 için hazırlanmış en iyi futbol oyunu" olarak bahsediyordu.



FUTBOLA YENİ BİR SOLUK

Teknolojinin ilerlemesi ile 8 bitlik yapımlarını bir kenara bırakarak daha güçlü makinelerde, 16 bitlik oyular geliştirmeye başladılar. Mega Lo Mania ve Wizkid gibi ilk 16 bitlik oyular ile bir kez daha artık alış oldukları başarıya ulaşmışlardır. 1992 yılında ise başarı ile şöhret arasındaki çizgiyi geçmelerini sağlayacak olan Sensible Soccer'ı piyasaya çıkarttılar. Basitliği ve yüksek oynanabilirliği sayesinde, Sensible Soccer, piyasaya çıktıktan ilk günden itibaren bir klasik olarak adlandırılmasa başlandı. Milyonlarca adet satılan Sensible Soccer'ın başarısı, hemen ertesi yıl Sensible Soccer 92/93'ün piyasaya çıkışmasını sağladı. Yeni oyun bir önceki ile aynı özelliklere sahip olmasına rağmen ufak yenilikler sayesinde bir önceki versiyondan daha başarılı oldu.



EN EĞLENCELİ SAVAŞ OYUNU

1993 yılında yeni Sensible Soccer oyununun piyasaya çıkışması ve çok tutulması, Jon ve Chris'i tembelliye itmedi; aksine aynı yıl, ikinci klasikleri olan Cannon Fodder'ı piyasaya sürdüler. "Savaş hiç bu kadar eğlenceli olmamış!" sloganıyla piyasaya çıkan oyun, kısa sürede bu sloganın ne kadar doğru olduğunu kanıtladı. Hızlı oynanışı, ince mizah anlayışı ve Jon Hare'in bizzat besteleyip seslendirdiği şarkıları (Hamsterfish re-visited) sayesinde, çok uzun bir süre listelerde bir numara yığıştı. Her ne kadar oyuncunun pek çok yerinde savaşın sadece kayba yol açtığını dair mesajlar verilse de Almanya başta olmak üzere bazı Avrupa ülkelerinde, Cannon Fodder, "savaş propagandası yapan bir oyun" olarak nitelendirildi ve oyuna yaş sınırı koyuldu.



1994 yılında piyasaya çıkan Cannon Fodder 2, yine aynı tarzdaydı. Yeni sloganı "Savaş sadece bir kez bu kadar eğlenceli olmuştu" olan oyun, bu kez bilim kurgu öğelerine sahipti.

Sonraki LEVEL'da: Sensible Software'de işler nasıl bir anda tersine döndü?

ÜMIT ÖNCEL ■

BLACKSITE: AREA 51 / HAZE / ARMY OF TWO

SONRAKİ LEVEL



MASS EFFECT

VARSIN BU KEZ NESLİMİZ TÜKENSİNİ
1 OCAK'TA BAYİLERDE

İNCELEME

BÜYÜK YILBAŞI

LEVEL
ABONELİK
FIRSATLARI

PAKET PAKET HEDİYELER SİZLERİ BEKLİYOR

1 YILLIK ABONELİK İLE



75 YTL

45 YTL

57.50 YTL



Crysis tam da burada...

Dünya'nın her yerinde heyecanla beklenen ve çıktıgı anda tüm video eğlence sektörünü temelinden sarsan Crysis, FPS oyunlarında standartları yeniden belirleyen yapım oldu. Tarif edilemez grafiklerini, yeni bir senaryo anlatım tekniği (ambient story telling) ile birleştiren Crysis ülkemize özel olarak tamamen Türkçe seslendirme ve menüsüyle size unutulmaz bir oyun tecrübe yaşatacak. Oyunun öne çıkan diğer teknik özellikleri ise şöyle: Daha önce görülmemiş yapay zeka, modifiye edilebilir silahlar, çevre ve çalışma şartlarına göre bedensel özelliklerinizi ayarlayabileceğiniz Nano Suit, tamamen etkileşimli çevre ve geniş multiplayer seçenekleri...

TEKNİK ÖZELLİKLER

Oyunun sistem gereklilikleri ise şöyle: Minimum 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı; önerilen Çift Çekirdek İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB (DX10) Ekran Kartı.

TAM SÜRÜM
CRYYSIS



PROMOSYONLARIMIZ

STOKLARLA SINIRLIÐIR

KAMPANYASI

1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE

> 57.50
YTL

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ



40 fasikül
960 sayfa

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 oluşturan 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. **İnternet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarak dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılırklär açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA' nın tüm yenilikleriyle tanıştırır. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarında, ince işlemeli kullanışlı menülerine yakındanlaştıracağ ve size yakın gelecek en popüler işletim sisteminin kaplarını açacak. • 1 DVD=18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3.0 yeniliklerine de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve basılı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenenken kendi hayal gücünüz de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çatıldığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılık zevke dönüştürün programlama dili Visual Basic 6.0'i, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılarla öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitesi bir dildir. Cbm Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru illi admımlarını atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlamış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editrome programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediyemizdir. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatım. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafından geliştirilen internete yönelik sunucu tarafı çalışan bir teknolojidir. Sunucunun sadecə durağan sayfaları ziyaretçiye göndereceği yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini de sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyasının sınırsız dünyasına tanıtırıyor. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı долayı değil, en kısa yoldan yapabilmenizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanım kolay olan vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. Cbm Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarım ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdide kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulmadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarında yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmaya yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

13 - 16 ARALIK 2007

Fuar özel
fırsatlarını
kaçırmayın!

YILBAŞI ÖZEL
KAMpanya
FİYATı 12 SAYI
SADECE

45
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:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini

Havale ile gönderiyorum

Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

3 taksitle kredi kartımdan çekiniz*

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Kart Sahibinin İmzası:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (12 sayı) **45 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CBM Windows Vista hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CBM Flash CS3 hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CBM Photoshop CS2 hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CBM Visual Basic hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CBM Dreamweaver hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CBM Corel Draw X3 hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CBM ASP hediyesi **57,50 YTL**
- 1 yıllık aboneliğle CRYYSIS Oyun hediyesi **75 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi* Şube No: 1051
Hesap no: 1290195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

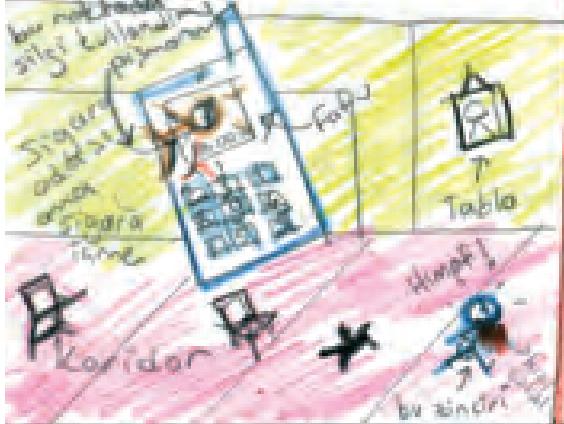
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
e-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.
Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Bu form 31 Aralık 2007 tarihine kadar geçerlidir

bırakın yanılıkları bıçakla!



Furkan ve Faruk kıştı bu
ay telefonları konuşmaktan
bir kez oldu ve bu kışının
kulağı telefonları konuşmak
tan mutasyonları yaşadı ve
yüzgeç gibiydi. Hem de böyle.
Hem de sonrasında bu durum
sinirlerini Für the patient Faruk
kıştı, hatta Furkan'ı evlat-
karinden telefon etti ve
ana 1024 x 768 gözlükli
günde bir telefon hediyeye
gitti. Astından bıru ana te-
teti. Astından bıru ana te-
teti. Telefonu hediyeye etmeden
ana yaptı. Dö şike, yarın iş
bulundum bi' kere!

Ercanakom Design: ve
bu ay kollarını ayırt
fatu keşir olmam
epey mutluğum varım



• Tırtılı dönüp Ercan'ı
çalırsa arkadaşları
gülükle salınlıştırdı.

Sony doersus - 316



Hanya, evinde yok mu
3:20 arkaerde? " " ? Bidi'n
evinde uygun, uygun, uygun,
gelişin, övünç, yapın ip-
letin ve devredik ve bir-
takım mekanizmalar. Hepsi
değinç soñular fakat
nasıl da zihne kiler.
Bilhassa **elit asker** adını
verdiğim, ona nüfuz et-
tiðten ba, herfieriñ kicük
nizip kendisin' ñet isim
olma durumundan cokrigimiz
bu tamların ayan cismi,
mutlu bir şekilde uyanık
teydi. O sindi asker! Sete
ise iki tıroyayat, ona
deportörün üstünde uyuy-
rukta gines Rekorlar Kitabı ha-
ydi ona cikamadı.

OFFISTER BUY

Fruit - Vegetable Market



Simatı baktığınız zaman... Bir yandan kendi oyun girmeyen ama Anatolu'nun backgrounddan kopup gelmiş LEVEL editörlerini diğer yandan **Can Samet** adını verdığınız istan kurum şirket, unşur, vs. İki birlikte birlesitmek suretiyle Xbox 360 oynuyor. Kendisini gözlerin, insanlık namına bize haber verme ve böylelikle **lise editörlerini** sağlamaşı **RICA OLUMUR**. Bu kalıcı boylugut ne yapsam, bilmemdir.

Beyaz Koridorlar



..Her şey çok sessiz, zaman durmuş.
Etrafindan gelenler, geçenler var ama o öylece durmacta... Dilimlenmiş duygularının yumağında, boşluğa odaklanmış; boğuk uğultular duyuyor. Bir de koku... Ah, o koku dolanıyor zihinde. "Yağmur" demişti; damlalar, "gidiş'i paylaştı sadece. Alnından aşağıya doğru süzülen damlalar yine fısıldıyor ona hep bir ağızdan: "Git... Gidiyor... Gitti... Gitmek...", ardından susturuyor hepsini: "O hep burada ulan!" Var ettiğine sahip; en değerli olanda...

Eğiliş toprağı avuçluyor: "Yol hikayesi"... Hoşça kal... Hoş geldin... Hoşça kal...

Kimileri inanmaz, kimileri kabul etmez, kimileri korkar ama "insan" denilen bu acıncı varlığı renkli kılan tek bir his vardır. Gotik anlayışın, yanardağın küle çevirdiği bir kasabanın kalıntılarından ve çürümüş cesetlerinin kokularından alınan ilhamla ortaya çıkış olması gibi, bu hissin de bir çıkış noktası olmalı geçmiştir. "Hissiyat"ın bir matematiğinin ya da hesabının olmadığına farkındayım ama bir "çıkış noktası" diyyorum sadece; her şeyin birbirine bu denli karışmasından önceki zaman dilimine ait bir çıkış...

Koridorlar... Beyaz koridorlar... Önce, daha karmaşık bir hale gelmiş, sonra da karanlığa gömülmüş. Bir zamanlar insanları bir yerden bir başka yere güvenve ve muhabbetle ulaştırmaya yarayan bu koridorlar, artık kimse'nin girmeyi göze alamadığı korkunç yerler haline gelmiş. "Ben yolum karanlıkta da bularum" diyenlerse girdikleri dehizlerden geri dönenmemişler. Şayet koridorlara biraz yaklaşmayı göze alırsanız, içeri de kaybolanların seslerini hala duyabilirsiniz.

Bir çıkış noktası... Acaba insan, ayağa kalktıktan sonra mı farkına vardı kendisinin... O ana kadar şuursuzca yaşayan insan, ayağa

kalktıktan sonra mı keşfetti hazzı, muhabbeti, rüzgarı, yağmur... Çırılıplak gezen bedenler neden ürkütür birbirlerinden; bir araya gelmiş nedenlerini nasıl unuttular? Temeli nasıl kaybettik biz?

