

TAM SÜRÜM: THE SUFFERING / WAR ROCK PROMO KODLARI
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

8,5 GB DVD

TEMMUZ 2008 — 6,50 YTL (KDV DAHİL) — 2008-07 — ISSN 1301-2124



10 SAYFALIK DEV İNCELEME (REHBERİYLE BERABER)

...VE OYUN BİTTİ

LEVEL DVD W.A.S.D. OYUNCU PROFİLLERİ (BELGESEL)
HERO ONLINE — WAR ROCK — DEVIL MAY CRY 4 — DRACULA ORIGIN
İLK BAKIŞ PRINCE OF PERSIA WH40K: DOW2 — ARCANIA: A GOTHIC TALE
SAINT'S ROW 2 — TOM CLANCY'S HAWX YAKIN PLAN STAR WARS: TFU
İNCELEME LEGO INDIANA JONES: TOA — ALONE IN THE DARK — MASS
EFFECT — RACE DRIVER GRID — NINJA GAIDEN 2 — SILENT HILL ORIGINS
DOSYA SAĞLIKSIZ AKLİN OYUNLARI — EN SAPLAMA OYUN SENARYOLARI
REHBER GTA IV (2. BÖLÜM) HABER COD5 — CRYYSIS WARHEAD
KOTOR3 DONANIM HIGH-END SİSTEMLERİN OLMAZSA OLMAZLARI
AMD PHENOM X3 8450 RÖPRTAJ HIDAYET TÜRKÇE VE FAZLASI

<http://www.level.com.tr>
9 777130121316
07
K.K.T.C. Fiyatı: 8,25 YTL

Büyük Savaş Başladı

Pvp Eventler, Soy Savaşları, Bayrak Savaşları...

Hero Online Artık Tam Sürüm!

Free2Play
MMORPG

%100 Türkçe
Türk GMler
Türkçe Destek

www.heroturkey.com

TEMMUZ 2008, SAYI 138

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Furkan Faruk Akınçı faruk@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar micavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr

Ali Güngör agungor@level.com.tr

Alp Burak Beder abb@level.com.tr

Cenk Durmaz cenkerdem@level.com.tr

Deha Uzbaş deha@level.com.tr

Doruk Cansev dorukc@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uysal erdemcenk@level.com.tr

Hasan Başaran hbsarasan@level.com.tr

Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr

Korcan Meydan gordanabi@level.com.tr

Legoe Odaburda lodaburda@level.com.tr

Meriç Erbay merbay@level.com.tr

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Balttaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dindar turbo@level.com.tr

Ufuk Özden uzden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Izmir Temsilcisi: Ziyaret Atilla, 0 232 463 78 30

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu

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

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

REZERVASYON

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

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

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

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

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

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Höşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

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

Yayın Türü: Yerel, sürüli, aylık

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

LEVEL sunar: W.A.S.D. Oyuncu Profilleri



Şimdiye dek birçok projeye imza attık; birçok projeye destek verdik. Özel sayılar, online, fuar, turnuvalar, Okur Özel, aklıma gelmeyenler... Ve yine ilginç bir projeye karşınızdayız: W.A.S.D. Oyuncu Profilleri

Başkent Üniversitesi'nden Eray ve arkadaşları, Aralık 2007'de, LEVEL'da yayımlanan Oyuncu Profilleri'nden esinlenmişler ve bu konu hakkında bir belgesel hazırlama fikri gelmiş akıllarına. Biz de onlara destek olmak istedik ve projenin basın sponsoru olduk. Sponsorluğun yanı sıra kamera önüne geçtik ve kötü oyunculuklarımıza belgesel baltalamaya çalıştık (!). Neyse ki başarılı olmadık. Ve ortaya çok kısa içinde, kısıtlı bir "dev" kadroyla bir mucize çıktı.

Eray, belgeselin hikayesini Kültür & Sanat bölümünde anlattı. Ben de işin tadını kaçırmak istemiyorum. Ve projeye katkı sağlayan herkese teşekkür ederek kadrajı **LEVEL DVD'sine** ve **CHIP Online'in** (www.chip.com.tr) **Video** bölümünde çeviriyorum.

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



Oyun dergilerinin son üç sayılarının resmi satış rakamları* netleşti: LEVEL, 11 yıllık liderliğini sürdürdü ve yine açık ara onde. Teşekkürler.

*Kaynak: **Yaysat**

LEVEL - WAR ROCK PROMO KODLARI

Sayfadaki promo kodunu kullanarak War Rock'a bir adım önde başlayabilirsiniz. Nasıl mı? Size, yani LEVEL okurlarına özel olan TAR-21 silahı ile... (Detaylar 75. sayfada.)



1. www.gamersfirst.com adresine girin.

2. Hesinize giriş yapın.

3. "G1 Sayfam" sekmesine tıklayın.

4. "Hesinizi seçin" sekmesinden War Rock hesabınızı seçin.

5. "Promosyon Kodları" sekmesine tıklayın.

6. Ekranın altındaki boşluğa aşağıdaki kodu girin.

Readme.txt - Notepad

File Edit Format View Help

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

LEVEL 0.1.0

Yenilikler:

- "Split Screen" eklendi,
- İlk Bakış'a "Haber Fazlası" eklendi.
- İlk Bakış'a "Örümcek" kutucukları eklendi.
- Sadece KAAN, kadroya katıldı.
- FaFu the Editor ya...!]

Şefo geldi...

Tatil hayalin nedir?

**Furkan Faruk Akıncı**

↳ Adam hiç gitmemiş gibi geldi bana; nasıl gittiye öyle geldi. Orada komutanlarla esas duruşa Pong oynadığını anlattı bana. Ayrıntılar bize kalsın. O değil de su gibi gitti, su gibi geldi; hoş geldin Şefo.

↳ Küba'ya gitmek, Hemingway'in oturduğu masada oturup (Tabii ki izin verirlerse...) puro ve viski içmek, sonra balıkçılara denizle oynamak, ardından yağmurun altında bağıra bağıra Las Gardenias'ı söylemek...

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.

Sefik Akkoç

↳ Çok mutluyum! Askerdeyken kendisiyle birkaç kez konuşustum; her seferinde sıkılıp bunaldığından bahsedip durdu. Neyse ki Urfa'dan tek parça olarak döndü. Merhaba Rocko. Merhaba Rocko. (Güvenlik; şu arkadaşla ilgilendi misiniz? - Elif)

↳ Hayatım boyunca hiç tatil planlamadım. "Aman denizle girelim, akşam bar bar dolaşır içelim, geceyi odamda geçirelim." Bu ne ya?! Mis gibi evim dururken ne işim var elalemek mekanında?! ("Mekan" dedim.) (Parantezi nasıl kullanacağımı da unutmadım.)

**Elif Akça**

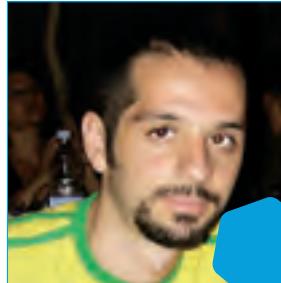
↳ Haftada bir telefonla hasret giderdiğimiz için (5 ay = 20 hafta) uzun bir tatilden dönmemiş gibi geldi bana. Ben böyle geniş, böyle rahat askerlik görmedim. Ama iyi ki kisa dönem yaptı, yoksa telefon da yetmezmiş özleme.

↳ Güneşi ve kumu sevmemiştim için (Sanırım bu antipati Karadenizli olmamdan kaynaklanıyor.) hayallerimi hep yemeşil bir ormanda, temiz ve sokabiliyeti olan böceklerden arındırılmış bir dağ evi süsler.

**Cem Şancı**

↳ Şefik dudaklarından bal akan, ilk bir bahar sabahı gibi günümé açan ve gözleriyle kalbimi çalan bir dilber olmadığı sürece, bana ne?! Neden mutlu olayım? Cebime para, keyfime keyif mi katıyor? Hayır. Hoş gelmiş.

↳ Virgin Galactic Airways'in uzay uçuşları ile dünya yörüngeşinde birkaç saat geçişsem, şu an için rahatlayabilirim. Bir de iki uzaylı ile karşılaşıp bizim gezegenin aslında bir şaka olduğunu ve evrenin geri kalanında mantığın hakim olduğunu öğrenirsem tamamıyla rahatlarım.

**Tuna Şentuna**

↳ Şefik'in geçtiği yollardan ben de geçtiğim için onu çok iyi anlıyorum ve diğerlerine göre döndüğünde daha çok seviniyorum. (Ayrılm yapmayı alım hop! - Elif) Nasıl rahatlamaştıranım, canım.

↳ Bolca deniz, çokça kum, limitsiz eğlence ve sınırsız bikini... Net olarak anlatılabildim, değil mi?

**Burak Akmenek**

↳ Bana mi geldi, bana ne?! He he! Şaka bir yana, tabii ki mutluyum. Her Türk gencinin görevi bu. Ona bir de hayırlı bir kismet bulmalı şimdil! (Orasını karıştırmayalım hafız! - Fırat)

↳ Bekarken İrlanda'da bol kızıl saçlı ve cilli kızların arasında olmak istiyorum. Şu anda ise güzel bir sahilde, gaların sesini dinleyip huzur bulmak bana yeter.

LEVEL Ödülleri**Altın**

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

**Gümüş**

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

**Bronz**

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

**LEVEL Damgaları****İlk Defa ve Sadece LEVEL'da**

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

**Denedik**

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.

**Tam Sürüm**

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

Bir Bakışta 137. Sayı**PUAN****9,5**

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor» Strateji meraklılarının yüzlerini güldüren Galactic Civilizations II, bir eklenme paketinden çok daha fazlasını sunan Twilight of the Arnor ile geçen sayının ilk sırasına oturdu.

9,2

Age of Conan: Hyborian Adventures» MMORPG'lerin PC oyunculuguunu ele geçirmeye ve WoW'un gücünü -az da olsa- kaybetmeye başladığını -günde Age of Conan: Hyborian Adventures hazır gibi yetiştirdi.

8,9

Echochrome» Echochrome, özgünlüğü ve akıl çalıştırın oynanış sistemiyle bizden ödül almaktan hiç zorlanmadı.

8,2

FIOw» Sıra dışı grafiklerinin yanında hipnotize eden bir oynanış sistemine sahip olan FIOw, verdigimiz puanı fazlaıyla hak eden bir yapıp.

8

City Life Edition 2008» Çok sayıda yenilik içermese de, City Life Edition 2008, son zamanların kaliteli şehir simülasyonlarının biri.



"Ama kaç megabit?!"

=HOS GELDIN=

VDSL2

=HOS GELDIN=

32 MEGABIT

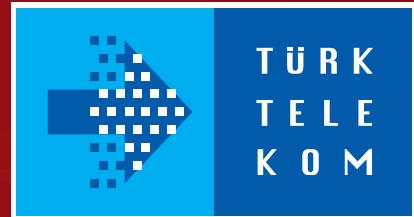
MEGABIT

32 MEGABITLIK OLAĞANÜSTÜ HİZİYLA, VDSL2 ARTIK TÜRKİYE'DE.

Türkiye'nin telekomünikasyon devi Türk Telekom, teknolojideki atılımlarına bir yenisini ekliyor ve Türkiye'de internet bağlantı hızını olağanüstü artıracak VDSL2 teknolojisini hayatı geçiriyor. Böylece

Türkiye'de internet hızı, 32 megabite olmuş oluyor. Telefon hattınız üzerinden ulaşılacak olan VDSL2, DSL ailesinin en yeni ve en hızlı üyesi. VDSL2, ses, görüntü, veri, HDTV ve interaktif oyun gibi uygulamaların sunulması için özel olarak tasarlandı. Türk Telekom, ADSL teknolojisinde olduğu gibi,

VDSL2 için gerekli altyapıyı, sizler için İnternet Servis Sağlayıcılara sunuyor. Olağanüstü hızıyla, internet dünyasında yepyeni bir çığır açan VDSL2, artık Türkiye'de.



İÇİNDEKİLER



THE SUFFERING

MİNİMÜM SİSTEM: PIII 1 Ghz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: P4 2 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

THE SUFFERING

TAM SÜRÜM REHBER: 94

Aksiyon, korku, gerilim, şiddet, kan, revan! Torque, karısını ve iki oğlunu öldüren ve bu yüzden ölüme mahkum edilen bir dostumuz. Böylesine büyük bir derdi yokmuş gibi bir de içine tıkıldığı haphisaneden garip olaylar vuku bulmaya başlamışın mı! Torque'un canavarların tika basa doldurduğu bu haphisaneden canlı olarak kurtulması için ona yardımcı olmamız gerekiyor. 2004 yılında piyasaya sürülen ve oyun otoriteleri tarafından başarılı bulunan The Suffering, bu ayki "tam sürüm" hediyemiz.



PRINCE OF PERSIA

İLK BAKIŞ: 12 VİDEOLAR: DVD

Aradan geçen yıllar Prince'ı yaşlandırmamış; aksine daha genç ve renkli bir görünüm katmış ona. Madem öyle, madem kurartılması gereken kişi ve kurumlar var, o zaman Prince'e yardım edelim de yorulmasın deluğanlı!

LEVEL 138

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 LEVEL Ligi
- 10 Split Screen

İLK BAKIŞ

- 12 Prince of Persia
- 14 Warhammer 40000: Dawn of War II
- 16 Arcania: A Gothic Tale
- 18 Lord of the Rings: Conquest
- 20 Tom Clancy's H.A.W.K.
- 22 X-Blades
- 24 Saint's Row 2



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 50 EKSTRALAR: DVD

Yıl 2008, mevsimlerden sonbahar (Aslında yaz ama "sonbahar" daha iyi gidiyor bu cümleye.), ve Metal Gear Solid 4 ofise giriş yapmış bulunmakta. Bu giriş anı, FaFu the Editör'ün arazimden ayrılmış anlamına geliyordu. Şöyle ki; oyunun elimize geçmesini takiben bir hafta boyunca Faruk, gece 02:30 servisine abone oldu. Gerisini siz düşünün artık. Eh, haklı da...

SAĞLIKSIZ AKLIN OYUNLARI

DOSYA: 66

Hasta misiniz siz?! Deli bunlar ya! Sağlıklı akillara sahip olmadıklarından şüphe ettiğimiz insanlar ve onların hazırladıkları deneyel oyunlar... Oturun, sakin olun ve okuyun.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Avalon Deluxe

Chaos Theory

Devil May Cry 4

Dracula Origin

İstila

Penny Arcade Adventures

RIP Strike Back

Spore

Star Defender 4

Theseus and the Minotaur

Zamby and the Mystical Crystals

BEDAVA OYUNLAR

Echoes

Gunrox

JelloCar

Pteroglider

Ultrastar

War Rock

When Clones Attack

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)

LEVEL (Wallpaper Paketi)

Dead Space (Wallpaper Paketi)

Mafia 2 (Wallpaper Paketi)

Metal Gear Solid 4 (Wallpaper Paketi)

TOM CLANCY'S H.A.W.K.

İLK BAKIŞ: 20

Tony Hawk serisinin bu yeni oyununda... Ne Tony Hawk'ı ya? Tom Clancy's serisinin bu yeni oyununda "uçuyoruz". Bir hayli sürtütlü bir şekilde hem de... Kafamız da iyİ zaten!



Race Driver: GRID (Wallpaper Paketi)

Saints Row 2 (Wallpaper Paketi)

Tomb Raider Underworld (Wallpaper

Paketi)

Wow: Wrath of the Lich King (Wallpaper

Paketi)

VİDEOLAR

Beyond Good & Evil 2

Brothers in Arms: Hell's Highway

Collapse

Dawn of War II

Death Track Resurrection

Face Breaker

Far Cry 2

Fatal Inertia

Guitar Hero: Aerosmith

Guitar Hero: World Tour

Guitar Hero III: Legends of Rock

Infinite Undiscovery

Last Remnant

Prince of Persia

PS Home

Rayman Raving Rabbids: TV Party





EN SAPLAMA OYUN SENARYOLARI

DOSYA: 30

Ne diye saplıyorsunuz arkadaşım?! Biraz yaratıcı, biraz eğlenceli, biraz düşünceli olsanızı! Madem saplayıp durdunuz yıllarca; biz de ipliğinizi pazara çıkarıyoruz.

YAKIN PLAN

26 Star Wars: The Force Unleashed

DOSYA KONUSU

30 En Saplama Oyun Senaryoları

66 Sağlıksız Aklın Oyunları

PC İNCELEME

34 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

38 Alone in the Dark

40 Dracula Origin

42 Mass Effect

44 Race Driver: GRID

46 Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition)

47 Trackmania United Forever

48 KONSOL USTASI



RACE DRIVER: GRID

İNCELEME: 44

Oynadığın tüm yarı oyunlarından kısa sürede sıkılan ve bu huyundan şikayetçi olan Rocko the Şoför, şansını bir kez daha deniyor ve Race Driver: GRID'e aşık olmaya çalışıyor: Bu bir aşk hikayesidir...

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

İNCELEME: 34

Parça değiştirme zamanı geldi; söz, Indy'de...



KONSOL İNCELEME

50 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

60 The Bourne Conspiracy

62 Ninja Gaiden II

63 Silent Hill Origins

64 Everybody's Golf 2

64 Warriors of the Lost Empire

110 KAFA AYARI

114 SADECE KAAN

118 ALTIGEN

124 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

İLK BAKIŞ: 14

Warhammer evreni dur durak bilmiyor; serinin bu yeni halkasına "Merhaba" deyin...



ALONE IN THE DARK

İNCELEME: 38

"Karanlık" bize neler getirecek" diye düşünüp durduk ayıldır... Sonunda geldi ve bize "göz kirpması"nu hediye etti. Yine de seviyoruz onu...

Google Desktop v5.1.709.19590

HyperSnap v6.12.02

ICQ v6.0

Kaspersky Internet Security v7.0.0.125

Maxthon Browser v2.0.4.5799

mIRC v6.3

Motherboard Monitor v5.3.7.0

Password Agent v2.5.1

QuickTime v7.2

RealPlayer v11

Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15

SUPER v2007.build.23

System Mechanic Professional v7.1.12

TeamSpeak 2 v2.0.32.60

uTorrent v1.7.5

WhereIsIt? v3.84

Winamp v5.5

Windows Live Messenger v8.1.0178.00

WinRAR v3.71

Xfire v1.83

AYRICA

W.A.S.D. Oyuncu Profilleri (Belgesel)

War Rock

Hero Online

Sağlıksız Aklın Oyunları

Film Fragmanları

Resident Evil 5

Rock Band

Shaun White

Snowboarding

Soul Calibur 4

Spectral Force 3

Spore

Star Ocean 4

Street Fighter 4

The Agency

Tom Clancy's EndWar

FİLM FRAGMANLARI

City of Ember

Madagascar: Escape 2

Africa

Mummy: Tomb of the

Dragon Emperor

Righteous Kill

The Love Guru

Tropic Thunder

YAMALAR

Atlantis III:

The New World

XP Patch

Call of Duty 4 v1.6

Universe at War:

Earth Assault

Patch 3

SÜRÜCÜLER

ATI v8.5

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack

v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0

v3.0

NVIDIA v175.16

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime

Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager

v10.0.219

Ad-Aware 2007 v7.0.2.3

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition

v7.5.503

BenchEmAll v2.648

BitDefender Internet

Security 2008 v6.0.3790.0

CCleaner v2.01.507

Daemon Tools Lite

DOSBox v0.72

FlashGet v1.9.6

Fraps v2.9.2

DOKUZUNCU HAFTA

BU HAFTA: FUZION FRENZY 2

Ben geldim, askerden geldim, yeni geldim. Nerede kalmıştı? En son hangi oyunu oynamıştık, en son kimi yenmiştim? Hatırlayan var mı? Bu soruların cevabını bilip yollayan ilk kişiye... Yok bir şey. Devam ediyorum. Ben yokken LEVEL Ligi ilerlemiş, ilerlemiş ve Faruk ile Elif almış başlarını yürümüşler. Ama artık ben geldim! Bu haftaki oyunumuz Fuzion Frenzy 2. Birbirinden ilginç bir "mini oyunlar yumağı" olan FF2'de Sumo Paint'i seçtiğim; dar ve altigenlerden oluşan bir platformda, küreler ile zemini boyamamız gerekiyor. Süre bittiğinde en çok altogene sahip olan kazanıyor. Nasıl?



İlk tur ilk maçı... Elif'in rakibi genç golcu Doruk... Elif'in hırsı ve heyecanı, oyunu ayakta oynamasından anlaşılıyordu. Defalarca oturtmaya çalıştım onu ama ikna edemedim. Zaten Doruk da fazlaıyla dişli çıktı ve turlar heyecan kazandı. Yapay zekanın kontrol ettiği oyuncular dışındaki ikili arasında yüksek puan alan galip sayıldıgı ve üç galibiyete ulaşanın tur attadığı sisteme, Elif, Doruk'u 3-2 yendi ve tur atlayan taraf oldu. İkili arasındaki bir maç da berabere bitti. Beğenmiş bir biten bu maç, belki de Doruk'un Elif'i elemeye en çok yaklaştığı andı.

"SON BİRKAÇ AYDIR EN İYİSİ O. NEDEN?"

ÇÜNKÜ BEN YOKTUM!" - ŞEFİK

OYUNCULAR



FARUK

Maçlar başlamadan önce herkesin dilinde aynı cümle vardı: "Faruk haftalardır galip geliyor ve kimse onu durduramıyor." "Durun" dedim, "Ben durdururum" dedim, "Bana bırakın" dedim; dinletemedim. Daha önce onlara galibiyet almamış mıydım? Faruk'u yememiş miydım? Onu boyunu büük bir şekilde uğurlamamış mıydım? Son birkaç aydır en iyi o. Neden? Çünkü ben yoktum! Maçlar boyunu bu iddialı tavımdan eser yoktu çünkü büyük konuşup rezil olmakvardı işin ucunda.)



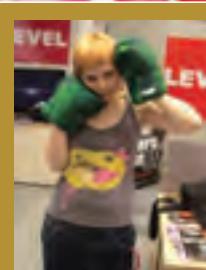
Ve hem öğrencilik, hem de askerlik kariyerini geride bırakarak "hayata atılma" seviyesine erişen Şefik (yani ben), sonunda sahaya çıktı. (Çıktım.) İlk turda Faruk'la eşleştiğim için mutluydım çünkü LEVEL Ligi'nde büyük bir çıkış yakan Faruk'u ilk turdan eleyebilir ve kahraman olabilirdim. 1-0 da öne geçtim; Faruk'u ilk turdan eleyebilir ve kahraman olabilirdim. Ama üst üste gelen üç beraberliğin ardından Faruk'un içindeki canumlandırdım. Ama üst üste gelen üç beraberliğin ardından Faruk'un içindeki canavar ortaya çıktı ve kendimi dışarıda buldum. Skor: 1-3.



LEVEL PAF LİĞİ

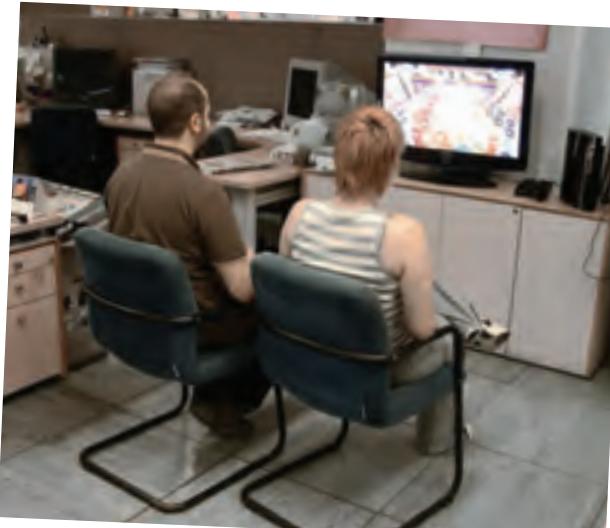


Aldım, verdim, ben seni yendim. Oyunun orijinal adı ve şarkısı sözleri (?) tam olarak söylemiyorum ama bu ay LEVEL PAF Ligi'nin oyunu "Aldım Verdim" oldu. Hani iki kişi karşı karşıya geçer, aynı hızda durur ve sırasıyla adım atmayı başlar; en sonunda ortada buluşan iki kişiden kim kimin ayağına basarsa o kazanır ya... İşte o oyun. LEVEL Ligi'ndeki eşleşmelerle başladığımız mücadelede ilk olarak Faruk ve Elif karşılaştı. Faruk'un önceki hafta sonu yaşadıkları (ve yaşattıkları) Elif'i korkutmuş olsa da ayağı ezilen kişi Faruk oldu. Diğer mücadelede ise bendeniz, Doruk'un ayağını bir sineği ezer gibi ezdim. (Pardon Doruk!) Finalde ise bir bayanla (Ören Bayan mı? - En kötü esprimiz böyle olsun! - Fırat) karşılaşmak beni az da olsa dizginledi ama Elif'in "Yarım adım ne ya?" diye çıkışması ve cahilliğini ortaya koyması mağlubiyetine zemin hazırladı. Belki Fuzion Frenzy 2'de felaket bir performans sergilemiş olabilirim ama PAF Ligi'nin 5 pu-anını kapmayı bildim!



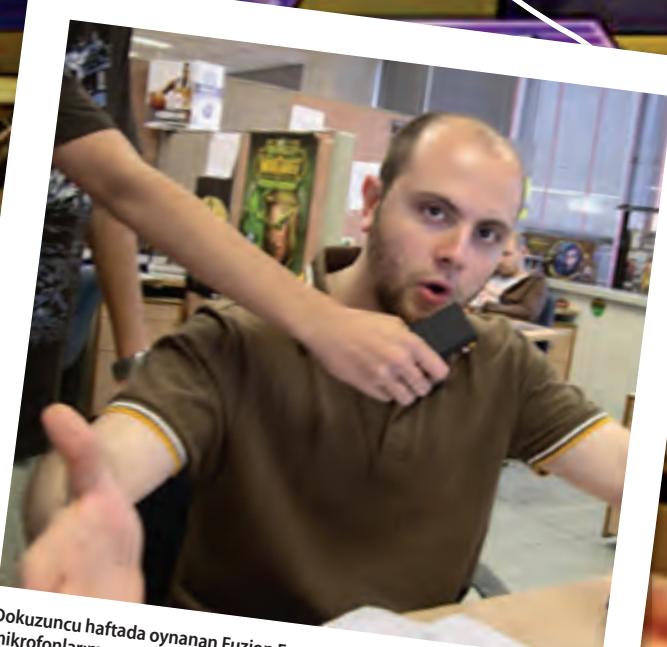
ELİF

Elif'i nasıl buraktıysam o şekilde buldum; hala enerjik, heyecan dolu, eğlenceli ve hırslı. Karşılaşmalara başlamadan önce takındığı tavır ve rakiplerine verdiği gözdağı görülmeye değerdi. Faruk'un ölenlenmez gidişatını durdurmak isteyenlerin başında gelen Elif, kurada benle eşleşince biraz tedirgin olmadı değil.



Önce üçüncü / dördüncü maçı oynadı ve büyük hayal kırıklığı yaratan Şefik ("Ben" demeye utanıyorum!) bu maçı da kaybedip dibe vurdu. Zaman kaybetmeden final maçına başlayabiliirdik; bir yanda Elif (solda), diğer yanda Faruk (sağda)... Aşırı ciddi suratlarla maça başladılar. O gün anladım ki Faruk'un merhamet duygusu içinden sökülmüş almıştı. Elif'e bir sayı verdiğine baksın lütfen; 3-1'lik galibiyetin ardından bize küçümser gözlerle bakıyordu. Korkutucu.

OYUN: FUZION FRENZY 2
İNCELENDİĞİ SAYI: -
PUANI: -



Dokuzuncu haftada oynanan Fuzion Frenzy 2 müsabakalarından sonra mikrofonlarımı Sayın Faruk Furkan Akıncı'ya yönlendirdik ve sorduk: Neden Sumo Paint? Uzak Doğu'lu tavırlarıyla bizi karşılayan ve sorumuza içtenlikle cevap veren Faruk Yokozuna, şu şekilde kükredi: "Oyunu sen seçtin arkadaşım, ne bicism soru bu? Ayrıca, ne nerdeyim?" Teşekkürler Yoko!

P U A N D U R U M U		
İSİM	BU AY	TOPLAM
ELIF	8	64
FARUK	10	62
ERCAN	0	48
FIRAT	0	31
ŞEFİK	5+5	27
TUNA	0	21
MURAT	0	21
DEHA	0	19
BURAK	0	10
DORUK	6	10
MAHMUT	0	5
REcep	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

GÜNÜN GALİBİ

FAFU YOKOZUNA
10 PUAN

2008 yılı Faruk açısından çok iyi geçiyor. Durdurulamaz bir güç, bir canavar yaratılmış ben yokken. Kendisinin önünde saygıyla eğiliyorum. Dört maç üst üste sende hocam!

**"OYNU SEN SEÇTİN ARKADAŞIM,
NE BİCİM SORU BU? AYRICA,
NE NERDEYİM?" - FARUK YOKOZUNA**

DORUK

Doruk'u ilk defa gördüm yahu! Ben askere gitmeden önce var mıydı? Fırat? Hafızamı da mı kaybettim? Yok artık! Doruk iyi çocuk, hoş çocuk, cesur çocuk. LEVEL Ligi'nden önce diğer oyunlarda sergilediği performansı dikkate takip ettim ve kendisini tarttım; fena değil, çok genç ve önünde uzun bir kariyer var. Bakalım Fuzion Frenzy 2'de nasıl...



ŞEFİK

Askerlik boyunca oyunlardan uzak kalan ve yetenekleri körelen ben, 2007 yılında ara verdiğim -başarılı sayılabecek- kariyerime devam edip edemeyeceğimden emin değildim. Sonuçta ellerim paslanmıştı ve oyun dünyasının renkli görselliğini algılamakta güçlük çekiyordum. Ama son anda oynamaya karar verdigimiz Fuzion Frenzy 2, beni umutlandırmıştı; muhteşem bir dönüş yapabilecektim.



**GEARS OF WAR 2****Çıkış Tarihi: 25 Kasım**

Mayıs ayında "ilk bakiş"ını yayınladığımız Gears of War 2'nin yeni ekran görüntülerini gördükçe içimiz kiper kiper oluyor sevgili okurlar. Marcus Fenix'in ve Delta Squad'ın macerasını kaldığı yerden devam ettirecek olan GoW2, yeni görsel efektlerle Xbox 360'ın şanını sürdürerek gibi görünüyor.

**WARHAMMER ONLINE:
AGE OF RECKONING****Çıkış Tarihi: 2008'in üçüncü çeyreği**

MMORPG'ciler Warhammer Online: AoR'yi beklemekten bitap döştüler. EA de oyuncuları bir nebze de olsa mutlu etmek ve onların heyecanını korumak için dur durak bilmeksiz ekran görüntüleri yayılıyor. İşte o ekran görüntülerinden en yenisi...

**STAR OCEAN:
THE LAST HOPE****Çıkış Tarihi: Belli değil**

Final Fantasy serisinin babası Square Enix, RPG'ye doymuyor. Tri-Ace'in yapımlığında yolculuğuna PSone'da başlayıp PS2'de devam eden -ve bir başka Square Enix serisi olan- Star Ocean serisinin yön şaşmış gibi. Zira serinin yeni oyunu olan Star Ocean: The Last Hope -şu an- sadece Xbox 360 için hazırlanıyor.

NIŞAN AL! HAZIR OL!

**Beklenen oyunların yeni
ekran görüntüleri**

E skiden buralar heeep Tam Ekran'dı sevgili LEVEL okurları. Hatırlarsanız Tam Ekran'da bir oyun seçiyor ve o oyunun en yeni ekran görüntüsünü sizlerle paylaşıyordum. Ancak fark ettim ki bir oyun kimseye yetmiyormuş. Alın size piyasaya çıkmak için can atan 10 iddialı oyun ve 10 yeni ekran görüntüsü! ☺

**BEYOND GOOD AND EVIL 2****Çıkış Tarihi: Belli değil**

2003 yılından beri bu antı bekliyorduk. Adventure ile aksiyon öğelerini başarılı bir senaryo ile buluşturan ilk Beyond Good and Evil'ın ardından, beş yıl boyunca bir devam oyunu istedik, durduk. Ve sonunda Ubisoft beklenen açıklamayı yaptı ve Beyond Good and Evil 2'nin trailer'ını görücüye çıkardı. Şu an için PC, Xbox 360 ve PS3 için hazırlanan oyunun trailer'ından bir görüntüyle sizin baş başa bırakıyoruz.

FABLE 2

Çıkış Tarihi: 2008'in dördüncü çeyreği
Nisan ayındaki Fable 2 "ilk bakış"ımızdan sonra tüm RPG severlerin, Xbox 360 için bekleyen bu oyunu dört gözle beklediğini biliyoruz. Zira yazında da belirttiğimiz gibi yapımcılar, oyunla ilgili çok iddialı vaatler veriyorlar. Bizim de tek arzumuz bu vaatlerin yerine getirilmesi.

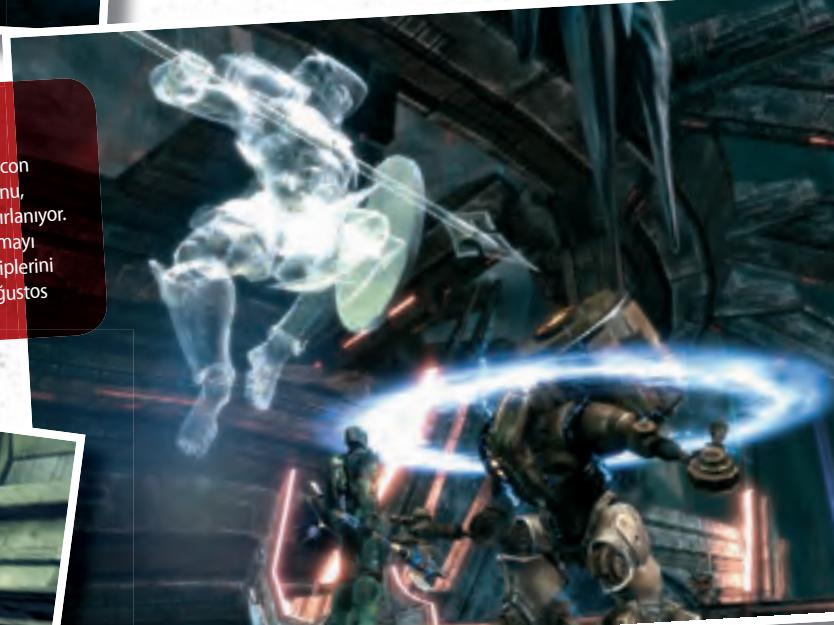


SOUL CALIBUR IV

Çıkış Tarihi: 29 Temmuz
135. sayımızda "ilk bakış"ına yer verdığımız Soul Calibur IV, bildiğiniz gibi, Star Wars karakterlerini Soul Calibur karakterleriyle karşı karşıya getirecek. Daha önce yayımlanan ekran görüntülerinde Yoda'yı ve Darth Vader'i görmüştük; şimdi ise karşımızda, işin kılıçıyla karizmatik bir Jedi var. Merakla bekliyoruz.

TOO HUMAN

Çıkış Tarihi: 19 Ağustos
Bir Xbox 360 oyunu daha... Silicon Knights imzalı bu aksiyon oyunu, Unreal 3 grafik motoru ile hazırlanıyor. Görselliğle büyük fark yaratmayı hedefleyen Too Human'ın rakiplerini sollayıp sollayamayacağını Ağustos ayında göreceğiz.



DEAD SPACE

Çıkış Tarihi: 31 Ekim
Dead Space röportajımızı okuyanlar bilir; EA'nın bu survival horror /TPS'si, yeni oynanış dinamikleri ve iddialı karakter tasarımları ile raflardaki yerini almayı bekliyor. "İddialı karakter tasarımları" demişken... Ekran görüntüsünde, karşımıza çıkacak olan yaratıklardan birini son nefesini veriken görüyoruz.

TOM CLANCY'S ENDWARS

Çıkış Tarihi: 26 Ağustos
Sesle kontrol sistemi ve geniş multiplayer modu ile dikkat çeken, Ubisoft imzalı Tom Clancy's EndWar, bildiğiniz gibi PC, Xbox 360 ve PS3 platformları için hazırlanıyor. İlk ekran görüntülerile bizi etkilemeye başaran EndWar'un yeni görüntüleri de oyunun boş çekmeyeceğini kanıtıyor.



YAPIM Ubisoft Shanghai
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.ubisoft.com

Bİ'Sİ DİCEM

Lütfen Prince çok atletik olsun. Duvarlardan kaydıktan sonra üç salto atmakla kalmayın; tüm hareketleri birbirlerine bağlayın.

YA GECENİN GETİRDİĞİ KARANLIK BAKI OLURSA...

Prince of Persia

Baştan belirteyim; Elika varken Prince'ı bir yerden bir yere sürüklemek istemiyorum ben. Bir kere Elika daha çekici, Elika daha güzel ve Elika daha... Dişi! Libidosu 3000'e fırlamış Prince'ın, tesisatı kullanamadığı için düz duvara tırmanmasında rol almak istemiyorum yani; zorla mı? Hem Elika'yı kontrol edebilseydik Elika, Prince'ı değil; Prince, Elika'yı takip edecek gibi olay daha fazla anlam kazanmış olacaktı. ("Kaçan kovalanır" hesabı...) Sonuçta, bu oyunda Prince'ın prenslikle bir alakası yok ve o, macera uğruna çöllerde, dağlarda, ovalarda dolaşan bir deliyi canlandırıyor. O kadar zaman çölde dolaş, kumlara yat, taşa sarıl; eh, sonunda bünye de itiraz ediyor bu duruma. İşte bu yüzünden ki Elika'nın Prince'ın peşinden koşması hiç mantıklı değil. Çok biçimsiz ve özensiz bir kurgu; Ubisoft'u kınayarak başlamak istiyorum bu şahane "ilk bakış"a. (Garip şeyler olacağını anladınız, değil mi?)

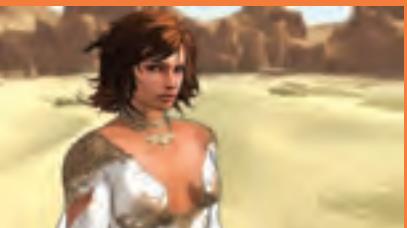
Bumuş hayatın nabzı...> Hayata can verendir Tree of Life... (Veya Elika...) Ve hayatın son bulmasını isteyendir Ahriman. (Hala aklım Elika'da.)

(analiz)**DAHA FAZLA SİLAH?**

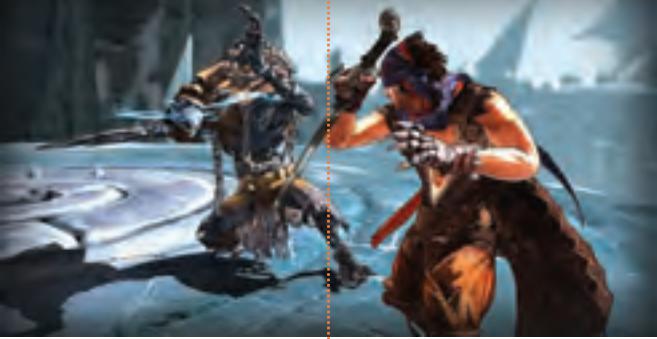
PoP'ta, Prince'ın taşıdığı pençe ve kılıç dışında oyunda hiçbir silah sahip olamayacağınız ve sahip olduğunuz bu iki silah da hiçbir şekilde güçlenip seviye atlamayacak.

Hiçbir yerde görmek istemediğimiz bu davranışları Elika'nın tepkisi, "Prince, lütfen bana yardım et ve Ahriman'dur duralım!" şeklinde oluyor. "Git be kızım; yapışın sülük gibi zaten!" diye çıkan Prince'in gerizekalı olduğunu böyleslikle anlamış oluyoruz. (Latife yapıyo-rum.)

"Buralarda petrol kuyusu mu var?"> Prince of Persia'daki (PoP) "karanlığın dünyaya yayılma prensibi" -daa önce de belirttiğim gibi- Okami'den devşirilmiş gibi hiziköyür. Yalnız Okami'den farklı olarak, bu oyunda bir alanı karanlıktan kurtardıktan sonra alan aniden çiçeklerle, böceklerle dolmayacak. Ubisoft, yeni PoP

İŞTE GERÇEK PRENSES

Farah'ı unutun artık yahu! Gitti o; iki yıl önce onunla tüm ilişkilerini koparttı Prince; artık onun yeni bir gözdesi var; adı Elika. Elika maalesef bizzat kontrol edebileceğimiz bir karakter olmayacak. O sadece Prince'ın peşinden koşuran büyüğün bir kızı. En az Prince kadar yetenekli ve yine en az Prince kadar atletik. Elika'nın bir özelliği de hiçbir şekilde Prince'ye ayak bağı olmayacağı olması. (Olacak mı, olmayacak mı?!) Diyelim ki Prince ve Elika, biri diğerinin arkasında olacak şekilde ince bir tahtanın üzerinde yürüyorlar. Prince anı bir hamle yapıp geride dönme riski kalırsa Elika'ya saplanmayacak; Elika hemen yoldan çekiliп Prince'ye yol açacak. Yani, yapay zekanın kontrolünde olmasına rağmen bu güzel kızının bir hayatı akıllı olacağını tahmin ediyoruz.



AYDINLIK TARAF

- Erika!
- Erika'nın her duruma uygun hareket edebilmesi
- Önceki PoP oyunlarına göre daha fazla özgürlük

KARANLIK TARAF

- Tek düşmanla savaşmak sıkıcı olabilir
- Senaryo oldukça klişe

İçin gerçek zamanı olarak değişen bir dünya tasarlıyor. Yani birkaç dakika önce koşarak geçtiğiniz bir bölge, birkaç saat sonra karanlığın esiri olabilecek veya eğer o bölgeyi temizlediyseniz, zaman içinde doğanın hakimiyetini tekrar kurduğunu görebileceksiniz.

Assassin's Creed'den (AC) iyi olmasın, Ubisoft yeni PoP'ye de AC gibi "özgür bir dünya" temasında hazırlıyor. Yani Prince ve Erika istedikleri yerde, gönüllerince raks edebilecekler. (Bu cümleden çıkaracağınız anımlar için sorumluluk kabul etmiyor.) Yanlış anlaşılma mahal vermemez için gerekli açıklamayı yapıyorum: Buradan Prince'in doğada özgürce dolaşacağı sonucunu çıkarmak yanlış olur. Zira oluşturulmak istenen oyun mekanlığında, Prince'in istediği yere gitmesi ve oradaki görevi yerine getirmesi hedef alınmış durumda. (Daha mekanik konuşabilir misin acaba? Anlayamadım da ben. - Elif)

Hızlı hızlı "Hangi görev? Ne görevi? Neler oluyor?" diye sorduğunuzu taaa buradan duydum. Az önce de bahsettiğim üzere, "çıraklık" Prince'in dünyasını yavaş yavaş ele geçiriyor. Prince ve Erika da bu kötüye gidişi durdurmak zorunda. Prince, bir yere girerek oradaki karanlığın kaynağını bulmalı ve onu yok etmeli. (Yeterince net bence.) Tabii ki işin içinde ICO vari bir "karaklık güç" olunca, Prince'in düşmanları ve karşılaşacağı engeller de ona göre şekilleniyor. Yani testere, dev giyotinler, dikenli kütükler ve benzer engelleri bu oyunda göremeyeceksiniz. Galaksi kadar siyah, balık türevi bir madde oyun boyunca Prince'in korkulu rüyası olacak. Bu madde bazen duvarlardan sızcak ve Prince'in duvarlarda ilerleme hevesine

ket verecek, bazen geniş bir bölgeyi kaplayarak Prince'in bu bölgeyi aşması için akrobatic hareketler sergilemeye neden olacak, bazen de Prince'i zehirleyerek onu yavaş yavaş karanlığın dünyasına çekecektir. (Evil Prince!)

Nerede çokluk, orada....?

"Amaaaan! Hep balık, hep karanlık; tüm oyun böyle geçmez ki ama?!" Haklısınız; zaten tek düşmanınız, kötüluğun simgesi olan "balık" olmayacak. Kanlı - canlı (Burası tartışılır aslında.) yaratıklar da Prince'e dünyayı zindan etmek isteyecek. Bu noktada Ubisoft'un ilginç bir kararı gözle çarpıyor: Oyun boyunca hiçbir zaman tek bir düşmandan fazlasıyla savaşmayı bekleyeceksiniz. Hemen "Ama çok yavan!" gibi yorumlar yapmayın zira yapımcılardan gelen bilgiye göre bu düşmanlar en az Prince kadar yetenekli olacak ve onları yenmek ter dökütrecek.

Prince'in düşmanlarına karşı kullanacağı pençesi ve kılıcı, düşmanlarını yenmek için yeterli olacağa benzer ama "Free Form Combo" sistemi sayesinde, üç farklı tuşla farklı kombolar yapacak olmamız gerçekten heyecan verici. (GoW'daki "hafif - hafif - ağır saldırısı" kombolarından herkes sıkıldı.)

Prince, düşmanlarını hırpalamak için kullanacağı pençeleri, aynı zamanda - alışkin olduğumuz - boşluklara düşmek için de kullanabilecek. (Kahramanımız, maalesef, artık zamanı geri alma gücüne sahip değil.) Bir duvarın en üst noktasından en alt noktasına kadar bu pençenin yardımıyla yavaşça inebilecek Prince ve bu hareketi oyun boyunca bolca kullanacağız.

Uzun lafın kısası: yeni nesil, cel-shade grafik teknolojisiyle donatılmış olan yeni PoP, farklı oynanış sistemi - ve elbette Erika'yla - bir hayli dikkat çekici. Bakalım zaman ne gösterecek... ☺

Akrobatic hareketleri, dövüş yeteneği ve baldızı Erika ile Ahriman adındaki kötülüğü durdurmak üzere harekete geçen Prince, oyun dünyasını renklendireceğe benziyor.

Bİ'Sİ DİCEM

N'olur sonlara doğru Prince bu paçoz halinden kurtulsun ve gerçek bir prens olsun.

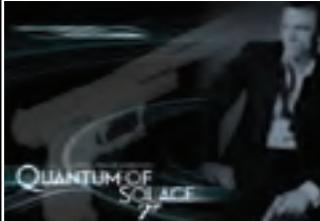
QUANTUM OF SOLACE İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI'NDAN GÜNÜMÜZE...

Nintendo 64'teki GoldenEye'dan sonra iyi bir Bond oyunu göreniz olduğunu söyleyin? (Olduysa lütfen, LEVEL Bond Takip Hattı'ndan bize ulaşın.) SW oyuncularından iyi olmasın, Bond oyunları da pek bir şeşimsizdir; akılda kalmaz, sıkıcıdır, sıradandır; hem kel hem fodul, hem de eblehtir.

Bu yüzden Quantum of Solace (QoS) hakkında olumlu bir şekilde konuşmaya gerek yok. Belki oyun Call of Duty 3'ün arkasındaki firma, Treyarch hazırlıyor olabilir; belki yapay zeka üzerinde çok çalışıyor olabilir ama bunların hiçbiri QoS'ın iyi bir oyun olacağa anımlına gelmiyor.

Bir FPS olarak tasarılanan oyun, kendinizi James Bond gibi hissetmeniz adına third person kamerasını da kullanacak. Yani siper aldiğinizde, bir çıkıştı tutunmanız gerekiyor, Bond'un mavi gözlerinin gözükmesi şart olduğunda, sevgili Daniel Craig modelimizi rahatlıkla görebileceğiz.

"Düşmanların kurşunlara dayanıklılığını artırmak, oyunun zorluk seviyesini yükseltmek adına uygulanmış basit bir çözüm" diyen Treyarch, düşmanların yapay zekasına özen gösterdiklerini ve düşmanların genellikle siper arayacağını, zor durumda kaldıklarında arkadaşlarına sesleneceğini ve vurulmak üzere kurşunlarının ortasına atlama yeteneğini belirtiyor. God of War tarzı "zamanında tuşa basma" mini oyunları ile kontrol edilemeyecek sinematik aksiyon sahnelerinin de yer aldığı Quantum of Solace, PS3 ve Xbox 360 için Kasım ayında piyasada olacak.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Japon istilasına hazır olun

Acımasız Japon generali, yakalanmış olan Amerikan askerinin yanına yaklaşıyor, yanında duran askerden bıçakını alıyor ve kamera kana bulanana dek askerin boğazını kesiyor. Bu iyi haberdi; kötü haber, hemen yan çadırındaki asker sizsiniz ve aynı akibet siz de bekliyor. Neyse ki zamanında gelen yardım sayesinde korkunç bir ölümden kurtuluyor ve İkinci Dünya Savaşı'nın en "deli" milletine karşı savaşma hakkı kazanıyorsunuz.



Bu satırlardan anladığınız üzere, yeni CoD oyununun modern zamanlarda değil, aynı CoD3 gibi İkinci Dünya Savaşı döneminde geçeceği kesinlik kazandı. (Sürekli yanlış yönlendirildik; lanet olsun!) CoD3'ün arkasındaki firmanın, yani Treyarch'in PC, PS3, Xbox 360 ve Wii için hazırlamakta olduğu yeni CoD, aynı Medal of Honor: Pacific Assault gibi savaşın Avrupa dışındaki bölümünü konu alacak ama oyunun bir bölümünde Ruslar'ın Berlin'e girişinde de rol alacak. Japon milletinin ilginç ve agresif savaş tarzının ve katanalarıyla yaratacakları katliamın ön plana çıkacağı World at War, diğer CoD oyunlarına göre çok daha karankılı bir atmosfer sunacak. Oyunun senaryo modunu co-op olarak -en fazla dört oyuncuya- internet ortamında oynayabileceğinizi de hatırlatalım. Yeni ama eskiyi yad eden CoD'un gelecek yıl piyasada olması bekleniyor.

BIOSHOCK 3 ÜÇÜNCÜ OYUN MU?

Belki hala duymamışsınızdır; BioShock'un filmi yapım aşamasında. Yönetmen koltuğunda Pirates of the Caribbean'ı yöneten Gore Verbinski oturuyor ve Take Two ile Universal Studios arasında yapılan bu anlaşmadan, mükemmel bir film ortaya çıkacağı benziyor. "Pirates of the Caribbean'dan çok Blade Runner tadında bir film ortaya çıkacak," diyor Verbinski. BioShock'ın distopyasını filme yansıtmak için büyük bir çalışma



gerekliğini vurgulayan Verbinski, röportajı yarında kesip kafasında binbir fikirle mekanı terk ediyor. Verbinski'den boşalan mikrofonu eline alan Take Two'nun başkanı Strauss Zelnick, BioShock filminin BioShock 3 ile eş zamanlı olarak görücü karşısına çıkacağıını belirtiyor. "BioShock 3 mü? İkinci oyun hakkında daha yeni bilgimiz olmuştu" diyoruz ve Zelnick'in hain sıritıyla karşılaşıyoruz. Mart ayında yayımlanan bir raporda Take Two'nun BioShock'u bir MMO'ya dönüştürme projesi de olduğunu bildiğimiz için heyecandan titreyerek bulunduğu yere yığılıyoruz. "BioShock overdose" ibaresi ekran gelirken, perde kapanıyor, seyirciler ayakta alkışlıyor.





YAPIM Relic
DAĞITIM THQ
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği
WEB www.dawnofwar2.com

SAYILARI HIZLA ARTAN ORKLAR'A,
SPACE MARINELER'İN TEPKİSİ AĞIR OLACAK

Warhammer 40.000: Dawn of War II

Can adında bir arkadaşım var; kendisi oyunlar konusunda benden beter. Sürekli oyun oynar ve bir oyunu bitirmeden asla o oyunun başından kalkmaz. Eğer oyunu beğendiye hemen multiplayer modlara dalar ve ben yoğunluktan yuvarlanmıyorum, beni de bindiği trene alır. (Bunu Team Fortress II için dedemi ama ben kendimi çoktan Unreal Tournament III'te kaybettişim.)

Geçen ayıldarda, Soulstorm'un piyasaya çıkmasıyla birlikte yeniden Dawn of War'a geçiş yaptık. O Sisters of Battle'ı seçti, ben Necronlar'ı aldım; karşımıza da dört adet Insane zorluk seviyesinde yapay zeka koyduk ve başladık savaşmeye. 10. dakikada üssümüze saldırlılar başlamıştı. Bazen ben Can'a, bazen de o, bana yardım ediyordu. Oyunu çok iyi oynadığımızı düşündüğümüz için mi, bazi sorunlarımız olduğu için mi bilmiyorum ama karşımızdaki düşmanlardan iki tanesini Ork olarak ayarlamıştık. Ve üssümüze yapılan saldırının Orklar'la hiç alakası olmaması da bizi şüphelendirmiyor değildi. Benim nihai amacım Monolith'imi ayaklandırmaktı ve

bu amaca odaklanarak, az sayıda asker üretiyordum. Can ise sürekli ağır zırhlı üniteler yaratmaya uğraşıyordu. Bir süre sonra hatırı sayılır bir ordumuz olmuştu fakat bize kimsenin saldırmıyor oluşu hayra alamet değildi. "Dur" dedim Can'a. "Dur, ben Necron Lord'u biraz ileriye yollayayım da durumu öğreniyim" Ve Necron Lord'um haritanın ufak bir bölümünü açmıştı ki akıl almaz bir manzaraya karşılaştık. Ufak haritalarımız bir anda kırmızıya bulanmış ve asker sayısını hesap edemediğimiz bir ordu koşarak, sıçrayarak, naralar atarak geliyordu. Benim bir Monolith'ım bile yoktu; Can ise sadece kisa bir süre dayanabildi.

İşte o günden sonra bir daha Dawn of War oynamadık. Bilgisayarlarınıza sattık, evlerimizi kapattık ve ufak bir sahil kasabasına yerleştik; Dawn of War'dan, savaştan ve Orklar'dan ebediyan uzak kalabilmek için...

"Senin annen bir Ork'tu yavrum..."> Görünüşe bakılırsa yeniden Warhammer 40.000 dünyasına dönmek zorundayız (Can?) ve böyle görünüyor ki uykusuz Dawn of War (DoW) geceleri yeniden başlıyor. ("Can" dedim!) Relic, yeni ürünü DoW II hakkında o kadar iddialı ki oyunun yapımcı ekibinden Johnny Ebert söyle diyor: "Kuşkusuz

"ROLL FOR DORN'S HAMMER"

Bu başlığı World of Warcraft'te, önemli bir eşya düştüğünde komut satırında görebilirsiniz. Herkes hayal bir zarı atar ve en yüksek rakamı yakalamaya尽力 görür. Bir strateji oyununda olduğumuzda göre eşyalar için zar atmamalıyız, değil mi? İşte Relic'in yeni ve fantastik kararlarından bir tanesi de burada karşımıza çıkmak: Düşmanlarımız eşyalar, silahlardır, zırhlar düşürecek ve biz de bunları kullanacağız. "Wargear" adındaki bu sistem, karakterlerin sürekli gelişmesine ve farklı güçler kazanmasına olanak tanrıracak. Yerden toplayamadığımız birçok ekipman da çeşitli quest'lerin ödüllü olacak. Bu da bizi oynuya bağlayarak yeni bölgelerde savaşmaya itecek.



MİNYA- TÜRKLERİN SAVAŞI

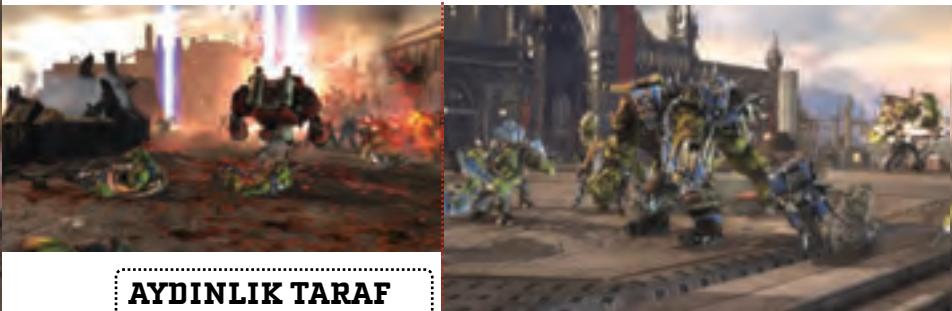
Warhammer, aslında Games Workshop lisanslı bir marka ve normalde bir masa üzerinde kurulmuş olan, öteki kültürümüz bir alanda oynanıyor. Askerleri satın alıyar, paketlerinden çıkartıp özel boyalarla boyuyor ve ardından bu arazide orduları kaptırtırsınız. Masaüstü Warhammer'ın özellikle İngiltere'de büyük bir hayran kitlesi bulunuyor.

ki StarCraft çok büyük bir oyun ve StarCraft II'nin de bundan aşağı kalır yanı olacağını sanmıyoruz fakat SCII, eski SC formülünü aynen uyguluyor; biz ise strateji türünü geliştirmeye ve DoW'u bir adım daha ileri götürmeye uğraşıyoruz." Ardından ekliyor: "DoW'yu yeniden ele alıyoruz ve oyunun en iyi özelliklerini muhafaza ederek,



Jetpack'lerle donatılmış Space Marineler zor durumda kaldıklarında, roketlerini çalıştırıp bulundukları bölgeden birkaç saniye içinde ayrılabilecekler.





AYDINLIK TARAF

- ✖ Detaylı ve co-op oynanabilecek olan senaryo modu
- ✖ Değişen asker üretme sistemi
- ✖ Eklenecek olan RPG öğeleri

KARANLIK TARAF

- ✖ Relic'in, Space Marineler'in ve Ork'ların dışındaki irkların "saplaması" olasılığı
- ✖ Yeniliklerin oyunun ruhunu öldürme ihtimali

baştan aşağı değiştiriyoruz."

Şimdi bu açıklamayı size bir de ben açıklayayım. Relic'in yoğunluğu ilk konu, oyunun campaign modu. Dark Crusade ile gelen "Harita üzerindeki bölgeleri ele geçir" düşüncesi, Mass Effect'in oyun tasarımlıyla birleştiriliyor ve ortaya, geminizle dolaşın istediginiz zaman inip savaş başlatabileceğiniz bir oyundan yapısı çıkıyor.

Space Marineler'in senaryosunda, Imperium saldırısında olduğu için gezegen gezegen dolaşır, bu saldırıları durdurma ve nihayetinde tehdidin kaynağını bulmaya çalışacağız. Önceliği oyunlardaki gibi, iniş yaptığımız bölge de hemen bir Barracks kurup, ardından Machine Depot ile makine basmaya da başlamayacağız üstelik. "Bir binanın içinden zırhlı birliliklerin, sadece birkaç saniye içinde çıkışını bize pek mantıklı gelmiyor," diyor Relic ve asker üretimine son veriyor. Bu karardan iki adet sonu varabiliriz: 1- Askérlerimizi gemiden çağıracağız. 2- Askérlerimiz çok değerli olacak. Yani -ayni Company of Heroes'da olduğu gibi- askérlerimizi kaybetmek istemeyeceğiz. Farklı silahlarla donattığımız, seviye atlattığımız bircik askérlerimizin hain kurşunlara hedef olmasını kim ister ki? Neyse ki askérlerimiz de kolayca ölmeyecek. Nasıl mı? Yine CoH'daki gibi, onları siper almaya zorlayacağız. (Oyunun demo'sunda bir grup Ork ile bir grup

Space Marine, siper almış bir vaziyette, 10 dakika boyunca birbirlerine ateş ediyor ve kimseye bir şey olmuyordu.)

Tabii ki er ya da geç, ölen askerlerimiz olacak. Bunların yerine yeni askerler getirmek içinsse bir ışık çalacağız ve Yıldız Gemi'nizden bir kapsül, bulduğumuz alana "BAAAM" diye inecik. (Saplanyor yere koca kapsül.)

Arkadaş canlısı bir oyun > Eklenti paketleriyle birlikte şu an piyasada olan DoW oyunlarındaki irkları toplarsak, tam dokuz irkin var olduğunu görüyoruz. Peki, bunların kaç tanesi DoWII'de yer alacak? Sevgili Ebbert bu konuda hiçbir yorum yapmıyor ve sadece Space Marineler'den ve Ork'larından bahsediyor. (İyi oldu söylediği; anlamamıştık.)

Ebbert'in asıl üstünde durduğu konuya, strateji oyularında pek alışık olmadığımız co-op modu. "İstatistiksel bir araştırma yaptığımızda, çoğu oyuncunun strateji oyularında gerçek bir oyuncuya karşı değil, bir arkadaşını da yanına alıp yapay zeka karşı savuştığını gözlemediğ." diye konuyu açıyor Ebbert. "Şu anda piyasada olan strateji oyularındaki en büyük eksik, oyuncuların senaryoda arkadaşlarıyla birlikte ilerleyememeleri. Biz de bu bağlamda, DoWII'nin senaryosunu tamamıyla co-op moduna uygun olarak tasarlıyoruz. Özellikle iki kişinin başarılı olabileceği bölümler hazırlanıyor; böyleslikle oyuncular, bazı özel quest'leri bir arkadaşını yanlarına alarak yerine getirebilecekler." sözleriyle tüm multiplayer meraklılarının gönüllerini hoş etmeye başaran Ebbert, klasik multiplayer karşılaşmalarının da oyunda bulunacağını söylüyor.

Oyunun kafanızda daha net canlanması için DVD'deki fragmanı mutlaka izleyin. StarCraft II ile aynı zamanda piyasada olacak DoWII, bakalım Blizzard'in devine karşı ne yapacak... Merak içinde bekliyorum. ☺

Strateji türüne yeni bir soluk getireceğini iddia eden Relic, inanılmaz detaylı bir senaryo modu ve çoğu oyuncunun özlem duyduğu co-op modları hazırladıklarını belirtiyor.
Bakalım DoWII, bu vaat edilenleri bize sunabilecek mi...

(analiz)



ORBITAL BOMBARDMENT'IN ANATOMİSİ

Birlik komutanlarının özel yeteneklerinin yanında, Space Marineler'le oynarken zaman zaman sizi taşıyan Yıldız Gemisi'nin silahlarını da savaş alanında kullanabileceksiniz. Nasıl mı? İşte aynen söyle:



Önce silahın etkili olacağı bölge kızıl kızıl parlamaya başlayacak ve bir şeylerin ters gittiğini anlayan düşman askerlerinin kaçmaya vakti olmayacağı.



Ardından bu alandaki tüm askerler havaya uçacak ve kaderlerinin onları getirdiği noktayı sorgulamaya başlayacaklar.



İşinler yeri deldiğinde ise ne asker kalacak ortada, ne de başka bir canlı.

YAPIM Spellbound

DAĞITIM DreamCatcher Interactive

TÜR RPG

PLATFORM PC, Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2009 sonu

WEB www.dreamcatchergames.com



(analiz)



AYDINLIK TARAF

- ✓ Serinin eski oyunlarına sadık kalınarak hazırlanması
 - ✓ Heyecan verici grafikler
 - ✓ Hava durumunu değiştirebilme özelliği

KARANLIK TARAF

- ✖ **Firmanın, oyunu kolaylaş-**
tırmak adına "ucuzlaştır-
ma" olasılığı

kenara bırakmıyor; sadece yenileniyor, güzelleşiyor ve yeni nesile uygun hale getiliyor.

Spellbound Arcania'yı yaratmaya başlarken, serinin hayran kitlesinin sözünü dinledi ve Arcania'yı buna göre geliştirmeye başladı. Bu bağlamda gözden geçirilen ilk şey arayüz oldu. Eğer Gothic serisine aşınaysanız, oyunun pek kullanıcı dostu olmadığı bilirsiniz. Spellbound bu kez kullanıcı arayüzüünü tamamıyla değiştiriyor; World of Warcraft'inkine benzetiyor ve böylece yerden bir eşya almak için insanların klavveyi kafalarının üstünde bir tur çevirmelerine bir son vermeye hazırlıyor. (Ben her türlü zorluğuna rağmen oyuncu düşmanı arayüzden memnundum.)

**Arcania'da güzel bir
gün doğumumu...**

larıńıń başka silahlara monte edebileceğiz. Aynı şekilde tam anlamıyla zırhlanmak için önce bir içlik, ardından daha hafif bir ara zırh ve üstüne de gerçek zırh giymemiz gerekecek.

Yapımcılar silahlardan zırhlardan konusunda gösterdikleri özeni Alchemy kısmına da gösteriyorlar. Hatırlarsınız, önceden bir iksir yapmak için çeşitli (tonlarca) bitkileri toplar ve topladığımız bu bitkilerden yine de adam gibi bir şey elde edemezdik. (Ben hasta ruhlu bir insan olduğum için sadece bitki toplamak için saatlerce taban tepebiliyordum.) Arcania'da bitkilerin toplanma şekilleri ve bu bitkilerin işlevleri de aynı arayüz gibi oyuncu dostu olarak yeniden tasarılanıyor.

Ekran görüntülerinde gördüğünüz grafikler ise... Evet, hepsi gerçek ve her türlü detay üzerinde gösterilen büyük bir özen söz konusu. Spellbound'un grafikleri tamamıyla elden geçiriyor olmasından öte, değişik bir çalışması daha var: Oyunun grafiklerini Amerika ve Avrupa olarak ikiye ayıryorlar. Eğer oyunu Amerika'da oynarsanız daha parlak ve renkli grafikler göreceksiniz fakat aynı oyunu Avrupa'dan temin ederseniz, grafikler daha karanlık olacak. Gothic serisinin müdafimleri kuşkusuz ki karanlık olanic tercih edecektir ama Arcania ile Gothic serisine

A painting of a rustic garden scene. In the foreground, there's a weathered wooden fence and a path leading towards a small, simple building with a tiled roof. The background is filled with lush green trees and foliage under a bright sky.

adım atmaya çalışan Amerikan oyuncuları, daha göz alıcı grafiklerle oyuna daha kolay alısapacaklar.

İşin özünde, Arcania: A Gothic Tale, tüm Gothic ve RPG tutkunlarının sabırsızlıklı beklemesi gereken, büyük bir macera. Siz de koltuğunuzdaki yerinizi alın ve sabırla beklemeye hasılayın! [EN](#)

*İşinin ehli Spellbound, Gothic'e el atacak da oradan kötü bir Gothic oyunu çıkacak ha...
Gülerim ben bu iş! Kızıcası Arcania: A Gothic Tale, bir RPG klasığı olmaya aday.*

KOTOR:

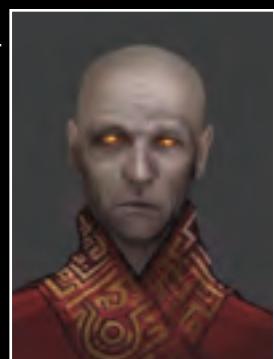
LucasArts'tan ayrılan, konuşuyor

Star Wars oyunlarının %70'inin kötü olduğu su götürmez bir gerçek; bu gerçeğe üzülsün mi, üzülməş mi karar veremedik hala. Bir yandan Star Wars serisini çok seviyor, bir yandan da bu güzeliş evrenin dandık oyuncularla rezil edilmesini kaldırımyoruz.

Neyse ki bazı SW oyunları öylesine kaliteliydi ki bu oyunlar, birtakım oyun programlarının, "Gözümüze bandana bağlayıp amuda kalkarak yapmaya çalışalım oyunları; bakalım ne olacak?" düşüncesiyle ortaya çıkarttıkları şahane (!) oyunları zihinlerimizden silinmesine yardımcı oldu. Bu kaliteli ürünlerden en ünlüsi de kuşkusuz ki Knights of the Old Republic, vanı KOTOR.

LucasArts'tan ayrılan bir programcının yaptığı açıklamada BioWare ve LucasArts'ın KOTOR3 üzerinde çalıştığını açıkladı. KOTOR3 bir MMO (Massive Multiplayer Online) olarak tasarılanıyor ve BioWare tüm gücünü bu oyun üzerinde yoğunlaştırmış durumda.

KOTOR3'ün yanında Free Radical (Timesplitters'ın yapımcısı) tarafından hazırlanmakta olan BattleFront 3, yıllar önce açıklaması yapılan ve ekran görüntüleri yayımlanmış olan bir Indiana Jones oyunu ve Wii'ye özel bir "ışın kılıcı" oyunu da yine LucasArts'ın piyasaya sürmeye hazırladığı yapımlar arasında.



YAPIM Pandemic Studios

DAĞITIM Electronic Arts

TÜRK Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360, DS

ÇIKIŞ TARİHİ 14 Ekim 2008

WEB www.ea.com**AYDINLIK TARAF**

- ✓ Geniş savaş alanları
- ✓ Hem iyi, hem de kötü tarafı seçme şansı

KARANLIK TARAF

- ✗ Yüzeysel olma ihtimali
- ✗ EA'in daha önceki LotR oyunlarından sabıkasının bulunması
- ✗ Pandemic Studios'un elinde daha önemli projelerin bulunması

ORİJİNAL MÜZİKLER

LotR: Conquest ne kadar kötü çakacak olursa olsun, oyunu kurtaracak olan bir özellik var: Müzikler. Howard Shore tarafından filmler için besteleyen o muhteşem müziker, oyunda kullanılacak.

TEK TASIMI KENDİM ALDIM!

Lord of the Rings: Conquest

Dostoyevski, bir bardağın yanında duran sineği sayfalarca tasvir edebilir kitaplarında... Ne var ki üstat, romanın ana konusundan bağımsız duran bu sinek tasviri ile, ana karakterin buharına sizi bir adım daha yaklaştırmayı amaçlar. Gelgelelim (hatta geligidelim) EA, -Dostoyevski'nin sineğinden iyi olmasın- sineğinin yağını çakıldıça çıkardı. Piyasaya sürdüğü diğer Lord of the Rings (LotR) oyunlarını eline yüzüne bulaştırdığı yetmezmiş gibi hala satın aldığı film haklarını haksızca; hakkıdır hakka tapan... Eh, ben ne diyeyim sana EA?! Aynı yaşıda daha kaç çuval patates kızartacaksın? Henüz piyasaya çıkmamış olan bir oyun için yargısız infaz yaptığımdan düşündürün varsa o kişiler bu satırların sahibinin, Tolkien hakkında biraz tutucu olduğunu lütfen göz önünde bulundurunlar. Kısacası sevgili okurlar; bu oyun için hiç mi hiç umutlu değilim. Yine de yazında mümkün olduğunca objektif davranışmaya gayret edeceğim. Bakalım kdraja neler siğacak...

Kontrol edebileceğiniz karakterler arasında Entler de bulunacak.

Yüzüğünüz parmağınızı sıkıştırıysa...

> LotR: Conquest, üçlemenin tüm bölmelerini baştan sona oynayabileceğimiz bir aksiyon oyunu olacak. Siz sormadan ben söyleyeyim: Evet; ister tarafta, ister kötü tarafta olabiliyoruz. Star Wars Battlefront ve Destroy All Humans serilerinden hatırlayabileceğimiz Pandemic Studios'un elinden çakacak olan LotR: Conquest için hem dağıtıcı firma olan EA, hem de Pandemic oldukça iddialı konuşuyor. (Ne zaman konuşmadılar ki!?) Oyunda üçlemenin tüm büyük savaşlarının olacağını ve bu savaşların içinde oyuncuların istediği karakterle oynabileceklerini söylüyor yapıcı firma. Bu karakterler arasında hepimizin tanıdığı LotR karakterlerinin yanı sıra sıradan piyadeleri de oynamaya şansı bulacaktır. Karanlık taraftan Sauron ve Balrog gibi son derece güçlü karakterlerle oynayabileceğiniz gibi yine karanlık tarafın Oliphant'larını ve Fellbeast'lerini de kontrol edebileceksiniz.

Yapıcı firma, silah kullanımının üzerinde oldukça yoğunlaştıklarını söylüyor. Pandemic'ten Josh Resnick, filmin fanatiklerinin bu oyunda kesinlikle tatmin olacaklarını; kılıç, ok ve büyük güçlerini son derece gerçekçi bir şekilde oyuna aktaracaklarını söylüyor. Bu detayların ışığında oynanışın, Star Wars Battlefront'a oldukça yakın olduğunu söyleyebilirim.

SABİKALI EA

Firmmanın 2000'li yıllarda, filmlerde eş zamanlı olarak piyasaya sunduğu LotR oyunları hem oynanabilirlik, hem de derinlik açısından tam anlamıyla birer faciaydı. Oyun severlerden öte Tolkien fanlarının sert eleştirilerine maruz kalan EA, daha sonra Third Age adlı sıra tabanlı bir RPG oyunuyla façasını düzeltmeye çalıştı ancak, hikaye üzerinde yaptığı saçma oynamalarla bir kez daha çuvallamaktan kurtulamamıştı. Kısacası oyuncular, firmanın şimdiden kadar piyasaya sunduğu LotR oyunlarından hiçbirini güzel anılarla hatırlamıyorlar.



Sabunlayın; kolayca çıkar > Oyunla ilgili bilgiler şimdilik bundan ibaret. EA ve Pandemic, bir mucize olmazsa gayet sıradan bir aksiyon oyununa imza atacak gibi görünüyor. Kitapları geçtim; filmlerin dahi atmosferini ve derinliğini LotR etiketli oyunlarına aktarırken çuvallayan EA'in bu son içadını hiç mi hiç merak etmiyorum. İlgilenenleriniz varsa önden buyursunlar; ben Silmarillion'u bir kez daha okumaya gidiyorum.

EA'in, LotR tarlasında kalan son ekinleri de hasat etme çabası... Hem aydınlatır, hem de karanlık tarafın istediğiniz bir karakteriyle LotR tarihinin epik savaşlarını baştan yaşayacaksınız.

Böylesine güzel bir doğada böylesine düşmanca hareketler... Neden?



Dilediğiniz Kadar Performans

technopc®



TECHNOPC GAMER 2009

739 USD + KDV



TECHNOPC AMD PHENOM 2003

1599 USD + KDV

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

Vüzel Elektrik Elektronik San.Tic.Ltd.Şti.
Merkez: Osmancık Mah. Nüshet Efendi SK. No: 27 Kırıkkale/Turkey

YÜCEL GROUP®

The AMD Smarter Choice logo consists of the letters "AMD" in a bold, black, sans-serif font, with a small blue square icon integrated into the letter "D". Below "AMD" is the slogan "Smarter Choice" in a smaller, black, sans-serif font.



YAPIM Ubisoft Romania
DAĞITIM Ubisoft
TÜR Simülasyon
PLATFORM PC, Xbox 360, PS3
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği
WEB hawxgame.us.ubi.com/home.php

TOM CLANCY, TOP GUN ÇEKMEYE KARAR VERİRSE...

AYDINLIK TARAF

- ➊ Yaklaşık 50 modellik bir hangar
- ➋ Sağlam bir senaryoyu devam ettirecek olması
- ➌ Yapımçı ekibin gerçekçi uçuş dinamiklerine yoğunlaşması

KARANLIK TARAF

- ➍ Kontrollerin çuvallama ihtiyacı
- ➎ Uçak modelleri arasındaki farklılar oyuna iyi yansıtılabilir

Tom Clancy's H.A.W.X.

Soğuk Savaş'ın üzerinden yıllar geçmişti. Ne var ki "düşman" bitmiyordu. A.B.D'nin Afganistan'da, Rus Birlikleri'ne karşı örgütlediği Taliban, amacını aşarak yeni dünya düzenine meydan okumaya kalkıyordu, Orta Doğu'da Saddam ortağı sürekli geriyordu. Tüm bunlar yetmezmiş gibi, G üney Amerika ülkelerinin ayrılıkçı örgütleri de emperyalizme karşı irili ufaklı eylemler düzenliyorlardı. Küre giderek isınıyor, devletlerin hayatı kalma koşulları her geçen gün daha da zorlaşıyordu. Bu kaotik coğrafyada A.B.D'nin daha hızlı, daha atık ve daha "saldırıgın" silahlara ihtiyacı vardı.

1981 yılında Amerikan Hava Kuvvetleri, yeni bir savaş uçağı projesi geliştirmeye başladı; halihazırda kullanılan F-15 Eagle'ın yerini alacak bir uçak... Proje "ATF" (Advanced Tactical Fighter) olarak adlandırıldı. Hava Kuvvetlerinin

bu yeni bebeği, radara yakalanamayan bir hayalet uçak olacaktı. Projeler tamamlandı ve Hava Kuvvetleri RFP'leri (Request for Proposal) beklemeye başladı. Haziran 1986'da Lockheed, Boeing, General Dynamics, Northrop, McDonnell Douglas gibi firmalar, yaklaşık 50 adet prototip model hazırladı. Takvimler 23 Nisan 1991'i gösterdiğinde ise yıllar süren test uçuşları ve proje çalışmaları bir sonuca bağlanmıştı. İhaleyi kazanan uçak, Lockheed firmasının YF-22 adlı modeliydi; yani hepimizin bildiği adıyla F-22 Raptor savaş uçağı... 50 savaş uçağı modelini oyunseverlere sunacak olan Tom Clancy's H.A.W.X.'te, F-22 büyük olasılıkla en ilgi çekici uçak olacak.

H.A.W.X.'İN AÇILIMI
 High Altitude Warfare Experimental Squadron (Deneysel Yüksek İrtifa Savaş Ekibi) olarak açılan H.A.W.X. (Rainbow Six ekibi gibi) sadece en iyi savaş pilotlarına ev sahipliği yapan ve NATO'ya bağlı olarak görevlendirilen özel bir tim. NATO ülkelerinin en iyi pilotları arasından seçilen bu ekibe şu modeller tahsis edilecek: F-16C, F/A-18E, AV-8B Harrier, F-22 Raptor, Dassault Rafale, F-35 Lightning II, MiG-29, Su-37, Su-47 ve bir Eurofighter Typhoon.



İşte füzelerin arasında dans eden bir F22...

de Janeiro'yu düşman saldırılardan korumakla görevli olan pilotları canlandıracız ve uçaklarla, tanklarla, piyadelerle ve gemilerle savaşacağız. Doğrusunu söylemek gerekirse tüm bunlar kulağa oldukça hoş geliyor.

H.A.W.X. verilen görevleri gerçekleştirmeye çalıştığımız arcade aromalı bir uçak simülasyonu. Oldukça detaylı bir HUD ekranına sahip olacak oyunda görevleri, ekranın sağ üst köşesinde görevimize yardımcı pilotumuzdan alacağınız. Yardımcı pilot aynı zamanda görev sırasında ek bilgiler, koordinatlar, düşman profilleri, uçuş koşulları gibi konularda bize yardımcı olacak. Ekranın sol altında ise detaylı bir harita

[analiz]

Aynı safta savaştığı niz uçaklar ile kendi ERS sistemimize saldırı ve savunma komutları verebilirsiniz.

Resimde gördüğünüz iki F22 az önce bir füzeden kaçtılar. Havada füzenin bıraktığı izleri görebilirsiniz.

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Oyun için geliştirilen grafik motoru yeryüzü şekillerini inanılmaz bir gerçekçilikte yansıtıyor.

bulunacak. Kime, neye, nasıl ve ne şekilde saldırılacağı bu haritada detaylı bir şekilde anlatılıyor olacak. Bu noktada oyunun ERS (Enhanced Reality System) özelliği devreye girecek. ERS, sizin üzerinize yollanan füzelelerden daha kolay kaçabilmenizi sağlayacağı gibi, hedeflerinize de çok daha rahat bir şekilde ulaşabilmenizi sağlayacak. ERS'yi aktif hale getirdiğiniz zaman HUD'ınızda, hedefinize doğru bir koridor oluşturan, sanal bir gösterge devreye girecek. Bu sayede hedefinize güvenli bir mesafeden saldırmabileceksiniz. Tüm bunların yanında ERS; hasar kontrolü, füze izleme, silahların vuruş kesinliğini artırma gibi birçok özelliği de kullanımınıza sunacak.

This is Bravo Six! Over! > Ubisoft'un açıklamalarına göre H.A.W.X. 17 görevden oluşacak. Farklı uçaklar ve farklı silahlar da bu görevleri daha sürükleyici kıracak. Dikine kalkınan bir Harrier jetinden, After Burner' ile havayı yakan bir F-22'ye kadar birçok uçağa ev sahipliği yapan bir hangarımız olacak. Bu uçakların hepsini kullanmak içinde görevleri yapmamız gerekecek. Hangarin tüm oyuncunun başında açık olmayacak. Tom Clancy's H.A.W.X. ile ilgili elimizdeki son bilgi kirintısı ise oyuncunun hem karşılıklı, hem de co-op multiplayer mod'lara sahip olacağı. İlhamını Ace Combat serisinden aldığından düşündüğümüz oyun, bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak. EN

Küresel terörizme bu kez kuşbakışı darbe indireceğiz ve Tom Clancy'nin Ghost Recon serisine bağlı olan H.A.W.X.'te yaklaşık 50 adet savaş uçağının pilot kabинine girerek düşmanlarımızın köklerini kurutmaya çalışacağız.



Uçağınızın tüm bilgilerini bu göstergeden takip edebiliyorsunuz. Ekran görüntüsündeki göstergede ERS durumundan, füze atış sistemine kadar tüm detaylar gösterilmiş.



Parmağımı soksam gözüne gözüne...

Patlayan Oyunlar Tarihi adlı bir kitap yazacak olsak geçtiğimiz ayın oyunları kuşkusuz ilk beşte olurdu. *Chronicles of Narnia, Aurora: The Secret Within* gibi oyunlar, tam da beklediğimiz rezillikte çıkarak bu köşeyi bir kez daha haklı çaldı. "Varacak" listesinin henüz hiç çuvallamamış olmasından dolayı gururluyuz. Öte yandan, firmalar tarafından gözümüze sokulan oyunlar, birer ikişer patlamaya devam ediyorlar. İşte bu ayın inci taneleri...

Varan 1: Haze

Ne dediler? "Size diğer platformlardaki tüm epik FPS'leri unutturacak, destansı bir oyun geliyor. Yapay zekasından, bulmacalarına kadar size unutamayacağınız anılar yaşatacak olan Haze, sadece PlayStation 3'e özel olarak, ünlü Timesplitters serisinin yapımcıları tarafından hazırlanıyor. Oyun teknik özelliklerinin yanında sıra dışı hikayesiyle de siz esir alacak."

Ne oldu? Baştan kabul edelim; Haze, çıkışında- gayet kaliteli bir yapımla olacakmış gibi duruyordu. Kendini defalarca kanıtlamış olan geliştirici ekip (Free Radical), piyasadaki iki büyük konsoldan birinin exclusive oyunu olması ve büyük bir firmadan satış umutlarını ona bağlaması Haze'in "en çok beklenen oyunları" listesinde kafaya oynamasına yol açtı. Hiçbirimiz Sony ve Free Radical gibi iki büyük gücün boşu kürek çekebileceğini düşünmedik. Ne var ki Haze, bize hayal kırıklığının en büyüğünü yaşıttı; oyun, berbat yapay zekası ve rezalet bir biçimde işlenen senaryosu ile tam bir fiyasko oldu. Herkese geçmiş olsun.