Ben duyuyorum seslerini, kaybolanların; kimisi huzurlu ve bilge, kimisi hala kabullenememiş kaybolduğunu; bağırdıkça bağıryor. Oradan hiç çıkmak istemeyen de var, ölümeden önce kurtulmak isteyen de... Ancak beyaz

karanlıkta da görüyorum.

Hayatın içinde sürekli savrulan amaçsız yiğinlar, kendilerine açılmaktan korkan hissiz kollar, yalani gerçek edinmiş yalani yalanı yılanlar... Beyaz koridorlarda hiçbirini göremiyorum. Siz "his" olarak benimsediğiniz yalani bencilliğinize gömerken, biz "beyaz koridorlarda yitenler" sadecə kendimizi biliyoruz, bizi seziyoruz; "hissimiş" beyaz duvarlarla yaşıyoruz. Aşkımızı binalara sürüyor, yağmurla dans ediyoruz; en sonunda da

Beyaz koridorun içindeyim, hepинize oradan sesleniyorum. Gözlerim karanlıkta görmesini öğrendi artık, ben hissime bakıyorum. Tenime dejen tanımadığım bedenlerin kurağında, kendi içimde geziyorum

koridorların içinde hepsinin sesi aynı, hepsinin sesi birbirini bastıracak kadar şiddetli; miriltilar da aynı, bağırtılar da... Hatta miriltilerin biraz daha iyi duyulduğunu rahatlıkla söyleyebilirim; sesler bağıranlara göre daha emin çıktıği için...

Amacını kaybeden galaktik bir toplumsal sınıf... Öyle ya, insan kendisini zaman zaman mahalle sahnesine bile koyamazken; "Ben dünya vatandaşım, hissim sınırsız" düşüncesini benimseyen beş kişi dahi yokken tutup kendimizi evrensel sahneye nasıl koyalım? Gezegen, bir nohut tanesi gibi görünseydii gözümüze, insanı insan yapan "o" hissiyattan başka ne kalırdı bize? Çıplak bedenler neden ürkütür birbirlerinden, temelimizi nasıl yitirdik? "Hissin" çıkış noktası nerede?

Beyaz koridorun içindeyim, hepинize oradan sesleniyorum. Gözlerim karanlıkta görmesini öğrendi artık, ben hissime bakıyorum. Tenime dejen tanımadığım bedenlerin kurağında, kendi içimde geziyorum. Beyaz koridorun içindeyim ben; hepинize oradan bakıyor ve artık

toprağa karışıp Dünya'yla seviyoruz, çırılıplak. Unuttuğumuz temelimizi, beyaz koridorlarda bulduk en sonunda...

...Sonra, yürümeye başladı kendi yol hikayesini yazmak için. Avuçları hala toprak kokuyor, yüzündeki damlalarla konuşuyordu. Büyük şehirlerde eksik olanı bulmuştu en sonunda: Boşlukta yürünecek bir yol. İki yanı kahverenginin tonlarıyla yılanmış dümdüz, sapa bir yol. "Haksızlık" diye düşündü. Attığı her adımda ayakkabıları su alıyor, paçaları ıslanıyor ama o bundan garip bir hız duyuyordu: "Yağmur hiç durmadı buraya geldiğimden beri, hava hep gri ama bulutlar hep yoldaş. Şehre akmamı sağlayan yağmurdu. Işıkların yüzüme vurmasını sağlayan da..." dedi ve adımlarını iyice yavaşlattı. LYice hızlanan yağmurun içinde, toprağa bata çka yürüyordu. Fırtınanın kaynağına:

"Hoş bulduk İstanbul, unuttuğum temelim için geldim beyaz koridorlarına... Oradasın Ankara, içindeki 'hayatım' ile birlikte... Sizi seviyorum..."

faruk@level.com.tr



Umut, Hayal Kırıklığına Giden Yolda İlk Adımdır



Hatırlarsanız, Relic imzalı Warhammer 40K: Dawn of War, 2004'ün en iyileri arasına girmeyi başarmıştı. Hatta aynı oyun motorunun bir üst modeline ve aynı oyun sisteme sahip olan, -İkinci Dünya Savaşı temali- Company of Heroes, ertesi yıl RTS dünyasına damgasını vurmuştu. Dolayısıyla Warhammer 40K: Dawn of War, teknik açıdan önemli ve gelişmiş bir oyun olduğu için oyun dergileri -doğal olarak- ona hak ettiği değeri verdi. Oyunu oynarken

Hayatın tatlarını, bilmeniz ve algılamanız gerekenleri kaçırıyzsunuz çünkü sadece Counter-Strike oynayarak eğlenen, sağılıksız bir yapıya hapsolmuş durumdasınız

dikkatinizi çektı mı bilmiyorum ama bütün oyun dergilerinin gözden kaçırıldığı, dikkat etmediği bir detay var ve bu detayın gözden kaçırılması yillardır dile getirdiğimiz bir uyarının haklılığını tekrar ispatladı.

Biz de dahil olmak üzere hiçbir oyun dergisi, Space Marines ırkındaki Librarian ünitesinin o karizmatik sesiyle dile getirdiği "Hope, is the first step on the road to dissappointment." (Umut, hayal kırıklığına giden yolda ilk adımdır.) sözünü inceleme yazlarına taşımadı, konu etmedi. Oysaki söz konusu olan bu ifade, bilgisayar oyuncularında kolay kolay göremeyeceğimiz türden; edebiyattan, felsefe tarihinden yapılmış bir alıntıydı. Felsefe tarihinin en karizmatik aktörü,

düşünceleri ile İkinci Dünya Savaşı'nın temellerini oluşturan ve dünyanın şeklini değiştiren Friedrich Nietzsche'nin bu sözünü, tam da ona gönderme yapacak şekilde, savaş alanında imparatorluğun sırlarını koruyan bir bilge olan Librarian ile tekrarlamak... Üstelik bu aforizmayı başka bir ırka değil de, tam da Naziler'i anımsatan imparatorluk birliliklerinin tarafında kullanmak Relic'teki yapımcıların oyunlarına sürprizler yerleştirmeyi sevdiklerinin güzel bir örneğiydi.

Ve bence Warhammer 40K: Dawn of War'un inceleme yazılarında mutlaka degenilmesi gereken bir nükteydi bu. Ancak olmadı; bütün oyun dergileri bu detayı attı. Bunun büyük

bir rezalet olmasını bir tarafa bırakın; oyuncuları inceleyip tanıtan insanların dünyadan habersiz bir şekilde oyuncuları incelediklerini ve kendi küçük dünyalarında, pohpohanmış egolarının içinde kısır yaşamalar südüklерini de görmüş olduk böylece.

Eski okurlarım hatırlayacaklardır; bilgisayar oyuncularının sinemadan sonrası en yeni sanat dalı olduğunu yazardım sık sık ama her sanat dalında olduğu gibi oyuncuları anlamak, onların tadına varmak için hayatı yaşamak, hayattan beslenerek yaşamaya devam etmek, oyuncuları da hayatı tatlandıran bir unsur olarak görmek ve kullanmak gerektiğini vurgulardım. Kültür - sanat sayfalarımızın varlığından rahatsızlık duyan

okurlarımıza hayatın sadece internet kafelere kapanıp nefes almaksızın Counter-Strike oynamak olmadığını anlatmaya çalışırdım.

Eğer Dawn of War örneğindeki detayı yakalayamadıysanız Relic'in sizin için oyuna yerleştirdiği çok hoş bir nükteyi anlamadan, görmeden, farkına bile varmadan o oyunu harcadınız demektir. Ve düşünün; bu yüzden sadece oyunlarda değil, hayatın her anında ne detaylar, ne keyifler, ne sürprizler kaçırıyorsunuz. Bir arkadaşınızın size yaptığı tatlı bir espriyi, bir filme anahtar noktayı oluşturan ayrıntıları, güzel bir kızın gülmüşmesinin ardından saklı olan keyfi, politikacıların yutturdukları yalanları, reklamlardaki göndermeleri... Hayatın tatlarını, bilmeniz ve algılamanız gerekenleri kaçırıyzsunuz çünkü sadece Counter-Strike oynayarak eğlenen, sağılıksız bir yapıya hapsolmuş durumdasınız. Counter-Strike'ta en fazla kelleyi alan oyuncuları heyecanla izliyor, onlara hayranlık duyuyor, onlar gibi mi olmak istiyorsunuz? Peki ya sonra...

Oynadığınız oyundan ve yaşadığınız hayattan daha fazla tat almak, daha keyifli dakikalar geçirmek için hayatın içinde olmak, dünyayı daha iyi dinlemek zorundasınız. Kitapları, sohbetleri, gazeteleri, köşe yazılarını, yorumları, makaleleri, belgeselleri, filmleri, albümleri, sergileri ve konserleri de göz ardi etmeden yaşayabilir misiniz lütfen? Çünkü bundan kazandıklarınız, tüm hayatınızda olduğu gibi oyuncularda da yeni bir boyutun kapısı açacak sizlere; bana güvenin. cem@level.com.tr



Sekiz Yılda Neler Oldu?

Bu işe başlayalı, yani oyun dergilerinde yazılarımın çıkmaya başladığı sekiz yıl oldu. Son birkaç yıldır eskisi kadar oyunların ve oyun dünyasının içinde olmasam da mümkün olduğunda piyasayı takip etmeye çalışıyorum. Neredeyse her gün, dudak uçuklatan grafikleriyle ve insanı hayrete düşüren ses özelliklerile yeni bir oyun piyasaya çıkıyor. Yeni konsollar, yeni ekran kartları, oyunlara özel mouse'lar, klavyeler, koca koca monitörler, LCD televizyonlar...

Sekiz sene önce, yani henüz Pentium II işlemcili, 64 MB RAM'lı bilgisayarlar döneminin

silinmiş olan 17 Ağustos depreminin birkaç ay sonrasında ilk yazımı yazdığım bilgisayar, Windows 95 kurulu bir bilgisayarı ve bu bilgisayara Office 95 yükülüydı çünkü Windows 98 çok yeniydi ve epey güçlü bir sistem gerektiriyordu.

Acaba ben bu işin içine girince teknoloji ve oyun dünyası da ivmelenmeye mi karar verdi, yoksa bu önceden verilmiş bir karardı da ben ancak bu dünyadan içine girdiğim zaman mı bunu fark ettim; bilmiyorum. Şimdi çoğunuzun evindeki bilgisayarlarda bulunan ekran kartlarının

CIA'de bulabildiniz.

Aradan geçen sekiz senenin özeti söyle: Hayatımızın her alanına giren tüketim toplumu bilinci, oyunlara bakışımız konusunda da kendine sağlam bir yer edindi. Eskisinden daha çok hazır gıda tükettiğim gibi eskisinden daha az emek sarf ederek oyunlara ve bilgisayarlara, konsollara erişip onları hızla tüketiyoruz. Eskiden oyun oynamak için gerçekten emek sarf ederdi. Kafa ayarı yapmış olanlar, dergiden sayfalarda kodu okuyup Commodore'a girerek kendi oyununu yazanlar, DOS oyularının ses kartı ayarlarıyla günlerce uğraşıp şimdilerdeki cep telefonu melodilerinin yanında muhtemelen sönükkalacak oyun müziğinin sesini duyup mutlu olabilecekler beni anlayabilir. Belki de o zamanın oyunlarını hala bu kadar özleme anıyor olmamızın en önemli nedeni; bu oyuların, içlerinde bizden birer parça saklıyor olmasıdır.

Ne çok şey değişti ve ne kadar da yaşlandıktı biz... Neyse ki o günden bugüne değişen bu kadar şey arasında değişmeyen bir şey var: Duke Nukem Forever hala piyasaya çıkmadı!

abb@level.com.tr

Acaba ben bu işin içine girince teknoloji ve oyun dünyası da ivmelenmeye mi karar verdi, yoksa bu önceden verilmiş bir karardı da ben ancak bu dünyadan içine girdiğim zaman mı bunu fark ettim; bilmiyorum

kralyken başlamıştım ilk yazılarımı yazmaya. Dönemin en gelişmiş sistemini alacak kadar param olmadığı için ucuz, AMD K6-II işlemcili, 64 MB RAM'lı bir bilgisayar almıştım. Şimdilerde ikincisine, üçüncü eklenti paketi hazırlanan Half-Life, daha piyasaya yeni çıkmıştı ve tüm oyun dünyasında, küçük bir kıyamet kopmuştu.

İkinci ortaklı kasıp kavuran ve yapımcı firmasına büyük bir servet kazandıran Diablo'nun ikincisinin raflardaki yerini almasına birkaç hafta kalmıştı ve oyuna ilgili söylentiler herkesin diline dolanıyordu. Öyle ki çıkışmasına çok az kalan Quake 3 bile Diablo 2 kadar konuşulmuyordu. 3D Realms, Duke Nukem Forever'in çıkışının ertelendiğini açıklanmıştı...

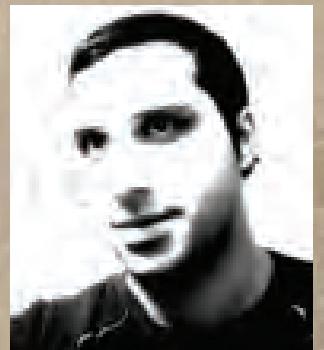
O zamanlar "çevirmeli bağlantı" denilen, şimdiden düşündükçe tüylerimi diken diken eden o ilkel metotla bağlanırdık internete ve bağlı kaldığımız dakika başına para öderdik. E-posta adreslerimizin tam 2'şer MB'lık limitleri vardı. Dile kolay, neredeyse 50 mesajı saklayacak devasa bir kapasite! Ha, bir de Google diye bir arama sitesi açılmıştı...

Akıl almadızlıkteki akıcı grafikleri ve muhteşem sesleriyle 16 renkli Game Boy Color'lar altın çağını yaşıyordu o zamanlar. PlayStation 2'nin piyasaya çıkışına epey bir süre vardı, PSOne'in ise en parlak dönemiymiidi. Sega, Drea mcast isminde, Sony'nin PSOne'ından kat kat daha güçlü olan konsolunu bir - iki ay içerisinde piyasaya sürecekti. Bahsettiğim dönem 1999 yılının sonbaharıydı. Şimdilerde hafızalarımızdan

işlem gücü ve bellek kapasitesi, bizim o zamanlar kullanmakta olduğumuz en güçlü bilgisayarların toplam işlem gücünün ve belleğinin birkaç misli seviyesinde. Yani şimdiden bilgisayarlardaki toplam işlem gücünü o zamanlar NASA'da ve bir ihtimal,



Oyunun Kuralı



Heşimiz biliriz ki oyunlarda kurallar bellidir ve galibiyet koşulları açıktır ama bu bizi pek kesmez. Söz gelimi, kallavi bir "bölüm sonu canavarı"nı aşağı etmenin oyun tarafından öngörülen bir - iki yöntemi vardır ama biz bu yollardan daha kolay bir yolun peşine düşeriz. Bazen bu yüzden, bazen de takılıp kaldığımız bölümün bir an önce geçip zaman kazanmak amacıyla hilelere başvururuz. Sağda - solda oyunun "yenilmezlik" ya da -en pratik çözüm olan- "bölüm geçme" kodlarını ararız. Burada altı çizilmesi gereken şey şudur: Tek kişilik bir oyunda kuralları ihlal edersek gerçek kişiler hiçbir şekilde

En basitinden, konsola "give object \$rusvet" ya da "give object #hamilikartyakinimdir" yazanlar her işlerini kolayca halledebiliyorlar

incinmez, zarar görmez. Halbuki multiplayer oyunlarda durum çok farklıdır.

Birden fazla kişinin aynı anda oynadığı bir oyunda hile yolları aksıya ve üstelik, bu yollardan herkes eşit şekilde faydalana- miyorsa oyun, daha ilk dakikasında anlamını yitirir. Mesela, bir Counter-Strike sunucusunda rakip oyunculardan birinin / bazlarının "duvarların arkasını görme" script'i kullanıyor olması / olmaları ve bizim bu lüksten faydalananamıyor olmamız haklı olarak o sunucuya terk etmemizle sonuçlanır. (Gider- yak "genel"den küfrü basmayı da ihmali etmeyiz.) Burada altı çizilmesi gereken şey ise doğumuzun hile olanaklarına gözünü

kirpmadan, insafsızca, diğerlerinin zarar göreceğini bile bile başvuruyor olmasıdır. (Üstelik bazlarımız bundan zevk bile alır.) Hilebazlık o kadar doğal ve yaygın bir olgudur ki hiçbir dayanlığımız olmása bile, söz gelimi, CS oynamayı bizden çok daha iyi kıvırın oyuncuların hile yaptıklarından şüphe eder; "Script kullanıyorlardır mendeburlar" deriz. Halbuki oyunu kuralına uygun bir şekilde, bizden çok daha iyi oynayanlar mutlaka vardır.

Hayat ise kimileri için tek kişilik, kimileri için multiplayer bir oyun gibi oynanır durur.¹ Bazılarımız, kendi dışındaki herkesi NPC yerine koymarak hile - hurda ile işini görür, diğerlerinin incinebileceklerini düşünemez; bazımız ise diğerlerinin de bize gibi birer insan olduğunu farkındadır ancak gözünü kirpmadan, insafsızca, diğerlerinin zarar göreceğini bile bile hile - hurda ile iş görmekten geri kalmaz. Oyunlarda zarar görmek -bireyin birtakım psikolojik rahatsızlıklar yoksa- büyük bir sorun teşkil etmez ancak hayat oyununda işler böyle güllük gülistanlık değildir. Tam tersine, in- cinen / zarar gören insan, yapılan haksızlığı

bir "kötülük" olarak değerlendirip sesini yükseltir, hakkını arar. Zira -yapma imkanımız olsa bile- hiçbirimizin giderayak küfrü basarak "hayat sunucusu"nu terk etme lüksü yoktur.

Buradayız ve tipki bir oyun gibi hayatı da layıyla, doğru dürüst oynamaya çalışıyoruz. Ancak bu öyle büyük bir oyun ki çok uzun bir "hile kodları listesi"ne ve sınırsız hile script'ine sahip; konsolu açmış ve kodu yazmış gibi kendinizi çırparız için diğerlerini incitebilirsiniz. Açı ama gerçek ki bazlarımız bu kodlarla oyunun kurallarını değiştirebilecek kadar güç kazanabiliyor ve "God mode'a ulaşabiliyor. Örneğin, konsola "bring -insanhakları&demokrasi" yazanlar, diledikleri ülkeyi işgal ederek ortaya çıkardıkları kaosun ve yol açtıkları kan gölüneinden petrolü, altını, elması vs. söküp alma, servetlerine servet ekleme olanağı bulabiliyorlar. Konsola "use item -din" yazanlar, nüfusunu büyük çoğunluğunun aynı dini paylaştığı demokratik bir ülkede, -doğal olarak- tek başlarına iktidarı ele geçiriyorlar². En basitinden, konsola "give object \$rusvet" ya da "give object #hamilikartyakinimdir" yazanlar her işlerini kolayca halledebiliyorlar. İşin aslı anlaşılp olay yargıya intikal ettiğinde ise -admin'lere olan yakınlıklarına veya karakterlerinin level'lara bağlı olarak- bu insanların yine ilgili kodlardan (örnek: "get +immunity") faydalananarak temize çıkmaları mümkün.

Doğrusu, hayat daha çok devasa bir RPG oyununa benzer ama ne yazık ki mevcut admin'lerin tamamına yakını kokuşmuştur. GM'ler ise admin'lerin büyük çıkarlarına uygun davranışarak oyuncuları yanlış bilgilendirmektedirler. Bu yüzden haritanın bazı bölgelerindeki görevler kimilerine çok az XP getirirken kimilerine çok az bir eforla level atlama ve "bölgemin hakimi" olma şansı tanır. Ancak bazları da vardır ki -nerede ve hangi koşulda olursa olsun- oyunu kuralına göre oynar; haksızlıklarla karşılaşlığında sinmek ya da "sunucuya terk etmek" yerine sesini yükseltir ve azmederek başarıya ulaşır, prestij kazanır. İşte bu kişileri ayakta alkışlamalıyız. Çünkü hile - hurda ile gelen, kolayca elde edilen başarı, prestij ve her türlü kazanç degersizdir. Siz, siz olun; her oyunu, özellikle de hayat oyununu kuralına göre oynayın³ ama bilerek ya da bilmeyerek size zarar verenlere karşı dimdik ayakta durmaktan, sesinizi yükseltmekten de çekinmeyin; hiç değilse iç huzurunuza, onurunuza ve kendinize olan saygıınızı korumak için bunu yapın. hbasaran@level.com.tr

Notlar

1 Hayat hayatı; elbette bir video oyunu değildir. Bu yüzden "hayat bir oyundur" ifadesi yerine "oyunlar hayatı benzer çünkü hayatı içinde alınan örneklemelere dayalıdır" ifadesini kullanmak daha doğru olur.

2 Konuya doğrudan ilgili değil ama, İngiltere - İskoçya ortak yapımı olan The Last King of Scotland adlı filmi mutlaka izlemenizi öneriyorum.

3 "Hayat oyununun kuralları"ndan kastım, doğa koşulları ile binlerce yıllık insanlık tecrübesine, birikimine dayanan evrensel yasalardır. Söz gelimi, cinayet ya da birinin ölümüne kasten sebep olmak, hırsızlık ve dolandırıcılık gibi eylemler, tüm medeni toplumlarda suçtur ve yaptırıma tabidir. Hilebazların el üstünde tutuldukları toplumlarda ise kurallar en çok hilebazlara fayda sağlar; onları korur ve güçlendirir. İşte eşkiyalar da dünyaya bu şekilde hükmederler.





Eski Virüsler

Bu virüsler başka... Bizim dergideki aralara gri giciklik yapan virüs gibi değil; şu ufak programcılardan bahsediyorum. Şimdi tarihsel birtakım bilgileri de dahil ederek kısa bir karşılaşırma yapacağım: Eski virüsler ve yeni virüsler... Görelim bakalım...

Hep düşünmüştüm "Neden bu programları yazarlar ki?" diye. Hayatının büyük bölümünü bilgisayarın başında geçiren, yüzü sivilce ile dolu, hiç kız arkadaşı olmamış, sosyal yaşamdan binlerce kilometre uzakta yaşayan ve şu hayatta hiçbir şey başaramamış olan tiplerin egolarını tatmin etme aracı olarak değerlendirdiyorum ben virüsleri. Birileri bana kızacak belki bu sözlerimden sonra ama bu

alan bir babanın, oğlunu virüslerden korumak için bilgisayarı kaldırmamasına bile şahit olmuşustum.

İlk karşılaştığım virüs, ev bilgisayarları için bir ilk olan „SCA“ virüsüdü. Benim disketlerime de bulaşmıştı; virüsün aktif olma aşamasına tanık olmuş ve "Bu nedir şimdi?" diye sormuştum kendime. Peki gerçekten neyin nesiymi bu SCA virüsü?

Açılımı „Swiss Cracking Association“ olan SCA virüsünü, grubun programcılardan "Chris" takma isimli üye yazdı. 1987 yılının Kasım ayında, İsviçre'den yayılmaya başlayan virüs, bir anda bütün

dünyayı kapladı. Virüs, disketlerin "boot block" olarak tanımladığımız bölümüne, yani „0“ track kısmına yerleşiyordu ve her 15. reset ya da boot işleminde ekrana aşağıdaki mesaj geliyordu.