Varan 2: Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Ne dediler? "Narnia dünyasında kaybolmak isteyenler, dolabın içine girsinler çünkü orada sevdığınız tüm karakterler kontrolünüze olacak. Birden fazla karakterle oynabileceğiniz *Chronicles of Narnia* sizin büyülü alemlere götürecek."

Ne oldu? Off... Nasıl da büyülendik ama... Oyunun başında geçirdiğimiz birkaç saat tansiyonumuzun düşmesine yetti; Narnia bizi monotonluğuya uyuttığı gibi, kitabı yazanı mezarında ters döndürdü adeta.

Varan 3: Wii Fit

Ne dediler? "Artık oyun oynamak, 'sağlıklı

yaşam' demek. Wii Fit eğlenceli mini oyunlarla vücudunuzun her zaman sağlıklı kalmasına yardımcı olacak. Onlarca egzersiz, boyonuzu ve kilonuzu uygun bir çalışma programı ve tüm aileniz için bol eğlence..."

Ne oldu? İşte, katedilen güzel bir fikir daha... Her şey tamam da neden bazı egzersizler oynadıkça açılıyor; oyunun ömrünü uzatmak için olmasın! E, hanı bu bir oyun değildi? Onu geçit; neden bize kendi egzersiz programımızı yaratma imkanı verilmıyor? Sorular, ve "bittabi" ki sorular...

Varacak 1: The Incredible Hulk

Ne dediler? "Onu sinirlendirmeyin; onu sinirliyken hiç sevmezsiniz!"

Ne olacak? Bizi sinirlendirmeyin; asıl biz sinirliyken daha sevimsiz oluyoruz!

Varacak 2: Big Beach Sports

Ne dediler? "Sıcak yaz günlerini eğlenceli plaj oyunları ile geçirmek ister misiniz?"

Ne olacak? İstemeyiz; sıcak yaz günlerini plajda geçirmek isteriz. Tutan bir oyun türü ille de sulandırmanın kime ne yararı olmuş şimdije kadar?! Hem WiiMote'u sallarken, evin içini -Haziran sícağında- terimizle pis pis kokutmak istemiyoruz.

Varacak 3: Pyroblazer

Ne dediler? "Diğer yarış oyunlarını şimdiden unutabilirsiniz; Pyroblazer hızın gerçek anlamını yeniden tanımlayacak."

Ne olacak? PSP ve Nintendo Wii'ye çıkacak olan bu oyunun üçüncü platformu nedir? PC... PC? Evet, PC... Oyun canavarı sistemlerimizin klasmanına bakar misiniz?

Şişlik artık, soda getirin!

GUNBLADE

Aşında çoğu oyuncunun Final Fantasy serisinden tanıdığı bu silah gerçek hayatı da pek çok kez, farklı kombinasyonlara kullanılmış. Hatta şuan Dresden Müzesi'nde sergilenen bir pala / tüfek bile bulabildim ki sanırım ülkemizde olsa mizbezi ziaretçi sayısını artırıacak bir parça olurdu. X-Blades'de bu silahın yer alarak olması ise combo seçeneklerini genişletecek gibi görünüyor.

DEADLY! COMBO X-ZERO

COMBO X-ZERO

YENİ MEDİĞİN KARDESİ HAPS EDECEKSİN

X-Blades

YAPIM Zuxxes Entertainment
DAĞITIM SouthPeak Interactive
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 16 Eylül
WEB www.x-blades.com

Yine karşı karşıya geldiler; hem de şu son yüzyılda belki bir milyonuncu defa... Pençeler, dişler ve çırıklar; büyüler ve mistik güçler yine iş başındaydı iyunın kötüye olan mücadelede. Artık ikisi de gülümseyerek ve birbiriley alay ederek yapıyordu bu işi çunku bu iş, onlar için bir meslek haline gelmişti. Güçleri birbirine bağlıydı, eşiti ve bu nedenle hiçbir zaman yenilemeyecekti fakat bu, savaşmak zorunda oldukları gerçeğini değiştirmiyordu. Biri bir gidim öne geçtiğinde, kısa bir süre sonra durum değişiyor ve bu değişimler dünyanın dengesine zarar veriyordu.

Bu sonsuz karşılaşmalar belki onları yormuyordu ama günlük ofis ve ders seremonileri gibi bu bitmeyen kavga bunaltıcı bir hale gelmişti. Sonra Enlightened, "kürenin iyi yarısı" sıfatıyla yeni bir fikir buldu; The Dark One'ı hapsedecek ve bu sonsuz kavgaya bir son verecekti.

Bu amaç için bir Artifact kullandı Enlightened ve zorlu bir mücadeleden sonra The Dark One'ı bir taşın içine hapsetmeye başarılı; artik The Dark One'ın gücü ve kötülüğünün dünyaya hiçbir etkisi kalmamıştı. Fakat kısa bir süre sonra, Enlightened kendisi de kaybettikini fark etti. Onlar birbirlerinin yarışıyor ve her şeyleri aslında birbirine ve dünyaya bağlıydı; ta ki bu bağ -iyilik uğruna da olsa- koparılana kadar...

Oyundan animeye, animeden oyu-na...> Siz de fark etmişsinizdir ki senaryo,

klişelerle dolu. Belki de bu senaryolar Orwell'in kurguladığı gibi tek bir makineden, kelimelerin karıştırılmasıyla ortaya çıkıyor, kim bilir...

AYDINLIK TARAF

- Anime varyant grafikler
- Başarılı mekan tasarımları

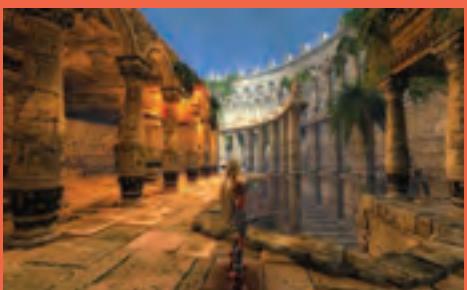
KARANLIK TARAF

- ✖ Klişé senaryo
- ✖ Oynanış sisteminde hiçbir yeniliğin olmaması

Artık ne korsan oyunları, ne de uzaylı veya zombie istilası fikri eskiden olduğu gibi bizi etkileyebiliyor; bu nedenle bir hack-and-slash olan X-Blades'te, Ayumi'nin düzeni geri getirme mücadelede seşşarıyoruz.

Tıpkı senaryo gibi "Önune gelen yaratığı çeşitli kombolarla kes, akrobatic hareketler yap, araya büyüler sokuştur, tecrübe kazanın basit yetenek ağaçlarıyla kendini geliştür" formülünden de kabak tadi verdiği için X-Blades'i vasat kilacığını biliyoruz. Bu yüzden ya eski serilerin yeni oyunlarına sişimiyor ya da türde yeni bir his verebilmiş, yeni bir dokunuş getirebilmiş, sanatsal yönü ağır basan oyunlara yöneliyoruz. Sonuçta, Devil May Cry ve Heavenly Sword gibi ilgi toplayan, ünlü serilerin yeni oyunları bile oynanış sistemi olarak tekrar etmeye başlamışsa

STRONGHOLD ISLAND



Oyun sırasında kötü tarafın hapsolduğu artifact'ları Stronghold Adası'da fellik fellik arayacağınız. "Ada" dediğimde bakmayın; içinde tapınaklardan harika bir köprüye, cehennem çöllerinden cennete çıkan merdivenlere kadar pek çok doğal veya suni harikayı görebileceğiniz bu yerleşim bölgesinde. Hatta uslu olursak adanın en görkemli yapısı olan Great Gates'e bile rastlayabileceğiz.

İtalya'daki Panteon yapısını hatırlatan ışıklandırma, Ayumi'ye kutsal bir hava katıyor. Eli kanlı bir huri gibi adeta...



X-Blades'in bir devrim vaat etmemesi normalaslın.

Oyunun diğer klişe özelliklerine gelince... Oyundaki Kahramanımız Ayumi ile -türün olmazsa olmazlarından- Bullet Time moduna geçme, öfke barını doldurarak veya power-up toplayarak gücümüzü artırma şansımız olacak. Karakterimizi geliştirmek içinse DMC'de ve GoW'da olduğu gibi birtakım Orb'ları toplayacağız.

Gördüğünüz gibi X-Blades ne senaryo-suya, ne de oynanış mekanlığıyle yeni bir şey ortaya koyuyor. Fakat oyunun takdir ettiğim bir özelliği var: Oyunun grafikleri tamamıyla anime vari çizimlerden oluşuyor ve özellikle, ara sahneleri -belki çoğumuza göre Heavenly Swords kadar çarpıcı olmasa da- oldukça etkileyici. Ancak karakter tasarımları ve efektler konusunda bana kalırsa hala atılması gereken adımlar var zira ara videolar dışında, bu tasarımlar ve efektler oyuna özensiz bir şekilde "saplanmış" gibi duruyor. Karakter tasarımlarının ve efektlerin tersine, mekan tasarımları alabildiğince güzel; bu yüzden karakterler sanki bu mekanlara

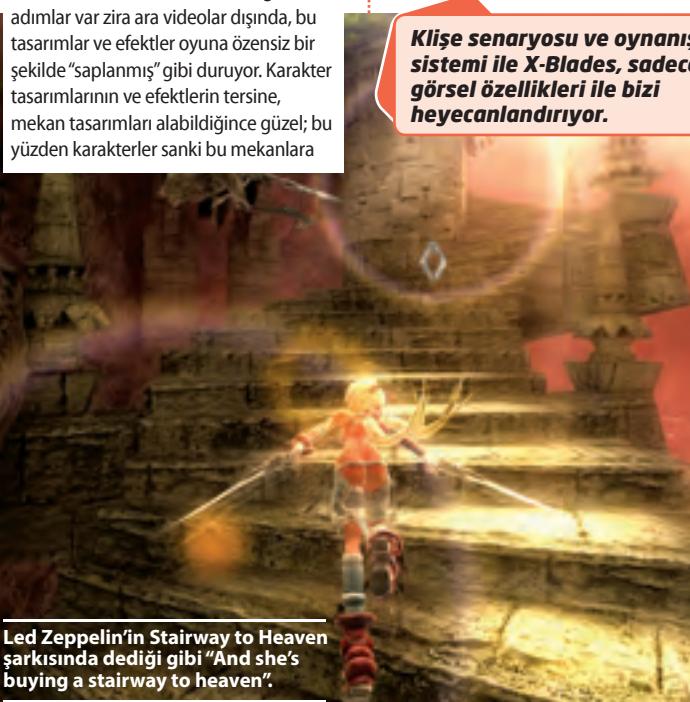
başka bir oyundan getirilmiş gibi görünüyor.

Ve savaş kısa sürede biter mi?

Videolarından gördüğümüz kadariyla X-Blades'in aksiyon oranı olabildiğince yüksek. Oyunda, zeka gerektiren bulmacaların bulunmayacak olması (Sadece boss'ların zayıf noktalarını bulma üzerine kurulufak bulmacalar olacak.) tek düzeliği artıracak olsa da aksiyon ivmesini korumak adına olumlu bir hareket olabilir.

Kısaçısı, eğer X-Blades'in combo ve büyüsistemini gelişmiş ve detaylı olmazsa oyun ya çok monoton olacak ya da Heavenly Sword'da olduğu gibi yapımcılar süreyi kısaltma yoluna gidecek çünkü X-Blades türde oynanış sistemi bakımından katkıda bulunmayacak gibi görünüyor. Sadece anime vari grafikleri ve başarılı mekan tasarımlarıyla dikkat çeken oyun, SouthPeak firmasının CEO'sunun da belirttiği gibi oyun dünyasına "ferah bir hava" getirebilir. ☺

Klişe senaryosu ve oynanış sistemi ile X-Blades, sadece görsel özellikleri ile bizi heyecanlandırıyor.



Led Zeppelin'in Stairway to Heaven şarkısında dediği gibi "And she's buying a stairway to heaven".

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Artık hepimizin kabul ettiği, evrensel bir gerçek var: İşin içine para girdiği zaman, hizmet arka planda kalıyor. Bundan yıllar önce PC oyunculuğu henüz emekleme dönemindeyken, oyunların tüm hesaplamaları tek bir işlemci üzerinden yapıldı. Grafik (Sprite çizen monistik işlemcileri

saymazsak...), ses ve diğer işlemler tek bir süzgeçten geçerek monitörlerimize ve hoparlörlerimize geldi. Bir süre sonra mühendisler ses işlemelerini farklı bir işlemci üzerinden yürütmeye karar verdiler; böylece, tüm PC kullanıcıları ses kartlarıyla tanışmış oldular. (Hey gidi günler; o yıllarda Meksika'da yapılan Dünya Kupası'nı Arjantin kaldırımı.) Artık kasa içindeki kafa ütleyen dahili PC speaker'ına mahkum olmakta kurtulmuştu. Sektördeki bu gelişime, oyun yapımcılarının ufkunu oldukça genişletmişti. "Bip, bip"lerden, kaliteli midi müziklere geçiş yapmıştır. Ses işlemci teknolojisi yıllar içinde daha da gelişti; PC'lerimizde film izlemeye, müzik dinlemeye başladık. Elbette ki bir de grafik işlemcileri vardı. 1980'lerin başında sadece birkaç vektör çizebilen bu işlemciler, asıl sıçramasını PC'lerde de gelişmiş oyun oynanabilecegi idrak edilince gerçekleştirdi. 1990'lı yılların sonuna doğru, oyumlarda üç boyutlu grafik kullanımı yaygınlaşınca tek bir sistemlerimize tek bir GPU yetmez oldu; ekran kartlarımızın yanına bir de ek GPU eklemek durumunda kaldık. Diğer tüm grafik işlemlerini normal ekran kartımız üstlenirken, üç boyutlu grafikleri Voodoo kartımız çizmeye başladı. İşte filmin koptuğu anlar, tam da bu yillarda denk geliyor... Günümüzde donecek olursak, beyhude bir ekran kartı çığlığını alıp yürüdüğünü görüyoruz. Doymak bilmeyen donanım firmaları, üç ayda bir yeni model bir GPU piyasaya sürüyor. Oyun firmalarıyla yapılan çeşitli anlaşmalar sonucunda, yeni çıkan oyunların hemen hemen tümü bu yeni ekran kartlarına göre programlanıyor. Dolayısıyla oyuncular sürekli olarak ekran kartlarını yenilemek sorunda bırakılıyorlar. Donanım firmaları aksi gibi 90'lı yılların sonundaki grafik sıçramasını kesinlikle gerçekleştiremediği gibi, üretikleri çoğu teknoloji de kısa zamanda atılı duruma düşüyor. Kisacası, olan hep son kullanıcıya oluyor. Demem ki PC oyunculuğunun bir kıymeti olacağsa, bunun sebebi kesinlikle donanım firmaları olacak. Buradan PC oyuncularına, donanım firmalarına karşı toplu bir hareket başlatma fikrini öneriyorum. Arkamdan gelmek isteyenlerin mail'lerini bekliyorum.

*Legol Odaburda
lodaburda@level.com.tr*

ESKİ GÜZEL ZAMANLAR



Bu ikisini yan yana kullandığınız zaman oyunlarambaşa bir çehre kazanıyordu. Poligonlar bir anda kayboluyor ve kaplamalar akıl almaz bir gerçekçiliğe bürünyordu. 320x240 çözünürlükte, kareler deryasında Quake II oynarken, ani bir kararla 4 MB Diamond Monster Voodoo (sağdaki) ekran kartı almış ve 2 MB'lık S3 Virge kartının yanına takmıştım. Oyunu açtıktan sonra yaşadığım şoku size sözcüklerle tarif edemem. Ne var ki halen günümüz teknolojisinin böyle bir sıçrama gerçekleştirememiş olması çok acı. Donanım firmalarının tek yaptığı eski teknoloji makajayıp piyasaya sürmek; hepsi bu.

YAPIM Volition
DAĞITIM THQ
TÜRK Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ 14 Ekim 2008
WEB www.saintsrow.com

Bİ'Sİ DİCEM

Gürültü - patırtı arasında daha çok dramatik sahne olsun.

HEY DOSTUM! SENİN SORUNUN NЕ?

Saint's Row 2

Açım! Oyunu açım; hem de her türlü oyuna... Askerliğim boyunca sadece Sensible Soccer ve Puzzle Quest oynadım. Sahip olduğum oyunculuk yeteneklerinin hepsi körelmiş halde. Fırat beni ofise çırıp "Bak bu NBA 2K8" dediğinde "Hangi tuşa basarak koşuyorduk?" demiş olmam bunun bir kanıt olabilir mi? Kesinlikle. Şu an herhangi bir oyuna, tek bir ekran görsülüğüyle hayran olabiliyorum. Bu yüzden kendimi frenlemem ve oyunların herhangi bir detayına tav olmamam gerekiyor. Hem

CRYYSIS WARHEAD Bir Crysis hikayesi



Crysis gibi başarılı bir oyunun devamının gelmeyeceğini düşünenler lütfen zihinlerini tazelesinler ve oyun dünyasını bir kez daha gözden geçirsinler. Büylesine büyük bir başarıya imza atmış olan Crysis, piyasaya sürüldükten hemen sonra yeni oyunun yapımına başlandı. (Bence ilk oyun bitmeden yeni oyun tasarlamaya başlanmıştır.) Bu düşüncemdeki en büyük etken, Crysis Warhead'in başrol oyuncusunun, Crysis'ten tanıdığımız Sergeant "Psycho" Sykes olması. Arkadaşı Nomad'den daha deli, daha sınırlı ve daha sert bir asker olan Psycho, yine Nomad gibi bir Nanosuit'e sahip olacak ama Nomad'le aynı güçlere sahip olmayacak. Her türlü silahı, birçok farklı şekilde modifiye edebilecek olması, Nomad'ın sahip olduğunu daha güçlü silahlara taşımaması ve farklı araçları kullanabilmesi, Psycho'nun yeni oyunu, yeni bir soluk getireceğinin göstergesi.

İlk oyunda olan olayları ve bu olayların ötesini, adadaki uzayı varlığının aslında görüldüğünden çok daha karmaşık bir durum olduğunu gözler önüne sererek olan Crysis Warhead, farklı multiplayer modlar da içerecek. Daha fazla bilgi için www.crysis-thegame.com adresine uğrayabilirsiniz.

Saint's Row 2 (SR2) dediğimiz oyun nedir ki?

Az biraz benziyor > Siz de fark etmişsinizdir ki bu serinin ilk oyunu olan SR'nin Grand Theft Auto'dan esinlenilmiş (!) birçok yanı var. Her ne kadar GTA bir "araba hırsızlığı" oyunu olarak yola çıktıysa da serinin her yeni oyununda içerik zenginleştirildi (GTA IV bir istisna.) ve oldukça kapsamlı bir "suç oyunu" serisi ortaya çıktı. Bu nedenle, SR'nin "GTA pastasının ufak bir dilimi" şeklinde değerlendirilmesi kaçınılmaz. İlk oyunda kendimize erkek bir karakter yaratarak çeteler arasındaki mücadeleye ortak oluyor ve zirveye çıkmaya çalışıyoruz. Üstelik, sadece üç - beş önemli görev yapmakta öte, birbirinden delice (Akılma gelen tüm klişe kelimeler arasında en iyi buydu.) işler peşinde koşmak gerekiyordu. Yeni oyunda da bu tablo değişmeyecek ama şöyle bir fark olacak: Artık kendimize kadın karakter de yaratabileceğiz. Yeri yerinden oynatacak bir yenilik değil bu ama detay vermek için söyleme gereği duyduğum; siz de okudunuz paşa paşa. Sorun yok yani.

Karakteri geçelim; bu şehirde yapacak neler kaldı ki? Hmmm... Biz uğramayalı düzen bozmuş, şehir kontrolden çıkışmış ve mevcut çeteler de istedikleri gibi at koşturmayı başlamış. İş yine başa düşüyor. Kendimizi geliştirmip şehri yeniden yaşıyor ve tarafımızdan yönetilebilir hale getirmiyiz. Ancak bu sefer sizimiz daha zor olacak çünkü şehrin boyutu yaklaşık %50 oranında daha büyük olacak. Buna paralel

AYDINLIK TARAF

- ✖ Fazla sayıda silah
- ✖ Kapsamlı genişletilen kooperatif modu
- ✖ "Şehir büyümüş" diyorlar

KARANLIK TARAF

- ✖ Çarpıcı bir yenilik yok
- ✖ Grafikler etkileyici gözükmemiyor

ULTOR SUNAR!

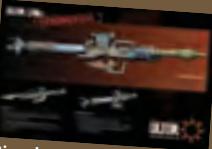
Oyundaki silahlara birkaç örnek:



Görüldüğü üzere elektriği testeredir kendisi. Canlı - kanlı insanları kesip biçme konusunda uzmandır.



Yan masaya ikram etmek amacıyla alevli bir şeyler hazırlayabileceğiniz masum bir alet.



Bir roket, bir kurban ve yok olma efekti; "rokettatar" dedim.



olarak hakimiyet kuracağımız alanlar da genişleyecektir. Endişelenmeyin; işimizi kolaylaştıracak yenilikler de var. Mükadelemizi daha kolay ve eğlenceli bir şekilde sürdürmemiz için silah yelpazesini bir hayli genişlettiklerini iddia ediyorlar; KİM ULAN ONLAR? (Sakin ol Şefol! Geçti... - Elif)

Yeni paragraf: Oyun boyunca başarılı olduğumuz her görev bize para ve saygınlık kazandıracak. Bu sayede alım gücümüz de artacak. İlk oyunda, öncelikli olarak oyunu kaydetmek, kıyafet değiştirmek ve otomobil koleksiyonu yapmak için kullandığımız evimizi sıcak aile ortamına kavuşturabileceğiz. Yeni eşyalar, kıyafetler, altın kaplama tıraşban!? Bu kadar.

SR2'nin bir diğer yeniliği ise multiplayer modunda. İlk oyunda sadece görevleri yapmak üzerine kurulu olan co-op seçeneği yeni oyunda daha kapsamlı olacak. Artık, kendi başına oynamaya başladığımız hikaye moduna bir arkadaşımız dahil edebilecek ve daha sonra onu oyundan defedebileceğiz. Üstelik, bu giriş - çıkış mevzu oyunun ilerleyişinde bir kayba neden olmayacağından eminim. Sevdim.

Sedat: Saint's Row 2rasında gelecek ay piyasada olacaktı ancak THQ benden iki ay daha süre istedi; verdim. Ayrıca oyunun, PC için de hazırladığını duyuruları GTA IV'ü oynamayan PC oyuncuları için teselli oldu. Bitti. END

Eğlenceli oynanış sistemi sayesinde başarılı olan SR'nin, ikinci oyunla da aynı etkiyi yaratabileceğinden şüpheliyim.



Bİ'Sİ DİCEM

Oyunda böyle, bir sürü güzel arkada görmek istiyorum.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC

TEMMUZ

Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
Romance of the Three Kingdoms XI	Strateji	Koei
WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger	Simülasyon	65

AĞUSTOS

A Vampire Story	Adventure	Autumn Moon
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox
Space Siege	RPG	Gas Powered Games
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	FPS	GSC Game World
The Sims 2: Apartment Life	Simülasyon	Maxis

EYLÜL

Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCsoft
King's Bounty: The Legend	Strateji	Katauri
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Travellers' Tales
Men of War	Strateji	Best Way
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon / Adventure	Pandemic
Mount & Blade	RPG	Taleworlds
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Rig 'n' Roll	Yarış	Softlab-NSK
Sacred 2: Fallen Angel	RPG	Ascaron
Spore	Strateji	Maxis
The Guild 2: Venice	Strateji	JoWooD
The Wheelman	Aksiyon	Midway

EKİM

Alan Wake	Aksiyon / Adventure	Microsoft
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	Electronic Arts
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	1C
Dead Space	Aksiyon	Electronic Arts
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic
MotoGP 08	Yarış	Capcom
Saints Row 2	Aksiyon	Volition

PS2

TEMMUZ		
Guitar Hero: Aerosmith	Müzik	BudCat
MLB Power Pros 2008	Spor	Konami
NCAA Football 09	Spor	EA Sports
Space Chimps	Aksiyon	Brash
The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Aksiyon / Adventure	Eurocom

AGUSTOS

Madden NFL 09	Spor	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports

EYLÜL

LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers' Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic
Pursuit Force: Extreme Justice	Yarış	Bigbig
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
TNA Impact	Spor	Midway
Wipeout Pulse	Yarış	Studio Liverpool

EKİM

Crash Bandicoot: Mind Over Mutant	Aksiyon	Radical
Disney: Sing It	Müzik	Disney

EyeToy Play: Hero

Eğlence

Eğlence

Guitar Hero: World Tour

Müzik

Neversoft

Legend of Spyro: Dawn of the Dragon

Aksiyon

Etranges Libellule

MotoGP 08

Yarış

Capcom

PS3

TEMMUZ

Civilization Revolution

Strateji

Firaxis Games

NCAA Football 09

Spor

EA Sports

Monster Madness: Grave Danger

Aksiyon

Psionics

Siren: Blood Curse

Aksiyon / Adventure

Sony

Soul Calibur IV

Dövüş

Namco Bandai

AGUSTOS

Brothers in Arms: Hell's Highway

FPS

Gearbox

Madden NFL 09

Spor

EA Sports

Tiger Woods PGA Tour 09

Spor

EA Sports

Tom Clancy's EndWar

Strateji

Ubisoft

Too Human

Aksiyon

Silicon Knights

Zoids Assault

RPG

Takara Tomy

EYLÜL

Destroy All Humans! Path of the Furon

Aksiyon

THQ

FaceBreaker

Spor

EA Sports

Golden Axe: Beast Rider

RPG

Secret Level

Infinite Undiscovery

RPG

Tri-Ace

LEGO Batman: The Videogame

Aksiyon

Travellers' Tales

Mercenaries 2: World in Flames

Aksiyon

Pandemic

Midnight Club: Los Angeles

Yarış

Rockstar

Pure

Yarış

Black Rock Studio

Sacred 2: Fallen Angel

RPG

Ascaron

Silent Hill: Homecoming

Aksiyon / Adventure

Sony

Silent Hill: Homecoming

Aksiyon

Konami

SOCOM Confrontation

Aksiyon

Sony

Star Wars: The Force Unleashed

Aksiyon

LucasArts

The Wheelman

Aksiyon

Midway

TNA Impact

Dövüş

Midway

EYLÜL

Buzz! Quiz TV

Eğlence

Sony

Destroy All Humans! Path of the Furon

Yarış

THQ

FaceBreaker

Spor

Code Monkeys

NCAA Football 09

Spor

EA Sports

AGUSTOS

Madden NFL 09

Spor

EA Sports

Tiger Woods PGA Tour 09

Spor

EA Sports

EKİM

Crash Bandicoot: Mind Over Mutant

Aksiyon

Radical

Harry Potter and the Half-Blood Prince

Aksiyon/Adventure

Electronic Arts

Spectral Force 3

RPG

Idea Factory

AGUSTOS

BAJA

Yarış

2XL Games

Brothers in Arms: Hell's Highway

FPS

Gearbox

Madden NFL 09

Spor

EA Sports

Tiger Woods PGA Tour 09

Spor

EA Sports

Tom Clancy's EndWar

Strateji

Ubisoft

Too Human

Aksiyon

Silicon Knights

Zoids Assault

RPG

Takara Tomy

EYLÜL

Destroy All Humans! Path of the Furon

Aksiyon

THQ

FaceBreaker

Spor

EA Sports

Golden Axe: Beast Rider

RPG

Secret Level

Infinite Undiscovery

RPG

Tri-Ace

LEGO Batman: The Videogame

Aksiyon

Travellers' Tales

Mercenaries 2: World in Flames

Aksiyon

Pandemic

Midnight Club: Los Angeles

Yarış

Rockstar

Star Wars: The Force Unleashed

Aksiyon

LucasArts

- İngiltere'de, bir bilgisayar mağazası sahibi, birebir ölçekli Lara Croft kartonetini evindeki tül perdenin arkasına koyunca mahalleli ayağa kalktı ve "Karşı evde silahlı biri var; poliisi!" diye bağırrarak adamçağızın evinin basılmasına neden oldu.

- 2010 yılında yürürlüğe girmesi beklenen Windows 7'nin, Microsoft'un bir süredir kullanmakta olduğu "dokunmatik" özellikleri destekleyeceğine açıklanmıştır. Yani oyuncular sadece mouse ve klavye ile değil, ekranı elleyerek de (!) oynayabileceğiz.

- Uzun süredir Oddworld'den haber almıyordu; geçtiğimiz günlerde Oddworld Inhabitants'tan gelen bir habere göre, görsel açıdan animasyon filmlere taş çıkartacak olan grafiklere sahip bir

Oddworld'ün hazırlık aşamasında olduğunu öğrendik.

- Haftalardır satış listelerinin zirvesinden inmeyecek GTA IV'ü sonunda bir oyun tahtından indirdi. Hangi oyun mu? Tabii ki Age of Conan...

- Bir şov programının sunucusu, 3D Realms firmasını ziyaret etti ve asırlardır (!) beklediğimiz Duke Nukem Forever'i kameralar önünde oynadı. Böylece oyunun gerçekten hazırlanmakta olduğunu anlamış olduk; vatana millete hayırlı, uğurlu olsun!

- Might & Magic serisinin yaratıcısı Jon Van Caneghem, yeni kurduğu şirkette bir MMORPG oyunu üzerinde çalışıyor. Oyunun ilginç olan tarafı, oyuncuların, oyunun dünyasını değiştirecek olmaları.

- THQ, Saints Row 2'nin -PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının dışında- PC versiyonunun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı.

- Bir grup insanın heyecanla beklediği online FPS Huxley, sonunda bir dağıtmacıya kavuştu. Oyun PC ve Xbox 360 için gelecek yıl piyasada olacak.

- Kane & Lynch: Dead Men'in filmi bir süredir hazırlık aşamasındaydı. Bakalım, filmin başrolünde Bruce Willis'in oynayacağılığını öğrenince ne yapacaktır... (Öğrendiniz iste!) - King of Shadows'un tahtından indirilmesinden sonraki dönemi konu alan Neverwinter Nights 2'nin yeni eklenen paketi olan Storm of the Zehir ("Zehir gibi bir fırtınayı yemin ederim" in İngilizce'si), bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak.

YAPIM LucasArts

DAĞITIM LucasArts

TÜR Aksiyon

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

ÇIKIŞ TARİHİ 16 Eylül 2008

WEB www.theforceunleashed.com



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

"Huzur bir yalandır; yalnızca tutku vardır. Tutkudan kuvvet, kuvvetten hükmetme gücü, hükmetme gücüyle de zafer kazanırım. Güç beni özgür kılsın!"



AYDINLIK TARAF

- ✖ Etkileyici senaryo
- ✖ Güç'ün kullanımındaki çeşitlilik
- ✖ Estetik kılıç dövüşleri
- ✖ SW evreninde adı geçen pek çok yeri ziyaret etme imkanı
- ✖ Göz alıcı animasyonlar ve grafikler

KARANLIK TARAF

- ✖ Oyunun PC platformuna çıktıktan sonra çıkışının belirsizliği
- ✖ Sith'e antipatisi olan oyuncular için sevimsiz bir konsept

Güç'ün Karanlık Taraf'ında işler farklıdır. Huzur ve uyum arayan iyilik timsali Jedi'ların aksine, Sith'ler gücü kendi çıkarları için kullanmaktadır çekinmezler. Onlar kendilerinden daha zayıf olanları saygı duymaz, kişisel çıkarlarını her şeyin üstünde tutarlar ve otobüste yaşıllara yer vermeyezler. Aslında Sith'ler, bize Jedi'lardan çok daha yakındırlar. İnsanı zaflardan arındırılmış Jedi öğretisinin aksine, Sith'ler nefret ederler, kin tutar ve bencilce davranışları. Kabul etmeliyiz ki biz fani insanlar (Keşifler ve Budist rahipler

üzerlerine alınmasınlar lütfen.) Güç'ün Karanlık Taraf'ına çok daha yakınız. Öyleyse neden Güç'ün bizi özgür kılmamasına izin vermeyelim ki?

Bugüne kadar Star Wars evreninde pek çok maceraya atıldık. RPG türünde KOTOR ve simülasyon türünde X-Wing gibi Star Wars oyunları oynadık. TIE Fighter gibi klasikleri görüp oynamış olsak da, SW temalı aksiyon oyunları konusunda o kadar şanslı sayılmayız. 2003 yılında piyasaya çıkan Jedi Academy'den bu yana etkileyici bir SW aksiyonu oynaması fırsatımız olmadı. (İzninizle LEGO Star Wars'u ayrı bir kategoride değerlendirmek istiyorum.)

E3 2007'de yeni nesle göz kirpan ve LucasArts'ın yeni nesil SW oyunları için geliştirmiş olduğu oyun motoruna göz atma şansımız olmuştur. The Force Unleashed'in (TFU) perdenin arasından başına çıkarıp heyecanlı kalabalığa göz kırpması içinse aynı yıl düzenlenen Game Developer's Conference'ı beklememiz gerekmisti. Oldukça ketum bir sunumla oyunculara sunulan TFU, pek çok oyuncuya ve SW hayranını heyecan içerisinde kıvrandırmaya yetmişti. Her anlamda yeni nesil bir görsellik ve oynanış ile birlikte gelecek olan TFU'nun, Karanlık Taraf'ta savaşmamıza izin verecek olması dahi heyecan verici bir haberdi. Aslında George Lucas'ı cesaretinden dolayı tebrik etmeliyiz çünkü anti kahramanlar oyun dünyasında sevilseler de, pek çok oyuncu bir Sith'i yönetmeye yadırgayabilir.

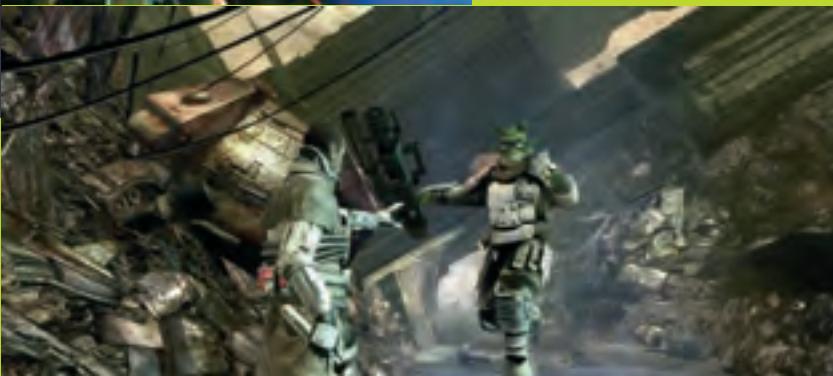
TFU, SW serisinin üçüncü ve dördüncü filmi arasındaki dönemi konu alıyor. Filmlerde üzerinde durulmamış, Jedi'lar



ve Cumhuriyet için oldukça karanlık bir dönem bu. Aslında Cumhuriyet'ten arda kalanlar demeliyiz belki de; zira İmparatorluk güçleri galaksiyi tamamen ele geçirmiştir ve kalan birkaç Jedi da çaresiz kalmıştır. Asiler, var güçleriyle direnseler de fazla umutları yoktur. Böylece mutlak bir güç sahibi olan Sith'lerin, kendi aralarında barış içerisinde yaşamaları elbette ki beklenemez. İşte biz de tam bu noktada devreye giriyoruz. Darth Vader'ın İmparator Palpatine'yi devirmek gibi bir niyeti ve planlarını gerçekleştirmesine yardımcı olması için bir çırcha ihtiyacı var. Bu çırak da bizden başkası olamaz tabii ki. TUF'da gizlilik içerisinde hareket ederek, Clone Wars'tan sağ çıkabilmiş Jedi'ların

peşine düşecek ve onları avlayacağız.

Darth Vader, oyundaki ara sahnelerde söyle bir görünmekten fazlasını yapacak. Zira oyunun ilk bölümünde Karanlık Söyüye'nin bizzat kendisini yöneteceğiz! Oyunun ilk bölümünde, Wookiee'lerin direniş gösterdikleri Kashyyyk gezeğine ineceğ ve bu gezeğende saklanan bir Jedi'in peşine düşeceğiz. Bu bölümün oyun tarihinin en unutulmaz bölümlerinden biri olacağını öngörebiliriz. Darth Vader'ı yönettiğimiz bir bölümde Wookiee'ler tarafından öldürülmemek için ter dökeceğimizi düşünmek dahi komik olacaktır. Devamında yıkıcı bir güçle hiç zorlanmadan ilerleyecek ve karşımızda zayıf kalan savunma hattını



Güç'e hükmek hiçbir SW oyununda olmadığı kadar etkileyici olacak.



Bir Sith çırayı için ustasının sözünden çıkmak kariyerinden daha fazlasına mal olabilir; hele ki ustası Darth Vader'in ta kendisiyse...



yaracağınız. Vader, Güç'ü kullanarak her türlü engeli kolayca ortadan kaldırıyor; zaten bütün bölüm Vader'in gücünü hissedip kendimizden geçmemiz için tasarlanıyor.

Hikayeşye şöyle devam ediyor: Vader, zavallı Jedi'ı bulup -kendine has geleneksel infaz yönetimiyle- işini bitirmek üzereyken Güç'ü kullanabilen bir çocuk görür. Jedi'ı savunmaya çalışan bu çocuk Vader'in dikkatini çeker; belki de istediği gibi yetişirebileceği yetenekli bir çırak bulmuştur. (Evet, bu çocuk biziz.) Vader, olaya şahit olma talihsızlığını yaşayan tüm İmparatorluk askerlerini ortadan kaldırdıktan sonra çocuğu yanına alır. Şu ana kadar adım adım anlattığım TFU'nun senaryosunda George Lucas'ın da hatırlı sayılır bir katkısı olacak. Bu nedenle, beklenen olaylarla gelişen yavan bir senaryodan çok daha fazlasını bekleyebiliriz. Oyunun bir bölümünde imparator, varlığımızdan haberdar oluyor ve Vader'dan bizi öldürmesini istiyor. Bu noktadan sonra olayların nasıl gelişeceğini görmek içinse Eylül ayını



Bazı Güç'ler yalnızca Sith'ler tarafından kullanılıyor.

beklememiz gerekiyor.

Güç beni özgür kılar TFU'daki karakterimiz -Darth Vader kadar olmasa da- oldukça sağlam güçlere sahip olacak. Zaten Jar Jar Binks gibi bir yaratığı öldürmek için vur - kaç tekniğine başvuracağımız bir oyun yapısı konsepte fazlasıyla ters düşerdi. Felucia, Raxus Prime ve Kashyyyk gibi, galaksideki tanıdık mekanların pek çoğunu ziyaret edeceğimiz oyunda Vader'in ibzinden istediklerini yapmaya çalışacağız. Bu süreçte Rebel'ler ve Jedi'lar kadar İmparatorluk güçleriyle de mücadele etmemiz gerekecek. İşimizi doğru ve kolay bir şekilde yapabilmek için kim olduğumuzun ve amacımızın bilinmemesi gerekiyor tabii ki.

Güç'e hükmederken tam bir ölüm makinesine dönüşeceğiz. LucasArts, güçlerimizi hissettirmemiz için büyük bir çaba harcıyor; efektlerin kalitesi ve yolumuza çıkan bahtsız düşmanların başına gelenler de doğru yolda olduklarını müjdeler nitelikte. Örneğin, Güç kullanarak ayaklarını yerden



kestığınız düşmanlar tutunacak bir dal arıyorlar. (Çaresizce sergilenen bir davranış ama gözে hoş geliyor.) Oyunda yapabilecekleriniz tek bir hareketle de sınırlı olmayacak ve sahip olduğumuz güçleri birleştirip kombolar yapabileceğiz. Havaya kaldırıldığınız zavallı bir Storm Trooper'ı havada sürükleip kalabalığın üzerine fırlatabilecek, dilersek onu havadayken kızartabilecek veya işin kılıçınız ile işini bitirebilirsiniz. Ağır objeleri yalnızca parmaklarınızı sallayarak kaldırıbmak ve karşınızda duran zavallı kalabalığın üzerine fırlatabilmek de

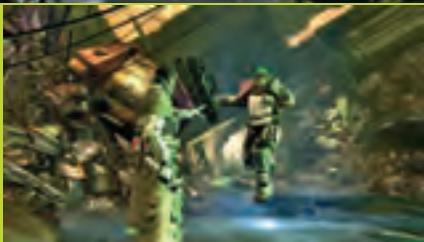
GÜÇ'ÜN AYDINLIK TARAFI

"Jedi" sözcüğünü ortaya çıkışında George Lucas'ın, Edgar Rice Burroughs tarafından yazılan Barsoom isimli seride geçen "Jed" (savaşçı unvanı) kelimesinden esinlendiği düşünülmektedir. Bilim-kurgu dünyasında bu düşüncenin destekleyen bir başka kanıt ise Burroughs'un, Barsoom serisinde yer alan düşük rütbeli subayları "Padwar" olarak adlandırmış olmasıdır. Rütbesi düşük olan çırak Jedi'lar da Padawan olarak adlandırılıyor.

Jedi ilk genetik kaynaklı bir fenomendir. Jedi olabilemek için genetik yapınızdaki midi -kloryan seviyesinin oldukça yüksek olması gereklidir. Gerekli genetik özelliklere sahip olan küçük çocuklar, Coruscant'daki Konsey merkezinin bulunduğu Jedi Tapınağı'nda birer Jedi olarak yetiştilirler. Bu oldukça zor bir eğitimdir ve tam anlamıyla odaklanma ve adamışlık gerektirir. Bu noktada Master Qui-Gon Jinn söyle der: "Jedi eğitimi zor bir mücadelerdir ve başarılı olsanız bile sizi bekleyen, zor bir hayatı." Bir Jedi'nın yaşam tarzi, manastırındaki Shaolin Rahipleri'nin disiplinli hayat tarzları ile pek çok benzerlik gösterir. Kişi, kendisini yüce bir amaç uğruna feda eder ve kendisine haz veren hemen her şeyden vazgeçer. Cumhuriyetin korunması, barışın sağlanması ve Galaktik Cumhuriyet halkın güvenliği onlar için çok önemlidir. SW kronolojisine göre ilk Jedi'lar 100,000 BBY'de (Before the Battle of Yavin) ortaya çıkmıştır. Jedi organizasyonun kuruluş tarihi ise yaklaşık olarak 25,000 BBY'ye kadar uzanır. Bu tarih aynı zamanda Galaktik Cumhuriyet'in kuruluşuna denk gelir. Force Unleashed'de, Jedi'ların İmparatorluk karşısında güç kaybetikleri ve az sayıda asilerin mücadeleyi sürdürmeye çalışıkları dönem konu alınıyor.



Jedi öğretisi şu ifadelerle özetlenebilir:
 Duygular yoktur; huzur vardır.
 Cehalet yoktur; bilgi vardır.
 Tutku yoktur; sükunet vardır.
 Kaos yoktur; uyum vardır.
 Ölüm yoktur; Güç vardır.



yapabileceklerinize birkaç örnek sadece. Oyun, bu esnada farklı bir kamera moduna geçerek düşmanlarınızı başlarına gelenleri gösterecek.

Oyundaki hemen her şey gerçekçi ve mantıklı bir biçimde hareket edecek. Güç kullanarak açmaya çalıştığınız büyük metal bir kapının eğilip bükülecek açılması bu detaya bir örnek. Elbette ki sınırsız Güç kullanımı oyunu fazlaıyla kolay bir hale getirirdi. Bu nedenle emektar işin kılımız da daima yanımızda olacak ve sık sık kendisine başvuracağız. Bu noktada TFU'nun son zamanlarda

gordüğüm en iyi kılıç animasyonlarına sahip olduğunu söylememiyim. Hatta işin kılıç kullanıldığında ekrana yansıyan görüntü, filmlerdeki sahnelerle göre daha estetik görünüyor.

TFU bir aksiyon oyunu olsa da, karakterimizi geliştirmemize izin verecek. Bölüm sonrasında kazanacağımız puanlar sayesinde istediğimiz Güç'ü geliştirebilecek, yeni kombolar öğrenecek ve hatta kiyafetimizi değiştirebileceğiz. İşin kılıcımıza için kristal upgrade'leri yaparak da yeni kombolar yapabileceğiz. Karakter geliştirme seçenekleri ve kombolar sayesinde kendimize has bir tarz oluşturarak bunu en etkili biçimde kullanmanın yollarını arayacağız.

Oyun görsel açıdan etkileyici görünüyor. LucasArts, her gezegenin karakteristik özelliklerini oyunculara hissettirebilmek için büyük çaba harciyor. SW hayranlarının, kendilerini ilk kez bu denli "evlerinde" hissedelecekleri muhakkak. TFU, tamamında aynı objeleri gördüğümüz oyunların aksine, bize her bölümde farklı bir atmosfer deneyimi yaşatacak. Gideceğimiz gezegenlerdeki bitki örtüsü ve karşılaşacağımız canlı türleri gibi detaylar, büyük bir titizlikle ve SW evreninin coğrafyasına uygun olarak tasarılanıyor. Teknoloji açısından baktığımız zamansa oyununun oldukça gelişmiş ve yetenekli bir grafik motoruna sahip olduğu söyleyebiliriz. Oyun halen geliştirme aşamasında olsa da hem organik dokular, hem de metalik yüzeyler oldukça gerçekçi ve uyumlu görünüyor. Bölüm tasarımlarının etkileşime oldukça ak olması da yetenekli bir fizik motoru ile karşı



karşıya olacağımızın göstergesi. Örneğin, çöplerle kaplı Raxus Prime gezegenindeyken objeleri istediğimiz gibi savurarak bir kaos yaratabileceğiz. Bölüm sonrasında karşımıza çıkacak olan Jedi'ların ve büyük yaratıkların işini bitirmek için de çevremizdeki her türlü objeyi amacımıza uygun bir biçimde kullanmamız gerekecek. Özellikle Jedi'larla mücadele ederken tüm yeteneklerimizi akıllica kullanmalıyız.

Elini öpeyim

usta> Star Wars:

The Force Unleashed, bizlere her yönüyle heyecan verici bir aksiyon vaat ediyor. Elimizde oynayabileceğimiz yüzlerce aksiyon oyunu olsa da bunların büyük bir kısmı ikinci ya da üçüncü bölümden sonra ekranı kapatıp DVD'lerini dikiz aynalarımıza astıımız kalitesiz yapımlar. Wii sahiplerinin ise heyecanlanmak için ekstra bir nedeni var. Wii duyurulduğu ilk günden beri bir SW oyununda Wii Mote ile işin kılıç kullanmanın hayalini kuran oyuncular, Eylül ayında muratlarını erecekler. Öte yandan, oyunun görsel büyüsünü tam anlayıma yaşamak için PS3'e veya Xbox 360'a ihtiyacımız olacağrı da muhakkak. Güç, 16 Eylül'de oyuncularla buluşacak ve PC oyuncular dışında herkes mutlu olacak. BB



GÜÇ'ÜN KARANLIK TARAFI

"Sith" sözcüğüne, SW evrenindeki başka bir yerde daha rastlıyoruz. Eski Kelt dilinde (iskeçça / İrlandaca), ormanda yaşayan kanatlı ve iyi kalpli minik perilerle Sith ismi verilir. Güç'ün Karanlık Tarafı'ni temsil eden ilk Sith'ler, aslında eğitim görmüş Jedi'lardır. Yaşadıklarının ve hislerinin etkisinde kalarak Jedi öğretmenlerine zıt düşen bir grup Jedi, Korriban gezegenine yerleserek bir ittifak kurdular. Sith'ler uzak geçmişte büyük bir güç yaratmış olsalar da kendi aralarında yaşadıkları anlaşmazlıklar yüzünden iktidarıları hiçbir zaman uzun süreli olamadı. Uzun süre

bir arada kalan Sith Lordları'nın, Jedi'lardan çok birbirlerini kesmeye eğilimli oldukları gözlemleyen Darth Bane, Sith'lerin ustası ve çırktan oluşan birer çift olarak hareket etmelerini emretti. Bu süreçte çırklar ustalarını öldürmek için fırsat kollarlar ve bunda başarılı olabilirlerse kendilerine bir çırak edinirler. Sith'ler kendi isimlerini kullanmak yerine, Darth unvanının ardına kendi seçikleri bir isim eklerler.

Jedi öğrencileri, işin kılıcının yapımında kullanılabilecek olan Illium kristallını elde etmek için uzun bir yolculuğa çıkarlar. Illium kristalleri, Jedi kılıcına yeşil veya mavi bir ışık verir. (Mace Windu'nun mor işin kılıcı hariç) Sith'ler ise böyle bir zahmete girmez ve kırmızı ışık veren sentetik kristaller kullanırlar.

Sith'ler son ana kadar gölgelerin arkasında kalmayı ve diğerlerini çarparları doğrultusunda manipule etmeyi tercih ederler.

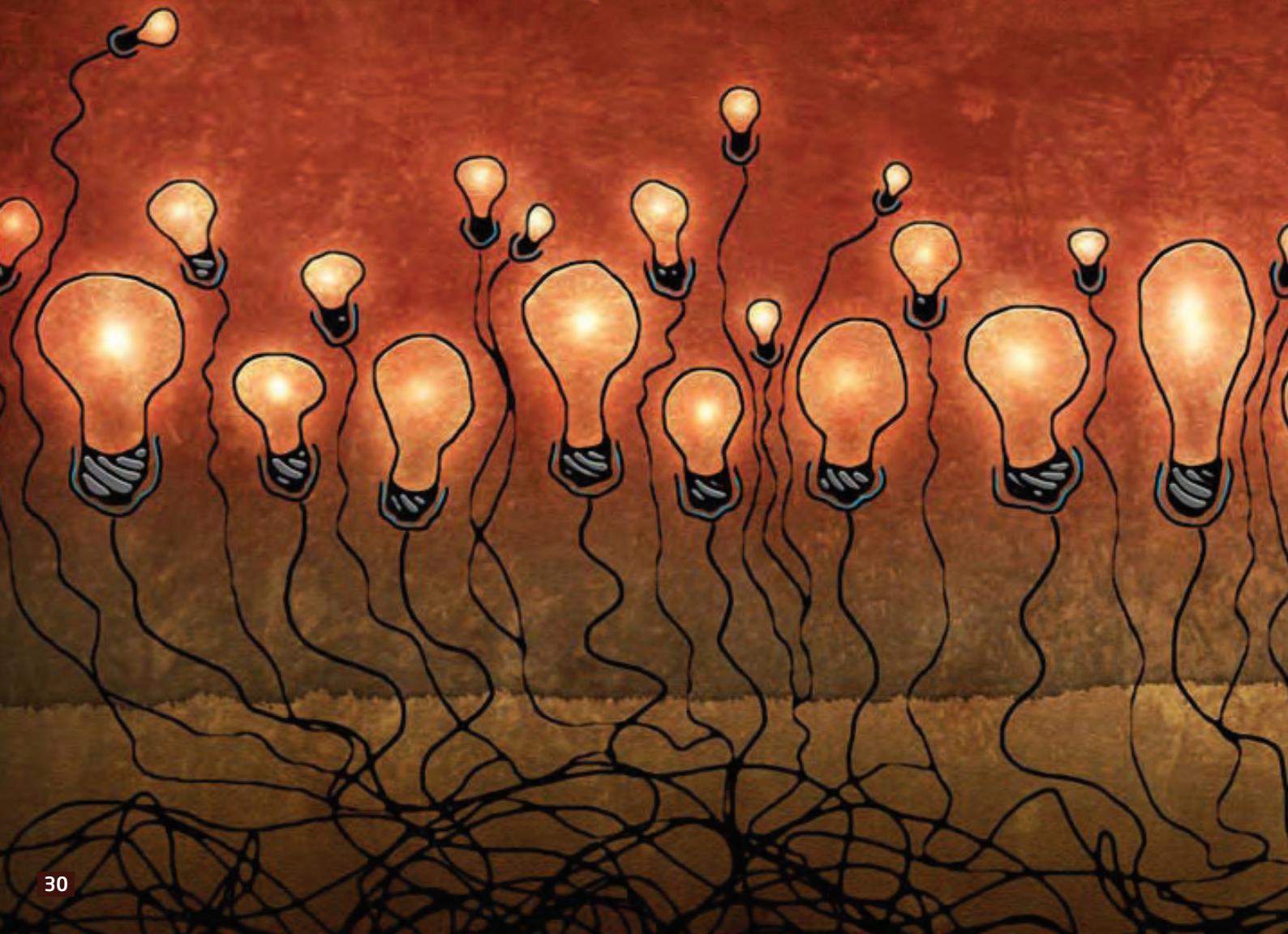
Galaksinin dört bir yanında dolanıp sağ kalan bir avuç Jedi şövalyesini avlayacağımız The Force Unleashed, şanslı konsol sahiplerine Güç'ün Karanlık Tarafı'nda mücadele etme şansı tanıyacak. Belki sentetik kristallerle kendi işin kılıcımızı yapamayacağız ancak konsolumuz aracılığıyla imparatorluğun gücünü tüm düşmanlarımıza göstereceğiz.





EN SAPLAMA OYUN SENARYOLARI

Kırarım kaleminizi!



Oyunlar artık sadece vurmak - kırmak veya koşup zıplamaktan ibaret değil. Bir oyunun çekici, gerçekçi olabilmesi için düzgün bir öyküsü olmalı fakat ne yazık ki pek çok yapımcı bu gerekliliğin farkında değil; kendilerini grafik veya ses gibi teknik konulara o kadar kaptırıyorlar ki bir oyunu güzel kılan en önemli konu olan hikayeyi çoğulukla gözden kaçırıyorlar. Durum böyle olunca da ortaya saçma sapan, akıllara zarar senaryolar çıkıyor. Gelin, tuvalette iki dakikada yazılan bu senaryolara göz atalım.



WALLY BEAR AND THE NO! GANG

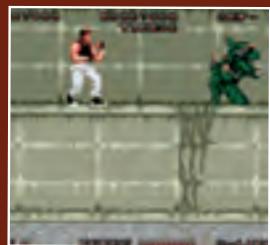
Yuh Aylı oğlu Aylı!



Oyunların birer eğitim aracı olarak kullanılmasını destekliyoruz; buraya kadar sorun yok ama bunu yaparken insanlar ne yaptıklarının farkına varırlar ve "Kas yapayım" derken göz çıkartmasalar daha iyi olmaz mı? Yola iyi niyetle çıkan firma Wally Bear and the Just Say No Gang adlı bir oyun hazırlamaya başladığında "Just Say No" sloganının tescil edilmiş olduğunu bilmiyordu bile. Bunu fark ettiklerinde pek çok şeyi geri alıp baştan yapmak zorunda kaldılar. Oyunun ismi Wally Bear and the NO! Gang olarak değiştirildi. Kendilerini, çocukların uyarıcılarından uzak tutmaya adayan yapımcılar, mükemmel (Ne kadar mükemmel?) bir senaryo yazdırırlar: Çocukların akllarını çelen Ricki isimli fareyle mücadele eden Aylı Wally, ailesi ile vedalaşarak evinden ayrılır. Ve sokaklarda kaykayla dolaşarak kötülükle savaşmaya başlar. Yani: Campbell attı iş oldu; sağda Selahattin! ÜMIT

BAD DUDES

UTANMAZ ADAM(LAR)



Birilerini birilerinin elinden kurtarmak, bugüne dek pek çok oyuna konu olmuştur. Prensesi, ejderhadan; güzel kızı, kötü gorilden; başkanı teröristlerden vs... Ancak bunun da bir sınır olması gerek şüphesiz ki. Eğer bir sınır olmazsa, bir gün, bir yapımcının aklına "ABD Başkanı'ni ninjalar kaçırırsa ne güzel olur"

diye bir fikir gelir ve daha da ileri giderek bu fikirle bir oyun yapar. Tarihte örneği var: 1988 yılında, Data East Corporation utanmadan bu konuyu işleyen bir oyun yapmıştır! Oyunun adı da Bad Dudes'du! Valla! ÜMIT

SAINT'S ROW

St. Anger 'round my Neck...



SAN Andreas'ı, keyifle bitirmiş ve GTA IV'ten ağız yanmış biri olarak SAN Andreas'a aseriyordum. Tam o sırada AAA, ben niye Saint's Row'u denemedim bugüne kadar" diyerek (Demez olaydım.) oyunu edindim ve oynamaya başladım. O ne yahu?! SANKI FAZLA; oyuncunun senaryosu resmen SAN Andreas'tan, efendim, seteavaşları Alip basını gitmiş; SAINTS şetesiin tüm şeteleri kontrol altına almış, gerekiyormus, bunu başarmak için de ne hikmetse sey yok! Millet SAN Andreas'taki şeteavaşlarına vuruldu diye de kopya çekilmez ki! Bari böyle saplama bir senaryoyu adam gibi sunsalardı, ama o saplama senaryoya, saplama diyaloglara dolu zencinin tek işi şete kurmak değil mi?! BIRAKIN ALLAH AŞKINA bu işleri! ELIF

OBSCURE

Bir gençlik filmi



Bir senaryo bir oyuna ancak böyle sapanabilirdi herhalde: Lisede okuyan bir grup heyecanlı genç, mutlu bir şekilde geçirdikleri okul günlerinin tam bir kabusa dönüşeceğini tahmin bile edemezlerdi. Aslında edebilirlerdi çünkü bu film yüzlerce defa yapılmıştı. Leafmore High'da okuyan beş arkadaş, kaybolan arkadaşlarını bulmak için okulda toplanırlar ve kendilerini bile karanlığa hapsedederler. Kapana kışlan gençler, karanlığın neden olduğu garip olaylar karşısında ne yapacaklarını şaşırırlar. Artık okul, yemini ağızına atmış ve içmeyecek için sabırsızlanıyorlar. Karanlığa karşı tek silahımız ise kahretsin ki yine ışıklar, yine ışıklar! SEFİK

FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

Tingle ve Rupee Amca, herkese karşı



Bu oyuncunun senaryosunu yazan her kimse
uyuşturucu bağımlısı olmalı. Neden mi?
Konudan kısaca bahsedeyim: Siradan, orta
yaşlı bir adam olan Tingle (Kendisi Zelda
oyunlarından tanıdığımız bir karakterdir.),
bir gün bir ses duyar; ses onu dışarı
çağıır. Dışarıda, Rupee (Zelda oyunlarındaki
para birimi) şeklinde bir kafası olan Rupee
Amca'yı görür. Rupee Amca, Tingle'la, Western
Pool'daki Rupee'leri beslemesi karşılığında
yemek yemeyeceğini söylüyor ve yemek yemeyeceğini
yanlış anlamıştır.

Rupeeland adlı şahane bir dünyada yaşamayı vaat eder. Oyuncuların yeterince Rupee beslenirse batıdaki havuzun altında yer alan kule, gökyüzünde doğru yükselmeye başlayacak ve böylece Tingle, Rupeeland'e girebilecektir. Bizim geri zekâlı Tingle bu öneriyi kabul eder tabii ki ve Rupee Amcası, Tingle'le ortamlara salar. Hikayenin sonunda ise Rupee Amca'nın kötü niyetli biri olduğu ortaya çıkar ve Tingle bir de onla savaşmak zorunda kalır. Bu oyun, neden uyuşturuculardan uzak durmamız gerektiğini gösteriyor. Uyuşturucular hem kendimiz, hem de çevremizdekiler için çok zararlıdır, çok... UMIT

SUPER 3D NOAH'S ARK

Gemide isyan var



Konusunu tarihten alan oyular, senaryo açısından oldukça avantajlidir çünkü yüzlerce yıl hayatı kalmış olan bir hikaye kötü olamaz. Eğer yapacağınız oyuncunun senaryosunu dert etmiyorsanız, en iyi takтик budur; tarihten bir hikaye kullanmak. Super 3D Noah's Ark'ın yapımcıları ise bu taklığı izlemek yerine Nuh'un Gemisi gibi ilginç (!) bir konu seçmişler fakat oyun...!

Nereden başlamam gerektiğini bilmiyorum sırıkçı oyunun elle tutular hiçbir yanı yok. Oyun, Nuh Peygamber'in, tüm HAYVAN cinsleriyle yaptığı 30 günlük yolculüğün ardından başlıyor. Yanı o meşhur tufan olup bittikten hemen sonra... Nuh Peygamber, gemisini terk edip karaya ayak basmak istiyor fakat o da ne? Hayvanlar, gemideki zor şartlar nedeniyle kendilerinden geçmeler; Nuh Peygamber'in karaya çıkışmasına izin vermiyorlar! Gemiden sıkmaya çalışan Nuh Peygamber de karşılaştığı hayvanlara elma fırlatarak onları uyutmak zorunda kalıyor. MUazzam bir çalışma! ÜMIT

İYİ ÖYKÜ YAZMA SANATI

Birçok oyunun senaryosunu yerden yere vurduk. Peki, güzel bir oyun senaryosu nasıl olmalı, hiç merak ettiniz mi? Etmediğinizi biliyorum AMA DAHYANAMAYACAĞIM!

Gereklilik karakterler: Karakterler inandırıcı olmalı; ne kadar süper olursa olsun karakterin zaaflarının olması onu gerçekçi kılar.

Hikaye yapısı: DAHA ilkökuldə ögrenmiştiğ; "giris", "gelisme" ve "sonuç"

bölümelerini... Eğer hikaye yede doğrusal bir gidişat kullanılıyorsa; "konuya giriş", "sorunların aşağı çıkması" ve "çözüm" şeklinde bir sıra izlenmeli.

Beklenmedik olaylar: Sine-masiler, izleyicileri SASIRT-

MAX PAYNE

MAX PAYNE
"Yeminimi bozdum Ulan!"
— NIN size



MINİMİ

ALIN size en
dugusalarından ve en
hirslandiricilerinden
bir "Cüneyt Arkin
filmi" senaryosu:
Yeni bir uyuşturucu
nedeniyle
junkie'lerin sayısı
ARTAR; Max bir gün,
eve döndüğünde bu
uyuşturucuya kullanan bir grup gencin karısını
ve kundaktağı kızını öldürmüs olduğunu görür.
Hirs ve intikamla dolan Max, bu uyuşturucuya
yayan mafyaaya karşı SAVAŞ AÇMAK için polis
olur. Bu ne utanç?! Bu filmi yüzlerce defa
izledik; Yeşilçam'da 70 ve 80'lerde çevrilen
filmelerin %80'i bu senaryoya sahip. Cüneyt
Abi'miz kaçı defa öç almak için kokunu
koruttu uyuşturucu mafyasının?! Kadir Abi'mizi
de unutmayaçalı! Max PAYNE de kimmış?! Peki!

ELIF

TIME CRISIS 3

Bu sabah, MAYMUN var Akdeniz'de...



malılar. Bunu da seyirciyi beklemedigi bir anda tepe taklak ederek başarırlar. Oyunlarda da tam "Oh, bitti" derken çıkacak olan bir aksilik, oyuncuya hikayeye başlayacaktır.

Güzel bir son: Kim bilir,

kaç filmden ya da oyundan mutsuz ayrıldınız... Çünkü işin en zor yanı, güzel bir son yazmaktır. Saatleri- ni ve hatta gülerini bir oyuna adayan bir oyuncuya şarplıca ya da tatminkar bir sonla ödüllendirmek şart.



LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES



LEGO sandığı bir kez daha açılıyor



INDIANA JONES TEMALI LEGO SETLERİ



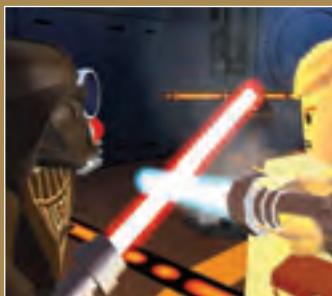
LEGO INDY'NIN MACERALARI

LEGO Indiana Jones, ilk bakışta LEGO Star Wars'tan farklı gibi görünse de LEGO Star Wars serisinden daha eğlenceli bir oynanış sistemine sahip. Oyunındaki bulmacalar daha keyifli, ara sahneler daha vuruçlu ve daha da önemli bu oyunda keşfetilecek tonla gizli içerik var.

Indiana Jones filmlerinde gördüğünüz sahneleri evinizin salonunda yeniden inşa etmeniz biraz zahmetli olabilir. Bu yüzden Indiana Jones temali LEGO setlerini tercih etmek çok daha pratik bir çözüm olacaktır. LEGO'nun resmi sitesinden oldukça makul fiyatlara sipariş edebileceğiniz bu setlerle masanızın üstünde Kayıp Tapınak'ı inşa edebilirsiniz; LEGO dünmasına adım atmak için güzel bir başlangıç olacaktır.



alternatif



LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

LEGO temali bir oyun için şimdilik öne-reibileceğimiz en iyi alternatif, LEGO temalı oyun ilginçliğini başlatan LEGO Star Wars serisinin ikinci oyunu. Bu oyun, beyaz perdedeki ilk üç filmimi (IV, V, VI) konu alıyordu.

Eğer, "şeytan tüyü" diye bir şey gerçekten varsa, LEGO'nun fabrikasında milyonlarca havada uçuşuyor olmalı. Hiç orijinal bir LEGO seti almamış olanlarımıza dahi LEGO yap-bozlarına sempatiyle yaklaşmasının sebebi bu olsa gerek. Tanıdığım hiç kimse, LEGO parçalarıyla dolu bir sepetin yanından ilgisizce geçmez. Binlerce küçük parçayla yapabilecekleriniz neredeyseniz sınırsızdır; parçaları birbirlerine eklerken zihninizden onlarca farklı tasarım geçer. Türkiye'de pek popüler bir hobi olmasa da, dünyada LEGO parçalarını kullanarak devasa sahneler ve maketler tasarlayan, otuzlu yaşların üzerinde pek çok "oyuncu" bulunuyor.

Indiana Jones ise tipki LEGO'lar gibi, hemen hepimizin tanıdığı ve

birçoğumuzun da sevdığını tahmin ettiğim macera sever bir karakter. Aslında arkeologlar nispeten sıkıcı bir yaşam sürerler. Eski tapınakları keşfe çıkan şanslı azınlığı saymazsa, bir arkeologun olağan bir mesai günü, ufak bir fırçayla amfi tiyatro kazısı yaparak geçer. Oysa Indiana Jones, işin daima daha heyecan verici ve gizemli yönleri ile ilgilenmeyi tercih eder.

LEGO'lardan ve Indiana Jones'tan kısaca bahsettiğten sonra, sizden bu ikiliyi zihninize birleştirmenizi rica edeceğim. LEGO Star Wars'ı oynamış olanlarımız neden bahsettiğimi hemen anlamış olmaları. LEGO temali oyunlar serisi; LEGO Indiana Jones: The Original Adventures ile devam ediyor. LEGO Indiana Jones, eski ülcelmede geçen olayları tümünü konu alıyor. Eğer filmleri izlemişseniz, oyunun her anında tanık mekanlar ve karakterle karşılaşacaksınız. Oyun, yolu Indy'ninkiyle herhangi bir şekilde



INDIANA JONES KRONOLOJİSİ



RAIDERS OF THE LOST ARK (1981)

Indiana Jones'un seyircilerle ilk kez buluştuğu film olan Raiders Of The Lost Ark, Ark Of The Covenant'in peşine düşen Nazileri durdurmaya çalışan Indiana Jones'un serüvenlerini konu alır. George Lucas tarafından yaratılan Indiana Jones karakterinin ismi başlangıçta Indiana Smith olarak düşünülmüştür. Bu isim, Steven Spielberg'ün önerisiyle Jones olarak değiştirildi. Indiana ise George Lucas'ın köpeğinin ismidir. Film 384 milyon Dolar'lık giese hasılatı elde ederek ulaşılması güç bir rekor kırdı. Bu arada Indiana'nın aksine, Harrison Ford'un yılan fobisinin olmadığını belirtelim. Raiders of the Lost Ark'ın, Atari 2600 için bir oyunu da yapıldı.



THE TEMPLE OF DOOM (1984)

Yine George Lucas tarafından yazılan ve Spielberg tarafından yönetilen The Temple of Doom, ilkine göre daha karanlık bir atmosfere sahipti. Filmleri uygun olan yaş aralığına göre derecelendiren PG-13 sistemi, ilk kez bu filmde kullanıldı. Himalaya Dağları'nda, insan kurban eden ve çocukların kaçırılan bir tarikatla karşılaşan Indy, oldukça zorlu anlar yaşıyordu. Filmin oyunu, Amiga ve Commodore 64 platformları için piyasaya sürüldü.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (1989)

Bir kez daha Nazilerle karşı karşıya gelen Indy, bir yanında babasını kurtarmaya çalışırken diğer tarafдан da Kutsal Kase'nin esrarını çözmeye çalışıyordu. 36 milyon Dolar'lık bir bütçeye sahip olan filmin çekimleri Venedik, Almeria (İspanya), Ürdün, Avusturya, Almanya ve Kuzey Amerika'da yapıldı. The Last Crusade'in üç farklı oyuncu uyarlaması da bulundur. Filmin DOS ve Amiga için bir aksiyon oyunu yapıldı. Daha sonra 1991 yılında NES için başka bir aksiyon oyunu ve üllemeden bölümler içeren bir oyuncu yapıldı. DOS, Amiga ve Atari ST platformlarında piyasaya sürülen 256 renkli grafik adventure oyunu oldukça olumlu eleştiriler aldı.



INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL (2008)

2008 yılı Indy severler için şanslı bir yıl oldu. Uzun bir aradan sonra dönüş yapan Indy, bu kez Sovyet Dönemi Rusya'sının ajanlarına karşı mücadele etti. 1957'de geçen filmde, Indy ve tayfası Kristal Kafatası'nın peşine düşüyordu. 64 yaşındaki Harrison Ford, rolüne hazırlanmak için özel bir diet yaptı. Indiana Jones karakterine özel bir sevgi duyan Ford, kaç yaşında olursa olsun, yeni bir filme "Hayır" demeyeceğini söylüyor.



❖ kesmiş olan karakterlerin hemen hemen tümünü içeriyor. Bu yüzden, oyuna başlamadan önce eski ülemeyi bir kez daha izlemenizi tavsiye ediyorum. Tanıdık karakterleri LEGO halleriyle görmek ve filmdeki maceraları ayen yaşamak, oyundan alacağınız zevki oldukça artıracaktır.

Kıyamet Tapınağı'nda bir gece > LEGO Indiana Jones (LIJ), hayatım boyunca izlediğim en komik ara sahnelerde sahip. LEGO'lardan oluşan bir oyuncun gotik atmosfere sahip olması elbette ki

beklenemez. Ancak oyuncun her yanına sinmiş olan mizahi öğeler, ara sahnelerde zirveye ulaşıyor. "Hum, himm, huh" gibi anlamsız sesler çıkararak mirıldanan LEGO adamcıkları, sürekli absürt durumlara düşüyorlar ve kendinizi gülmekten alamıyorsunuz.

Eğer LEGO Star Wars'u oynamışsanız, LEGO Indiana Jones'a isinmekte zorluk çekmeyeceksiniz. Özettemek gerekirse; her ikisini de platform öğeleri ve bulmacalar içeren aksiyon oyuncuları olarak tanımlayabiliriz. Star Wars oyunlarındaki kontrol sistemi ve birden fazla karakteri yöneterek ilerlenen oyuncu yapısına birebir sadık kalınmış. Belli ki Traveller's Tales, halihazırda beğenilen bir oynanış sistemi varken, herhangi bir değişiklikle gitme ihtiyacı hissetmemiştir. Öte yandan, LIJ'daki bulmacaların çok daha yaratıcı olduğunu ve önceki oyunlardakine göre keşfedilecek daha fazla gizli içerik olduğunu söyleyebiliriz. Oyunu bir kez bitirdikten sonra, Free Play moduna girerek farklı karakterle her bölümde defalarca oynayın tüm gizli noktalara ulaşmak isteyebilirsiniz. Oyunda -bir kısmı gizli olan- onlarca karakter bulunuyor. Hatta Star Wars karakterleriyle dahi karşılaşabilirsiniz. Han Solo da oynanabilir karakterler içerisinde yer almıyor. Bu karakterlerin





her birinin kendine has yetenekleri bulunuyor. Bazı karakterlerin toprağı kazmaya veya salları kullanmaya yarayan kürekleri var. Bazı karakterler kılık değiştirek düşmanların arasına karışabiliyor. Bazı karakterler heykellerle konuşarak gizli geçitleri açabiliyor; bazları ise aynı sonuca hiyeroglifleri okuyarak ulaşabiliyor. Karakterlere dair ufak ayrıntılar da oyuna aktarılmış. Örneğin Indy, bir yılanla karşılaşlığında korkudan donakalıyor. Böyle durumlarda diğer karakteri yöneterek yılanları ortadan kaldırmanız gerekiyor.

Tam bu noktada, PC oyuncularının yazılı okumaya ara verip bir gamepad edinmeleri gerekmekte. Tipki LEGO Star Wars gibi, LIJ da korkunç bir klavye örtüsüne sahip. Klavyeyi hiç de alışık olmadığınız tuhaf bir biçimde kullanmak zorunda kalıyorsunuz ve oyunda ne kadar zaman geçirirseniz geçirin, kontrollere bir türlü alısamiyorsunuz. Gamepad kullanırken oldukça rahat etseniz de, karakterlerin hantal hareketleri ve kamera açıları platform kenarlarında çok dikkatli olmanız gerektiriyor.

Kayıp Hazine Avcıları'yla elele Oyunda göze batan bir diğer olumsuz nokta ise, yapay zeka kontrolündeki diğer karakterin tam bir embesil gibi davranışları. Örneğin, iki karakterin birlikte hareket etmesi gereken bir durum var diyelim. Size yardım etmesi gereken takım arkadaşınız, uçurumdan atlamayı tercih



edebiliyor. Yapay zeka, hemen her durumda size ayak bağı olmanın bir yolunu buluyor. Neyse ki tüm bölümleri bir arkadaşınızla birlikte oynama imkanına sahipsiniz. Oyunu bir arkadaşınızla oynamak fazlasıyla eğlenceli olduğundan, tek kişilik oyunda yapabileceğiniz her şeyi yaptıktan sonra, oyuna co-op modda yeniden başlamak isteyeceksiniz.

LIJ'in zekice hazırlanmış bulmacalarını çözmeye çalışırken oldukça keyifli anlar yaşayorsunuz. Oyununki platform öğeleri ise zaman zaman soğuk terler döktürmen cinsten. Platformlardan aşağı yuvarlanmadan, zamanlama konusunda dikkat ederek ilerlemek biraz pratik gerektiriyor. Oyunun aksiyon kısmı ise nispeten basit olmakla beraber, sürekli olarak üzerinize gelen düşmanlar oyunu zaman zaman sıkıcı bir hale getirebiliyor. Öte yandan boss savaşlarını oldukça eğlenceli bulduğumu söyleyebilirim; hepsinin zayıf noktasını keşfetmeniz ve zekice hareket etmeniz gerekiyor.

Tipki LEGO Star Wars oyunlarında olduğu gibi LIJ'da da araç kullanılan sahneler bulunuyor. Araç kullanımı oldukça zevkli ve Star Wars oyunlarındakine kıyasla daha akıcı.

Son Sefer'de sağ kalmak LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, hakkında söyleynebilecek fazla şey olmayan ancak oynamaya başladığınızda başından kalkamayaçağınız oyunlardan biri. Oyunu bir kez bitirdikten sonra Free Play modunda devam edip kalan gizli noktalara ulaşmak için büyük bir istek duyuyorsunuz. LEGO'ların sevimliliğine aldırıp LIJ'in basit bir oyun olduğunu düşünmeyin; zira LIJ, zaman zaman eski platform oyunlarının o saç - baş yolduran zorluk seviyesine ulaşıyor. Gelgelelim oyunun hemen her anında eğleniyorsunuz; hem de çok eğleniyorsunuz. Tüm bunların üstüne, oyundaki mizah öğelerinin verdiği tat da eklenince, LEGO Indiana Jones'a "Hayır" demek için hiçbir neden kalmıyor. ☺

50 achievement
Xbox 360 sahiplerini tam 50 adet açılabilir achievement bekliyor.

33 karakter
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures'ta 33 farklı karakteri kontrol edebilirsiniz.

18 bölüm
Oyunda, her biri altı ara bölümden oluşan, üç ana bölüm buluyor.

1 arkadas
LEGO Indiana Jones'u bir arkadaşınızla birlikte oynamak akıl almaz derecede eğlenceli.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

ARTI Sevimli grafikler, kaliteli mizah öğeleri, eğlenceli co-op modu, uzun oyun süresi

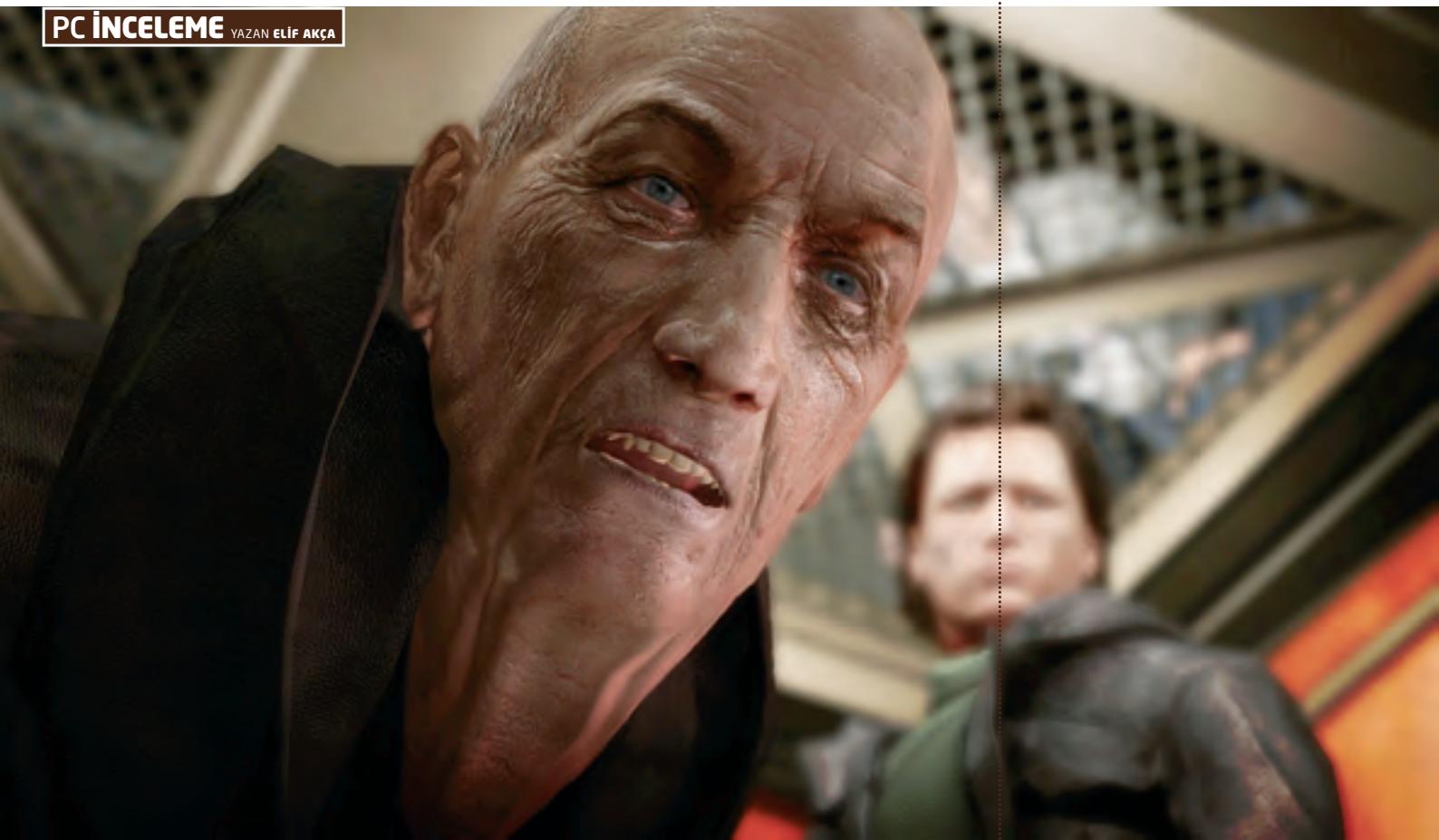
YAPIM Traveller's Tales
DAGITIM Lucas Arts
TUR Aksiyon / Adventure
DIGER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, PSP, DS, Wii
WEB www.legoindianajonesgame.com
TURKIYE DAGITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

EKSI Sorunlu yapay zeka, karmaşık kontroller

LEGO Star Wars'un izinden giden LEGO Indiana Jones, en az selefî kardeşlerinizle sevimli. Bu oyuna yalnızca on dakika verin; saatler sonra ekranın başından kalktığınızda yüzünüzde geniş bir tebessüm olacak.

**MINIMUM 1 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 256 MB Ekran Kartı**

8.5



ALONE IN THE DARK

Bu oyun hiç mi gün yüzü göremeyecek?

Dünya üzerinde dört tip öğrenci vardır: Kapasitesiz ve tembel (Hep başarısız grup.), kapasiteli ve tembel (Zekası nedeniyle çoğu dersi çalışmamadan, ucu ucuna geçen grup.), kapasiteli ve çalışkan (Akademik kariyerde doğru yol alan grup.), kapasitesiz ve çalışkan (Çok nadir iyi not alan grup). Bu öğrenci tiplerinden sadece "kapasitesiz ve çalışkan"ın durumu vahimdir zira diğer üç tipteki öğrenciler hak ettikleri notları alırlar, bu gruba dahil olanlar hiçbir zaman emeklerinin karşılığını alamazlar. (Hatta "kapasiteli ve tembel" tiptindeki öğrencilerin de alay konusu olurlar.) Şimdi, Eden Studios'a bir dönüş yapalım: Bu

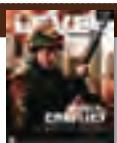
firmayı iki yarış (Test Drive Unlimited, V-Rally 3) ve bir aksiyon oyunu (Kya: Dark Lineage) ile tanıyoruz. Yeni bir firma anlayacağınız. Alone in the Dark'ı oynayıp "Olmadım bu" dedikten sonra Eden Studios için aklımda iki seçenek oluştu: Bu firma ya kapasiteli ama tembel ya da kapasitesiz ama çalışkan. Zira bir oyun sahibi olduğu onca yenilikçi, yaratıcı ve güzel özellikle rağmen ancak bu kadar kötü olabilir. "Belki aceleye getirdikleri için taşları yerine oturtamamışlardır" diyebilirsiniz ama aceleye de gelmedi ki oyun; ertelene ertelene bir hal oldu. Neyse... Daha fazla çemkirmeden Alone in the Dark'ın neden berbat edilmiş bir

çuval incir olduğunu anlatayım.