Something wonderful has happened!
Your AMIGA is alive! And, even better...
Some of your disks are infected by a
VIRUS!
Another masterpiece of The Mega -
Mighty SCA!

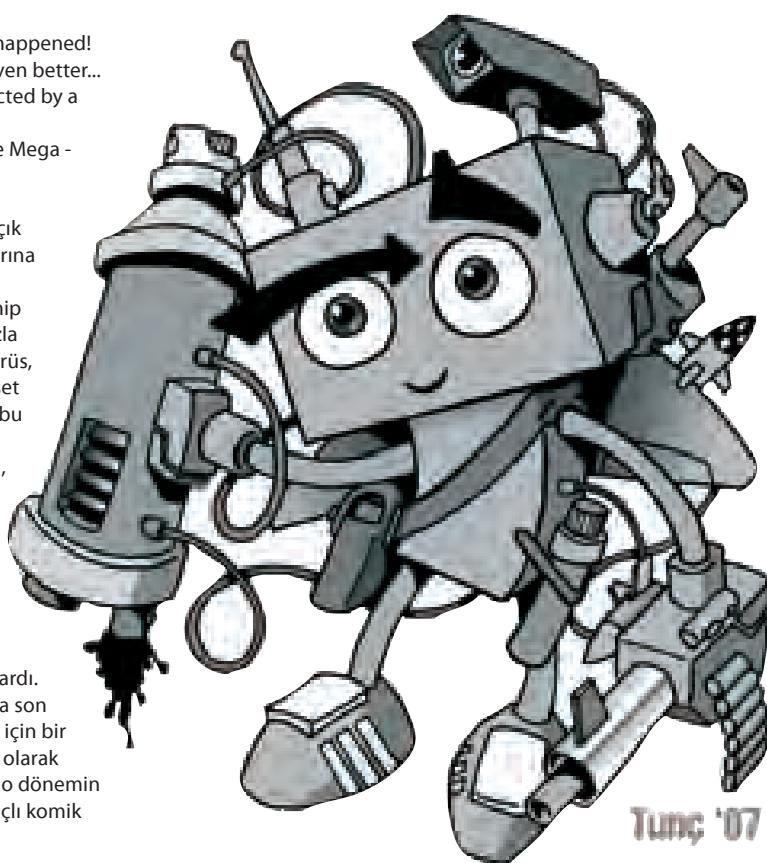
Bu virüs sadece koruması açık olan disketlerin boot block'larına yayılıyordu. Virüsün yazıldığı dönemlerde "yüleyici"ye sahip olan oyun ve programlara fazla rastlanmıyordu. Bu yüzden virüs, kendi kendine çoğalıp 15. reset ya da boot işleminde ekrana bu komik mesajı getiriyordu. Sadece basit şakalarla imza atan, boot block oyuncuları virüsler. Hatta bu tarz virüsleri silen yardımcı programcık, Workbench disketlerinin içinde vardi. Bir de, SCA'dan sonra, İngiliz Anarchy grubuna ait olduğu iddia edilen Saddam virüsü vardı. Grub, bir süre sonra bu şakaya son vermek adına Saddam virüsü için bir anti virüs programını bedava olarak dağıtmıştı. Göründüğü üzere, o dönemin virüsleri şaka ve eğlence amaçlı komik programcıkları.

Şimdiki virüslere bakıldığından ise olayın ne kadar ciddi boyutlara geldiğini görüyoruz. Telafisi olmayan zararlar; bilgi kayıpları, donanım hasarları... Kimileri virüsleri, "Virüs temizleme programları üreten şirketlerin para kazanmak için oynadıkları şeytani oyunlar" olarak tanımlasa da aslında virüslerin çoğu, programlama dillerine hakim olan çocuk yaştaki yazılımcılar tarafından yazılıyor. Ancak ne olursa olsun, virüsleri üreten insanların, anti virüs programları üreten şirketlerin ekmeklerine yağ sürdükleri bir gerçek. Sonuç nedir? Kendilerini sanal alemde kanıtlamaya çalışan çocukların, onların sayesinde para kazanan kurumlar, hiçbir şeyden habar olmayan, zarar gören kullanıcılar ve zararları karşılamak için ciddi rakamlar harcayan şirketler...

Bunların yanı sıra, yeni alemdə trojan ve worm gibi onlarca farklı virüs çeşidi yaşıyor. İşin komik tarafı, Mac'te bu tip sorunların çok nadir yaşanması. Sanki birileri Bill Gates'in para kazanmasını önlemeye çalışıyor gibi... Kaç arkadaşımın bu tip "Windows sorunları"ndan bıçık Mac'e geçtiğini biliyorum. İşim ve kullandığım programlar gereği ben bu geçişe gerçekleştiremiyorum ama çoğu zaman benim de tepem atıyor.

Bakalım işimizi kolaylaştırmak için kullandığımız bu aygıtlar gelecekte başımıza ne gibi dertler açacak?

✉ turbo@level.com.tr



TURBO HABER



- Efsane firma Bitmap Brothers'ın efsane Amiga oyunu Speedball, geri döndü. Hani şu gelecekte, metal bir topla oynanan ölümçüt spor oyunu... Hani oyun esnasında, dondurmacının, „Ice cream! Ice cream!“ diye bağırarak dondurma sattığı oyun... İşte bu klasiğin devam oyunu, siz bu satırları okurken piyasaya sürülmüş olacak. www.speedball2.com adresinden oyuna ait birçok ekran görüntüsüne ve bilgilere ulaşabilirsiniz. Eski Amiga'cıların ve tüm sporseverlerin (?) dikkatine!

Tunç '07

Münih'te Sıradan Bir Gün

Warhammer 40K ne kötü bir şeymiş! Geçenlerde Intel'in yeni, "45nm Perny" kod adlı işlemcisinin benchmark testlerini görmek için iki günlüğüne Münih'e gittim. "Gittim" dediğime bakmayın; tamamen iş odaklı bir gezi olduğundan ve havalimanına yalnızca 10 dakika mesafedeki bir otelde kaldığımdan şehrin "ş'sini bile görmedim. Bu durumda,

resimlere bakmaya başladım. Tamam, tüm Warhammer oyunlarını oynayıp bitirdim; hatta daha önce de White Dwarf dergisine göz atmıştım ama bu seferki koleksiyon bambaşkaydı. Aman Tanrı'ım! Minyatürlerdeki ayrıntılar, savaş alanlarının zenginliği, çeşitlilik... Bir anda, küçük bir çocukken yere dizip, kendi kafamda yarattığım senaryolarla oynadığım oyuncak askerlerimi

sayısız meydan savaşı yapmıştım. Şimdi koca koca adamlar buavaşları rengarenk alanlarda yapıyorlar. Bir anda içimden çığın bir istek geldi: Dergideki boyacı takımlarını alıp minyatürleri tek tek boyamak ve onları evimizin vitrinindeki gümüşlerin etrafına koyarak Bilge'den ("sevgili karımdan" yani) dayak yemek istedim. Tipki bir maket uçak ya da gemi yapmak gibi emek gerektiren bu iş bittiğinde eminim ki elimde bir dolu şaheser olacaktı. Fakat bunları öylece tutmak yerine savastırmak gerekecekti. Bu da yeni savaş alanları satın alıp boyamak demekti. Eee, bu işin uluslararası turnuvaları vs. olduğunu düşündüğünüzde, yalnızca dergiye burnumu dayayıp resimlere bakmanın ve her seferinde kendimi bu tahriflerin kurtarmanın doğru bir şey olacağını düşündüm. Yine de o High Elf atları, Space Marine askerleri, Panzerler, Tau'nun saldırıcı robotları gözümüz önünden gitmiyor. Ne zaman istahim kabarsa bir oyuncaklı dükkanına gidip bir - iki Ortaçağ şövalyesi ya da Starwars figürü alıp geliyorum. Hani onları birleştirip boyamasam da yakında evimde yeni bir "Yapılmış var" koleksiyonunu oluştacağı kesin. Eğer siz de bu konuya meraklısanız -benim gibi Warhammer 40K'ın MMORPG'sini bekleyin derim. Bu arada, evren hakkında daha fazla bilgi için www.gamesworkshop.com adresine kesin göz atmanızı öneririm. Ama baştan uyarıyorum; bağımlılık yapabilir!  akmenek@level.com.tr

Bir anda içimden çığın bir istek geldi: Dergideki boyacı takımlarını alıp minyatürleri tek tek boyamak ve onları evimizin vitrinindeki gümüşlerin etrafına koyarak Bilge'den dayak yemek istedim

bir gün içerisinde Tolkien'in, Hurin'in Çocukları adlı kitabını bitirdim. (Atmiyorum; gerçekten hızlı kitap okurum.) Tek başıma yediğim bir akşam yemeği ve sabah kahvaltısından sonra (Kaldı ki bir restoranda tek başıma yemek yemekten nefret ederim.) Intel'in dahi çalışanlarıyla çalıştım ve sabah 9'dan akşam 16:30'a kadar enes bir teknoloji bombardimanına tutuldum. Yeni nesil işlemcilerin bilgisayarlarınızın performanslarını katbekat artıracığı kesin. Bana inanın; gözlerimle gördüm.

Ve havalimanındaki kitabıç>
Müzik ve film satan dükkanlar neyse de özellikle kitabıçlar benim için büyük bir tehlikedir. Çünkü girdiğim her dükkanın mutlaka en az bir kitap alıp çıkarım. Zaman zaman okuma deliliğim tutarsa da hepsi bir anda bitirip yeniden güncel yayınları yakalarım. İşte bu aralar yine böyle bir deliliğin içindeyim. Münih havalimanında zaman geçirmek için kitabıçları dolaşırken neye rastladım dersiniz? White Dwarf adlı bir dergiye... White Dwarf, Warhammer dünyasının aklınıza gelebilecek tüm ürünleriyle ilgili bilgilerin sunulduğu bir dergi. Orta düzeydeki gramer fakat eksik kelime bilgisi ile Almanca'm, derginin tamamını anlamama yetmedi. Ama dergideki minyatürlerle kendimi o kadar kaptırdım ki tipki okuma - yazmayı bilmeyen dört yaşındaki bir çocuk gibi burnumu sayfalara yapıştırıp

hatırladım. Tek renkten olursa da tam 256 adet oyuncak askerim (Hala saklarımla) tanklarım, arabalarım vs. ile





monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay!

Cünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T75FL902 (Sonti Rosa)

- Intel® Centrino® Duo işlemci teknolojisi
 - Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7500 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
 - Intel PM965 / ICH8-M Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
 - Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
 - 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
 - 512 MB NVIDIA GF 8600M GT (Max. 1 GB Turbocache) Direkt X10 Ekran Kartı
 - 160 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
 - Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
 - 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
 - 15.4" WXGA TFT 1440x900 Crystal Bright Parlak Ekran
 - 1 GB Intel Turbo Memory
 - Biometric Parmak İzi Okuyucu
 - 8-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/
MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
 - 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
 - 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
 - Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
 - Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
 - 1 * IEEE1394 / 2 * USB 2.0 / 2 * Power USB (1A) / 1 * S-Video Tv-Out
 - 1 * PCMCIA Express 34/54 / 1 * Line in / Mic in Jack / 1 * Speaker
 - 1 * RJ-11 / 1 * RJ-45 çıkış / 1 * VGA Port (2. monitör bağlantı noktası)
 - Deri Notebook Çantası
 - Powered by COMPAL (Verify By INTEL)

\$15995



**2 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingstor**

512 MB nVIDIA GF8600GT
Dx10 Ekran Kartı

**15.4" WXGA TFT LCD
1440 x 900 Crystal
Bright Polak Ekran**

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**2.0 Mpixel Dahili Web
Kamera + Bluetooth**

Biometric
Persegi IAI Oknum

開學第一課 WINTER

Windows Vista Home Premium İşletim Sistemi

802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat daha güçlü bağlantı

1 GB Intel® Turbo Memory



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



© 2006 Kingston Technology Company, Inc., 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplarına aittir.



monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay !

Günku Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T77M571RU2 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo Mobil İşlemci Teknolojisi
 - Intel® Core™ 2 Duo T7700 (2.4 Ghz, 800 Mhz FSB, 4 MB Cache, 64 bit)
 - Intel® 965PM Chipset,
 - Intel® PRO/Wireless 4965 WI-FI kartı
 - 512 MB DDR3 nVIDIA® GFB700M GT (128 Bit) DirectX 10 destekli
 - 17.1" WXGA + TFT 1680 x 1050 Yüksek Çözünürlüklü Parlak Ekran
 - 4 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON Bellek (2 Slot / 64 bit işletim sistemi ile Max. 4 GB)
 - 160 GB 7200 RPM SATA BMB Cache (SEAGATE)
 - 1.3 Mpixel dahili Web Camera
 - Dahili Mikrofon
 - Super Multi DVD-RW Dual Layer
 - Dahili Bluetooth adaptör Ver.2.0
 - Card Reader 7.1 (MS/MS Pro/MS Duo/SD/Mini-SD/MMC/RSMMC)
 - 56k V92 Modem + 10/100/1000 Gigabit Ethernet
 - 4 x USB 2.0 + 1 x IEEE1394 + 1x Seri Port + 1x DVI output (support Dual link)
1 x PCMCIA Express Card Slot + S-Video Tv-Out
 - Media Center uyumlu TV Kartı + Uz. Kumanda
 - Full size keyboard with Numeric pad + Built-in Touchpad with scrolling functions
 - Li-On Batarya 8 CELL (Ortalama 2 saat pil ömrü)
 - 397 x 284 x 22 to 44 mm/ 3.95 kg
 - FREE DOS !!! (Üren üzerinde işletim sistemi kurulu değildir !)
 - 2 YIL garanti
 - Notebook Çantası Hediye!

24995

4 GB Dual DDR II 667 Mhz Kingston

512 MB DDR-3 nVIDIA®
GF8700GT DX10 Ekron kartı

**17.1" W5XGA+ TFT LCD
1680 x 1050 Crystal Bright Panel**

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**1.3 Mpixel Dahili Web
Kamera + Bluetooth**

FULL Size Klavye ve Numerik Tuş İkramı

Media Center uyumlu
TV Kartı + Uz. Kumanda

802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat daha güçlü bağlantı

Dolby SURROUND sound system (2 Speakers + 1 Subwoofer)



 www.hepsiburada.com
Evinizin en iyi online alışveriş sitesi



www.1dunyo.com

SHOPPING TIP



The logo consists of the lowercase letters "genpo" in a white sans-serif font, enclosed within a red square.

<http://www.canavarernotebook.com>

monster

Tel: (216) 449 4930 Pbx
info@fokusshop.com

COMPEX

32. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR FUARI

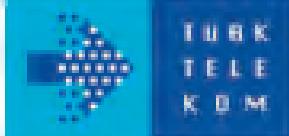


Adamlar aşmiş!
Gelin, gezin, görün...

13-16
ARALIK 2007
LÜTFİ KİRDAR
FUAR MERKEZİ
HARBİYE / İSTANBUL

www.compex.com.tr

ANA SPONSOR



RÖNESANS FUARCIUK A.Ş.
MİLYONLAR İÇİN İLLİYEN FİRMALAR
TEL: 0212 470 00 70 FAX: 0212 470 00 71

İçerikler 2007'de verilen kurumsal genelizasyon Tüketicilerin Gücü ve Gıda ve İçecek İstihdam Üzerine İşbirliği ve İnceleme



Mr. Blonde: Furkan Akinci

Mr. Brown: Burak Akmenek

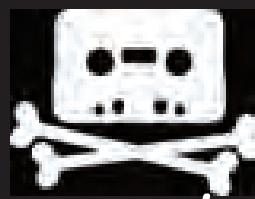
Eddie: Elif Akça

Mr. Pink: Tuna Sentuna

Joe: Firat Akyıldız

Mr. Orange: Şefik Akkoç

Mr. White: Cem Sancı



posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireclendi? Kapayı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

AYRILMAZ İKİLİ: FIFA VE PES

İyi günler sevgili LEVEL Ailesi, FIFA 08'i PS3'e çıktıktı ilk gün aldım ve gözlerime inanamadım; o nasıl grafik! Şaşların uçuşması, formanın buluşması, futbolcuların terlemeleri... Yapay zeka zaten maşallah, oldukça zeki; defansta olsun, atakta olsun. Hele ki o "Be A Pro" modu yok mu; bitirdi beni! Bence bu sefer EA yapmış yapacağını ve müthiş bir futbol oyunu yaratmış. Artık PES tahtından indirildi; bı daha da nasıl çıkar, bilmiyorum. Siz ne düşünüyorsunuz acaba bu yeni FIFA hakkında, merak ediyorum? (PS3 versiyonu hakkında...) Çok fazla soru sormadım aslında. Ama "Hoşçakal" demeden önce şunu da sormadan edemeyeceğim: Kasım ve Aralık ayları içinde hangi PS3 oyunları çıkacak piyasaya? Assassin's Creed olsun, Killzone olsun; bu oyunları heyecanla bekliyorum ben. Artık gelsinler be!

Teşekkürler
Yiğit Bireroğlu

Joe (Fırat): Hocam selamlar... Nasılsın? Bizi soracak olursan, kaldı ki bu bir reflekstir, yorgunuz. Arkadaşların canlarını çikartıyorum. Hepsi iyi çocukların ama kaytarıyorlar arada. Baksana Şefik'e... Adama bir liste verdik, My Name is Earl'deki gibi; tertzimiz duruyor! Ne bir çıkış var, ne de başka bir şey... Neyse, dertliydim; sana patladım Yiğit. İşte cevabin: Sana katılıyorum. Bu yıl EA çok iyi iş çıkarmış. Tamam, yine PES6'dan daha iyi değil ama kesinlikle ve kesinlikle PES2008'den daha iyi bir oyun. PES gerilerken FIFA ilerlemiş anlayacağın. Artık öümüzdeki versiyonlara bakacağız...

Kasım ve Aralık aylarında hangi oyunların piyasaya çıkacağını öğrenmek için bu sayıya ya da önceki sayımıza söyle bir göz atabilirsins.

Mr. Orange (Şefik): Ya, niye yorusun çocuğunu? Bana yüklenliğin yetmedi, simdi de okurlara mı dadandın?! Ben söyleyorum valla birkaç oyun: Haze, Rock Band, Kane & Lynch, Assassin's Creed... Tarihlerde bir sampa olmadıysa bu oyunların şu sıralar piyasada olması gerekiyor.

Mr. White (Cem): Ben de hem FIFA, hem de PES için yeni bir mod üzerinde çalışıyorum. FPS kamerasıyla, yeni geliştirilen ve deneme aşamasında olan piyade saldırı tüfeklerinden alıp sahaya dalarak 22 tane hedefi en kısa

sürede yok etmeye dayalı bir mod olacak bu.

Mr. Blonde (Faruk): FIFA'daki oyuncuların kulakları dikkatimi çekti; sanıyorum ki kulak animasyonları da geliştirilmiş.

Mr. Brown (Burak): Ben senin kulak memesi sapiği olduğundan şüpheleniyorum!

Eddie (Elif): İki saç uçuşmasına tav olmuşsun be Yiğit; bütün futbolcular kel olsayıdı ne yapacaktın, çok merak ediyorum?

WORD METİN BELGESİ

Merhaba,

Mail'e nasıl başlayacağımı düşünmek uzun bir zaman aldı. Ama sonunda düzgün bir konu bulabildim. İşte sorularım:

Mr. White: Ve sonunda mektubuna bu şekilde mi başlamaya karar verdin arkadaşım? Hani övgüler, hani sevgi dilekleri, hani dergiyi okurken yaşadığın duyguların zorda olsa kelimelere dökülmüş halid?

Eddie: Böyle bir başlangıç nasıl bir tepki vereceğimi düşünmek uzun zaman aldı.

1. Ya, her zaman merak etmişimdir, "Neden kızlar, oyunlara erkekler kadar ilgi duymazlar" diye; ilgi duyan birkaç kardeşimiz vardır belki; haklarını yemeyelim ama genelde durum böyle. **Joe (Fırat):** Genelde dediğin gibi gerçekten de; hatun kişiler çok fazla yanaşmazlar oynurla. Ama konsolların yaygınlaşmasıyla işin rengi değişmeye başladı. Çünkü konsollar, oyun dünyasına uzak olanlara da oyunları sevdirebilecek kadar renkli ve eğlenceli cihazlar. Şimdi bir de pembe renkte konsollar da çıktı piyasaya. Bir tane alırsın artık kız arkadaşına Metin... Aslan Metin, kaplan Metin!

Mr. Orange: "Oyun oynamaya zamanları mı var sanki?" "Alışveriş" diye bir program yüklenmiş bünyelerine; o dükkân senin, bu dükkân benim gezip duruyorlar."

Joe: Parça tesirliye artmıştık valla, HAHAHA! Öhm...

Mr. Pink (Tuna): Yıllar geçtikçe kızlarda bir odaklanma sorununun olduğunu keşfetmeye başladım. Bu sorun her konuda geçerli üstelik; sadece oyunlarda değil. Dolayısıyla, özellikle dikkat isteyen oyunlarda kızlar dağılıp gidiyor, ekrana üç ila beş dakika baktıktan sonra beyin başka yönlerde kayıyor, Game Over yazısı ekrana geliyor...

Mr. White: Evladım, kızlar dünyayı çözümüş canlılardır. Onlar senin, benim gibi zavallı adamların sevdikleri basit, anlamsız, küçük detaylarla ilgilenmezler. Sen mesela, fezayı, galaksileri, nebulaları, evreni, bilinmezleri merak edip sana bu keşif fantezisini yaşatacak bir uzay oyununu keyifle oynarken, kızlar o oyunu küçümserler. Anlamsız bulurlar, gidip bir astronotla evlenirler ve "Kocacığım, uzay mekiği boştayken, çalışmadığınız bir hafta sonu falan, çocukların kardeşlerimi falan alıp bizi bir aya götürse ne aşkıüm" derler. Şimdi, burada kızları kötülediğimi veya hor gördüğümü düşünebilirsiniz ancak benim asıl derdim bu hikayedeki astronotla... Çünkü o astronot var ya o astronot; o adam, karısı istiyor diye gerçekten de hafta sonu uzay mekiğini kaçırap karısını, baldızını, komşularının çocukların falan uzaya çıkarır. Safim benim...

Eddie: Kızlar, ilgi odağı olmak isterler. Bu yüzden oyunlar en büyük düşmanlardır çünkü bir erkeğin %100 odaklılığı tek şey bir oyundur. O değil de, keşke ilgi

duysaları be...

2. Bir gün ben de LEVEL adlı o yüce dergide yer almak istiyorum. Bunun için ne yapmam gerekiyor?

Joe: Çok çalışman gerekiyor, çooook! Bir de 100 metreye kadar dergi temposuna alışık olman... Bu iş dışardan göründüğü gibi değil Metin; bildiğin gibi değil... Oyun oynayıp para kazanma mevzusu ise büyük bir yalan; beni de öyle kandırıp işe aldılar, bundan 8 - 10 yıl önce.

Mr. Blonde: LEVEL'da çalışmaya başlamadan önce kesinlikle daha fazla oyun oynayabilirdim. Şu an ise geceleri masasında salya akıtarak uykuyan; kalkınca yaziya, tashihi aynen devam eden, sonra temizlikçiler tarafından olduğu yerden kazınan bir editör parçasıyım. Ama hastasıymış işte...