**Bu kadar sınırlınsam
kendimden korkarım** Hemen hemen her Alone in the Dark "ilk bakiş"ında, serinin geçmişsi hakkında bilgi verdik; bu yüzden serinin 1992'de doğduğunu ve Resident Evil, Silent Hill gibi birçok survival horror'un babası olduğunu biliyorsunuzdur. Belirli aralıklarla üçüncü oyuna kadar ulaşan seri, 1995 - 2001 yılları arasında kış uykusuna yattı. O sırada da aynı türde birçok oyun piyasaya çıkarık bu ismin hemen hemen unutulmasına neden oldu. 2001 yılında, Alone in the Dark: The New Nightmare ile uykusundan uyanan seri, tekrar yedi yıllık bir kara deliğe girdi. Biz de

açıklçası bu yedi yıl boyunca "Ya Alone in the Dark'in devam oyunu yapılmayacak mı? Ne olacak bu serinin hali?" diye endişelenmedik zira hiçbir devam oyunu ilk oyun kadar başarılı olmadı. Seri, ufak tefek yenilikler dışında zamana ayak uydurmuyarak, tekrar etti. Kasıntı bulmacalar, sinir bozan kamera ve kontrol sistemi, fazlaıyla çizgisel oynanışı yapısı ilk oyundan sonra kabab tadi vermeye başladı. İşte tam bu noktada, "yeni nesil" kavramının beynimizde yer ettiği dönemde, Eden Studios öyle vaatlerde bulundu ki Alone in the Dark ismi bir anda çoğu oyuncunun "beklenen oyunlar" listesine eklendi. Firmanın vaatlerinden en dikkat çekeni çevre etkileşiminin maksimum düzeyde olacağıydı. Sonucu açıkliyor: Böyle bir

**Blur efektini saplamak grafikleri iyi bir hale getirmiyor;
vazgeçin bu aldatma yollarından ey yapımcılar!**



AJANDA

SAYI: 129
SAYFA: 22



SAYI: 135
SAYFA: 24

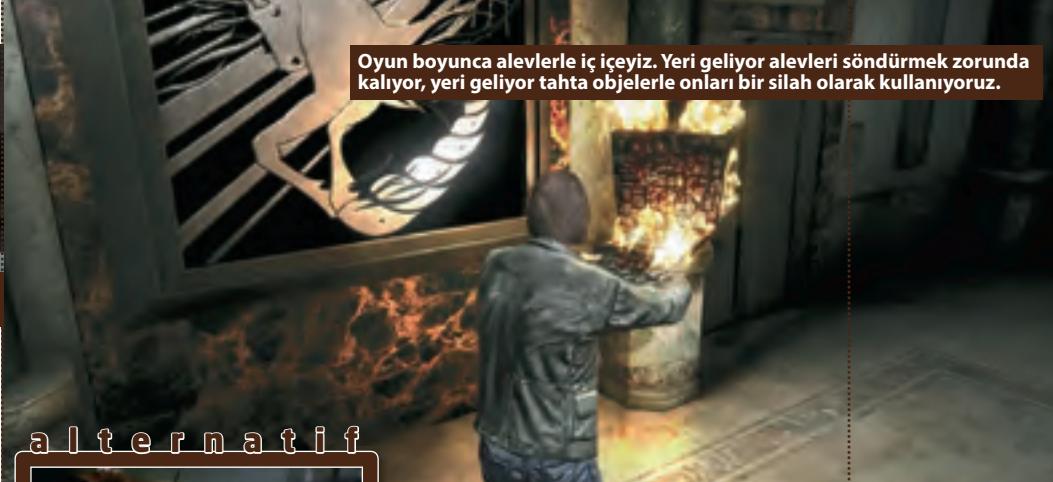
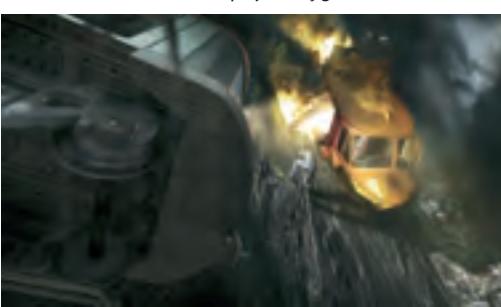


Bu ara videolar da olmasaydı oyunu bir saniye bile çekmezdim.

VAY BE!

Alone in the Dark'ı oynarken monitöreme bakıp söyle dedim: Böyle yüksek sistem gereksinimleri senin neyine be oyun?! Hem bilgisayarımı sonuna kadar sömür, hem de bana 90'ların grafiklerini ve fizik modellemesini ver. Olacak iş mi bu?! Böyle giderse PC oyunculuğu gerçekten yok olacak zira PC kullanıcıları hem maddi, hem manevi işkenceye bir "Dur" diyecekler yakın zamanda. Bir de... Vasatın altında bir oyun bile aynı işkenciyi çekmemize neden olunca iper kopma noktasına geliyor.

kamera / kontrol sistemi ve fizik motoruyla çevre etkileşimi güme gitmiş resmen. Evet, çevredeki hemen hemen her objeyi çok farklı şekilde, farklı kombinasyonlar yaparak kullanıyoruz ama kullanırken kendimizi 10 yıllık bir oyun oynuyormuş gibi hissediyoruz zira karakterimiz Edward Carnby, (Tüm seri boyunca değişmedi bu adam; dedemden büyük ama bir şekilde günümüz New York'uña yaşılmadan gelmiş). Zaten senaryo da Edward'ın bunu nasıl başardığını bulma üzerine kurulu.) ilk Alone in the Dark'taki kadar takoz bir şekilde hareket ediyor. Hele ki third person kamerasıyla... Off... Bu şekilde oyarsanız midenize ağrular girer; bu oyunu illa ki oynayacaksanız mutlaka first person kamerasıyla oynayın. Büyük bir değişiklik olmayacağı ama en azından karakterin o rezalet fizik modellemesini görmek zorunda kalmazsınız ve kamerayı rahat rahat hareket ettirebilirsiniz. Evet, evet; third person kameralaya oynarken kamerayı hareket ettirmek büyük bir dert. Kamerayı sadece belirli bölümlerde hareket ettirebiliyorsunuz; uzunca bir sopa yumuş gibi Edward'ın beli



Oyun boyunca alevlerle iç içeyiz. Yeri geliyor alevleri söndürmek zorunda kalıyor, yeri geliyor tahta objelerle onları bir silah olarak kullanıyoruz.

alternatif



CONDENMED: CRIMINAL ORIGINS

Eğer canınız gerilim dolu, kaliteli, tok ve tütürler ürpertici bir korku / aksiyon oynamak isterse kesinlikle Condemned: Criminal Origins oynamalısınız. Ancak bu oyunu birkaç saat oynadıktan sonra uykusuz kalabilirsiniz; benden söylemesi.

de dönüyor üstelik. Yeni nesilde gelinen son nokta bu işte! Yeni nesilde gelinen bir başka nokta da şu: Tomb Raider'dan, GTA'dan, Condemned'den alınan tüm aksiyon ve platform öğelerine rağmen Edward yumruk / tekme atamıyor. Duvardan duvara atlıyor, iplerde sallanıyor, araba kullanıyor; yani sakat değil eleman ama elinde herhangi bir obje yoksa dövüşemiyor. Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu kardeşim!?

Bir başka vaat de yapay zekanın akıl almad derecede gelişmiş olacağıydı. Evet, çok gelişmiş (!); yavaş yavaş yürüken arkamdan takla takla yürüyen ve bana saldırmayı başaramayan, şurşur düşmanları görünce anladım ne kadar geliştiğini (!). Ayrıca ben hayatmda bu denli ruhsuz, saplama ve klişe düşman tasarımları görmedim. (Gördüm asla ama şu an sinirliyim, abartıyorum.)

Olacak, olacak; ha gayret> Beni tanıyanlar bilir; benim için iyi oyun, birçok türü içinde başarıyla aynı potada eritebilen oyundur. Eden Studios güzel fikirlerle yola çıkmış ancak bı fikirleri hiçbir şekilde oyuna yansıtamamış. Condemned'in silah kullanım çeşitliliği ve adventure unsurları, Tomb Raider'ın platform ve GTA'nın aksiyon özellikleri, korku temali bir hikayeye yedirilmeye çalışılmış ancak kötü kamera / kontrol sistemi, başarısız grafikler, 90'lardan kalma fizik modelle-



mesi nedeniyle tüm bu özellikler heba olmuş. Senaryo sunumuna gelince...Çoğu kötü oyunda olduğu gibi Alone in the Dark'ın da ön plana çıkan özelliği etkileyici bir senaryo sunumuna sahip olması. Bitirdiğim her bölümün sonunda, bağlayıcı ve etkisi yoğun olan ara videolarla karşılaştım. Ayrıca oyunun bazı bölümlerinde net görebilmek için düzenli aralıklarla gözlerimizi kırpmak zorunda olmamız da sunumu etkileyici kılan bir özellik.

Kıcası, doğru bir yola sapmış Eden Studios; oyun kavramını bir adım ileriye görmek için çabalamış. Ancak tembelliğinden mi, yoksa kapasitesizliğinden mi bilinmez, girişimlerini başarıyla noktalayamamış. Ortaya da bol malzemeli, hafif lezzetli ama tüm malzemelerin son kullanma tarihlerinin geçtiği, karışık bir pizza çıktı. Pizzayı yerseniz ölmeyeceğiniz kesin ama hastanelik olma ihtimaliniz yüksektir. Son karar sizin:

2008

yılı

Alone in the Dark geçmiş ya da gelecekte geçmiyor; günümüzde geçiyor.

8

oyun

Eden Studios'un Alone in the Dark ile birlikte toplamda sekiz oyunu bulunuyor ancak bu sekiz oyunun sadece üç tanesi popüler.

18

yaş

Avrupa'da, Alone in the Dark'in yaş sınırı 18.

ALONE IN THE DARK

ARTI Çevre etkileşiminin fazla olması, farklı türleri aynı potada eritmeye, senaryo sunumu

YAPIM Eden Studios

DAĞITIM Atari

TÜR Aksiyon / Adventure

DIĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, Wii

WEB www.atari.com/aloneinthedark

TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

EKSİ Kötü grafikler, vasat fizik modellemesi, başarısız yapay zeka, rezalet kamera / kontrol sistemi

Adı gibi bir türlü feraha ve aydınlığa erişemeyen bu serinin son ayağı da başarısız oldu. Eden Studios'un yaptığı hatalardan ders çıkarıp yolunda devam etmesini umuyoruz

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

ÖNERİLEN 3.4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



6,2



DRACULA ORIGIN

Ölümsüz olanın canı sıkılırsa neler yapmaz ki...



Profesör Van Helsing, yine kendini odasına kapatmış ve uzmanlık alanı olan vampirlerle ilgili bilgilerini tazeliyor. Ölümsüzlüğün ve karanlık ama soylu güzellikin vücut bulmuş hali olan bu yaratıkları yillardır kovalayan profesörün araştırmalarının sonucuna göre, bu yaratıklar sarımağın kokusundan hiç hasnemiyorlar. Kendi yansımalarını görememek de aynınların en büyük düşmanı haline getirmiş. Gümüş ise onlara zarar verdiği söylemen ancak profesör tarafından tam anlamıyla test edilememiş bir silah. Profesörün "Tecrübe ile sabitti" başlığı altında bildikleri ise şöyle: Kutsal haç, kutsal su ve tam kalbe saplanan ucu iyice sıvıritilmiş kazık. Helsing, sahip olduğu bu bilgileri itinaya kaydederken, dört gündür kendini kapatmış olduğu çalışma odasının kapısını vuruluyor. Hizmetçi, Harker'dan bir mektup getirmiştir. Öğrencisi ve yakın dostu olan

Harker, boyundan büyük bir işe kalkışmış ve Dracula'nın peşine düşmüştür. (Gençlik iste!) Mektubu okyan profesör hemen harekete geçiyor ve Dracula'nın peşinde kilometrelerce sürecek olan uzun ve heyecanlı macera koşusu böylece başlıyor.

Ejderin oğluz Bram Stoker'in 1897'de yazdığı Dracula adlı romanın büyük ölçüde etkilenerek geliştirilmiş olan oyun, ilk defa adventure oynayan biri için bile kolaylıkla çözülebilecek bir oynanış sisteme sahip. Adventure oyunlarında alışık olduğumuz piksel avından Space tuşuna basmak suretiyle kurtulmuş oluyoruz çünkü bu tuşa bastığımızda profesörün bulunduğu mekanda kullanabileceğimiz etkileşime girebileceği muhtemel eşyalar ortaya çıkarıyor. Focus Interactive bu oyunda daha önceki oyumlarda kullanmış olduğu first person kamerayı bir yana bırakarak oyuncunun daha sinematik ve güzel ayrıntılarla süslü, gotik ve romantik bir ortamda maceranın peşinde gezinmesini sağlıyor. Grafiklerdeki ayrıntılar inanılmaz derecede güzel; girdiğiniz odalar, mezarlar, evler ve diğer bütün ortamlardaki her şey, enince ayrıntısına kadar sanki hemen o anda elinizi uzatsanız dokunabileceğimisiniz gibi gerçekçi ve

kekici duruyor. Oyunda karşılaştığınız karakterlerin yüz ifadelerine de mekan tasarımlarındaki özen gösterilmiş; eski gibi cansız ve şuursuz bakmamış hiçbir karakter. Hepsi içinde bulunduğu duruma göre -sadece ellerini iki yana açıp konuşmaktansa- çeşitli ve insansı hareketlerle konuşmalarını zenginleştiriyorlar. Seslendirmeler için aynı canlılığını var olduğunu söyleyemesek de bu kadar güzel özelliklerin arasında seslendirmelerin sınırları bozmuş açıkçası. Ayrıca, profesörün gezdiği mekanlara göre arkada plandaki müzik değişiyor; bu da oyuncuya aynı melodiyi dinlemeyenin verdiği bükünçlüğü oyuncuya yaşatmıyor.

Mesafeler arasındaki gidiş - gelişler güzel bir yenilikle kolaylaştırılmış; gitmek istediğimiz geçiş noktalarına çift tıkladığımızda hemen diğer tarafta ulaşabiliyoruz. Bu da adventure oyundanın alışık olduğumuz ve çoğu zaman

KAZIKLI VOYVODA OLARAK, DRACULA



Kazıklı Voyvoda olarak da bilinen Dracula, Osmanlı İmparatorluğu döneminde Romanya'nın çok korkulan tırani olarak hüküm sürmüştür ve uzun bir süre boyunca Avrupa'yı etkisi altına almış olan vampir korkusunun kaynağını oluşturmuştur. Bunun nedeni insanları kazıya oturtup kanlarını içmek gibi insan dışı bir özelliğe sahip olmasıdır. Vampir efsanesinin çıkış kaynağını oluşturur. Ancak Bram Stoker'in yaratmış olduğu Dracula bir canavardan çok, soylu, yakışıklı, kendine göre prensipleri olan bir asilzade olarak karşımıza çıkmıştır.



En ufak ayrıntısına kadar işlenmiş olan, eski bir Mısır mezar odası.

oldukça sıkıcı bir hal alan ekranın bir ucundan diğer ucuna gitme işlemini hızlandırdır.

Hikaye ilerledikçe inventory'nizdeki eşyalar değişiyor ve bazen hiç aklınıza gelmeyecek kombinasyonlarla bir - iki eşyi birleştirip zor durumlardan kurtulmanız mümkün oluyor. Profesörün otomatik man tuttuğu notları dikkatle okumanız ve etrafınızda eşyaları enince ayrıntısına kadar incelemeniz şart. Bulmacaların bazıları oldukça basitken, bazılarının başında uzun bir süre geçirmeniz olası. Ancak bulmaca ne kadar zor olursa, bulmacayı çözüldüğünzdé hissettiğiniz o "Ben ne kadar da akıllıym" duygusu o kadar güclü ve etkili oluyor.

Sarımsak, okunmuş su ve tahta kazı...

Görsel açıdan bize ziyafet sunan Dracula Origin, gerek müzikleri, gerekse ince işlenmiş senaryo örgüsü ile oyuncuya saatler boyunca ekran karşısında tutmayı başarıyor. Eğer sıkı bir adventure oyuncususunuz bu vampir hikayesini mutlaka dinlemelisiniz.

DRACULA ORIGIN

ARTI Bir adventure'da rastlanmayan güzellikte, ayrıntılı grafikler, tekrar etmeyecek oyun içi müzikler, mükemmel bir şekilde yansıtan gotik atmosfer

EKSİ Bazı karakterlerin seslendirmelerindeki ve diyaloglarındaki cansızlık

alternatif



OVERCLOCKED: A HISTORY OF VIOLENCE

Eğer Dracula Origin'i bitirdikten sonra gerilime doymazsanız Overclocked'u deneyebilirsiniz ancak belirtmeliyiz ki Overclocked'un gerek atmosferi, gereksiz de oynanış sistemi Dracula Origin'e göre daha başarısız.



Burası ise Mısır'da yaşayan bir Türk'ün evi.

YAPIM Frogwares
DAĞITIM The Adventure Company
TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.dracula-origin.com/en
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Dracula Origin, bize kırmızının hakim olduğu, gizemlerle ve tarihte dolu, gotik, romantik ve oldukça üzgün bir hikaye sunuyor.

MİNİMUM 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

8.5



GELECEĞİNİZE YATIRIM YAPIN!



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

SERTİFİKA PROGRAMLARINDA

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK TERCİH

EDİLEN EĞİTİM KURUMU

YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARIYER EĞİTİMLERİ

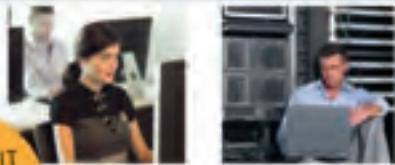
- Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- Web & Grafik Tasarımceği
- 3D Gereklilikteki Kullanışlı Uzmanlığı

KARIYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- AutoCAD ve 3D Görselleştirme
- Microsoft Office
- İngilizce
- Lügat (ISO İngilizce)
- Hiperdoktor (İngilizce)

“Ağustos ve Eylül aylarında tətbiq olunan 10,20 TL’ye varan kampanyalarla
erken kayıt fırsatı sizin için 30 Temmuz.”

ERKEN KAYIT
FİRSATLARINDA
SON GÜNLER!

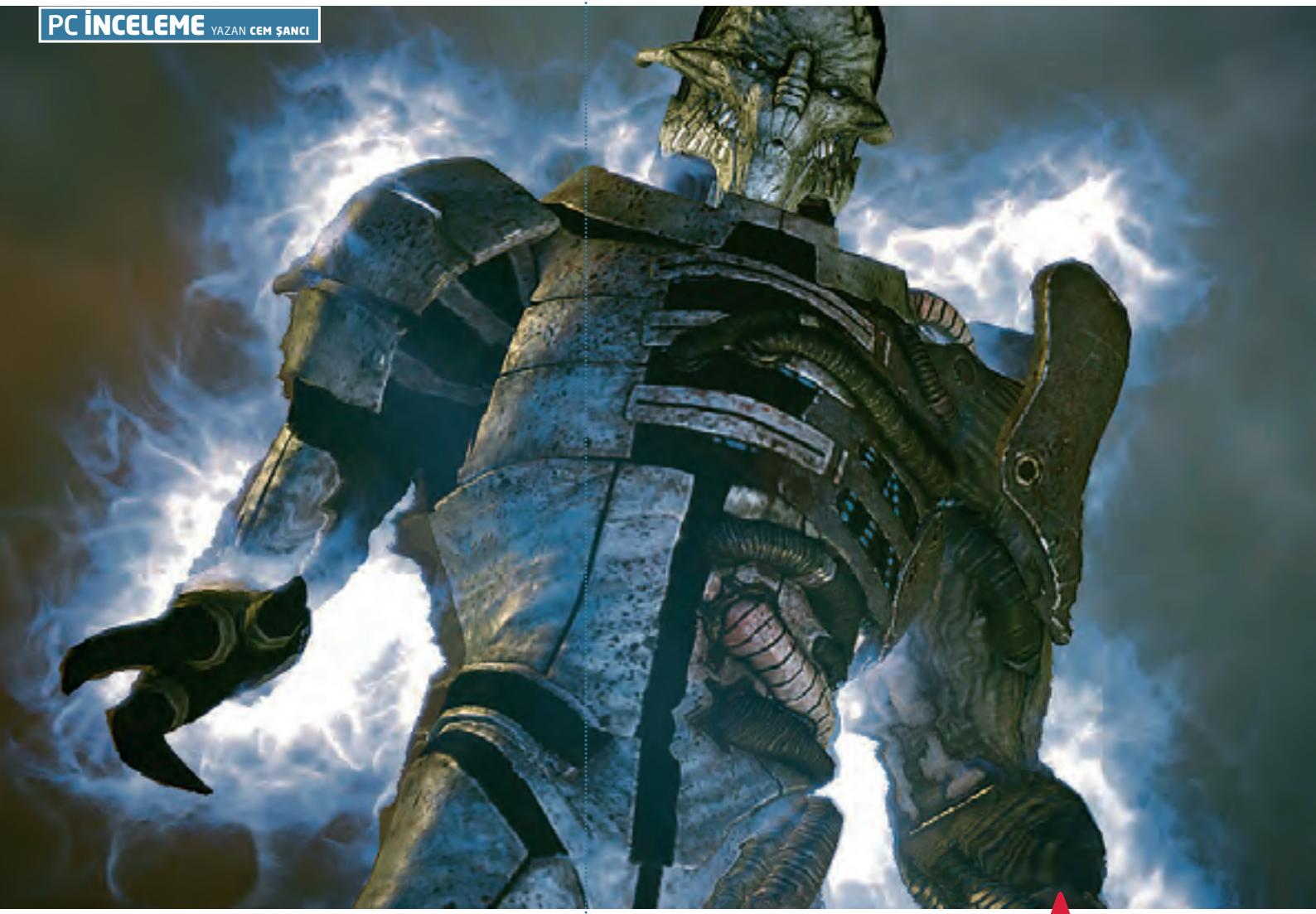


Bilge Adam

444 33 30

www.bilgeadam.com

İSTANBUL BAKIRKÖY | BEŞİKTAŞ | KADIKÖY | FATİH | TOWN CENTER | FÜLYA | KOZYATAĞI
ANKARA BİLKENT PLAZA



AJANDA

SAYI: 132
SAFVA: 60

MASS EFFECT



Terbiyesiz uzaylıya şamar indiren kahraman

Bilirsiniz ki etkileyici bir senaryo üzerine oturtulmuş olan bilimkurgu oyunları öyle "ha" deyince çıkmaz. Oyun piyasasının hakimi durumunda olan yapımcıların kültüründe kılıç, şövalye ve Orta Çağ fantezileri çok önemli bir yer tuttuğundan, karşımıza milletin sürekli kılıç salladığı Orta Çağ temali oyunlar çıkar durur. En sevilen MMORPG'ler

alternatif



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Hala güncel sayılabilcek bir seri. KotOR, BioWare'ın Star Wars evreninde geçen yapılmıştı ve pratik olarak Mass Effect'in öncülü sayılabilir. Ya da başka bir ifade ile Mass Effect, biraz KotOR serisini andıran ama SW evreninde geçmeyen yeni bir RPG'dir.

hep Orta Çağ fantezisidir. En çok satan oyular kılıç, kalkan, zırh ve büyüğün temalıdır. Dikkat ederseniz, adamın biri çırıp "Ben süper bir bilimkurgu filmi yapacağım!" deyip Star Wars'u yazmış; onda bile dayanamayıp "gezegen patlatan uzay gemileri" çağına kılıç öğesini -hem de filmin en önemli öğesi şeklinde- başrol oyuncusu olarak sokmadan rahat edememiştir. Kılıç ve hançer gibi temalar bilincaltında erkeklik organını sembolize ettiginden, üstüne atom bombası atan düşmanına kılıçla koşan uzay çağının kahramanlarını gördüğümde eliminden olmadan aklıma tuhaf düşünceler geliyor: Batı toplumlarda (hatta Uzak Doğu'da) erkek eoglolarının binlerce yıldır ezilip bürüldüğünü ve bu adamların bir türlü kurtulmadıkları bu travma sonunda, ellerinde kılıç sallayan adamları gördükçe rahatlayıp mutlu olduklarını düşünüyorum. Dolayısıyla batı medeniyetinin 2000 yıldır kurtulup aklını

temizleyemediği kılıç ve kalkan temalarına uzak durabilen güzel bir bilimkurgu yapımı karşısında çıktıığında gerçekten şanslı olduğumu düşünüyorum. İşte, Mass Effect de yüzümüzü güdüren o orijinal oyunlardan bir tanesi.

Xbox 360'a çıktığından sonra heyecanla PC'ye gelmesini beklediğimiz oyun, konsoldaki içeriğinin aynısıyla çıktıkarşımıza. Yani, uzaylılar kendi aralarında küçük bir galaktik konsey kurmuş ve dünyaları zavallı, acız bir ırk olarak görüp konseye alımıyor, "sizin daha büyüğünüz lazım" ayağı çekiyorlar. Konseye hizmet eden ve operasyonlar yapan özel bir ajan ise "neden çalışıp çabalayıp bütün hayatımı konseye adadıkten sonra bir kol saatiley emekli olmayı tercih edeyim ki; ben elimdeki güçle tüm evrenin imparatoru olurum" moduna girerek sağa sola saldırmaya başlıyor ve

şans eseri olayların içine dahil olan- kahraman subayı John Sheppard'a konsey tarafından, bu terbiyesiz uzayı bulup tokat manyağı yapması görevi veriliyor.

Konu Xbox 360'a çıkan oyunla aynı ama oynanışta ve arayüzde ciddi değişiklikler yapıldığı, daha doğrusu PC'nin üstün ve mükemmel yapısı (PC sevmez konsolcu LEVEL editörleri buraya hemen parantez açıp laf sokacaklar şimdi ama ciddiye almanın. - Cem.) (Kendi kendisine parantez açan ilk insansın Cem. - Elif) nedeniyle oynanışta geliştirmelere gidildiği görülüyor.

Yaradanım sana mouse diye bir şey vermiş > Öncelikle oyunda mouse ile oynamanın tüm lüksünü yaşıyor,



TAKTİK

Çatışma sırasında Space tuşuna basıp taktik ekranını açarak adamlarınıza emir verebilirsiniz.



22 karakter
Oyunda yer alan ve senaryonun akışı içinde karşılaşacağımız karakter sayısı; bir de biz varız, 23. 23 mü?

37 şarkı

Müziklerini öve öve bitiremeyeceğim Mass Effect'in resmi soundtrack'inde birbirinden dinlenen 37 şarkık yer alıyor.

336 sayfa

1 Mayıs 2007 tarihinde yayınlanan Mass Effect: Revelation, 336 sayfalık bir roman. Serinin ikinci romani Ascension ise 29 Temmuz'da yayınlanacak.

FORMAT C:

>format c:_

Mass Effect oynamak internet bağlantısı üzerinden aktivasyon gerektiriyor ve oyun piyasaya çıktığı ilk gün kırılma girişimleri de başladı tabii. Ancak korsan grupları oyunun koruma sistemini geçmemi bir türlü başaramadılar ve oyun, korsan kullanıcılar bir - iki saat oyun süresi verdikten sonra save özelliğini kilitleyip oyuncunun galaksise açılmasını sağlayan galaksi haritmasını da kapatıyordu. Oyun kincileri sağlam bir dosya çıkarmak için kendileri yırtıcı dursunlar, masum kullanıcıların bilgisayarlarına sizip sağı - solu dolandırma peşindeki korsanlar, trojan ile enjekte olmuş kendi küçük Mass Effect dosyalarını yapıp kırık oyun dosyaları arayanlara yarmaya başlıdilar. Sonunda, anti-virus yazılımlarının farkına bile varmadığı, hatta kendi kendine anti-virus programlarını kapatıp uninstall etmeye kalkışan terbiyesiz Vundo trojanı hızla yayıldı ve bu duruma karşı en etkili çözüm format atmakti.

AY

Ay'daki askeri üsteği yapay zekanın çıldırduğu haberini aldıgınızda bu görevde olabildiğince erken gidin.



her şeyi ama her şeyi alıp satabilelim, kullanabilelim, fırlatabilelim, kırıp dökebilelim. Ya da madem etkileşimimiz çok az olacak, en azından Gears of War'daki gibi çok detaylı kaplamalar sayesinde bambaşa bir dünyaya girdiğimizi hissedip ağızımız açık şekilde duvardaki çalışma izlerini ve yaşınanların çevrede bıraktığı ürkütücü değişiklikleri görelim, hissedelim; değil mi?

Sonuç olarak, PC oyuncularının mutlaka edinmesi gereken, film gibi işlenmiş harika bir oyun var karşımızda. Ama ne yazık ki bazı bug'ları ve çalışma sorunları da var oyunun. Örneğin yepyeni kurulmuş Türkçe Profesyonel Vista'mda, en son ekran kartı sürücülerini ve tüm işletim sistemi güncellemelerini kurmama rağmen çalışmayan oyun, başka bir oyunun DVD'sindeki Ageia PhysX motorunu kurduğumda çatır çatır çalıştı. Oyunun çalışmak için Ageia PhysX motoruna ihtiyacı varsa gerekli yazılımın DVD'sinin içinde neden yer almadığını sorarak konuyu uzatmak ve bu tür keyifli oyular yapan BioWare'ı yípratmak istemiyorum ama bu da aklınızın bir köşesinde kalsın sevgili LEVEL'cılar. Bu kadar. ☺

MASS EFFECT

ARTI Harika bir senaryo, zengin yan görevler, etkileyici çalışma sahneleri, orijinal bir RPG sistemi

EKSTI Ana görevin kısa süremesi, küçük ama mide bulandıran bug'lar, inatla sade tutulan grafik detayları, rakiplerine göre zayıf kalan çevre etkileşimi

YAPIM BioWare
DAGITIM Electronic Arts
TÜR RPG
DIĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.masseeffect.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Heyecanlı ve süratli akan bir senaryo dahilinde oyuncunun seçimlerine göre değişen hikaye, son yılların en başarılı metni. Ancak çevreyle etkileşimin az olması da bu kadar büyük bir yapımın başarısına gölge düşürüyor

8

MINIMUM 2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 15 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 3 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



rahatça nişan alıyor, o terbiyesiz uzaylılara mermi yaðdırırken - üstelik silahların isinip ateþi kesmek gibi bir problemi varken- bir de o değerli mermilerinizi ve atış sürenizi konsol kumandası ile ekranındaki küçük bir noktaya nişan almak için kıvranaðık harcamıyorsunuz. Yani elbette ruhlarını konsola satmış LEVEL editörleriniz konsol kumandası ile oyun oynamaktan büyük keyif alıyorlardı ama ekranın her noktasına birkaç milisaniyede ulaşabilmenin hazzını ve rahatlığını bırakmamızı kimse beklemesin arkadaşım.

Bir de şu inventory olayımız var. Oyunun yapımcısı BioWare, Xbox 360'ta kullandığı garip ve kullanımını zor inventory sistemindeki tasarım hatalarını görüp, bir de mouse kullanımını devreye sokunca nihayet kahramanımıza ve ekip üyelerine silahlar, zırhlar ve modlar eklemek için "ileri git geri gel, yine git, yine gel, git gel git gel" şeklinde onlarca dakikamızı alan inventory iþkencesine bir son vermiş. Oyunu Xbox 360'ta oynarken, sadece bu inventory ekranına girmemek için çalışma sırasında adamlarının silah ve mühimmatını değiştirmek gerektiğinde canım ugraþmak istemediğinden, takımın o hali ile çalışmayi sürdürmesine katlanıyorum ki, bir süre sonra kendime "Şimdî ne anladım ben RPG oynamaktan?" sorusunu yöneltmeye başlamıştim.

Oyundaki önemli bir değişiklik de, kilitler açmamız gerekiðinde karşımıza çıkan küçük oyunda yaşanmış. Xbox 360'ta -televizyondaki

canlı yayına katılıp Tolga Abi ile Hugo oynayarak ekranın yanıp sönen konsol kumandası tuşlarına doğru zamanda basmanız gerekiðen, PC'de kilidin etrafında dönen güvenlik mekanizmalarına takılma- dan hack cihazınızı kilidin merkezine ulaþtirmaya çalışmak gibi daha mantıklı bir oyun kullanılmış. Son yılların en güzel RPG'lerinden birinin karşısına geçiðen, bana Tolga Abi ile Hugo oynamaya çalışan beþ yaþındaki Alican'ımış gibi hissettiði için BioWare'ë de buradan teşekkür etmek isterim.

Sesi aç, evin ambiyansı değişsin!

Oyunun ses ve müzikleri, özellikle de o klasik müziðe yakın ve koro temali müzikleri aklınızı başınızdan alabilir. Güzel keyfiniz evde farklı bir ambiyans yaratmak istediginde oyunun müziðini açıp diğer sesleri kısaltarak bestelerin tadını çıkarabilirsiniz. Elbette seslerin de çok başarılı olduğunu söylemek lazım. İletişim kurduðunuz her NPC'nin her diyalogunun çok yetkin ses sanatçları tarafından seslendirildiğini gördüğünüzde, elinizdekiñin boş bir oyun olmadığını anlıyorsunuz. Ayrıca silah seslerinin dolgun olması ve mermilerin, isabet ettiði yüzeye saplandığını veya sektiðini hissediyor olursunuz, çatışmaları daha da zevkli hale getiriyor. Hanımınız-çizgilerinizin bilimkurgu temali yapımları küçümsemek için kullandığı o "ciuv ciuv" seslerini çikaran alacaklı bulacalı lazer silahları değil, bildiðimiz, taþ gibi mermiler atan kinetik saldırı silahlarıyla donanmış biçimde uzayın derinliklerinde dolaþan yalnız bir kaþif olmanın karşı konulamaz hazzıyla her gezegene inip terbiyesiz uzaylıları mermi manyağı yapmak isteyeceksiniz. Biliyorum, cümle biraz uzun oldu ama kısaca, FPS'leri bile kiskandıracak kadar heyecanlı çalışma sahneleri sizleri bekliyor demek istedim.

Üstelik, Space tuþuna basarak çalışma durdurur, adamlarına tek tek emir verebilmeði gibi bir lüksünüz de var ki zaten bu yeteneðinizi kullanmadığınızda güçlü duşmanlarla başa çıkmak zor olacaktır.

BioWare, KotOR serisinden beri "benim yoðurt yeyiþim budur" inadıyla çizgisini koruyup "yumuþak" az detaylı ve göz yormayan görsel tasarımlarla oyun hazırlamaya kendini kaptırdığı için eleştirileri pek dikte alıyor. Gerçi karakterlerin tasarımları son derece detaylı ve diyalogların gidiþatını karakterlerin yüzlerinden okuyabiliyorsunuz ama isteriz ki bir Age of Conan'daki ya da bir Oblivion'daki çevre detaycılığı ve etkileşimi BioWare oyunlarında da olsun. Bir mekanda sadece yapımcının belirlediği iki tane kutuya etkileşim kurabilmekten öte, Oblivion'daki gibi





Oyunun görsel sanatlara katkısına bir örnek...



AJANDA

SAYI: 133
SAYFA: 28

RACE DRIVER: GRID

Bu oyun olmuş hocam!

Gelen gün kim sormuştu yahu? Hah, Murat sordu. Ofiste GRID’i oynuyorum yine, onun masasına oturmuşum nedense, o da benim masamdaydı ve bana dönüp oyunlarındaki fikrimi sordu. Ben de “Gayet iyi ama bu yarış oyunlarına bir kere başlıyorum, sonunu getiremiyorum” gibi bir şeyler söylemiştim. Sonra farkına vardım ki hakikaten durum böyle. Yıllarca Colin McRae Rally serisini oynamadım ve her yeni oyuna büyük bir heyecanla başlamama rağmen serinin hiçbir oygununun sonunu getiremedim. Hastası olduğum Formula 1’in vesile olduğu F1 Challenge için de aynı sorun geçerli. Her yıl oyunun hayranları tarafından yapılan sezon yamalarını indirir, kurar, gerekli ayarlamaları yapar, direksiyonumu masama monte eder ve sezona başlarım. Ancak, maalesef takvimde geride

bıraktığım her bir yarış motivasyonumun düşmesine ve sezoni bitiremememe neden olur. (Vallahı sezon kötü gittiğinden değil!) İşte böyle sevgili dostlar. Aradan geçen günler, haftalar, aylar, yıllar... Bir yarış oyunu daha ve yine ben. Race Driver: GRID...

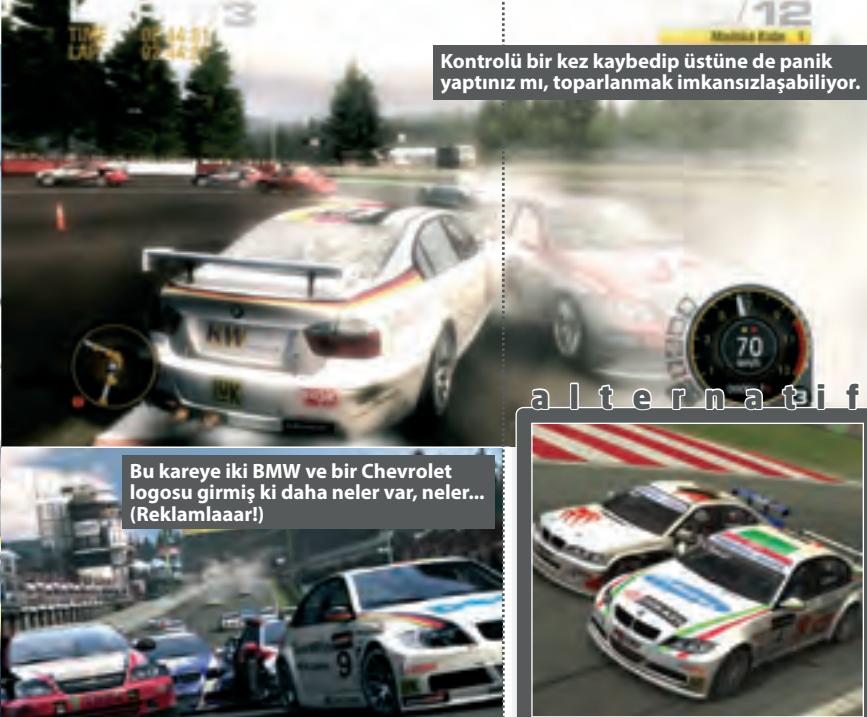
Ehliyetim yok benim! > Her yarış oyununda yaptığım gibi paldır küldür girdim GRID’de. Kariyer basamaklarını çıkmadan önce oyuncun, bana söyle ufkı bir şov yapması gerekiyordu. Otomobiller nasıl, hasar modellemesi başarılı mı, otomobilleri sürmek gerçekçi ve keyifli mi... Hemen açtım bir yarış ve neler yapabileceğimi test ettim. Söylemem gereken ilk şey, oyunun görselliğinin fazlasıyla başarılı olduğu. Otomobiller ve çevre o kadar güzel göründü ki gözüme; yaklaşık 10 dakika boyunca, sadece otomobilimi ve çevreyi çeşitli açılardan incelemek için kamera açılarıyla oynayıp durdum.

Sonraki aşama ise hasar modellemesi testiydi. Aslında bu tıpkı teknik konular hakkında konuşmayı sevmem çünkü her yolun sonu aynı kapiya, aynı klişe cümlelerle çıkıyor. Günlük hayatı kullandığımız cümlelerin %99.9'unun klişelişmiş olmasından sıkıntı duyan biri olarak ne diyeceğimi bilmiyorum ama özetle şunu söyleyeyim: Hasar modellemesini begendim ve -yine bir elim kamerada- oradan oraya çarpıp durdum. Hatta daha da ileri giderek

rakiplerime bodoslama dalıp ağır çekimde sahneleri enince ayrıntısına kadar inceledim. Bırkaç garip ve sinir bozucu detayla karşılaşsam da kaportanın çöküşünün, sıyrılmاسının ve buna bağlı bir takım sistemlerin gerçekçiliği gözümü iyiden iyiye boyadı. Tam bu noktada sizin daha fazla sıkılmamak için teknik detaylara son veriyorum.

Yaşım 26 ve hala yok, evet! > “Kariyer” dedim bir yerde, üst paragrafta; hatırlayın. Oyunda kariyer yapıyoruz ve -aynen üst





Kontrolü bir kez kaybedip üstüne de panik yapınız mı, topalanmak imkansızlaşabiliyor.

Bu kareye iki BMW ve bir Chevrolet logosu girmiş ki daha neler var, neler... (Reklamlaaar!)

paragrafta dediğim gibi basamakları tek tek çıkmamız gerekiyor. Yalnız söyle bir şey var: Hani, bungee jumping yapmak için yukarı çıkarsınız ve vazgeçmenize rağmen sizi aşağıya iterler ya, (iyi ki başıma geldimi böyle bir şey.) işte oyundaki kariyerimiz de böyle başlıyor. Menüden Grid World'ü seçtiğimiz an, araç ya da başka bir şey seçmeden, kendimizi -sinematik bir girişten sonra- pistte buluyoruz. Altımızda bir Dodge Viper ve önlümüzde bir sürü rakip... Yarış kazanmak önemli değil; bitiş çizgisini geçmek ve otomobil kullanabileğimizi göstermek yeterli. Bu ufak testin hemen ardından bize ehliyet hazırlıyorlar ve sizi yarı dünyasına kabul ediyorlar. Bu noktada bir detay daha gözüme çarpıyor. Şimdi acemiyiz ya biz; haliyle ilk birkaç virajdan sonra aracı haşat etme ihtimalimiz yüksek. Peki hasar oranı yüksek bir kaza yaptıgımızda yarışa baştan mı başlayacağız? Hayır. Tam bu noktada, Prince of Persia serisinden ve Timeshift gibi oyunlardan hatırladığımız replay seçeneği yetişiyor yardımımıza. Bu seçenek sayesinde son sahneden biraz geriye sarabiliyor ve hayatı olduğumuz uygun bir ana geri dönerek oyuna o andan devam edebiliyoruz. Elbette bu özelliği defalarca kullanma şansımız yok; sadece dört hakkımız var. İtirazı olan? (Hele ki oyunun Pro Mode'unu seçerseniz yeniden dünyaya gelme şansınız hiç olmuyor.)

Sonra... Kazandığımız birkaç yarının ardından



alternatif



RACE 07

Konsol sahipleri için birçok farklı alternatif olsa da PC kullanıcıları için GRID'in en iyi alternatifü Race 07. Bu oyunda da farklı yarış türleri ve otomobiller elimizin altında.

kendimiz bir takım kuruyoruz. "İsmiydi, rengeydi" derken elemen ihtiyacımızı da karşılayıp isim yapmaya başlıyoruz. (Bu cümlede yer alan iki "ism" kelimesi arasındaki anlam farkını bana gönderen ilk kişi...) Yarışlarda başarılı oldukça hem kazandığımız para miktarı, hem de şöhret puanımız artıyor. Para ve şöhret, kariyer yolumuzda önungümüz açıyor ve -sokak ve pist yarışları gibi- farklı yarış türlerinde yarışabilmemize vesile oluyor. Oyunu oynadıkten sonra "Amaçsızca yarışım" demeyin diye böyle detaylar hazırlanmış; saygı gösterin.

Oyundaki kariyerimizi üç farklı bölgede (ABD, Avrupa, Japonya) sürdürüyoruz. Kazandığımız başarılar da bu üç bölgede, ayrı ayrı değerlendirilerek bize geri dönüyor. Öte yandan, her bölgenin ön plana çıkan farklı yarış türleri var. ABD'de sokak yarışları, Avrupa'da pist yarışları, Japonya'da ise underground yarışları daha popüler ve ön planda. Drift ve Demolition Derby gibi seçenekler de bu geniş yelpazede yer alıyor.

Yarış çeşitliliği kadar otomobil çeşitliliği de bir hayli sevindirdi beni. Oyunda Formula, Muscle ve Tuned gibi sınıflara dahil olan 40'in üzerinde otomobil mevcut. Ayrıca, yarış türleri arasındaki Le Mans yarışını, organizasyonun kendine has otomobilleyle oynamak da apayı bir keyif.

En kısa zamanda alacağım inşallah>

"Ya, ama arabalar çok kıç atıyor!" Aslında bu düşüncemi yazıya yansıtacaktım ama uzun süren testler sonunda problemim bende olduğunu fark ettim. Neden bir oyundaki araçların tümünde aynı problem olsun ki? Üstelik, oyunun kontrolleri de böyle bir problemin ortaya çıkmasına sebep olmayacak kadar iyi. (Direksiyonun yoksa başlangıçta biraz zor adapte oluyorsunuz kontrol sistemine; bunu da belirtiyim.) Oyna büyük bir heyecanla girince gereğinden fazla sürat yaptığımı ve virajlardaki gaz - fren zamanlamasını iyi ayarlayamadığımı fark ettim. Halbuki adam gibi kullandım olsa olmuş.

OYUNDAKİ "HARİKALAR"

Markaların konsept çalışmaları sokaklardan önce Race Driver: GRID'de boy gösteriyor. Chevrolet'ın, Ford'un ve Dodge'un tasarım ve sürat açısından birer harika olan ve oyunda yer alan yeni modelleri şöyle:

CHEVROLET CAMARO



FORD MUSTANG GT-R



DODGE CHALLENGER



3

kıtalar

ABD, Avrupa ve Japonya... Oyunda, kariyer basamaklarını çırkabileceğimiz üç ayrı kıtada ve bu kıtalarda önde plana çıkan farklı yarış türleri var.

4

hakkı

Kendimize hakim olamayip otomobili kullanılamaz hale getirdigimizde bunu tefâli etmek için dört hakkımız var.

60.000

euro

Oyunun başındaki sahip olduğumuz para miktarı 60.000 Euro ve bu miktarı milyonlarca Euro'ya kadar yükseltme imkanımız mevcut.

Zaten oyundaki sürüs rahatlığı Driving Assists menüsünden de anlaşılıyor. Genellikle yarı oyunlarının bu bölümünde bir sürü seçenek olur ama GRID'de sadece Traction Control (çekiş kontrol sistemi), Transmission (vites tercihi), Braking Assist (fren yardımı) ve Stability Control (denge kontrol sistemi) var. Otomatik vites dışındaki yardımılara da pek ihtiyacınız olmuyor.

Anlatacak başka bir şey kaldı mı? Yok sanırım. Hmmm... Takımımız için sponsor anlaşmaları yapabiliyor ve bütçemiz dahilinde ikinci el otomobiller satın alabiliyoruz. Bu iki detay unutmuşum mesela. Neyse; ben gorselliğe ve sürüs keyfine o kadar takıldım ki bazı detayları unutmamı anlayışla karşılın ve -hala almadiysanız- bir koşu gidip alın oyunu. Arcade ve simülasyon karışımının çok başarılı uygulandığı Race Driver: GRID'i oynamak büyük bir zevk; bayıldım ben bu oyuna. ☺

RACE DRIVER: GRID

ARTI Kaliteli grafikler, başarılı hasar modellemesi, Flashback özelliği, geniş yarış ve otomobil yelpazesesi

DAĞITIM Codemasters
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360, DS
WEB www.racedrivergrid.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ Düşük müzik ve ses kalitesi, direksiyonsuz oynandığında alışması zor olan kontroller

Race Driver GRID, dört dörtlük değil belki ama çok iyi bir oyun. Uzun süredir kaliteli bir yarış oyunu hasret kalanlar bu oyuna rahatlayacaklar.

MINIMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.66 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Gece yarışlarının atmosferine hayran kalmak mümkün değil.

9





LIMITED EDITION



Lost Planet'ın bir de Limited Edition'ı bulunuyor. Bu özel pakette orijinal oyunda yer almayan bir multiplayer harita, art book ve ekstra bir CD yer alıyor. Extra CD'nin içinde ise masaüstü resimleri ve oyunda kullanılan müziks gibi materyaller var. LP severlere duyurulur!

LOST PLANET: EXTREME CONDITION (COLONIES EDITION)

Yaz gününde Sibiryaya soğuğu...

Yıl 2007, mevsimlerden yaz, aylardan Haziran... Henüz askere gitmemişim; hatta askere gitmeyeceğim aklımda bile değil o dönemde. Yaptığım tek şey oyun oynamak, yazı yazmak, gezmek (yalan), tozmadır (Bu da yalan.). Bu sırada aylar öncesinde Xbox 360 için piyasaya sürülen Lost Planet: Extreme Condition piyasaya çıkmış ve elimde geçmiş. Nedir, ne değildir diye oyunu kurmuşum ve bilgisayarım kilitlenmiş. Bilgisayarımdan

nefret ettiğim bir an daha! Neyse ki o günler geride kaldı ve PC'de oyun oynamaya son verdim hemen hemen. (İnceleme yazmam gerektiği zaman mecburen oynuyorum tabii ki.)

Yıl 2008, mevsimlerden yaz, aylardan Haziran... Ne ilginçti ki aradan tam bir yıl geçmiş ve Lost Planet: Extreme Condition için yeni bir versiyon piyasaya sürülmüş. Capcom'un Colonies Edition ismini verdiği bu oyun bir ek paket ya da genişleme paketi değil; orijinal oyunun, içeriği zenginleştirilmiş bir versiyonu. Bu cümlenin oyunu küçük görmüyor, sadece CE'nin tam olarak ne olduğunu anlatmak istiyorum zira oyunu aldıktan sonra beni suçlamamızı istemem.

Yeni bir şeyler Hatırlarsanız, ilk oyunda buz gibi ve karla kaplı bir gezeğende, (EDN III) "Akrid" olarak adlandırılan düşmanlarla boşuyor ve kah intikam alıyor, kah kendimizi tatmin ediyoruk. Oyunun senaryosunun gerektirdiği görevleri yerine getirip oyunu bitirdikten sonra böyle bir paketten ne beklenebilir peki? Açıklıyorum.

Colonies Edition (CE), oyuna birçok farklı başlık altında içerik sağlıyor. Eklenen içeriğin en büyük ve önemli bölümünü oyunun campaign moduna eklenen yeni modlar oluşturuyor. Bu yeni modlardan Score Attack'te oyunun herhangi bir bölümünü oynuyor ve combo'lar eşliğinde maksimum puan ulaşmaya çalışıyoruz. Oyunun genel yapısına uygun olarak gayet eğlenceli bir mod olmuş bu. Diğer bir seçenek

olan Trial Battle'da ise oyundaki boss'lar ile tek tek karşılaşır ve hayatı kalmaya çalışıyoruz. Bir seçenek daha var: Off Limit. Bu modda hiçbir sınır yok ve sınırsız cephe ile "harala gire" die ilerleyip deşarj olabiliyoruz.

CE'nin ikinci önemli ayağı online modlarında gizli. Oyunun multiplayer modu için altı farklı seçenek var: Akrid Hunter, VS Annihilator, CounterGrab, Point Snatcher, Akrid Egg Battle ve Egg Bandit. Açıksa multiplayer modlarını tek tek açıklayıp restoran menüsü gibi bir yazı yazmamı istemiyorum. (Zaten bir üst paragrafta aynı şeyi yaptım bir kere.) Modları tek tek oynayıp çözülebilirsiniz. Multiplayer modları ile ilgili bir diğer detay ise oyuna dört yeni multiplayer harita eklenmesi. (En azından bu notu düşmüş olıyorum.)

İkisi bayan, ikisi erkek olmak üzere dört yeni karakter, yeni silahlar, geliştirilen çevre tasarımları, FPS kamerasının (Ben pek sevmedim ama...) yanında ve

bir önemli ve yeni özellik daha CE'de oyuncuya buluşuyor: PC ve Xbox 360 kullanıcıları artık aynı sunucularda karşı karşıya gelebiliyor. Bu kadar yeterli herhalde.

İşte Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition) böyle bir şey. (Erol Evgin'in de dediği gibi "İşte böyle bir şey..." - Elif) Lost Planet'ı beğenelerin bu zenginleştirilmiş paketi de satın almasında bir mahsur görmüyorum. Gittim. ☺



Fazlasıyla ilginç (!) bir sahne.

alternatif



HALO 2

Düşündüm, taşındım ve Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition) için Halo 2'den daha iyi bir alternatif bulamadım. Aklıma gelen diğer oyunların hiçbirini Halo 2 kadar yakın değil bu oyuna. Bu yüzden Lost Planet'tan sıklıkla Halo 2'ye geçiş yapmanızı öneririm.



Oyundaki yeni karakterlerden biri de bu zarif kızımız.

LOST PLANET: EXTREME CONDITION (COLONIES EDITION)

ARTI Yeni modlar, karakterler, FPS kamerası

EKSİ Problemlerle dolu olan Stunt modu

YAPIM Capcom
DAĞITIM Capcom
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.lostplanet-thegame.com
TÜRKİYE DAGITICI Yok

MİNİMUM 3.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekrان Kartı, 8 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekrان Kartı

Lost Planet: Extreme Condition gayet iyi bir oyundu ve büyük başarı elde etti. **Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition)** da zenginleştirilmiş içeriği ile aynı başarıyı hak eden bir yapıp.

8



alternatif



TrackMania gibi garip pistleri veya hızlı ve dinamik bir oynanış sistemi yok; TrackMania'daki gibi araçlara saltolar attırmayorsunuz ama Live for Speed, en az TrackMania kadar eğlenceli bir yapıp. Ayrıca, oyunun multiplayer modları da en az TrackMania kadar başarılı.

TRACKMANIA UNITED FOREVER

Minik arabalar büyük işler başarırken...

Zor olan A noktasından B noktasına ulaşmak değil; bu iki nokta arasında harcanan zaman, emek ve gözlerdir önemli olan.

Bazı yarış oyunlarında, sadece rakip araçlara karşı yarışmak veya iyi bir zaman tutturmak önemliken, bazlarında biritis çizgisine kadar geçen zamanda yaptıklarınızın da ehemmiyeti bulunur. Örneğin Burnout... Kisa bir süre sonra PC oyuncularının da tanışacağı Burnout'ta, amaç yarışı birinci bitirmek olsa da bunu yaparken diğer araçları ortadan

YARAT, SAT, OYNA

Aslında bu oyun kesinlikle Xbox Live!ın bir parçası olmalı. Oyunun online bölümü o kadar geniş, o kadar iyi hazırlanmış ki multiplayer modlarda her zaman yapacak bir şeyle bulabiliyorsunuz. Multiplayer arenada yarışmanın ötesinde, skorlarınız ile kazanacağınız sanal paralarla satın alabileceğiniz pistler, araçlar, araç skin'leri ve bütçe diğer ekleneler, oyunda daha fazla zaman geçirmenizde rol oynayabiliyor. Üstelik, bahsi geçen ekleneleri yine sizin, bizim gibi oyuncular yaratıyor.

kaldırmaya uğraşmak da gayet normal karşılaşır; bir aracın 1500 metreden aşağı yuvarlanması sebeb olduğundan kimse sizi kinamaz.

Belki TrackMania'da diğer araçları fabrikadaki ilk hallerine döndürmeye uğraşmıyoruz ama burada da "B" noktasına ulaşırken farklı aktivitelere giriyor, aracımıza taklalar attırıyor, aracı platformdan platforma fırlatıyor ve hatta kendi pistimizi, kendimiz oluşturup bulmacalar çözüyoruz. Nasıl; ilginç, değil mi? (Heyecanlanmazsanız, şu an okuduğunuz dergi üç saniye içinde infilak edecektir.)

Salto + Burgu + Flip Flop Elimzdeki oyunu değerlendirmeye başlamadan önce şunu mutlaka aklınızda bulundurmanızı öneriyorum: TrackMania bağımsız bir yapımdır! Bu yüzden, oyunu gidip de bir Need for Speed'le veya Burnout'la karşılaşmamaya sakin kalkmayın; büyük bir hataya düşersiniz. TrackMania'nın içinde bulunduğu klasman, Live for Speed veya yine bu tü bağımsız yarış oyuncularının içinde bulunduğu grup; daha fazlası değil.

Bağımsız bir oyun olmasına rağmen inanılmaz kaliteli olan TrackMania, race, stunt, puzzle gibi farklı yarış türlerini barındırıyor. Yarış modunda, sekiz tane farklı rakibe karşı değil, zamana karşı yarışıyoruz ve ulaşmak istediğimiz nokta altını madalya. Stunt modunda, yarıştığımız pistte göre değişen bir puana, çeşitli akrobatic hareketler yaparak ulaşmaya çalışıyoruz. Bu modemin kulağınıza hoş gelmiş fakat modun oynanış sisteminde büyük problemler var maalesef. Stunt pistlerinin

tasarımına hiçbir lafım yok lakin araçlarla yapmanız gereken akrobatic hareketleri tamamıyla rasgele yapıyorsunuz. Bazen hedef puana tek bir denemede ulaşırken, bazen de aynı yolu kullandığınız halde bu puanın yakından bile geçemiyorsunuz. Olayların bu derece rasgele gelişmesi oyunun önemli bir bölümünün çuvallamasına neden oluyor.

TrackMania United Forever'in en önemli sürprizlerinden biri olan puzzle bölümleri, iki nokta arasına pist döşemenizi istiyor. Elinize belirli sayıda parça veriliyor, bu parçaları kullanarak pist oluşturuyor ve ardından aracınıza geçip bu pisti kullanarak varış noktasına doğru yola çıkıyorsunuz. Bu modda da platform öğelerini göz önünde bulundurmak ve araçlarla akrobatic hareketler yaparak rampalar aşmak gerekiyor.

Akıdaşları olmadan asla! Eğer sıkı bir araba yarışı fanatığı değilseniz oyunun tek kişilik modu kısa sürede sizi sıkacaktır. Zaten TrackMania'nın asıl amaçladığı, oyuncuları tek kişilik modanın çekip multiplayer arenasına yollamak. Multiplayer oyundarda, yine bir skor mücadeleşi söz konusu. Birçok sunucuda, birçok farklı pist açık oluyor ve siz bu pistlerden bir tanesini seçerek elinizden geleni yapıyorsunuz. Yarışın sonunda skorunuz, daha önce bu pistte yarışmış olan oyuncuların skorlarıyla birlikte ekran geliyor. Çok iyi bir skora imza attığınız ve bu skoru bir hafta boyunca kimse geçemezse o pistin şampiyonları arasında isminizi yazdırıyorsunuz.

İnternet bağlantısı olan herkese şiddetle tavsiye ettiğim TrackMania United Forever, belki dünyanın en iyi yarış oyunu değil ama oyunun bağımlılık yaptığı bir gerçek. Oyunu satın almadan önce geçen ayın DVD'sinde ve internette bulabileceğiniz TrackMania'nın bedava sürümünü, TrackMania Nations Forever'ı da denemeyi unutmayın. ☺

TRACKMANIA UNITED FOREVER

ARTI Hızlı yarışlar, online skor mücadelelesi, puzzle modu

YAPIM Nadeo
DAĞITIM Focus Home Interactive
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.trackmania.com/en
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Problemlerle dolu olan stunt modu

TrackMania serisinin son oyunu olan TrackMania United Forever, tüm seri içinde en geniş içeriğe ve en eğlenceli multiplayer modlara sahip olan TrackMania oyunu.

MINIMUM 1.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

7.9



GİTARLAR ELİMİZDE...

Önce *Guitar Hero: Aerosmith* açıklandı, ardından *Guitar Hero: World Tour* ve şimdiden *Guitar Hero: Metallica. Rock Band* yerinde durmadı, bir sürü indirilebilir parça ekledi arşivine. Kısacası, oyun firmaları tüm oyuncuları müzik yapmaya davet ediyor. Eğer şu ana kadar müzik oyunlara bulaşmadıysanız artık siz de bu kervandaki yerinizi almalısınız.

Bu tür müzik oyunlarının el ve göz koordinasyonun gelişmesine katkı sağladığı bir gerçek fakat aynı cebinizde oluşacak delik için söyleyebileceğim bir şey yok. Maalesef bu oyunlar aparatlarıyla beraber epey pahalı. (Bu oyunları Türkiye'de bulamamak ayrı bir dert zaten.) *Rock Band*'in tüm enstrümanlarını içeren paket, ülkemizde bir PS3 parasına satılıyor neredeyse. Umuyorum ki önmüzedeki yıllarda her türlü sistem için, her türlü cihazı makul fiylatlara alırız da "Eğlenelim" derken ruhumuzu da satmak zorunda kalmayız. END

RPG PATLAMASI

Microsoft, Uzak Doğu'dan vazgeçmiyor

Geçen aylarda Microsoft'un Uzak Doğu'da tutulmadığından bahsettim. "Çekik gözlüler"i tavlamak adına farklı yöntemler deneyen Microsoft, ne denediye başarılı olamadı ve -maalesef- Xbox 360, Uzak Doğu'da bir türlü sevilmeli. Microsoft, varsa yoksa "Wii ve DS" diyen Uzak Doğuluları kendi hallerine bırakmayı reddederek bir kez daha hamle yapmaya hazırladı ve bu anlamda, büyük heyecan uyandıran birçok RPG'yi 2008 ve 2009 planlarına ekledi.

Square Enix'e büyük bir ihtimalle bir servet ödeyen Microsoft, yaptığı anlaşmalar sonucunda üç adet Square Enix imzalı RPG'yi Xbox 360'a taşıyor. Bu yılın sonrasında Xbox 360'da ve daha sonra PS3'te çıkması beklenen Last Remnant, Xbox 360'ın önemli RPG'lerinden bir tanesi olacak. 5 Eylül'de Avrupa sınırlarına girmesi beklenen Infinite Undiscovery, -bence- Square Enix'in en iddialı RPG'si. Kısa bir süre önce açıklanan ve manga - anime fanatiklerinin yakından tanıdığı Star Ocean, dördüncü oyunuyla Xbox 360'a özel olarak hazırlanan, bir diğer önemli RPG. (Star Ocean'ın en son yayımlanan ekran görüntüsünü sayıfa 10'daki Split Screen bölümümüzde bulabilirsiniz.) Bu oyunların geneli, daha evrensel bir dil içeriyor fakat Spectral Force 3 adında bir oyun var ki... Tam anlamıyla bir JRPG olan ve Atlus tarafından hazırlanan Spectral Force 3, ufak ve sevimli karakterleri, stratejinin yoğun olduğu oynanış sistemiyle tam bir Uzak Doğu oyunu. Artık

bu kadar çabadan sonra da Microsoft'un yüzü gülmeyece bu markaya tek bir şey yapmak kalıyor: Kocaman gözleri olan ve eteğinin altından hafifçe iç çamaşırtı gözüken bir anime karakterini Xbox 360'ın üzerine basmak.



O BİR HASERE!

Spider-Man oyunlarıyla aranız nasıl?

Bu sorulara cevap vermeden önce dikkatlice düşünün: En son hangi Spider-Man oyununu oynadınız; Spider-Man oyunlarından kaçını beğendiniz ve örümceğimizi bir kez daha sanal dünyada görürseniz neler hissedersiniz?

Siz bu soruların yanıtlarını düşünürken, size en taze Örümcek Adam oyunundan, *Spider-Man: Web of Shadows*'dan haberler vereyim. Bildiğiniz üzere oyunu Shaba Games hazırlıyor ve toplantıda yedi adet ekstrem spor oyununun dışında, firma başka hiçbir oyuna imza atmamış. Yani Örümcek Adam'ı bir kaykayın üzerine koymazlarsa, sevineceğiz. Şaka bir yana, oyunu iyi ki Shaba Games yapıyor zira yayımlanan fragmanların birinde Örümcek Adam'ın birçok düşmanını seri hareketlerle, önceki oyndlardakinden çok daha çevik ve etkileyici bir

şekilde harcadığı görülmüyordu. Klasik kırmızı - mavi kostümünün yanında dilediği zaman siyah kostümüne de geçiş yapabilecek olan duvar süründeni ve yeni oyunu hakkında detaylı bilgi çok yakında bu sayfalarda olacak. Fakat şimdi konuyu değiştiriyorum ve yanlışlıkla basına bilgilerini sizdirdiği Activision'ın Spider-Man oyununa geçiş yapıyorum.

Toplamda 14 farklı konsept üzerinde çalıştığı ortaya çıkan Activision; Wii'nin meşhur Wii Fit'inin kullanılacağı, Spider-Man'ın X-Men ile birleşeceği, Marvel dünyasının Spider-Man kapsamındaki karakterlerinin bir arenada dövüşeceğii, kahramanımızın tüm dünyayı dolaşarak düşmanlarını kovalayacağı birçok farklı oyun üzerinde çalışıyor. Ancak bu oyunların kaçının raflardaki yerini alabileceğini zaman gösterecek.



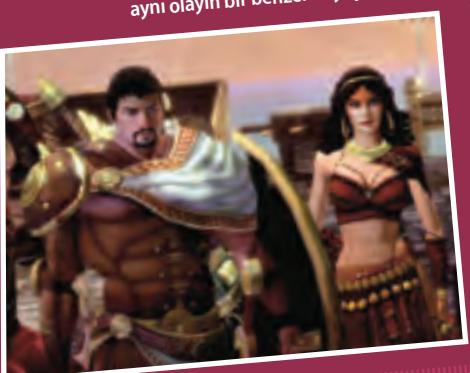
PS3 GÜNCELLEMESİNDEN SON NOKTA 2.40 güncellemesi ile mutlu günlere...

PS3, oyunlarıyla değil, güncellemeleriyle -sürekli- gündemde. Güncellemeleriyle kendinden söz etmemesindeki en önemli neden ise PS3 sahiplerinin en başından beri sahip olmaları gereken özelliklere bir türlü kavuşamaları ve her güncelleme ile "Acaba bu sefer oldu mu?" heyecanını yaşamları. En son yayımlanan 2.36 güncellemesiyle yine "hayal!" alan PS3 sahipleri, Sony'den gelen yeni güncelleme haberiley bir kez daha heyecanlandı. Bahsi geçen 2.40 güncellemesinin en büyük getirisisi, oyun içinde geçiş yapılabilecek bir menü (XMB) olacak. PS3 oyuncularının arkadaşlarıyla mesajlaşabilmesinin yanında birçok seçenek de kullanabilmesinin olanak tanıyan bu menünün yanında, Xbox 360'ın Achievement'larının benzeri olan Trophy'ler de sisteme eklenecek. Böylece, oyunlarda kazandığınız puanları PS Home'da tüm PS3 kullanıcılarına sergileyebileceksiniz. Bu iki önemli özelliklere ek olarak, Sony'nin henüz açıkladığı başka özelliklerin de yer alacağı 2.40 güncellemesi bu ay içinde hizmete girmiş olacak.



RISE OF THE ARGONAUTS Evliliğe ramak kalmışken bu yapılır mı...

Kratos'un kendi elleriyle ortadan kaldirdığı sevgilisini unutabildiniz mi? Ne Kratos, ne de ben hatırlamadan silebildim o hüzünlü anları... Ve şimdi aynı olayın bir benzerini yaşamak



üzerez. King Jason adındaki kral tam sevgilisi Prenses Alceme ile evlenecekken, Hecate, Jason'ın hükümdarlığınız ezmeye karar verir ve "Gelinin öpebilirsin" aşamasında, güzeller güzeli Alceme'yi katleder. (Şerefsiz!) Tüm dünyası yıkılan King Jason yılmaz, kaderine boyun eğmez ve düşmanına karşı büyük bir savaş açar. Tabii oyun gereği, oyunda bir amacımız olması adına King Jason tüm tecrübe ve heybetiyle başlayamaz bu savaşa lakin çapulcu gibi kanalizasyonlarda fare avlamak zorunda da kalma. (RPG'lerin değişmez kuralı nihayet değişiyor!)

Codemasters grafiksel anlamda oyun en yüksek kalitede tutmaya uğraşırken, bir yandan da oynanış sistemini eğlenceli hale getirme-

ye çalışıyor. Sıradan hack'n slash formülüni kullanmamak için King Jason'ın hareketleri üzerinde büyük bir çalışma yürütten Codemasters, King Jason'ın büyük savaşında daha güçlü olabilmesi için Yunan mitolojisinden ünlü karakterleri de Jason'ın yanına veriyor. Örneğin, Achilles ile Jason arasında gerçekleşecek bir savaşın sonunda Achilles saflarınıza katılacak ve onun sayesinde oyunda daha rahat ilerleyebileceksiniz.

Her ne kadar Yunan mitolojisi oyunlara uzunca bir süredir konu olsrsa da bu, Rise of the Argonauts'un sıradan bir oyun olacağı anlamına gelmiyor. Codemasters konu hakkında biraz daha detaylı bilgi yayımladığında siz daha iyi aydınlatılacağınız.

ŞEFin LİSTESİ

GTA IV muharebesinden yara almadan kurtulduktan sonra bu ay nihayet farklı yapımlarla buluşabildim. Mutluyum, gururluyum.

PS2

Guitar Hero III
"Hangi parça vardı, Expert'te her şarkida bşr yıldız alabilemiş misydim?" diye sorarken kendimi GHIII'ün başında buldum. İyi ki bu soruları kendime sormuşum.

PS3

Metal Gear Solid 4
Ofisçe kapandık ve ne yaptı? Ne yaptık sizce? Gerçekten soruyorum. Cevap vermeyi sununuz! Alo? Ah siz de MGS4'ün başında olmalısınız.

Xbox 360

The Bourne Conspiracy
"Tüm ayımı bu oyunun başında geçirdim" diye bir yılın yüzünmeyeceğim zira oyunun başına oturamla kalkınan bir oldu. Neden? Çünkü Xbox 360'ım üç kurnuzu çök" hatası verdi. (Tamir ettiğim ana menük etmemen.)

PSP

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
Tam bir PSP oyunu olmuş LEGO Indiana Jones. Hiç söyle ökan başına çakılı kalmayıp; bu oyunu PSP'de oynayın ve sonuna kadar tadını çıkarın.

VE DİĞER BAŞLIKLER

- Ve BioShock sonunda PS3'e geliyor. Eğer bu mükemmel oyunu PC'de ve Xbox 360'da oynamadıysanız ve PS3'teki birkaç ekstra özellik umurunuzdaysa o zaman gözünüzü BioShock'tan ayırmayın.

- Street Fighter IV'ün konsol versiyonlarında, anime vari bitiş videolar olacağı açıklandı.

- Guitar Hero: Aerosmith'ten sonra Activision, Guitar Hero: Metallica üzerinde çalışıklarını açıkladı. Oyunun Mart 2009'dan önceki herhangi bir zaman piyasaya çıkması bekleniyor.

- Dead or Alive'in yaratıcısı Tomonobu Itagaki, Tecmo'dan ayrıldıktan sonra Dead or Alive 4'ün yapımından parasını tam olarak almadığını iddia ederek Tecmo'ya dava açtı.

- PS3 için hazırlanan ve ilk yayımlanan fragmanlarında gözlerimizin kamaşmasına neden olan The Getaway ile hakkında pek az bilgimizin olduğu 8 Days, SCE tarafından tamamıyla iptal edildi.

- PC, Xbox 360 ve PS3 için hazırlanan Red Alert 3'ün PS3 versiyonu askıya alındı.

- Sadece GTA IV'ün Xbox 360 versiyonuna özel olan, indirilebilir ekstralardan 2009'un ilk çeyreğine ertelendi. (Ve bu haberle birlikte kendimi felaket telli ilan edebilirim.)

- Xbox 360'ın ünlü "Üç kırmızı ışık" hatasının nedeni ortaya çıktı. Microsoft, ATI, nVidia gibi büyük şirketlere para kaptırmamak adına, grafik ünitesini ucusa yaptırmış. Ancak şirket şimdî, bu kalitesiz işçiliğin cezasını (1 milyar dolar kadar) ağır ödüyor.

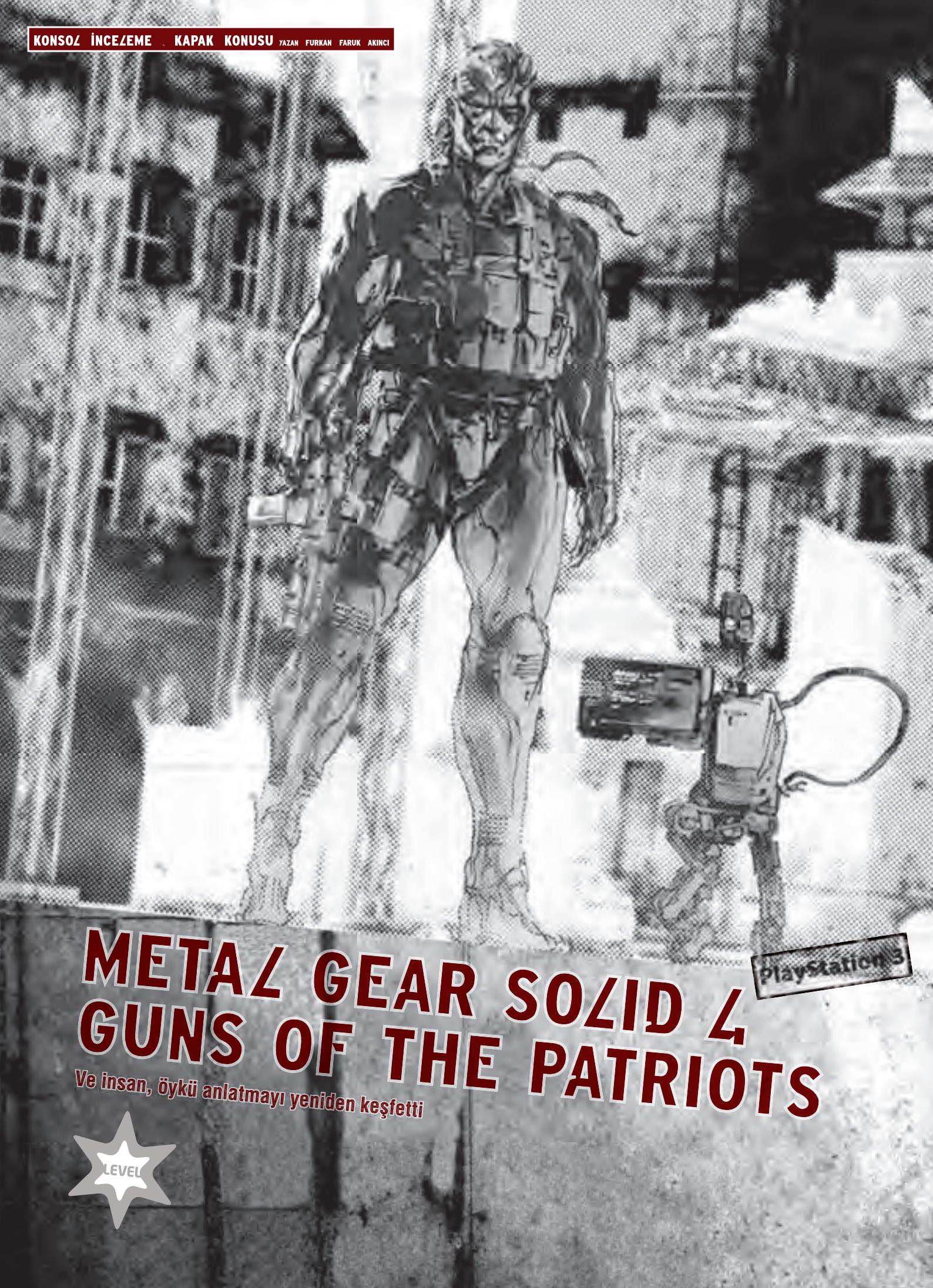
- Söylentilere göre sadece PC'ye özel oyunlar üretme kararını bir kenara bırakın Crytek, bir PSP oyunu hazırlıyor.

- Capcom'un ünlü oyunu Onimusha'nın filminin 2011 yılında gösterime gireceği açıklandı. Capcom'un pek ünlü olmayan oyunu Clock Tower ise 2009'da beyaz perdede olacak.

- Microsoft, Xbox 360'la birlikte önde başladığı yeni nesil yarışına, Xbox 3 (Bu isim değişecektir.) ile devam etmeyi planlıyor. Microsoft'un yeni sistemini

2010'dan önce piyasada görürseniz, şaşırımayın. (Şaşırın, tamam.)

- Nintendo Wii'nin "Mii" karakterlerinin başarısını kıskanan Microsoft, Xbox Live! profillerindeki görselleri tamamıyla değiştiriyor. Aynı "Mii"ler gibi hareketli ve tamamıyla modifiye edilebilir bu yeni karakterler çok yakında hizmete girecek.

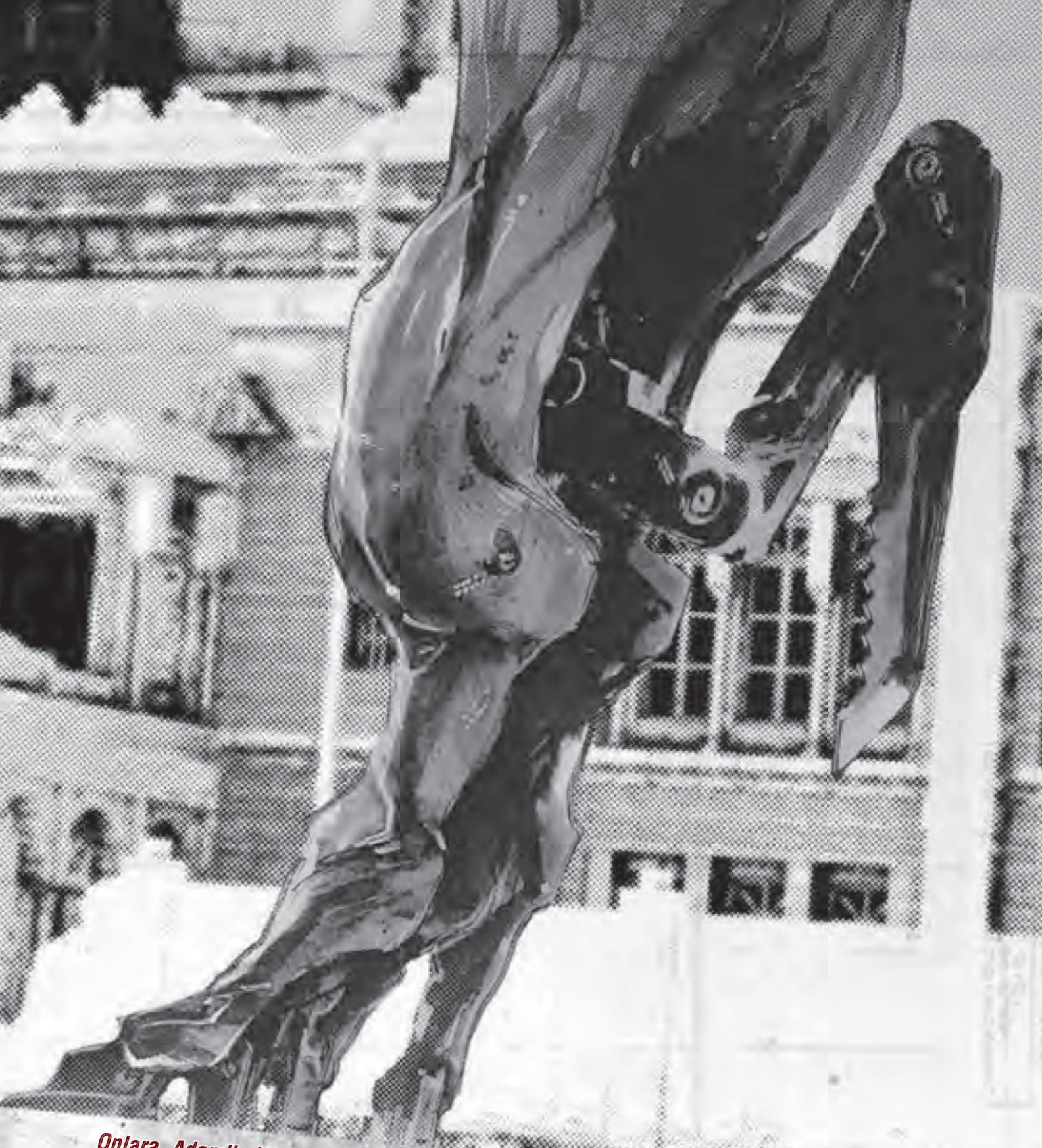


METAL GEAR SOLID GUNS OF THE PATRIOTS

Ve insan, öykü anlatmayı yeniden keşfetti

PlayStation 3





*Onlara, Adem'in iki oğlunun haberini gerçek olarak anlat:
Hani birer kurban takdim etmişlerdi de birisinden kabul
edilmiş, diğerinden ise kabul edilmemişti. Kurbanı kabul
edilmeyen kardeş, kıskançlık yüzünden, "Ant olsun, seni
öldürecekim" dedi.*

*"Ben istiyorum ki sen, hem benim günahımı, hem de kendi
günahını yüklenip ateşe atılacaklardan olasın; zalimlerin
cezası budur işte."*

*Nihayet nefsi onu, kardeşini öldürmeye itti ve onu öldürdü.
Bu yüzden de kaybedenlerden oldu.*

- İncil'den



Güzel şey, değil mi? İnsanın, doyumsuzluğla kuruttuğu topraklar üzerinde öldürmek. Büyük bir nefretten doğan sevginin içine kapanıp aşk yüzünden öldürmek. Cennet bahçesinden kovalan bir soyun içinde yaşamak zorunda olmak. Kabıl'ın, Habil'i öldürdüğü topraklardayız şimdi... Toprağın, insan kanı ile ilk tanıştığı yer; hem de kardeş kanı... Evet, ilk katil Kabıl'dır. Adem ile Havva'nın oğlu olan Kabıl, kardeşi Habil'i öldürmüştür; hem kıskançlığı, hem de aşkı yüzünden.

Aradan geçen yüzlerce yıl... Aynı topraklarda yaşayan Ademoğulları, belki de yüzlerindeki umutsuzluğu ve korkuyu saklamak için örtüyorlar yüzlerini. Savaş, artık ne ideolojiler, ne de kaynaklar için veriliyor. Dünya, özel askeri şirketlerin (PMC) kontrolü altına girmiş. Savaş, parayı verenin istediği yere taşınıyor. Kontrol altında tutulan sadece savaş ya da savaş ekonomisi değil; askerlerin duyguları, istekleri, arzuları o şekilde hissedip savaşıyorlar. Savaşın bir kuralı yok artık. Ve oyun bitti...