3. FIFA gibi oyunlar biz 80 yaşına gelince de devam edecek mi?

Joe: Öncelikle, ofiste yaptığımız bir araştırmaya göre 80. yaşalarımıza göremeyeceğimizi tespit ettik. Bu yüzden sorduğum soru da otomatik olarak devre dışı kalmış oluyor. Ancak dersen ki "Yok abi, ben gencevik, 2000 model bir okurum, sizin gibi kart değilim; güzel günler göreceğim, güneşli günler..." sana FIFA ve benzeri oyunların ömrü hakkında bir şeyler söyleyebilirim: Bence sen 80 yaşına geldiğinde teknoloji gelişmiş olacağından FIFA'da futbolcular uçuyor olacak ve oyun düşünce gücüyle çalışan dev bir metal top aracıyla oynanacak. Ardında bıraktığım bu cümleler, sorduğun sorunun cevabını da içlerinde barındırıyor evlat. Ulan sakallara da amma ak düşmüş arkadaş...

Mr. White: Ben oyunun modunu yapıyorum; inşallah yapıcıları gerekli mesajı alırlar.

4. Siz olmasaydınız biz ne yapardık? (Bu da bir soru)

Joe: Evet, bir soru ama bizim cevap veremeyeceğimiz bir soru. "Teşekkürler" demekten başka bir yol bırakmadın bana Metin.

Mr. Orange: Çalışmadığımız yerden sormuşsun be Metin!

Mr. Pink: Biz olmasaydık büyük ihtimalle evren yırtıldı ve ne sen, ne de başkası olurdu; biz paranormal varlıklarız Metin!

Ne yazacağımı bilemedim, yazdım bir şeyler abicim; umarım okursunuz!

Metin

ŞEFİN TAVSİYESİ

Merhaba LEVEL Ahalisi, Nasılsınız? İlk defa mail atıyorum size. Derginizi çok seviyorum. İşte sorular:

Joe: "İyi" diyelim, iyi olalım be... Bu da ne iddialı bir dilektir; "iyi" diyelim, iyi olalım... Peh...

Mr. Blonde: En az "Şu arkadaşla ilgilenen" kadar travmatik bir söz öbezidir kanımcı...

1. Starcraft sizce güzel olacak mı?

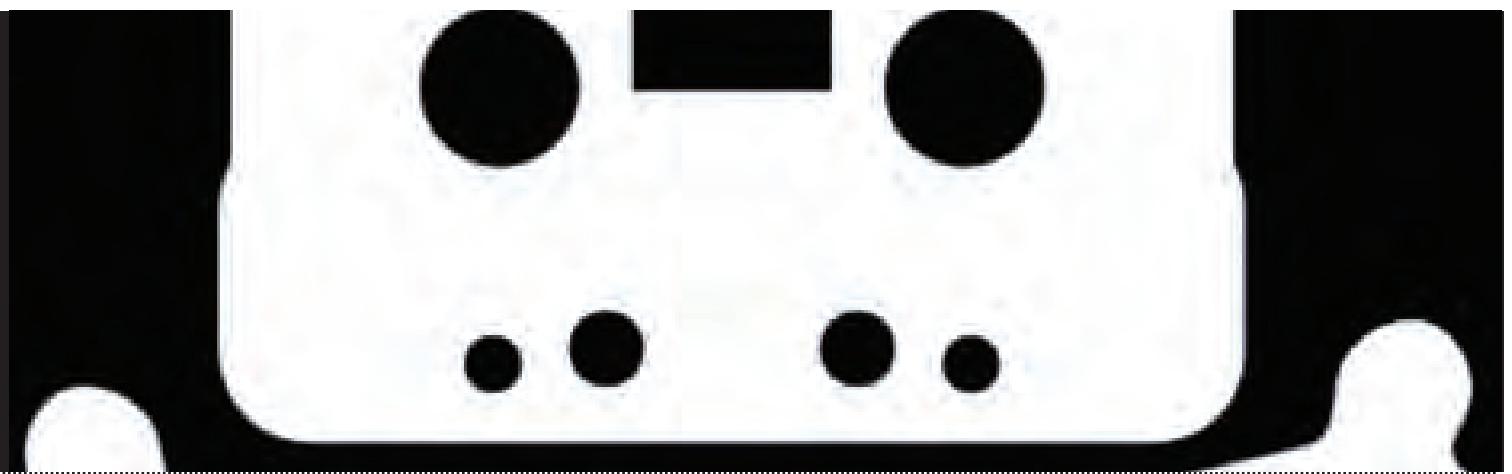
Joe: Tabii ki.

Mr. Orange: İnşallah; hepimizin dilekleri bu yönde...

Mr. Pink: StarCraft'ın iyi olmama olasılığı yok. En kötü ihtimalle "Inanılmaz, muhteşem, göz kamaştırıcı" olmaz, sadece "Mükemmel" deyip geçeriz.

2. Posta'yı (Inbox) okuduğça acayıp gülüyorum; siz bence komedyen olmalısınız. Ama LEVEL'ı çıkarmayı unutmayın.

Joe: Ara sıra unuttugumuz oluyor; sonra dönüp "Aa dergi



çıkaracaktık biz, değil mi" deyip geri dönüyor ve Elif'i yemek yediği yerden alarak yola devam ediyoruz. Elif'siz dergi çıkmıyor da...

Mr. Pink: Aslında hepimiz birer

komedyeniz Turan. Hepimiz bir yerde "stand-up" yapıyor, hepimiz bir yererde sahne alıyoruz. Ama insanlar bizi ciddiye alınsın diye şovlarımıza seyirci alımıyor; kimse aslında kim olduğumuzu bilmesin diye...

Mr. Blonde: Kendimiz anlatıp kendimiz güleyorum yani...

Mr. Brown: "Bizim de dergide en çok eglendigimiz yer burası" dersek yalan olmaz herhalde.

Eddie: Text bazıları çalışan komedyenler var mıdır acaba? Ne kadar kolay olurdu esprî yapmak; mimik yok, hareket yok; yaz git sin anasını satıymı!

3. Bana güzel bir strateji oyunu önerebilir misiniz?

Joe: Muhtemelen yeni bir oyun ismi istiyorsun bizden. Aslına bakarsan, dergide verdığımız puanlar birer öneri niteliğinde ama bundan tatmin olmaz ve birinci ağızdan bir açıklama istersem senin için bir şeyler yapabilirim: World in Conflict Ama ben eski strateji oyunlarında da hala iş olduğu kanaatindeyim. Stronghold gibi iki boyutlu mükemmel strateji oyunları var. Eğer bulabilirsen satın al mutlaka.

Mr. Pink: İki ay önce piyasaya çıkan Company of Heroes: Opposing Fronts'u kesinlikle denemelisin.

4. Bir de MMORPG önerirseniz...

Joe: İşte bu olmadı... Çok fazla oyun tavsiye edince kotayı aşıyorum; babam kızıyor. Ayrıca MMORPG söz konusu ise, koca kafalı bölüm sonu canavarımız Mr. Brown (Burak) ya da Kızlardan Sorumlu Devlet Bakanı'ımız Mr. White (Cem) girer devreye. Evet, arkadaşlar; sözü size bırakıyozu: Ne den MMORPG? Hangi oyun? N'aber? Yemek yediniz mi?

Mr. White: Eğer bilim kurgu temali devasa online oyulardan hoşlanıyoorsan en gelişmiş, en detaylı ve en sürükleyici, hatta en güzel görünen oyuların dan biri Eve Online'dır. Ayrıca, bir Star Wars hayranısan Star Wars Galaxies mutlaka oynaman gereken bir online fantezi dir. Gelecek olan Tabularasa ve Huxley Online da ilgini çekebilir.

Mr. Orange: Hep The Matrix: Online oynamak istemişimdir; benim yerime

oynar mısın? Gerçi hala oynayan var mı bilmiyorum. Neo?

Joe: Abi sana söz verdığımı hatırlıyorum...

Mr. Orange: Bilemedim patron!

Mr. Brown: Açılmış bakayım, benim konum bu. WoW, Age of Conan, EQ2, SWG... Bir de Warhammer 40K yolda...

Mr. Pink: "World of Warcraft" dersem klasik bir cevap olur, değil mi? Zaten o oyunun "sosyal hayatı yok etme" gibi bir eksisi var. WoW olmazsa The Lord of the Rings: Shadows of Angmar var.

Tolkien'in dünyasında cirit atmak için daha iyi bir fırsat bulman zor.

Joe: Abi peki ya sen!?

Mr. Pink: Ben de bilemedim...

Mr. Blonde: Bence hiç girme MMORPG olayına.

Eddie: O değil de, bi' Ultima Online vardı; ne oldu ona?

Joe: ...

5. Diablo 3'ün çıkma ihtimali var mı?

Joe: Şimdilik ufukta böyle bir haber yok ama emin ol; bu konuda elimize bilgi geçer geçmez senle paylaşacağınız. Sen de diğer okurlarımızla paylaştamam mı? Haydi bakalım, kavga etmeyein.

Mr. Pink: Diablo 3 çıkacak, kesin. Çok net konuşuyorum bak!

Mr. White: Sen şimdilik Hellgate London ile oyalan; Diablo'yú kopyalamaya çalışmışlar zaten.

Mr. Blonde: Arkadaş, nedir bu ofiste ki lerin Hellgate London ile alıp veremedikleri?! Mis gibi oyun işte! Bu arada, bir son dakika dedikodusu: Elbette ki Diablo 3 çıkacak, hem de düşündüğünüzden daha yakın bir tarihte... Şşş...

Eddie: Ne mis gibisi yahu! 1875 yılında bable daha iyi oyunlar yapılmıştı. "Kovalanbaç" mesela; Hellgate London'ı havada karada gece!

Sorularım bunlar; derginizi her ay almaya devam edeceğim. Mail'imi yayımlarsanız çok sevinirim. Sağlıklı kalın.

Joe: Teşekkürler; biz de her ay seni almaya devam edeceğiz. (Bu cümlede gerçekten bir terslik var.)

Pisipisi

ŞEFin TAVSİYESİ / DÜZELTME

Demin ismini yazmadım, adım Turan Erdoğan.

Joe: Peki.

Turan Erdoğan

ARANIYOR!

Merhaba LEVEL halkı,

Bu benim size ilk mail'ım. LEVEL ile tanıştığı iki ay oldu ama dergiyi okudukça bu tanışma için çok geç kaldığımı anladım. Çalışmalarınız, röportajlarınız, çok hoşuma gitti. Biraz canım sıkıldı, "Yazayım" dedim.

İlk bilgisayarımı aldığı günü hatırlıyorum da çok heyecanlıydım. Windows'u

kurdum ve ilk işim Most Wanted'ı yüklemek oldu. Yaklaşık bir haftada bitirdim oyunu. Okul vs. derken oyunlardan uzaklaştım. Bu aleme geri döndüğümde ise bilgisayarım neredeyse hiçbir oyunu kaldırılamaz haldeydi. Ancak World in Conflict ve Medieval II oynuyorum şu sıralarda. Bir de Company of Heroes... Bilgisayarımın özellikleri şu şekilde: P4 3.6 işlemci, GeForce Fx 5200 ekran kartı, 512 MB bellek. Sorum şu: Bu sisteme göre oynayabileceğim en iyi oyun sizce hangı?

Başarılarınızın devamını dilerim.

Joe: Hoş geldin; biz de seni bekliyoruz zaten. Gerçi Mr. Orange yapılmış, Tombi yiyor ama sen bakma ona; iyi çocuktur aslında. Aha Mr. White da (Cem) uyuyor... Arkadaşım ne pis adamlarınız siz; rezil ettiniz beni be?! Neyse; Mr. Orange, Mr. Pink; gülün!

Mr. Orange: Tombi değil onlar; fil!

Mr. Pink: Elindeki sistem için oyun tavsiyesi soran insana, "FX 5200 mü kaldı ya?!" diye sorulmaz ama sormak zorundayım maalesef: FX 5200 mü kaldı ya?! Gerçekten saydığın oyunları



AUTHOR ABLA authorabla@level.com.tr

AŞİĞİM, AŞIKSIN, AŞIK

Author ablanız bu ay çok kızgın evlatlarım, canılarım, aklı küpü okurlarım benim. Güzel yavrularım, biliyorsunuz bu Hellgate London denilen iblislerle, cinlerle dolu oyunu alıp "Biraz şeytan kızartıym, iblis çökerteyim" dedim ancak tam bir hayal kırıklığına uğradım. Neden? Çünkü oyun çok fazla tekrarlayan bir paradosksa sürüklendiş zira bizim mahaledeki uyuşuk kedilerden bile aptal görünen yaratıklar, birer düdük makarnası gibi vurulmayı beklerlerken, hatta yanlarındaki arkadaşları patır patır yere düberlerken neler olduğuna uyanmayışları beni benden aldı, hanım teyzeliğimi unuttum, adeta monitöre terlik fırlatacaktım evlatlarım. Nerede Crysis'teki; etrafta bir çirttı dahi duysa-

lar sizi aramaya başlayan, saklanan, korkan, çevrenizi saran düşmanlar; nerede ortaklı yakıp yıkrama rağmen, sır kendilerine mermi isabet etmediği için uyanmaya saftorik zombiler... Ama Allah içen, üzerine bu kadar laklı dökülen oyunun neye benzediğini görebilmek için defalarca kahve fali kapatmış, Hellgate: London niyetine fal bakmıştık ofiste ki çok defa falda da çıkmıştı bu rezalet, sizin içiniz üzmemeyim, canınızı sığmayıam diye dile getirmemiştirm bu kehanetimi canlarım. Author Abla'nız sizin için çalışıyor güzel yavrularım. Kötü arkadaşlara uymayın, sakın kötü sözler etmeyein e mi güzel evlatlarım benim? Mektuplarınızı da bekliyorum bir tanelerim!

⇒ o ekran kartıyla oynayabiliyorsan tebrik ediyorum seni. Bu sisteme Half-Life 2: The Orange Box, C&C3: Tiberium Wars ve Jade Empire da oynanır o zaman.

Mr White: Ekran kartını yeni nesil, DirectX 10 destekli kartlardan biri ile değiştir ki oynayamadığın oyun kalmasın. Üstelik, Company of Heroes' u "düdük makarnası" grafiklerle çalıştırıyorsun undur şimdii. O oyunu bir de tam grafik ayarları ile çalıştır bak, dünyanın nasıl değişiyor. Top mermilerinin düşüğü yerden kalkan toz toprak, şarapnel parçaları ekrandan dışarıya fırlayacakmış gibi hissediyorsun.

Mr. Blonde: Kusura bakma ama sistemin gerçekten eskimiş. Üstelik Mr. White'ın dediğini dinleyecek sen komple bir değişime gitmen gerekecektir; yani işin içine kasa ve anakart upgrade'leri de girecek. Bu nedenle sen, en kısa zamanda, hazır fiyatlar da makul bir seviyedeysen yeni bir sistem topla. Eğer "Ben sistem almayacağım arkadaşım, bana bu sisteme uygun oyuncular söyle" dersen, ilk önce benimle böyle konuştuğun için kulağımdan güzel bir çorba yapar, onu sana içirir, sonra da Kafa Ayarı sayfamızı alınına yapıştırırım ve çekер giderim.

Önder Boz

TAM SAHA PRES

Selam sevgili LEVEL Ailesi, İki yıldır hiç aralıksız derginizi takip ediyorum ve sizleri çok seviyorum. Ben Sakarya Üniversitesi'ne gidiyorum. Okulda arkadaşlarla her ay, çıkışacak olan sayınızı büyük bir heyecanla bekliyoruz. Gelecek yıl da derginize abone olmayı çok istiyorum. Bu konudaki tek korkum da derginin bir - iki gün elime geç ulaşacak olması.

Joe: Eğer LEVEL'a abone olursan, dergi piyasaya çıktıktan sonra "en geç" iki gün içinde eline ulaşır. Hatta İstanbul içindeyse, piyasaya çıkar çıkmaz dergi eline geçer. Yani bu konuda endişelenmeye gerek yok.

1. Derginizdeki görsel kalitesi çok bozuk. Üşenmedim; eski sayılarla sayfa sayfa karşılaştırdım; görsel kalitesi iğrenç, midem bulandı.

Joe: "Görsel kalitesi bozuk" derken neyi kastettiğini pek anlayamadım. Görsellerin teknik olarak bozuk olduğundan mı yoksa baskının kalitesiz olduğundan mı bahsediyorsun?

MSN'den konuşmuyoruz ki, bu soruya nasıl cevap vereceksin? Neyse, kendi imkanlarıyla derdine derman olmaya çalışıyorum Tanju (Ve top ağlarda gol!). Şimdi, sevgili okur, can okur, elma yanaklı okur; geçen ay bazı sayfalar da bir baskı sorunu yaşadıktı, evet ama bu görsel kalitesinin bozuk olduğu anlamına gelmiyor. Yalnızca bazı sayfalarda, baskı sırasında matbaa

filmleri kaydırmış.
Mr. Blonde: Sayın yönetmenimiz, dergideki en ücra görselin bile kalitelini olmasına dikkat ediyor. Öyle ki, haber bölümümü girecek olan küçük bir resmi, 800x600 çözünürlükte verdim diye beni binanın çatısında iki gün boyunca aç ve susuz bıraktı.

2. Uzun Donanım sayfalarımız gitmiş, yerine dört sayfalık donanım sayfası gelmiş. Onun da iki sayfası uçuk bir model tanıtımı.

Joe: Geçen iki sayı geçiş sayılarımız olduğundan ve Donanım'a özel bir şeyler yapmak istediğimizden son iki sayıda Donanım sayfalarına dörder sayfa yer verdik. Ama işte, ünlü ozan Rafet El Roman'ın da dile getirdiği gibi "şu hayatı neler oluyor", değil mi? Bu ay donanıma sekiz sayıya yer ayırdık. Hem de çok özel bir dosya konusuyla beraber...

Mr. Orange: "İyi oldu valla ama ben hiç sevmem şu donanım sayfalarını. Ama bu ay çok uğraştı arkadaşlar, bir şey diyemiyorum o yüzden."

Eddie: O yazıların tashihlerini yaparken sayfaları yemeye başlamıştım en son; zar zor durdurdurdum.

3. Bol bol kültür & sanat sayfası eklenmiş. Sanki oyular hakkında yazacak bir şey kalmadı da... Diğer dergilerde kültür & sanatla ilgili yeterince yazı okuyoruz. Kültür & sanat dergileri, aynı şekilde oyuları önemsiyor mu? Onlar bizi önemsemesin; bizde onların konularıyla sayfalarımızı dolduralım ve donanım sayfalarımızı kirpalım...

Joe: Bak bu olmadığı işte Tanju; oyular hakkında yazacak çok şey var elbette ama sanma ki "Kültür & sanat yazılarını dahil edelim" diye oyuların kisıyoruz. İki çok farklı şeyler. Ayrıca diğer herhangi bir konuda yayın yapan herhangi bir dergi ile bir çekismemiz yok ki "Onlar oyulara yer vermiyor" diyerek biz de kültür & sanata yer vermeyelim. Kaldı ki oyun daha spesifik bir konu; diğer dergilerin bu konuya kapsamlı yer vermemesi çok normal. Ama kültür & sanatambaşa bir şey... Okuyup yazmanın, çizmenin, görmenin sonu yok. Dışarıda bizi sonsuz sayıda harf, sonsuz sayıda görsel bekliyor ve bir şekilde onlarla kesişmemiz gerekiyor; ancak bu sayede yaşadığımızı yadsıtmamız oluruz. Bu arada, kültür & sanatla ilgili yeterince yazı okuduğunu dile getiriyorsun ama

yazın seni yalanlıyor (Yazının tashihli halini yayılmıyoruz elbette); yazım dilini geliştirmeye çalış. Böyle giderse bir dilimiz var, o da elden gidecek. Bunları bir ağabey tavsiyesi olarak al iüffen; kırılma, gücenme yok.

Mr. Blonde: Bir sözün dikkatimi çekti Tanju: "Onların konusu" demissin. Oyuncu kimliğini üzerine geçirilen insanlar olarak hepimizin ortak bir

paydada buluştuğunu düşünüyorum: Kaliteli ve özel olanı birbirimize paylaşmak. Ruhumuzu besleyen her şeyi sizlerle paylaşıyoruz işte; bunda kötü bir taraf göremiyorum.

Eddie: Makarna sade yenmez; mayonez, yoğurt, ketçap, kekik, fesleğen, kaşar gereklidir.

4. Eskiden oyunlara 100 üzerinden puan verirdiniz; şimdi ise 10 üzerinden veriyorsunuz. Neden gerek duyduğunuz buna?

Joe: Puanlama sisteminde bir değişiklik gittiğim ama aslında fark eden bir şey yok çünkü 10 üzerinden puan veriyor ama ondalık sayıları da (9.4 gibi) kullanıyoruz.

Mr. Orange: Ondalık sayılar nereden çıktı yahu? Oyunlara puan verirken "1'den 10'a kadar bir sayı seçin" demeden mi sen bize?

Joe: Onlar "1'den 10'a kadar sayı" değil, fil Mr. Orange.

Bizim dergi diğer dergilerle arasındaki puan farkını açmış, şampiyonluğa gidiyor. Sistemi bozmayıñ lütfen.

Joe: Her şey çok güzel olacak Tanju; merakta kalma sen.

Sizden ikinci bir isteğim var: Bu ay bir bilgisayar toplamak istiyorum. Ama DirectX 10 rayına oturana kadar DirectX 10 destekleyen bir kart almak istemiyorum. Aklımdaki sistem şu: Asus M2A-MVP anakart, AMD 5000 işlemci, 1 GB 800 Mhz Kingston bellek, 256 MB Sapphire 1950 Pro ekran kartı, 250 GB Seagate sabit disk, Samsung 961 BF veya Philips 190x7 FB monitör... Bu sistemle ilgili sorularım:

1. Oyunlarda AMD'nin daha iyi performans sergilediği söylüyor. Bu konuda siz ne söyleyebilirsiniz?

Mr. Orange: AMD... Yok, ben bilmiyorum. Sen ne dersin Burak?

Mr. Brown: Bu soruya cevap vermeyeim ben; "Intel" diyesim geliyor ama AMD'yi güçlendirmekten korkuyorum.

Mr. Pink: Şöyle ki, AMD gerçekten bir ara Intel'i sollamıştı ama P4'lerle birlikte AMD ile Intel eşitlendi ve hatta ardından Intel, performans alanında öncülüğü tekrar ele aldı. Şu anda, AMD'nin, Intel'e oranla oyularında daha iyi performans sergilediği doğru değil kısacası.

Mr. Blonde: Sabrın sonu selamet sevgili Tanju; bu sistemi almak yerine Aralık sonunu bekle; kesinlikle DirectX 10 destekli bir ekran kartı ve Vista işletim sistemini tercih et.

2. Samsung'un 961 BF monitöründeki "backlight" özelliğinin gözü rahatsız ettiğine dair söylentiler var; internetten araştırdım. Acaba bu doğru mu? Philips'in modellerinde böyle bir soruna rastlamadım; arkadaşta vardı. Açıkçası ekranı mavi bir ışığın yansması çok kötü olur. Bu konuda beni aydınlatırsınız sevinirim.

Mr. Blonde: Samsung'un bazı model-

lerinde bu sorunun olduğu doğru. Bu problem bazı uygulamalarda kendini daha fazla belli ediyor ancak örneğin, film izlerken o kadar da gözle batmıyor. Almadan önce denemeni ve araştırma manı tavsiye ederim.