Poşulu askerlerin arasında bir yüz, belli belirsiz seçiliyor. Hızlı yaşlanmış olması sadece FoxDie ya da bir klon olmasından mı? Pek sanmam... Hayat onun için hep zordu; savaşın en karmaşık halini yaşamış yaşı adam, sevginin derinliğini hissedememiş bir çocuk aslında. Ne kızgın, ne üzgün... Sadece boş vermiş durumda. Her şeye, herkese boş vermiş... Mezarlıkta beyaz çiçeklerin arasında bir sigara yakıyor; kimin mezarı başında acaba? "Son bir görevim kaldı" diye söylüyor kendi kendine... Yalnız geçen yılların ardından tanık bir ses duyuyor yukarıdan. O içinde büyüğ-

yüp yaşalandığı askeri üslerden iyi bildiği bir ses. Bir helikopter iniyor yukarıdan. Otacon ve Albay tedirgin yüzlerle yaşı adama bakıyorlar: "Liquid hamlesi yaptı. Sen bizim tek umudumusun." Kaçınca kez "son umut" haline geldiğini düşünüyor belki de yaşı adam. Yeşil cimenterle, beyaz çiçeklerle, huzurlu ölülerle dolu mezarlardan bir adımla atıyor helikopterin içine: "O nerede?" Ve Snake son savasını vermek için Orta Doğu'ya yöneliyor; ilk kardeş kanının döküldüğü yere...

2005 Shadow Moses, 2007 Manhattan, 2009 Big Shell... Artık son bölümdeyiz. Sa-vaşla ilgili cümlelerin son sözçüğü burada ya-zılacak. Solid Snake yorgun ve yaşı bir adam artık. Yıllar önce Naomi Hunter tarafından belirli genetik kodlara sahip kişileri öldürmesi için yaratılan FoxDie virüsünün ve Big Boss'un klonu olmasından dolayı hücrelerinin normalin çok üzerinde bir hızla ölmesinin etkisiyle, Solid Snake hızlı bir şekilde yaşlanmış. Fakat hala arazi şartlarını en iyi bilen, savaş atmosferinden etkilenmeyecek ve en önemlisi de Liquid'in en iyi tanıyan kişi olmasından dolayı, Birleşmiş Milletler tarafından aktif görevde yollanan yine Solid Snake oluyor. Bedeni 70'li yaşlarında olsa da, Otacon'un parlak zihinden çıkan OctoCamo taktik giysisi, Solid Eye adlı

görüş sistemi ve savaş alanında gerçek zamanlı olarak çalışan silah tüccarı Drebin sayesinde Snake, düşmanları için hala çok tehlikeli. Hatta yaşadığı bunca hayal kırıklığının üzerine belki de daha tehlikeli.

Snake, bitkin peşmergelerin arasında, Orta Doğu'nun yitik ülkelerinden birinde PMC savaşlarına dahil oluyor. Birleşmiş Milletler'e göre Liquid bu coğrafyada bir yerde saklanıyor ve dünya düzeni için büyük bir tehdit oluşturmaktadır. Snake, -en büyük düşmanı olan- kardeşi Liquid'in yaptıklarına bir son vermek için peşmerge kamyonunun kasasından atlayıp Orta Doğu'nun kurak toprağına ilk adımı atıyor. Vizildayan mermilerin, patlayan bombaların, mayınların, jetlerin ve helikopterlerin arasından adeta bir hayalet gibi sürüyor Snake; en büyük düşmanına doğru. Bu noktada durun ve savaş alanına bir bakış atın... Düşün ve kendinize şunu sorun: "En son ne zaman gerçek bir kahramanı kontrol etmişim?"

BRİFİNG. Snake, duruşu ve hayatı baktığı ile insana ilham veren bir kah-

ALTERNATİF



TOM CLANCY'S SPINTER CELL DOUBLE AGENT

Hemen belirteyim: Guns of the Patriots'in bir alternatifi yok. Double Agent ise oynanış bakımından MGS'ye biraz yakın... Sağlam bir aksiyon ve gizlilik oyunu olan Double Agent, ne yazık ki hikaye bakımından Guns of the Patriots'ın eline su dökemiyor.



AJANDA

SAYI: 106
SAYFA: 12



SAYI: 136
SAYFA: 12

GECE GÖRÜŞÜ

Gece görüşünü sadece karanlıkta değil, her yerde kullanabilirsiniz. Düşmanları tespit etmek için birebir.

**Bu arkadaşı tanıdırın, değil mi?
Ağzından tek kelime alamazsınız.**



raman. Karakteri ve ses tonu ile gerçek bir idol. Bu özellikler savaşta, zırhlardan, mermilerden ve ekipmanlardan çok daha önemli ancak tek başına yeterli değil elbette. 2007 yılında yine Birleşmiş Milletler tarafından tanınan anti-nükleer bir örgüt kuran Otacon ve Snake, o tarihlerde yeraltı çekilmişlerdi. O dönemde Otacon kendi birikimi, bağlantıları ve internetin yardımını ile Snake için ekipman tasarılamaya ve temin etmeye başlamıştı. (Sons of Liberty'de Snake, Donanma gemisine Otacon'un sağladığı ekipmanla çıktıktı.) Bu kez yeraltından çıkan Otacon ve Albay, Birleşmiş Milletler'in de yardımıyla Snake'e son derece yararlı ekipmanlar temin ediyorlar. Bunlardan ilki OctoCamo adı verilen taktik giysi. Bir ahtapotun, suyun dibindeki resif ve zeminin desenini taklit edip kendini gizlemesi fikrinden yola çıkan Otacon, Snake için son derece önemli bir giysi geliştirmiştir. Savaş alanında bir zemine -ayakta, çömelerek ya da yatarak- yaslandığınız anda yaklaşık üç saniye içinde üzerinde bulunduğu zeminin görsel olarak taklit eden OctoCamo, Snake'in araziye son derece hızlı bir şekilde uyum sağlamasını mümkün kılmıştır. (OctoCamo'nun üzerinde bulunan ekipman taşıyıcının rengi ise değişemiyor; Camouflage menüsünden bu ekipman için daha detaylı renk ayırmı yapılabılır.) Ayrıca daha sonraki görevlerde Snake, -yüzünü gizlemek için- çeşitli maskeler de edinecek. Otacon'un geliştirdiği bir diğer yararlı cihaz ise Solid Eye adlı görüş

sistemi. Gece görüşü, dürbün ve tanımlayıcı görüş gibi özellikleri üzerinde bulunduran Solid Eye, arazi operasyonları için gerçekten biçimliş kaftan. Solid Eye'in gece görüş özelliği sadece karanlık bir ortamdaçanlıların fark edilmesini değil, aynı zamanda iklimin sert olduğu arazi şartlarında da termal görüş sağlayarak, tipinin ve karın içindeki düşmanların görülmesini sağlıyor. Solid Eye'in bir diğer önemli özelliği ise normal görüş modunda etraftaki nesneleri tanımlayan bir alici görevi görmesi. Etraftaki nesne ve düşmanları tanımlayan Solid Eye'in bu özelliği, hangi silahın kullanılabilir olduğunu, hangi düşmanın sağlık durumunu nasıl olduğunu, düşmanların hangi timlere ait olduğunu ve etraftaki mühimmatın hangi silahla ait olduğunu gösteriyor. Otacon'un Snake'e sağladığı en önemli ekipman ise Metal Gear Mark II (MG Mk. II) adlı küçük bir robot. MG Mk. II, arazide Snake'in görev asistanı olarak görev yapıyor: Etraftaki nesneleri Snake'e taşıyabiliyor; düşman askerlerini elektrik şoku vererek bayıltabiliyor ve en önemlisi de Drebin adlı silah tüccarı ile Snake'in arasında bir köprü görevi görüyor. MG Mk. II seçili durumdayken Snake tarafından bir uzaktan kumanda ile kontrol edilebilen robot sayesinde araziyi

Bir devriye arabasına yakalanmak genellikle sonunuz oluyor.



didik didik taramak mümkün.

GERİ BİZDİRİM

Bu ekipmanlar ile araziye inen Snake'i son derece yoğun bir çatışma ortamı karşılıyor. PMC'ler ile peşmergeler arasında süren beyhude savaşın içinde Snake, Liquid'e ulaşmaya çalışıyor. Snake, PMC'lere karşı peşmergeler ile ortak çalışabiliyor. Arazide yaşanan çatışmalar sırasında peşmergelerle yardım edilirse bir süre sonra Snake'i tanıtmaya ve ona yardım etmeye başlıyorlar. Çatışmalarda geri destek ateşi, ekipman temini ve daha birçok konuda Snake'e yardım elini uzatan peşmergeler, savaş alanında oldukça önemli bir rol oynuyorlar. Hikaye boyunca dünyanın dört bir yanını gezen Snake, çeşitli yerlerde ayrılkı gerillalarla karşılaşıyor. Tıpkı Orta Doğu'daki peşmergeler gibi, PMC'lere karşı durmaya çalışan gerillalar da Snake'e aynı şekilde destek可以说能提供。 Bu noktada önemli olan, bu ayrılkı güçlerin güvenini kazanmak çünkü bu güçler Snake'i ilk tespit ettikleri zaman pek de dostça karşılamıyor; ajanımızın aralarına sizmaya çalışan bir ajan olduğunu düşündürmek için, gözlerinin önünde PMC askerlerini öldürmek arazide hayatı kalabilmek için oldukça geçerli bir taktik.

Orta Doğu'nun girişt topografyasında ilerlerken, çok geçmeden Drebin çıkarıyor ortaya. Kendisi ne yaptığı bilen, savaş ortamına son derece hâkim olan ve ortaklıktan döndüğünü kestirebilen önemli bir karakter. PMC şirketlerinin kontrolünde olan savaş ekonomisinde kullanılan tüm silahlar kilitli durumda. Satılan silahlar, sadece silah kullanacak askerin üzerine kodlanıyor ve başkası tarafından kullanılmıyor. Bu noktada devreye Drebin giriyor ve silahları Snake için "temizliyor". Solid Eye ile baktığınız bazı silah ve mühimmatlar, sistem tarafından "kilitli" olarak tanımlanıyor. Snake, görev menüsündeki Drebin's Shop üzerinden, etraftan topladığı bu kilitli silah ve mühimmat Drebin'den satın alabiliyor. Buradan ayrıca yeni silah, ekipman ve mühimmat Drebin'den satın alabiliyor.

Operasyon boyunca bulunan silahların hemen hepsi modifiye edilebiliyor. Susturucular, görüş sistemleri, dürbünler, bomba atalar ve lazer hedeflemeleri gibi teçhizatların tümü silahların üzerine uygulanabiliyor. Çatışmanın şiddetine



GUNS OF THE PATRIOTSİN ŞASIRTAN TARAFZARI

IPOD

Guns of the Patriots'a bir iPod eklenmiş. İlginç, değil mi? Inventory menüsünden seçebileceğiniz bu iPod sayesinde, macerayı yaşarken bir yandan da MGS'nin eski bölümlerinin müziklerini dinleyebiliyorsunuz. Ayrıca internet üzerinden iPod'a müzik indirmek de mümkün. Gerçek bir iPod mantığı ile çalışan bu küçük eklenme ile vakit geçirmek oldukça eğlenceli. Bir playlist oluşturup aksiyon sırasında dinlemek, insanı fena halde havaya sokuyor.

İNDİRİLEBİZİR İÇERİK

İşte bu gerçekten harika bir özellik. Halihazırda genişlemeye başlayan bir Metal Gear veritabanından bahsediyorum. Ana menüden "Extras" bölümne giirdiğiniz zaman karşılaşacağınız bölümde müzik, karakter saatler geçirilebilecek bir özellik olan bu "ekstral" bölümne mutlaka takılmanızı öneriyorum.

REKLAMZAR

Guns of the Patriots'in ana menüsünde bir süre beklediğiniz zaman bazı sinematikler dönmeye başlıyor. İlk süre sonra kafanızı "dank" ediyor; zira bu videolar Guns of the Patriots'ta sözü edilen özel askeri şirketlerin gerçek reklam filmleri çekmişler. İzlemeneden geçmeyin.

KÜCÜK SÜRPRİZZER

Serinin önceki bölümlerini oynayanlar yaşadı! Ana senaryonun eski bölmelere yapılan göndermelerle dolu olmasının yanında, senaristler aralarla öyle ince espriler serpiştirmişler ki resmen dumura uğruyorsunuz; sőyemesi.

YUMURTA SORUNSAZI

Her briefing bölümünün başında yumurta kuran ve pişirmeye çalışan küçük bir kızın ellerini göreceksiniz. (Kim olduğunu söylemeyeceğim tabii ki.) Yumurta kırma sahnelerinin hiçbiri bilsayar grafiği değil. Deli Kojima, tüm bu sahneler için gerçek çekimler yapmayı tercih etmiş. Ayrıca sahanda yumurta videoları ile bölüm adları arasındaki tematik bağlantıyla dikkatinizi çekiyorum.

INSTAİLL DA NE DEMEK

Şu demek: Guns of the Patriots, ilk kez açıldığından ve tüm bölüm aralarında install edecek demek. Bunu, incelemeye bir eksi olarak yazmadım çünkü bu sistem olmasaydı, GotP tek bir Blu-ray diske sağlanacaktı. Ancak ne yazık ki save'ler arasında gezerken, her bir Act arasında geçiş yapmak isterseniz o bölüm baştan install edilecek.

ve arazinin şartlarına göre tüm silahlar modifiye edilebiliyor. Bu durum Snake'e taktik avantaj sağladığı gibi, çatışmaların daha az şiddetle geçmesine imkan tanıyor. Drebin'in silah deposu ise son derece geniş; operatör silahlarından anti-tank silahlarına, mayınlardan roketatarlara kadar, çatışma koşuluna ve şekline göre seçilebilecek onlarca silah var. Bir silah tipinden tek bir tane yok; farklı silah tipleri arasından seçilebilecek çeşitli silah modelleri bulunabiliyor. Örneğin, bomba atalar içinde seçilebilecek birkaç tipte silah bulunuyor. Bunlardan bir tanesi lazer hedefleme sistemi ile çalışıyor, bir diğeri ise tamamen el - göz koordinasyonu ile atışlıyor. Diğerleri ise çeşitli tüfeklere ayrı olarak takılabilir. Bu sistem, operasyon bölgelerinde Snake'e büyük bir taktik esneklik sağlıyor.

Drebin'den alışveriş yapmak için savaşmak ve DP (Drebin Point) kazanmak gerekmekte. Her bir silah, teçhizat ve mühimmat belli mikarda DP'ye mal oluyor. Arazide başarılı oldukça DP artıyor ve daha güçlü silahlara

ulaşmak mümkün oluyor.

BRİFİNGİN SONU. Snake arazide birkaç farklı şekilde ilerleyebiliyor. Sessizce yürümek, koşmak, çömelip hedef küçülterek yürümek, sürünmek ve yerde yatarken bir yılan gibi kıvrımlarla sürünmek, Snake'in ilerlerken kullandığı yöntemler arasında. Eski operasyonlardaki bir sorun burada yine tekrar ediyor: Snake, 360 derecelik bir hareket esnekliğine sahip değil, hala sadece sekiz yöne hareket edebiliyor. Bu da Snake'in hareketlerini zaman zaman sınırlıdırıyor. Saklanarak ilerlemek hala en geçerli taktik ve Snake bunu yapabilecek kapasiteye sahip yine. Bu noktada önemli olan, Snake'in hareket kabiliyetleri ile OctoCamo ve Solid Eye taktiklerini birlikte kullanabilme öğrenmek.

VARİL

Varılın içine saklanduktan sonra yuvarlanabiliyorsunuz.

ÖLÜ TAKLİDİ

Yere yattıktan sonra ölü taklıdı yapabiliyorsunuz; kesinlikle çok işlevsel.



Gölgede ve hareketsizken OctoCamo çok daha verimli kullanılabilir. Yakın dövüşte (CQC - Close Quarters Combat) ise Snake çeşitli hareketlere sahip: Düşmanları sorgulamak, onların ellerinden silahlarını almak, onları bayıltmak ve hatta öldürmek CQC ile mümkün. Elbette ki burada CQC'nin bir bıçak ile birlikte uygulandığını unutmamak gereklidir.

Silah kullanımını ise taktik anlayışa göre değişkenlik gösteriyor. Silahların görüşümleri, tasarımları ve sesleri tamamıyla gerçek; otomatik lazer alicisına sahip bir RPG ile eski model bir roketatarın farklı kullanım sırasında hissedilebiliyor. Her silahın farklı karakteristik özellikleri bulunuyor. Susturucu takılı bir Operator ile M60 tam otomatik bir tüfeğin kullanım biçimini ve amacı birbirinden son derece farklı. Bu nedenle silah seçimleri operasyonun türüne göre son derece dikkatli yapılmalı ve kullanım sırasında dikkatli olunmalıdır.

Görüldüğü üzere Snake artık yaşlı bir asker. Arazi şartları Snake'ı zaman zaman zorlayabiliyor; uzun süre eğilmek ve sürünenekmek Snake'ın belinin ağrısına yol açabiliyor. Bu tip durumlarda ağıryan bölgeye "Compress" uygulanması gerekiyor. Diğer yandan yaşı Snake'ın ruh hali savaş atmosferini kaldırıyor zaman zaman. HUD'un sol üst köşesinde görülebileceği üzere Snake'in sağlık barının altında bir bar daha bulunuyor. Bu bar, Snake'in "Psyche" göstergesi; bu barın hemen altında Snake'in stres seviyesini gösteren bir sayaç görecesidir. Yoğun çatışma ortamı ve iklim değişiklikleri gibi belli şartlar altında Snake stres altına girebiliyor; stres artıkça Snake'in hareketleri daha yavaş bir hale



Aklınızdaki şüpheleri giderelim. Guns of the Patriots, içinde Solid Snake'in olduğu son Metal Gear bölümü. Çok büyük bir ihtimalle de eğer bir Metal Gear bölümü daha çıkarsa, o yapının başında Hideo Kojima olmayacağı. Eh, bu iki karakterin olmayacağı bir Metal Gear yapımından hayır gelir mi, bilinmez. Yine de serinin fanları Kojima'yı şimdiden mail yağımuruna tutmaya başladılar. Ama sayın Kojima, "kesinlikle hayır" diyor. Ve bizde doğru olanı yapıyor. Böyle bir seriyi tam zamanında ve suyunu çıkarmadan bitirmek bizce de en doğru karar.

geliyor. Stres seviyesinin artması sadece hareketleri değil, aynı zamanda silah kullanımı da olumsuz yönde etkiliyor. Stres seviyesindeki artma, Psyche'nin düşmesi anlamına geliyor; Psyche eksikliği, Snake yaralandığı zaman iyileşme sürecinin uzaması demek. Bu yüzden Snake dengeyi tutmalı, iklim koşullarından az etkilenmesi için gayret gösterilmeli ve mümkün olduğu kadar sıcak çalışma ortamından uzaklaştırılmalı. Stres seviyesi yükselen yaşlı Snake'in kötü durumdayken bile cebinde birkaç numarası bulunuyor; Snake'in stres seviyesi normalin üzerine yükseliş Psyche seviyesi düşerse, Combat High denen bir duruma geçiliyor. Bu durumda Snake'in nişan alış ve hareketleri sıcak çalışma ortamına uygun bir hale geliyor. Fakat savaşın ardından Snake'in bir süre kendini toplaması gerekmekte. Yine de şartlar her ne olursa olsun Snake'in stresse girmemesi gerekiyor. Sağlıklı bir operasyon, sağlıklı bir adamın ellerinden çıkar.

Artık yeni araziyi tanıyorsunuz. Briefing bitmiştir; dağılabilirsiniz!

"Zulümle öldürülmiş hiç kimse yoktur ki, onun kanında Adem'in ilk ogluna bir pay düşmesin. Çünkü adam ödürenlerin ilki odur."

(Tirmizi, 2812)

"Kim, - bir cana karşılık veya varyüzünde bozgunculuk çıkarmaya karşılık olmaksızın (haksız yere)- bir cana kıyarsa, bütün insanları öldürmüş gibi olur. Her kim bir canı kurtarırsa, bütün insanlığı kurtarmış gibi olur."

(Maide Suresi, 32)

WHY ARE YOU CALLING ME BROTHER WHO THE HELL ARE YOU

Amerika Birleşik Devletleri'nde Sons of Liberty'nin (özgür-lüğün oğulları) bir ideolojik yapı içinde konumlanması 1765 yılında gerçekleşir. Aslen bir İngiliz kolonisi olan 13. Koloni'nin İngiliz hükmüne karşı çıkması ise bundan 10 yıl sonra gerçekleşecektir. İç savaşın tetikleyicisi olan Sons of Liberty örgütünün kurulması ile başlayan olaylar dizgesi, 30 Nisan 1739'da ilk Amerikan Başkanı olan George Washington'ın Manhattan'da Wall Street, City Hall'a çıkışına dek devam eder. 1800'lrin başlarında ise Patriots oluşumu Beyaz Saray'ın duvarlarının ardında yankılanmaya başlar. 1923'te ise A.B.D, Rusya ve Çin Halk Cumhuriyeti arasında gizli bir örgüt kurulur: The Philosophers. Bu örgütün kuruluş amacı tüm dünyadaki askeri, politik ve ekonomik gelişmekte yön vermektir. 1924 yılında The Joy (Boss), Philosophers'in 12 kişilik Wisemen's Committee'sinden birinin kızı olarak dünyaya gelir. Bundan tam 12 yıl sonra ise Jack (Naked Snake - Big Boss) Hawaii Adaları'nda dün-

Guns of the Patriots, gizliliğe dayalı olan bir aksiyon oyunu. Arazide düşmanlarınıza karşı uygulayabileceğiniz onlara taktik var. Öncelikle bunların belli başlılarına bir göz atalım.

- Oyunun menü sistemi, inventory'den oyun içindeki dinamik menülere aktarım şeklinde işliyor. Yani kullanmak istediğiniz nesneyi inventory'nizden alıyor ve HUD ekrانındaki menülere (R2 ve L2 tuşlarıyla kullandığınız menüler) aktarıyorsunuz. HUD ekrانındaki bu dinamik menülerde sunları mutlaka bulundurun:

1. Ration: Sağlığınıza artırır.
2. Compress: Snake'in sırt ağrısını giderir.
3. Metal Gear Mark II: Araziyi kolaçan etmek ve düşman askerlerini bayıltmak için son derece gereklidir.
4. Vario: Nerede işe yarayacağı hiç belli olmaz.

Silah menüsünde:

1. Susturucu takılı bir silah: Tercihen bir M4 ve Operator (45'lük)
2. Sis bombası
3. Flashbang

- Oyunu -benim gibi- zor modda oynuyorsanız sıcak çatışmalardan mümkün olduğu kadar kaçınmalısınız. Bunun için gizlilik esas. Yatırın ve sol stick'i çok iyi kullanmalısınız. Snake'i yaptığınız zaman Snake kamuflajını bozmadan çok yavaş bir şekilde bir yılan gibi sürülmeye başlayacak. Kalabalık ortamlardan kaçmak için ideal bir taktik.

- Alanı iyi süzmek, operasyonlarda başarılı olmanın altın kuralı. Solid Eye'in normal görüş modunu çok sık kullanmalısınız. Bu modda ne nerede, hangi nesne ne, çok açık bir şekilde görebiliyorsunuz.

- Solid Eye'in tek kullanım alanı sadece nesneleri tanımlamak değil elbette ki... Gece görüş özelliğini düşmanlarınızı daha rahat tespit etmek için kullanabilirsiniz her zaman.

- Streste karşı kısa vadede en etkili yöntem sigara içmek. Stresiniz azaltırken sağlığınızdan gidiyor elbette ki.

- Her bir boss'a karşı uygulanacak taktikler farklı. Bazılarına karşı konvansiyonel silahlar çalışmıyor. Sadece dikkatli oynamak ve elinizdeki tüm ekipmanı gözden geçirmek, boss'u alt etmek için yeterli olacaktır. (Burada her bir boss'u nasıl yeneceğinizi yazmak isterdim ancak sürprizi bozmak istemedim. Boss savaşları son derece eğlenceli; oyunun en güzel yanlarından biri, boss'ları nasıl yeneceğinizi bulmak. Yine de takılırsanız bana e-mail atabilir ya da Codec ile Otac'on'a sorabilirsiniz.)

- Silah modifiyesi önemli bir unsur. Inventory menüsünden seçtiğiniz silah üzerinde çeşitli oynamalar yapabilirsiniz. Drebin's Shop'tan her türlü teçhizatı temin edebileceğinizi unutmayın.

- Solid Eye çalışırken ses çıkartıyor; düşmanların yakınındayken dikkatli olun.

- Oyundan en üst seviyede zevk almak için İngilizce'nizi geliştirin. Bol bol kelime çalışın.

- Briefing bölümlerinde hiçbir ayrıntıyu kaçırmamaya özen gösterin. Ekranın sağ üst köşesindeki ekranда Metal Gear Mk. II'yi kontrol edebiliyorsunuz. Eğer etrafta gezerseniz toplayabileceğiniz nesneler olduğunu göreceksiniz.

- Bulunduğunuz bölgede bir iç savaş varsa kesinlikle milislerle bağlantıya geçmenizi öneririm. Bu sayede operasyon bölgelerinde gezmek oldukça rahat bir hale geliyor.

- Yere yattıktan sonra Üçgen tuşuna basarak ölü takıldı yapabiliyorsunuz.

- Bol bol Ration ve Noodle biriktirin; son bölümde ihtiyacınız olacak.

Şimdi de kısaca oyunun bölümlerinde ne gibi taktikler uygulanabileceğine bakalım. Bu noktada spoiler vermemek için operasyon bölgelerinin neresi olduğunu belirtmeyeceğim.



KARAKTERLER



SOLID SNAKE

FoxDie virüsü ve klon olması sebebiyle erkenden yaşılanan Snake'ı bu halde görmek hepimiz derinden yaraladı. Ama o hala sağlam, hala taş gibi bir asker.



LIQUID SNAKE

Solid'in baş düşmanı ve kardeşi, Big Boss'un diğer klonu. Metal Gear Solid'de öldürülüdükteden sonra gizli bir proje ile diriltileen Liquid, Ocelot'un bedenini işgal ediyor.

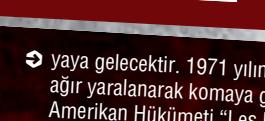
COLONEL CAMPBELL

Snake'in eski komutanı hala yaşlı kurdun arkasında durmaya devam ediyor.



ROSEMARY

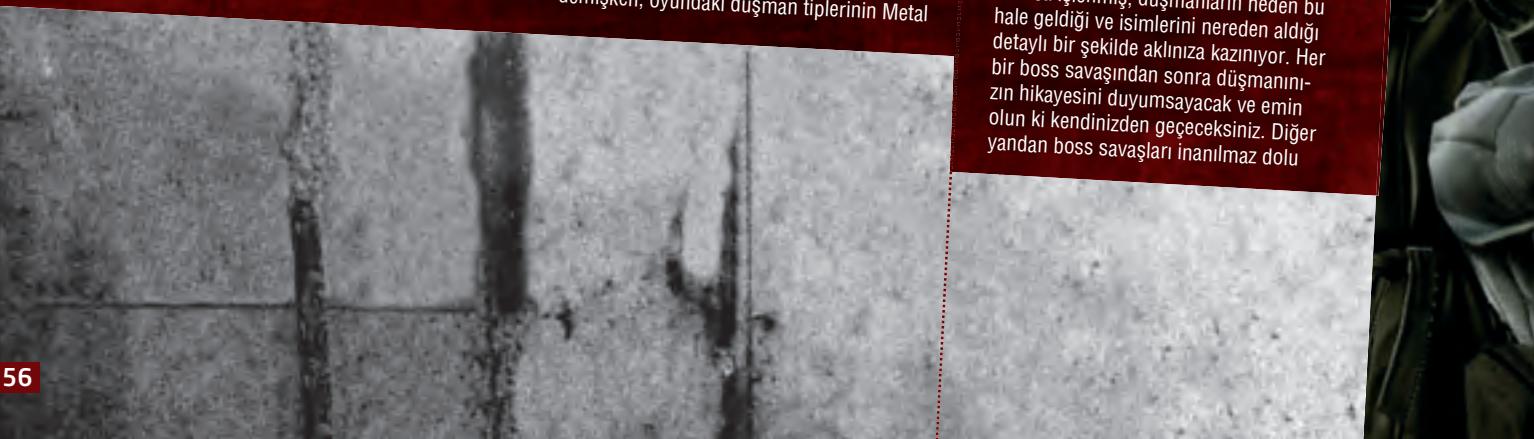
Raiden'in eski sevgilisi bu görevde Snake'ı yalnız bırakmıyor.



→ yaya gelecektir. 1971 yılında Big Boss, Vietnam Savaşı'nda ağır yaralanarak komaya girer. Bundan bir yıl sonrasında ise Amerikan Hükümeti "Les Enfants Terribles" projesini başlatır ve Big Boss'un öğrenciler dünyaya gelir.

Hikayesi 1700'lü yıllara dayanan Metal Gear serisi, hiçbir zaman salt aksiyona sahne olmadı. Seri, tüm bölümlerinde bir politik duruş sergileyip hem yapımcılara, hem de oyunculara ilham kaynağı oldu. Karakterleri, hikayesini işleyiş ve taşıdığı mesajları aktarması ile sektörün içinden sıyrılp bir sanat eseri, bir efsane, bir klasik haline geldi. Metal Gear serisini olduğu şey haline getiren ve unutulmazlar arasına sokan unsurlar, her bir bölümde daha da güçlenerek çıktı karşımıza. Hikaye ve karakter her yeni bölümde daha da derinleşti. Seriyi ve hikayeyi, bilmeyenlere anlatmak istedik ancak başaramadık çünkü Metal Gear, anlatısal bir seri değildi... Bütünyle yaşanması gerekiyordu çünkü biz ne böyle bir film görmüşük, ne de böyle bir roman okumuştuk. Guns of the Patriots, 20 yıllık bir serinin son bölümünü; Solid Snake ile birlikte çıkacağımız son yolculuk; Liquid ile Snake arasında süren 10 yıllık kavganın son sözleri... İyi ile kötü arasındaki kalın çizgilerin belirsizleştiği, kafalardaki soru işaretlerinin birer birer temizlendiği, hikayedeki boşlukların kah yavaşa, kah serçe doldurulduğu, efsanenin son bölümü. (GotP)

Öncelikle belirtilmesi gereken nokta şu: GotP muhteşem bir aksiyon yapımı. Yazının briefing bölümünde söylenilenler, eserin bize sağladığı taktik esneklik, oynanış keyfini ve çeşitliliğini açıkça ortaya koyuyor. GotP'in hem teknik



RAIDEN

Kimseni sevmediği ve tüm MGS fanları tarafından dışlanan Raiden'a, bakalım serinin bu bölümünden sonra hangi gözle bakılacak.



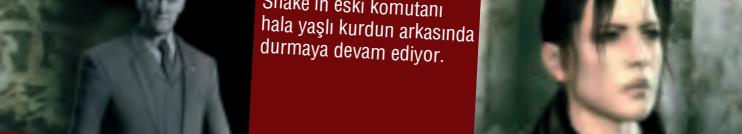
MEI LING

Metal Gear Solid'den hatırlayabileceğimiz Mei Ling, bu görevdeki önemli karakterlerden biri durumunda; kendisi Donanma'daki bir savaş gemisinin kuman-danlığını yapmakta.



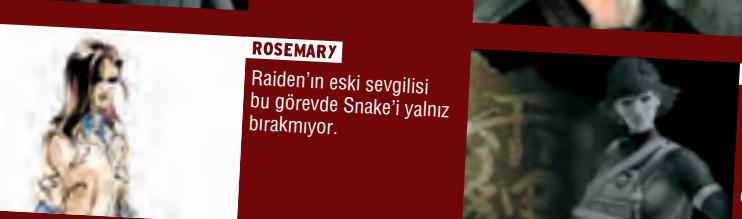
NAOMI HUNTER

Metal Gear Solid'de bize FoxDie virüsünü enjekte eden Naomi Hunter, Guns of the Patriots'ta düğümü çözen karakterlerden biri.



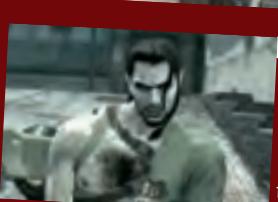
MERYL SILVERBURGH

Snake'in eskiden duygusal olarak yakınılaşığı kadın olan Meryl, artık Fox Hound'in yeni lideri durumunda.



BIG MAMA

Snake Eater'dan hatırladığımız EVA, Guns of the Patriots'ta bir görünüyor, pır görünüyor. Onunla geçirdiğiniz saatleri unutamayacaksınız.



VAMP

Metal Gear tarihinin en sinir bozucu karakteri olan Vamp, Sons of Liberty'de kafasına yediği kurşuna alındı etmemeden canınızı ot tikamak istiyor. Ölü artık be adam!



HAY EMMERICH

Otacon, serinin bu bölümünde de Snake'in en büyük destekçisi durumunda.



SUNNY GURZUKOVICH

Sons of Liberty'de öldürülen Olga'nın kızı olan Sunny'nin görev boyunca beceriklerine inanamayacaksınız.

Gear'in önceki bölümlerinden daha çeşitli olduğunu belirtmeliyim. "Guns of the Patriots" gerçekten de geniş bir silah yelpazesinin tanımı gibi... Kurşungeçirmez bir alaşımına sahip gövdeleri, organik ve esnek bacaklar ile tamamlanan Gekko'lar, düşmanı tespit ettikleri anda ortaaltı cehenneme çeviriyor. FROGS timi ise tamamen kadın askerlerden oluşuyor; inanılmaz bir hareket kabiliyetine sahip olan bu askerler, kalın zırhları ve takım çalışmasını başarıyla kotarmaları ile Snake'ye ve gerillalara kabus gördürüyorlar. Vücutlarına enjekte edilen nanomachine'ler ile düşmanları tamamen kontrol altına alınan FROGS, son derece tehlikeli. Gekko ve FROGS dışında, üzerinde kamera bulunan küçük robotlar GotP'ın ilerleyen bölümlerinde sizi epeye uğraştıracak. Ve boss'lar... "Aman tanrı!" diyorum sadece... Metal Gear serisinin yapımcısı olan Hideo Kojima'nın "en ücra karakterin, en ücra düygülerini işleme" geleneği, olabilecek en dramatik haliyle tekrar sahne alıyor. Her bir boss savaşı akıllica işlenmiş: düşmanın neden bu hale geldiği ve isimlerini nereden aldığı detaylı bir şekilde aklınıza kazınıyor. Her bir boss savaşıından sonra düşmanın hikayesini duyumsayacak ve emin olun ki kendinizden geçeceksiniz. Diğer yandan boss savaşları inanılmaz dolu

METAL GEAR MK. II
Metal Gear Mk. II'yi alanı
keşfetmek için kullanabilirsiniz.



ve yoğun geçiyor; zorluk derecesi ise son derece dengeli.

IM YOU. IM YOUR SHADOW. Şimdi karşımızda bir yol ayırmış var: Seriye bu bölümle başlayacak olanlar ya da serinin sadece bu bölümünü oynamak isteyenler GotP'tan keyif alacaklar mı? Öncelikle şunu kabul edelim; GotP kaliteli bir aksiyon sunuyor. Ancak GotP'ı muhteşem kılan öğe kesinlikle senaryo ve bu senaryonun aktarım şekli... Yani serinin önceki bölümlerini görmediyiseniz GotP'tan alacağınız zevk asgariye inecektir ve elinizde sadece iyi bir aksiyon yapımı kalacaktır. Kisacası ya GotP'ı bitirdikten sonra ya da -daha iyi- hiç başlamadan serinin önceki bölümelerini bitirmelisiniz. İşte, o zaman GotP siz därmaduman edecektir. GotP'tan keyif almak demek; karakterlere ısmak, onları tanımak ve hikayenin ayrıntılarına hakim olmak demek.

Şimdi vurucu son hamlesi yapıyor ve

10 yıldır Metal Gear serisini oynayan biri olarak eleştirelerimi sıralıyorum. Yeni nesle geçmiş olmamıza karşın alanlardan hala bir bölümümüzük hissi var. Alanlar arasındaki yükleme bölgümlerde aksiyon fena halde bölünüyor. Bölünmüş alanlar yerine, haritalar tek parça olarak tasarlannaklıdı ve biz bu alanların içinde yolumu bulmakta zorlanmamıştık. Alanlardaki çizgisellik had safhada ve bu durum oynanışı zaman zaman feci derecede baltalıyor. Bölüm tasarımlarının serinin önceki bölümünden hemen hemen hiçbir farkı yok. Bölünmüş alanlar sadece biraz daha genişletilmiş, o kadar. PlayStation 3 gibi bir platforma, hem de Hideo Kojima gibi bir yapımcının ellerinden çıkan bir MGS bölümünden, çok daha geniş ve karmaşık bölüm tasarımları beklerdim. Bir diğer sorun ise fps oranının zaman zaman ciddi şekilde düşmesi. Bir binanın içindenkeyen fps oranı normale dönüyor ve sahiyedeki kare oranının aslında hangi değerde seyretmesi gerektiğini görüyorsunuz. Ne var ki ortalık karışlığı zaman fps oranıyla bir düşüyor ki animasyonların birçoğu gözünüze takoz gibi görünümeye başlıyor. Elbette ki hem döşmanların, hem de Snake'in animasyonları muhteşem görünüyor; gelgelelim bazı teknik problemler yüzünden bu animasyonların çöpe gittiği anlar oluyor. GotP'in gözüme

ACT 1

Öyunun bu ilk bölümünde arazi şartları oldukça değişkenlik gösteriyor. Saklanacak yeriniz her zaman var. Bina içlerini iyi kullanmanızı öneririm. Alanı iyice taramalısınız. Peşmergelerle bağlantı kurmayı ve ortak çalışmayı kesinlikle ihmal etmeyin. Ayrıca etrafı çakılı duran silahlardan da faydalanabilirisiniz. Özellikle havan topları, tankları alaşağı etmek için çok faydalı.

ACT 2

Bir iç savaş da bu bölgede cereyan ediyor. Genellikle ormanlık bir alanda olduğunuz için kamuflaj sıkıntınız olmayacağındır. Bu bölümde lalalarla ortak çalışmayı unutmayın. Özellikle bölümün sonuna doğru fazlaıyla işinize yarayacaklar.

ACT 3

Bu bölüm diğerlerinden tamamen farklı. Takip etmeniz gereken kişiyi mesafenizi koruyarak izleyin. Sokaklarda kaybolmak istemiyorsanız bir gözünüz haritada, bir kulağınız sürekli sinyal yakalayıcısında olsun. Ben bu bölüm oynarken epeyce zorlandım. Yapmanız gereken en önemli şey, alanı bir bütün olarak kabul etmek ve her köşe başında etrafı taramak. Son bir tüyo da: İlk sesini hiç kaybetmeyin.

ACT 4

Arazi şartlarının en zor olduğu bölüm burası. Kolay yer tespiti için gece görüşünü kullanabilirsiniz. Binanın içine girdiğinizde Gekko'lar sizi zorlayabilir. Bu robotların zayıf noktası bacakları; zorlansanız da onları öldürmeliyorsunuz. Bence bacaklarına çalışıp onları yere düşürün; ardından olağan hızınızla kaçın.

ACT 5

Bu bölüm fark edilmeden geçmek imkansız gibi görünebilir ama inanın bu noktada sıcak çatışmaya girmek istemeyiniz. Camouflage menüsünden, daha önce aldığınız maskeyi takın ve %99'luk gizlilik oranınızın keyfini çıkarın. Çok dikkatli olmak durumundasınız çünkü bir kere görüldüğünüz takdirde kaçacak yeriniz yok. Sürekli alert zor. Bu yüzden sessiz ve dikkatli bir şekilde ilerleyin. Nasıl olsa zamanınız var.

SON DÖVÜS

R1 ve Üçgen tuşunu düşmanınızın yakınındayken çok sık kullanın. Mesafenizi çok iyi ayarlamak durumundasınız. Hesapsızca girişirse, kaybedersiniz.

Not: Spoiler vermeden Rehber yazmak gerçekten zor işmiş. ☺

Yaşlandığına bakmayın; Snake hala formda.



YOJI SHINKAWA



Herkes, "Metal Gear" denince Hideo Kojima'dan söz edip durur ama onun yanında gerçekten önemli bir karakter daha var. Serinin tüm bölümünden Kojima'nın yanına başında duran Shinkawa, serinin karakter, çevre ve mekanik tasarımlarından sorumlu olan kişi. Shinkawa 1994'ten beri Konami'de çalışıyor. Aynı zamanda çok başarılı bir görsel tasarımcı olan Shinkawa, tam bir Heavy Metal fanı. En sevdiği sanatçı ise ünlü gitar virtüözü Malmsteen. Shinkawa'nın yapımcı ekibinde bulunduğu diğer oyuncular arasında Zone of the Enders ve Policenauts gibi ünlü yapımlar bulunuyor.





SOLID EYE

Solid Eye kimin ne olduğunu ortaya çıkarıyor. Dostu düşmeden kolaylıkla ayıratılabiliyor.

21

yıl

Piyasaya sürülen ilk Metal Gear oyunundan bu yana geçen süre.

16

kİŞİ

Metal Gear Online modlarının desteklediği oyuncu sayısı.

5

bölüm

Briefing bölümlerini saymazsa, Guns of the Patriots beş ana bölüme ayrılmış.

50

GB

Guns of the Patriots, Blu-ray diskin içine ancak büyük dosya sıkıştırma sonucunda sıkıştırılmış.

→ çarpan bir diğer eksisi ise inventory yönetimi. Briefing kısmında da bahsettiğim gibi, silahlar ve ekipmanlar oldukça çeşitli. Bu yüzden sürekli farklı silah ve ekipmanlar arasında geçiş yapmak durumda kalyorsunuz. Aksiyonun tam göbeğinde inventory'i açıp silah seçmek, ardından silahın mühimmatının tükendiğini görüp tekrar menüye dönmek ve Drebin's Shop'a girip biraz hesap kitap yaptıktan sonra alışveriş yapmak GotP'in akışını fazlasıyla kesintiye uğratıyor. Bu sistem yerine daha akıcı, dinamik bir menü sistemi ve inventory yönetimi tasarlanabilirdi; bu haliyle fazlasıyla hantal.

Şimdi, GotP'in menüsünde biraz daha yakından bakın; bakın, çekinmeyin... Evet, doğru görüyorsunuz; orada bir Metal Gear Online seçenekleri var. Tamamen Metal Gear dinamikleriyle oynanan bu online mod 16 oyuncunun aynı anda oynayabileceği şekilde tasarılmış. Haritalar gayet başarılı; alanı iyi kullanmayı öğrendiğiniz anda son derece eğlenceli saatler geçirmeye başlıyorsunuz. Elbette ki bazı unsurlar tek kişilik moddaki kadar verimli olamıyor. (Bir karton kutunun içinde saklanmayı deneyin bakalım ne olacak?) Multiplayer modunun yıldızı ise kesinlikle Sneaking Mode. Farklı bir team deathmatch çeşidi olan bu modda bir oyuncu Snake'in rolüne bürünürken, bir diğer Metal Gear Mk. II olarak ona eşlik ediyor. Burada bir grup asker Snake'i avlamaya çalışırken, kahramanımız tüm yeteneklerini konuşturarak onlardan kurtulmaya çalışıyor. Snake ile oynamak son derece eğlenceli; hele neredeyse tamamen görünmez olabiliyorsunuz. Diğerleri ise siz bulabilmek için adeta kıvrıyorlar. Online modun gözüme çarpan tek eksisi ise hesap yaratma kısmı oldu. Metal Gear Online'da hesap yaratmak gerçek bir karın ağrısı. Yine de bu süreci aşmaya kesinlikle değer.

WHAT. Tüm bu olan biteni gerçekten muhteşem grafiklerle izliyorsunuz. GotP, -su an için- en iyi grafiklere sahip olan MGS bölümü; buna şüphe yok. Operasyonlarda Snake'i üçüncü kişi kamerasından izliyorsunuz. Daha rahat nişan almak için birinci

kişi kamerasına da geçiş yapabilirsiniz. GotP'in genel akışı sırasında taktik bir bakış açısıyla ilerlerken, senaryonun aktarıldığı sıralarda kamera muhteşem açılardan bakıyor alana. Bu noktada GotP'in ortalarına doğru, serîye hakim olanları bekleyen büyük bir sürpriz olduğunu söylemeye lim. Geri dönüşler ve serinin önceki bölümlerine yapılan göndermeler öylesine başarılı ki ister istemez duygunuyoruz. Akan senaryonun içinden geçmişin izlerini yakaladığınız an, adeta kopuyorsunuz. Geri dönmeniz ise sadece konsolunuza kapattığınız zaman gerçekleşiyor. Yapının dramatik alt yapısı çok güçlü; karakterlerin ses tonundan sahnelerin üzerine bindirilen müziklere, flashback'lerden çalışma ortamlarına kadar her şey müthiş bir ahenk içinde.

Sorunlarına rağmen GotP inanılmaz bir yapıp, gerçek bir sanat eseri, her ayrıntısından emek akan bir başyapıt. Tam puan almasının sebebi ise bazı noktaları içime sindirememiş olsam; bu tasarım hataları, bu denli kaliteli bir yapıma kesinlikle yakışmıyor. İnsan sevgisinin iyili olmasını ister ve en acımasız şekilde eleştirebilir, değil mi? Metal Gear serisi benim içim çok önemlidir ve hep öyle kalacak. Bu eseri alın, görün, deneyin; ama vitamininin hikayesinde saklı olduğunu kesinlikle ama kesinlikle unutmayın. Salt bir aksiyon oyunu oynamak isteyenler başka kapıya. Hikaye dinlemek isteyenler ise buraya...

"Her kim Kabil'i öldürürse, intikam yedi kat fazlasıyla onun üzerine olsun"
(Tekvin)

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

ARTI Muhteşem senaryo, heyecanlı çatışmalar, taktik esneklik, silah ve ekipman çeşitliliği, iyi işlenen karakterler, grafikler, müzikler, diyaloglar, hikaye, hikaye, hikaye

EKSİ Bölümlerin parçalara bölünmesi, bölüm tasarımlarının kimi yerde basit kalması, fps oranının zaman zaman düşmesi, çeşitli inventori problemleri

YAPIM Kojima Productions

DAĞITIM Konami

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR Yok

WEB www.konami.jp/kojima_pro

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

Oyun oynamak isteyenler MGS'ye bulaşmasınlar; derin bir hikaye, unutulmaz karakterler, akıldan çıkmayan müzikler ve kaliteli bir oynanış... Guns of the Patriots, bir oyuncunun hayalindeki hemen her şeyi sunuyor. Anlatmakla olmaz, yaşamak lazım. Ah, bir de PlayStation 3 biraz daha zorlansaydı...

9

FORUM'LARDAN AZINTIZAR

Bitti... Bu oyundan sonra yeni-den bir oyunu beğenmem çok zor olacak. Oyun demek istemiyorum çünkü bu bir sanat eseri.
Killy - GameSpot

Hideo yine yapacağını yapmış ve bir çuval inciri berbat etmiş; biz oyun oynamak istiyoruz Bay Kojima, film izlemek değil.
Runun - IGN

Hikaye... Sadece hikaye; böyle bir senaryo yazılmadı ve bu şekilde işlenmedi.
Garibaldi - GameSpot

Sıkı durun, kritik veriyorum:

Bu oyunun notu 3'ten yukarı ola-maz. Ne senaryo, ne de oynanış bekletilerimi karşılayabildi.
Guz78 - IGN

Şu an ağlıyorum. *SPOILER*'n dönüşü beni mahvetti. Böyle bir son olamaz... Ağlıyorum.
RealDeal - GameSpot

Bunu beklemiyordum işte. Kime ne anlayabılırsınız ki bu oyunu oynadıktan sonra...
Luckhue - GameSpot

Bitmesin; lütfen bu seriyi bitirme-yin. Daha yapacak çok işimiz var.
Kisnick - IGN

Snake, zaman zaman gerilla taktiklerine başvuruyor.





Görünüşe bakılırsa bir başka kötü adam daha Bourne'un gazabından kurtulmak için kendini cama saplıyor.

THE BOURNE CONSPIRACY

30 milyon Dolar'lık silah isyan ederse olacağı budur

"Sakın bir şeye dokunma!" dedi Bourne, Rachel elini masadaki telefona doğru götürürken. Saklanmakta oldukları bu daire, onlara son derece yabancıydı ama Bourne'un kimliğini keşfetmek üzere çıktığı bu yolculukta onu düşmanlarından koruyacak en iyi yöntem, geçmişyle bağlantısı olmayan, ona ve yakınlarındakilere tamamıyla yabancı ortamlarda bulunmaktı. Fransa'daki bu apartman katında bir sonraki hamlesi düşünürken volta atmakta olan Bourne, Rachel'in kaçamak bakışlarına aldırmıyor, sadece bir yol çizmeye çalışıyordu.

"Polis bize yardım edemez mi? Biraz önce, silahlı üç adam sana saldırdı ve onları onlara anlatırsan sana yardımcı olabil..." Rachel'in cümlesi, Bourne'un tek bir el hamlesiyle havada asılı kalmıştı.

"Kapı sen mi açık bırakın?" diye sordu Bourne; sesinde endişeden eser yoktu ama sorunun içeriği ciddiyet, zaten soğuk olan havayı dondurmuştu adeta. Rachel, "Hayır" anlamında kafasını iki yana salladı. Bourne, "Pencereyle dolabin arasında kal ve bir şey olursa buradan hemen kaç" diye talimat verdi ve yavaşça kapıya

doğru yöneldi. Kapıya vardığında, kimseyi göremedi. Koridorun ötesine doğru baktı, kafasını mutfağın tarafına çevirdi ve aralık olan kapıyı yavaşça kapattı. Rachel'e, evi baştan aşağı kontrol edeceğini söylemek üzere arkasını döndükten birkaç saniye sonra, Bourne sırtına aldığı darbeyle yere yığıldı. Yüz üstü yere devrilmesine rağmen, çevik bir hareketle sırtının üstüne dönen Bourne, önce hasminin yüzünü, hemen ardından suratının ortasına gelen tekneyi gördü. Bourne, Rus olduğunu tahmin ettiği düşmanın ayağını tutup çevirdikten sonra rakibinin sendemesinden yaralaranarak yana döndü ve hızla ayağa kalktı. Tam suratının ortasını hedef almış olan kroşeden sola çekilek kaçtı ve ardından gelen yüksek tekmeden kurtulabilmek için de eğilmesi gerekti. Tekrar eski duruşunu almak üzere kalkarken, eli boşta kalmamıştı; Bourne en yakınındaki sandalyeyi Rus ajanının kafasında parçaladı. Bu hareketin ardından gelen yumruk ve tekmedeler dolu dövüş, Bourne'un Rus ajanının kafasını patlatmasıyla son buldu ve saklanmak için yeni bir yer aramak üzere, Bourne tekrar yola çıktı.

Bitirdim, geldim> Fark ettiyseniz az önce size oyunu anlatmış bulundum. Yukarıda gelişen olaylar, okuyacağınız herhangi bir Bourne romanında, izleyeceğiniz herhangi



alternatif



ARMY OF TWO

Özellikle silah kullanımıyla The Bourne Conspiracy'e bir hayli benzeyen Army of Two, iki karakteri kullanabilmenize ve aksiyonu en ham haliyle yaşayabilmenize olanak tanıyor. Oyunun birçok farklı multiplayer modunun olması da büyük bir artı.

bir Bourne filminde veya oynayacağınız herhangi bir (Evet, sadece bir tane.) Bourne oyununda karşınıza çıkabilir ve hatta çakacaktır.

Süyet ki, "Bourne kim hocam?" gibi bir soru zikrettiğiniz sizi hemen bir koltuğa oturtup tercih edeceğiniz bir Bourne filimle yalnız bırakmam gerekiyor zira başka türlü bu oyunu ne anlayabilirsınız, ne sevebilirsınız, ne de oynayabilirsınız. (Biraz abartalım.)

The Bourne Conspiracy, tamamıyla Bourne filmlerinden esinlenilerek ve hatta kopyalanarak oluşturulmuş bir oyun. Bourne filmlerinin havasını solmanız isteniyor ve bu bağlamda oyun, aynı Bourne filmlerindeki ilerliyor: Koş, düşmanı patakla, üç saniye içerisinde üç kurşunla üç tane

ROBERT LUDLUM HAKKINDA



- 25 Mayıs 1927'de doğan ve 2001 yılında yine doğduğu ülke Amerika'da ölen ünlü yazarın, kendi ismiyle yayımladığı tam 25 adet kitabı bulunur.
- Jonathan Ryder ve Michael Shepherd adında iki farklı mahlasla yayımladığı kitapları vardır.
- Kitaplarında genellikle bir tane kahraman veya bir grubun üyesi farklı karakterlerin hikayelerine yer verir. Bu karakterler genellikle

- büyük güçlere sahip organizasyonlara karşı savaşır.
- Hikayelerinin tümünde öyle ya da böyle komplو teorileri yer alır.
- Kitaplarının isimlerinde her zaman "The + Özel İsim + İsim" formülünü kullanmıştır. (The Bourne Identity gibi.)
- Kitaplarının tam altı tanesi diziye ve filme dönüştürülmüştür.
- Sevilen bir yazar olmasında Bourne serisinin büyük payı vardır.

TEHLİKE

Birçok düşmanla karşılaşacağınız bu bölümde, pompalı tüfeği tercih edin. İki wagon arasında geçiş yaparken bir anda eli silahlı bir düşmanla karşılaşabilirsiniz.



"Bu oyundan neyi çıkartmak isterdiniz?" diye sorsalar; hemen "Mini Cooper bölümü!" diye yanıt verirdim.



adımı yere indir ve bir çatının kenarından düşmekten son saniyede kurtul, vs...

"Aksiyonun bir saniye bile azalmadığı!.." diye tabir ettiğimiz bir çok oyun oldu fakat hiçbiri senin kadar sevilmedi Bourne Conspiracy. Bu oyunda gerçek anladık heyecan bir saniye bile düşmüyor çünkü düşürüldüğü oyunda yapacak hiçbir şey kalmıyor. "Biraz dolasayım", "Şu dükkanı gireyim", "Belki şu arka sokakta gizli bir obje vardır; onu bulayım" gibi heyecanlar oyunda bulunmadığı için her saniye senaryoya ve görevinizle alakalı bir şeyler yapıyorunsuz.

Bourne'u oyun boyunca dört farklı durumda gözlemliyoruz: Koşarken, ateş ederken, dövüşürken ve kaçarken. Koşma ve kaçma eylemleri aslında sırt sırt ilerleyen aktiviteler. Genellikle bir helikopterden veya eli silahlı adamlardan kaçarken koşmanız gerekiyor. (Hadi canım?! - Elif) Bunların olmadığı durumlarda ise ya birilerinin suratına yumruk indiriyor oluyorsunuz, ya da silahınızdan çıkan kurşunlarla en yakındaki canlı varlığın hayatını söndürmeye çalışıyorsunuz.

Oyunun başlarında aşırı yapay gözüklen silahlı çatışmalar, ilerleyen bölgelerde, mekanlar daha canlı hale geldikçe (Oyunun başlangıcı için seçilen alanlar gerçekten çok yavan.) renkleniyor ve aynı bir aksiyon filmi izliyormuş gibi eğleniyorsunuz. (Şahsen çocukların gibi şendim oyunu oynarken.)

High Moon'un özen gösterdiği asıl konuya ateşli silahları konu almıyor. Hattır-

ılsanız, tüm Bourne filmlerinde son derece hızlı ve koreografisi büyük bir başarıyla hazırlanmış dövüş sahneleri bulunuyordu. The Bourne Conspiracy'de de bu sahneleri birebir yaşayabiliyorsunuz; hem de Bourne'un kontrolünü tamamıyla ele alarak.

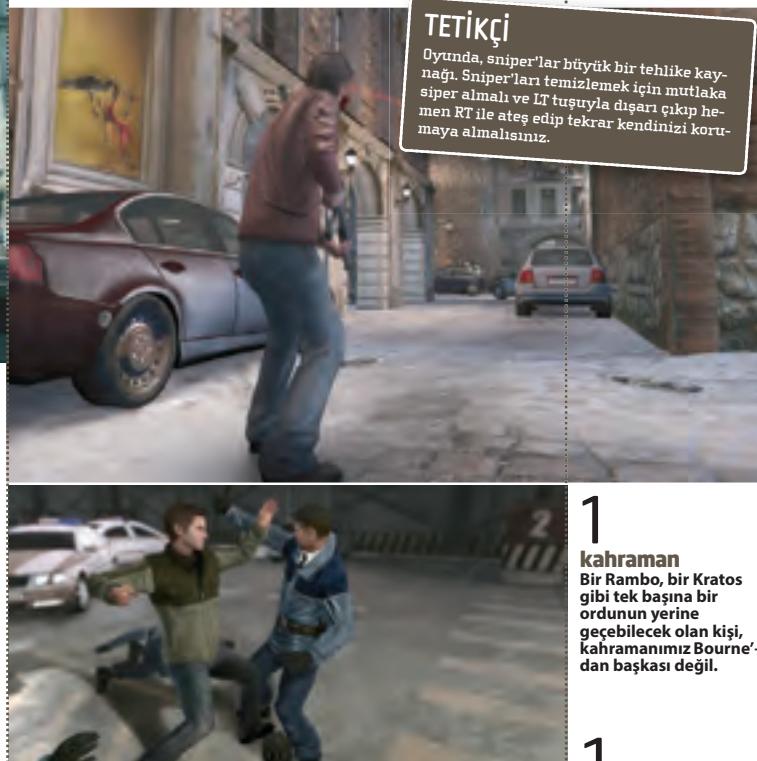
Dövüşler çoğunu bir düşmanın size doğru koşmasıyla başlıyor. Düşmanla karşı karşıya geldikten sonra kamera hemen açı yapıp siz profilden çekmeye başlıyor ve bir Tekken, bir Dead or Alive oynamış gibi dövüşmeye başlıyorsunuz. Hem Bourne'un, hem de düşmanlarının hareketleri son derece seri. Tekmeler, yumruklar bir anda çırkıyor ve bir anda kesiliyor. Düşmanların tipine göre yaptıkları hareketler bile değişiyor (ilk Boss'un Capoeira hareketleri yaptığından gördüm ve heyecanlandırmış!); o derece detaylı düşünülmüş bu konu. Teoride ve görsel anlamda bayağı güzel işleyen dövüş sistemi, pratikte çok fena çuvallıyor maalesef.

Bunun nedeni, Bourne'un sadece birkaç farklı hareket yapabiliyor olması. Tamam, taklalar atıp uçan tek meler yağıdirmasını beklemiyoruz ama üç tane yumruk, bir tane tekme, iki dirsek hareketi ile de nereye kadar... Oyunda 100'e yakın dövüşe giriyorsunuz ve sürekli aynı combo'lari yapmak, Bourne'un yeteneksiz ve zihinsel engelli olduğunu düşünmenize yol açıyor. High Moon'un bu konudaki tutumunu hiçbir şekilde anlayabilmiş değilim.

Fransa sokaklarında, Amerikalılar yürüyür Bu paragrafta size grafiklerden



"Gerizekalı herif! Alt tarafı 'Four' diyeceksin! Dört = Four. Parmakla da gösteriyorum şuursuz pigme!"



TETİKÇİ

Oyunda, sniper'lar büyük bir tehlike kaynağı. Sniper'ları temizlemek için mutlaka ateş almali ve LT tuşıyla dışarı çıkip hemen RT ile ateş edip tekrar kendinizi koruma almalısınız.

1

kahraman

Bir Rambo, bir Kratos gibi tek başına bir ordunun yerine geçebilecek olan kişi, kahramanımız Bourne'dan başkası değil.

1

düşman

Oyundaki Boss savaları her zaman teke tek gerçekleşiyor ve dikkat etmezseniz, ilk deninmede mutlaka yere iniyorsunuz.

1

sefer

Bir kez bitirdikten sonra The Bourne Conspiracy'i kutusuna koyup rafa kaldırılabılırısınız. "Bu oyunu kiralayın ama satın almayın" derdim; eğer ülkemizde böyle bir servis olsayıdı.

1

silah

Tüm oyunu tek bir silahla bitirmenin mümkün olduğunu üzülerek belirtmek istiyorum. Düşmanınız yakında mı, uzakta mı, zırhlı mı, hızlı mı, hiç fark etmiyor ve tüm oyunu tek bir makinelikle tüketicile tamamlayabileceğiniz.

PASAPORTUMU KAYBETTİM!

Eşyamız, evantermiş, bu tip konulara yer vermeyen The Bourne Conspiracy, oyunu bir kez daha oynayın, oynarken dündüz ıllerlemin de biraz da köşelere bakın diye tüm bölgelere çeşitli pasaportlar serpiştirmiş. (Evet, oyun yapmış bunu; yapımcılar değil.) Bu pasaportların işleviyse... Tamamıyla saçılıklı Bakmışlar oyun fazlasıyla düz; kimse oyunu bitirdikten sonra bir kez daha oynamayacak bu oyunu, "Özenle yerleştirdiğimiz pasaportları bularak Extra'lar açabilirsiniz" şeklinde bir tutum benimsenmiş. İşin özeti de bu pasaportları bularak Xbox Gamerscore'ınızı artırıyor ve konsept çalışmaları, müzikler, vb. özellikleri açabiliyorsunuz.

bahsetmek niyetindeyim ama o konu hakkında söylenecek pek bir şey yok zira grafikler gayet güzel. Onun yerine Takedown adındaki hareketleri anlatmak istiyorum. Yine Bourne filmlerinden alıntı yapılarak oyuna eklenmiş bir konu bu ve ne zaman Bourne'un adrenalini barı dolarsa, o zaman Takedown adındaki hoş hareketleri yapabiliyor. Sırf bu hareketler çeşitlilik kazansın diye bayağı detaylı hazırlanan ortamlarda, eğer Takedown hareketini yaparsanız, Bourne hareketin yapıldığı bölgeyi kullanarak düşmanını ya direkt yere yiğiyor ya da ona büyük bir hasar veriyor. Yakında bir kalem varsa onu düşmanın eline saplıyor, bir fotokopi makinesi varsa rakibinin suratının fotokopisini çekiyor veya hiçbir şey yoksa sık bir combo yapıp hasmini yere indiriyor.

Tüm bu okuduklarınız ve daha fazlası için sizi The Bourne Conspiracy'e davet ediyorum. Yalnız, oyunun tadını çıkartmak için önce filmleri izleyin ve oyunu aralar vererek oynayın; yoksa hevesiniz kursağınızda kalabilir. (Her durumda kalıyor ya; neyse...) ☺

THE BOURNE CONSPIRACY

ARTI Başarılı bir şekilde Bourne filmlerinden aktarılan atmosfer, hareketli ve eğlenceli silahlı çatışmalar

EKSİ Sıkıcı dövüş sistemi, Bourne'un yetersiz hareket ve combo sayısı, dandik Mini Cooper bölümü, kısa oyun süresi

YAPIM High Moon Studios
DAĞITIM Vivendi Games

TÜR Aksiyon
DIĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.bournethegame.com
TÜRKİYE DAĞITICI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Bourne filmlerinin düşmeyen aksiyon seviyesini aynen sanal dünyaya taşıyan bu oyun, aşırı kısa olması ve diğer eksi özellikleri nedeniyle kısa sürede unutulmaya mahkum.

7.4



NINJA GAIDEN II

Kılıçımın kenarı...

Hayatım boyunca şu soruyu sordum kendime: Bir samuray ile bir ninja karşı karşıya gelse hangi taraf kazanır? Hayır, bu soruyu ilk defa soruyorum kendime. Uzak Doğu sporlarına hiçbir zaman merakim olmadı ama ninjali, samurayı, katanalı oyuncular her zaman ilgimi çekti zira bu oyunculardaki silahlardan, düşmanları kuşbaşı doğrayıp binbir parçaya ayırarak beni mest ediyor. (Şiddete aç bir sapık değilim; yanlış anlamayın.) Bu yüzden Team Ninja imzalı ilk Ninja Gaiden benim için, cereza tadtında bir deşarj kaynağıydı. Oyunun başına her oturuşumda sadece 25 - 30 dakika oynuyor, hatırlıyorum ve sonra hayatımı devam etdiyordum çünkü oyun tekdüze zeydi ve tahammül sınırım yarınlı saattı. Ufak tefek yeniliklerin dışında Ninja Gaiden II'de manzara aynı; yine Ryu ile, takip etmeye tenezzül etmeyecek kadar saçma bir senaryoya, kolunu - bacağına kopardığımız halde üzerimize can havlıyle saldıran düşmanları acımasızca katlediyoruz.

Kelle paça > "Ufak tefek yenilikler"deki "ufak tefek" sıfatı, tahmin edeceğiniz gibi yenilikleri birazcık aşağılama amaçlı kullanıldı zira düşmanları öldürdükçe Ryu'nun enerji barının dolması ve birkaç güzel fatality hareketi, ünlü bir seriyi üst noktalara taşıyacak yenilikler değil. Evet, enerji barının durağan olmaması ve yakalanın başarıya göre dolması oyundaki aksiyon oranını artırmış. Combo'ların dorugündayken, yakın kamera açıllarıyla sunulan fatality hareketleri oyuna büyük renk katmış. Ama bunlar yeterli değil. "Hiçbir şeyden tatmin

olmuyorsun sen de" demeyin; bakış açımla olayları değerlendirmeye çalışın sadece. Devil May Cry 4 için de benzer, olumsuz eleştiriler yapmıştım. Yeni nesil konsollar, piyasaya hakimken ve bu konsolların sınırları henüz belli değilken, bu kadar eski kafalı, sıradan ve ortaya orijinal hiçbir şey koymayan oyuncuların olması üzücü. Ha Ninja Gaiden II, Devil May Cry 4'ten bir adım daha onde; o ayrı konu. "Neden?" diye soracak olursanız; NGII'de aksiyonu sekteye ugrayan klişe ara videolar yok. Ayrıca düşmanları alt etme hissi, DMC4'e oranla çok daha yoğun. Diyeceksiniz ki "Ama DMC4'ün senaryosu ve oynanış sistemi çok daha detaylı"; evet, haklısınız bu iki oyun gibi zihnimiz fazla kullanmak zorunda olmadığınız, salyalarınızı akita akita oynadığınız aksiyon oyularında, dövüş sistemi ve görsel efektlerle bezeli sahneler oyuncuya oyuna daha fazla çekiyor. Bu yüzden NGII, amacından pek sapmayan ama vasat olmaktan kurtulamayan bir oyun. "Ne gibi yenilikler olsayı oyun sıradanlıktan kurtulurdu?" diye soranız... Silahlardan yeterli sayıda... Daha fazla sayıda hareket olabilir, grafikler çok daha

Xbox 360

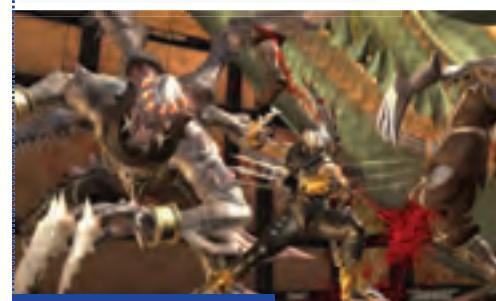
Elinizdeki silahı etkili bir şekilde kullanırsanız düşmanlarınızı çok karizmatik ve artistik hareketlerle öldürebilirsiniz.

alternatif



DEVIL MAY CRY 4

Eğer NGII'yi süg bulduysanız ve "Kafa - kol koparmak bana eğlenceli gelmiyor" diyorsanız; daha derin bir senaryo ve daha detaylı bir oynanış sistemi için DMC4'e geçiş yapabilirsiniz.



Ve Ryu, Wolverine'ye özenir.

İyi olabilirdi, yapay zeka daha iyi olabilirdi, kamera sistemi sorunlu olmayıabildi (Sorunlar nedeniyle görüş açığında olmayan düşmanlar bir anda sizi yere serebiliyor). Ayrıca, oyuna daha interaktif ve bulmaca soslu mekan tasarımları eklenebilirdi. Birkaç RPG örneği Ryu, geliştirilebilir bir karakter olabilirdi.

Kıscasası artık "oyundan öte" oyuncular bekliyorum ben yapımcılardan. Zaten onların da "yeni nesil" kalıbiyla bangır bangır vaat ettikleri de buydu. Ama şu ana kadar, NGII de dahil olmak üzere, tam anlamıyla "yeni nesil" olarak tanımlayabileceğim bir oyunla karşılaşmadım. Eğer yarı saatliğine kafanızı tamamıyla boşaltıp salyalarınızı etrafa saçarak bir Uzak Doğu macerasına atılmak isterseniz bu oyun işinizi görecektir. Bir sonraki yarı saatte de dilerseniz DMC4 oynayabilirsiniz; fark etmez. ☺

"NINJA" KİME DENİR?



Bana denmez, o kesin. Japon Tarihi'nde, casusluk ve suikast gibi işler için binbir çeşit Uzak Doğu dönüş sanatıyla donatılan kişilere "ninja" deniyor. Eğer sizin de saman altından su yürütme yeteneğiniz varsa siz de soluğu Japonya'da alıp bir ninja olabilirsiniz.

NINJA GAIDEN II

ARTI Etkileyici fatality hareketleri, kullanımı zevkli olan silahlar, hoş düşman tasarımları

YAPIM Team Ninja
DAĞITIM Microsoft
TÜRK Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.ninjagaidengame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSİ Kötü senaryo, vasat grafikler, tekdüze yapı, sorunlu kamera sistemi

Ninja Gaiden serisi, ufak yeniliklerle ve oyunculara geçmiş yaşattığı problemlerle, Xbox 360 semalarında yoluna devam ediyor.

7.1



SILENT HILL: ORIGINS

Taş nerede ağırdır?

Sırdıye dek Silent Hill sokaklarına dört kere düştük. Her oyunun sonunda yeni sorular eklendi zihnimize. Silent Hill'e neler olduğunu öğrenmek isteyenler, birer PSP edinip tekrar Silent Hill'in sislerinin içinde buldular kendilerini. PSP'ye çıkan popüler oyunların PS2'ye uyarlanması furasından Silent Hill: Origins de (SHO) nasibini alınca kasabanın

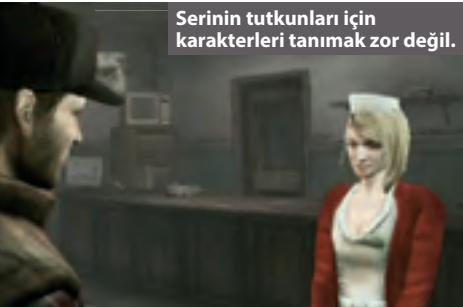
alternatif



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Eski olmasına alırdımayın; Resident Evil serisinin ana senaryosuna dahil olan bu oyunu oynamadıysanız mutlaka deneyin. Özellikle eski tip survival horror oyunlarını sevenler bu oyunla mest olacaklar.

Serinin tutkunları için karakterleri tanıtmak zor değil.



üzerine çöken sis, emektaş konsolumuza da etkisi altında almış oldu. Sözünüzü, kasabanın neden lanetlediğini ve Alyssa'nın gerçek hikayesini öğrenmenin yolu artık PS2'den de geçiyor. Ve yıldır Silent Hill sokaklarını arşınlayan biri olarak söyleyebilirim ki serinin artık yeni numaralara ihtiyacı var.

Silent Hill'i nasıl bilirdiniz?> SHO, serinin takipçilerini can evlerinden vuracak bir girişle açılıyor; bir tır şoförü olan Travis'in, Brahms ve Silent Hill arasındaki yolda lanetli kasabaya çekilmesini anlatan giriş sahneleri, seslendirmeleri ve müzikleri ile gerçekten çok iyi planlanmış. Özellikle, yanın eve dalıp kurban edilmek üzere olan kızı kurtardığımız sahne, serinin fanatiklerinin gönül tellerini titretebilir. Ne var ki SHO, ilk yaratığın kafasına odunu indirdiğiniz anda aşıklar vermeye başlıyor.

Hatırlayacak olursanız, serinin dördüncü oyunu olan The Room'da, bulmaca çözme ve araştırma gibi adventure öğeleri arka plana atılıp yaratıklarla savaşma ve hızlı hareket etme gibi aksiyon öğeleri ön plana çıkarılmıştı. Oyunun tüm dengesini kaybetmesine neden olan bu kararın kalıntılarını SHO'da da görmek mümkün. The Room'daki kadar olmasa da yaratık sayısının fazla ve silah kullanımının hantal olması, atmosferden çok şey götürmüştür. Silah kullanımındaki aksaklılıklar, sayıları fazla olan yaratıklarla mücadele etmeyi oldukça zorlaştırmaktır. Yaratıklardan biri size vururken ötekine

PlayStation 2

hamle yapmak çok güç çünkü Travis çok ağır; bir sopayı kaldırıp yaratığın beynine indirdikten sonra ikinci bir vuruş yapmak için aradan mevsimler geçiyor. Bir de çevrenizde ikiden fazla yaratık varsa kaçırın tekrar saldırmanız gerekiyor ki bu tam bir işkence.

SHO'da, Silent Hill'in lanetli hali ve normal hali arasındaki geçiş siz gerçekleştiriyorsunuz. Travis, aynaların içinden geçtiği zaman kasabanın iki kimliği arasında geçiş yapmış oluyor. Oyundaki bulmacaların çoğu da bu mantık üzerine kurulmuş. Bir gerçeklikten alıdiğiniz bir item'i öteki gerçeklikte kullanmak ve boyut kapılarından geçmek, en sık yaptığınız şey. Fazlaıyla tekrar ettiği için can sıkıcı bu eylemler, atmosferi zedeleyen bir diğer etken. Oyun bizi canhıraş bir şekilde oradan oraya koşturmak yerine karakteri derinlemesine işlemeli ve bize hikayeyi yaşatmayı da. Kafamız sürekli olarak yaratıklarla ve hangi nesnenin nerede kullanıldığı ile meşgul olduğundan atmosferi duyumsayamıyoruz.

İçim yanıyor> Kötü bir Silent Hill oyunu inceleyeceğim hiç aklıma gelmezdi. PSP'den uyarlanan oyunun grafikleri oldukça kötü. Birkaç düzeltme yapılmış; hepsi o. Ancak müziklere laf yok; muhteşem. Elbette ki hikaye de... Kısacası, bir Silent Hill fanısanız ve bu oyunu PSP'de oynamadıysanız, hikayenin tümünü görmek için bu oyunu oynamalısınız. Katlanmanız gereken onlarca sınır bozucu şeye rağmen... ☺

SILENT HILL: ORIGINS

ARTI Seriye tamamlayan senaryo, müzikler

YAPIM Climax Studios

DAĞITIM Konami

TÜR Adventure

DİĞER PLATFORMLAR PSP

WEB silenthillorigins.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

EKSİ Kötü grafikler, kötü kontroller, sıkıcı bulmacalar

SHO, seriye yakından takip eden oyuncuları üzecek bir oyun ancak havada kalan birtakım soruların cevabını vermesi oyunu ilgi çekici kılmıyor. Bu kadar mı? Bu kadar...

5,5



Bakın! Mipana dış macununu de-
neyen herkes sonuçtan memnun!

WARRIORS OF THE LOST EMPIRE

Kaybolduğun yerde kal...



Sen kalk birbirinden sağlam PSP oyunları oyna, üzerine hem kendi, hem de PSP'nin boyundan büyük laflar et ve bir sonraki ay tokat gibi bir oyunla karşılaş... Yemin ederim nazar dediği; bunun başka bir açıklaması olamaz. Aslında PSP piyasası yine iyi gidiyor ama -sanırım- sevgili editörüm, birkaç aydır incelediğim güzel oyunları bana fazla gördü ve şırmarmamın içi bu ay (TABA) koydu; bilemiyorum. Eğer buraya kadar söylediklerim bir şakadan ibaret olduğunu belirtmezsem gelecek ay LEVEL için sadece bir okur olarak kalabilirim. Aslında hiç de öyle diktatör gibi değilidir kendisi; sadece arada bir telefonla taciz edip "Yazilar nerede utan?" diye sorar, o kadar. Özünde iyidir yani. Özünde...

(Öhm, neyse.) Evet sevgili okurlar. Bugüne kadar sizinle birlikte olmak güzeldi. Madem gidiciniz, -giderayak- yu- karında adı yazan oyun hakkında bir-iki bilgi vereyim size. WLE bugüne kadar izlediğimiz tüm fantastik filmlerin ve oynadığımız tüm fantastik oyunların klişelerini konu alan sıkıcı bir konsepte çıkışır karşımıza. Ejderhalar, zindanlar, loş mekanlar, savaşçılar, epik bir anlatım... Sonucusu olmadı aslında çünkü bu oyunun anlatımından da, oynanışından da, duruşundan da epik falan olmaz. Çok da ilgi çekici olmayan, hatta iyice sıkıntı veren bir türden bahsediyoruz; artık siz anlayın gerisini...

Oyunumuzda Highlander, Gladiator, Dark Seeker ve Amazon olmak üzere dört karakteri yönetme imkanına sahibiz. Bu karakterlerin isimleri kadar, işlevleri de birbirlerinden farklı. Misal; Gladiator kılıçıyla ejderhaları sıraya diziyor, Dark Seeker ise problemini büyüt güçüyle hallediyor. Ancak bunları yapmak o kadar da kolay değil çünkü WLE bu tür eylemleri seri bir şekilde yapabileceğimiz akıcı bir oynanışa (Sürekli ejderha keserek bölüm

geçiyoruz. Arada senaryo da varmış galiba ama ben oyunu oynamarken uyumuşum ve senaryoyu kaçırmışım; kusura bakmayın.), adam gibi kamera açılmasına ve yaptıklarını göze hoş gösterecek grafiklere sahip değil. Aynı olumsuz tablonun, oyunun sesleri için de geçerli olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim.

Oyunun en çok gördüğüm yanı ise Wi-Fi aracılığı ile multiplayer modunu desteklemesi oldu. Böyle bir oyunun multiplayer modu olsa ne olur, olmasa ne olur hacı? Eğer hala "isterim de isterim" diyorsan, "eh be arkadaşım; kendine acımıyorsun, barı PSP'ne acı" demek istiyorum. Neyse, sizinle olmak güzel LEVEL okurları, sağlıcakla kalın. Firk... (Ağlama; kendi düşen ağlamaz. - FaFu) ☺

YAPIM Ertain BV
DAĞITIM Mercury Games
TÜRK RPG
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.mercurygames.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

WLE, sırtını pek çok klişeye yaslamış, yaşıandiği klişeleri eline yüzüne bulaştırmış ve kalıcı olmayı asla başaramayacak olan bir aksiyon / RPG oyunu. Gidin FF oynayan kardeşim; deli misiniz?



"Hafız, golf falan hikaye; ben buradan bir tükürsem var ya..."



EVERYBODY'S GOLF 2



Bir gün herkesin golf oynayacağını hayal ediyorum. - Tiger Woods

Herkes için golf" desturuyla yola çıkan ve -hedeflediği gibi- oyun dünyasıyla az da olsa ilgili herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir oyun olmayı başarıran şirin golf simülasyonu-muz Everybody's Golf, aradan geçen -kısa söylemeyecek bir- süre zarfından sonra devam oyunuya karşımıza. Bildiğiniz üzere ilk oyun, Tiger Woods PGA Tour gibi golf sporunun (Golf bir spordur. Bu konuda mutabıkız, değil mi?) profesyonel yanını oyuncuya yaşatmaktadır ziyade eğlence faktörüne odaklıydı. Oyunun bunu nasıl başardığına gelirse... EG, o karmaşık ve karın ağrısı tefferruatlarla dolu gözüken (en azından oyunlarda) golf sporunu bir top, bir sopa ve bir delik

gibi basit bir denkleme indirgiyordu. İkinci oyuna baktığımızda da köklü bir değişikliğe rastlamıyoruz ve yeni diyebeceğimiz pek bir şey yok gibi ama yerli yerinde duran bir şey var: Öyuncuya sunulan eğlence.

Oyunda, başlangıçta sadece ikisi açık olmak üzere birbirinden farklı tam 12 karakter var. Tüm karakterler ile oynayabilmek için gerektiği kadar başarı yakalamamız gerekiyor. Ayrıca var olan karakterlerimizi oyunda elde ettigimiz başarı puanları sayesinde geliştirme imkanına da sahibiz. Böylece farklı ve kombin atışlar yapabiliyoruz.

EG2, ilk oyunda olduğu gibi gayet rahat ve kısa sürede alışılabilen kontrollere sahip. Vuruş konusundaki detaylar (vuruş gücünün ayarlanması ve sopanın kontrolü gibi) X tuşuna atanmış durumda. Oyunun ilerleyen safhasında upgrade'ler yaparak, X tuşunun yanı sıra diğer tuşları da kullanmaya başlıyoruz.

Böylesce farklı tuş kombinasyonları ile farklı vuruşlar yapabiliyoruz.

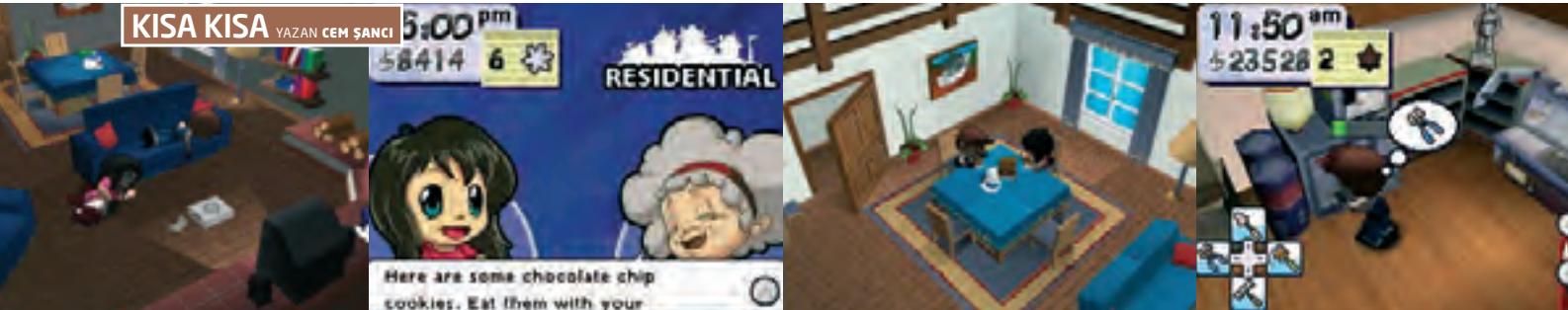
Oyunun en eğlenceli yanlarından birisi ise multiplayer modu hiç kuşkusuz. İster Wi-Fi özelliğini kullanarak, ister -seriye yeni eklenen- "internet üzerinden oynaması özelliği" sayesinde sizin gibi canlı/kanlı insanların kapışabilirsiniz. Ama insan var mı? Yok; şansınızka küsün.

Basit oynanışı ve eğlenceli grafikleri ile Everybody's Golf 2, ilk oyunu oynamış olanlara pek bir şey katmayacağsa da, eminim oyunu ilk kez oynayacak olanların beğenisini kazanacaktır. Hem, sizce de golf ile aranızdaki mesafeyi kısaltmanın zamanı gelmedi mi? ☺

YAPIM Clap Hanz
DAĞITIM Sony
TÜRK Spor
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.claphanz.co.jp
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

İlk oyunun üstüne söyleyecek bir sözü olmasa da; renkli, ferah, insana huzur veren, golf seveni de sevmeye- yeri de kucaklayacak (!) basit ama kesinlikle sig olmayan bir oyun.





TOYS BOYS

Oyuncak mağazasında kaybolmak isteyenlere...

Yeşilkinlerin günümüz oyuncak mağazaları ve oyuncakları hakkında yorumlarına aşına olmalarını: "Bizim zamanımızda böyle oyuncaklar yoktu, şimdiki çocukların çok şanslı, cart curt..."

Yetişkinlerin çocukların bu kadar kıskandığı başka bir alan var mıdır sevgili LEVEL okuru? Yani, adının terbiyesizliğine bak; büyümüş, yaşlanmış, dünyada belki de yapmadığı şey kalmamış, çoluk çocuk sahibi olmuş, otoritesinden bütün ailesi tır tıtrıyor, çocukların "Bir an önce yetişkin olalım da kurtulalım" diye dualar ediyorlar, arkadaşın altında dünyanın en pahalı arabaları, yatları, uçakları... Yediği önünde yemediği arkasında ama beye-fendi hala küçük çocukların oyuncaklarını

kıskanıyor. Neymiş, onun zamanında öyle oyuncaklar yokmuş! Daha ne kadarına sahip olacaksın dünyanın arkadaşım? Daha ne kadarını mideme indireceksin? Bırak da oyuncaklar çocukların kalsın. Emin ol senin küçükken oynadığın oyuncaklar da senin babanda, dedende yoktu. Evet, ben de kıskanıyorum bugünün çocuklarını. Ben de bazen çocuk olmak, oyuncakların arasına gömülmek ve oradan çıkmamak istiyorum ama yeni bir bilgisayar, bir Xbox 360, bir PlayStation 3 almak için anneme-babama yalvarmak zorunda kalmadığım yetişkin yaşlarında çocukların tadi daha güzel çalışmıyor mu?

Bu -pek bir halta benzemeyen- nadide

oyundan konu açılmışken çocuk mağazalarını ve yeni nesil oyuncakları kıskanan sevgili yetişkinlere seslenmek istiyorum: Arkadaşım, cüzdanında akrep mi var? Al oyna o zaman, al doya doya oyna. Sokaklarda ip atla, parklarda salıncağa bin, kaydıraktan kay, oyuncaklarını saç kum havuzunun üzerine, bütün gün oyun oyna. Seni tutan mı var? Sana oynamazsan diyen mi var canım yetişkin arkadaşım!

İki dakika oyuncak mağazası gezmek istedim her seferinde bir adamin/kadının çıkış "bizim zamanımızda böyle şeyler yoktu, içi gidiyor simdi ah ah" dertlenmelerinden sıkıldım, iğrendim, biktim, yoruldum. Kimse size yetişkin olduğunuz

icin oyun oynayamazsınız demiyor ki canım arkadaşım. Bastır pararı, al oyuncağını, oyna. Yok, içine dokunuysa oyuncak mağazaları ve çocuğuna çocuğuna oyuncak almak için giriysorsan oraya, ver çocuğun eline parayı, o alsın. Hem alışverişe de öğrenir, aldığı oyuncanın değerini de bilir, o oyuncaklı almak için başka neler alamadığını görür, elindeki paranın her gün oyuncak almaya yetmeyeceğini öğrenir, değil mi?

Germeyin beni.

**YAPIM Kendin pişir kendin ye
DAĞITIM Toplayın kendinizi
PLATFORM DS**

3



THE SECRET FILES: TUNGUSKA

"Ödev veriyorum, yaz evladım"

Canımın içi LEVEL okur kişi; evladım, bu ay da kakara kıkırını yaptı, Fırat Ağabey'cisinin, Elif Hanım kızçağız abbanın, Faruk Dayı'cisinin, Tuna Enişte'cisinin, Şefik Amca'cisinin o bala bulanmış kalemlerinden akan sözleriyle kendinden geçtin, rahatladın, deşarj oldun, değil mi? Evet. Şimdi de biraz çalışma zamanı geldi o zaman.

Evladım, biliyorsun Rusya'da Tunguska denilen bir bölgede ve 1908 yılında (henüz insanoğlunun yarattığı en büyük bombanın ancak bir ineğin ödüünü patlatabıldığı yıllarda) öyle bir patlama oldu ki bugün atom bombası dediğimiz nanelerin bile öyle bir hasarı zor vereceği hesaplamıştır. Hatta patlamanın olduğu bölge o kadar büyük bir yıkım almıştır ve binlerce kilometre karelük alan öyle bir mahvolmuştur ki bilim insanları, uzmanlar ve ne olduğunu merak eden devlet adamları ancak "yıllar" sonra patlamanın merkezine

ulaşabilmişlerdir. Ve o bölge hala, yaşamın olmadığı garip bir sir bölgedir. Şimdi bir de şunu dinleyin: 2004 yılında çok ciddi Rus bilim adamları Tunguska'da yaptıkları yeni araştırmada UFO parçaları bulduklarını ve yapılan analizlerde UFO'nun, dünyanının kilometrelerle üzerinde çok büyük bir cisimle çarpıştığını "resmen" açıkladılar. Bu haber elbette futboldan başka bir hıtalı ilgilenmeyen bizim ülkemizde, Milliyet'te sadece küçük bir paragraf olarak yer alabildi. Ama bilim adamlarının teorisine göre, bir milyar ton ağırlığındaki bir göktaşı dünyaya çarpmak ve dünyayı tamamen yok etmek üzereken UFO'nun büyük bir hızla çarparak göktaşını yörungesinden çıkardığı ve dünyayı kurtardığı söyleniyor ve buraya kadar yazdıklarım bir oyun senaryosu değil, ciddi haberler. Şimdi size bir ödev veriyorum sevgili LEVEL okulları. Peki ne yapacaksınız; ödevin başarılı olması için ne yapmanız

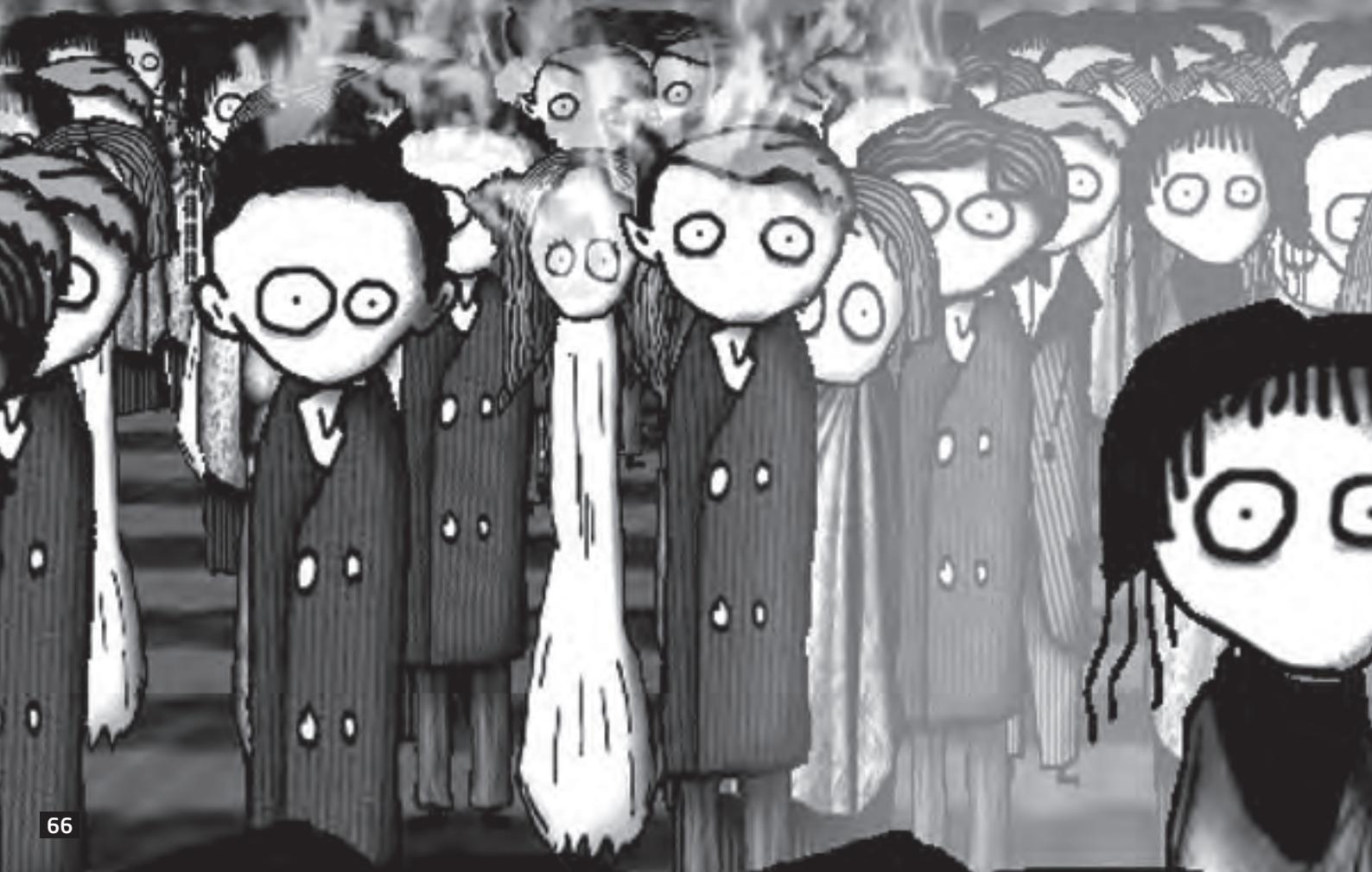
gerekiyor? Hemen söyleyeyim: Öncelikle, bu nadide oyunu bulup dışınızı sikarak oynamanız gerekiyor. Ardından Tunguska hakkında bulabileceğiniz tüm verileri değerlendirip, üniversiteler bitirip uzay gemileri inşa ederek insanlığı aya, fezaya, yıldızlara, nebulalara ulaştıracak teknolojiler geliştirerek bu uzaylı arkadaşları bulmanız ve eger söylenenler doğrusa hayatlarını bizim için feda eden uzaylı arkadaşların ailelerine Cem Şancı Dünya İlm - Bilm Feza Galaksi Nebula Nişanı'nı takmanız gerekecek.

Haydi bakalım, başarılar dilerim. Son teslim tarihi yok; süreniz bir ömrü boyu.

**YAPIM Federal Galactic Forces
DAĞITIM Samanyolu Filosu
PLATFORM Wii**

3

Yıllardır aynı tariflere uyarak aynı oyunları yapmıyorlar mı; hasta oluyorum! Sonra da yarattıkları küçük farkları öylesine büyütüyorlar ki salyamızı akıta akıta saldırıyoruz her oyuna. Artık buna bir son vermek gerekiyor. Askere gitmeden önce bir hayli mesafe katetmiştim bu konuda. Masaüstüne bıraktığım klasörleri şöyle bir kurcaladım da neler bulmuşum neler... Oynamış sistemi açısından, görsellik açısından ve müzikal açısından çok farklı, çok orijinal projeler... Bu oyunları sizle paylaşmanın vakti geldi de geçiyor. "Kafası iyi olan" insanların hazırladığını düşündüğüm çok ilginç oyunlar var elimde. İşte...



Kırık metre
oyunun ne kadar
kırık olduğunu
gösterir!

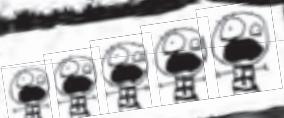
...Sağlıksız Aklin Oyunları





Gravity Head Kyle Gabler
... ve hırsızımızdan alıp

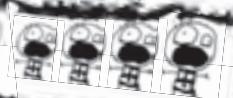
Gravity Head Kyle Gabler
Yer çekimi kuvvetini güzel dünyamızdan alıp bir kafaya monte ettiğim. Üstelik, bu kafada sadece yer çekimi değil "yer itimi" kuvveti de mevcut. İşte sağılsız düşüncelerin başladığı nokta burada! Oyunda, biraz önce bahsettiğim bu iki gücü de sahip bir karakter var; bir de aşısını haykirmak istediği güzel bir kız. Gravity Head'de, yer çekimi ve yer itimi kuvvetlerini kullanarak borulardan sızan suyu tohumlara, büyütüp yeşeren gülleri ise balkondan bizi süzen güzel kızı yönlendirmemiz gerekiyor. (Daha doğrusu gülleri kızı saplamamız gerekiyor.) Oyunun, ilgimi çeken tek yönü içeriği değil; görselliğine de hayran kaldım. "Ya fonda çalan müziğe ne diyorsunuz efendim?"; "Şahane!".



Attack of the Killer Swarm

Kyle Gabler

Katliaam! Şehrin güzel sokaklarında güzel bir gün geçirmek için yürüyüse çıkan halka böyle eziyet edilmez ki ama... Şimdi, olaylar şöyle gelişiyor: Elimizde bir girdap var ve mouse ile bu girdabı istedigimiz yere çekebiliyoruz; dirimlar. Girdabı hızlıca bir savurun i görün. Ama paniğe gerek yok; süşü oluyor ve... Etraf kan gölüne



Big Vine Kyle Gabler

Bu sayfayı "Kyle Gabler Özel Sayfası"na çevirdim sanırım. Oyunlar arasındaki görsel -ve tehlikeli- yakınlaşma sizin de dikkatinizi çekmiştir çünkü her üç oyunu aynı deli hazırlamış. Bakarsınız Kyle Gabler'dan devam ederim; belli olmaz. (Tanıttığım oyunları rasgele yazıyorum da...) "Takip"

"Big Vine" dedik madem; devam edelim. Aslında buna "Oyun" demiyor, "Tık-Tık" demiyor. Yeryüzünde yeni yeni bitmekte olan bir fidanı sol ve sağ tık-tık, tık-tık, çift tık-tık... diyorum sadece. Yeryüzünde yeni yeni bitmekte olan bir fidanı sol ve sağ tık-tık, tık-tık, çift tık-tık... darbeleriyle dallandırıp budaklandırıyoruz. Bir sonu var mı peki bu işin? Yok. Tık-tık, tık-tık, çift tık-tık...



Homework Junkie: The Ink Oppression

Dimitri Boelaert-Roche



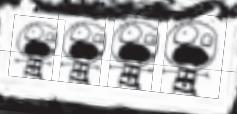
Darwin Hill

Kyle Gabler

Kyle Gabler oyunlarıyla devam ederken bu gidişata bir son vereceğimi sanmıyorum. Alın size Darwin Hill! Yarat, çoğalt ve öldür. Böyleee, bir tepe düşünün. Kendine has garip bir fizyolojisi olan canlılar var bu tepede. (Çok şirinler ama!) Onları birbirleriyle çitleştirdiğinizde saylarını artırabiliyor, istedigimiz yere koyabiliyor ve istedigimiz an bir parmak darbesiyle yok edebiliyoruz. Sevimli oldukları kadar acınası bir surat ifadesine sahip olan bu canlıları içiniz ciz etmeden harcayabilirsiniz çünkü yaratma gücünüzün sonu yok. Tövbe tövbee...



yaratmış.) Sonra diğerlerini yiye yiye büyüyor, büyüyor ve "insan yiyen doğru mu? Bu konuda bilgisi olanlar lütfen bana ulaşın. Hayatından endişe ediyorum!)



On a Rainy Day

Shalin Shodhan



Yağmurun yanında bir sürü el ve şemsiye de düşüyor gökten. Tahmin edin bakalım, ne yapmamız gerekiyor? Bildiniz! Haydi oynayın.

Bir ağaç düşünün, tamam mı?
Bir şeyleri tutmak için can atan ellerden oluşan bir ağaç...
Yağmur da öyle bir yağıyor ki sormayın. Kağıttan gemiler yüzüyor bir gölde ama yağmur yüzünden hepsi batıyor.

Extermination Disco Nation!

Kyle Gabler

Dans, dans, dans... Çocuklar çıkmış dans pistine, eğleniyorlar. Bizse kötü-lüğün temsilcisi, kıl yumağı bir bacağız! (Nasıl yanı?!?) Gençlerin coşkusunu ve gürültüsü sizin rahatsız mı etti? O halde onları dağıtmaya zamanı geldi. Basın üstlerine, basın; durmayın! Roar!



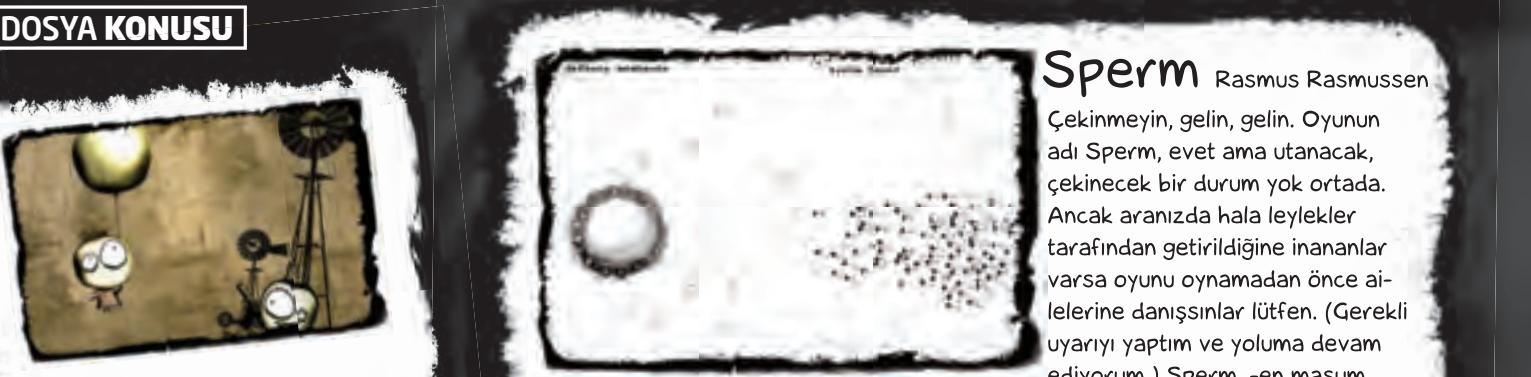
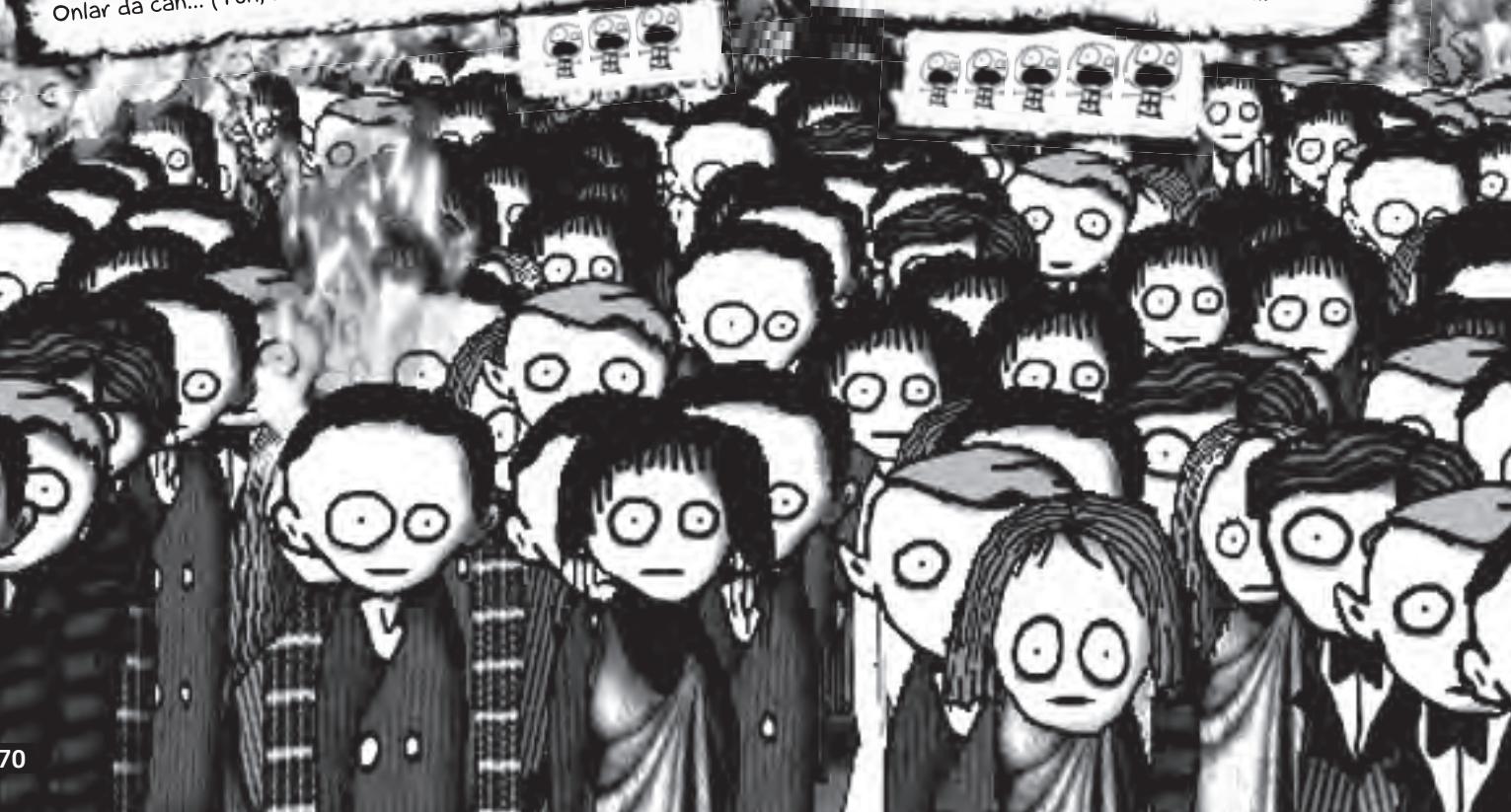
**Blow** Kyle Gabler

Tuhaf bir oyun daha. Üstelik sadece mikrofonla oynanan bir oyun. Şimdi bir kız var, bir de erkek. Hava yağmurlu ve rüzgarlı... Yapmamız gerekense önce mikrofona üflemek ve balonu şişirmek, sonrasında ise kızın silahı ateşlemesi ve balonu patlatabilmesi için gereken "PAT" sesini çikarmak. Artık bu sesi nerenizle ve nasıl çıkartırsınız, bileyim. Bu nasıl oyun arkadaşım?!

**The Amazing Flying Brothers**

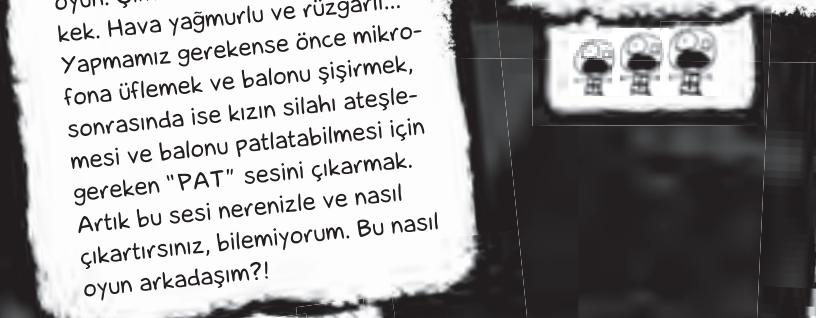
Petri Purho

Tek tuşla oynanan bir oyunla karşı karşıyasiniz. TAFB'de sirk-lerin vazgeçilmez elemanlarından olan trapezileri birini kontrol ediyoruz ancak aşağıda ne bir file var, ne de başka bir şey. Dikkatli olmalı ve elimizdeki kadroyu hayatı tutmaya çalışmalıyız. Onlar da can... (Tüh, bir tanesi daha düştü!)

**Sperm** Rasmus Rasmussen

Çekinmeyin, gelin, gelin. Oyunun adı Sperm, evet ama utanacak, çekinecek bir durum yok ortada. Ancak aranızda hala leylekler tarafından getirildiğine inananlar varsa oyunu oynamadan önce ailelerine danişınlar lütfen. (Gerekli uyarıyı yaptım ve yoluma devam ediyorum.) Sperm, -en masum

tanımıyla- klavye hızınızı test eden bir oyun. Geri sayılmaya başlıyor, bitiyor ve kısa sürede defalarca "sperm" yazmanız gerekiyor. Verilen süre bittiğinde ise ne miktarında sperm gönderdiğiniz ve bu miktarın işe yarıyip yaramadığını görüyorsunuz. Bu noktada bir uyarı daha yapmak isterim: Lütfen zamanı gelmeden denemeyin!

**Humpsters** Petri Purho

İşte elimdeki en tuhaf oyunlardan biri... Aslında Humpsters bir son dakika golü benim için çünkü arşivimde yoktu daha önce. Oyunda bir Humpster (Oyunun kahramanı olan garip bir yaratık,) antrenörü rolündeyiz. (Böyle bir dosya konusu için çok klişe bir anlatım oldu ama olsun.) Tek bir kafadan ibaret olan Humpster'ımızı dövüşlere sokarak geliştirmeye ve kendisine yeni uzuvlar ekleyebiliyoruz. Sonrasında gelsin daha güçlü düşmanlar, gelsin daha heyecanlı müsabakalar. Oyunun görselliği beni biraz ürkütü açıkçası; ne bileyim, korkutum sanki karakterlerden. Hele ki son iki rakibin gözleri! Offf...



The Crowd

Kyle Gabler &
Shalin Shodhan

Az kalsın unutuyordum yahu! Son anda hatırladım The Crowd'u. Bir salon dolusu insan emrimizde amade bir şekilde bekliyorlar. Onlara verebileceğimiz üç komut var; love (sevgi), security (güven), violence (şiddet). İşe love komutıyla başlayın ve müziği dinleyin; sonrası kendiliğinden gelir.



Porrasturvat

Jetro Lauha

Fizik modellemesi nedir, ne işe yarar, eğlendirir mi? Bu soruların cevabını bulmak için bu oyunu oynayabilirsiniz. Merdiven başında itilmeyi ve zarar görmeyi bekleyen, her eklemi oynamaya müsait bir adam var. Vücutunun hangi noktasından iteceğimizi seçiyor ve istediğimiz hızda darbeyi indiriyoruz. Sonrası merdivenlere ve yer çekimine kalıyor. Kırılan kemik sesleri ve hızla yükselen hasar puanı keyif verici. (Pis sadist! - Elif) Pardon; ayağınız takıldı sanırım.



17001 - 10758



World of Pong

Erik Svedang

Tamamen tesadüf eseri bulduğum bir oyun bu. Sadece Faruk ile LAN üzerinden pong oynamak istemiştim; hiçbir kötü amacım yoktu. Sonra bu oyun çıktı karmaşa; oyunun boyutu da gayet minimaldi. (İtalyan futbolcu Minimaldi.) İndirdim, kurdum ve o da ne?! 10000x10000 piksel boyutunda olduğu söylenen bir alan. Oyundaki tarafımı da (sol ya da sağ) seçtim... Skor tabelası beş haneli sayılarla ulaşan ve yüzlerce oyuncunun aynı anda oynayabileceği bir Pong mu? Yuh! Çekilin; ben karşılaşacağım o topu!



Rekkaturvat

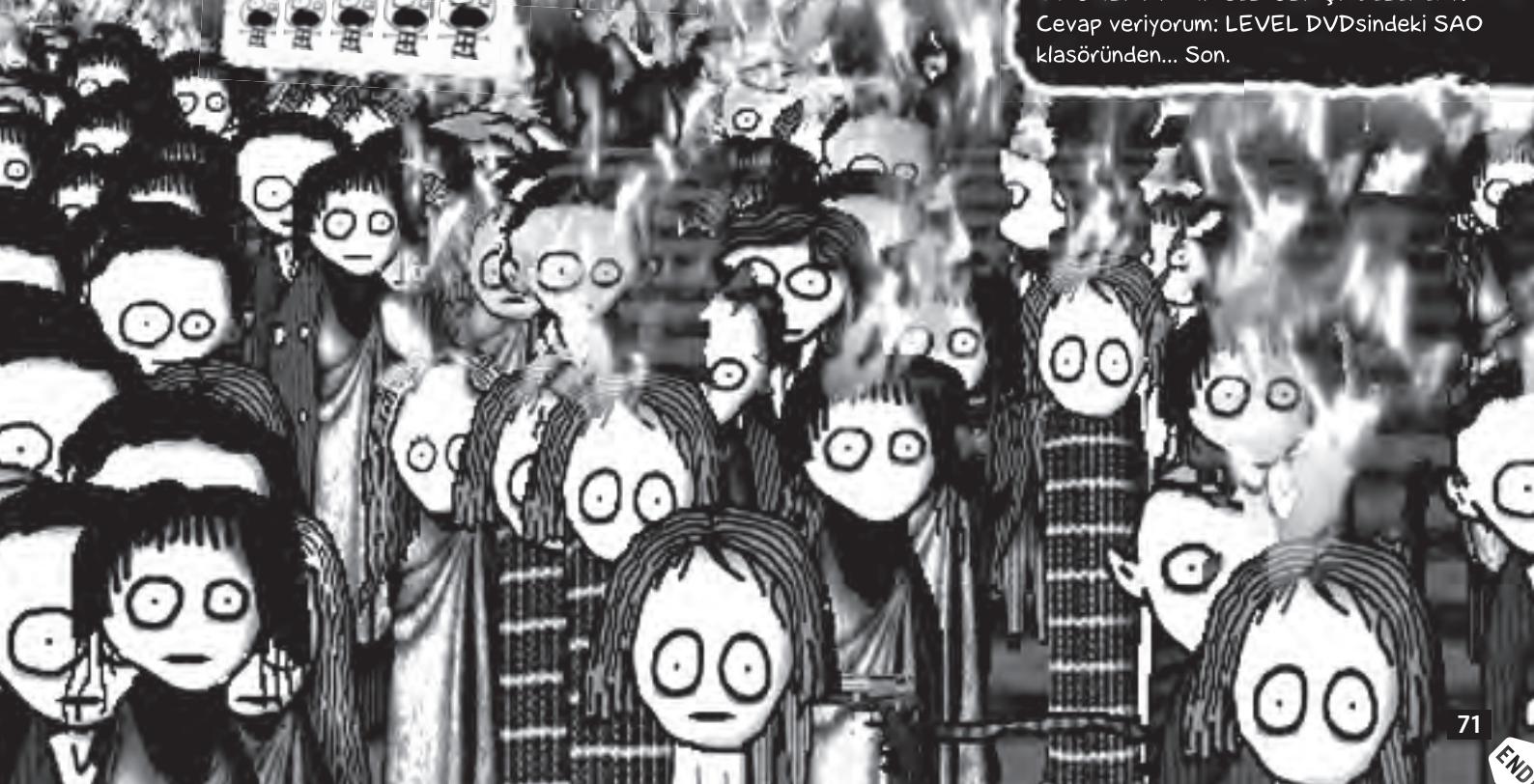
Jetro Lauha

Porrasturvat'ın kamyonlu versiyonu. Porrasturvat'taki adamın o kadar düşüşten sonra ölmeyeğini varsayıyalım ve altına bir kamyon çekelim. Rampa, sürat ve oturma pozisyonu gibi detayları da ayarlayalım ve... Bu sefer kesin ölecek!



OYUNLARA NASIL ULAŞABİLİRİM?

Cevap veriyorum: LEVEL DVDSindeki SAO klasöründen... Son.



LORD OF THE RINGS ONLINE

Orta Dünya'yı es geçmeyelim

World of Warcraft ve Age of Conan diye yanıp tutuşurken diğer oyunları ihmali ettiğimizi fark ettik. Halbuki yeni nesil oyunlardan Lord of the Rings Online oldukça ilgi gören ve öne çıkan bir oyun. Yıllardır oynanan EverQuest ve EverQuest II ikilisinden sonra World of Warcraft ve Lord of the Rings Online piyasayı sarmıştı. Günümüzde ise Age of Conan'la kıyaslanabilecek tek rakip. Biz de bu oyundaki sınıflarla ilgili sizleri bilgilendirelim dedik.

Hunter

Orta Dünya Örneği: Legolas

Görevi: Uzun mesafe DPS

Yetenekleri: Tuzak kurma, DoT, seyahat
Hunter sınıfı, ok ve yay ile savasır. Oldukça kuvvetli hasar verebilmeye yeteneğine sahip olan Hunter'lar çok hızlı koşabilir ve gruplarının da kendileriyle birlikte koşmasını sağlayabilirler. Düşmanlarına tuzaklar kurarak kendileri ile arasındaki mesafeyi koruyabilirler. Yüksek DPS olmasının avantajlarıyla düşmanlarını kendilerine ulaşmadan yok edebilirler. Orta Dünya'nın uzun yollarında vazgeçilmez grup arkadaşızdır. Sizi dileğinizin yere çok hızlı bir şekilde götürürebilirler. Bu yüzden de taksi diye anımları gayet doğal. Bir diğer deyişle diğer oyuncuların teleport yeteneğine sahiptirler. PvP'de yine oldukça popüler olan bu sınıf, kendilerini savaş sırasında kısa bir sürede en yakın dinlenme çemberine gonderebilirler. Sanılanın aksine bu sınıfın bir "pet" yoktur. Yakın mesafede de silahlarıyla -okla- verdikleri kadar olmasa da -oldukça yüksek hasarlar verebilirler. Hunter oynayan karakterlerin dikkat etmesi gereken bir husus da sabitlikleridir. Yani savaş esnasında ne kadar sabit kalırsa düşmana karşı kullanabildikleri yetenekleri o kadar artar ve daha az iskalama payına sahip olurlar.



Champion

Orta Dünya Örneği: Gimli

Görevi: Alan bazlı DPS, Yedek Tank

Yetenekleri: AoE DPS, özel saldırı

bozma, kurtarma ve güç kullanımı

Champion sınıfı, ağır zırh kullanın

bir sınıf olarak tank görevi

görse de sınıfın asıl görevi

tamamen kısa mesafe

DPS'dir. Savunmasını

tamamen yok edip kendini

sadece saldırıyla yöneltebilir veya saldırısı

kuvvetini azaltıp grup arkadaşlarını

kurtarabilir. Özellikle alan bazlı

saldırılar ile birden fazla düşmanı

çok daha hızlı bir şekilde alt edebilir.

Düşmanlar grup arkadaşlarından

birinden ne kadar nefret

ederlerse etsinler, kısa bir süre

için tüm dikkatlerini Champion'a

çevirebilirler. Ayrıca yetenekleriyle düşmanların

başlatıkları özel saldıruları çok hızlı bir şekilde

bozabilirler. Tek başlarına da bu yeteneklerini devam

ettirebilen Champion'ların zayıf yanı ise fedakârlıkları.

Yani daha fazla DPS için defanstan, tanklık yapabilmek

için DPS'den feda etmek zorundalar. Dwarf, İnsan ve Elf

ırkı Champion sınıfı karakterler olabilirler.



Minstrel

Orta Dünya Örneği: Pippin

Görevi: İyileştirme, Buff

Yetenekleri: Moral yükseltme, moral veya güç kazanımını artırma

Orta Dünya'da yeniden diriliş yoktur; bir anda sizin büyüğün iyileştiren

de. Yani aslında "sağlık" yerine "moral" vardır. Savaşma isteğinizin

kaybettığınızda bu iş bitmiştir. Tamamen bu konsepte bağlı

Minstrel sınıfı, aslında müzisyen tabanlıdır ve moralinizi yükseltir.

Çalıkları şarkılara hem grubun moralini yükseltir, hem de isterlerse

düşmanlarının moralini bozabilirler. Oldukça iyi yerleştirilmiş

"sağlık" yerine "moral" konsepti, Orta Dünya'nın Kahramanlarının

ölümeyeceğini, sadece savaştan çekileceğini işaretler. Minstrel ana

iyileştirici görevindedir. Oldukça yüksek iyileştirme kapasitelerinin

yanında, dilerse tek başlarına oldukça yüksek hasar verebilmeye

yeteneğine de sahiptirler. Hafif zırh giymelerine rağmen, bir

yeteneklerini feda ederek orta sınıf zırh giyebilirler. Grup arkadaşlarının savaş

anında ve dışında hem morallerinin, hem de güçlerinin daha hızlı düzleşmesini

sağlayabilecek buff'ları bulunur. Ayrıca değişik enstrüman seçenekleriyle,

verdikleri hasarın tipini de değiştirebilirler. Gerektiğinde düşmanları sakınletip

korkutabilirler de. Hemen her sınıfın bir iyileştirme yeteneği olsa da sıkı savaşlar için

Minstrel, grubun vazgeçilmez üyesidir.



Guardian

Orta Dünya Örneği: Samwise Gamgee

Görevi: Asıl Tank

Yetenekleri: Grubu korumak, ekstra savunma

Tüm MMORPG'lerde olduğu gibi gruptaki en önemli karakterlerden olan tankların Orta Dünya hali

Guardian'lardır. Oldukça kuvvetli savunma gücüne sahip Guardian karakterler, ağır zırhları ve güçlü savunmaları ile en güçlü düşmanlara karşı dahi grubu korurlar.

Ağır zırh ve kalkanları ile gerek düşmana hasar verebilir, gerekse düşmanın tüm dikkatini üstüne çekebilirler. Kalkanlarının üzerinde yapabildikleri özel upgrade'ler sayesinde düşmana hasar da alabilirler. Tank görevi üstünmediklerinde iki elle kullanılan silahları da kullanabilen Guardian'lar, oldukça yüksek DPS kapasitesine de çıkabilirler.



Captain

Orta Dünya Örneği: Boromir

Görevi: Buff, Pet

Yetenekleri: Grup buff'ları ve iyileştirme

Ön saflarda yer alabilen

Captain karakterinin asıl

görevi, grubunun moralini

yüksek tutmak. Bunun için gerek

yanına alabileceği "yaverlerini", gerek

savaş meydanlarına dikenabileceğini flamalarını,

gerekse çığlığını kullanabiliyorlar. Captain

karakterler ağır zırh giyebiliyorlar.

Kendilerine bir hayırları olmasa da grup

elemanlarını iyileştirme yetenekleri

oldukça yarlı, aynı zamanda

düşen oyuncuları tekrar hayatı

döndürebilmeleri de önemli bir özellik.

Ağır zırhları, düşmana yaptığı taunt'lar

ve halberd silahı ile Captain karakteri

gerektiği zaman tank görevi de üstlenebiliyor.

Hatta moralı sıfır düşse bile hayatı kalabileceği özel

yeteneklere sahip. Kısacası grubu için en son ayakta kalan,

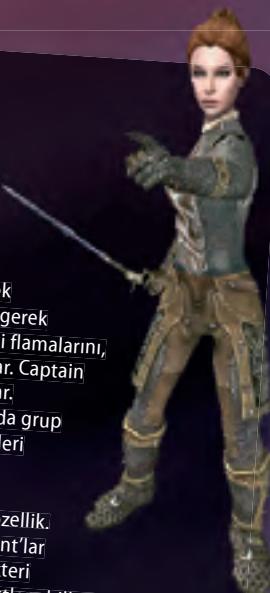
daha iyi alt edebilmesi için her şeyi yapan tam bir kaptan...

Düşmanlarını seçerek onlara daha şiddetli saldırır

yapabilen veya saldırıkça kendi moralini düzeltin

oyuncular, gruplar arasında oldukça aranan bir sınıf. Sadece

insanlar, Captain sınıfını seçebiliyor.



Lore-Master

Orta Dünya Örneği: Elrond

Görevi: Crowd Control

Yetenekleri: Pet, düşmanı kontrol altında tutabilme, iyileştirme

Orta Dünya'nın bilgileri Lore-Master'lar (dikkat Wizard değil) bilgileri sayesinde hem hayvanlarla çok iyi anlaşabilme yeteneğine sahiptir, hem de dünyanın sırlarını kullanabilmesini çok iyi bilirler. Bir pet sınıfı olan Lore-Master, PvP'de oldukça popüler olmasını düşmanının kontrol altında tutabilme yeteneğine borçludur. Lore-Master'lar Minstrel'ler ile birlikte hafif zırh giyen iki sınıfından biridir. Genel olarak algılanan "büyük" sınıflarının aksine Lore-Master'lar yüksek DPS sınıfı değildir. Öte yandan iyileştirme yetenekleri diğer yeteneklerine göre daha zayıf olsa da duruma göre oldukça yararlı olabilir. Özellikle düşmanların sık olduğu bölgelerde savaşırken size yaklaşan diğer düşmanları kolaylıkla savuturabilen, oldukça yararlı bir grup üyesidir.



Burglar

Orta Dünya Örneği: Bilbo Baggins

Görevi: Debuff, Conjunction

Yetenekleri: Gizlenme, yüksek

çeviklik, etkisiz bırakma (stun) ve

grup bazlı yetenekleri başlatma

Orta Dünya'nın hırsızları,

Sauron'a karşı girişikleri

büyük mücadelede

kendilerini becerileryle

göstermişlerdir. Gizlenebilme

özellikleri, düşmanlarını şok eden

hileleri ve hızlı ve sert vuruşlarıyla

belki de- PvP'nin vazgeçilmezleri

arasındalar.

Burglar karakterler, özellikle gizlenip düşmanını arkadan vurmak isteyenler için ideal.

Orta sınıf zırh giyebiliyor fakat yüksek savunma (parry) ve kaçınma (evade) yetenekleri sayesinde vurulması oldukça güç birer karakter olabiliyorlar. Yüksek kaçış yetenekleri ve gizlenme özellikleriyle PvP'de grubun cankurtaranı olabiliyorlar. Grup bazlı yetenekleri (conjunction) başlatabilme özellikleri sayesinde düşmanı karşı çok daha etkin saldırır düzenleyebilir veya grubu gerek moral, gerekse güç açısından kuvvetlendirebilirler. Ayrıca düşmanlarını zayıflatılabileceğini yetenekleriyle de gerek kendilerine, gerekse gruplarına faydalı olur. İnsanlar ve Hobbitler, Burglar sınıfını kullanabiliyorlar.



WAR ROCK KURULUM REHBERİ

Bu ay DVD'mizde bulabileceğiniz War Rock'ı tamamıyla ücretsiz olarak oynayabilirsiniz. Online bir FPS olan War Rock, oldukça eğlenceli bir oyun. Counter Strike ve Battlefield serisinin en iyi özelliklerini birleştiren bu yapımı keyifle oynamanızı diliyoruz.

1. Adım> www.gamersfirst.com adresine girerek bir hesap yaratın. Kişisel bilgilerinizi girdikten sonra tüm gamersfirst oyunlarını tek bir hesap altında toplamış olacaksınız. Kayıt olurken verdığınız mail adresine bir onay link'i gelecek; bu link'e tıklayarak hesabınızı aktif hale getirin.

2. Adım> www.warrock.net adresine gidin ve gamersfirst için açığınız hesaptaki kullanıcı adı ve şifre ile siteye giriş yapın. Buradan oyunun detaylı kullanım kılavuzuna erişebilirsiniz. (http://warrock.gamersfirst.com/basic_training.php)

3. Adım> LEVEL DVD'sinin içinde bulabileceğiniz War Rock'ı bilgisayarınıza kurun. Oyunu kurduktan sonra çalıştırın. (Tüm güncellemeler otomatik olarak, oyun başlamadan yapılacaktır.) Güncellemelerin bitmesini bekleyin ve ardından "ok"e tıklayın.

4. Adım> Artık oyundasınız; sol tarafta görevinizin Connect tuşuna basarak kullanıcı adı ve şifrenizi girin.

LEVEL - WAR ROCK PROMO KODLARI

3. sayfadaki (Editörden sayfası) promo kodunu kullanarak War Rock'a bir adım önde başlayabilirsiniz. Nasıl mı? Size, yani LEVEL okurlarına özel olan TAR-21 silahı ile...

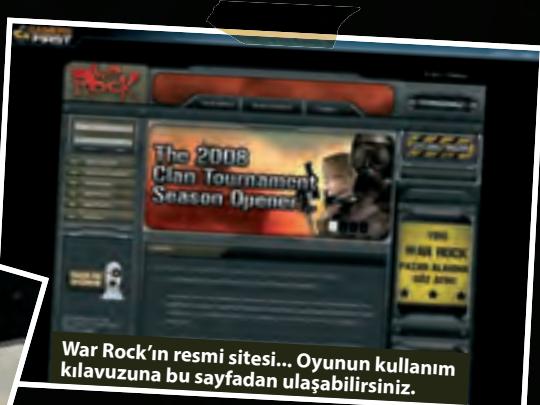
1. www.gamersfirst.com adresine girin.
2. Hesabınıza giriş yapın.
3. "G1 Sayfam" sekmesine tıklayın.
4. "Hesabınızı seçin" sekmesinden War Rock hesabınızı seçin.
5. "Promosyon Kodları" sekmesine tıklayın.
6. Ekranın altındaki boşluğa 3. sayfadaki kodu girin.

TAR-21 HAKKINDA

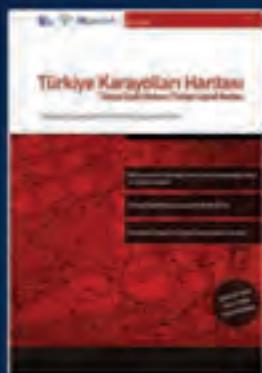
Sürekli olarak yeni ve güçlü silahlar elde etmemiz gereğiinden, War Rock'a TAR-21 gibi bir silahla başlamak gerçekten "bir adım önde olmak" demek. Standart silahlardan çok daha hızlı olan bu silah ile hiçbir düşman karşınızda duramayacak.

KODLARLA İLGİLİ UYARILAR

- Promo kodları 26 Haziran tarihinde aktif hale gelecek ve 31 Eylül'e kadar aktif kalacaktır.
- Her kod bir hesap için sadece bir kere kullanılabilir.
- Her kod 15 gün süreyle TAR21 silahı verir.



CHIP'ten 2 büyük hediye birden!



Herkese Ücretsiz
Türkiye Karayolları
haritası

İSKOÇYALI

Aksiyon ve
Macera dolu
bir DVD film



Internet mafyasına dikkat!
PC'niz ele geçirilmiş olabilir. Çözüm bu ay CHIP'te

DVD
3 tam sürüm + film

CHIP
TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ
www.chip.com.tr

Eski PC'nize upgrade
Ucuz bir PC'yi bile HD video ve Vista uyumlu yapabilirsiniz.

KP Tertemiz ve hızlı Windows
Windows'u ilk günkü haline döndürün. Gerekli araçlar DVD'de

Virüslere karşı süper silahlar
Duy test: Yeni sekiz güvenlik yazılım paketi

Ekran kartları
Oyunlarınıza hayat verecek en güçlü 42 grafik canavarı mercek altında

Kurtarma DVD'si
Silenen verileri kurtarın, sorunlu diski tamir edin, virüslü PC'yi temizleyin Herkes lazımlı!

Dünyanın en iyi internet tarayıcısı
Bu Firefox en iyi 25 ekleni ile güçlendirildi

DB CHIP

Temmuz sayısı bayilerde

BAĞIMSIZ

Chaos Theory

Dünyanın sonunu yeşil ve kırmızı toplar mı getirecek?



Ekstra bölümümne bulaştıktan beri sayısız (100+) bulmaca oyunu oynamadım. Bunların bazıları sinir bozacak derecede zordu, küçük bir kısmı parlak bir zekanın ürünü olduğunu gösteriyordu ve geriye kalan %90'lık bölümümse renkli taşlarla ilgiliydi. (Üç tanesi yan yana geldiği an reaksiyona giren turden taşlar... Onları hiç anlayamadım.) Ve geçen günlerde Chaos Theory ile tanıştım. Tanışmamızla kaynaşmamız bir oldu. Chaos Theory bana ilginç yönlerini gösterdi, ben de ona sevgi ve şefkatı öğrettim. Yakında evleniyoruz.

Renkli taşlarla olan samimiyetimizi renkli toplara taşıdığımız Chaos Theory, oldukça değişik bir oyun. Öylesine değişik ki eğer oyunun başında yer alan tutorial kıvamındaki bölümlere kulak asmaz ve "Ben 1 yaşımdan beri Sudoku çözüyorum; korkusuzum!" şeklinde bir tavır takınırsanız oyun da suratınızın ortasına tokadı indirir. İşin özetİ su: Kırmızı ve yeşil renkli topları yine kırmızı ve yeşil renkle kodlanmış noktalara ullaştırmaya çalışıyoruz. Topları ittirmek, "seç ve sürükle" metodunu kullanmak veya düzlemi ekip bükmek yasak. Kontrolümüz

sadece, bu topları "çeken" çeşitli noktalardan ibaret. Yani, toplar önce bir dağıtıctan çıkışır ve kontrolümüz dışında alana salınıyor, biz de top miknatıslarını kontrol ederek o topları çekiyor, fırlatıyor ve ilgili noktalara ullaştırmaya çalışıyoruz. Nasıl; kolay gözüküyor, değil mi? Yanılığa düşmeyein; bu oyun hiç kolay değil. Bir topu gitmesi gereken noktaya ullaştırtırken yeri geldiğinde çok hızlı olmalı, yeri geldiğinde çok iyi hedef almalısınız ve her zaman bir sonraki hareketinizi düşünmelisiniz. Önünüzde hiçbir zaman, size ateş eden yaratıklar veya miknatıslarınızı mideye indirmek isteyen canavarlar çıkmıyor; her parçası özenle seçilmiş bloklar, işinlənmə düzelikleri, paneller ve bu tür doğal engeller var sadece. Diğer bulmaca oyunlarından farklı olması nedeniyle Chaos Theory'yi çok beğendigimi vurgulamak istiyor ve dügen davetiymizi hemen şu köşeye ilistiriyorum. ☺

YAPIM blurredVision
WEB www.blurredvision.de/chaostheory
FİYAT 9.99 Dolar

8,7

Star Defender 4

Dörttür neden koruyoruz bu yıldızı, açıklayabilecek misiniz?

Tamam; belki önemli bir yıldızdır, çok stratejik bir noktada yer alıyordu, iyidir, hoşтур ama bir yıldızı bir kez korursun, iki kez korursun, sonra kabak tadı verir. (Kabağa karşı yoğun bir suçlama içeren bu deyim, nedense ülkemizdeki "kabak yemekleri" tüketimini hiçbir şekilde etkilememiştir ve kabak, kabak tadı vererek sofralarımızdaki yerini korumuştur. - Bolu Mengen Aşçılık Bölümü Hocaları) Bahsi geçen yıldızı ne ara üç kez koruyunuzu siz de benim gibi hatırlamıyorsanız, "dördüncü sefer" olmasına rağmen ilk günde heyecanı yaşayabilirsiniz.

Star Defender 4 özüne bir shoot'em up ve bundan fazlasını amaçlamıyor. Garip garip stratejik öğeler içermiyor, çok farklı bir silah sistemi getirerek türde çığır açıyor ve Ikaruga gibi "fantastik" bir zorluk seviyesi ile oyuncuları ekran başında sinir hastası etmiyor. Hatta o denli basit bir oynanışa sahip ki uzay gemimizi sağa - sola ilerleterek üzerimize akan düşmanları vurmaktan fazlasını yapmıyor. Böyle bir oynanış ile oyun dan kısa sürede sıklıkmanızı düşünüyorsunuz fakat bir bakıyorsunuz ki tek oturusta 10 bölümü geride bırakmışsınız.

Oyunu diğer shoot'em up'lardan farklı kılan yeganе özelliklerinden bir tanesi, geminiz

hasar aldıktan silahların da bir seviye güç kaybetmesi ve bunun oynaya etkileri. Toplamda yedi seviye ilerleyen silahlar, yedinci seviyeye geldiğinde geminizi bir "Star Destroyer" kıvamına getiriyor fakat üçüncü seviye silahlarla ilerlemeniz bir süre sonra imkansızlaşabiliyor. Dolayısıyla, hasar almadan ilerlemeye bilmeli ve özellikle boss savaşlarına eli - yüzü düzgün silahlarla girmeye çabalamalısınız. Her ne kadar birincil silahlarınızdaki çeşitlilik silah seviyesine göre belirlense de, ikincil silahlarınızda seçim yapabiliyor olmanız oyunda farklı aksiyonlar yapmanızı olanağınız tanıyor. Böylece güçlü olduğuna inandığınız bir silahı seçip onu önenizdeki boss savaşına saklayabiliyorsunuz.

100'e yakın bölüm içeren Star Defender 4, belki bir shoot'em up harikası değil ama Chaos Theory ile beyn hücrelerinizi patlatma seviyesine getirdikten sonra rahatlamak için iyi bir seçim olacaktır. ☺

YAPIM Awem Studio
WEB www.awem.com
FİYAT 19.95 Dolar

8



BEDAVA

Echoes

Çizgisel dünyyanın zararlı renkleri

Bu ayın ilk bedava oyununa hayran kaldığımı belirtmek istiyorum. Üstelik oyunda çok bir şey olduğu da yok; aynı, yılların eskitemediği Asteroids oyununda olduğu gibi göktaşlarını vurmaya çalışıyoruz fakat bu noktada "sanat" adını verdiği miz oluşum devreye giriyor ve oyunun çehresini değiştirmek.

Echoes'un etkileyici yanı kesinlikle görselliği ve fizik kontrolü. Oyunun dünyası o kadar renkli ve tarz sahibi ki üç tane uyduruk göktaşı vurmak için ekran başına çakılı kalmırsınız. Bu güzellik bir de silah mermilerinin göktaşlarına olan etkisindeki topluk ve ses efektleri de eklenince, kolay kolay bedavaya bulamayacağınız güzellikte bir oyun ortaya çıkmış oluyor.

Bulmaca çözmek isteyenler veya oynadığı oyunda belirli bir seviyede derinlik arayanlar için pek anlamlı bir oyun değil Echoes. Sadece biraz zaman geçirmek, yaptığı işten bunalıp kafa dağıtmak ve -en önemlisi- eğlenmek isteyenler için hazırlanmış. Siz de bu grubun bir



üyesiyseniz Echoes'u hemen yükleyin, yaz sıcaklığında dışarı çıkıp travma geçiriceğinize evinizde oturup sanal eğlencenin tadını çıkarın. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Binary Zoo Studios
WEB www.binaryzoo.com

9

UltraStar

Müziğin sesini açmak yetmiyorsa...

PlayStation sahiplerinin bir podaya tıkışır deliller gibi şarkı söylemesini sağlayan SingStar, sesi güzel olan, olmayan ve olmadığı halde çok güzel sanan herkese kapılmasını açan bir oyun. PC sahipleriyle yıllarca "konsolcu" adını verdikleri bu şarkıcı takımına imrenerek bakmış ve sonunda programlama yeteneğini kullanarak UltraStar'ı hayatı geçirmiştir. Hali hazırda, hemen bilgisayarınızın yanında bulunan mikrofonu kullanarak,

dilediğiniz şarkıyı bas bas баğırrarak söyleyebileceğiniz karaoke heyecanı UltraStar, açık kodlu bir programcık olduğu için her geçen gün daha da gelişiyor. Oyunu yükledikten sonra sadece bir adet demo parçayı deneme şansınız var ama <http://usdb.kili.de> adresinden birçok parça ulaşmanız mümkün. (Burada bulacağınız parçaların MP3'lerini ayrıca edinmeniz gerekiyor.) Şarkıyi UltraStar klasöründe yolladıktan sonra mikrofonu elinize alıyor ve başlıyorsunuz şarkıyı söylemeye. Bu sırada tonlamanıza göre ne kadar başarılı olduğunuz ekranda anbean görüntüleniyor ki sesiniz ne kadar iyi olursa olsun, ton yakalamak bayağı bir zor. Şarkı söylemeye merakınız varsa UltraStar'ı kesinlikle deneğiniz öneriyorum. (Biz de denedik ve öneriyoruz; tamam. - Elif & Şefik) ☺



TÜR Müzik
YAPIM -
WEB sourceforge.net/projects/ultrastar

8,1

Pteroglider

Hezरfen Ahmet Ptero

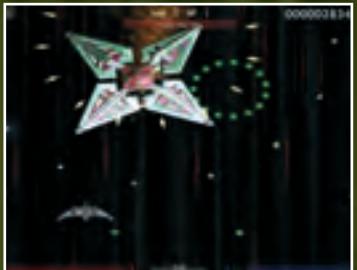
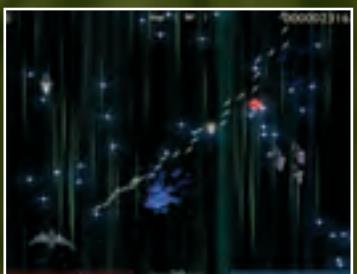
Aşağıda mouse ile hedef alırken diğer yandan klavye ile kahramanınızı yönlendirir, envai çeşit düşmanı havaya uçururdur. Bu mekanığın bir shoot'em up'a uyarlanmış haline de Pterogilder diyoruz işte.

Saniyede yüzlerce kurşun atabilen tek bir ana silaha sahip olduğumuz bu oyun, ikincil silah olarak da roketleri emrimize veriyor. Tabii böylesine yüksek bir ateş gücüne sahip olduğumuz için düşmanlarımız da bir hayli hırçın hareketler sergiliyorlar. Ekranın dört bir yanından üstünüze saldırıcıları yetmeyip ve bir de ateş ediyorlar. (Yok artık!) Fazla uzatmayacağım; Pterogilder mouse kontrolünün dışında, bildiğimiz bir shoot'em up'tan fazlası değil. Fakat gözden kaçırılmaması gereken bir nokta var: Oynamış Echoes'da bahsettiğim topluk hissi ve kalite -bir süre öncesine kadar ücretle tabi tutulan- bu oyunda da kendini gösteriyor. Üç boyutlu modellenerek oyuna eklenmiş düşmanlar ve kaliteli efektler, Pterogilder'in türün

iyi örneklerinden birisi olmasını sağlıyor. Bir süre sonra aşırı monotonlaşmasa, bilgisayarınızda her daim yer edinecek bir yapıp da olabilirdi ama işte... Kader. ☺

TÜR Shoot'em Up
YAPIM Codeminion
WEB www.codeminion.com

7,8



JelloCar

Kağıda çizdiğim arabayı, şimdi yollarda

Belki sizin de dedeniz, gidip kuçagina oturduğunuzda elindeki o ucu küt kurşun kalemlle, okumakta olduğu gazetenin boş bulunduğu köşelerine, sırı siz eğlenin diye basit çizimler yapmıştır. Benim en çok karşılaşlığım örnek, ilginç bir açıdan çizilmiş olan gemilerdi. Nedense o gemileri görünce sevinirdim, toplamda üç çizgiden oluşmalarına rağmen onları birer sanat eseri olarak gördüm ve hayal ederdim; o geminin ince gazete kağıdında yol alabileceğini ve gazete bittiğinde yere düşüp oradan... (Evet, küçükten biliyordum.)

Neyse ki JelloCar ile birlikte gerçekleri gördüm: O gemi o kağıtta ilerleyebilmiş JelloCar'da, gemi yerine yine üç çizgiden oluşan bir araba yer alıyor ve onu birçok farklı bölümde kontrol ederek bitiş noktasına ulaştırmaya çalışırsınız. Arabanın, dilediğiniz zaman boyut değiştirerek devasa hale gelme gibi bir özelliği var ve engelleri aşmak için bu dönüşümü

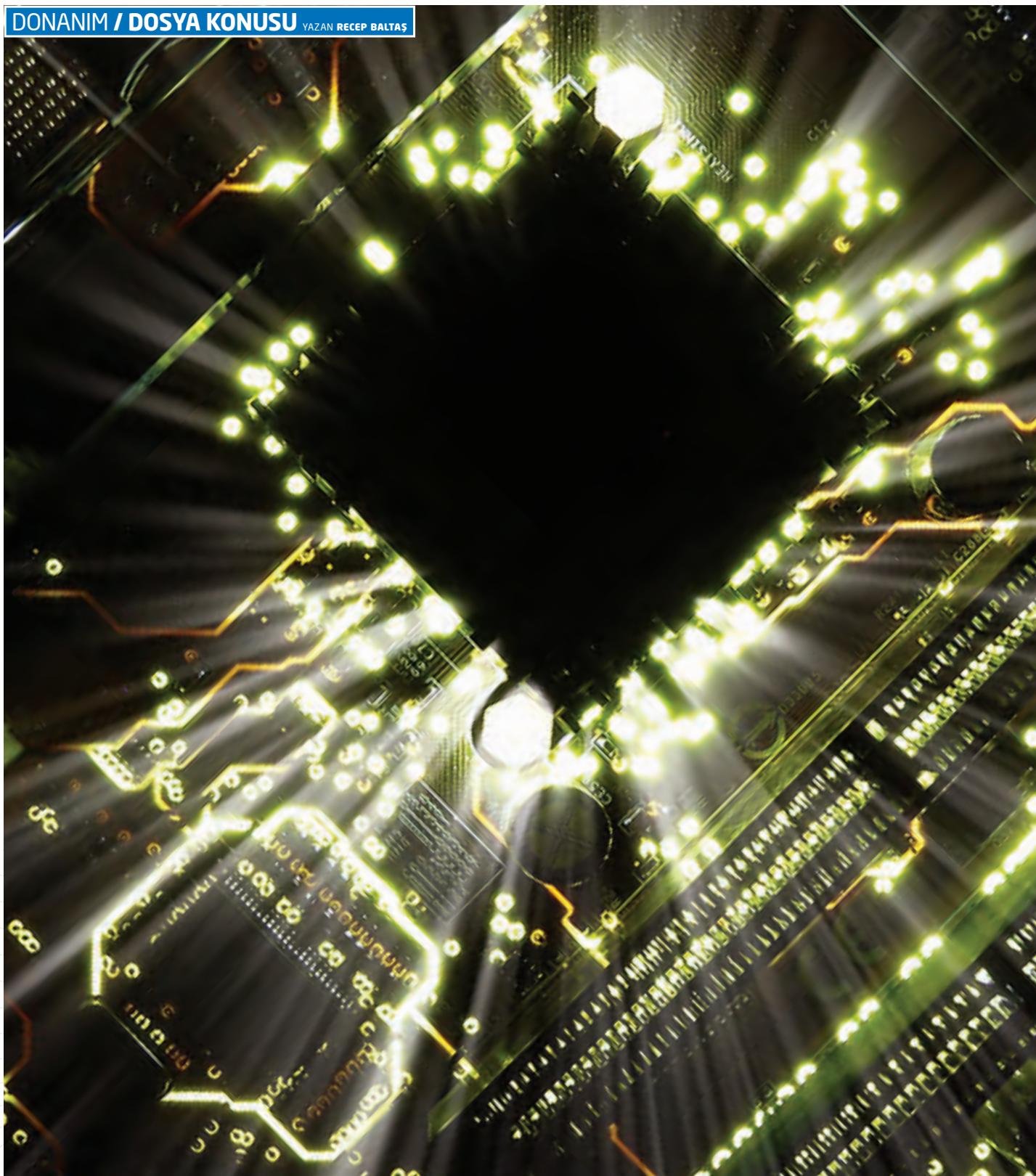


her bölümde tekrarlamanzı gerekiyor.

Oyundaki bölümleri tamamladıktan sonra da dilerseniz kendi bölümlerinizi oluşturup bu bölümleri oynayabilirsiniz. Fizik motoru bayağı başarılı olan bu oyunu görmeden bu ayı kapatmayın derim. ☺

TÜR Puzzle
YAPIM Walaber
WEB www.walaber.com

8,5



High-End Sistemlerin Olmasa Olmazları

Cüzdanları hazırlayın!

Bir grup Belçikalı bilim adamı, MSI K9A2 anakartlı bir sisteme tamı tamına dört adet GeForce 9800 GX2, 4 GB RAM ve Phenom 9850 işlemci takip süper bir bilgisayar yapmayı başarmış. Bu bilgisayarın işlem gücü, tamı tamına 300 adet Intel Core 2 Duo 2.4Ghz'lık işlemcinin işlem gücüne eşit. Eh, iş bu noktaya vardıysa, piyasanın high-end donanım parçalarına biraz yakından bakmak gerek. Ne dersiniz?

Asus Striker II Formula

Pistimize giren ilk canavar, ASUS'un Striker II modeli anakartı. Eğer Striker II'nin desteklediği işlemcileri buraya yazarsak sayfada yer kalmaz. Bu yüzden direkt anakartın özelliklerine bakış atalım.

Güncel teknolojilerin hepsi bu anakarta mevcut. nVidia nForce® 780i SLI yonga setine sahip olan ürünlerde, yeni nesil ekran kartları için PCI Express 2.0 desteği de bulunuyor. Belleklerinizi en iyi şekilde OC (overclock) etmeniz için ürünne çift fazlı bellek teknolojisi eklenmiştir. Bu sayede DDR2'nin sınırlarını zorlarken köfte kokusu alma ihtimali neredeyse sıfırına iniyor. Benzer bir teknoloji, işlemciler için de düşünülmüş ve otomatik hızlandırma teknolojisi CPU Level Up, anakarta eklenmiştir. Bu teknoloji ile tek yapmanız gereken işlemciyi takmak; anakart, geriye kalan tüm işi otomatik olarak halleyecek. Asus'un iddialı olduğu bir başka özellik olan EPU, yani Enerji İşlem Birimi, bu modelde de bulunuyor. Firmanın belirttiği üzere EPU devreye girdiği zaman %80 oranında güç tasarrufu sağlanabiliyor. Anakartın bir diğer özelliği olan Extreme Tweaker ise OC ile ilgili bütün ayarların bir araya toplandığı bir "BIOS menüsü"nden oluşuyor. Asus, OC sırasında oluşan aşırı voltaj yüklenmesi nedeniyle bileşenlerin yanmaması için kullanıcıları uyanan bir LED sistemini de anakarta dahil etmiş.

FİYAT 309 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik [WEB www.cizgi.com.tr](http://www.cizgi.com.tr)



Asus Crosshair II Formula

Ilk pit-stop, Crosshair II Formula'dan geliyor. Bu anakartın Striker II'den farkı, AMD tabanlı bir anakart olması. Yeni Phenom işlemciler için üretilen bu anakart, AMD cephelerinde eksik kalan extreme boşluğunu dolduruyor. İlginçtir ki her iki Formula anakartta da nVidia yonga seti (nForce R780a SLI) mevcut.

Anakartta gözümeye çarpan özellikler -daha önce de incelemesini yaptığımız 3-Yolu SLI ve Hybrid SLI teknolojileri oldu. Yukarıdaki Formula anakart için bahsettiğimiz özellikler (EPU hariç) bu anakarta da mevcut. (Hatta yukarıdaki yazıda karakter hakkımızı bitirdiğimiz için bazlarını bu yazıya taşıdık.) Her ürününde de bulunan COP EX teknolojisi ile kuzey / güney köprüsünü ısıtmadan anakarta ekstra voltaj verebiliyorsunuz. Asus mühendisleri, ayrıca, OC yaptıktan sonra bir CMOS Clear ile tüm bilgilerin silinmesi ihtiyaline karşılık, BIOS ayarlarını profil olarak kaydedebildiğiniz OC Profile teknolojisini geliştirmiştir. Son olarak, Formula serisindeki anakartların sahip olduğu favori özellikten de bahsedeyim: Q-Connector. Bu ufak araç sayesinde kabloları nereye takacağınızı felliğ felliğ aramak yerine hepsini önce bir ana konektöré, sonra da kolayca anakarta bağlayabiliyorsunuz; muazzam!

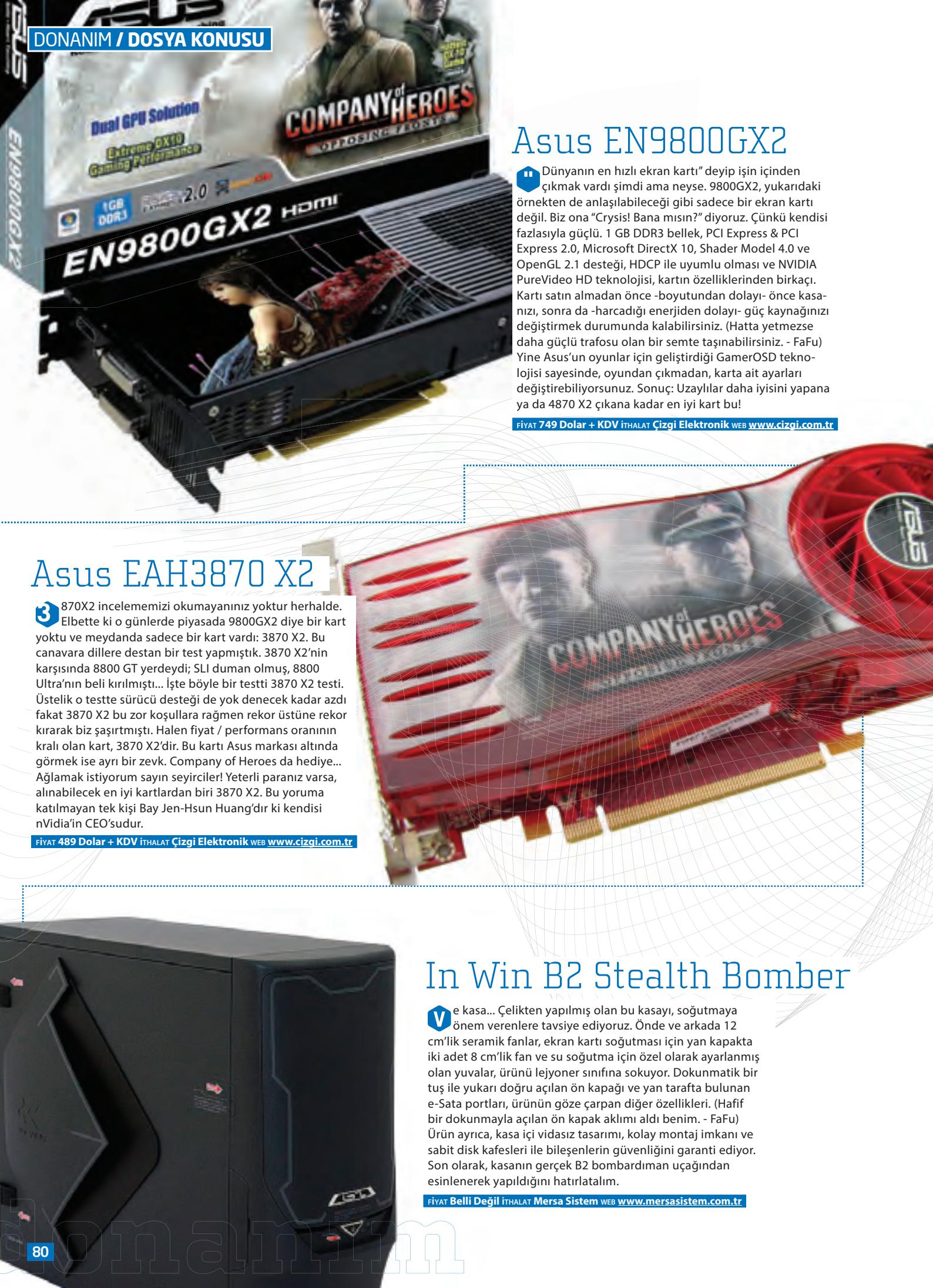
FİYAT Belli Değil İTHALAT Çizgi Elektronik [WEB www.cizgi.com.tr](http://www.cizgi.com.tr)

Kingston HyperX 2 GB DDR3 1600 Mhz Non-ECC CL9

Her ne kadar yukarıdaki anakartlarla uyumlu olmasa da DDR3 devri artık geldi. HyperX serisi ile performans serisi bellekler üreten Kingston, DDR3'te de oldukça iddialı. KHX12800D3K2/2G koda sahip olan ürün -doğal olarak- kit halinde satılıyor. Bellekleri biraz terletmek için test merkezimize aldıktan ve zorlu bir teste tabi tuttuk. Testte belleklerin DDR3-1333'e oranla %22 daha güçlü çıkması kayda değerdi. Genel sistem performansına baktığımızda ise DDR3'ün hızı büyük katkı sağladığını fark ettik. Artık fiyatları da düştüğüne göre DDR3'ler kasalarımıza fethetmeye başlayabilir. Yalnız, piyasayı tartmakta fayda var zira DDR3'te high-end ürün üreten sadece Kingston değil; hatta firmanın OCZ gibi çok dişli rakipleri de mevcut.

FİYAT Belli Değil İTHALAT Index Bilişim [WEB www.index.com.tr](http://www.index.com.tr)





Asus EN9800GX2

Dünyanın en hızlı ekran kartı" deyip işin içinden çıkmakvardı şimdî ama neyse. 9800GX2, yukarıdaki örnekten de anlaşılabileceği gibi sadece bir ekran kartı değil. Biz ona "Crysis! Bana misin?" diyoruz. Çünkü kendisi fazlaıyla güçlü. 1 GB DDR3 bellek, PCI Express & PCI Express 2.0, Microsoft DirectX 10, Shader Model 4.0 ve OpenGL 2.1 desteği, HDCP ile uyumlu olması ve NVIDIA PureVideo HD teknolojisi, kartın özelliklerinden birkaçı. Kartı satın almadan önce -boyutundan dolayı- önce kasanızı, sonra da -harcadığın enerjiden dolayı- güç kaynağınızı değiştirmek durumunda kalabilirsiniz. (Hatta yetmezse daha güçlü trafosu olan bir semte taşınilabilirsiniz. - FaFu) Yine Asus'un oyuncular için geliştirdiği GamerOSD teknolojisi sayesinde, oyundan çıkmadan, karta ait ayarları değiştirebiliyorsunuz. Sonuç: Uzaylılar daha iyisini yapana ya da 4870 X2 çikana kadar en iyi kart bu!

FİYAT 749 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

Asus EAH3870 X2

3 870X2 incelememizi okumayanız yoktur herhalde. Elbette ki o günlerde piyasada 9800GX2 diye bir kart yoktu ve meydanda sadece bir kart vardı: 3870 X2. Bu canavara dillere destan bir test yapmıştık. 3870 X2'nin karşısında 8800 GT yerdeydi; SLI duman olmuş, 8800 Ultra'nın beli kırılmıştı... İşte böyle bir testti 3870 X2 testi. Üstelik o testte sürücü desteği de yok denecek kadar azdı fakat 3870 X2 bu zor koşullara rağmen rekordüştürerek kırarak biz şaşırılmıştı. Halen fiyat / performans oranının kralı olan kart, 3870 X2'dir. Bu kartı Asus markası altında görmek ise ayrı bir zevk. Company of Heroes da hediye... Ağlamak istiyorum sayıń seyirciler! Yeterli paranız varsa, alınabilecek en iyi kartlardan biri 3870 X2. Bu yorumu kılınmayan tek kişi Bay Jen-Hsun Huang'dır ki kendisi nVidia'nın CEO'sudur.

FİYAT 489 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

In Win B2 Stealth Bomber

Ve kasa... Çelikten yapılmış olan bu kasayı, soğutmaya önem verenlere tasviye ediyoruz. Önde ve arkada 12 cm'lik seramik fanlar, ekran kartı soğutması için yan kapakta iki adet 8 cm'lik fan ve su soğutma için özel olarak ayarlanmış olan yuvalar, ürününe lejyoner sınıfına sokuyor. Dokunmatik bir tuş ile yukarı doğru açılan ön kapağı ve yan tarafta bulunan e-Sata portları, ürünün gözde çarpan diğer özellikleri. (Hafif bir dokunmaya açılan ön kapak aklımı aldı benim. - FaFu) Ürün ayrıca, kasa içi vidasız tasarım, kolay montaj imkanı ve sabit disk kafesleri ile bileşenlerin güvenliğini garanti ediyor. Son olarak, kasanın gerçek B2 bombardıman uçağından esinlenerek yapıldığını hatırlatalım.

FİYAT Belli Değil İTHALAT Mersa Sistem WEB www.mersasisistem.com.tr

AMD Phenom X3 8450

Geri sayımın sonu; 1... 2... 4 ve 3...



AMD'nin Phenom işlemcisini -ilk çıktıgı zaman- yine bu sayfalarда incelemistiğ. Phenom açısından sonuç gerçekten tam bir hüsrandı zira Intel'in işlemcileri performans ve overclock kapasitesi açısından çok daha güçlüyüd; buna rağmen Phenom'larla hemen hemen aynı fiyat satılıyordu. Buna karşın Phenom'lar bazı testlerde eski X2 işlemcilerin bile gerisinde kalyordu. Hatta bu konuda Phenom'ların Moore yasasını bile altüst ettiği söylemleri ortalıkta cirit atıyordu.

Bugün elimizde olansa firmamın yeni üç çekirdekli işlemcisi X3. X3 aslında dört çekirdekli bir X4 işlemcinin bir çekirdeğinin kirpilmiş sürümü olarak da algılanabilir. Piyasa çift çekirdekli işlemcilerle dolu ve dört çekirdekli işlemciler de ortalama kullanıcılar için aşırı güclü; bu yüzden, -"Üç çekirdek" ilk başta kulağa saçma gelse de- AMD'nin kullanıcılarla uygun fiyatlı ve çok çekirdekli bir işlemci sunma çabası gerçekten mantıklı bir hareket. Ayrıca bu işlemcinin altında bir de "AMD'den dünyanın ilk üç çekirdekli işlemcisi" sloganı yatıyor. Fakat en büyük soru şu: "Çif çegidehe gore bu üç çegideh bize ni sağlayacak emmi?" İşte, bu sorunun cevabını bulmak için kolları sıvayıp indik test merkezimize.

Karşılaştırma için Intel'in 45 nm işlemcisi E8400'ü kullandık fakat adil bir karşılaştırma olması için bu işlemciyi E8200'ün hızına düşürdük. Ardından AMD işlemcimizin takılı olduğu anakartın Hyper Transport hızını 250'ye çıkardık. SuperPI ile yaptığımız testlerde işlemcisinin, ağabeyi X4 ile neredeyse

aynı performansı verdiği gördük zira bu test, çekirdekleri kullanamıyor. İşlemciyi 2,625 Ghz hızına çıkardığımızda ise ağabeyi olan X4 9850'yi geçmeye başardı. Eğer programınız çoklu çekirdeği destekliyorsa X3 gerçekten de çift ve dört çekirdek arasındaki yerini tam olarak buluyor. 3DMark01 testine geçtiğimizde ise Intel ortalığın tozunu dumana katıyor ve AMD'yi tablonun alt kısımlarına doğru kısa bir yolculuğa çıkarıyor. Sırada CineBench R10 testi var. Bu testte işlemci gerçekten de kendini gösteriyor zira bu benchmark, çekirdekleri oldukça verimli bir şekilde kullanıyor. Bu testi de bitirdikten sonra video dönüştürme testine geçiyoruz. Burada da AMD X3 gayet iyi sonuçlar verip Intel'in çift çekirdekli işlemcilerini geçmeyi başarıyor. Sıra Crysis'e geliyor ve test sonuçlarından şunu anlıyoruz: Crysis, çoklu çekirdek için optimize edilmiş bir oyun değil. Bir başka oyun Prey'de de durum değişmiyor ve üç çekirdek burada da çift çekirdeğin gerisinde kalyor.

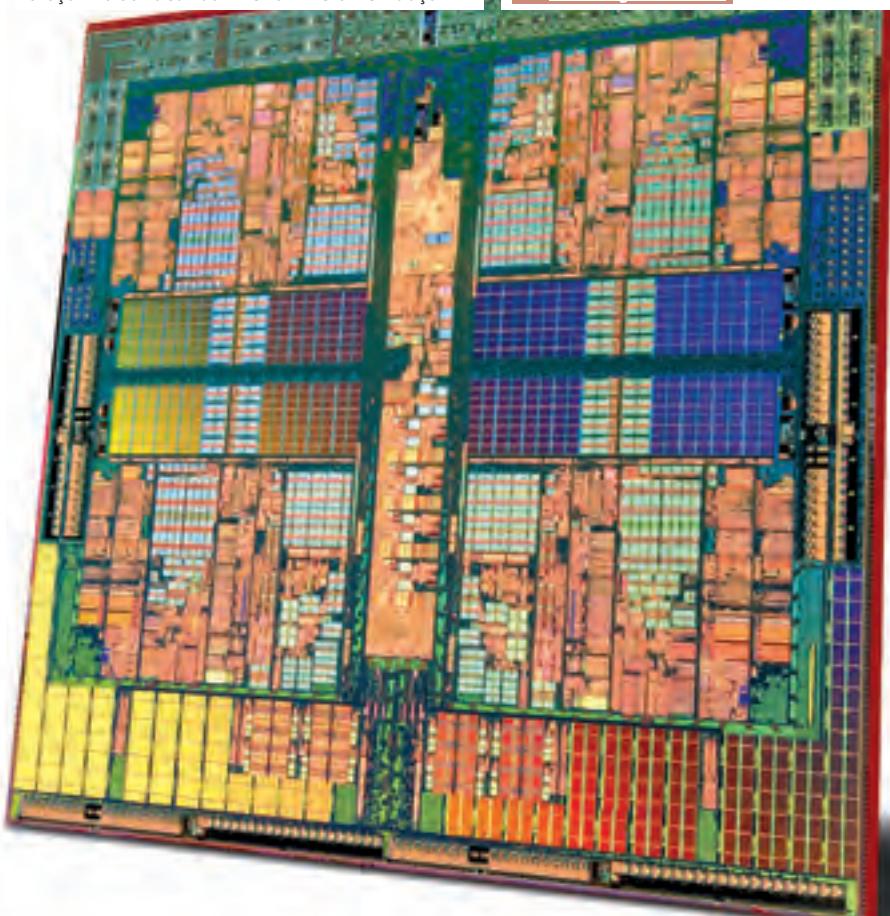
Fiyat karşılaştırma sitelerinden yaptığımdır araştırma sonucunda Phenom X3'ün en düşük

fiyati 173 Dolar, E8200'ün ise 172 Dolar olarak görünüyor. Eğer sadece fiyatı göz önüne alırsak Dolar başına %15 - 20 oranında daha yüksek bir performans elde edebiliyoruz. Ayrıca Phenom X3 ile video dönüştürme ve çoklu ortam uygulamalarında daha iyi bir performans alacağınızı unutmamak gereklidir. Öte yandan Intel çok yakında bir fiyat indirimine gidecektir. O zaman E8200'ün fiyatı 150 Dolar civarına düşebilir ki bu da büyük bir fiyat / performans avantajı demektir.