3. Bu sistemle Crysis'i rahat bir şekilde oynayabilirim miyim?

Mr. Pink: Bu sistemle, Crysis'in başında yer alan "Electronic Arts" animasyonunu izleyebilirsin; gerisini görme ihtimalin tahmini %1.28. Crysis'i rahatça oynamak için çift 8800 GTS ekran kartı, Core 2 Quadro işlemci gerekligini söylemeyeelim.

Mr. Blonde: Bu sistemle Crysis'i düşük ayarlarla oynayabilirsin. Pink işte; bozmasana çocuğun moralini!

Mail'ime cevap verirseniz beni çok mutlu edersiniz. Unutmayın; bu ay Donanım Pazari istiyorum! Sevgilerimle...

Joe: Donanım Pazarı ektedir.

Mr. Blonde: Afiyet olsun efendim.

Tanju Ortaç

TARİHTE BUGÜN: GOD OF WAR

Merhaba LEVEL Ahalisi (Mr. Blonde, Mr. White, Joe, Mr. Pink, Mr. Orange, Eddie, Mr. Brown), Bu benim ilk mailim. Size iki sorum var ve ikincisi çok önemli. Lafi fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1. Sizce PSP'yi satıp hangi konsolu alayım? Yoksa PSP kalsın mı?

Joe: Çalışmadığım yerden sormuşsun Akar; bu konuda hiçbir yorum yapamam. Zira sorduğun sorunun ucu çok açık. Mesela, yine taşınabilir bir konsol mu almak istiyorsun? Yeni nesil bir konsol mu almak istiyorsun? Gülmek mi istiyorsun? Ağlamak mı istiyorsun? Senin derdin nedir hocam?

Söße bakalım bize... Zaten taşınabilir konsol almayı düşünüyorsan DS'ten başka şansın yok. Eh, "Aynı fiyat aralığında olan başka bir konsol alımy" diyorsan, PS2'yi tavsiye edebilirim. "Yok, elinizde başka hangi seçenekler var?" diyorsan sopayla geliyorum Akar! Kaçılı!

Mr. Pink: PSP satılır mı sevgili Akar? PSP kutsal bir alettir; böyle sorular sorduğunu duymayayım bir daha!

Mr. Blonde: Bir saniye, bir saniye. Adamımı rahat bırakın; zira ben de PSP'sini satmış bir adamım. Zaman zaman oldukça hantallaşabilen ve gayet sıkabilebil bir cihaz PSP. Akar, sana tavsiyem; mobil bir cihaz tercih edecek; oyun değil, multimedia özelliklerini düşünerek hareket etmen. Hem çoğu mobil medya oynatıcı, çeşitli emülatör programlarını destekliyor. Hem pratik, hem de eğlenceli...

Mr. Brown: PSP'ni ancak ince versiyonunu satın alacağsan sat.

2. Hep bir oyun dergisine yazı yazmak istemiştim. Henüz 12 yaşındayım ama olsun. Size yollayacağım incelemeyi

BU AY: BÜTÜN OYUNLARIN TAM ÇÖZÜMÜ VESE.

Son Çözüm

- * Yukarıdan gelmekte olan L'yi, uzun kısmı dikey olacak şekilde sağa çevirin.
- * En alta sağa, duvarın en dibine bırakın. Şimdi karşınıza bir çubuk çıkacak.
- * Çubuğu dik bir şekilde, deminki L'nin üstüne koyn. Bir çubuk daha gelecek.
- * Onu da deminki çubügen üstüne koyn.
- * World of Warcraft'a açın ve çubuğu, Ashenvale'de, 69,24 koordinatlarındaki Ogre'ye verin. Size "5-4-1" diyecek.
- * PS2'niye gidin ve PES'i açın. Versiyon fark etmez. Söylendiği üzere 5-4-1 oynayın.
- * Olası her golü yiyin, atak yapmayın.
- * Şimdi gidip bir tane FPS açın. Taramalı tüfekli, elinde bombişi amcalarla pişakla dalın. İki gün boyunca ölüün.
- * Kızlara her oyunda yenilin.
- * Bilgisayarınızı, sevgi dolu salyalarınızla annenize verin. Gamepad'leri köpeklerle atın.
- * Geçmiş olsun. Oyun bitti.



ATAN ALIR SKOR

Erdem: Bence atiyorsunuz Cenk Bey!

Cenk: Ben de öyle düşünüyorum, evet.

E: Yani atıyor musunuz?

C: Atıyorum bence.

E: Yapmayın Cenk Bey; ne olur atmıyor olun.

C: Niye? Az evvel siz demiyor muydunuz "Atiyorsunuz" diye?

E: Evet, dedim ama söylediğiniz şeyin doğru olmasını da o kadar istiyorum ki aslında atmıyor olmanızı dileyerek söylemiştim.

C: Erdem Bey saçmalamayın. Neden tilkilerin "double shot grande karamel latte" ile beslendiklerinin doğru olmasını isteyesiniz ki? Yoksa siz de...

E: Yok, hayır, asla Cenk Bey! Ben o dediğiniz şeyden bir kere bile içmedim.

C: Bence atiyorsunuz Erdem Bey!

E: Ben de öyle düşünüyorum, evet.

C: Yani atıyor musunuz?

E: Cenk Bey, direkt yukarıdan copy - paste yapmayı bırakın isterseniz. Ben onları sıfırdan yazmıştım. Siz de sıfırdan başka seyler yazın.

C: Tamam, tamam. İyi ki 40 yılın başı bir şey yaptıktı. Hem ben sizin double shot grande karamel latte içtiğinize eminim.

E: Nasıl o kadar emin olabiliyorsunuz?

C: İşte böyle.

E: Nasıl?

C: Böyle işte bakın!

E: Ama nasıl?

C: E, böyle işte.

E: Nasıl?

C: Böyle.

E: Hmm!

C: Sanırım bu sefer anladınız.

E: Evet, eminsiniz Cenk Bey.

C: Aferin.

E: Evet, içtim. Ve üstelik, her gün dört kez içiyorum. Bence tilkiler de içiyor. Hatta onunla besleniyorlar.

C: Biliyorum. Bence de...

E: Yani atmıyor muydunuz?

C: Yoo!



OYUN İNCELEMESİ

Erdem: Merhaba sevgili LEVEL okurları!

LEVEL Okurları: Merhabaaa!

E: Nasılsınız?

LO: İyiiz, sağ olun. Siz nasılsınız?

E: Sağ olun; ben de çok iyiim.

LO: Cenk Bey yok mu?

E: Var.

LO: Bizim, sizin yazınızda olmamız biraz saçma değil mi Erdem Bey?

E: Hayır, hiç de değil! Dünyada okurlarıyla bu kadar interaktif olan başka dergi yazısı var mıdır?

LO: Yoktur. Hatta bu bir ilktir bizce. Siz harika bir insansınız Erdem Bey.

E: Sağ olun. Cenk Bey de fena değildir herhalde.

LO: Eh işte; idare eder.

E: Neysse bu ay, sizlere bir oyunu tanıtacağım.

LO: Oleeeey! Heeeeey! Yihuuu! Yibidi yeg!

E: Tamam, tamam! Bağırmayan! İndirin beni omuzlarınızdan!

FİLM ADAMI

Cenk: İşte o günden beri şuruplar sıvı olarak yapılıyor Erdem Bey.

Erdem: Hapların küçük ve yuvarlak olması da bu şekilde anlam kazanıyor tabii ki.

C: Evet, eğer büyük ve sıvı olsalardı ağızımızın kenarından akardı ve yeniden reçete yazdır, yenisini al, falan, filan...

E: İsterseniz sadede gelelim de okurlarımız sıkılmasın ne dersiniz?

C: Dersimiz matematik Erdem Bey, ha ha ha!

E: İlahi Cenk Bey, konuşmayı bu şekilde renklendirmesiniz halimiz nice olurdu acaba.

C: Teşekkür ederim ama ciddiyet, özellikle konu sinema olunca...

E: Pek mümkün olamıyor mu?

C: Bilemiyorum ki; hangisi sizce?

E: Bence sağ elinizdeki.

C: Aynı fikirdeyim.

E: Peki Cenkl bey. Aa! Bakın Cenkl yazdım; Dr. Cenkl & Mr. Hayt gibi oldu. Elinizdeki koli kutusunu kafaniza geçirerek istedığınıze emin misiniz?

C: Bilemiyorum ki... Yani insan belli bir yaştan sonra...

E: "Siz geçirmeyeceksiniz ben geçireyim" diyor-dum. Bana biraz büyük gelir öncein içine gazete kağıdı sıkıştırırırmı.

C: Erkek olursa "Onçin", kız olursa "Gülçin" dediniz.

E: Cenk Bey, yanlış yazınca silmek, edit'lemek falan gibi şeyler yok, değil mi sizde?

C: Yok; escape, undo, redo falan var ama "Bir de ileriki dükkanı bakın" derim.

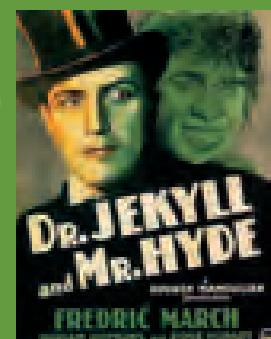
E: Aa, vakit yok; trenim gelmiş bana müsaade.

C: Oo! Üç 10 geçmiş bile; iyi yolculuklar mirim.

E: Size de ustat; Yuma'dan kart atarım artık.

C: Kart değil, çitir atın! Ha ha ha!

E: Ha ha ha! Selametle.



LO: Hangi oyunu tanıyacağınız bu ay?

E: İşteee buuuunuuu!

LO: Juiced mi? İlk kez duyuyoruz biz bu oyunu.

E: Daha önce hiçbir dergide incelenmedi mi yani?

LO: Yooo!

E: O halde hemen başlayayım değil mi?

LO: Bir saniye bekleyin Erdem Bey... Tamam, şimdi başlayabilirsiniz.

E: Efenim, bu oyun süper bir araba yarışı oyunu.

LO: Aaa!

E: Hayar hayar; hemen üzülmeyin. Need for Speed zırvalığı gibi bir şey değil.

LO: Nasıl yaniii?!

E: Yani bu oyunda yarışmanıza bile gerek yok.

LO: Yooo!

E: Ciddi söyleyorum. Paso yarışan arabalara para yatırıp olayı hepten kumara boğabiliyorsunuz.

LO: Gelin arkadaşlar, Cenk Bey'e gidelim. O çok daha süper bir insan.

E: Ama neden sevmediniz anlamadım. Bence çok güzel; bari sonuna kadar dinleyin.

LO: Hem Cenk Bey'in yazısı mavi renkte basılacakmış.

E: Hayır, tam tersi o sarı renkte yazacak bu ay. Ne olur durun; bu oyun çok güzel!

LO: Bizim boşça harcayacak vaktimiz yok. Çekil yolumuzdan piş şarlatan.

E: Fakat...

YARATTIK..!



NVIDIA.

arm



Sınırsız Bir Uzay Macerası



Wii

Mario uzaya zipliyor ve yeni üç boyutlu macerasında Wii Remote'un özelliklerini kullanarak, çeşitli galaksileri keşfetmekte. Evreni keşfedin, yer çekimsiz ortamlarda zıplayın ve prensesi kurtardığınız bu epik macerada çeşitli kostümler giyin. Mario tecrübesini bir arkadaşınızla paylaşın, hayal gücünüzü zorlayacak bir eğlence yaşayın. Arkadaşınız düşmanları geri tutarken siz de Mario ile yıldızlara ulaşın! Evrensel gerçek su ki; Mario geri döndü ve her zamankinden daha iyi.



Wii
MOVE YOU