Her ne kadar AMD'nin X3 işlemcisi, Intel'in Wolfdale E8200'üne karşı bir çekirdek daha önde olsa da işlemcisinin overclock kabiliyeti gerçekten çok düşük. E8200'ü basit bir işlemle -istikrarlı bir şekilde- günlük 3 Ghz'te çalıştırma mümkün. Sonuç olarak, AMD'nin X3 hamlesi akılçılca fakat firmanın liderlik koltuğuna oturabilmesi için bir sonraki nesil işlemcilerini piyasaya sürmesi gerekiyor. ☺

FİYAT 173 Dolar + KDV İTHALAT Boğaziçi Bilgisayar

WEB www.bogazici.com.tr



Nvidia 3-Yolu SLI

BERMUDA ŞEYTAN ÜÇGENİ

Mart sayımızda yaptığımız eski tip nVidia 3-Yolu SLI incelemesini hatırlarsınız. O günlerde nVidia'nın bu teknolojiyi henüz olgunlaşmamıştı. (Oğlum, daha üç ay öncesi be! - FaFu) O sırarda piyasada G92 GPU'ya sahip kartlar bulunmasına karşın, 3-Yolu SLI, eski 8800 GTX'ler ile yapıliyordu. Üstüne üstlük DirectX'in yazılımsal kısıtlamaları ve nVidia sürücülerinin o dönemde tam olgunlaşmamış olması 3-Yolu SLI'ı ölü bir teknoloji haline getirmiştir. Fakat şimdi devir değişti; anakartlar yenilendi, sürücüler güncellendi... Bu sırada biz de boş durmadık ve üç tane canavar gibi 9800 GTX alıp teste girişti. 3DMark06 ile başladığımız testte 9800 GX2 Quad SLI'ın aldığı 12877 puanı karşı 3-Yolu SLI, 16554 puan aldı. Tek başına bir 9800 GTX 15032 puan alırken 3-Yolu SLI'ın aldığı bu puan elbette ki bizi pek tatmin etmedi. Bu teste umduyuğum sonucu almadık ve Crysis'i açtık. Bütün ayarlar orta seviyedeyken 1920x1200 çözünürlükte ortalama 93 fps elde ettik ki bu oranı tek kartla da elde edebilirsiniz. Bioshock ile yaptığımz denemelerde de ortalama 59 fps aldı ki bu sonuç da pek iç açıcı sayılmaz. Kisacası 3-Yolu SLI, Quad SLI'dan daha iyi bir performans ortaya koyduysa da sistemin yüzü astarını geçiyor maalesef. Siz en iyisi bir 9800 GTX ya da 3870 X2 ve keyfinize bakın.

FİYAT 1000 Dolar + KDV



A-DATA X-Series DDR3 1600 Mhz 1 GB x2

DOPİNG SIRASI BELLEKLERDE

Fiyat / performans oranı oldukça yüksek olan ürünlerle göz dolduran ve dünyanın en büyük ikinci DRAM üreticisi olan A-DATA, yeni DDR3 belleklerini piyasaya sürmeye başladı. Biz de, soluğu dışarıda alan bellekler elimize ulaşır ulaşmaz işe koymadık. 7 ms gecikme süresine sahip bellekler, çalışma frekanslarına bakıldığından gayet iyi bir değer yakalıyor. 1.8 V ile yaptığımz testlerde gayet iyi sonuçlar veren belleklere overclock yaptıktı ve voltajı 2.0'a çıkardık. Bu seviyede bellekler 1800 Mhz barajını da aşarak, 1834 Mhz'e çıkmayı başardı ki bu %15 gibi büyük bir orana denk geliyor. Biraz da zamanlamlarla oynayalım dedik ve A-DATA, adeta şov yaparak 1600 MHz'de CL6

zamanlamasında çalışabildi. Hatta ve hatta biraz daha zorlayıp bellekleri 1400 Mhz'de, CL5 zamanlama ile çalıştırdık ki bunu DDR2 ile rüyanızda bile göremezsiniz. Her ne kadar ürünün fiyatı -en azından bu yazı yazılmışken- yüksek olsa da çok yakın zamanda bu fiyatın 200 Dolar'ın altına düşeceğinden eminiz. Halihazırda ürünlerinde en iyi fiyat / performans oranını sunan A-DATA, DDR3'te de bizden tam puan aldı.

FİYAT 339 Dolar + KDV

İTHALAT Endeks Bilişim - Mersa Elektronik

WEB www.endeksbilisim.comwww.mersasisistem.com.tr

AMD KOZLARINI GÖNDERMEYE BAŞLADI

nVidia'nın GeForce 9 serisini piyasaya sürmesinden sonra kısa bir süre sessiz kalan AMD, HD 2900 serisi ile kullanamadığı GDDR5 teknolojisini, 4000 serisi ile birlikte piyasaya sunmaya hızlıyor. Aldığımız haberlere göre firma, yeni ATI Radeon HD 4850 model kartları çöktan yola çıkarmış bile. Herhangi bir sıkıntı yaşamak istemeyen AMD, yeni Radeon 4850 512MB kartlarını dikkanda hazır bulunmasını istiyor. Fiyatlarını Computex 2008 sırasında öğreneceğimiz kartlar, GDDR5'in niyetlerini sonuna kadar kullanacak. Tam bu karta alışık derken de AMD bombayı Radeon HD 4870 X2 ile patlatacak.



Cooler Master Real Power M850 850W

GERÇEK GÜC İÇİNİZDE!

Evet, dünyanın ilk altı adet +12 V yoluна sahip ve -özellikle- Quad-SLI ile iki yolu sunucular için tasarlanmış olan güç kaynağı karşınızda. "Sogutma Efendisi" olan bir firma güç kaynağı işine girerse ne olur? Hep beraber bakıyoruz.. Dört adet 6 pin ve iki adet 8 pin PCI-e bağlantısı, ATX V.2.3 standartına uyumluluk, 135 mm smart fan ile ultra sessiz çalışma, %85 verimlilik ve 5 yıl garanti gibi özellikler ürünü gerçekten de lejyoner sınıfına sokuyor. Testlere başladığımız zaman ürünün ATX standartlarına uygun bir biçimde istikrarlı bir voltaj seviyesinde çalıştığını görüyoruz. Hatta ürünün dalgacık voltajı, 6 mV ile şimdije dek teste gelen ürünler arasında en iyisi. Testte %83,6 verimlilik gösteren ürün

kendini yine kanıtlamış oldu. Fan gürültüsü ise 24 dB ile kasanzıdaki diğer tüm fanlardan daha az ses çıkarıyor. Yüksek verimliliği, sessizliği, kablo yapısı ve kararlı çalışması ile göz dolduran ürün tam puan almayı kil payı kaçırıyor çünkü güç anahtarı yok! (Yuh! - FaFu) Ürünün diğer olumsuz yönleri arasında yüksek fiyatını ve ufak bağlantı hatalarını sayabilirim. Sonuç olarak, Real Power mükemmel bir ürün ama aynı fiyatta -hatta daha ucuza- Gigabyte Odin GT gibi bir ürün daha var; ona da bir göz atın.

FİYAT 278 Dolar + KDV

İTHALAT Multimedya Bilgisayar

WEB www.multimedya.com

SESSİZLİĞİN BEDELI PAHALI

Başarılı soğutma çözümleri üreten Noctua, bu kez karşımıza sessiz fanı NF-P12 ile çıkıyor. Dikkat! Bu ürün bir işlemci soğutucusu değil. Öyle olduğunu düşünüyorsanız hemen sayfayı kapatın ya da bir sonraki incelemeye geçiniz. Biz kalanlarla devam edelim... 120 mm'lik bu fan Avusturya'da üretilmiş ve dakikada 900 ila 1300 arası devir yapabiliyor. 150000 saat kullanım ömrü olan ürünün (hesaplanmış) var: 6520 gün ya da 17 yıl) altı yıl da garantisini var. Ürünün beraberinde iki adet kablo geliyor. Bunlardan biri sessiz, diğeri ise ultra sessiz çalışma için gerekli olan enerjiyi ayarlıyor. Ayrıca firma, kasanızın diğer vidalarını sökme durumunda kalmamanız için kutuya vidaları da dahil etmiş. Yine sadece bir fana 50 YTL verebileceğinizi bildiğinden

olacak ki kutuya titreşimi engelleyici civiler de yerleştirmiş. Yaprakları eşit bir biçimde kesilmiş olan fanın daha az ses çıkarması için her şey düşünülmüş. Ayrıca normal fanlarda yedi adet yaprak varken Noctua'nın bu ürününde dokuz adet yaprak var ki bunun nedeni de fanın özellikle işlemci ve soğutma radyatörleri için tasarlanmış olması. Testlerde sessizliğinin hakkını veren ürün benzersiz bir performans sergileyerek hem sessiz, hem de performanslı bir fan yapılabileceğini kanıtladı. Her ne kadar ürünün fiyatı 50 YTL olsa da piyasada altı yıl garanti ve 17 yıl ömrü olan bir fan bulmak imkansız olduğu için tercih edilebilir.

FİYAT 30 Dolar + KDV İTHALAT Evren Dış Ticaret

WEB www.evrenshop.com



N Z X T Tempest Kasa

YOK YOK!

Son zamanlarda piyasaya sürdüğü kaliteli kasalarla dikkat çeken NZXT firması, bu defa yeni Mid Tower kasası ile aramızda. Çift radyatör için hazır olan kasa bu konuda test bile gerçekleştirmiştir ve belli başlı markalar için doğrudan destek bile sağlıyor. İki adet 120 mm içe ve iki adet 140 mm dışa hava aktarımı yapan fanlar, kasanın yaz aylarında sorunsuz bir çalışma ortamı yaratacağının garanti ediyor adeta. Aldığınız 9800 GTX'in kasaya sorunsuz uyması için ise NZXT, kasayı E-ATX formuna uygun tasarlamış. Yine kasanın arkasına kabloları yerleştirmeniz için de gerekli düzenlemeler yapılmış durumda. Firma USB belleğini takarken bel fitiği olmak isteyenler için ise USB ve e-Sata portlarını da kasanın üstüne yerleştirmiştir. Güç kaynağını da kasanın altına koyan firma bu sayede isının işlemcisinden uzak tutulmasını sağlıyor. Kasanın sabit disk yuvaları sunucu tipinde ayarlanmış ve bu sayede sabit diskleriniz de serin kalmış oluyor. Yaptığımız testlerde gerek montaj gerek kullanım açısından gayet iyi sonuçlar alındığımız kasa, soğutma konusunda da mükemmel bir performans sergiliyor. Eğer su soğutma kullanıyor, veri depolama ve overclock yapıyorsanız bu kasa tam size göre.

FİYAT 150 Dolar + KDV İTHALAT Firebal WEB www.firebal.net

DİZÜSTÜNE ROKET YAKITI

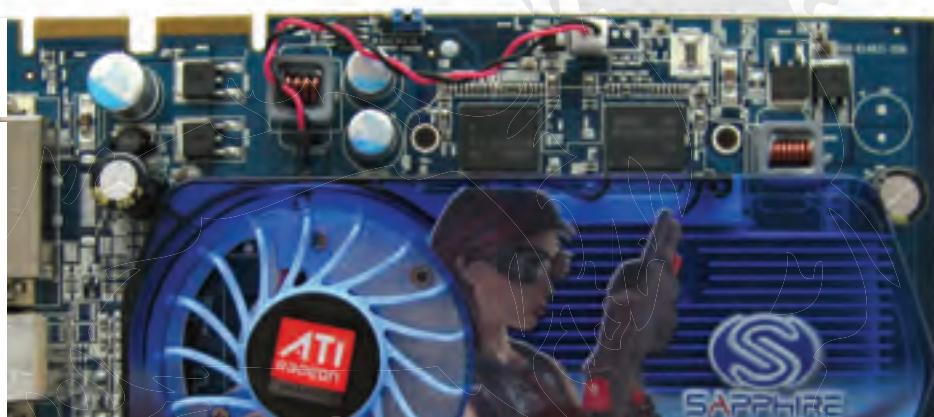
Adımı belki de ilk defa bizden duydugunuz ve uzunca bir süredir bellek üreten Super Talent Technology, dizüstü bilgisayarlara DDR3 teknolojisini getirmek için kolları çöktürmüştür. Firmanın bu konudaki ilk ürünü olan 1GB DDR3-1333 SO-DIMM modülü sunayette 10664 MB gibi dehset bilgi akış hızları yakalamaya imkan tanıyor. Bir karşılaşırma yapacak olursak bu ürün, DDR2-800 SO-DIMM belleklere oranla %66 daha fazla performans sunuyor ve bu da ürünün dünyanın en hızlı DDR3 SO-DIMM belleği yapıyor. Üstelik bu yeni bellekler 1.8 V harcanan eski DDR2'lere oranla -1.5 V ile - daha az enerji tüketiyor ki bu da %20 güç tasarrufu sağlıyor. Şimdi sıkı durun; zira ürün yurt dışında 99 Dolar'ın altında bir fiyatla satılıyor.

Sapphire HD 3650 512 MB DDR2

UCUZ ETİN LEZZETİ

Malum, yerimiz dar; hemen testlere geçelim: CoD4 ile başladığımız teste kart tam da fiyatına göre bir performans sunuyor. Company of Heroes'ta da durum değişmiyor. Kart 1280x1024 çözünürlükte 2xAA ve 8xAF açık şekilde 58 fps'ye ulaşabiliyor ki bu sonu bu kartın fiyatına göre gayet iyi bir değer. Hatta 1600x1200 çözünürlükte bile 38 fps görüntü verebilen kart fiyatının hakkını fazlaıyla veriyor. Hakaret olmasın diye Crysis'i teste dahil etmedik ve doğrudan 3DMark06'ya geçtik. 1280x1024'te 3657 puan alan kart burada da herhangi bir sürprize imza atmadı. Yalnız şimdiki sıkı durun zira bu kart, teste gelen diğer kartlar arasında -hem boşta, hem de tam yükte- en düşük güç tüketimine sahip kart oldu. Yine ilginçtir ki en çok gürültülü yapan kart unvanını da kendisi aldı. Sonuç olarak HDMI+HDCP+Ses, PCIEx 2.0, CrossFireX desteği ve düşük güç tüketimi ile bu kart gerçekten iyi bir fiyat / performans oranına sahip. Unutmadan; DirectX 10.1 özelliğini de -her ne kadar nVidia, sponsoru olduğu oyunlardan bu özelliği yamalarla kaldırırsa da- kartın özellikleri arasına ekleyelim.

FİYAT 67 Dolar + KDV İTHALAT Arena Bilgisayar WEB www.arena.com.tr



ZALMAN YAZA YATIRIM YAPIYOR

Küresel ısınmadan bilgisayarlarınızın da nasibini fazlasıyla aldığı şu günlerde, bu ısınmadan dolayı olusabilecek sıcak paraya göz diken Zalman, işlemci soğutma çözümlerine bir yenisini daha ekledi. Yeni işlemci fanı CNPS9300 AT, adeta küçük kardeşi CNPS9500/9700'e çekmiş. Saf bakır ve alüminyum olan soğutucu 61.35x108x132.5 mm (UxYxG) boyutlarında. Ürünün üzerinde Zalman'a patentli ve özel yapım olan ısı boruları ve ortasında da PWM kontrolü 92 mm boyutlarında ve dakikada 1500 ila 2400 devir yapabilen bir fan mevcut. Fanların gürültü seviyesi 20.0 dBa ile 30.0 dBa ±%10 seviyelerinde. Yeni soğutucu, Intel LGA 775 ile AMD Soket 754, 939, 940, AM2 ve AM2+ işlemcilerle uyumlu. Ürünün Avrupa satış fiyatı ise yaklaşık 42 Euro.

DVD'den sabit diske
teknik

Yazın geldiği, Afrika sıcaklarının PC'leri kavurmaya başladığı bu günlerde ben "DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, yine sizlerin donanım dertlerini dinleyip derman olmak için Edirne'den kalkıp ta İstanbul'a kadar gedium. Sorularınızı tasarruf etmeden, çekinmeden sorabilir, hatta soru sormasınız bile bir "merhaba" mesajı atarak beni mutlu edebilirsiniz. Ayrıca cevaplarımda, herkese faydalı olabilecek tavsiyeler yazdığım için kendi cevabınız okuduktan sonra sayfayı çevirmez ve diğer cevapları da okursanız daha fazla bilgi edinebilirsiniz. Herkese deliksiz, lag'siz ve bol FPS'li oyunlar diliyorum. Frag'ınız bol olsun...

S: Selam LEVEL. Umarım iyisinizdir. Size bir türlü kurtulmadığım bir sorunu yazıyorum; umarım yardımcı olursunuz. Şimdiden teşekkürler. Sistemi AMD Athlon 64 X2 Dual, 1 GB RAM ve Radeon X1650 512 MB ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. Sistemi oyun oynarken 10 - 15 saniyede bir takılıyor. Bu takılmalar yine 10 saniye civarında sürüyor. Ekran kartı sürücülerini kontrol ettim ve bir terslige rastlamadım. En güncel sürücülerini denedim ama yine de sorunu henüz çözmemiş değilim. Önceden böyle bir problemim yoktu; yani bilgisayar ilk aldığında böyle bir sorun yaşamamıştım ancak yaklaşık iki hafta sonra -sadece oyunlarda olan- bu problemi yaşamaya başladım. Sizce bunun nedeni ne olabilir? Tekrar teşekkür eder, iyi çalışmalar dilerim. Tunahan Şener

C: Merhaba Tunahan. Sana ilk önerim şu:
Kartının çalışması için gereklili olan disket sürücüsünün güç kablosunu kontrol et. (Kartın çalışması için ek güç gereklili ve kart bu gücü de disket sürücüsünün kablosundan alıyor.) Daha sonra en son sürücü olan Catalyst 8.5'i kur. Sonra da anakart yonga seti sürücünü güncelle. Bu arada oynadığın oyunlara göre RAM miktarını 2 GB yapman gerekebilir. Son olarak kartın AGP ise terfi vaktinin geldiğini belirtiyim. Keyifli oyunlar.

S: Merhaba, kolay gelsin her ne ile uğraşıyorsanız şu anda. Aklıma takılan bir - iki soru var; sanırım LEVEL Donanım departmanı bu soruları sormak için en uygun olan yer. Öncelikle, sistemimin özelliklerini sayıyorum, sonra sorularıma

geçeceğim: Core 2 Duo E6420, Asus P5NTWS, 2 GB 800 Mhz Kingston RAM, 256 MB 8600GT Palit marka ekran kartı, Windows XP Professional SP3. Oyunlarda zaman zaman inanılmaz derecede fps kaybına uğruyorum. Genellikle RTS oyunları oynuyorum. Bu sıralar C&C3: Kane's Wrath oynamaktayım fakat ekranда çok fazla ünite olmasına rağmen oyun hızının yarısından daha fazla yavaşladığı zamanlar oluyor. Bazen çok fazla sayıda üniteen bir arada bulunduğu sahnelerde oyunun yavaşladığını -normal olarak- görüyorum çünkü bu sahnelerin ekran kartımın kaldırabileceğinden daha fazla olduğunu düşünüyorum. Fakat fog of war gibi bir özellik varken ekranda çok sayıda ünite olmasına rağmen sekiz saniyede üretilebilecek bir güç santralinin inşasının neden 20 saniyelik bir zaman aldığıını anlamadım. Bu zaman dilimi içerisinde ünitelerin hareket hızları, savaş sahneleri, üretim; kısacası bütün oyun

Recep Baltaş sunar
servis

yavaşlıyor. Geniş ekran bir monitöre sahibim ve oyunu 1440x900'de oynamaktayım. Grafik ayarlarını en düşük seviyeye getirmeme rağmen bu durum ile karşılaşıyorum. Bilgisayarda işinme problemi olmadığını biliyorum çünkü oyun yavaşlığı zaman dereceleri kontrol ediyor ve herhangi bir sorun ile karşılaşmıyorum. Benim gözüme çarpan bir nokta oldu aslında. Bilgisayarımın üstüne sağ tıklayıp özellikleri açtığım zaman; "6420 @ 2.13 Ghz"/"1.60 Ghz 2.00 GB RAM" yazısı çıkmıyor karşımı. Acaba Windows XP, işlemci hızlarını doğru olarak görüp işleyemiyor mu, yoksa benim ekran kartına mı ihtiyacım var; çözemedim. Anakartı BIOS ayarlarından kontrol ettim ve overclocking açık değildi. Eğer, bilgisayar çok sayıda işlem yapmayıken enerji tasarrufu için kendiliğinden yavaşlamıyorsa, o zaman ne oluyor? Yardımcı olabilirseniz çok sevinirim. Alican Avcar

C: Merhaba Alican. Madem sordun, söyleyeyim; şu anda final sınavlarım bitti ve İstanbul'a geldim. FaFu'ya yazıları teslim etmek için saat 3:25'te PC başına oturdum ve siz sevgili okurlarımızın sorularını cevaplamaktan çok memnunum. Gelelim sorununa; ilk olarak anakart modelini belirttiğin için teşekkürler. Hemen ASUS'un sitesine girdim ve anakartının elindeki işlemciyi desteklemesi için bir BIOS güncellemesi gerektiğini gördüm. Bunun için ilk olarak <http://support.asus.com/download/download.aspx?SLanguage=en-us&model=P5NT%20WS> adresine gir ve en son BIOS'u indirip güncelle. Ben bakarken en son sürüm 1001 idi. Bunu yaptıktan sonra büyülü ihtimalle XP, işlemcini doğru bir şekilde görmeye başlayacaktır. Daha sonra ekran kartı sürücülerini ForceWare 175.16 sürümüne ve yonga seti sürücülerini de 9.64 sürümüne güncelle. Tüm bu işlemlerden sonra hala sorunlar varsa kasayı açıp ekran kartının sıcaklığını veya diğer bileşenlerin ısı durumuna bakabilirsin ama umuyorum ki güncellemelerden sonra buna gerek kalmayacaktır.

S: Merhaba tüm LEVEL çalışanları. Öncelikle, böyle güzel ve oyuncular için faydalı bir dergi çıkardığınız için size teşekkür ediyorum. Derginizi

uzun zamandır takip ediyorum ve bir oyun alacağım zaman ilk baktığım kaynaklardan biri sizsiniz. Size bir sorum olacak: Benim sistemim 2 GB RAM, Radeon X800 GTO (256 veya 512 MB ama standart modellerden daha fazla hafızası olduğunu hatırlıyorum.) ve 3.2 Ghz çift çekirdekli Intel işlemci. Bilgileri ve modelleri eksik yazdığım için özür dilerim fakat bilgisayarın faturasını bulamadım ve sistemi alalı yaklaşık iki sene oldu. Bu sistem ile COD4'ü oynayabilir miyim? Normalde bir sorun olmayacağıni sanıyorum fakat X800 serisinin pixel shader 3 destekli olmadığını hatırlıyorum. Ayrıca, ekran kartımı ve bir ihtimal işlemcimi de upgrade etmeye düşünüyorum. Oyunları yüksek ayarlıarda oynamaya düşkünüm ancak amacım olabilecek en süper donanımı almak değil. Şu anki monitörüm 17" ve daha büyüğünü almak istediğimi göz önünde bulundurarak kaç inçlik bir monitör ve bu monitöre uygun çözümünlükte oyun oynayabilmek için nasıl bir sistem önerirsiniz? Teşekkürler. Sinan

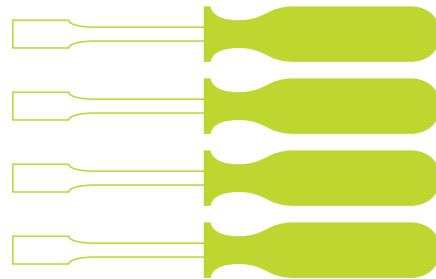
C: Biz teşekkür ederiz sevgili Sinan. Sistemin aslında ekran kartı hariç COD4'e hazır. Oyunun gereksinimlerine baktım; CoD4 sisteminde çalışabilir fakat sen oyunu yüksek ayarlıarda oynamak istiyorsan kesinlikle ekran kartını değiştirmelisin. Zira oyun için tavsiye edilen

sistemde shader 3.0 destekli ekran kartı yazıyor. Ekran kartı olarak sana 9600 GT veya 3870 önerilebilir. İleride de birinin çıkip sana "Oyun DX10.1 destekliyor ama senin kartta yok" demesini istemiyorsan tabii ki Radeon 3870 almalısın. Monitör olarak 19", en fazla 6 ms tepki süreli ve widescreen olmayan bir ürün tavsiye ederim.

S: Merhaba LEVEL ekibi, hiç uzatmadan hemen konuya girmek istiyorum. Bu yaza yeni bir masaüstü PC alacağım. Ekran kartı konusunda ikilemde kaldım. Bütün oyun ve PC dergileri nVidia 9600 GT'yi öneriyor. Ama forumlarda 8800 GT daha üstün görüülüyor. Fiyat önemi değil. Size hangisini tercih etmeliyim? Ayrıca, monitörüm 17" Philips 170X6. Bu monitör Crysis gibi üst düzey oyunlarda iyi bir performans verir mi ve ekran kartı ile monitör arasında uyumsuzluk yaşar mıymış? Sorularım bu kadar; derginiz gerçekten çok güzel, kolay gelsin. Utku Gülegeç

C: Sevgili Utku, öncelikle sondan başlayacağım ama ekran kartı ile monitör arasında bir uyumsuzluk olmaz zira monitöründe DVI girişi mevcut. Ekran kartı olarak 8800 GT, 9600 GT'den daha hızlı fakat ileride SLI yapacaksan 9600 GT almanızı tavsiye ederim. Zira bu kart SLI için biçilmiş kaftan. (Ayrıca 9600 GT'yi satarken -bu sayede- zorlanmazsınız.) Crysis'e gelince, monitörün performansla doğrudan bir alakası yoktur fakat monitörünün tepki süresi yüksek olduğu için (yüksek olması kötüdür.) oyunlarda "hayalet etkisi" dediğimiz ve göze pek hoş görünmeyen bir görüntü oluşturabilir.

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



SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri. Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD RS7X 6bit LAN	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5780X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Athlon 64 X2 6XXX	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q6XXX - Extreme
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 9600 GT / Radeon 38XX	HD 3870 X2 / HD 4870 / 2x9600 GT SLI / 9800 GTX / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC**MASS EFFECT**

Önce oyunda kullanabilmek için konsolu aktif hale getirmeniz gerekiyor ve bunun için Documents>BioWare>Mass Effect>Config klasörünü bulmanız gerekiyor. Bulduktan sonra Notepad'ı kullanarak BioInput dosyasını açın, “[Engine.Console]” satırını bulun ve aynı satra şunu yazın: ConsoleKey=Tilde Bu işlemi yaptıktan sonra artık oyun içinde konsolu “tuşu ile açabilir, aşağıdaki kodları girerek karşısında yazanları aktif hale getirebilirsiniz.

fly: Uçmayı aktif hale getirir.

GiveAllArmor: Tüm zırhları verir.

GiveAllBioamps: Tüm vücut güçlendiricilerini verir.

GiveAllOmniTools: Tüm Omni Tool'ları verir.

giveall: Zırhlar dışında her şeyi verir.

givexp #: # kadar tecrübe puanı verir.

walk: Uçuş modunu kapatır.

ghost: Duvarlardan geçebilmenizi sağlar.

**GALACTIC CIVILIZATIONS**

Oyunun hilelerini çalıştırabilmek için ilk önce eklenen paketini indirmelisiniz. Ardından options'a girerek, Cheats tuşuna basmalısınız. Ardından aşağıdaki kodları girerek, karşılıkla yazanları aktif hale getirebilirsiniz. Unutmayın ki hileleri her girdiğinizde puannız azalacaktır.

Ctrl + O: Anomalyi ekler.

Ctrl + A: Vuruş, hareket, saldırıcı ve savunma puanlarını ekler.

Ctrl + L: Tüm kaynak ve dünyaları önemli ırklara ekler.

Ctrl + B: Savaş gemisi.

Ctrl + U: Savaş sisini kaldırır.

Ctrl + C: Seçili gemiyi klonlar.

Ctrl + Y: Koloni gemisi yaratır.

Ctrl + V: Rasgele bir gemi yaratır.

Ctrl + E: Morality'yi düşürür.

Ctrl + H: Gemileri iyileştirir.

Ctrl + P: Seçili yıldız sistemindeki gezegen sınıfını artırır.

Ctrl + G: Morality'yi artırır.

Ctrl + J: Tüm insan kolonilerinin sosyal ve askeri projelerini tamamlar.

Ctrl + M: 1000 Dolar para kazanmanızı sağlar.

Ctrl + T: Teleport yapmanızı sağlar.

**UEFA EURO 2008**

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları alabilmek için, karşılıkla yazanları yerine getirmeniz gerekiyor.

Break the Hoodoo (10 puan): Penaltı atışlarında İngiltere'yi yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)

76 Shootout (10 puan): Almanya'yı penaltı atışlarında yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)

Pole Winner (10 puan): Polonya takımından Euzebiusz Smolarek ile Portekiz'i yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)

Hat-trick Healy (10 puan): Kuzey İrlanda'dan David Healy ile İspanya'yı hat-trick yaparak devirin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)

Conquer Europe (10 puan): UEFA EURO 2008'in en iyi 16 ülkesini yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)

UEFA EURO 2004™ Final (10 puan): Yunanistan ile Portekiz'i semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)

UEFA EURO 2000™ Final (10 puan): Fransa ile İtalya'yı semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)

UEFA EURO 1996™ Final (10 puan): Almanya ile Çek Cumhuriyeti'ni semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)

UEFA EURO 1992™ Final (10 puan): Danimarka ile Almanya'yı semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)

Online Sample (20 puan): İnternet üzerinden bir maç yapın. (Tek kişi)

Up for the Cup (25 puan): Online Cup maçını kazanın.

XBOX 360**DARK SECTOR**

Brutal Difficulty: Brutal zorluk seviyesinde oynayabilmek için oyunu bitirmeniz gerekiyor.

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için önce yanlarında yazanları yapmanız gerekiyor.

Prologue (10 puan): Birinci bölümü tamamlayın.

Exposure (10 puan): İkinci bölümü tamamlayın.

Baggage Claim (10 puan): Üçüncü bölümü tamamlayın.

Moths To The Flame (10 puan): Dördüncü bölümü tamamlayın.

The Shipment (10 puan): Beşinci bölümü tamamlayın.

The Bait (10 puan): Altıncı bölümü tamamlayın

Industrial Evolution (10 puan): Yedinci bölümü tamamlayın.

Threshold Guardian (10 puan): Dokuzuncu bölümü tamamlayın.

The Dark Sector (100 puan): Oyunu bitirin.

Dark Sector - Brutal Difficulty (110 puan): Oyunu Brutal zorluk seviyesinde tamamlayın.

Headhunter (10 puan): 30 düşmanı başını keserek öldürün.

Incinerator (10 puan): 30 düşmanı yakarak öldürün.

Electrician (10 puan): 30 düşmanı elektrik vererek öldürün.

Jack Frost (10 puan): 30 düşmanı dondurarak öldürün.

Finesse (40 puan): 30 düşmanı Aftertouch ile öldürün.

Hardball (35 puan): 30 düşmanı Power-throw ile öldürün.

Sharpshooter (10 puan): 30 düşmanı başına vurarak öldürün.

Colossus (50 puan): Colossus'u yenin.

Stalker (65 puan): Stalker'ı yenin.

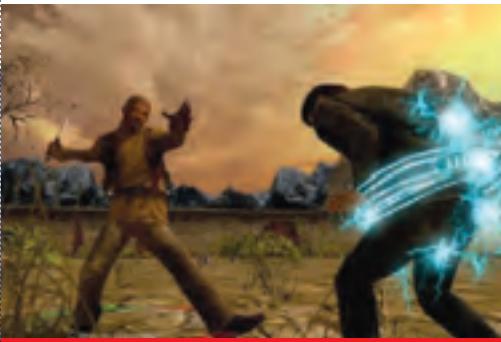
Nemesis (85 puan): Nemesis'i yenin.

PS2



IRON MAN

Mark I kostümünü açmak için Escape bölümünü tamamlayın.
Mart II kostümünü açmak için First Flight bölümünü tamamlayın.
Mark III kostümünü açmak için Fight Back bölümünü tamamlayın.
Tin Can Comic Book kostümünü açmak için Flying Fortress bölümünü tamamlayın.
Classic kostümünü açmak için Home Front bölümünü tamamlayın.
Silver Centurion kostümünü açmak için Showdown bölümünü tamamlayın.



JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Aşağıdakileri açmak için karşılarda yazanları yerine getirmelisiniz.

Unlocks War Trophy room: Oyunu bir kez bitirmelisiniz.
Replay chapters: Oyunu bir kez bitirmelisiniz.
Unlocks cutscene: Oyunu bir kez bitirmelisiniz.
When it's done (50 puan): Oyunu bitirin.

PS3



HOLIDAY SUN

Havalaların iyiden iyiye isindiği şunlarde sıcaklardan bunalıǵınızı hissediyor, kendinizi denize atmak için tatil köylerinin sunduğu cazip fırsatlar arasında kararsızlıklara düşüyor fakat hangisini tercih ederseniz edin halletmek zorunda olduğunuz işlerden dolayı bu cazip tekliflere kulaklarınızı kapatmak durumunda kalıyorsanız, sizi yakından ilgilendiren bir hile var. Telefonunuzu hemen kapatın ve bavulunuza toplayın. Nereye gittiğinizi kimseye söylemeden evinizden çıkm ve kendinizi doğr güne, herkesten uzak bir pansiyona atın arkadaşlar. Kendinizi tatil köylerinin o kategorize edilmiş hayat türine sokmak ya da dünyevi işlerin meşguliyetiyle sıkık yerine en güzel çözüm bu olacaktır, emin olun. Not: Bu hile, güzide tatil köylerimizi sevenler ve çalışmaktan artık nefes almayı bırakmış olanlar üzerinde çalışmamaktadır.

PSP



WARRIORS OROCHI

Aşağıdaki videoları, karşılarda yazanları yaptıktan sonra açabilirsiniz.

Credits: Bir hikayeyi bitirin.
Introduction: Bir hikayeye başlayın.
Sengoku (Samurai Warriors) Ending: Samurai Warriors hikayesini tamamlayın.
Shu Ending: Shu hikayesini tamamlayın.
Wu Ending: Wu hikayesini tamamlayın.
Wei Ending: Wei hikayesini tamamlayın.

Aşağıdaki karakterleri açmak için karşılardakileri yerine getirmelisiniz.

Da Ji: Oyundaki tüm bölümleri temizlemelisiniz.
Orochi: Tüm karakterlerin yanındaki Orochi'yi açmalısınız.
Meng Huo: Dördüncü bölümdeki Shu hikayesini tamamlamalısınız.
Zhu Rong: Dördüncü bölümdeki Shu hikayesini tamamlamalısınız.
Yuan Shao: Beşinci bölümdeki Shu hikayesini tamamlamalısınız.
Zhang Jiao: Üçüncü bölümdeki Sengoku hikayesini tamamlamalısınız.
Zuo Ci: Dört hikayeyi de bitirmelisiniz.



IRON MAN

Ultimate kostümünü açmak için oyunun hikaye modunu bitirmelisiniz.
Extremis kostümünü açmak için One Man Army vs. Ten Rings bölümünü bitirmelisiniz.
Classic kostümünü açmak için One Man Army vs. Mercs bölümünü bitirmelisiniz.
Mark I kostümünü açmak için One Man Army vs. AIM bölümünü bitirmelisiniz.
Hulkbuster kostümünü açmak için One Man Army vs. AIM-X bölümünü bitirmelisiniz.

GTA IV

Aşağıdaki telefon numaralarını oyun esnasında Niko'nun cep telefonundan tuşlayarak karşılaştıklarıları aktif hale getirebilirsiniz.

362-555-0100: Zırhınızı yeniler.
482-555-0100: Sağlığınıza, zırhınıza ve cephane-nizi yeniler.
267-555-0100: Polisler peşinizi bırakır.
267-555-0150: Peşinizdeki polis sayısını artırır.
468-555-0100: Hava durumunu değiştirir.
938-555-0100: Jetmax verir.
359-555-0100: Annihilator verir.
625-555-0100: NRG-900 verir.
948-555-0100: Müzik hakkında bilgi verir.
227-555-0142: Cognoscenti verir.
227-555-0175: Comet verir.
227-555-0147: Turismo verir.
227-555-0168: SuperGT verir.



GTA IV (İkinci Bölüm)

Geçen ay başladığımız GTA IV rehberine kaldığımız yerden devam ediyoruz. Niko ile birlikte bizler de Liberty City'nin suç dünyasına bulaştık bir kere. Ancak Roman'dan devraldığımız Amerikan Rüyası'ni gerçekleştirmek için daha çok badire atlatmamız gerekiyor.

Undress to Kill

Dwayne'in derdine derman olmak için striptiz kulübüné gitmemiz gerekiyor. İçeri girdiğinizde sol tarafınızda duran iki adamın konuşmasını dinleyin. İlerleyip sola döndüğünüzde, dansçılarından biriley konuşan yöneticiyi bulacaksınız. VIP katına çıkışın. Etrafi araştırdığınızda, odalardan birinde para sayan bir adam göreceksiniz; bu adamın içabına bakın. Yolunuza çıkanları temize havale ederek arka kapıdan çıkışın. Yöneticilerden biri kaçmaya başlayacak. Bir arabya attılarak peşine düşün ve işini bitirin. Niko, Dwayne'i arayarak görevi tamamladığını söyleyecek. Eve gidip takım elbiseni giyin. Playboy X'ten bir telefon gelecek. FM harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Final Interview

Internet kafeye giderek nete girin. Ana sayfada, Ligner and Shister reklamını göreceksiniz. Reklama tıklayın ve sayfaya ulaşığınızda, career butonuna tıklayarak iş başvurusunda bulunun. Telefon rehberinize Lawyers sekmesi eklenecek ve Niko, Francis'i arayacak. Hemen ardından Playboy X'ten bir telefon alacaksınız. Bu telefondan sonra X ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

The Holland Play

Playboy X, Niko'dan Dwayne'i öldürmesini isteyecek. Şaşırmanız gerek yok; burası Liberty City ve Teletubby Diyarı'ndan çok daha karanlık bir dünya. Yine de Niko olumlu bir yanıt vermeden mekanandan ayrılarak. Haritada, U harfi ile işaretlenen noktaya gidin.

Portrait of a Killer

Bir polis aracını çalarak, polis ağına bağlanın. Fotoğraf veritabanını araştırın. Bilgisayar size UL'nin göndermiş olduğu resmi gösterecek. Hedefinin adı Adam Dimayew. Bir sonraki adında, bilgisayar size Adam'ın yerini gösterecek. Mekana ulaştığınızda, UL sizi arayarak bölgedeki tüm korumaları öldürmenizi söyleyecek. Kattaki herkesi temizledikten sonra bir üst kata çıkışın. UL'den bir telefon daha alacaksınız. Algonquin'e gidin. Dwayne siz arayıp Playboy X'i öldürmenizi isteyecek. Ardından, avukat siz arayarak ertesi güne bir randevu verecek. Haritada U harfinden doğru ilerleyin. Önce Dwayne sonra da avukat iş randevusu için arayacak.

Dust Off (Ödül: 7000\$)

Alabildiğiniz kadar silah, cephe ve zırh alın. Sarı noktaya

doğru ilerleyin. Bir helikopteri yerden takip etmeniz gerekiyor. Helikopterinindi yerin girişindeki korumaları öldürün. Bir sniper tüfeği bu işlemi oldukça kolaylaştıracaktır. Helikoptere atlayın ve işaretli noktaya gidin. Göre bittikten sonra, Playboy X sizi arayarak bir seçim yapmanız için sıkıştıracak. Ya Dwayne ya da Playboy X; ikisinden birini öldürmeniz gerekiyor.

The Holland Play

(İkinci Bölüm)

Playboy X'i öldüreceğini varsa yalım. (Ben öyle yaptım.) Haritada X ile işaretlenen noktaya doğru ilerleyin. Playboy X'e ulaşmak için önce etrafındakileri öldürmeniz gerekiyor. İçerdekileri temizledikten sonra balkona çıkışın ve Playboy'un peşinden gidin. Sokağa indiğinizde aracılı korumalarla karşılaşacaksınız. Önce şoförü öldürerek kendinizi sağlamla alın; sonra Playboy'u takip edin ve silahlardan biriyle bu karakterin işini bitirin. Niko, Dwayne'i arayarak müjdeyi haberini verecek. Yeni evinize gidip uyuyun; avukatla olan randevunu hazırlızınız.

Final Interview (İkinci Bölüm)

Binaya girdikten sonra resepsiyonisti takip edin. İş görüşmesi başlayacak. Ara sahneden sonra kalkıp işini bitirin. Masadaki dosyayı alın. Bu noktadan sonra, karşınıza çıkan korumaları ve polisleri temizleyerek binadan çıkışın gerekiyor. Binadan çıktıktan sonra bir araca atlayın ve izinizi kaybettirin. Dosyaları Francis'e götürün ve haritadaki FM işaretli noktaya gidin.





Holland Nights (Ödül: 5000\$)

Yüklenebildiğiniz kadar silah ve cepheye yüklenin. Francis'in söylediğiniz yere gidin. Burada ufak bir savaş çıkacak. Hedefiniz ise binanın ikinci katında bulunuyor ve yoluza çıkan herkesi temizleyerek bu hedefe ulaşmanız gerekiyor. Hedefinize yaklaşığınızda kaçmaya başlayacak, siz de onu takip edeceksiniz doğal olarak. Ancak kurbanınızın peşinden giderken küçük bir orduyu temizlemeniz gerekiyor. Hedefinizi öldürdükten sonra bir araç çalın ve izinizi kaybettirin. UL sizi arayacak.

Paper Trail (Ödül: 7500\$)

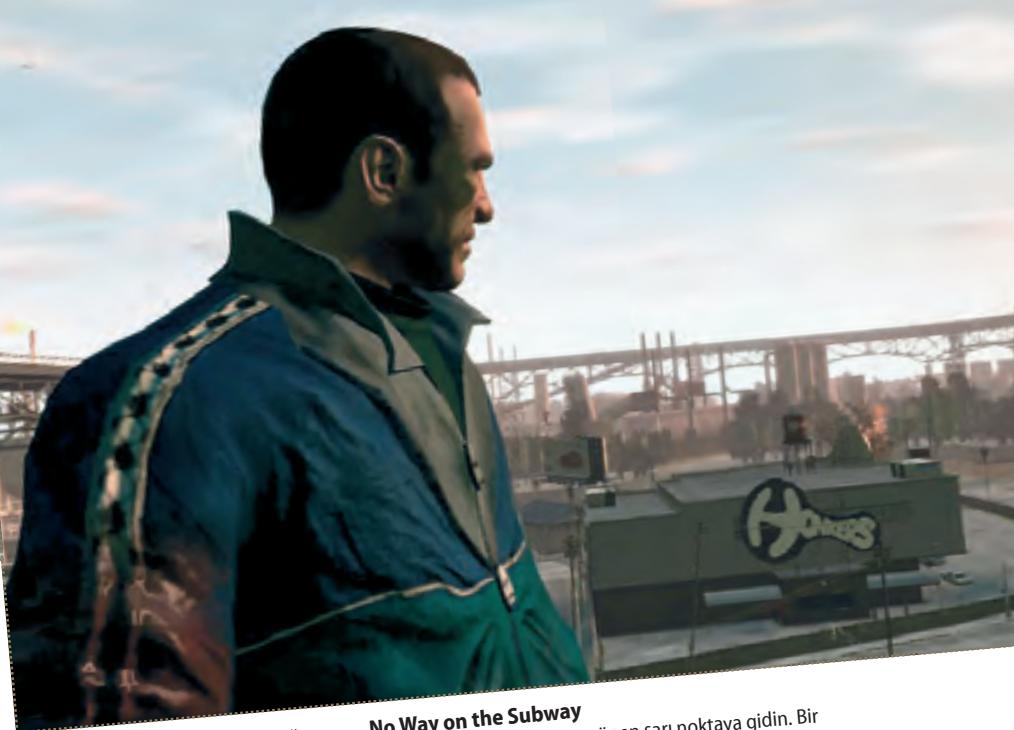
Little Jacob'ı özleyenlere müjde niteliğinde bir görev bu. Little Jacob ile helikopteri binin ve düşman helikopterini bulun. Jacob ateş ederken helikopteri uğrun bir açıda tutmanız gerekiyor. Jacob işi halledene kadar helikopteri takip edin. Görev tamamlandıktan sonra helikopteri güvenli bir şekilde yere indirmeniz gerekiyor. UL'yi arayıp görevin tamamlandığını söyleyin ve haritada FM harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya doğru yola çıkmak.

Lure (Ödül: 5000\$)

Francis'ten görevi aldıktan sonra, işaretli arabaya binin. Arabaya bindikten sonra ise yanıp sönen sarı noktaya doğru ilerleyin. Bu noktaya ulaşınca arabadan inip Francis'i arayın. Kırmızı bir kapısı olan binaya girin ve çatıya çıkmak. Ara sahnedede hedefin telefon numarasını öğreneceksiniz. Cep telefonunuzla bu numarayı arayın. Kurbanınız telefona doğru ilerlerken işini bitirin ve Francis'i arayıp müjdeyi verin.

A Long Way to Fall (Ödül: 8500\$)

Haritada RB harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin. Mekana vardığınızda RB'nin size verdiği resimdeki adamı arayın. Biraz sağ tarafta doğru ilerlediğinizde onu göreceksiniz zaten. Yumrukları nızla adamı konusmaya ikna edin. Asıl hedefinizin bulunduğu binaya girip 20. katta çıkışın. Asansör kullanmanızı taşıyın ediyorum. Asansörden indikten sonra köşelere dikkat ederek ilerleyin. Daireye girin ve mutfaktan sağlık paketini alın. Hedefinizi sinsiçe takip edin. Yolda öldürmeniz gereken korumalarla karşılaşacağınız. Korumaların işini bitirdikten sonra karşılaştıktan sonra kendine hedefinizi hale getirin. Niko, çatının kenarına ilerleyerek hedefinizi hale getirin.



Ray'ı arayarak görevi tamamladığını bildirecek. Şimdi RB harfleri ile işaretli olan noktaya gidebilirsiniz.

Taking in the Trash (Ödül: 9000\$)

Bu iş basit bir kuryelik görevi. Ancak çöplerle muhatap olmanız gerekeceğinden, takım elbiseni (hala üstündedeysen) çıkarmanızı tavsiye ediyorum. Çöp kamyonuna binin ve yükleme noktalarında durun. İşaretli yere gidin ve park edin. İşte hepsi bu. Görevi bitirdikten sonra RB işaretli olan noktaya dönün.

Meltdown (Ödül: 9500\$)

İşaretli noktaya doğru ilerlediğinizde Luca ve adamlarının arabalarına binip kaçmaya çalışıklarını göreceksiniz. Hem onları takip edin. Bir süre devam ettikten sonra kaza yaparak araçtan inmek zorunda kalacaklar. Bu fırsatı yararlanarak Luca'nın adamlarının işlerini bitirin ve asıl lokmanı peşine düşün. Luca tuvaletlerden birinde saklanacak. Saklandığı yere dalıp silahlarınızdan biriyle işini bitirin ve elmasları alın. Ray'le buluşup elmasları teslim edin ve RB'nin mekanına gidin.

Museum Piece

Müzeye gidin ve işaretli noktaya doğru ilerleyin. İşler ters gidecek ve kaçmanız gerekecek. Yolunuza çıkanları öldürerek binadan çıkışın. Hiz yapabilen bir arabaya atlayın ve gazi kökleyin. Ray sizden dönenizi isteyecek; RB işaretinin gösterdiği noktaya doğru gidin.

No Way on the Subway

Motosiklete binin ve yanıp sönen sarı noktaya gidin. Bir motosiklet çetesini temize havale etmeniz gerekiyor. Rayların üzerinde ilerlerken trenlere dikkat edin. Hepsi öldükten sonra, Niko Ray'i arayacak. Ray bir süre sonra sizin tekrar arayarak yeni bir görev verecek.

Weekend at Florian's

Dört kapı bir araba bulun ve görevdeki tüm elemanların arabaya binmesini bekleyin. Adamlardan biri size yolu tarif edecek. Florian'ın dairesinin önünde inin. Burada çok ilginç şeyler öğreneceksiniz. Bernie, telefon rehberinize eklenecek. Haritada RB harflerinin bulunduğu noktaya geri dönün.

Late Checkout (Ödül: 11000\$)

Bu görevde Isaac'in ölmesi gerekiyor. Majestic Hotel'e gidin ve sağ tarafınızda kalan asansöre binin. Koridorlarda korumaları temizleyin ve merdivenlerden çakar yolunuza devam edin. Soldaki kapidan bir koruma çıkacak; korumanın çıktıığı kapidan ilerleyin. Yukarı çıkmak ve soldaki odaya girin. İşte hedefe ulaştınız; Isaac'ı öldürün ve merdivenlerden devam edin. Temizlikçi asansöründen inin ve bir arabaya binerek olay yerinden hızla uzaklaşın. Ray'den bir mesaj alacaksınız ve Bell, telefon rehberinize eklenecek. Roman sizin tekrar arayarak büyük bir görevi yerine getirdiğinizde dair hayırlı haberler verecek. Haritada BC harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Union Drive (Ödül: 6250\$)

Bernie'nin yardımına ihtiyacı var. Arabaya yanıp sönen sarı noktaya gidip aracınızı park edin. Karşısına çıkan adamı takip edin ve Bernie'yi alın. Daha sonra hedefi takip ederek işini bitirin. Brucie sizin tekrar arayacak. DM harflerinin olduğu yere gidin.

Smackdown (Ödül: 6500\$)

Derrick'e yardım etmemiz gerekiyor ve ona yardım edebilmek için bir polis aracı çalmanız gerekecek. Polis aracını çaldıktan sonra izinizi kaybettirin ve aracı park ederek polis ağına bağlanın. Ağda Bucky Sligo ismini arattırın. Bir sonraki





ekranda Bucky'nin yerini tespit edeceksiniz. Hemen işaretli noktaya gidin. Niko, Derrick'i arayacak. Polis arabasını işaretli yere park edin. Bucky'yi yavaşça takip edin. Bir binanın önünde durup arabadan inecek. Vakit kaybetmeden işini bitirin. İçerideki adamları da temizleyin ve izinizi kaybettirin. Ray size bir mesaj atarak Alderney'deki bir daireyi size verdiği söylenecek. Haritada BC ile işaretli olan noktaya doğru devam edin.

Buoys Ahoi (Ödül: 6500\$)

Bernie'yi aracınızla alip Firefly Adası'na götürün. Burada işler karışacak. Dimitri'nin adamları karaya çıkan kadar takip edin ve karaya çıktıkları anda işlerini bitirin. Daha sonra Bernie'nin yanına dönün. Haritada DM harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Babysitting (Ödül: 7000\$)

Derrick'in teknnesine binin ve Kim'in teknnesine doğru ilerleyin. Derrick ateş ederken tekneleri ortadan kaldırın, bir süre sonra tepenizde bir helikopter belirecek. Oyun size işaret verdieneninde ayağa kalkın ve roketatarla helikopteri vurun. Kalan tekneleri temizleyin ve Kim'i takip etmeye devam edin. Görev tamamlandığında DM ile işaretlenmiş olan noktaya dönün.

Tunnel of Death (Ödül: 7500\$)

Packie siz arayarak kamyonla yapacağınız bir görev verecek ve kamyonun nerede

olduğu haritanızda gösterecek. Kamyonu bindiginizde Packie sizi tekrar arayacak ve görevin detaylarını anlatacak. İşaretli yere giderek tünelin çıkışını kapatmanız gerekiyor. Konvoy yaklaşırken sniper tüfeğinizle korumaları haklayın. Hemen ardından, izinizi kaybettirerek sarı noktaya dönün. Arabanızı değiştirin ve işaretli yere doğru devam edin. Son olarak Aiden'i ortadan kaldırın ve J harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Pegorino's Pride (Ödül: 10500\$)

Bir başka kalabalık görev dah... Arabaya binin ve görevdeki diğer adamları da binnelerini bekleyin. Herkes bindikten sonra işaretli yere gidip aracı park edin. İşaretli tüfeğialdıktan sonra ise soldaki binaya girin ve sağda merdivenlerden yukarı çıkarık işaretli noktada bekleyin. Başlarının üzerinde kırmızı ok işaretli beliren adamları sniper tüfeğinizle haklayın. Pegorino'nun peşine düşün ve çevredeki binalarda sizi haklamaya çalışan düşmanların işlerini bitirin. İşte bu noktadan sonra işler daha da karmaşık bir hal alacak. Karşınıza çıkan hırsızları ateş etmeden takip edin. Kısa bir süre sonra kaza yapacaklar; arabadan indiklerinde hepsini öldürün. Parayı



geri aldıktan sonra Pegorino'nun yanına dönün ve J harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Payback

Pavano'ları takip edin, bir süre sonra kaza yaparak araçtan inecekler. Altı adamın hepsini olay yerinde öldürün ve izinizi kaybettirin. Haritada PB harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Catch the Wave (Ödül: 7500\$)

İşaretli yere ulaştığınızda bir kamyon bulacaksınız. Kamyonu binin ve işaretli noktaya aracı park edin. Buradaki uyuşturucu kaçakçılarının icabına bakmanız gerekiyor. İşaretli noktaya doğru ilerleyin ve tekneye binerek Bell'i takip edin. İki bot peşinize düşecek; sürücülerine ateş ederek bu bottardan kurtulun. Bell'i bir süre daha takip ettiğinizde görevi tamamlamış olacaksınız. Haritada J harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Flatline (Ödül: 13000\$)

Jimmy'nin yardıma ihtiyacı var; onun söylediği hastaneye girdikten sonra sağa dönün ve resepsiyonda bekleyin. Bir süre sonra bir doktor gelece. Doktoru takip ederek soyunma odasına gidin ve işaretli noktaya ilerleyerek üstünüze değiştirin. Odadan çıkış resepsiyon masasının yanındaki kapıdan girin. Soldaki koridorun sonuna kadar devam edin. Jimmy'nin belirttiği hedefi ortadan kaldırıldıktan sonra peşinize düşecek olan korumaların işlerini bitirin. Hastaneden çıkışa hızlı bir araba çalın ve izinizi kaybettirin. Haritada PB harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Trespass (Ödül: 10500\$)

Bir roketatar edinin. Hemen ardından, Phil'i arabanızla alın ve fabrikaya gidin. Fabrikaya ulaşığınızda tüneli kullanarak bodrum katından girin. Bu görev için söylemeyecek fazla şey yok; siper alarak ilerleyin ve yolunuza çıkan herkesi temizleyin. Çatıya çıktığınızda görevdeki hedefiniz olan Charlie bir helikoptere binerek kaçmaya çalışacak. Rokettatarınızla hemen işini bitirin. Niko, Phil'i arayarak görevi tamamladığını söyleyecek. Haritada GM harflerinin bulunduğu noktaya gidin.

I'll Take Her (Ödül: 9500\$)

Gracie Ancelotti'yi kaçırmamanız gerekiyor. Bir internet kafeye gidin ve ana sayfadaki erotik site ilanına tıklayın. 662 ile başlayan numarayı görene kadar sayfanın altına doğru devam edin. Telefon rehberinize yeri bir isim eklenecek. Bu ismi aradıktan sonra onun evine gidin. Evine vardığınızda arabanızı binecek. Aracınızı dikkatli kullanın zira





Gracie işinizi zorlaştıracak. İşaretli noktaya vardiktan bir süre sonra Packie araya-
cak. Haritada G harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Liquidize the Assets (Ödül: 14000\$)

Sağda doğru ilerleyin. Çöp kutusunun üzerine çıkin ve duvara tırmanın. Havalan-
dırma kanallarını takip ederek tırmanmaya devam edin. Sniper'ı ve yerdeki diğer
adamları temizleyin. Yukarı çıkip yanınızda gelen korumalarla dikkat edin. Etraf
temizlenince binadan çıkışın. Ancak karşınıza öldürmeniz gereken yeni düşmanlar
çıkaracak. Onları da haklayarak ilerleyin; hemen ilerde kamyonetleri göreceksiniz.
El bombası veya roketatar kullanmak sizin oldukça kolaylaştıracaktır. Görev
bittiğinde, Niko, Gravelli'yi arayacak. Ardından UL'den bir telefon alacağınız. Niko
da Roman'ı arayarak bu telefon trafğini sonlandıracak.

That Special Someone

Roman'ın yanına gidin ve onu arabaniza alın. Hava limanına giderek aracınızı
işaretli noktaya park edin. Bir süre sonra Darko'yla yüzleşeceksiniz. Darko'ya ne
yapacağınız tamamıyla size kalmış. Roman'la birlikte Brucie'nin yanına dönün.
Haritada, ellerini havaya kaldırılmış bir figürle gösterilen noktaya gidin. Gracie'nin
resmini çekin ve Packie'ye gönderin. Bu işlemden bir süre sonra GM harfleri ile
işaretlenen noktaya dönün.

She's a Keeper (Ödül: 9750\$)

Gracie bagajda olduğu için arabayı oldukça dikkatli bir biçimde kullanmanız ge-
rekiyor. Yavaş ve dikkatli bir ilerleyin. Arabalı düşmanlar yolunu çakacak; kendi
arabanızın mümkün olduğunda az hasar almasına dikkat ederek devam edin.
İşaretli noktaya park ettığinizde bu görev de tamamlanmış olacak.

Diamonds are a Girl's Best Friend

Packie'nin arabasına (Bagajında Gracie'nin olduğu araba.) binin ve değişim tokusun
yapılacağı yere gidin. Ortalık biraz karışacak. Arabaların arkasına siper alarak
adamlarıını bitirin. Packie'yi takip edin ve yukarıdaki adamları öldürün. Packie
ile ayrıldıktan sonra düz gidin. Biraz ilerledikten sonra Packie ile tekrar bir araya
geleceksiniz. Görev bittikten sonra Jimmy'den bir telefon gelecek. Haritada J
harfinin bulunduğu noktaya gidin.

One Last Thing

Niko'nun önemli bir seçim yapması gerekiyor. Dimitri'yi sevdığınızı hiç sanmı-
yorum; bu yüzden büyük ihtimale doğunuz Dimitri'yi ortadan kaldırımı tercih
edeceksiniz. Haritada kırmızı insan figürüyle işaretli olan noktaya gidin.

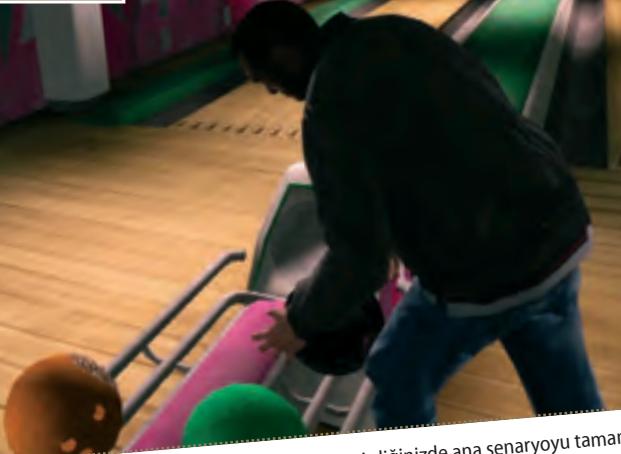
A Dish Served Cold

Dimitri, ambarda, H'nin yüklemesini denetleyecek. Köprüye gidip kapıları açın.
Haydut çetesinden önce korumaları öldürün, sonra bir üst seviyeye çıkin. Gözet-
leme yapısına doğru ilerleyin, köprüyü bu yapının tepesinde bulacaksınız. Kuzey
doğu yönünde kalan gemiye binin ve buradaki üç korumayı ortadan kaldırın.
Doğu tarafındaki merdivenleri kullanarak ilerleyin. İçerde kargo kilidini açmak
için, arkanızdaki yeleği yakalayarak, kolu kullanın. Şimdi aynı yoldan aşağı inin.
Karşınıza çıkan herkesi öldürün ve botun ortasındaki açık kapaklardan ibaret olan
kargo kilit girişine ulaşın. Tam o anda Dimitri'yi göreceksiniz. Korumaları öldürün,
köşelere siper alarak ilerleyin. Korumalarla bir çift el bombası fırlatın, geriye kalan-

XBOX 360 ACHIEVEMENT PUANLARI

- 5 Puan: Cut Your Teeth: Multiplayer'da rank kazanın.
5 Puan: Lowest Point: Roman's Sorrow görevini tamamlayın.
10 Puan: Retail Therapy: Arkadaşınızdan silah alabilme yeteneğini açın.
10 Puan: Pool Shark: Arkadaşlarınızdan birini kumarda yenin.
15 Puan: King of QUB3D: QUB3D'da en yüksek skora ulaşın.
10 Puan: Courier Service: Tüm kurye görevlerini tamamlayın.
5 Puan: It'll Cost Ya: Taksiele, adalarla geçmeden tam bir tur atın.
10 Puan: One Hundred And Eighty: Dartta, sadece üç atışta 180 puanlık
skora ulaşın.
5 Puan: Fed The Fish: Uncle Vlad görevini tamamlayın.
10 Puan: Driving Mr. Bellic: Taksinin özel yeteneğini çın.
5 Puan: Warm Coffee: Başarılı bir randevunun ardından davet alın.
15 Puan: Off The Boat: İlk görevi tamamlayın.
15 Puan: Finish Him: Dört dakika içinde, ateşli silah kullanmadığınız 10 dö-
vüş kazanın.
25 Puan: Genetically Superior: 20 sokak yarışında birinci gelin.
30 Puan: Wheelee Rider: Motosiklet üzerinde, en az 150 mt. boyunca tek te-
kerlek üzerinde gidin.
10 Puan: Gobble Gobble: Bowlingde 3 kez arkaya arkaya row yapın.
30 Puan: Rolled Over: Tek kazada beş takla atın.
50 Puan: Walk Free: Dördüncü derecedeki aramma seviyesinde iken izinizi
kaybettirin.
20 Puan: Chain Reaction: 10 saniye içinde on aracı havaya uçurun.
40 Puan: One Man Army: Altıncı aranma seviyesinde beş dakika boyunca
hayatta kalın.
10 Puan: Order Fulfilled: Tüm Exotic Order görevlerini tamamlayın.
15 Puan: Manhunt: Most Wanted görevlerini tamamlayın.
20 Puan: Cleaned The Mean Streets: Polis bilgisayarını kullanarak 20 suç-
lu yakalayın.
5 Puan: Sightseer: Liberty City'deki tüm helikopter turlarına katılın.
10 Puan: That's How We Roll!: Helikopterin özel yeteneğini açın.
55 Puan: Half Million: 500,000 Dolar biriktirin.
10 Puan: Impossible Trinity: Museum Piece görevini tamamlayın.
20 Puan: Full Exploration: Oyundaki tüm adaları açın.
20 Puan: You Got The Message: Stevie Vehicle Theft görev serisini tamam-
layın.
30 Puan: Dare Devil: Tüm stunt hareketlerini tamamlayın.
20 Puan: Assassin's Greed: Dokuz suikast görevini tamamlayın.
50 Puan: Endangered Species: Oyundaki tüm gizli kutuları toplayın.
40 Puan: Under The Radar: Oyundaki tüm büyük köprülerin altından heli-
kopterle geçin.
10 Puan: Dial B For Bomb: Bombanın yerleştirilmesi için telefon açın.
10 Puan: Gracefully Taken: I'll Take Her görevini tamamlayın.
20 Puan: Liberty City (5): Arkadaş olabileceğiniz tüm karakterle tanıştıktan
sonra, hepsi ile olan arkadaşlık seviyenizi %90'a çıkarın.
5 Puan: No More Strangers: Oyundaki tüm "random" karakterlerle tanışın.
10 Puan: That Special Someone: That Special Someone görevini tamam-
layın.
60 Puan: You Won!: Son görevi tamamlayın.
30 Puan: Liberty City Minute: Oyunun tüm görevlerini 30 saatten az bir sü-
rede tamamlayın.
100 Puan: Key To The City: Oyunu %100 oranında tamamlayın.
10 Puan: Teamplayer: Ranked multiplayer'da, karşı takımдан beş oyuncu
öldürün.
10 Puan: Join The Midnight Club: Aracınıza fazla hasar vermeden ranked
multiplayer'da bir oyunu kazanın.
15 Puan: Fly The Co Puan: op: Ranked oyunda; Deal Breaker, Hangman's
NOOSE ve Bomb da Base II'de yüksek skora ulaşın.
10 Puan: Taking It For The Team: Tüm ranked multiplayer oyunlarda kaza-
nan takımda oln.
10 Puan: Top Of The Food Chain: Ranked multiplayer oyunda, 20 oyuncu-
yu pistol kullanarak öldürün.
20 Puan: Top The Midnight Club: 20 araba yarışında (ranked multiplayer)
birinci olun.
20 Puan: Wanted: Multiplayer'da en yüksek rütbeyle ulaşın.
30 Puan: Auf Wiedersehen Petrovic: Tüm multiplayer oyunları ve araba
yarışlarını, her iki tarafta da kazanın.
10 Puan: Let Sleeping Rockstars Lie: Multiplayer'da oyunun yapımcılarının
birini öldürün veya bu unvana sahip olan başka bir oyuncuyu öldürün.





↳ lari da SMG veya tüfek ile temizleyin. Dimitri'ye sert bir şekilde vurun ve tabancayla işini bitirin. Dimitri'nin saklandığı yerin solundaki kapiya doğru ilerleyin. Mutfağa girin ve tekeyi terk edin. Roman sizi arayacak. Ardından ise Niko, Kate'i arayacak.

Mr. & Mrs. Bellic

Kate'in yanına gidin ve kornaya basarak arabanızı binmesini sağlayın. Kate'i dününün yapılacağı kiliseye götürmeniz gerekiyor. Niko, Roman'ı baş göz etmenin mutluluğu içinde yeken Jimmy, Kate'i ezecek. Little Jacob, Niko'yu alarak dairelerimizden birine götürürek. Alabildiğiniz kadar silah ve cephaneyi alın. LJ ve Roman ile buluşacağınız noktaya ilerleyin.

Out of Commission

Ve işte son görev! Arabaya binin. Pegorino'nun tetikçileri ortaya çıkacak ve bir SUV'ye bineceker. Peşlerine düşün ancak saldırmayın. Bir ara sahne izleyeceksiniz. Adamlar eski bir gazino binasının önünde duracaklar; Pegorino'nun saklandığı yer işte burası. Siper alın ve sniper tüfeğinizle mümkün olduğunda fazla gangster temizleyin. Binaya sağ taraftan yaklaşarak, merdivenlerden çatıya çıkışın. Burada, menzilinizde kalan korumaların büyük bir kısmını ortadan kaldırabilirsiniz. İnin ve ön kapıdan binaya girin. Karşınıza çıkan tüm düşmanları ortadan kaldırarak ilerleyin. Pegorino'yu takip edin, bir tekneye atlayarak kaçmaya başlayacak. Motosiklete atlayın ve Pegorino'yu kıydan takip edin. Bir süre sonra haritanızda da işaretlenen bir rampa göreceksiniz. Mümkün olduğunda hızlı bir biçimde rampadan atlayın ve helikoptere ulaşın. Helikopterle hedefi takip edin ve helikopteri indirerek takibe devam edin. Pegorino'nun işini bi-

tirdiğinizde ana senaryoyu tamamlamış olacaksınız.

VIGILANTE VE MOST WANTED GÖREVLERİ

GTA IV'te yapabileceğiniz polis görevleri iki gruba ayrılmıştır. Vigilante görevlerinde isimsiz suçuların pesine düşerken, Most Wanted görevlerinde belirli suçuları ortadan kaldırmanız gerekiyor. Polis görevlerine başlamak için bir polis arabasına ihtiyacınız olacak. Bir polis arabasını ele geçirmenin en kolay yöntemi, 911'i aramak. Polisler, bulunduğunuz yere geldikten sonra etrafi kontrol etmek üzere araçlarından ineceler. Bu fırsatı değerlendirek arabayı çalabilirisiniz. Araç park halindeyken, polis bilgisayarına girerek görevleri aktif hale getirebilirsiniz.

Vigilante görevleri için suçların kaydedildiği menüye girip son rapor edilen suçları inceleyebilirsiniz. Bu suç ve suçlardan birini seçtiğinizde, göreve başlamış olacaksınız. Olay yerine ulaşmak için son derece kısıtlı bir süreniz var. Ancak olay yerine ulaşığınızda geri sayım duruyor. Bu görevler genellikle basit olsalar da zaman zaman kalabalık gruplarla mücadele etmek zorunda kalacağınız durumlar da olacak. Daha önce de belirttiğim gibi Most Wanted görevlerinde ise belirli bir suçlu ortadan kaldırmanız gerekiyor. Bu suçların listesini aşağıda bulabilirsiniz:

Maxwell Caughlin

Maxwell'ı, South Bohan'daki bir arabanın içinde bulabilirsiniz. Arabasına birkaç kez çarptığınızda araçtan inecék. Arabayı havaya uçurmaya da deneyebilirisiniz. Görevin tamamlanması için hem Maxwell'ı hem de şoförünü öldürmeliyiniz.

Scott Guzowski

Dukes'ta ikamet eden Scott'ı parkta bulabilirsiniz. Yanında da üç arkadaşınız.

AÇILABİLİR ÖZELLİKLER VE ARKADAŞLIK BONUS'LARI

- Annihilator Helicopter: Tüm güvercinleri öldürün.
- Rastah Color Huntley Suv: 10 paket teslimat görevi tamamlayın.
- Sınırsız mermi: Oyunun %100'ünü tamamlayın.
- Helikopter desteği: Brucie ile olan arkadaşlığınıza %70 seviyesine çıkarın.
- Açıl durum desteği: Dwayne ile olan arkadaşlığınıza %60 seviyesine çıkarın.
- Bomba yüklü araç: Packie ile olan arkadaşlığınıza %75 seviyesine çıkarın.
- İndirimli silahlar: LJ ile olan arkadaşlığınıza %60 seviyesine çıkarın.
- Bedava taksi: Roman ile olan arkadaşlığınıza %60 seviyesine çıkarın.



olacak. Hepsini birden arababayla ezmeyi veya onlara doğrudan yaklaşarak çatışmaya girmeyi tercih edebilirsiniz.

Antonio Rivette

Antonio'yı, Broker'daki tren istasyonunda iki arkadaşıyla beraber doluşırken bulacaksınız. Siper alarak merdivenlerden çıkışın ve üçünün de işini bitirin.

Rodrigo Stavnes

Yine Dukes'te bulabileceğiniz bu suçlu, sizi görür görmez kaçmaya başlıyor. Rodrigo'nun yanındaki birini gördüğünüz yerde temizledikten sonra diğer üçünün peşine düşün.

Fernando Tisdel

Fernando'yı, Hove Beach'te bir arabanın içinde bulacaksınız. Sizi görür görmez o ve adamları ateş açacaklar. Arabanız atlatabilirlerde tur atın, arabalarına yeterince hasar verdığınızda arabanın inmek zorunda kalacaklar. İndiklerinde hepsini ezip geçin.

Tyler Pickrel

Bohanda, çeşmenin yanında bulabileceğiniz Tyler'ı kolayca ezbilirsiniz.

Preston Pecinovski

Bohan'da bulacağınız Preston ve dört arkadaşını ortadan kaldırmak için onlara doğrudan yaklaşarak duvarın arkasında siper alın. Onların da kendi arabalarının ardında siper aldıklarını görebileceksiniz. Yüksek təhrib gücüne sahip silahlarıyla arabaları yok etmeye

çalışın. Eğer belirli bir süre içinde hepsi öldüremezseniz, arabalarına binip dağılıyorlar. Bu durumda yapılabilecek en iyi şey, görevi tekrar alabilmek için bir süre beklemek.

Alonso Goralski

Francis Havalimanı'na gidin. Önce arabadaki hedefin işini bitirin. Pom-pali tüfek kullanan diğer adamın işini bitirebilmek için siper almayı ihmal etmeyin.

Bert Reker

Broker bölgesinde Bert'ü bulacaksınız. Kalabalık grup gözünü korkutmasın, siper alarak hepsini kolayca ortadan kaldırabilirsiniz.

Freddy Paparo

Dukes bölgesine doğru ilerleyin. Arabaya ateş ederek içerdekilerin inmesini sağlayın ve inenleri tek tek temizleyin.

Shon Kikuchi

North Holland'a gidin. Sizi görünce kaçmaya çalışacak. Arabaya bindiğinde işini bitirmeye çalışın. Eğer yeterince hızlı olamazsanız hızlanmaya başlıyor. Peşine düşün ve işini bitirin.

Jimmy Kand

Northwood'daki bir binanın birinci katında bulabileceğiniz Jimmy'nin işini bitirebilirsiniz.

Simon Nashly

Simon ve çetesini katlara yayılmış durumdadır. Siper alarak hepsini öldürürebilirsiniz.

Tommy Francovic

Tommy'i, Castle Garden City'de bula-





caksınız. Sizi görünce motosiklette atlayarak kaçmaya başlayacak. Arabanızla çarparak işni bitirebilirsiniz.

Barry Lamora

Yanındakileri öldürdükten sonra, Barry'nin peşine düşün. Bir araca binmesine fırsat vermeden öldürmeye çalışın.

Lino Friddell

Lino ve arkadaşını Middle Park civarlarında bulabilirsiniz. Kuzeye gittiğinizde park etmiş haldeki SUV'u göreceksiniz. Arabaya binmek için geldiklerinde onları ezebilirsiniz.

Juan Haimo

Star Junction'ın kuzeyine ilerleyin. Motosikletleri gördüğünüzde durup ateş etmeye basın. Kaçanları arabanızla ezebilirsiniz.

Christov Mahonvic

Fishmarket'a doğru ilerleyin. Güneye ilerleyerek, sniper tüfeğinizle bu suç grubunun işni bitirin. Kalanları temizlemek için binaya girdiğinizde ise işiniz çok kolay olacak.

Marty Boldenow

Güneyden yaklaşın ve işlerini bitirin. Bu görevde siper alarak ilerlemek işinizi oldukça kolaylaştıracaktır.

Noel Katsuda

Noel' Tudor'da bulabilirsiniz. Güneybatı yönünden yaklaşın ve duvarın üzerinden bir el bombası sallayın. Ardından içeri girip kalanları temizleyin.

Rodney McEniry

Bechem'in arkası sokaklarından birinde konuşlanmış olan Rodney'nin işni, güney tarafından yaklaşarak bitirin.

Glenn Lushbaugh

Sizi görünce arabasıyla kaçmaya başlayacak olan Glenn'in arabasına ateş edin ve işni bitirin.

Phil Bacerra

Görev yerinde geldiğiniz zaman iki kamyon göreceksizez. Herkesi öldürün ve görevi tamamlayın.

Sergi Szerbin

Sergi, pay & spray'de saklanıyor. Mağazanın önüne yaklaşın ve sniper tüfeğinizi kullanın. Kalanları temizlemek için içeri girin.

Mervin Eskuchen

Burada izleyebileceğiniz en iyi strateji, arabadaki adamları vurmak. Hareket ederlerse tekrar arabanıza binin ve takip edin. Bu işlemi hepsi ölene kadar tekrarlayın.

Frederick Harrison

Tudor'daki eski köprüün yanına gidin. Keskin nişancı tüfeğinizi kullanarak hepsini kolayca öldürebilirsiniz.

Keenan Burdett

Keenan ve çetesi, Leftwood'taki bir otoparkı mesken edinmişler. Güneydeki kapıdan girin. Girişteki soda makinesinden bir soda alarak sağlığını doldurabilirsiniz. Kuzeye devam edin. Yukarı katlara çıkin. Çatıya ulaşığınızda sırtınızı gökyüzüne veren ve uzaktan işlerini bitirin. Girişteki soda makinesinden bir soda alarak sağlığını doldurabilirsiniz.

GÜVERCİNLER (FLYING RATS)

GTA IV'te, "flying rats" adı verilen birtakım güvercinerler göreceksizez. Liberty City'de tam 200 tane güvercin var. Güvercinerin bulundukları yerleri bu rehbere siğdırmanız mümkün değil. Bu yüzden gözünüzü açık tutmanızı öneriyorum. Tüm güvercinerleri öldürdüğünüz zaman, oyunu %100 dereceyle bitirmeye biraz daha yaklaşmış olacaksınız.

SUIKAST GÖREVLERİ

Suikast görevleri, Truck Hustle adındaki görevi tamamlamanız ardından açılıyor. Görevleri, Alderney'deki bir telefonun önünden alıyorsunuz. Ödülnüz de bu telefonun yanında bırakılıyor.

Water Hazard

Fixer'la konusuktan sonra tekneyi bulun. Kırmızı okun gösterdiği adamı vurun. Yanındaki adamın da işini bitirdiğinizde görevi tamamlamış olacaksınız.

Derelict Target

Bina ve pick-up'ın arasında duran adamların işni bitirin. Binaya girip birinci kata çıkin. Nöbetçileri öldürün ve çatıya çıkıp hedefinizi öldürün.

Bailing out for good

Hedefiniz polis karakolundan çıktıktan sonra bir arabaya binecek. Araba binmeden işni bitirin. Bu görevi tamamlamak için sadece hedefi öldürmeniz yeterli olacaktır.

R.U.B. Down (Ödül: 4000\$)

Üç hedefiniz de motosiklet üzerinde. Uzaklaşmalarına fırsat vermeden onları ortadan kaldırın. Eğer uzakla-

şırla, takip edip yakalamız gerekiyor.

Industrial Action (Ödül:

7500\$)

Güneyde yer alan Industrial Park'a gidin. Kuzeye giderek sniper tüfeğinizi kullanın. Kalanların işni bitirmek için yanlarına gidin.

Taken Out

Bu görevde, hedefiniz bir konvoyla birlikte ilerlerken bulacaksınız. İzlenebilecek en iyi strateji, hedefin şoförünü vurarak arabadan inmesini sağlamak. İndiği anda işni bitirin.

Migration Control (Ödül:

3000\$)

Telefonun yakınına bırakılmış olan roketatarı alın. Hedefin bulunduğu noktaya vardığınızda bir helikopterle karşılaşacaksınız. Hedefin helikoptere binmesini bekleyin ve roketinizi ateşleyin.

Dead End

Arabayı takip edin. Bir ara sokağa sapacak ve duracak. Tebrikler, pusuya düşTÜNZ! Sokağın çıkışına mümkün olduğunda yaklaşın ve sırtınızı sağlamla alarak işlerini bitirin.

Hook, Line and Sinker

Hedefiniz, bir teknede. Haritanızdaki işaretin takip ettiğinizde bir tekne bulacaksınız. Tekneye binerek hedefinize doğru yaklaşın. Burada ufak bir takip sahnesi yaşayacaksınız. Tekneyi batırana kadar ateş etmeye devam edin.



The Suffering

Korkutucu gerçeği öğrenmek ve hayatı kalabilmek için karanlıkta kıyısıya bir yaşam mücadelesi

Bir hapishane, ölüm cezasına çarptırılmış bir mahkum için ne kadar kötü olabilir? Torque, ailesini öldürmekten hükümlü olarak cezasını çekeceği hapishaneye girerken, ani bir depremin ortalığı yerle bir edeceğini ve cehennem kaçını yaratıkların her yeri istila edeceğini tahmin bile edemezdi. Böyle bir fırsatca (!) şans mı, kör talih mi denir bilinmez fakat kahramanımız (!) Torque bu fırsatı kullanıp hapishaneden sıvışmak için harekete geçiyor; işte bu noktada da kontrolü biz ele alıyoruz.

The Suffering'in tarzının Resident Evil'ı anımsattığını söyleyebilirim. Gerçek ben bu tür oyunlara daha çok "Alone in the Dark tarzı" demeyi tercih ediyorum ama fark etmez; her ikisini de seviyorsanız, zifiri karanlığın içinde pusu kurmuş grotesk yaratıkların olduğu bir adadan kaçmaya çalışacağınız The Suffering'e bayılacağınızdan eminim.

Hayatımıza pahasına cehenneme girmek > The Suffering, aksiyon / korku türünü tam anlamıyla temsil eden bir oyun. Oyunun aksiyon kısmı, sizi parçalamak için üstünüze gelen grotesk yaratıkları vurmaktan yorulacağınız kadar yoğun ve oyuncuya sürekli mücadele etmeye zorluyor. Benzerlerinin aksine The Suffering, istediğiniz zaman first person oynama imkanı sunarak çalışma anlarına renk katıyor. Third person,

büyük kullandığınız anlarda çok faydalıken, üzerinize onlarca yaratık koşuyorsa oyunu first person olarak oynamanız sizinizi kolaylaştıracaktır. Bir tavsiye vermek gerekiyor; first person oynarken sırtınızı bir duvara dayadığınızdan emin olmanız öneririm. Çünkü tam çatışmanın ortasında kendinizi kaybetmişken, tavandan yanınızda süzülen bir Slayer'ın yaklaşlığını fark edemeden olmuş olabileğinizsiniz. Aksiyon dozunu desteklemek için yapmış olacaklar ki oyunun zor halinde bile mühimmat sıkıntısı çekmeden ortalığa kurşun kusabiliyorsunuz. Oyunun başında döner bıçağı gibi bir silah ile idare etmek zorundayken daha sonra tabanca, pompalı, makineli tüfek ve el bombası gibi -bir hapishanenin olmazsa olmazı- tezhiatlari kullanabiliyorsunuz.

The Suffering sadece "nişan al, tetiğe basılı tut ve kurşun yağıdır" şeklinde ilerleyen bir oyun değil. Öldürdüğümüz her bir düşman sayesinde insanlık meter denen çubukumuz biraz daha doluyor. Bu göstergeler tam olarak dolduğu zaman kahramanımız Torque "cennet" moduna geçip devasa bir yaratığa dönüşüyor. Bu sayede kalabalık düşman grupları kürdan kirar gibi temizleyebilirsiniz ama ne yazık ki bu moda geçmenin bir bedeli var. Değişim gecen Torque'nin gücü her saniye azalmaya başlıyor ve etrafında bir sürü yaratığın olduğunu da hesaba

katarsanız cinnet moduna geçerek savaşmanın doğru zamanlama gerektirdiğini tahmin edebilirsiniz. Torque'nin bu moddayken öldürdüğü her yaratık için gücünü artırması, söylediğim olumsuz tabloyu dengelemiş gibi görünüyor.

Korku ve hikaye örgüsü

Dediğim gibi, oyun her detayıyla basit bir "nişan al ve tetiğe bas" tarzı aksiyon oyunu kalibinin dışına çıkarıyor. Bu konudaki en önemli iki etken yaratıklar ve hikaye örgüsü. Oyundaki yaratıkların altında Stan Winston'ın imzası var. Şimdi "ne var bunda" diyebilirsiniz ama bu adının Alien ve Predator gibi filmler için çalıştığını söylesem merakınızı biraz gidermiş olurum herhalde. Issız bir adadaki hapishanede olmak -düsünce olarak- yeterince ürkütücü bir atmosfer

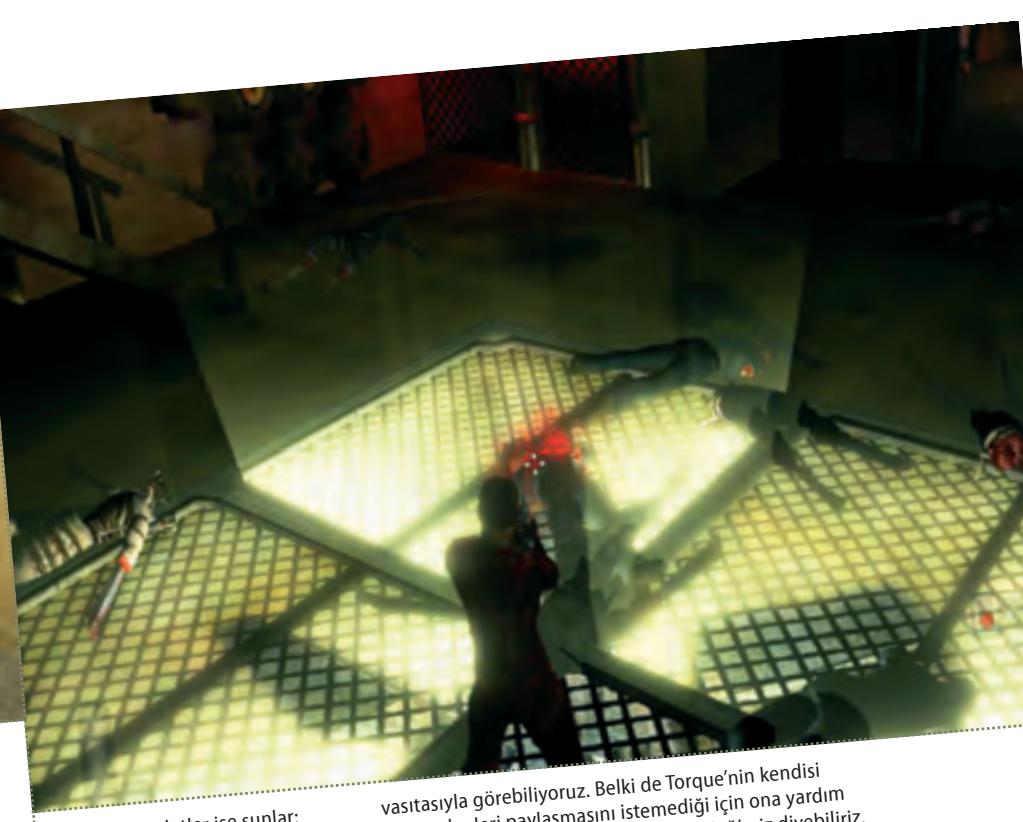
TÜRKİYE'NİN EN FOK SATAN OYUN DERGİSİ
TAM SÜRÜM
LEVEL
TAM SÜRÜM





sağlarken, tasarımını fazlaıyla iyi olan cehennem kaçını grotesk yaratıklarla savaşmak, oyunun korku içeriği açısından tam not almasını sağlıyor. Hikaye örgüsü ise oyunu birkaç kez bitirmenizi sağlayacak cinsten. İlk olarak oyun boyunca birçok NPC ile karşılaşacaksınız. Bunların bazıları gardıyan, bazıları ise mahkum olacak. Duruma göre hepсинin farklı bir hikayesi olduğundan onlarla karşılaşığınız zaman bazı tercihler yapmanız gerekecek. Örneğin, nefret ettiğiniz bir gardiyana yardım edip onu kurtarabilir, hiç umursamadan yanından geçebilir ya da onu öldürübilirisiniz. Oyun boyunca karşınıza çıkacak bu seçeneklere vereceğiniz tepkiler, oyuncunun sonunda ailenize ne olduğunu anlamasını sağlayacak. Eğer iyi yolda ilerlerseniz ailenizin olduğu fotoğraf belirginleşecek fakat kötü yolda ilerlerseniz resim gitgide solacak. Bu şekilde terazinin hangi tarafında olduğunuzu anlayabilirisiniz. Oyunu bitirdiğinizde ise yaptığıınız terchlere göre bir sonla karşılaşacaksınız.

Hayaletler>Oyunda ilerledikçe yaratıklar ve NPC'ler dışında hayaletlerle de karşılaşacaksınız. Bunlara aileniz de dahil; karınız tercih yapmanız gereken bazı noktalarda size müdahale etmeye çalışacak ve eğer kötü bir karar verirseniz sizden en uzaklaşacak. Oyun boyunca karşılaşacağınız en



önemli hayaletler ise şunlar:

Hermes T. Haight: Hermes, Abbott hapishanesinde çalışmış eski bir mahkum ve bir gün gaz odasında intihar ederek kendi sonunu getiriyor. Bu yüzden ne zaman karşınıza çıksa -Ghostbusters'taki yeşil hayalet gibi- etrafi yeşil bir gazla çevrilir oluyor. Kendisi bizi genelde kötü kararlar almaya itiyor ve bu yönde bizi ayartmaya çalışıyor.

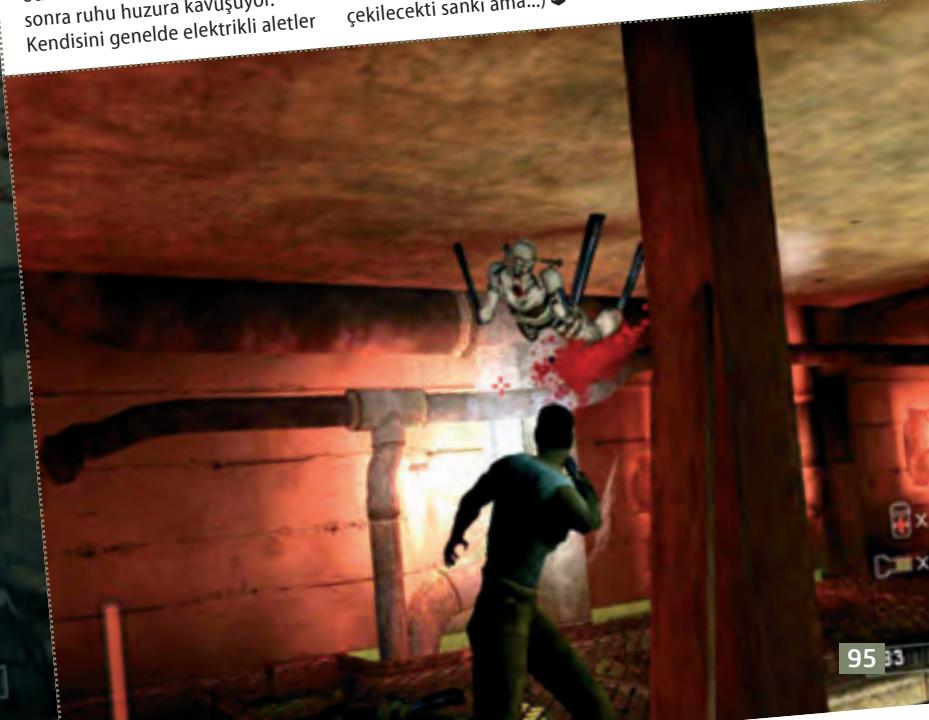
Horace Gauge: Horace, hapishanedeki mahkumlardan biri. Kendisi hapishanedeyken karısının ne işler çevirdiğinden şüphelendiği için mahkumlara tanınan özel karde -koça ziyaret izinlerinden birinde eşini öldürür- ve bu yüzden elektrikli sandalye ile cezalandırılıyor. Ruhu da aynı eziyeti çeksin diye tekrar tekrar aynı cezayı alıyor fakat elektrikli sandalye odasında Torque'ye yenildikten sonra ruhu huzura kavuşuyor. Kendisini genelde elektrikli aletler

vasıtısıyla görebiliyoruz. Belki de Torque'nın kendisi ile aynı kaderi paylaşmasını istemediği için ona yardım etmeye çalışıyor. Horace'a bizim iyi meleğimiz diyebiliriz. (Duygulandım. - Şefik)

Yaratıklar> Her yaratığın görünüsü, çektiği işkenceyi temsil eder şekilde hazırlanmış ve hepsi de birbirinden tehlikeli. Örneğin Slayer'lar kollarından ve bacaklarından çıkan keskin kılıçlar sayesinde duvarlarda ve tavanda yürüyerek ani saldırılara yapabiliyor fakat işığa karşı zayıf kalıyor. Torque'nın feneri bu yaratıkları sersemletirken daha güçlü ışık kaynakları ise yanmalarını sağlıyor. Mainliner'ları ise zehirli şırınga fırlatan garip yaratıklar. Bir kan gölünde kaybolup diğer bir kan gölü ya da su birikintisinde aniden karşınıza çıkabiliyor. Hatta cinnet moduna girip ortağı kasıp kavururken, attıkları şırınga ile sizi tekrar normal hale çevirebiliyor. Bu yüzden onlar karşısında sürekli hareket halinde olmalı ve attıkları şırıngalarдан her daim sakınmalısınız.

Oyunun atmosferi genellikle karanlık olduğu için el fenerinizi kullanmanızı tavsiye ederim. Karanlık bir köşeyi incelemeden geçip giderken oraya pusmuş bir yaratığın arkanızdan haince saldırmasına maruz kalabiliyorsunuz.

The Suffering oynanış sistemi, hikayesi ve yaratık tasarımları ile aksiyonu ve korkuyu garanti eden başarılı bir oyun. Anlatıklarından sonra cehenneme gitmeye hazır mısınız? (The Suffering'in bir de sinema filmi çekilecekti sanki ama...) ☺



İSTILA & İMPARATOR

Ozan Gümüş, uzun zamandır tek başına oyun geliştirmekte olan bir oyun sevdalısı. Gümüş, İstila ve İmparator adında iki oyun ve birçok küçük oyun geliştirmiştir ve 11 yaşından beri bu işe ilgileniyor.



Ozanın ilk projesi olan İstila'nın gayet ilginç bir hikayesi var: Ozan daha ilkokul sıralarındayken kafasını Sid Meier'in Colonization'ına takmış. Oyundan etkilenen Ozan, 2000 yıllarında İstila'yı yazmaya başlamış. İstila, siz bu satırları okuduğunuz sırалarda tamamlanmış olacak. Peki, bunca yıl Ozan ne yaptı; İstila'nın tamamlanması neden bu kadar uzun sürdü? Elbette ki tek başına olması Ozan için büyük bir dezavantajdı. Gelin, bu süreci Ozan'ın kendi ağızından dinleyelim:

"LEVEL, İstila'nın Beta 2 demo'sunu 2003 Mayıs ayında dağıtmıştı. Aradan beş yıl geçti ve ancak

bugün, shareware olarak dağıtımına başlayabildim. Aradan bu kadar uzun zaman geçmesinin sebebi, oyunu 2004 yılında sıfırdan yazmaya başlamam. Bunu yapmak zorundaydım çünkü ilk İstila'da neyin, nerede ve nasıl yapılması gerektiğini öğrenmemiştim. Ne var ki öğrenme süreci yapım süreci ile çakışınca birçok detayı yanlış tasarladığımı fark ettim. İlk İstila bir basamaktı ve o basamak sayesinde sonraki aşamaya geçebildim. Örneğin, İlk İstila'da, bir saklama işlemi 40 MB'lık bir dosya yaratıyor; oyun, DirectX kullanmadığı için yavaşlıyor ve yapay zeka fazla düşünüyordu. Grafikler de biraz amatörceydi.



Ama demo'yú oynayanlardan birçok e-mail aldım; neredeyse herkes, oyunu çok sevdigini ve tam versiyona nasıl ulaşabileceğini soruyordu. Demo'yu çıkartarak herkese bir söz vermiş oldum ve bu sözü tutabilmek için son dört yıldır İstila'nın bu son hali için çalışıyorum."

Ozan, oldukça detaylı bir oyun olan İstila'da stratejik kararların yapay zeka tarafından uygulanmasını sağlamalarının kendisini zorladığını belirtiyor ve yapım sürecinin uzamasını buna bağlıyor.

Sıra tabanlı strateji türünün en popüler oyunu olan Civilization ile birçok konuda benzerlikler taşıyan İstila, aynı zamanda kendine özgü özelliklere de





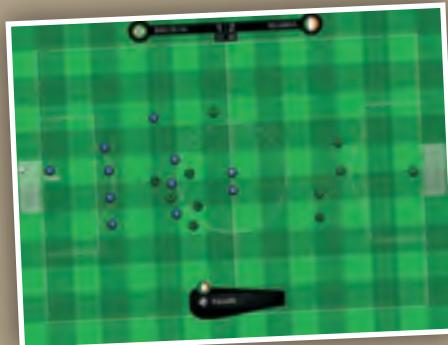
sahip. Oyunda 35 farklı ünite bulunuyor. Savaşlarda kullanılacak olan askerlerle birlikte... Ayrıca köy kurmak, yol yapmak, ormanları biçip tarla alanları açmak ve dağlarda maden aramak için işçi ünitesi ve şehirler arasında ürün taşımak ve gerektiğinde ticaret yapmak için "kervan" gibi ilginç birimler de oyuna dahil edilmiş. Oyuna başlarken her oyuncuya en basit askeri ünite olan Cengaver ve İşçi veriliyor. İşçi ile ilk şehir kuruluyor ve zamanla asker üretimine başlanıyor. İlk başta sadece Cengaver üretilmeliyken, yeni bilim dalları bulundukça yeni üniteler üretilmeliyor ve yeni binalar inşa edilebiliyor. Yine oyuncunun başlarında, tahlil ambarı ve hammaddeleri gelişmiş ürünler dönüştüren dört temel bina yapılabiliyor. Her bina, şehrin gelişimine katkı sağlıyor. Örneğin, tapınaklar, mutluluğu artırıyor; okullar, bilimsel gelişmeyi hızlandırmıyor; askeriye, asker üretim hizmini artırıyor. Ayrıca diğer devletler arasında saygınlık ve güçlü bir şekilde var olabilmek için bütçe geniş olmalı; halktan vergi toplanabiliyor ve üretilen ürünler satılıklıyor ve kazanılan altınlarla yeni şehirler kurulabiliyor. Oyunda ilerledikçe devletler büyüyor ve aralarında savaşmaya başlıyor. Rakiplerin şehirlerini ele geçirmek oyuncuya büyük güç sağlıyor ancak oyuncu, kendi şehirlerinde de savunmayı elden bırakmamak zorunda.

İstila'nın demo'sunda oyunu 1000 yılina kadar oynayabilirsiniz; oyunun tamamını oynamak için seri numarası satın almanız gerekiyor. Bunun için oyunun demo'sunda yer alan "Seri numarası al" düğmesine tıklamanız yeterli olacaktır.

Ozan'ın bir diğer projesi ise "İmparator" adlı menajerlik oyunu. Yaklaşık olarak dört yıldır yapım aşamasında olan İmparator'da, oyuncu, 48 milli takımından birini seçip onu, diğer 47 takımın yer aldığı turnuvada şampiyonluğa ulaştmaya çalışıyor. Oyuncu; kadroyu belirleyebiliyor, maç içerişinde oyuncu değiştirebiliyor, alt yapıdan yetişen

oyuncuları takıma katabiliyor, prim bütçesi ve bilet fiyatı gibi detayları belirleyebiliyor, saha içindeki dağılımı ve takımın taktığını düzenleyebiliyor. Ayrıca yardımcı antrenörleri işe alabiliyor ve haftalık çalışmaları düzenleyebiliyor. Maçlar kuşbakışı, 2D olarak izlenebiliyor.

Oyuncuların top kapma / pas / hız / teknik / şut gibi beş ana kabiliyeti bulunuyor; bu kabiliyetlerin puanları 1'den (en kötü) 7'ye (en iyi) kadar değişkenlik gösteriyor. Oyun beş turdan oluşuyor. İlk turda sekiz grup var; her grup altı takımından oluşuyor ve ilk ikiye giren bir üst tura çıkarıyor. İkinci turda 16 takım dörder takımla, dört gruba dağılıyor ve ilk ikiye girenler çeyrek finale yükseliyor. Ardindansa birer maça finale kadar gidiliyor.



Ozan, projesinin yabancı oyuncularla rekabet edebileceğini düzeyde olduğuna ve Türkiye'de sevileceğine inanıyor ancak dağıtımlı için bir sponsora ihtiyaç duyuyor.

Peki, tüm bu oyular nasıl programlandı? Ozan, İstila ve İmparator'u programlarken Delphi ve Delphi'nin DirectX paketini kullanmış. Coğu oyun yapımcısı C++ kullanmasına rağmen Ozan, Delphi'de kendisini çok rahat hissettiğini söylüyor. Beta sürümlerinden sonra İstila'nın son versiyonunun yapımında da Delphi kullanmaya devam etmiş.

Bu satırları okuyan ve oyun yapımına meraklı olan herkes için Ozan'ın söyleyecekleri var; tecrübelerinden yararlanmanızı öneririm:

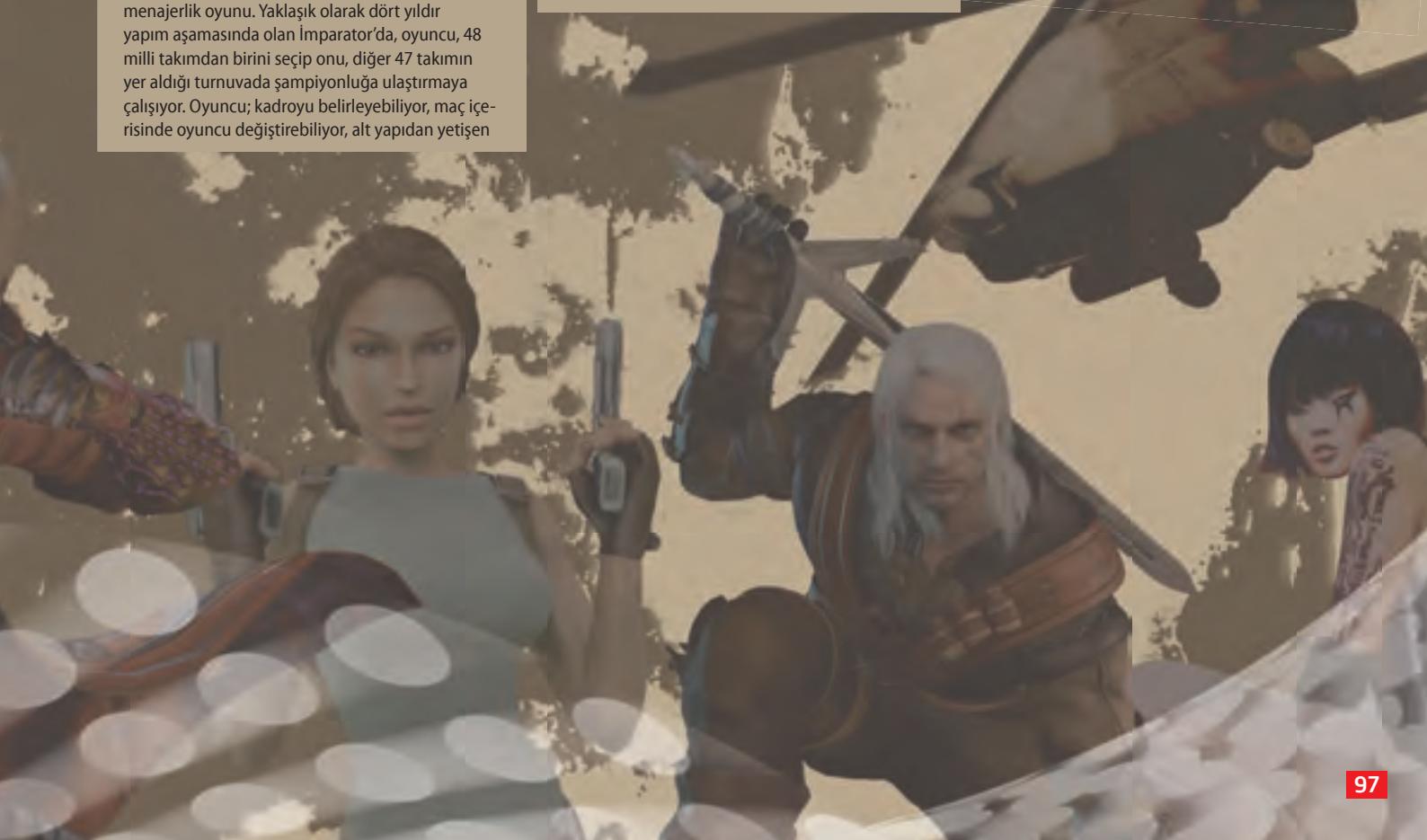
"Delphi, oyun yapmak için gereklili olan araçlara sahip ancak Borland'in Windows'a satılmamasından

sonra işler değişti. Bu dilde çok rahat olsam da yeni başlayanlara C++ ve Java ile çalışmalarını tavsiye ederim. Delphi kullanırken çok yalnız kalabiliyorsunuz. Ayrıca Delphi'de kendinizi çok geliştirensiz bile -ileride- sizden mutlaka C++ bilgisi istenecektir.

"Oyun yapımcılığı" nankör bir meslektir; işe başlayacak olanların öncelikle bunu bilmesi ve kabullenmesi lazımdır. Yıllarca uğraşıp yaptığınız oyun, bir - iki saatte kırılabilir. Ayrıca -özellikle ülkemizde- geliştirilen projelerde sonuca ulaşma olasılığı düşüktür ama imkansız değildir. İnsanlar genelde bu işe biraz uğraştıktan sonra ortadan kayboluyorlar; forumları takip edenler görevbilirler. Eğer oyun yapmayı düşünüyorsanız bunun uzun bir süreç olduğunu çalışma arkadaşlarınıza ve kendinize anlatmalısınız. Bir diğer önemli not şu: Mutlaka basit oyular yaparak işe başlamalısınız. Hatta en basitlerini yapın. Sonra bu oyunu freeware olarak dağıtan ve gelen tepkileri değerlendirin. Böylece sonraki aşamaya eskisinden daha donanımlı bir şekilde geçmiş olacaksınız."

Ozan'a katılmamak elde değil. Kendisine LEVEL olarak tam destek veriyoruz. Ozan'ın oyuları hakkında bilgi almak isteyenler www.ozangumus.com adresine girebilirler.

**Oyunlarla ilgili yazan, çizen herkesi
Oyun Atölyesi'ne bekliyoruz:
atolye@level.com.tr**



METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid'e şöyle bir göz atıp gizliliğe dayalı bir aksiyon oyunundan ibaret olduğunu söylemek, binlerce parçadan oluşan büyük bir bulmacanın tek bir parçasına göre resmin bütününe dair yorum yapmak kadar yersiz olacaktır. Metal Gear Solid, bir taraftan savaşı, insanı ve hatta oyun olarak kendi varlığını sorgularken, diğer yandan oyundaki "gizli duvar"lardan pek çوغunu yıkmayı başardı.



MGS UYARLAMALARI

Pek çok filmin ve kitabın oyunlara ilham kaynağı olduğunu biliyoruz. Ancak söz konusu olan MGS olunca tam tersi söz konusunu olabiliyor. Metal Gear adını taşıyan ilk roman, 1989 yılında Alexander Frost tarafından yazıldı. Oyunun senaryosundan neredeyse tamamen bağımsız olarak yazılan romanda, Foxhound ismi, Snake Men olarak değiştirilmiştir. Metal Gear Solid adını taşıyan ve Raymond Benson tarafından kaleme alınan roman ise geçtiğimiz Mayıs ayında okurlarla buluştu. Romanların yanı sıra, Japonya'da 18 bölümük bir radyo oyunu yayıldı. 2004 yılında ise, IDW tarafından 12 sayılık bir çizgi roman serisi yayıldı. Merakla beklenen Metal Gear Solid filmi hakkında bildiklerimiz ise yönetmen koltuğunda Kurt Wimmer'in oturacağından ve senaryosunu Hideo Kojima'nın kaleme alacağından ibaret.



Bir oyundan bekleyeceğiniz şeyler aşağı - yukarı bellidir. Salondaki kocaman kanepeye veya odanızdaki emektar koltuğa gömülmüş bir halde oyun oynarken, tek istediğiniz -çoğunlukla- biraz eğlenmektir. Ateş eder, yaratıkları keser, orduları yönetir ve yanında çeşni olsun diye Bollywood filmlerine taş çıkartan uyduruk ara sahneler izlersiniz. Uzun yıllar önce, sıradan bir baba öyleden sonrasında, Metal Gear Solid'ın birinci diski PlayStation'ın içindeki ilk turlarını atarken, aśa unutamayacağım bir tecrübe yaşayacağımdan habersizdim. İlk defa, bir oyun beni düşünmeye ve insanoğlunun varlığını sorgulamaya davet etti. Metal Gear Solid'ı defalarca bitirdim. Ve Raven her öldüğünde, ruhu kuzgunların ruhlarına karışır gökyüzüne yükselirken onu saygıyla selamladım.

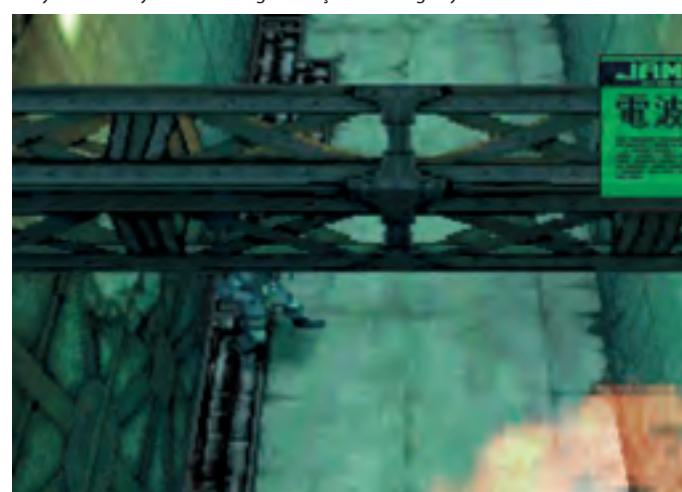
Metal Gear Solid; Metal Gear serisinin ilk oyunu olmasa da, seriyi bir efsaneye çeviren bölümdü. MSX ve ardından NES platformlarında oyuncularla buluşan Metal Gear başarılı olsa da, dahi yapımcı Hideo Kojima, yapmak istediklerinin çok küçük bir bölümünü projeye aktarabilmişti. Kojima'nın yaratmak istediği dramatik atmosfer, 8 bitlik konsolların kısıtlı yeteneklerinin oldukça ötesinde bir teknoloji gerektiriyordu. Metal Gear Solid (MGS) projesini rafa kaldırın Kojima, PlayStation'ın çıkışıyla birlikte NES'te yapamadığı pek çok şeyi bu yeni platformda yapabileceğini fark etti. 10 kişilik çekirdeklər bir ekiple yola çıkan Kojima, 1996 yılında MGS üzerinde çalışmaya başladı. Kojima'nın sinema, felsefe, psikolojiye olan ilgisini ve modern dünyanın çırın oyunaına olan hassasiyeti MGS'yi oyun tarihinde eşsiz bir yere taşıyacaktı. Kojima

San'ın kafasındaki senaryo tüm detaylarıyla şekeitenlenirken, ofisteki mesai saatleri oldukça yoğun geçiyordu. Kojima, oyunda görmek istediklerini tasarımcı Shinkawa'ya iletir, Shinkawa da ekibi yönlendirek bu isteklerin oyuna dahil edilmesini sağlıyordu. Kojima, bu noktada Shinkawa'nın biraz ası davranışlığını söyleyecekti. Örneğin, Kojima, Otacon karakterini şişman, beysbol şapkası takan ve kod yazarken gofret yiyen bir tip olarak tasarlama-sına rağmen, Shinkawa'nın direktifleri sonucunda ortaya aklı başında ve nispeten karizmatik olan bir Otacon çıktı. Hatta oyuna bir ninja ekleme fikri

de tamamıyla Shinkawa'ya aitti. Kojima ise Ninja'nın kim olacağına ve neden orada bulunacağına karar verdi. Öte yandan programcılar, PlayStation'ın limitlerini zorlayan yeni araçlar geliştirmeye başladı. Yakınlaşan objelerin poligon sayıları artarken, uzakta kalan objelerin poligon sayısı azalıyor ve böylece konsolun gücünü daha verimli bir biçimde kullanmak mümkün oluyordu (Bu modelin, o zaman için oldukça yaratıcı bir fikir olduğunu da ekleyelim.) Kojima, MGS'nin beta'sında yer alan CGI videoları, tasarımın ilerleyen aşamalarında kaldırdı. Bu kararına gerçekce olarak, CGI videolar ile gerçek zamanlı oyun dünyası arasındaki görsel farkın, atmosferi zedeleyebileceğini gösterdi. Bu sırada Kojima ile Shinkawa, yeni Snake'in görünümü konusunda ortak bir karara vardılar. "Sessizce ilerlemesi gerekiyordu," diyor Kojima, "Kedi gibi olmalıydı ancak öte yandan güçlü bir duruş olmalıydı." Düşmanlar içinse, "Biraz aptallar, değil mi?" diyecektili. "Öyle olmaları gerekiyordu. Başlangıçta aynı rotada yürümeyen, çok 'dikkatli' düşmanlar tasarladım ancak bu, oyunu kabul edilemeyecek kadar zor bir hale getirdi."

Oyundaki silahların mümkün olduğunda inandırıcı görünümlerini isteyen Kojima, dört kişilik bir ekiple Amerika'ya giderek Mori adındaki bir askeri uzmanla görüştü. Bir SWAT ekibinin eğitimini izleyen Kojima ardından askeri eğitim merkezindeki tankları inceledi.

Üç yıldan uzun süren bir geliştirme sürecinin ardından piyasaya çıkan MGS, altı milyon gibi çok yüksek bir satış rakamına ulaştı. Üstelik, oyuncuların pek çoğu için MGS'nin finalini izledikleri gün, evlendikleri veya üniversitesi kazandıkları günden çok daha değerliydi. ☀



Hidayet Türkoğlu... 2007 - 2008

NBA sezonunun MIP'si (En Çok Gelişme Kaydeden Oyuncu)... Magic koçu Stan Van Gundy'nin saha içindeki beyni, lideri... Orlando taraftarının sevgilisi, biricik "Hedo"su... Biz Türkiye'de yaşayan sporseverlerin ona olan bakışını anlatmak için en doğru ve anlamlı kelime "gurur" olsa gerek. Karşınızda, Amerikan Profesyonel Basketbol Ligi'ndeki "gururumuz", Hidayet Türkoğlu... ☺

FOTOĞRAFLAR: KORCAN MEYDAN

Doruk Akyıldız: Geçmişe doğru bir yolculuğa çakar başlayalım Hedo. 2000 - 2001 sezonunda, Birinci Tur - 16. sırada Sacramento Kings tarafından draft edildin. Mirsad Türkcan'ın ardından NBA'de oynamayı başaran ikinci Türk oyuncuydu. Ne var ki Mirsad'ın performansı tatminkar değildi ve geri dönüşü pek uzun sürmemiştir. Oysaki senin için beklenen çatıştı oldukça yükseltiydi ve sen de bir çaylak olmanın karşın, bu beklenilere fazlaşyla karşılık vermişsin o sezon. İlk resmi maçına Cleavland Cavaliers karşısında çıkmıştin. Biraz o günü konuşalım; neler hissettiğin ilk maçında? İlk sayılarını bulduğunda yaşıdığın duyguları bize paylaşır misin?

Hidayet Türkoğlu: NBA'e gitmek, orada o atmosferi solumak, o gevrede bulunmak, yillaç televizyonından izlediğim ve odamın duvarlarında posterleri asılı olan insanlarla tanışmak... Bahsettiklerimin tümü bambaşka duygular. İşte bu heyecanla takımla antremanlara başladım. Çok kısa sürede takımla kaynaştık. Özellikle İngilizceyi öğrenme sürecimde takım arkadaşlarımın büyük destek gördüm. İlk sezonumda bana her konuda yardımcı olan bir oyuncu grubıyla birlikte olmak, adıma gerçekte büyük şanstı. Ve dediğin gibi, ilk maçına Cleavland karşısında çıktım. İlk sayılarını ise bir üçlükle bulmuştum. Bu üçlü girdiğinde sadece ben değil; bütün takım çok sevinmişti. Ben de mutluluktan, hiç alışkin olmadığı hareketler yapıyordum. Çok güzel günlerdi. (Duygulandığı hissediliyor. - Doruk) İyi ki NBA kariyerime Sacramento Kings'te başlamışım. Gerçek takımdaki oyuncuların, gerek yoğun, gerekse taraftarların üzerinde büyük emeği vardır. Rakip takım formalarıyla Sacramento'ya karşı oynadığım her maçın öncesi ve sonrasında, Sacramento halkı beni alkışlamıştır. Bu olumlu tepkiyi görünce her defasında kendi kendime "Demek ki burada iyi işler yapmışım Hidayet" diyeğim.

DA: Takıma adaptasyon sürecini atlattıktan sonra, o dönemde Kings koçu olan Rick

Adelman'ın rotasyonunda önemli parçalardan biri olmayı başardin. Bahsettiğimiz sezonda, Sacramento Kings'in kadrosunda, super yıldız Chris Webber'in yanı sıra; Predrag Stojakovic, Vlade Divac ve Doug Christie gibi isimler de yer alıyordu. Biraz önce kısaca geçmişin ama bu konu hakkında biraz daha konuşmak istiyorum. Bu tip oyuncuların yer aldığı bir kadronun içinde bulunarak NBA kariyerine başlamadan sana ne gibi katkılar sağladığını düşünüyorsun?

HT: Evet, kesinlikle çok önemli katkılar sağladı. Bu oyuncularla oynamak, antreman yapmak ve aynı sosyal çevreyi paylaşmak adıma çok yararlı oldu. Onları gözlemedim ve bu gözlemler sonucunda çok şey öğrendim. Öte yandan, takımında benim dışında iki Avrupalı oyuncunun olması da (Divac ve Stojakovic) bir avantajdı. Başka bir takımda olsaydım ne olurdu, bilmiyorum. Sacramento basını ve seyircisi, Avrupalı oyuncuları kabullenmişti. Sonuçta, kariyerime Sacramento'da başlamış olmak NBA'ye adapte olmamı kolaylaştırdı ve bugünkü başarımın tohumlarının atılmasına yardımcı oldu.

DA: O dönemde yaşadığın ilginç bir olay var: Sacramento Kings'in o yıllardaki lider oyuncusu olan Chris Webber, jipini ödüncü istiyor. Hikayenin sonrasını ağızından dinleyelim...

HT: (Keyifle anlatmaya başlıyor. - Doruk) Sacramento'da oynadığım yıllarda Ford marka bir jipim vardı. Bir gün Chris Webber yanına geldi ve "Ailem beni ziyaret edecek; jipimi ödüncü alabilir miyim?" diye sordu. Şaşkıntımdan tabii ki. Sonuca Chris Webber aracımı ödüncü istiyor. All star oyuncu, takımın yıldızı konumunda... Maddi durumunun nasıl olduğunu bahsetmemeye gerek yok herhalde. Ben ise takıma yeni gelmişim ve kadronun genç oyuncularından biriyim. Neyse, hiç düşünmeden verdim anahtarları. İki - üç hafta geçtikten sonra araç geri geldi. Tanınmayacak haldeydi. Ama olumlu anımda... Tamamıyla yenilenmişti. Aracın jantları değiştirilmiş, içine bir DVD player ve PlayStation monte edilmiş, ses sistemi yenilenmiş, kisacısı, mütthiş bir araca dönüştürülmüştü. Ben de çok mutlu oldum. Çünkü bu jest, beni sevdiklerinin ve takımına kabul ettiklerinin önemli bir göstergesiydı.

DA: Sacramento formasıyla geçirdiğin yılların ardından, Gregg Popovich'ın takımı olan San Antonio Spurs'e transfer oldun. Bu takımda



da kendini kabul ettiğim pek uzun sürmedi. Ancak şu anki, Orlando Magic'teki rolünden farklı bir rolde; bench'ten gelerek takıma katkı sağlıyordun. Sorum şu olacak: San Antonio ve benzeri takımlarda; Duncan, Ginobili, Parker ve benzeri oyuncuların, yerlesik ve gizli bir otoritesinden söz etmek mümkün mü? Bir başka ifade biçimyle, bu tip oyuncular, kendileri dışında bir başka oyuncunun 20 şut kullanmasını nasıl karşılarlar? Bu konu hakkında neler söylemek istersin?

HT: Bir oyuncunun bu tip bir takıma transfer olus nedeni ve dolayısıyla takım içinde üstleneceği rol, önceden belirlenmiştir. Bu nedenle dile getirdiğin gibi maç esnasında 20 - 25 şut kullanmak neredeyse imkansız. Ancak bazı istisnai durumlar olabiliyor. Yıldız oyuncuların dışında, maç sırasında kendini iyи hisseden ve üst üste isabetli şutlar bulan bir oyuncu, nadiren de olsa 10 - 15 şut kullanabiliyor. Bu da o oyuncunun "kariyer geceş'i" oluyor zaten. Fakat dediğim gibi sık rastlanan bir durum değil bu. Bense San Antonio'ya giderken verilecek olan görevin farkındaydım. Neticesinde de bench'ten gelip takıma katkı sağlayan ve dinamizm katan bir oyuncu oldum. Bu takımda bir sezon kaldım; orada da iyi bir sezon geçirdimini düşünüyorum. Üçlüksel sıralamasında NBA'nın ilk beş oyuncusundan biriydim. En iyi Altıncı Adam Ödülü'nün adayları arasındadım vs. Muhakkak ki her şey Sacramento'dakinden farklıydı. Oynanan basketbol farklıydı, kültür farklıydı. Ancak bu takımada çok şey öğrendim ve dostluklar edindim. Bruce Bowen, Tony Parker, Ginobili, Duncan ve diğerleri ile sık dostluklar kurduk. Mesela herkes, Duncan'ın fazla konuşmadığını ve soğuk olduğunu sanır fakat tersine sıcak kanlı ve çok esprili dir. Koç Popovich'le de sık sık telefona görüşürüz. Tüm bunları bir yana bırakacak olursak, oyunculuk kariyerim adına San Antonio'dan Orlando Magic'e transfer olmanın iyi olduğunu düşünüyorum çünkü San Antonio'da hep aynı seviyede kalabilir ve aynı rolde oynayabilirdim.

DA: 2004 - 2005 sezonuna geldiğimizde Orlando Magic formasıyla geçeceğini yollar

başlamış oluyordu. Aradan geçen üç yılın ardından, bu sezon senin için harika geçti. Tüm istatistikleri altüst ettin ve takımının saha içi lideri haline geldin. Maç içinde tüm el yakın topları sen kullandı, sorumluluk almakta hiçbir zaman kaçmadın, her an savaşın

ve hiç geri adım atmadın. Kisacısı, o sezon sahada bambaşka bir Hedo vardı. Sezonu adına farklı kılan neydi? Ek olarak, Magic koçu Stan Van Gundy'yi senin ağızından dinleyelim; aranızda özel bir oyuncu - koç ilişkisi olduğunu biliyoruz.

HT: Baştan alacak olursak... Orlando'ya gitmem büyük şanstı çünkü Orlando, kendimi gösterebileceğim bir takımı. Bu nedenle dört yıl önce bu takımın gelme kararını verdigim için çok mutluyum. Profesyonel bir oyuncunun her zaman kendisini zirvede tutmasını ve zirveyi hedeflemesinin bir gereklilik olduğunu kanıtlıyorum. Orlando'ya geldiğimden bu yana oynadığım basketbol da, istatistiklerim de ortada. İnsanlar doğru yerde ve doğru zamanda, doğru insanlarla bulunduklarında her şey çok farklı oluyor. Bu sezon bana olduğu gibi... Stan Van Gundy gibi bir insanı iyi ki tanıdım ve iyi ki onunla çalışıyorum. Onun Orlando'ya geliş, bana güvenmesi ve sorumluluk vermesi, beni motive etti. Ben koça, koç da bana inandı. Sonuç ortada. Sezon öncesi iyi çalışmam ve kendimi hazırlamam da önemli faktörlerdi. Büttün yaz Stan Van Gundy'le diyalog içindeydim. Ben ona kendimi ve yapabileceklerimi anlattım, o da isteklerini dile getirdi. Kisacısı, iyi bir yaz geçirdikten sonra Orlando kampta hazır gittim. Sezon boyunca sakatlık problemi yaşamamadım da bu yarlı başarımda rol oynamamıştır. Asıl önemli ise tüm takımın bana güvenmesi. Örneğin, son şutlar kullanılırken hep ben



tercih edilirim. Tüm bunlar kendime olan güvenimi zirveye çıkarttı. Çok maç kazandırdım takıma fakat az da olsa iyi oynamadığım maçlar oldu. Ancak bu maçlardan sonra bile tüm takımın yanına gelip beni motive etmesi, bana inandıklarını dile getirmeleri ve bir anlaşımda "Ne olursa olsun, daima yanındayız" mesajını vermeleri müthiş bir özgüven kazandırdı bana.

DA: Seni sezon boyu izleyenler, süper yıldız seviyesinde bir oyuncu gördüler ama all star seçilemedi. Sonra, En Çok Gelişme Kaydeden Oyuncu Ödülü geldi. All star seçilmekle MIP ödülü almak arasında seçim yapmak durumunda kalsan hangisinin tercih ederdin?

HT: All star olmak istedim (All star'da oynamayı ne kadar çok istedigim rühatlıyla anlılıyor. Yillardır Avrupa basketbolunu ve NBA'ı takip eden biri olarak, duygularımı işin içine hiç katmadan, Hidayet Türkoğlu'nun All star olmayı hak ettiğini düşünüyüm belirtmeden geçemeyeceğim. - Doruk) Profesyonel bir oyuncunun erişebileceği en yüksek seviye, bir anlaşımda kariyerinin zirvesi All star. Daha önce de dile getirdiğim gibi ben, verilen görevi en iyi şekilde yerine getirdiğimi düşünüyorum. Asıl önemli olan noktaya, inisi - çekişli bir grafik göstermemiş olmam; sezon boyunca performansımı belli bir seviyenin üstünde tuttum. İnsanların "Şu maça iyidi; o maça kötüydü" demelerine izin vermedim. Tüm sezonu baştan sona iyi gelebileceğimi kanıtlamak istedim ve bunu başardım. Sonuçta beni En Çok Gelişme Kaydeden Oyuncu Ödülü'ne layık gördüler. Ancak dediğim gibi, seçim yapmak sorunda kalsaydım All star olmayı yeğledim.

DA: Peki, bundan sonrası için Hidayet Türkoğlu'nun kariyeri hedefi nedir?

HT: Her kategoride başarılı olmak istiyorum. Öncelikli hedefim, önümüzdeki sezon All star seçilmek. Orada olmak, o atmosferi solumak istiyorum. Bambaşa bir ortam var orada. All star dışında, NBA kariyerimde elde edebileceğim kadar başarı kazanmak istiyorum çünkü işimiz spor ve belli bir yaştan sonra profesyonel olarak spor yapma gibi bir imkanımız yok. Nihayetinde dört - beş sene daha bu performansı devam ettirme imkânım olabilir. Yaşım 29... 34 - 35'ten sonra bugünkü standartımda basketbol oynayamayacağımın bilincindeyim. Bu nedenle, basketbolu bıraktıktan sonra; oyuncuların,

koçların, taraftarların, yöneticilerin hafızalarında yer etmek istiyorum. Milli takım da aynı bir yerde duruyor; o formayı giymek her zaman büyük bir onurdur. Milli formayı giyip elimden gelen her şeyi sahaya yansıtma istiyorum. Ayrıca tecrübelerimi genç oyunculara aktarmak için de elimden geleni yapacağım. Bunun dışında, bildiğiniz gibi, Hidayet Türkoğlu Spor Okulları projesini hayatı geçirdik. Ben de antreman ve maç programından fırsat bulduğka burada çocukların birlikte olacağım. (Spor okulu Moda'da, Saint Joseph'liler Derneği Spor Tesisleri'nde...) Bu röportajı da adı geçen mekanda gerçekleştirdik. - Doruk) Okulda sadece basketbol değil; diğer spor branşları da olacak. Ayrıca kültür & sanat aktiviteleri de önemli bir yer tutuyor. Yani sıra bir sağlık ekibi de bulunacak çünkü veliler, çocukların bizlere emanet edecekler; bu büyük bir sorumluluk. Bizim de işe ciddiyetle yaklaşıp en ufak bir aksılık da olmamasını sağlamamız gerekiyor. Nihayetinde bizim gibi sporcular duyarlı olmalı ve yatırımlar yapmalı.

DA: Basketbol dünyasının zirvesinden oyunlara bir geçiş yapalım dilişen Hedo. Orlando Magic'teki takım arkadaşlarını NBA oyunlarını oynuyor musun? Oynuyorsanz kim daha başarılı? ▶ Dwight Howard mı, sen mi, Rashard Lewis mi, yoksa bir başkası mı?

HT: İnan, bizim Dwight Howard tam bir oyun manyasıdır. Takımla seyahat ederken uçakta televizyonlarda durmaksızın oyun oynar. PSP olsun, Xbox 360 olsun, PlayStation 3 olsun, hepsini yanında taşış, hepsinin bağlantılarını tek tek kendisi yapar. Zaten bu konsollar çantasından hiç eksik olmaz ve o çanta da devamlı yanındadır. Ben ise sadece laptop'umu ve PSP'mi yanına alırım. Oyun konusuna gelince... Bazen NBA Live oynuyorum. Amerikan Futbolu'nu Amerikalılar çok seviyor, biliyorsun. Bu nedenle Amerikan Futbolu oyuncuları da oynuyorum. Ara sıra da dövüş oyuncuları... Ama dediğim gibi, işin kompetanı Dwight'tır takımda. NBA Live'ı en iyi oynayan da o zaten. Dövüş oyuncularını genellikle karşılıklı oynuyoruz. Oyunların isimlerini

bilmiyorum fakat Street Fighter'a benzeyen dövüş oyuncuları bahsettim. Benim ise PSP'deki favori oyunum Metal Slug... Altıncı level'a kadar çıkabiliyo... rum bu oyunda.

DA: Rakip tanımam dediğin bir oyun var mı peki?

HT: Dediğim gibi Metal Slug'da çok iyiyimdir. Bu oyun dışında... Pek yok. Seyahat esnasında kağıt oyuncuları oynuyoruz. Poker, Blackjack gibi... Yolculuklar sırasında da Dwight'la ben her zaman birlikte oturur; PSP'leri birbirlerine bağlayıp karşılıklı Blackjack oynarız. Birkaç tane daha oyun var ama dediğim gibi, isimlerini bilmiyorum.

DA: Çocukluk yıllarındaki oyunlarla günümüzdeki oyunları kıyasladığında bugün gelinen noktanın hayallerinin ötesinde olduğunu söyleyebilir misin? Commodore'lu günlerden Xbox 360'a, PlayStation 3'e... Bu konuda neler söylemek isterins?

HT: Zamanında vakit geçirdiyordum, Commodore ve Amiga gibi bilgisayarlarla. Şimdi ise ilginç geliyor kulağa. Uzun yıllar geçmiş üzerinden. Bugün gelinen nokta çok farklı tabii ki. İki dönem arasındaki fark kıyaslanmayacak kadar büyük gerçeken.

DA: Peki o dönemde oynadığın oyunlar...

HT: Street Fighter manyağıydım ben.

DA: Hangi karakterle oynardin Street Fighter'ı...

HT: Sarışın, kırmızı kıyafetli hangisiydi?

DA: Ken...

HT: Evet, Ken'i secedim... Ken sağlamdı. Vega vardi bir de; onu hatırlıyorum. Elinde çatalı olan hanı... Tellere çardı dövüşürken bazen. Onu da severdim. Uzun kollu olan vardi (Adını hatırlayamıyor ve Korcan hatırlatıyor. - Doruk)

Korcan Meydan: Dhalsim...

HT: Evet, Dhalsim. O da ilginç bir karakterdi. Honda vardi; Sumo'cu olan... Eskileri hatırlayınca oyun sohbeti de reenkleniyor. Güzel günlerdi. Bunlarla büyüyorsun. Bir dönem atarı salonlarından çıkmazdım ama şimdi inan, antremanlar ve maç temposundan çok fırsat bulamıyorum.

Hedo, kendisini destekleyen herkeste çok teşekkür etti ve onlara çok şey borçlu olduğunu ve bu borcu, önümüzdeki NBA sezonunda all star seçilecek ödeyeceğini söyledi. ☺

SİNEMA

INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL

Indiana'nın gölgesi, 57 model bir külüstüre vurduğu zaman kalbim yerinden çıkacak gibi oldu... Akabinde giren John Williams'ın tema müziği ise beni benden alıp bambaşka alemlere sürükledi. Hangi alemler mi? Daha küçük bir veletken sobanın yanına oturup Indy'nin Nazilerle olan kapışmasını izlediğim alemlere... Çocukluk kahramanım olan Indiana'nın gölgesini yıllar sonra bir arabanın üzerinde görmek, onun, tüm sevenlerine bu şekilde selam verip "Geri döndüm!" demesi bambaşka bir keyif verdi bana. Film güzel, macera güzel,

hikaye güzel ama Indy -yne- muhteşem. Hele ki Indiana Jones filmlerinin naif mizah anlayışı ve abartılı aksiyon sahneleri ile yoğunluğa tarzına hakimsiniz, serinin bu dördüncü filmine de bayılacaksınız. 65 yaşına gelmiş olan Harrison Ford'un hemen hemen hiçbir sahnede dublör kullanmadığını göz önünde bulundurursanız, filmin gerçekten eski tip bir rejile yapıldığını ve ortaya samimi bir işin çıktığını görebilirsiniz. Kısacası muhteşem bir maceraya ve çocukluk hayallerinize geri dönmeye hazırlanan... Ve unutmadan; Indy'e bir selam çakın...



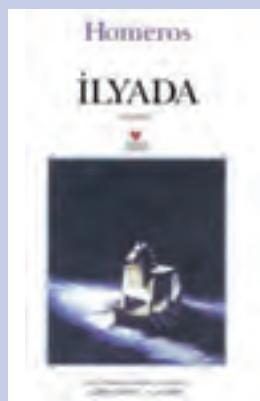
TÜRKİYE'DEKİ ADI INDIANA JONES VE KRİSTAL KAFATASI KRALLığı YAPIM ABD SÜRE 124 dk YÖNETMEN Steven Spielberg OYUNCULAR Harrison Ford, Cate Blanchett, Ray Winstone

KİTAP

İLYADA HOMEROS CAN YAYNLLARI

Si zi bu ay, edebiyat tarihinin ilk günlerine görmek istedim. Kahramanlar çağına gitmek, mitolojinin puslu ormanlarında kaybolmak ve Olympos Tanrıları'nı evinde ziyaret etmeksiz, edebiyatın en eski örneklерinden birine -nefesini- tutup- dalmanızı öneririm. Homeros sadece epik bir hikaye anlatmıyor, hatta epik bir hikaye de anlatmıyor; onun yerine karakterlerin derinlemesine İslendiği bir drama koyuyor ortaya. Sahne arkasının karanlık ve ışığın sadece oyuncular üzerinde olduğu bir tiyatro oyunu gibi düşünün Homeros'un anlatımını. Homeros'un yaşadığı tarihlerin bu denli karıştırılmışının nedeni de budur aslında; Homeros anlatlığını o denli canlı bir şekilde tasvir eder ki kimi araştırmacılar onun, kitapta bahsi geçen Miken Uygurlığı ve Troya Savaşları zamanında yaşadığını iddia ederler. Azra

Erhat çevirisinden okumanızı tavsiye edeceğim İlyada'ya başlarken yanınızda bir de Mitoloji Sözlüğü bulundurun.



ETKİNLİK

JOSEPH AND THE AMAZING TECHNICOLOR DREAMCOAT

MÜZİKAL

British Community Council ve yıl-lardır çeşitli müzikallerle seyirciyle buluşan Speech Bubbles adlı, amatör tiyatro grubunun ortaklaşa hazırladıkları, aslen Andrew Lloyd Webber imzalı bu eğlenceli müzikal Yusuf Peygamber'in hayatını konu alıyor. Hal-dun Dormen Tiyatrosu'nda sergilenen müzikalde beni en çok etkileyen şey, oyundaki tüm müziklerin Merih Aydın önderliğindeki grup tarafından canlı olarak calınmasıydı. Sharon İnci'nin yönetmenliğini yaptığı bu renkli danslar ve kostümler ile dolu, eğlenceli müzikalin tüm bilet geliri çeşitli yardım kuruluşlarına bağışlandı. Eğer Speech Bubbles'in sonraki etkinliklerine gitmek isterseniz, programlarını

www.speechbubbles.org'dan takip edebilirsiniz.



KIYIDA KÖŞEDE RENKLERİN İÇİNDE

Hayatınızda her şey yolunda gidiyor... Sevdığınız işi yapabilmek için yaptığınız tüm fedakarlıklar karşılığını bulmuş; mutluluğunuza ve kendinize olan güveninize zarar verebilecek her şeyi hayatınızdan defetmişsiniz. Fakat sürekli içinzizi kemiren bir şeyler var. Siz sahnenin önünde hayatınızda size biçilen rolü oynarken, sahnenin arkasındaki karanlık koridorlarda bir şeylerinizi izlediğini biliyorsunuz. Onlar nedir,

neden oradırlar, gerçekten varlar mıdır? Hiçbirine cevap bulamazsınız. Sadece aklınızı saran o keskin korkuya hisseder ve çaresizce kaçınılmaz olanı beklemeye başlarsınız. Dario Argento'nun 1977 tarihli kült korku filmi Suspiria, "korku" kavramına çok değişik açılardan yaklaşıyor. Kullanılan değişik kameraları ve planlardaki renkler sizin algınızla oynarken belki de hiç korkmadığınız şeylerden korkmaya,

daha doğrusu ürkmeye başlıyorsunuz. Filmin hiçbir sahnesinde izleyiciyi direkt olarak korkutacak bir unsur yok ancak Suspiria siz oyle yerlerden ve oyle alt metinlerle yakalıyor ki zihniniz film boyunca (ve hatta sonrasında) farklı şekilde çalışmaya başlıyor. Germano Natali'nin renk kullanımı, planları ve biz zamanların ünlü Rock grubu Goblin'in tüyler ürperten tema müziği ile Suspiria gerçek bir korku başyapıtı.



TÜRKİYE'DEKİ ADI SUSPIRIA YAPIM İtalya SÜRE 98 dk YÖNETMEN Dario Argento OYUNCULAR Jessica Harper, Stefania Casini, Flavio Bucci, Udo Kier

DVD

DRACULA

Görsel efektlere keşfedilmediği zamanlar; izleyicinin korkunun en yalın halini sinema lezzeti ile yakalamaya başladığı ilk yıllar... Ve tutkulu bir adam, usta bir aktör... Yanında da zamanının en tartışılı yönetmeni, bu tutkulu aktörü yönlendiriyor. Dracula'yı ete kemiğe büründüren Bela Lugosi ve Freaks gibi -sinema sanatının keşfi yıllarda çekilen ve bugün bile uçlarda kabul edilen- bir filme imza atmış yönetmen Tod Browning'in ellerinden çıkan 1931 tarihli Dracula, DVD olarak raflarda boy göstermeye başladı. Gölgelerin kullanımı, oyuncuların kesinlikle rol yapmamaları ve Lugosi'nin erotik bir Doğu Avrupa aksasıyla konuşması bu filmin diğer Dracula uyarlamalarından daha kalıcı olmasının başlıca nedenleri arasında. Sanırım ilklerin unutulmuyor olduğu gerçeği burada da kendini gösteriyor. Günümüzden tam 77 yıl önce çekilen film bugün bile keyifle izlenebilecek gerçek bir sinema klasiği. DVD'nin içeriği ise oldukça doyurucu: Yapım fotoğrafları ve Dracula belgeseli gibi ekstralar bu DVD'yi alması kilan özellikler arasında. Eski versiyonun görüntülerindeki kırılık de dijital ortamda temizlenmiş. Sinema sanatının başlangıcına dair en önemli örneklerden biri olan Dracula'yı tüm sinemaseverlere tavsiye ediyorum.

TÜRKİYE'DEKİ ADI DRACULA YAPIM ABD SÜRE 75 dk YÖNETMEN Tod Browning OYUNCULAR Bela Lugosi, Helen Chandler, David Manners



ALBÜM

SILENT HILL ORIGINAL SOUNDTRACK

Silent Hill yollarına bir kez düşmüş birinin kulağından asla silinemeyecek parçalar bütünü... Hatta bu önermemi bir adım daha ileri götürüp şunu diyeyim: Bu müziği bir kere dinlemiş birinin bir daha asla unutamayacağı tınlar bunlar. Akira Yamaoka ve Jeff Danna'nın (bu arkadaş aynı zamanda Resident Evil filminin müzikerlerini derleyen arkadaştır) birlikte derledikleri



bu albüm, duygularınızı karmakarışık edecek. Bu iyi bir şey midir, bilemem elbette... Bildiğim tek şey Akira Yamaoka'nın zihniinden çıkan bu tınların bir süreliğine çalışan bir zihni duraklattırdır. Çok garip müziker bunlar, çooook...

ALBÜM

FINAL FANTASY X ORIGINAL SOUNDTRACK

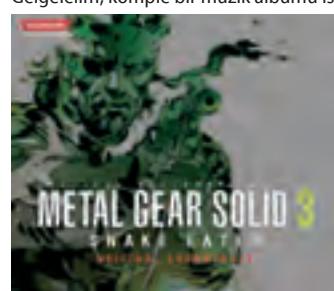
Hayatında hiçbir müzik eğitimi almamış olan birinin sadece okuyup gördüklerinden bu denli etkilenisini, müziğiyle haykırdığını görmek gerçekten ilham verici. Nobuo Uematsu'nun, insanın içini okşayan, hatta uyutup önerini öten müzikerle sizi bir yolculuğa çıkarması gerçekten büyüldür bir deneyim. Yuna ve Tidus'un hikayesini hiç bilmeseniz bile, Uematsu'nun notalarının arasında onların elini tutacak ve imkansız bir aşkın peşinde koşan iki kişiyle birlikte siz de sürüklenemeye başlayacaksınız.



ALBÜM

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER ORIGINAL SOUNDTRACK

Siz sormadan ben söyleyeyim: Bu albümden keyif alabilmek için oyunu oynamış olmanız gereklidir ama elbette ki Metal Gear külliyatına hakimseniz dinlediğiniz parçalar size çok daha fazla şey anıtlacaktır.. Gelgelelim, komple bir müzik albümü istiyorsanız ve aksiyon filmlerinin o epik müzikeri hoşunuza gidiyorsa iki CD'den oluşan bu albümü oldukça begeneceksiniz. Ünlü Hollywood filmlerinin (The Rock, Enemy of the State) müzikerini yapan Harry Gregson Williams tarafından bestelenen tema müziği ile açılan albüm, aynı tonda devam ediyor ve oyunun geçtiği tarihlerin tınlarıyla sonlanıyor.



ALBÜM

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY V-ROCK

Itiraf ediyorum; bunca GTA oyunu arasından bir albüm seçerken oldukça zorlandım. Gelgelelim sır Lazlow'un hatırlarına... Yok, vazgeçtim, Maiden'in hatırlarına bu albümü seçtim. Hangimiz unutabiliriz ki Hyman Condo'nun önünde gürleyen bir Chopper'a atlayıp gece yarısına iki kala Two Minutes to Midnight ile günah sokaklarında esen rüzgarı yardımcısı... Sağlam albümdür, beyni yerinden oynatır; Judas Priest, Tesla, Slayer; kimi isterseniz oradadır. 80'lerin metal tarzından -benim gibi- kopmayanlarınız varsa ilaçtır, candır. Dinleyiniz efendim... (Çaktırmadan; bu ay kendi oyun müzikeri "best of"umu da yapmış oldum.)



Bu sayfaları okuyan herkesin Death Note'u izlediğini varsayıyorum. Death Note'u beğenenler, serinin film versiyonunu da mutlaka bir yerden bulup izlemişlerdir. Eh, bir yapım bu kadar popüler olur da senaryo arası Hollywood olaya el atmaz mı? Vertigo Entertainment ile yapılan bir anlaşma ile Death Note'un Amerikan versiyonunun hazırlanmaya başladığını öğren-

dim. Bakalım ortaya nasıl bir şey çıkacak...

Anime dünyasını, anime ile hiç ilgisi olmayan insanlara tanıtacak olan Death Note'un yanında size, her yapımı birbirinden güzel olan Gainax'la ilgili bir haberi iletmek istiyorum. Yoshiichi Akahito'nun ünlü manga serisi Shikabane Hime, Gainax tarafından bir anime serisine dönüştürülmüş. Tsukihime ve Hellsing'in atmosferini, Soul

Eater'in (Bu animeyi de çok yakında bu sayfada tanıtacağım.) hareketli sahneleriyle karıştırın; içine Gainax'ın tarzını ekleyin ve ortaya çıkan şaheser karşısında şapka çıkartın.

Not: Meğer, Dragon Ball'un filmi de yapım aşamasındaymış. James Wan'ın yönetmenliğini yaptığı film, bir aksilik olmazsa Nisan 2009'da gösterime girecek. ☺ TUNA

İÇİMDEKİ ŞEYTAN

NABARI NO OU

Daha Naruto'nun içindeki "Dokuz Kuyruklu Tilki"yi çıkartamamışken, en az bu tilki kadar güçlü bir gücü sahip "Shinrabanshou" (yaşamın kendisi) çıktı karşımıza. Oysa ki zavallı Miharu ise bu gücün onun hayatına olan etkilerinden hiç memnun değil...

Sıradan bir insan olan ama geçmişinde yaşadığı bazı olaylar yüzünden içine kapanık bir hayat süren Miharu, diğer arkadaşları gibi sıradan bir okul yaşıntısı sürdürmeye ve okuldan çıktıktan sonra evine gelip duvarlara bakmaktadır. Derken okuldaki hocası (Kumohira) onuna yakından ilgilenemeye başlar. İşin içine beyaz saçlı öğrenci Aizawa ve sırtında kocaman bir katana taşıyan (Buna kimsenin bir şey dediği yok.) sevimli kızımız Shimizu da karışır, Miharu'nun aslında pek de normal birisi olmadığı ortaya çıkar. Miharu'nun sahib olduğu Shinrabanshou gücüne sahip olmak isteyen envai çeşitli Ninja, Miharu'nun peşine düşer ve büyük bir savaş patlak verir.

"Savaş", "Ninja", "Katana" dediğime bakmayın; Nabari no Ou'nun ("Nabari'nin Kralı" demek oluyor.) anlatım tarzı -içinde mutlak bir ciddiyet barındırıda- filmin zaman zaman gayri ciddi, zaman zaman da komik olaylara sahne olmasına sebep oluyor. Hareketli ve iyi kurgulanmış aksiyon sahneleri ve kaliteli çizimleri sebebiyle, Nabari no Ou'nun başına bir kez oturduktan

sonra kalkmak oldukça zor. Şu sıralar 11. bölümünde olması gereken 26 bölümlük bu animeye biraz erken yer verdim çünkü kimsenin bu zevkten mahrum kalmasını istemem. Ergo Proxy gibi "kendini ifade etmekte zorlanan" animelerden sıkıldıysanız, komedi animeлерinin sululuğu sizı sıktıysa, Naruto ve Bleach gibi "ilerlemeyen" animelerden bıktıysanız, "Nabari no Ou'yú kaçırmayın" derim. ☺ TUNA



HAYALETLER, ŞEYTANLAR, LANETLER...

SHINREIGARI: GHOST HOUND

Karanlığın ortasında oturmuş birbirlerine hayalet hikayeleri anlatan üç öğrenci... Aslında bir oyun oynuyorlar. Kural şu: Herkes birer tane hayalet hikayesi anlatıyor ve sonra birden başlayarak, grupta kaç kişi varsa, o kadar rakam sayılıyor. Hepsi sırayla hikayeleri anlatıyor ve ardından her biri söylüyor: "Bir", "İki", "Üç"... Ve karanlığın ortasında kimden geldiği beli olmayan bir ses duyuluyor: "Dört".

Taniyama Mai, normal bir lise öğrencisi ve onun tek bir tutkusunu var: Hayalet hikayeleri. Bir gün, okulunun yanında lanetli olduğu söylenen binanın önünden geçerken

kendini tutamayıp içeri giriyor. Tesadüf bu ya, o gün de Shibuya Psychic Research ekibi o binada kamp kurmuş, araştırma yapıyor. Mai kızımız merakla bakınırken, koca bir dolabı yanlışlıkla araştırma grubunun asistanının üzerine deviriyor. Yaralanan asistanın yerine geçen Mai, bu sayede kendisini birden bu hayalet araştırmalarının tam ortasında buluyor. Ekibin kurucusu ve Mai'nin işvereni olan Shibuya Kazuya ise son derece karizmatik ama bir o kadar da soğuk bir genç. Ama ekip bununla sınırlı değil; bir keşiş, bir rahibe, bir papaz ve bir medyum da bulunuyorlarında. Sonra ne mi oluyor? E, gelsin

hayaletler gitsin şeytanlar, lanetler ve bilimum her türlü garip olay.

Bu animenin en önemli özelliği ve diğer animelerden farkı, izlerken gerçekten korkmanıza sebep olması. Shibuya Psychic Research üyelerinin olayları birer birer dedektif titizliği ile çözmesi de ayrı bir tat katıyor animeye. Bu animeyi korku türüne alışık olmayan ve hassas olan arkadaşların gündüz vakti izlemelerini tavsiye ederim. Buyurun, izleyin, korkun ama sonra bana kızmayın ha, "Biz izledik de pek korktuk; titremekten kendimizi alamıyoruz!" diye; "Aman" diyeyim. ☺ MERİC





W.A.S.D. OYUNCU PROFİLLERİ

Yönetmenin zırvalamaları...

Her zaman insanın kafasının içinde birtakım parçacıklar uçuşur. (Ya da bir benim kafamda uçuşur, bilmiyorum.) Bazen bu parçalar birbirlerine yapışır ve ortaya fikirler çıkar. Yaklaşık iki - üç ay önce, bilgisayarın başında harala gürele oyun oynarken aynı şeyi yaşadım. Parçalar şunlardı: En sevdığım hobim olan bilgisayar oyuncuları, zevkle takip ettiğim dergiler, bilgisayar oyuncularına ellerini sürmemiş olmalarına rağmen oyuncular konusunda ahkam kesen insanlar ve kişileri yanlış yönlendiren bilincsiz bir medya... Peki ya neler yoktu? Bu konu hakkında bir belgesel! Yoktu işte! BELGESEL! (Bu bölümde patlama efekti girer. Öyle hayal edin lütfen.)

Proje, amatör bir ekip tarafından kar amacı gütmeksızın çok düşük bir bütçeyle hazırlandı. Amacımız, bu imkansızlıklara rağmen mizmizizanmadan oyunculuk deneyimi olmayan insanlarla profesyonelle yakın bir iş çıkarmaktı. Artık ne kadar başarılı olduk; bu tamamıyla siz okur kardeşlerimin yapacağı geri bildirimlerden

sonra belli olacaktır. Hatalar mevcuttur; bunun farkındayız. (Kurgu hataları, seslendirme hataları gibi.) Amacımız, bu hataları sonraki projemizde tekrarlamamak ve bir üst seviyeye ulaşmak.

WASD Oyuncu Profilleri, bir "giriş bölümü"dür ve oyunlar hakkında fikri olmayan ya da bu işe yeni merak salmış olan insanları hedef kitlesi edinmiştir. Aynı zamanda eğlenceli canlandırmalar ve güzel bir görsellik ile siz bilişli okurların / oyuncuların da keyif alması ve oyunlarından anlamaya ama bu konuda ahkam kesen insanlara "Al koçum, ben hiç çenemi yoramam, belgeselini yaptırdık, otur izle" şeklinde çıkışması amaçlanmıştır. Ne var ki bize bu yolda destek olanlar arasında, elini bilgisayar oyunlarına sürmemiş olmasına rağmen işin doğru bir çalışma olduğunu düşünerek karşılıksız destek veren kardeşlerim de vardır.

Bize destek verenler; gerçekten çok istekli, heyecanlı ve dinamik kişiler / firmalardı. Onları buradan alkışlıyorum. Çok klişe bir laf olacak ama başka söz

bulamıyorum: Onlar olmasayı ortaya çıkardığımız iş vasatın altında olurdu; onlar sayesinde iyi toparladı. (Eee, tabii ki onlar olmasayı vasat olurdu sevgili kendim! Kamera olmasayı da filmi çekemezdik; ne lüzumsuz cümleler kuruyorum ya! Affedin lütfen.) Bu arada, LEVEL dergisiyle çalıştığımız sırada derginin yapım aşamasını gözleme şansı da bulduk. Bir ara "Haydi çekimlere başlıyoruz" derken, bir baktık ki ekip ortadan kaybolmuş. Ne olsa beğenirsiniz? Mayıs sayısını gelmiş; yüzlerde tebessüm, gözler büyülü... Sayıyi inceliyorlar. Vay be, ne keyif kardeşim! O dergi onların her ay yarattıkları mucize. Gerçekten öyle. Yani bence mucize. Temmuz sayısında (mucizesinde) WASD ekibi olarak bizlerin de payı olacak. Ve ben çok mutluyum. Herkese iyi seyirler.

*Not: Yorumlarınızı bekliyorum: anteray@gmail.com
(Müjgan Hanım, 5+1'in nerede? Bırakmam adının peşini!)*

Burak, belgeselin yıldızıydı.





Okullar kapandı; bi' rahatladık. Ben de Yüzdüm Yüzdüm Kuyruğuna Geldim Okulu'ndan mezun olma yolunda ilerliyorum. Bir bitirme projesine bakıyor hafız! :) Yazın metalci ortamlarına girip

fotograf çekip denemeler yapacağım. Birkaç kişiyle iletişim halindeyiz; sizden mail bekliyorum. Modellik olur, muhabbet olur; mail atın.^{EN}

gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



IHSAHN angl

Ekstrem metalin dahi çocuğu na "Merhaba" deyin. Asıl adı Vegard Sverre Tveitan olan Ihsahn, Emperor'in esas çocuğu. Yapıtı alablarda söz - müzik dışında; gitar, vokal, bas, klavye ve solo gitar çalmış bir adamı. Emperor, ekstrem metal tarihinde yapması gerekeni yaptı; 10 sene içinde bir zirveye çıktı ve efendi gibi dağıldı. Şimdi yeniden toplandılar ama

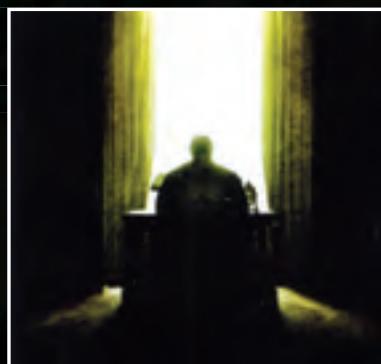
besteleri var mı, bilmiyorum. Bu yaz gören göreceğ; biz yine elimizin iç tarafına yalayacağız.

Ihsahn, iki sene önce ilk albümünü çıkarmış, her tarz -metal içi- müzikseverden tam not almıştı. O albume yakın tarzda, çoğu zaman eskisine göre daha hızlı, bazen biraz daha yavaş ama dahiyane müzikal anlayışını yansıtmış bu albüme de.

Album, Misanthrope ile giriyor, bomba gibi. Scream вокaller, blast davulları... O eski Emperor tarzında. Muhteşem bir şarkı. "Ihsahn nasıl müzik yapıyor" diye soracak olursanız "En karakteristik şarkısı bu" diyebilirim. Scarab ve Malediction da sert stil şarkılardan, eski Emperor fanlarını mutlu edecek tarzda. Emancipation ve Elevator gibi deneyse şarkılar da mevcut. Ayrıca Elevator'da kendi düz vokalini de konuşturup sesi güzel olan scream вокali de adam gibi yapabildiğini kanıtlıyor.

Albumdeki konuk oyuncu ise Opeth'ten Mikael Akerfelt; Unhealer şarkısına vokal yapmış, şarkı da biraz Opethvari.

Album muhteşem. Bana göre senenin en iyi ve özgün metal albümü. Böyle yaratıcı adam zurna çalsa dinlerim; dinleyip dinlememek sizin kararınız.



OPETH Watershed

On Flames gibi, Avrupa'dan Amerika'ya transfer olan gruplardan biri Opeth. Müzikal zenginliği ile progresif tarzdaki diğer gruplarla adı anılır. İki haso elemanını yitirmesine (Grubun

gitaristi Peter Lindgren, "turnelerden bunalma, kariya - çocuğu özen gösterme isteği" gibi klasik bir metalci hastalığına yakalandığından grubu bıraktı. Davulcu Martin Lopez ise panik atak hastalığına yakalandığı için ayrıldı.) rağmen hala ayakta.

Album alıştığımız Opeth tarzında. Yumuşak girişler, hızlanmalar, brutal vokale dönüşen o kadife ses ve gayet dinamik riff'ler... Giriş şarkısı, Damnation'dan çıkışmasına yavaş ve duygusal. Ardından gelen Heir Apparent de son dönem Opeth şarkları gibi, sert ve aksak. Ve fakat The Lotus Eater, en sevdiğim şarkısı oldu. Eski Opeth şarklarına benziyor gibi. Albümdeki en değişik şarkı da o bana göre.

Genel olarak, album, Opeth'ten beklenileni veriyor. Zaten Opethsever metalci, grubun bütün albümlerini seviyor. Çıktıklarından bu yana çok da değişmedi tarzları; değiştiyi de köklerinden kopmadılar. Bu album, güzel bir albüm. Alınıp arşive katılmalı ki her metalcinin arşivinde en az bir Opeth albümünün bulunması gerektiği kanaatindeyim.



Black metalden devam edelim: Satyricon'un Satyr'i de Emperor'un Ihsahn'ı gibi esas oğlan ama müzikal açıdan ikisine de "black metal" dersek ayıp etmiş oluruz. Satyricon biraz düz kalıyor Emperor'ın yanında ama sevmiyor muyuz? Seviyoruz! Onun yeri ayrı.

SATYRICON

Çok şey beklemeyeceksin ağa; adam gitar çalmayı biliyor mu? Biliyor! Davul desen keza... Ben takozun da hastasıyım. Tarama + scream vokal + patlangaç davullar = black metal => Gorcan Abi is listening it very more!

Satyr bir ara kafayı kırdı, saç - sakalı kesti ama sonra toparlandı ve Volcano, ardından Now Diabolical ile yola kaldığı yerden devam etti. Şimdi de çıkacak olan ama adı belli olmayan albümlerinden önce bir EP ile çıkışıyorlar karşımıza. Adından da belli; My Skin is Cold şarkısı, yeni albümün hiti. Güzel, son dönemin sadeliğini koruyan bir şarkı. Diğer dört şarkının ikisi Live Through Me ve Existential Fear-Questions, Volcano'nun bonus şarkılarının remaster'ları. Albümün

My Skin is Cold

bonus'unu edinmediyiseniz bu şarkıları dinlemek için EP'yi alabilirsiniz. Üçüncü şarkısı, Repined Bastard Nation, yine Volcano'dan -Volcano'nun normal basımından bir "live". Orkestra ile kaydedilen bu şarkı dikkate değer. Son olarak, Satyricon'un, metal tarihinde ilk 10'a girebilecek olan Mother North şarkısının orkestral versiyonu var. Öyle tırı viri değil; hakikaten güzel bir EP olmuş My Skin is Cold. Paranız boş gitmez.

Klasik black metal dinleme taraftarısanız, (Kaldı ki ben pek haz etmem. Gorgoroth filan da var mesela; o tam takoz. Tatatatatatatiriririririr-aaaaah böyle!) bu minik albüm tavsiyemdir. Hatta, "Black metal ney? Yenir mi, içilir mi?" diyorsanız, alın tadına bakın.



JUDAS PRIEST

Nostradamus

Kaç çeşit Judas Priest fanı var, bilmiyorum ama bir kısmı Painkiller'dan sonra Judas Priest'in olduğunu düşünüyor. Ben de o yakadayım. Metalin mucitleri arasında olan bu adamların ya şansı yaver gitmedi ya da ölüyü diritmeye çalışıtlar, bilemiyorum ama bildiğim bir şey var ki bu yaz konserlerine kesin gidilecek. Judas, 35 senede bir kere gelir konser; onu da kaçırılmamak lazım. Painkiller', Metal Gods', Touch of Evil'i canlı dinlemek (En azından sahibinden... Git Taksim'e; her grup çalışıyor bunları.) müthiş olacaktır.

Nostradamus'a gelecek olursak... Ne diyeceğimi bilmiyorum aslında. İki CD'den ve 23 şarkidan oluşan konsept bir albüm... Anlaşılacağı üzere Nostradamus'u anlatıyor. (Ulan, 60 yaşında adamın gazlandığı şeye bak!) Sözlerde dikkat ederseniz oturur, hatim edersiniz şarkıları. Kötü haberİ de vereyim: Şarkıların yarısı intro'msu, vokal ağırlıklı (Manowar'ın son albümü gibi) tırı virilerle dolu.

Elimi kana bulamadan bu yazıyı da sonlandırap "Konserde görüşürüz" demek istiyorum.



Insert Coin...

Çocukluk günlerimizden kalan ve bilincaltımıza kazınan iki kelime... Basitçe; "Para ver ki oynamaya devam edebilesin" demek. Lakin bu kelimelerin altında daha sinsi bir şey yatıyor: Ölüm.

Piksellerin ve bitlerin dünyasında, buyurun cenaze namazına.

Irvin Yalom, öz farkındalığın büyük bir hediye, bir çeşit hazine olduğunu, ancak bunun günün birinde büyüp gelişeceğimiz ve -kaçınılmaz olarak- son bulacağımız, öleceğimiz bilgisile gölgelendiğini söyler. (Yalom - 2008:9) Bunun bilincinde olmak, arka planda sürekli olarak bir şarkının çalması gibidir; sürekli olarak duyarız ama zaman zaman fark etmeyiz.

Varoluşu Psikoterapi hakkında bu kadar yazı yeterli; şimdi, bilgisayar oyunlarında nasıl öldüğümüz, neden öldüğümüz ya da ölüp ölmediğimiz ile alakalı birkaç kelam etmek istiyorum.

Dedim ya,
veletken, jetonlarla -birer
buzdolabı büyülüüğündeki
konsollarda- takriben 13
pixsel içeren fakat bambaşka
lezzetlere sahip olan rezil
oyunlar oynardık. Bu
oyunlardan beri "Ölüm" yalnızca,
daha fazla jeton atmak ve
oyuna en baştan başlamak
veya kaldığımız yerden devam
etmemekti. Bir çeşit para tuzağı
yani... Küçük bir nahoşluk...

Özellikle BioShock ve GTA IV gibi yeni nesil efsaneleri beynim kulaklarından akana kadar oynadığında bir şey kafama dank etti: İki oyunda da gerçek anlamda ölmüyorduk. Özellikle BioShock'ta ölmek adına hiçbir kaygı yoktu. Bu, etrafı genellikle sadece İngiliz anahtarıyla saldırip hayatı kalmak için hemen hemen hiç taktik üremememizi açılıyordu; kaybımız yoktu çünkü. Bethsoft'tan Pete Hines'in söylediklerini hatırladım: "Oyunlarda ölmenden ya da başarısız olmanın önemi var çünkü yapılan hareketlerin oyun ve oyuncu için bir anlamı olmalı." Evet, söz konusu World of Warcraft olunca ölümün anlamı, akılsız basın cezasını

ayakların
çekmesi. O
kadar...

Halo 3'te gafil yakalanan Master Chief'ler için de durum çok farklı değildi; kışmanın öncesine, sadece birkaç saniye evveline işinlanıveriyorduk.

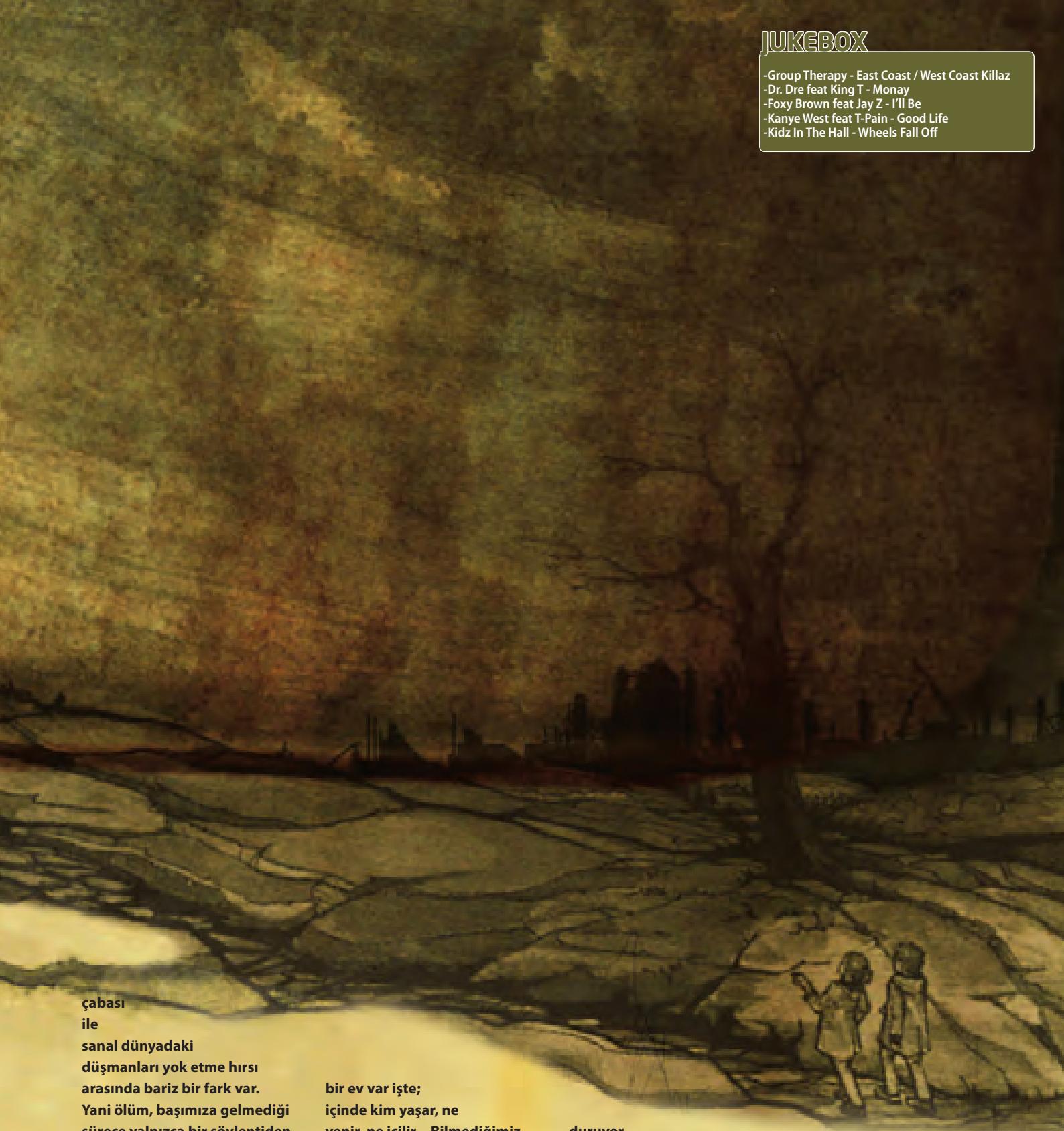
Eski usul oyunlarda paranoyaklaşış oyunu her dakika başı kaydederek ilerleyenler için ne bir kayıp, ne de bir son söz konusuydu. Hangimiz gerçek hayatı "save" opsyonunun olmasını istemedik ki? Burada durup düşünüyorum: Acaba insanoğlu, içindeki ölüm anksiyetesini yok saymak, belki de yok etmek için en azından oyunlarda ölüm fikrinin içini mi boşaltıyor? Önemini yitirmesine mi sebep oluyor?

Belki de "bilgisayar oyunlarında ölmeye" fikri, en azından gerçek hayatı kadar ürkütücü ve bktan olmalı. Wasteland'de ya da SubMission'da olduğu gibi, ölüm anında diskteki karakterimiz silinmeli. Yani öldüğümüzde ÖLMELİYİZ. Bu, oyunun eğlencesini baltalar mı

dersiniz?
Belki de...
Emin değilim.
LucasArts'ın her
biri efsane olan ve eşi
benzeri olmayan oyunlarında
karakterlerin yanlış bir hareket
yapmayı reddetmesi, bizi
nihayetinde deneme / yanlış
metoduna yöneltiyordu.
Burada karakteri ölümden ve
nahoş sonlardan koruyan bir
doğaüstü bilgelik, bir çeşit bilinç
mevcuttu.

Öte yandan, aksiyon oyunlarında düşmanların bininin bir para etmesi ve her birinin cinai dürtülerimizi tatmin etmek, çeşit çeşit tarzlarda öldürmek ve temize havale etmek için oyuna yerleştirilmiş olması bir diğer konu. Ölümlü olduğumuz gerçeği ve hem ekran dışındaki, hem de ekranın varoluşumuzun bu travmaya karşı -o oyunu tasarlayan "tanrı figürleri" tarafından- korunma

- Group Therapy - East Coast / West Coast Killaz
- Dr. Dre feat King T - Monay
- Foxy Brown feat Jay Z - I'll Be
- Kanye West feat T-Pain - Good Life
- Kidz In The Hall - Wheels Fall Off



çabası
ile
sanal dünyadaki
düşmanları yok etme hırsı
arasında bariz bir fark var.
Yani ölüm, başımıza gelmediği
surece yalnızca bir söylentiden
ibaret, ekran dışındaki hayatı.
Ekranda ise bir eğlence sadece.

Ne de olsa -yaşımız kaç olursa
olsun- tepeyi tırmanan küçük
çocuklarız biz bu hayatı.
Kimimiz ip atlar, kimimiz top
sektirir, bazlarımız okur, bir
kismımız yazar... Aramızda
bilgisayar oyunları oynayanlar
da vardır, RP meraklıları da. Bu
tepede büyük, gölgeli, ahşap

bir ev var işte;
içinde kim yaşar, ne
yenir, ne içilir... Bilmediğimiz.
Giren çalışmamıştır. Oysaki, içerişi
hakkında anlatılan hikayeler
sürüşüne berekettir.

Ve bazlarımız evi yok sayar, ona
hiç bakmaz ama duyumsarlar
orada dikildiğini. Bazlarımız
ise onunla dalga geçer, yüzüne
gülerler. Sıvaları ne kadar
dökülmüştür, camları ne kadar
kirlenmiştir. Ama hepimiz o evin
varlığıyla değişiriz. Onun orada

duruyor
olması oyun saatini
daha zevkli, daha eğlenceli
kılalar. Sokakta geçirilen zaman
daha değerlidir her birimiz için.
Hayat, iyi yaşanması gereken
bir macera, değerlendirilmesi
gereken fırsatlarla dolu bir
yolculuktur. Daha fazla güllerek,
daha fazla eğlenerek, daha fazla
yaratarak, daha fazla takdir
ederek; tekerlekleri kırılana
kadar binmemiz gereken bir

yolculuk...

Böylece hayat daha değerli olur.

Ölümün fizikselliği bizi yok etse
de, ölüm fikri bizi korur. ☺

N.
aaksoz@level.com.tr
09.06.08 - 01.42
İstanbul

KAFALARIM

Nerede o eski konsollar?

Genellikle sonbahar mevsimi insanların nostaljik dürtülerinin uyenmasına daha uygundur ama mevsimler bile artık eskisi gibi değil. Gelişen teknoloji bir yandan hayatımızı kolaylaştırırken, diğer yandan beraberinde felaketleri getiriyor. İnsanlar için ara vermeden çalışan firmalar, küresel ısınmaya yol açıyor. İlk çıktığında hayatımıza değiştiren telefonlar kanser yapıyor. Dolayısıyla bize neyin faydalı, neyin zararlı olduğunu kestirmek artık giderek güçleşiyor. Eski basit günlerde oyun oynamak bile daha kolaydı. Commorore'a bir kaset, Amiga'ya

bir disket, Atari'ye bir kartuş takar keyfimize bakardık. Bir bölüm daha geçmeye çalışmaktan başka derdimiz yoktu. Bugünse oyun oynamamın bile sağlığa zararlı olabileceğini ortaya çıkıyor. Geçenlerde Greenpeace'in yaptığı açıklamada, yeni nesil konsolların içeriğinde pek çok zararlı kimyasal madde olduğu belirtildi. Bu maddeler konsolların içinde, AB standartlarının dışına çıkacak miktarlarda kullanılmamış ancak yine de bunlar, oyuncaklarda kullanılması yasaklanmış maddeler. Ah, ah... Nerede o eski zararsız konsollar...

Ümit Öncel

PAC-MAN BEYAZ PERDEDE

Pek çokımız için inanması zor ama oyun dünyası, şu sırıldarda Pac-Man'ın filminin hazırlandığı dedikodusu ile çalkalanıyor. Söylentiye göre yakın zamanda Ghost Rider'ı seyirciyi buluşturan yapımcı Steven Paul, şirketi Crystal Sky Pictures ile yeni hazırlamaya başlayacağı beş filminden biri için Pac-Man'ı seçti. Daha önce 1982 ve 1983 yılları arasında TV'ye çıkan Pac-Man, bakalım beyaz perdede daha büyük bir başarı yakalayabilecek mi?

BENİM TAKIZ BİLGİSAYARIM

Okullar tatilde, ödevler teslim edildi, sınavlar bitti. "Ders çalışmak için lazımlı bahanesiyle almak istediğiniz yeni bilgisayara şimdiden kadar kavuşmadıysanız, bu saatten sonra ailenizi ikna etmeniz de artık zor. Öyleyse geriye tek bir şey kalmıştır: Eski bilgisayarınızın başında saatler geçirmek. İşte size bu yaz günlerinde başından kalkamaya çağınız birbirinden güzel -ve hemen her bilgisayarda çalışacak- altı oyun.

Imperialism

SSI, imza attığı pek çok unutulmaz strateji oyunu ile tanınmış ve bu sayede pek coğumuzun hafızasına kazınmış bir oyun yapım firması. Çoğu zaman SSI imzasını görmek oyuncular için yeterlidir ve oyuncuların, karşılında iyi bir oyun bulacaklarının garantisini anlamına gelir. Firma özellikle savaş temali oyunları ile tanınsa da Imperialism diğerlerinden biraz farklı bir oyun. Bu kez savaş tek seçenek değil. Oyunda 18 ve 19. yüzyıllarda yayılmacılık (Daha çok bilinen tanımlıyla emperyalizm), tutkusuya yanıp tutuşan uluslararası birinin lideri rolündesiniz. Hedefiniz yeni dünya ile kendi ülkeniz arasında bir köprü kurarak askeri, politik ve en

önemli ekonomik olarak bu yeni pastadan en büyük payı almak. Amacınız, yeni ülkenin sunduğu sınırsız kaynakları en iyi şekilde sömürerek... Ehm, yani "kullanarak" rakiplerinize karşı pek çok farklı alanda üstünlük kurmak. Oyunun ismi bazlarına itici gelebilir ancak Imperialism'in son derece eğlenceli bir oyun olduğunu da belirtmem gerek.

MİNİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek**ÖNERİLEN** Pentium 133, 16 MB Bellek**Circle of Blood**

Ünlü Broken Sword serisinin ilk oyunu olan Circle of Blood, 1996 yılının en iyi oyularından biriydi. Aradan geçen onca yıldan sonra hala hafızalarda sağlam bir yere sahip olmasının ise pek çok sebebi var. O zamanlar oyunu oynamış olanlar, inanılmaz grafikler

adeta büyülenmişlerdi. Her bir karesi tek tek elle çizilmiş ve renklendirilmiş olan grafikler ve animasyonlar, sadece o günlerde muhteşem olmakla kalmıyor, günümüzde bile hala kendini beğendirebiliyor. Oyunun büyük başarısının diğer bir sırrı da, oldukça derin bir öyküye sahip olması. Hikaye Paris'te başlıyor ve beş farklı ülkeye yayılıyor. Macera, bize pek çok eğlenceli karakteri tanıtıyor ve 11 bölüm boyunca devam ediyor. Paris'te ABD'li bir turist olan George Stoboard, bir kafede sakince kahvesini içeren patlayan bomba, bu zavallı turistin tatilinin sakin geçmeyeceğini ilk işaret etti. Ustalıkla hazırlanmış öykü, oyun boyunca sizin bir dakika bile sıkılmıyor ve beklen-

medik sürprizleriyle son ana dek heyecan ve eğlence sunuyor. Circle of Blood, "Artık doğru düzgün adventure yapmıyoruz" diyenler için çöldeki bir vaha gibi.

MİNİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek**ÖNERİLEN** Pentium 133, 16 MB Bellek**Dune**

Frank Herbert'in unutulmaz romanı 1965 yılında piyasaya çıktığı anda büyük yanı uyandırmıştı. Herbert sadece bir yıl sonra bu romanı ile Hugo Ödülüne kazanmıştır. Dune, bilim kurgu severlerin bitmek bilmeyen ilgisi sayesinde, pek çok otörite tarafından tüm zamanların en çok satan bilim kurgu romanı olarak gösteriliyor. Bu ünlü roman, 1984 yılında David Lynch tarafından beyaz perdeye; 1992 yılında





ZENOBI: DÜNÜ BUGÜN YAŞAYAN FİRMA



1980 ve 1990'lı yıllarda pek çok metin tabanlı adventure oyunu çıkardı John Wilson, günümüzde de bu uğraşına devam ediyor. 1982 yılında yarı zamanlı olarak oyun geliştirmeye başlayan Wilson, 1986 yılında Zenobi Software adlı firmasıyla oyun geliştirmeye devam etti. Wilson toplamda 100 civarında oyun geliştirmiştir olsa da hiçbir zaman bir irome yakalayamadı. Buna rağmen bugün bile bu uğraşından vazgeçmiş değil. Tek kişilik dev kadrosuyla yoluna devam eden Wilson, oyunlarını www.zenobi.co.uk adresinde pazarlamaya devam ediyor.

da Virgin tarafından PC'lerimize taşınmıştı. Oyun yapımcıları için bir roman veya filmin oyununu yapmak zordur çünkü bireyliler her zaman çok yüksektir. Yine de Virgin, Dune projesinin altından alınının akiyla çıkmayı başarmıştı. Oyuna günümüzden bir bakış atalım: Ustaca hazırlanmış olan oyun, strateji ve adventure türlerini son derece başarılı bir şekilde bir araya getiriyor. Aynı zamanda Dune, kaynak yönetimi üzerine kurulu pek çok strateji oyununun da öünü açan, strateji türüne çok şeyler katmış bir yapılmış. İşin en güzel tarafı ise en takoz bilgisayarda bile rahatlıkla oynayabileğiniz.

MİNİMUM Pentium 60, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

System Shock

1994 yılında, Looking Glass Technologies, çağının çok ötesinde bir oyun piyasaya sürdü. Oyun sektörüne getirdiği yenilikler ile System Shock, gerçekten de çağının ötesindeydi.

Oyunun FPS türüne katkılarını ancak bugünden tam anlamıyla göremek mümkün olabiliyor. Eğer bugün Resident Evil, Metal Gear Solid ve hatta Half Life gibi etkileyici oyular piyasadaysa, bunda System Shock'ın 14 yıl önce türde yaptığı katkıların payı çok büyük. Bir FPS oyunu olmasına rağmen, içinde adventure ve RPG öğeleri barındırıyor olması, oyunun çıktıığı zamanda çok önemli adımlardı. Diğer yandan oyuncu çevresindeki hemen hemen tüm objeler ile etkileşime gecebilirdi. System Shock'ın 1994 yılında oyularlardan farklı olmasının en büyük sebeplerinden biri de, tam anlamıyla üç boyutlu olmasıydı. Oyuncular bu sayede gerçek anlamda üçüncü boyutu hissedebiliyor ve oyunda bunun avantaj ve dezavantajlarını yaşayabiliyorlardı.

MİNİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Zork Nemesis: The Forbidden Lands

Infocom, adventure seven eski oyuncular için kesinlikle önemli bir firmadır. Ad-

venture türünün ilk ve en iyi örneklerinin neredeyse tamamı Infocom imzasıyla piyasaya çıkmıştır. Infocom'un bu türde ne kadar başarılı olacağı, daha ilk çıkardığı oyundan belli olmuştu. 1980 yılında çıkan Zork'un, fırmanın bir efsaneye dönüşmesinde payı büyüktür. Zork'un yakaladığı başarı, devam oyunlarının piyasaya çıkışmasını da kaçınlımsız hale getirmiştir. Sadece metin tabanlı olan hemen her Zork oyunu, bir öncekinin başarısını bir seviye daha yükseltti. Ama zaman değişiyordu ve Zork için de değişiklik gerekiyordu. 1996 yılında çıkan ve serinin 11. oyunu olan Zork Nemesis: The Forbidden Lands, iki radikal değişikliğin yapıldığı oyun oldu. Şimdiye kadar siyah bir DOS ekranında metin tabanlı olarak oynanan oyun, artık grafiklere de sahipti. Ne var ki Zork serisini kökünden değiştiren bu oyunu Infocom yapmamıştı. Ama şartlıca bir şekilde Zork, Infocom olmadan da ayakta kaldı ve tüm zamanların en iyi oyularından biri olarak akıllara kazınmayı başardı.

MİNİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Warcraft II: Tides of Darkness

İnsanlar ve Orclar arasında 1994 yılında başlayan savaş, sadece bir yıl sonra yepyeni bir boyut kazandı. 1995'in Aralık ayında Blizzard, yeni ve son derece geliştirilmiş ikinci Warcraft'ı piyasaya sürdü. İlk oyna göre oldukça geliştirilmiş ve üçüncü boyut havası verecek şekilde tasarlanmış grafiklerle karşımıza çıkan serinin bu ikinci oyunu, aynı ilk oyununda olduğu gibi ister insan, ister Orc tarafından savaşa baba bilmenize olanak tanıyordu. Bu gerçek zamanlı strateji oyununda kılıç ve büyüğün arada kullanılıyor, oyuncuların her ikisine birden hakim olması gerekiyordu. Zamanında günlerce başından kalkmadığımız, oynamak için arkadaşlarla birlikte bilgisayarımızın başında saatlerce sıra beklediğimiz oyun, bugünkü oyuncuları uzun süre başına bağlayabilecek kadar başarılı. Her bir karakterin üzerlerine tiklayınca verdikleri komik cevaplar ve üzerine tıkılanın koynuların hazır sonu... Warcraft II: Tides of Darkness gerçek bir klasik.

MİNİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek



File Options

121



EN ESKI D20 BULUNDU

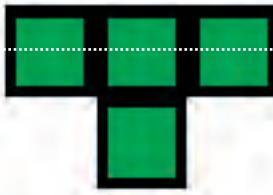


Masaüstü FRP ile ilgilenen oyuncuların kıymetli varlıklarını, onları özel olan, uğurlu zarurlarıdır. FRP ile ilgisi olmayanlar bile kesinlikle o farklı, köşeli zarları ilginç ve eğlenceli bulurlar. Gelgelelim FRP oyuncuları da bu zarı görünce şaşırırlar. Sıkı durun çünkü bilinen en eski 20 köşeli zar bulundu. Roma zamanından kaldığı bilinenen zarın sahibi, zar bir açık arttırmada tam 17.925 Dolar'a sattı.



Carmen Sandiego Serisi
Sri Lanka has a hot, humid climate. The principal crops grown in this island nation are tea, coconuts and rubber.

Age of Empires II: The Age of Kings



Sim Serisi

OYUNLARDAN NE ÖĞRENDIK?

Hayatında bilgisayar oyunlarına yer veren herkes, eminim ki "Eşek kadar adam oldun; hala oyun oynuyorsun" lafinı defalarca duymuştur. Oyunlar, -özellikle belli bir yaşı grubu için- vakit kaybı olarak görülür. Peki gerçekten de öyle mi?

Ders çalışmak, kitap okumak, resim yapmak, uçurtma uçurmak, belgesel seyretmek dururken bilgisayarda oyun oynamak, birçok ebeveyne "Bu çocuğu bir doktora mı götürsek" dedirtebiliyor ama bu lafları söyleyenler; (TV'de) önce maçı, sonra röportajları, sonra yorumları, sonra aynı maçın özeti, ardından tartışmalı pozisyonları, sonra diğer kanallardaki yorumcuları ve son olarak, birkaç kez daha maçın özeti seyretmeler, ciddiye alınabilir. Ya da bu yorumlar, birilerinin birilerini gözetlediği programları, sonrasında sabah kuşağındaki izdivaç programlarını, ardından "Kim, kimi nerede..." tarzı magazin programlarını, akabide "Şu elimde görmüş olduğunuz tavanın fiyatı düştükçe düşüyor sayı seyirciler" tarzı kanalları, sonrasında da akşam kuşağı dizilerini seyredenlerden gelmese, "Hadi yine bir derece" diyebiliriz. Kendileri "tamamıyla vakit kaybı" olarak nitelendirilebilecek şeylerle uğraşırken, çocukların

oyunlarına bir şans vermeyen ailelerin yanı sıra doğduğumuz andan beri, içgüdüsel olarak hemen her şeyi oyunla öğrendiğimizi bilen ve oyunların öğrenmenin vazgeçilmez bir parçası olduğunu ayırmına varılmış ailelerin de olduğunu tam bu noktada söylemek lazımlaşındı. Kurunun yanında yaşın da yanmasını önlerekten sonra, ne demek istediğimi biraz daha açıklamaya çalışıyorum.

Özet olarak, şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki oyunlar vakit kaybı olmanın çok uzağında, eğlendirmenin yanı sıra oyuncuların bir şeyle öğrenmelerini sağlar. Bu biraz iddialı bir yorum olabilir ama en basit oyun bile, az da olsa oyuncuya, oyun dışında kullanabileceği bilgi veya beceriler kazandırır. Dünyanın farklı noktalardan oyunlar ve eğitim üzerine yapılmış sayısız araştırma da aslında bu düşününceden çok farklı şeyler söylemiyor. Bristol Üniversitesi

tarafından kurulmuş, uluslararası bir organizasyon olan GERN (Games and Education Research Network - Oyunlar ve Eğitim Araştırma Ağı) olmak üzere farklı kurumlar / kişiler bu konu üzerinde sayısız araştırma, deney / gözlem yaptılar ve oyunların, eğitimini vazgeçilemez bir parçası olduğunu ortaya koydular. Üstelik burada bahsettiğimiz oyunlar tamamen bilgisayar oyunlarını kapsıyor. Yani salt eğitim amaçlı olarak özel üretilmiş oyunlardan değil, bildiğimiz oyunlardan bahsediyorum. İşte, size birkaç örnek:

Age of Empires II: The Age of Kings

Tarih dersi sıkıcı mı geliyor? O zamanavaşların nasıl çıktığını son derece gerçekçi bir atmosferde kendiniz test edin.

Carmen Sandiego Serisi

Bu oyundan daha önce de bahsetmiştık çünkü Carmen Sandiego'nun eğitim ve oyun konusunda çok özel bir yer var. Serinin farklı oyunlarıyla; tarih, coğrafya ve matematik konularında adeta ders alıyorsunuz. Oyunun en büyük dezavantajı, sadece İngilizce olması.

Sim Serisi

Bir şehrin nasıl yönetildiği, nelerin göz ardı edilmemesi gerektiği gibi konular ancak SimCity ile öğrenilebilir. Üstelik, hemen her konuda bir Sim oyunu çıktı. Bu oyunların hemen hepsi şehir yönetimi ve planlaması gibi konularda bilgi ve tecrübe kazanmak için birebir.

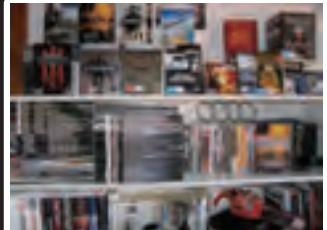
Ne yazık ki pek çok ebeveyn oyunu yeterince değerlendirmeden yargılıyor ve çok çabuk hüküm veriyor. İngiltere'de yapılan bir araştırma, bilgisayar oyunlarının çocukların öğreniminin katkı sağladığını düşünen ailelerin oranının %85 olduğunu ortaya koyuyor. Keşke bizde de öyle olsa...



5 2 3



OYUNLAR UCUZLUYOR



ABD'de yapılan bir araştırma, oyunların her geçen gün biraz daha ucuzladığını ortaya koydu. Üstelik günbegün... Yani bugün aldığınız bir oyunu, yarın daha ucuz alabilirsiniz. Yapılan araştırma, oyun dergilerindeki inceleme notlarının bu fiyat düşüşünde doğrudan etkisi olduğunu ortaya koyuyor. Araştırmada 2007 yılında çıkan tam 322 oyuncunun fiyatları günbegün incelenmiş. Varılan sonuca göre olumlu inceleme notu alan oyunlar, ortalama olarak günlük %0,19 ucuzlarken; notu ortala veya düşük olan oyunların fiyatları %0,24 oranında düşüyor.

EN ÇOK SATAN ATARI OYUNLARI

Bir zamanların efsanevi oyun konsolu, sokakları bomboş bırakan Atari, hepimizin hafızasında halen önemli bir yere sahiptir. Tabii ki unutulmaz oyunlarıyla beraber... Oyun sektörü, Atari zamanlarında bugünkü halinden çok uzaktı. Yine de bazı oyunlar sektörün ileride ne kadar güçleneceğinin haberini veriyordu. Bu oyunlar milyonları aşan satış rakamlarıyla hem Atari'yi, hem de yapımcılarını zengin ettiler. İşte, Atari'nın en çok satan oyunları...

Pac-Man

Listenin en üstünde Pac-Man'ı görmek sanıyorum kimse için şartsızı olmamıştır. Asıl şartsızı olan satış rakamı olsa gerek. Dünyanın dört bir yanında milyonlarca oyuncunun ya evinde ya da bizeki ünlü adıyla "Atari Salonu"nda başında saatler geçirdiği bu son derece sevimli ve eğlenceli oyun, tamı tamına 7 milyon adet sattı. Oyun sadece kısa dönemde ticari başarı kazanmak için değil, aynı zamanda uzun vadede konsolun başarısını garantiyecek bir reklam aracı olarak da planlanmıştı. Bu yüzden oyunun üzerinde epey uğraşıldı. Pac-Man, Atari'nın grafik konusundaki meziyetlerini de gösteriyordu. Tüm bu çabaların sonucunda

da Atari'nın en çok satan oyunu Pac-Man oldu.

Satış Adedi: Yedi milyon

Pitfall!

1982 yılında Activision'in hazırladığı Pitfall!, Atari 2600 oyuncuları tarafından o kadar çok sevildi ki, oyun 4 milyondan fazla satmayı başardı. Bu rakam aynı zamanda Pitfall!'un, Activision'in en çok satan oyunlarından biri haline geldiği anlamına geliyor. David Crane'in 1979 yılında üzerinde çalışmaya başladığı oyun, Pitfall Harry adlı bir karakterin başına gelen talihsiz olayları konu alıyordu. Bin bir zorluk ve tuzakla dolu yollardan onuna beraber geçmek isteyen 4 milyon kişi

sayesinde Pitfall! da tarihe geçmiş oldu.

Satış Adedi: Dört milyon

Missile Command

1980 yılında piyasaya çıkan Missile Command, 2,5 milyonluk satış rakamıyla Atari firmasının -kendi oyun konsolu için yaptığı- en çok satan oyun oldu. Dave Theurer tarafından geliştirilen oyun, gökyüzünden gelen uzaylıların, dünyayı yerle bir etmesine engel olma çabası üzerine kurulu. Oyunun hayranları arasında işi o kadar ilerletenler var ki, Tony Temple adlı bir İngiliz oyuncu, Missile Command'da yaptığı 1,960,830 puan ile Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeyi bile başardı.

Satış Adedi: İki büyük milyon

Demon Attack

Imagic tarafından 1982 yılında Atari 2600 için piyasaya çıkartılan Demon Attack, gökyüzünden saldıran şeytanı ordulara karşı, buz tutmuş bir gezegen olan Krybor'u kurtarma çabasını konu alan bir oyundu. Oyununda, gökyüzünden dalga dalga gelen yaratıklar, her seferinde daha güçleniyor ve daha farklı silahlar kullanmaya başlıyorlardı. Üstelik belli bir bölüme kadar bir arada uçan yaratıklar, daha sonra taktik değiştirip iki koldan süzülmeye başlıyorlar ve işte o noktadan sonra işler daha da zorlaşmaya başlıyordu. Oyundaki bu çeşitlilik, 1982 yılı için oldukça önemliydi ve bu sayede Demon Attack toplamda tam 2 milyon kopya satmayı başardı.

Satış Adedi: İki milyon



KUDUŞ BİLEKİ

Sadece KAAN



Kapağın yapım aşamasıyla ilgili detayları geçen ay Fırat "editörden" yazısında belirtti ama kaçıranlar için bir kez daha tekrarlamakta fayda var...

1997'de Ronald Green'in kaleme aldığı ve Claudio Castellini'nin hanıkulade çizimleriyle hayat verdiği "CONAN The Barbarian", 3 bölümlük mini bir seriley Marvel Comics bünyesinde piyasaya sürüldü. İşte bu serinin açılışını yapan intişamlı kapak tasarı, LEVEL'in Haziran 2008 sayısına ilham kaynağı oldu ve ortaya böylesine hayranlık uyandıran bir çalışma çıktı.

Bu yapılan şey sadece bir dergi kapağı değildir... Bu cesur ve yenilikçi tavın dışa vurumudur. Türkiye'de bir ilk!... Kalıplann içine hapsolmuş, klişeler içinde boğulmuş dergicilik anlayışını yıkmak ve yeniden yapılandırmak amaçlıdır... Conan kapağı bir başlangıçtı benim için. Devamını görmek için sabırsızlanıyorum...

Çeneler yerine bilekler çalışın!...
Herkeze selamlar, iyi çalışmalar. Ağustos'ta görüşürüz...

Habırıyorum da LEVEL Dergisiyle ilk tanışmam Enter the Matrix'in incelemesinin olduğu sayıyla, yani Haziran 2003'te gerçekleşmiş...

MATRIX: Reloaded vizyondaydı ve kapaklarında bu filmin afisi vardı. Ben de o sıralar MATRIX adıyla paketlenmiş ne varsa (soundtrack, action figure, poster, kitap, gözlük, çatal vs...) satın alıyor, arşivliliyordum deli gibi... Bir gün soundtrack'ını almak için girdiğim mağazanın dergi reyonunda Level'in bu bahsettiğim kapaklı sayısını gördüm ve aldım. Eve giderken vapurda okudum. Otobüste. Sonra eve geldim bir daha okudum. Yatakta, tuvalette... Enter the Matrix (EtM) incelemesi, strateji rehberi, hileleri, filmle ilgili bilinmeyenler, detaylar, yorumlar, vesairelerin olduğu güzel ve kapsamlı bir inceleme yazısıydı. Kendini bana defalarca okutmuştu. EtM (kötü olan her film oyunu gibi) filmle alakası olmayan sıkıcı bir oyun olsa da fanatizm yüzünden yine de orjinalini alıp oynamıştım. Hatta takıldığım yerlerde strateji rehberinden kopya bile çekmiştim. Hey gidi...

Şimdi 2008 yılının Temmuz ayında ve ben 5 senedir okuru olduğum bu dergiye köşe yazısı hazırlıyorum... Aslında bu yazımı geçen ay yazmaya niyetlenmiştim fakat tam girizgahı yapıp 2. paragraftan devam edecektim ki Fırat Akyıldız'dan bir telefon geldi. Aylardır heyecanla beklenen MGS4: Guns of Patriot'un çıkışı gecikmiş bu yüzden kapağa Solid Snake yerine CONAN'ın gelmesi karar verilmişti... Fırat "Madem Age of Conan bu ayın en baba oyunu, o zaman CONAN'ın heybetine yakışır güzellikte bir sanat çalışması yapalım Level'in kapağına..." dedi...

Fikir orjinaldi ve insanı heyecanlandıran bir yanı vardı. Ne olur, nasıl yapılır diye kafa patlatırken Tunç Dindaş (Turbo-S2K) da muhabbet'e nail oldu ve sabaha kadar süren bir beyin fırtınası yaşadı MSN'de...



Özel silindir kutusunda

8 KATLANMAMIS POSTER

2 METALLICA • 2 TOKIO HOTEL • LINKIN PARK • JOKER (BATMAN) • SEKSENDÖRT • SAWYER



25 MASSTIVAL KOMBİNE
25 MASSTIVAL TEK GÜNLÜK
20 ELEKTRONICA FESTİVAL
30 ZEPHYR ROCK FESTİVALİ
10 JUDAS PRIEST KONSER
10 METALLICA KONSER



Thalia
Metallica
120 BİLET

TEMmUZ 2006 SAYI 7 ISSN 1300-1321 T.C. YAYIN LİCENSİ

Yazın en iyi Konser Dödleri

CABAS
TING TINGS
SULTANA
YASEMIN MORA
DENİZ DEMİRKAİN
CARTEL
geniden

Evinize Geliyorlar

VRIJ LAVIGNE • MY CHEMICAL ROMANCE • FOO FIGHTERS • MUSE

Yeni Albüm Hakkında İlk Tüyolar METALLICA

DB Dijital Dergi

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
Dijital Dergi

LEVEL'A ABONE OLUN,

ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLÉ
HER BİRİ
SADECE >

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR
EĞİTİM SETİ



WINDOWS VISTA
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebildikleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturulan bileşenler ve sistemlerin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarı 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 atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabılır açıklamaları. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Sizi Microsoft'un en son işletim sistemi VISTA'ının tüm yenilikleriyle tanıştırıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanıcı menülerine yaklaştırılacak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sistemlerinin kapşlarını açacak. • 1 DVD+18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ıvmevi hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • Basit Flash CS3 eğitimimini yanında, action script 3.0 yeniliklerini de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS3 CBM EĞİTİM SETİ** • Yeni arayüz ve yeni navigasyon sistemi hakkında hersey. • Fotoğraf ve resim çalışmalarınız üzerinde dilediğinizde oynamanız için gerekli tüm cevaplar. • Hızlı kullanım için merak ettiğiniz kısa yollar ve alet kullanımı. • Sayısız uygulamalı örnek ve uygulama. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çikardığı günden beri büyük beşenin kazanan ve programcılığı zevke dönüştürmen programlama dili Visual Basic 6.0'i, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılarla paylaşabilecek imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği gorselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dili olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adınızı 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 editime programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediyemizdir. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınıza dolayı değil, en kısa yoldan yapılmıştır. sajlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı 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 şimdiden kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulmadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışma yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. Bütün promosyonlar 2 yıl garantisidir.

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

>
65
YTL

**ABONE
OLMAK İÇİN:**

0 212 478 0 300
www.doganburda.com

LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum* Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

_____ / _____ / _____ / _____

Kart Sahibinin İmzası:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS3 hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyesi **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyesi **78 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırırız.
* 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,
çıkacalı ilk saydan itibaren uygulanacaktır.
Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
Özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.
Bu form 31 Temmuz 2008 tarihine kadar geçerlidir



Dergileriniz

Yurtçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

CHIP LEVEL

Yerden Yüksek

Başarabiliriz. Zor değil, gerçekten. Zamanı donduramayız ama doldurabiliriz. Sırtımızdan yükselen o ıslıkla karışık acı bize engel olmamalı. Kimse sırtımızı deşemez; merak etme. Deşse bile sadece benim kanım akar ve bir süre sonra damarlarım kanınlı dolar. Korkacık hiçbir şey yok. Otur ve biraz beni dinle. Ama söyleyeceklerimi sakın o sinir bozucu gülümse-

fana işlenecek söyleyeceğim her şey. O yüzden boşuna kaçmaya çalışma.

Çözmek için çok az zamanımız kaldı. Bulmak için çok az zamanımız kaldı. Hissetmek için çok az... Kafatasında taşıdığım et parçasının uyusluğunu ve ağırlığını azaltmam gereklidir ilk önce. Sonra, kalbimle arasındaki bağlantı hatalarını gidermemiz lazımdır. Hemen ardından depoladığım tüm verileri şu an nefes aldığım kainata göre yeniden yapılandırmalıyız. Son olarak da gördüklerimi, duyduklarını ve dokunduklarını hatalız, net, saptırımadan, en siğ şekilde algılamam için o yüksek ıslıkla acı içinde kasılan sırtına büyük bir yük yüklemek gerekiyor. Çok büyük sorumluluk gerektiren, insan deyişyle insanı insan yapan, çelişkili bir şekilde, yine insan deyişyle insanın salt içgüdüleriyle hareket etmesini önyargı ile herhangi bir yük...

Soyutluğunun altında bile bu kadar mekanize bir düşünce sistemi yatıyorsa kabullenmekten başka seçenekimiz yok mu acaba?

menle aşağılama. Zaten beni aşağılsan küçük düşersin. Tipki başkalarını aşağıladıında küçük düşüğüm gibi... Sanırım, duyacaklarını bir süre sonra duymaktan vazgeçeceksin. Fakat elin mahkum; dinlememe gibi bir lüksün yok. Bir kulağından girecek, diğerinden çıkmadan ka-

algılamam için o yüksek ıslıkla acı içinde kasılan sırtına büyük bir yük yüklemek gerekiyor. Çok büyük sorumluluk gerektiren, insan deyişyle insanı insan yapan, çelişkili bir şekilde, yine insan deyişyle insanın salt içgüdüleriyle hareket etmesini önyargı ile herhangi bir yük...

Soyutluğunun altında bile bu kadar mekanize bir düşünce sistemi yatıyorsa kabullenmekten başka seçenekimiz yok mu acaba? Dayanabildiğimiz yere kadar gitsek... Durmadan gitsek... Düşünmeye fırsatımız kalmadan... Hem belki o zaman o herhangi bir "yük" hafifler sırtımızda. Sırayla taşıraz yol boyunca. Sıra sana geldiğinde mola verir, dinleniriz; işler ters gitmesin diye... En yeşil patikaları seçeriz yol boyunca. Aklimiza düşünmemizin gerektiği geldiği zaman içimize çekeriz havayı, unuturuz. Yolu unuturuz, yükü unuturuz, seni ve beni unuturuz. Ve en basit şarkıyı dinleriz yol boyunca. Böylece dikilen tüylerimizi indirmek zorunda kalmayız. İçgündülerimiz, aklimızı çelemez böylelikle. Tek nota, tek akor, tek ritm...

Geç kaldık değil mi yola çıkmak için? Gerçeği kabullenmeliyiz dünyayı kabullenmek yerine, öyle değil mi? Peki ya zamanımız yanın dolarsa? Hazır olacak mıyız? Güçlü olacak mıyız? Her zamanki gibi yanıldın; ne hazır, ne de güçlü olacağız. Sadece bencıl olacağız. Sadece, bencıl... 

elif@level.com.tr





Tayvan'dan Sevgilerle

Bu ay Tayvan'ın başkenti Taipei'ye gittim. Derdim elbette ki gezmek - tozmadır değil; Computex fuarını izlemek için oradaydım. Bu büyük fuarda, kullanıcıların yılsonuna kadar piyasada görecekleri donanımlar sergilenecek. Computex bu yıl, iki ayrı fuar alanında birden gerçekleştirildi. (Computex'in eski fuar alanının yanına, İstanbul'daki CNR Fuar Merkezi'nin dört katlı olarak tarif edilebileceğim büyülüklükte bir alan daha eklenmiştir.) Bu büyük alanı gezersenin gözüme takılan ve gelecek aylarda bütçenizi zorlamanıza sebep olabilecek birkaç ürünü sizlerle paylaşmak istiyorum. Anlatacağım ilk ürünler, Zalman'a ait. Zalman ürünlerinden biri özel gözlüklerle kullanabildiğiniz 3D bir monitör. Bu monitör ile oyuncular üç boyutlu olarak oynayabiliyorsunuz. 19 inç'ten, 32 inç'e kadar farklı boyutları bulunan bu monitör, oynadığı

oyununun içine girmek isteyenler için tasarlanmıştır. Ürünün komik yanı, 3D gözlüklerin kalın ve siyah kemik çerçevelerden yapılmış olması. Bu gözlükler takanı biraz komik gösteriyor ama kimin umurunda? Zalman markalı ikinci ürün ise FPS Gun. FPS oyuncular için üretilen bu mouse, kabzası ve tetiğiyle bir silah şeklinde tasarlanmıştır. Kabzanın yan tarafında programlanabilir iki tuş bulunuyor. Aynı zamanda mouse'un DPI'sini tek tuşla değiştirebilirsiniz; değiştiridiğiniz değere göre cihazın da rengi değişiyor.

Asus'un ürettiği EEE Stick ise bana Nintendo Wii'nin kumandasını andırdı. Tipik Wii gibi iki farklı kumandanın oluşan bu takımın, bir kumandasının üzerinde mini bir joystick; diğerinin üzerinde ise tuşlar bulunuyor. Tahmin edebileceğiniz gibi bu iki kumanda, bir kablo

yardımıyla birbirine bağlıyor. USB üzerine taktığınız alıcısı sayesinde ürünü 5 - 10 metrelük bir alan içinde kullanabiliyorsunuz. Hareketinizi de algılayan bu ürün sayesinde kolunuzu salla-yarak kılıç savurabilir ya da kablosuz bir şekilde FPS oynayabilirsiniz; sol kumanda yardımıyla ilerlerken, sağ kumanda ile ateş edebiliyor ve diğer hareketleri gerçekleştirebiliyorsunuz. Bu ürünün Wi'i tahtını sarsıp sarsamayaçağını hep birlikte göreceğiz. Diğer yandan biz PC kullanıcıları için böylesi bir hareket özgürlüğü sahip olmak oldukça çekici. Son olarak Thermaltake standında bilek desteğine iki adet fan konuşlandırılmış bir klavye gördüm. Klavye kullanırken elleri çok terleyenler ya da sıcak yaz günlerinde bilgisayar başında bunaların için akıllı bir çözüm geliştirmiştir. Açıkçası, tüm bu oyuncaklara el atmak için sabırsızlanıyorum.

Tarihle son derece ilgili olan biri olarak iki aydır Osmanlı'nın korsanları hakkında kitaplar okuyorum. Bunlardan biri yazın diline hayran kaldığım yazarlardan birisi olan Osman Necmi Gürmüş'in, Mühetti: Kiliseden Camiye adlı eseri; diğeri ise, yaşı bana yakın olmasına karşın bir şaheser ortaya koymayı başardığı için kıskanarak okuduğum Özlem Kumrular'ın Türk Korkusu adlı kitabı. İlk kitap din değiştiren bir Osmanlı Levend'inin ağızından Türk denizcilerini, öteki ise Avrupa'nın Osmanlı'dan neden korktuğunu anlatıyor. Türk Korkusu adlı kitabın bir bölümü Akdeniz'deki korsanlık aktivitelerini anlatıyor. Özellikle ikinci kitap sayesinde, -okuldaki tarih derslerinde gördüğümüz kısıtlı bilgilerin dışına çıkararak- denizlerdeki mücadelenin hiç akliniza gelmeyen yansımalarını, sahillerde yaşarken hayatı değiştiren insanları,

koleliği, o dönemde mubah sayılan büyük vahşet manzaralarını, savaşın acımasızlığını, Osmanlı'nın Avrupa için neden "öteki" olduğunu net bir şekilde görebiliyorsunuz. Akdeniz'de dolaşan gemilerin bile salt bir savaş aracından çok, kendi içerisinde bir şehir olduğunu ve bu gemilerin yaptığı her şeyin, Avrupa'nın savunma sistemlerinden, ticaretine; edebiyatından, atasözlerine, şarkılarına ve deyimlerine

kadar birçok alanına yansığını görüyorsunuz. Eğer siz de tarihe ilgi duyuyorsanız ve elinizin altında Faruk gibi ortaya bir konu atıp üstünde uzun süre sohbet edebileceğiniz bir arkadaşınız bulunuyorsa, bu kitapları mutlaka okumanızı öneririm. ☺
akmenek@level.com.tr



Nedenlerini Kaybedenler Derneği

Eğer bir tane bile varsa, LEVEL okuru güzel dilberlere ve 15 yaşında dünyayı çözümük ukala liseli tavırlarını geride bırakıp olgun yaşların tadını çıkarın güzel hanımlaradır sözüm;

Kayıp ilanlarının en acısı, devamları anlamsız kılan gelişmelerin en tatsızıdır ya; motora yakıt misali hayatına amaç eklerken neden-

Tüm bu nedenler çıkarıp atıldığı zaman koşturmanın bir anlamı olmadığını fark edenler; durup manzara izliyor, güzel kadınları öpüp sevdikleri adamlara dokunuyorlar

lerin kaybolmadı mı hala güzel kadın?

Çalışmayan bir pusulayla karanlığın ortasında yalnız kaldığını hala fark etmedin, değil mi?

Sana gösterilen yolu, sırtına vurup "Yürü burayı" dedikleri par-kuru, ne akla hizmet kat ettiğini bilmeden koşturan sütçü beygiri gibi aşırı da geldiğin bu nokta, gideceğin veya doneceğin en yakınlığına en uzak yer değil mi?

Hiçbir yere gitmeyecek yolların ortasında durdurup kim olduğunu sorsalar, nereden gelip nereye gittiğini merak etseler, vereceğin cevap aklında yankılanacak mı; yoksa tekrarladığın ezberlerden biri mi olacak, onu merak ediyorum; diğer milyarlarcası gibi...

"Zekai Pektabi, Niğde 1981, dünden geliyorum, yarına yuvarlanıyorum." veya "Nilgün Kılıç, İzmir 1980, genç kızıktan geliyorum, anneliğe gidiyorum inşallah. Kır düğününde evlendim. Kocam müdür." ya da "Adım Ahmet, Soyadım Selim. İstanbul doğumlu, bin dokuz yüz yetmişiyim. Bir kamu kuruluşunda mühendisim ama hayallerim var; on seneye emekliyim."

Ulan hatta: "Adım Ceren, soyadım Nazlı; koca arıyorum, hem zengin hem kaslı. Ne yaşlanacağım gençliğim keyifli sözü sazlı; bir yere gitmemi buralar benim, bu tapu fotokopisi, bu da aslı."

Peki, tüm bu cevapların arasında, dokunduğun yüreklerin, anladığın dertlerin, döktürdüğün yaşların, sevdığın adamların, gülümsettiğin dudakların bilançosu da gelir mi

akına güzel kadın? Belki hiç olmadı değil mi? Oldu sandığın yalrınları çıkar, bakiyeyi ver bana ve kendine dürüst ol.

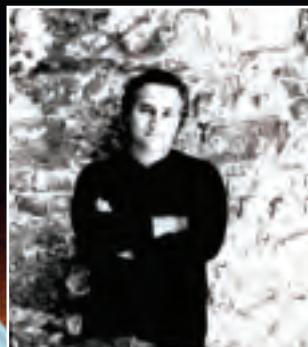
Kendini sevenlerinle tanımlayıp adını duyduğunda sessizce gülümseyenlerle ölçüp aşkla tartın mı hiç, LEVEL'ci güzel dilber?

Tüm bu nedenler çıkarıp atıldığı zaman koşturmanın bir anlamı olmadığını fark edenler; durup manzara izliyor, güzel kadınları öpüp sevdikleri adamlara dokunuyorlar.

İnatla depar atıp koşuyorsun ama varacağın nokta belli; nihayetinde bitiş noktası yolun sonu değil mi?

Dolayısıyla, nedensiz, amaçsız, ezber yaşamalar koşusunda, maldiyasız birinciliğini kutlamak için yanında olamayacağım güzel kadın. Orada seni bekleyen kameralar da, alkışlayan tribünler de olmayacak zaten. Belki bir din adamı, bir de mirasçılar... 

cem@level.com.tr





Joystick ve Beyaz Perde

Bazı aksaklıklar oldu ve işlerim yüzünden bir süreliğine sizi yazılarından mahrum etmek durumunda kaldım. Sanıyorum ki artık bundan sonra bu tarz bir durum olmayacak. Bu süre içinde o kadar yoğun bir şekilde çalıştım ki oturup yazayı yazacak ne zaman bulabildim, ne de sakin bir kafa.

Conan kapaklı sayıda Fırat ve Kaan'la (Sadece olan Kaan) çevirdiğimiz geyik muhabbetlerini Fırat yazmış köşesine... Gerçekten eğlenceli ve geyik dolu bir kapak dönemiidi. Kaan da maşallah döktürmüşt resmen;

Ben de para bulur bulmaz Boulder Dash'ın filmini çekmek istiyorum

emeği geçen herkesi tebrik ederim.

Alp diye bir arkadaşım var. Onunla geçen gün bir sohbetimiz esnasında kendimizi bir anda geyik sürüsü içinde bulduk. Konumuz ise oyunlardan uyarlanan filmlerdi. Gülerken ve eğlenerek seyrettiğimiz bu filmleri hatırlayıp gülmekten resmen komaya girdik. Ben de Alp'e; "Ya, dur ben bunları LEVEL'a yazayım" dedim. Şimdi gelin, bu filmlere kısaca bir bakalım.

Street Fighter> İlk Street Fighter, Capcom'un 1989 yılında çıkarıp başarı yakalamadığı oyun olarak hatırlanır. Gelgelelim serinin ikinci oyunu, arcade makinelere düşüğü gibi birden bir salgın haline gelmiş. O dönemin çocukların ağızından düşmeyen, "Sana bir Aduket çekerim, görüsün gündeñ!" gibi laflar dillere pelesenk olmuştu. Oyun, ev bilgisayarlarında ise ilk kez Amiga platformunda piyasaya sürülmüştü. Atari salonlarından çıkmadan bu oyunu oynayan birçok kişi, sadece bu oyun için Amiga almıştı. Sonra bacaklarını pergeli gibi ayırması ile bir anda meşhur olan Jean Claude Van Damme'in başrolde oynadığı bir filmi çekildi oyunun. Bir "Kan Sporu" taklidinden öteye geçemeyen

Street Fighter, ikinci sınıf bir aksiyon filmi olarak hafızalara kazındı. Ben ise hala daha "O filmde Kylie Minogue'un işi neydi?" diye sorar dururum kendime. Bu arada, serinin çizgi filmlerini ise herkese tavsiye ederim.

Doom> Anlamsız bir şekilde koridorlarda ilerleyip canavarları patlattığın bir oyunun, filmini neden yaparsın? Nasıl tutmasını beklersin?

Mario Bros> Mantar manyağı Mario kardeşlerin en popüler oldukları yıllarda, Hollywood prodüktörleri de ister istemez "Biz bu işten nasıl para kazanırız?" diye düşünmüşlerdi. 1993 yılında son derece acayip bir film ile büyükleri beyaz perdede taşdılar. Lafi fazla uzatmadan Mario kardeşlerin geçmiş 1 Mayıs'ını kutluyor ve bu konuya noktayı koyuyorum.

Mortal Kombat> Her ne kadar Kaan israla, "Yok be abi, Mortal Kombat iyiydi!" dese de, bence bir Freak Show ötesine gidemedi film. Filmden aklımda kalan tek şey o dangur dungur techno müzikler. Film muhtemelen üçüncü dünya ülkelerinde başarılı olmuştur.

Resident Evil> Yalan söylemek istemiyorum; filmi sadece Milla Jovovich hatırlına seyrattım. Gönlüm, serinin üçüncü bölümündeki Milla Jovovich tarlasına düşmek isterdi.

Hitman> Takım elbise ve saçsız adam. "Neden çekiniz bu filmi?" diye sormak istiyorum.

Buraya yazmak isteyip yazamadığım daha birçok film var. Bu filmlerin çoğunda ise Uwe Boll adlı yönetmenin imzası var. Bu adama emanet edilen güzelim oyun senaryoları, bir anda rezalet bir hale geliyor. Çağımızın Ed Wood'un buradan tebrik etmek istiyorum. Ben de para bulur bulmaz Boulder Dash'ın filmini çekmek istiyorum. Düşünüyorum da çekeceğim bu filmin müziklerini Rolling Stones' a mı yaptırısam? (Tamam, çok kötü bir esprî oldu. Kabul ediyorum.)

Gelecek ay da Altigen'in en saçma kösesi olmaya devam edeceğim. Bu sıcak yaz günlerinde herkese iyi tatiller dilerim.  turbo@level.com.tr / http://turbo-s2k.deviantart.com

MERAK ETTİKLERİM

- **Mario Bros taklidi olarak üreticisine iyi para kazandıran Great Giana Sisters'ın filmi neden yapılmadı.**
- **Neden cengaver delikanının biri çiftlik "Bouble Bouble'ın filmini yapalıım" demedi? Hadi sıkıysa yapın bakalım. Ha, bir de Pacman var tabii ki? Nasıl bir konusu olurdu, gerçekten çok merak ediyorum.**
- **Arkanoid'den Fransız yapımı bir sanat filmi olabilir mi?**
- **Street Fighter ve Mortal Kombat'tan sonra "International Karate"nin de filmini görmek ister bu deli gönül.**



Tekrar

Yüksekteyim. Çok yüksekte... Bir bulutun üstündeyim. Hani şu gülümseyen... Ara sıra ağlayan... Diz çöküp ona dokunuşorum; her şey dağılıyor. Zaman paramparça oluyor, ve hayatım bir film şeridi gibi gözlerimin önünden geçiyor. Kesik kesik... Anlaşılmaz... Aptal bir Amerikan filmi gibi... Başı belli, sonu belli... Sahte

Zaman paramparça oluyor, ve hayatım bir film şeridi gibi gözlerimin önünden geçiyor, ona yakın olmama rağmen. Kesik kesik... Anlaşılmaz... Aptal bir Amerikan filmi gibi...

bir şekilde gülümseyen, donuk gözyaşları döken... Düşüncelerim, kesik şeritlerin içinde yitip gidiyor. Onları tutmaya çalışıyorum ama başaramıyorum. Rüyalarımı da aşağıya düşürüyorum. Uzun, yeşil yolu; boy alemelerimi; katil dostumu... Çizgili, plastik topum; misketlerim ve su tabancam ile... Uykusuzluğum peşlerinden gitdiyor. Yeniden diz çöküyor ve kafamı uzatıyorum, panikle; aşağıya bakıyorum. Elimi uzatıp tabancayı yakalamaya çalışıyorum. Ama gözden kayboluyor. Boya kalemlerim, bulutları boyuyor; boşlukta savrulurken. Kırmızıya, yeşile ve mavije... Çevrem bir anda ren-garenk oluyor. Ama yeşil yol, siyaha boyanıyor. Katil dostum ise beyaza... Dizlerim titriyor. Ellerim boşalyor. Ama buluta sıkı sıkı tutunuyorum. Saçları, gözlerimi kapatıyor. Rüzgar yüzünden... Aşağıda insanları görüyorum. Binlerce, milyonlarca, milyarlarca... Hepsi orada. Durmaksızın yer değiştiriyorlar; çok hızlılar. Takip

edemeyeceğim kadar... Ama asla birbirlerine çarpıyorlar. Kimisi saklamaç oynuyor. Gözleri açık... Kimisi "yerden yüksek" oynuyor. Gözleri kapalı... Katil dostum yere çarpıyor, hızla, ve insanlar çevresine toplanıyor. Onlarası... Belki de yüzlercesi... Aralarında konuşuyorlar. Kisık sesle... Onu yerden kaldırılmaya çalışıyorlar. Her şey o kadar net ki... O kadar canlı... O kadar yakın...

Güçleri yetmiyor. Çevresi kararlıyor. Biraz... Ve biraz daha... Siyahın içinde kayboluyor. Ve bir anda bulutlar yer değiştiriyor. Hızla... Rüzgar da hızlanıyor, ve bu kez canımı yakıyor. Savruluyorum. Buluta sıkı sıkı tutunarak... Her şey havalandırıyor. Tekrar... Ve birbirine karışıyor. Yol, bulutlara; boy alemelerim, boşluğu; insanlar, gökyüzüne; güneş, toprağa... Yağmur, zamana... Gümüşüm, uykusuzluğuma yenik

düşüyor. Gözyaşı döküyorum. Nedensizce... Kafası karışmış bir çocuk gibi... Aptal bir ergen gibi... Ve aşağıya düşüyorum. Onlar gibi... Hayatım gözlerimin önünden geçiyor. Bir kez daha... Ve film tekrar başlıyor. Sonunu bilmeme rağmen tekrar izliyorum. Elimde olmadan... Ama düşüşüm kısa sürüyor. Film, yarılmıyor. Yere çarpıyorum. Hızla... İnsanlar çevreme toplanıyor. Bir şeyle mirıldanıyorlar. Anlamadığım şeyle... Beni yerden kaldırılmaya çalışıyorlar. Her şey çok net... Çok canlı... Güçleri yetmiyor. Çevrem kararlıyor. Gitgide...

...Sonsuzluğun kapısını çalışıyorum...

...Tak... Tak.  firat@level.com.tr





Boxer Don ve Şükufe Teyze

Yatağa kadar gitmeye üşendiğim için kanepenin sırt yaslanan kısmına koyduğum battaniyeyi çekip -tam olarak açmadan- üzerine örttüm ve kanepeye uzandım. Battaniyeye tam olarak sağlamadığım için biraz huzursuz oldum. Ayaklarımın tekini kanepenin kol koyulan, diğerini ise sırt yaslanan kısmının üzerine konuşturdum. Battaniyeyi tam olarak açmaya üşendiğim için bacagımın teki ve kığının sol tarafı açıkta kalmıştı. Ama bedenimin dışında kalan soğuk kısımları bana garip bir hav veriyordu. Aynı anda hem sıcağı, hem de soğuğu tadarak kendi kendimi keyiflendiriyordum. Salon soğuk ve nemliydi ama ben üzerinde örtecek bir battaniyem olduğu için mutlu oluyordum. Sonra ne kadar da tamahkar olduğumu

Şükufe Teyze'nin sesi -60 yaşlarında olmasına rağmen- 13 yaşındaki bir oğlan çocuğunu gibi çıkyordu

düşünerek gururlandım. Hatta ileri gidip "Bu denli aza tamah ettiğim için kesin cennete giderim. Kafamda uykunun ağırlığı vardı. Normal bir insan kafasının yaklaşık beş kilo olduğunu düşündüm. Bu sırada kolumna uyuşmaya başlamıştı. Bedenimi kanepeye sıdırmaya çalışırken sağ kolumna gövdemin altında bırakmıştım. Bu aslında istemsiz bir karardı çünkü üşengeçlik perileri o gün tam da yanı başımdaydı. Bedenimi olduğu gibi kanepeye bırakmış, katlı duran battaniyeyi de tek elimle üzerinde örtmeye çalışmıştım. Benim kolumna uyuşmayacaktı da kiminki uyuşacaktı? Öteki tarafa dönüp yatmaya karar verdim ve döndüm. Dönerken boxer donum belime ve bacaklarımı iyice dolandı. Battaniyenin kırçılı yapısıyla, maslahat güzari dolaylarında Japon genelevi patronlarının bornozu gibi dolanıp

tortop olan boxer donum; ikisi birden birleşip beni kaçırdırmaya başladılar. Salt bir kaçınma değildi bu; doğum gününde babasından hediye isteyen şımarık bir kız çocuğunun babasının paçasından çekitirmesi gibi, battaniye ve boxer don ortak bir çalışma içine girip derimi ve tüylerimi çekitiyorlandı. İşin daha da kötü yanı bir "çekip bırakma" durumu yoktu; israrlı bir şekilde durmaksızın çekitiyordu "şeytan üçgeni". Sağ kolumna kırıldı tamamdım; sol kolumna da bedenimin altındaydı. Sırt üstü yatmaya karar verdim. Bedenimi kanepede ileri ve geri istikamette ittirerek boxer donumu gevşetmeye ve battaniyenin bana sağladığı hareket alanını genişletmeye çalıştım. Tam o sırada apartmana birilerinin girdiğini duydum. Apartmanımızın temizlik görevlisi Ergün Abi ve saygı yöneticimiz Şükufe Teyze'nin seslerini duydum. Aklıma hemen dün gece çöp kamyonu geçtiğinden sonra apartman kapısına koyduğum çöpler geldi. Ardından kapım calındı. Alelacele eşofman altımı giyerek kapıyı açtım. Şükufe Teyze'nin sesi -60 yaşında olmasına rağmen- 13 yaşındaki bir oğlan çocuğu gibi çıkyordu. Konuşurken girtlağını zorladığını düşünüyordum. Böyle düşündüğüm an yutkunmakta zorlandığımı fark ettim. Şükufe Teyze çöpleri kapıya koyduğum için bana söyleniyor ve -kızgınlıkla- beni meceniyete davet ediyordu. Ben de çöplerin

bana ait olmadığını ve çöpleri hangi pis insanın koyduğunu bilmediğimi söyledi. Bunları söylemekten kaşlarımı oldukça yukarı kaldırıyorum ve ellerimi iki yana açtım. Şükufe Teyze eğitimim şart olduğunu ve apartmanda yaşımanın belli bir kültür gerektirdiğini söyledi. Gözlerimi kapatıp kafamı aşağı ve yukarı yönde tutkuyla sallayarak ona katıldığımı belli ettim. Hareketlerimi biraz abarttım ki tamamen ondan yana olduğumu anlasın. Şükufe Teyze apartmanda yaşımanın kültür gerektirdiğinden bahsederken arkasından büyükçe bir hamamböceğiinin geçmekte olduğunu fark ettim. Hamamböceği de kültür olup olmadığını o anda kafamda sorgularken, çokince bir esprili duyumun olduğunu düşündüm; çok hoşuma giden bir esprili yapmıştım kendi kendime... Bir yandan da Şükufe Teyze'yi ciddiyetle dinlemeye devam ettim. Yaşlı kadınlar için tek bir parfümün satıldığını düşünüdüm bir anda... Çünkü anneannemin, babaannemin, büyük halamın ve akrabalık sınırları içindeki diğer tüm yaşlı teyzelerin kokuları Şükufe Teyze'niyle aynıydı. Bir anda aklıma anneannemin paralı günleri geldi... Şükufe Teyze ve Ergün Abi'ye teşekkür edip kapımı kapattıktan sonra kanepeye geri döndüm. Çok acayıptı o paralı günler, çok... ☺
faruk@level.com.tr



Mr. Blonde: Furkan Faruk Akinci

Mr. Brown: Burak Akmenek

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şenturk



posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akmıyor? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

SORULARIM VAR

Merhaba LEVEL,

Nasılınız? Umarım iyisinizdir. Ben pek de iyi değilim; bu mailimi hasta yatağımdan yazıyorum. Şefik abibe "Hoş geldin" diyor, POSTAL'a atılmadan önce sorularma geçiyorum

1. Silkroad Online oynuyor musunuz?

Mr. Pink: Ben oynamıyorum şahsen.

Belki Mr. Brown oynuyordur. Brown?

Joe: Yalnız "ben"le "şahsen" i aynı cümlede kullanmazsa... (Allah'ım! İçimdeki Tashih Canavarı'na engel olamıyorum!)

Mr. Brown: Bir zamanlar şöyle

bir bakmıştım ama oynamıyorum.

2. Bir ara 500 Knight Cash vermiştiniz. Acaba 500 Silk vermeniz mümkün müdür?

Joe: Neden olmasın?

3. Silkroad hakkında da yazı istiyorum.

Mr. Brown: Vallahi o biraz zor. Hele hele LotR Online ve AoC gibi oyunlar

varken...

4. Benim bilgisayaram hemen hemen bütün oyunları çalıştırabilir durumda. Ne var ki RAM konusunda sıkıntı çekiyorum. Sistemimin RAM miktarı 1024, bana bu miktarla uygun iyi bir oyun söyleyebilir misiniz?

Mr. Pink: Unreal Tournament 3!

5. GTA IV PC için çıkacak mı?

Mr. Pink: Her an, her şey olabilir.

6. SBS tam çözüm postalayabilir misiniz?

Mr. Blonde: Sanırım SBS'nin ne olduğunu hishibirimiz anlayamadık.

7. WoW'un ekran görüntülerine bakarken yeni fark ettim; bahsedilen çoğunu skill Warcraft III'te de yok mu?

Mr. Brown: Vallahi hatırlamıyorum.

Mr. Blonde: Ben hatırlıyorum; vardı...

8. Oyun Dünyasındaki İnsanlık Ayıları adlı dosya konusu çok komikti. İbret hikayelerinden G.F.'ninki hoşuma gitti. Çok doğru; adam bir türlü konuşamadı!

Joe: Süper konuydu; eline sağlık Eddie!

Eddie: İçime dert olmuştu Gordon'un çile dolu hayatı; onun elinden tutup ona destek olmak istedim. Yazık değil mi adama ya?

Tamam, farkındayım; çok uzattım ama yayılmamazsanız

bile cevap verin lütfen.

Pisipisi

Mr. Blonde: Verdik gitti. Yine yaz bize...

AGE OF CONAN

Sevgili LEVEL çalışanları, LEVEL okumaya başlayalı, neresinden baksam 10 - 11 sene olmuş. Size daha önce hiç yazmamıştım. Aslında buncu zaman geçtiğini Haziran ayının Posta bölümünü okurken fark ettim ve "Dur bir mail atayım dergime" dedim. Neyse, benim Age of Conan'la ilgili bir ikı yakınlamam ve sorum olacak.

1. Yaklaşık üç senelik bir WoW oyuncusu olarak artık grafiklerin eskidiğini, oyunun %90'ının "item"lardan ibaret olduğunu ve WoW oynayan kitlenin yaş ortalamasının epey düşüğünü düşünüyorum. Elbette ki deliller gibi Age of Conan'ın çıkışmasını bekliyordum. Neyse ki oyun çıktı; kendimi paralayıp oyunu bulabilmek için kilometrelerece yol kat ederek sonunda Age of Conan'ı satın aldım. Heyecan içinde eve gelip oyunu kurdum. Her şey gayet güzel oldu. (Bu arada oyunun incelemesi de gayet başarılı olmuş.) Ne var ki sürekli çalışma çikan bug'lardan artık fenalık geldi bana.

Grafiklerdeki bug'lar, bazı questlerdeki bug'lar, düşük fps problemi vs... Bunların arasında beni en çok delirten sorun ise, büyü efektlerini görememem oldu. Bir demonologist oyuncusu olarak, oyunu bu görsel efektlere göremeden oynamak beni oldukça rahatsız etti. Bir Hp Pavilion dv9000 notebook sahibiyim. Sistem Intel Core 2 Duo T7200 2.00 GHz işlemci, 2 GB RAM ve GeForce Go 7600 512 MB ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. Oyunun minimum sistem gereksinimlerini görünce "Neyse, yeni sistem toplayana kadar bununla biraz daha idare ederim" demiştüm. Fakat ne yaparsam yapayım bu büyü efektlere problemini çözemedim. Oyunun resmi forumlarında birkaç kişisinin daha aynı problemi yaşadığını okudum ancak onlar da bu problemi güncel ekran kartı sürücülerini kurarak halletermişler. Gelgelelim ekran kartının sürücüsü -nVidia'nın sitesi dahil- hiçbir yerde yok. Saatlerimi harcamama rağmen ekran kartımın sürücüsünü bulamadım. (Bendeki sürücü 86.02 sürümü.) Bana bir öneriniz olabilir mi acaba?

Mr. Blonde: Aslında bu sorun sadece sürücü eksikliğinden ya da uyumsuzluğundan kaynaklanan bir problem olmayıpabilir. GPU'nun soğutması yeterli olmayıpabilir. Buna benzer fiziksel hataların yanı sıra Shader uyumsuzluğu yaşıyor olabilirsin. Oyunu WinXP'de Shader

Model 2.0 ile çalıştırmanızı tavsiye ederim.

2. Oyunla ilgili bir başka problemim ise oyuncun zaman zaman hata ekranı vererek kapanması. Hatayı şu an hatırlayamıyorum ama raporda E: sürücüsüyle ilgili bir problem olduğu yazıyor. E: sürücüsü de Recovery Disk'im. Disk birleştirme yaptığım zaman hemen hemen bütün dosyaların parçalanmış olduğunu gördüm. Format dahil her şeyi denedim ama aynı hatayla birkaç kez daha karşılaştım. ("Daha hatayı bilmiyorsun, ne diye yazıorsun be adam!" dediğinizi duyar gibiyim ama çaresizim; kızmayın bana.)

Mr. Blonde: Oyunun yamasını farklı bir yere kurmuş olabilirsin. Oyunu bilgisayarından tamamen kaldırıp yeniden kurmanız öneriyorum.

3. Son olarak, şu andan itibaren artık bu sistemle Age of Conan oynamamaya karar vermiş bulunuyorum. Acaba bana bu oyunu sorunsuz olarak en yüksek ayarlıarda oynayabileceğim bir ekran kartı önerebilir misiniz? Her gün yeni bir model çıktıği için ne alacağımı bir türlü karar veremiyorum. Oyunun resmi sitesinde bir GeForce 9800

GX2'yle bile fps oranının 20'lere düşüğünü okudum ve dehşete kapıldım. Nasıl bir oyun yaptı, ey Funcom? (Firmanın adı Bugcom olsun artık.) Kafayı yemeden bir yardım eli uzatın bana; lütfen...

Mr. Blonde: Oyunun sistem gereksinimleri gerçekten çok yüksek...

Mr. Brown: Sorunlarının sebebi oyunun çok yeni olması. Bu ve benzeri problemler piyasaya çıkan her yeni oyunda yaşanır. Zamanla çözülecektir. Ben oyunu 3870 X2 ile oynadım ve bir sorun yaşamadım ama evet, fps oranı bu kartta bile düşüktü. Oyunu bir de 3850'de denedim ve süründüğünü gördü ten sonra X2'deki performansına sükkettim.

Sevgiler ve saygılar...

Onur İzci

Mr. Blonde: Kendine iyi bak; tekrar yaz.

TIRTİLİN SONU PIR PIR KELEBEK

Merhaba sevgili LEVEL çalışanları... Hepinize kucak dolusu sevgiler. Bu size ikinci mail'im. İlk yayılmıştı umarım ki bu sefer yayımlanır. Bu mail'i size gerçekten zor şartlar altında yazıyorum. (Gece uyuyamadım da...) Hepinize iyi çalışmalar...

1. Guitar Hero gitarı Türkiye'ye gelecek mi?

Mr. Pink: Guitar Hero gitarı Türkiye'ye geldi. Aral İthalat, PS3 için gitardan ve GH3'ten oluşan paketi mağazalara ulaştırdı.

2. Guitar Hero World Tour PC'ye de çıkacak mı?

Mr. Pink: Bu konuda herhangi bir açıklama yok ama GH3'ün PC'ye uyarlandığını düşünürsek, neden olmasın?

3. Sıkı bir Resident Evil oyuncusuyum. Derginizi iki aydır aldığım için serinin dördüncü oyununa kaç puan verdığınızı bilmiyorum. Resident Evil 4'e bakışınız nedir; sever misiniz?

Mr. Pink: Ben oldukça beğenmiştim.

Mr. Blonde desen zaten hastası.
Zaten bir satır sonra onun yorumunu göreceksin...

Mr. Blonde: Ben, Mr. Blonde, bu da benim bir satır sonrası yorumum.

Piyasaya çıkışmış olan tüm RE oyunlarını ilgilene kadar emmiş bir adamım. Resident Evil 4 candır, candır... Hastasıym. GameCube'de yaklaşık 20 kere falan bitirdim.

Evet, devam?

Eddie: Ben de Resident Evil serisini çok severim ama Resident Evil 4'te nişan alıncaya yüreyememe problemi beni biraz delirtmıştı.

4. Resident Evil 5 ne zaman çıkacak?

Mr. Pink: 2009'un ikinci çeyreği.

Mr. Blonde: N'ayır; son çeyreği.

5. Anime bölümünde Hellsing ve Basilisk yayımlandı mı?

Mr. Pink: Hellsing'i değil ama Basilisk'i yazdım. (Meri yazmıştım hatta.) Hellsing'i yazmadık zira biraz eskidi ve açıkçası pek de iyi söylemeyeceğim. (Ben sevmemiştim en azından.)

6. GeForce 8500 GT ekran kartı, 1 GB RAM, Core Duo 2 E6650 gibi bileşenler beni kaç yıl idare eder?

Mr. Pink: 1.5 yıl kadar götürür rahat rahat. Yalnız 1 GB RAM kısa vadede sana problem çıkarabilir. Hele ki Vista kullanıyorsan, RAM'i acilen 2 GB'a çıkarmanı öneririm.

7. Bana en sevdığınız PC oyularından birer tane söyle misiniz?

Mr. Pink: Unreal Tournament 3

Mr. Blonde: Vampire the Masquerade Bloodlines

8. Geçen ayarda DVD kutum boş çıktıktan sonra size mail atmışım ve hemen "Yenisinizi yollayacağınız" diye dönüş yapmışsınız; bu, okuyuculara ne kadar önem verdığınızı gösteriyor.

Joe: Görevimiz.

9. Bu arada, lütfen Faruk Abi ile dalga geçmeyin; o kel değil. Sadece saçını kazıtıyor çünkü kızlar onu böyle seviyor. Değil mi Faruk abi?

Taylan Özdemir

Mr. Pink: Yo yo; bildiğin kel kendisi. Bilim adamları tarafından onaylandı.

Eddie: Evet, kazıtıyor. En son dört yıl önce kazitti; kazıtış o kazıtış...

Joe: Kel Mr. Blonde yoktur, Mr. Blonde the Editör vardır! Aslan Mr. Blonde be! Has elemanım be!

TÜRKÇE OYUN

Selamlar LEVEL ahalisi, Derginizi 132. sayısından beri takip ediyorum. (Annemleri ikna edebilirsem abone olacağım.) Çok güzel bir derginiz var. LEVEL'ı her ay büyük zorluklarla alıyorum ama verdığım her kuruşu hak ediyor. Dergide okumayı en çok sevdigim yer Posta. Verdiğiniz cevaplar muhteşem; bazen gülmekten yerkere yatiyorum. Her neye, kısa kesip sorularıma geleceym.

Joe: Annenleri ikna edebilirsen abone ol Kağan. (Hadi canım.)

1. Crysis'in başlığı Türkçe oyun akımının devamı gelir mi? Oyunu kendi dilimizde oynayınca her şey bir başka güzel oluyor. Senaryoyu da tam olarak anlamış oluyoruz.

Mr. Pink: Eğer yabancı firmalar Türkiye'yi bir pazar olarak görmeye başlarsa, dediğin gerçek olabilir. Türk oyun firmaları ise zaten parmakla sayılabildeği için bir oyun piyasaya sunduklerinde Türkçe desteği bulabiliyoruz.

2. Yakın bir zamanda LotR (Lord of the Rings) temali bir oyun çıkacak mı? Ben bir LotR hayranıyım; sizin de aranızda LotR hayranı olan var mı?

Eddie: Çıkacak Kağan, Lord of the Rings: Conquest; oyunla ilgili detayları 18. sayfamızda bulabilirsin.

Mr. Blonde: Çıksın da, EA yapmasın artık ya. Ne bileyim, bir Blizzard, bir Konami gibi adam gibi senarist çalıştırılan firmalar çıkartsın şu oyunları.

3. PS3'te teknik sorunlar varmış, doğru mu?

Mr. Pink: PS3'te gerçekten envai çeşit sorun var. Bunların çoğu PS3'e oyun yapımının zor olmasından kaynaklanan problemler. Yani bir oyun Xbox 360'ta sorunsuz ve

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Arkadaşım yapmayı; iki oyunu aynı kefeye koymayı!"

2. "Gel sarılayım, gel; aman da aman... Kiyamam!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmişdir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet **orijinal oyun** kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Çocuğu fazla meşgul etme..."

Fırat tarafından, Murat'ın kız arkadaşına söylemişti. Kendisine şaka yapıldığını anlamayan Seval'ın suratı bir anda Sfenks'e dönmüştü.

2. "Böyle bi' atağın var mı hocam?"

Fırat'a yenilmekten -yne- kurtulamayan Gökhun the Big Boss tarafından Fırat'a söylemişti.

Geçen ayın kazananı: Cem Sarac



"Xbox 360 alın" diyorsunuz. Hangisinin geleceği daha iyidir; beni bu konuda aydınlatır misiniz?

Joe: Xbox 360 al. Microsoft da yakın bir gelecekte Türkiye pazarına girecek.

Sorularım var kadar. Geçen ay, 39. sayfadaki "hata" dışında her şey superdi! Hepinizin gözlerinden öpüyor ve mail'imi bitiriyorum! (Mail'imi yayımlarsanız çok sevinirim çünkü bu size attığım ilk mail.) Sağlıklı kalın.

Orkan "Orkipaşa" Sezer

Joe: Selamlar.

WARCRAFT FOREVER

Sevgili LEVEL ailesi, "Girişim nasıl olmuş?" desem, acaba nasıl bir cevap alırım? Bu size attığım ilk mail. (Derginizi ilk çıktıgından beri aldığım halde...) Şu an gerçekten çok heyecanlıyım. Bu kadar yağdan sonra umarım ki mail'ime bir cevap alırmı. Neyse, sorularıma geçeyim. 1. Warcraft filmi hakkında herhangi bir bilginiz var mı?

Mr. Blonde: Maalesef şu an için hiçbir bilgimiz yok. Film sadece duyuruldu.

2. Warcraft 4 çıkacak mı; çıkacaksızca nasıl olur? Zaten halihazırda bir efsaneyken daha da yücelebilir mi?

Mr. Pink: Blizzard şu anda StarCraft II ve World of Warcraft üzerinde yoğunlaştığı için Warcraft 4'ü uzunca bir süre göremeyebiliriz fakat oyun piyasaya çıktığında eminim ki inanılmaz olacak.

3. Basilisk adlı animenin Türkçe dublajlı bölmeleri sizde var mı? Eğer varsa LEVEL DVD'sinde yayılmasına imkanınız var mı?

Mr. Pink: Basilisk lisanslı bir anime olduğu için DVD'de verme imkanımız yok.

Sorularım bu kadar. Hepinize iyi çalışmalar diliyorum.

Berk Berker

Joe: Teşekkürler

COD4

Tüm LEVEL çalışanlarına merhaba, Öncelikle böylesine güzel ve oyuncular için faydalı bir dergi çıkardığınız için size teşekkür ediyorum. Derginizin uzun zamandır takip ediyorum ve bir oyun alacağım zaman ilk baktığım kaynaklardan birisizsiniz. Size kısa bir sorum olacak: Ben İzmir'de yaşıyorum; hiçbir yerde orijinal CoD4 bulamadım. Oyunları hem tek kişilik, hem de multiplayer olarak oynamayı seviyorum. O yüzden orijinal almaya çalışıyorum fakat bazen oyunların bulunamaması gerçekten beni çok rahatsız ediyor. Oyunun resmi sitesinden "Buy Now" gibi bir tuşa bastım ama Kanada,

Amerika, İngiltere dışında sadece bir - iki ülke resmi vardı; maalesef Türkiye yoktu. Bu oyunu nereden edinebilirim? Internet'ten sanal kredi kartı kullanabilirim fakat tercih etmem. (Kargo olduğu için.) Steam benzeri bir uygulama var mı? Yani ben sadece CD Key'i alıp orijinal olmayan bir DVD ile oyunu yükledikten sonra o Key ile kullanırsam orijinal satın almış olur muyum? Bu soruyu sormamın nedeni, "crack-hack" tipi bir uygulama olmaması ve paranın yapımcıya gitmesi. Oyunun demo'su 1.5 GB; kim bilir kendisi kaç GB'dır?

Mr. Blonde: Herhangi bir şekilde, sonucu ya da sebebi ne olursa olsun korsan kopya alımıni desteklemiyoruz, bunu biliyorsun. Diğer yandan, netten rahatlıkla alışveriş yapabilirsin. Ve şu anda internet üzerinde CoD4 bulmak, Şaşal su bulmaktan daha kolay. Bu arada, D&R'a falan baktığına emin misin?

Teşekkürler.

Sinan Adibelli

Mr. Blonde: Tekrar görüşmek dileğiyle...

EDİTÖRLÜK VE GOD OF WAR III

Selam olsun size sevgili LEVEL ekibi, Benim adım Ege; LEVEL'ı her ay düzenli olarak正在看; Bana hep "Ege'ciğim bir meslek seçerken sevdigim bir meslek seç" diyorlar. Neyse ben hem oyun oynamayı, hem de bu konuda kafa muhabbetler yapmayı seviyorum. Siz dergi editörleri bu iki işi birden yapıyor; oyunlar hakkındaki bilgilere önceden ulaşıyor ve daha birçok zevkli şey yapıyorsunuz. Üzerine bir de para alıyorsunuz. (Ben hala odamda matematik çalışıyorum. Hayat hiç adil değil.) Ben de sizin gibi oyun dergisi editörü olmak istiyorum. Bununla ilgili bir - iki sorum var: Bir editör olmak için ne gibi niteliklere sahip olmak gerekiyor ve bir editör olmak zor mu?

Mr. Pink: Öncelikle zeki, çevik ve akıllı olmalısın. Rahatça salto atabilmeli ve ardından sekiz dakika içinde üç sayfalık bir oyun incelemesi yazabilмелisin. Bir de Mr. Blonde'u boks müsabakasında yemelisin. Sonrası kolay.

Mr. Blonde: Hırs, hırs, hırrss...

Joe: Ben sana editör olamazsan demedim...

Ben bir God of War hayranıyım. Geçen sayılarda GoW III'ün sadece PS3 için çıkacağını söylemiştim. Oyun aşağı yukarı ne zaman çıkar?

Mr. Pink: 2009'un sonlarını bulacak gibi...

Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyorum.

Ege Çarkoğlu

KARMAŞIK SORULAR

Merhaba LEVEL caması, hepинize selamlar...

Öncelikle size LEVEL'la nasıl tanışığımı anlatmak istiyorum. Ben çocukluktan beri dergi okurum; bu en büyük zevkim. Bir diğer keyfim ise PC oyunları... Küçük yaşta oynamaya başladım. Tabii ki bunda abimin de büyük payı var. PC dergileri küçükken ilgimi çekmezdi. Ta ki LEVEL ile tanışana kadar... Yaklaşık bir yıldır derginizi alıyorum. Özellikle ek olarak verdığınız oyunları oynamaya ve DVD'deki fragmanları izlemeye bayılıyorum. Şimdi sorulara geçelim.

Joe: Teşekkürler Orkun.

1. Derginizin bir sayısında 1'den

100'e kadar bir sıralama yapmışsınız ve Grim Fandango birinci gelmişti; nasıl bir oyun olduğunu anlatabilir misiniz? İleride bu oyunu bize hediye edebilir misiniz?

Joe: Grim Fandango bir melekti yavrum.

2. Yeni bir bilgisayar alacağım. Assassin's Creed, Crysis ve Gothic 3 gibi oyunları çalıştırmasını istiyorum. Yeni sistemimin ne gibi özelliklere sahip olması gerekiyor?

Mr. Pink: Core2Duo E8400, ATI Radeon 3870 veya nVidia 9600 GT ekran kartı ve 2 GB RAM yeterli olacaktır.

3. Okurlar arasında bir yarışma düzenlemeyi düşünüyor musunuz?

Orkun Özkan

Mr. Blonde: Düşünüyoruz. ☺

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

Sayın Tüketicisi; İmalatını yillardır (Dededen Toruna) yapmakta olduğumuz ceyiz sandığı, mücevher kutuları ve el oyması aksesuar ürünlerimizi sizinle paylaşmak istedik. Ceviz ağacının ve el oymasının bir arada sık bir şekilde evinizin veya bürolarınızın dekorasyonuna katkıda bulunacağına düşünerek bu maili siz değerli tüketici dostlarımızla paylaşma gereği duyduk. Vermiş olduğumuz rahatsızlıktan dolayı özür dileriz.

İsimiz

Fidanlaaar, ağaçaaa; ağaçlar, ormanaaaa; dönmemli yurdumdaaa...

yha mesene adreslerinizi verseniz de cet yapsak böyle diyer kişiliksiz kişiliklerden bayındırıldı artık zuhazuaha. çok komiyim biliyorum hepini seviyorum dicem veya yok yok seviyorum dicem ki yayınlayın bunu yollandamazsanız üstünüze onbinbeşyüzük atum pumpası düşsun. şaka düşmesin onun yerine altmışyedibin sekizmilyonluk düşsun ben de amma komiyim canım yha.. bu arada age of conanı beleşe verseniz süper olur ha..

Engin Adıgüzel

Engin; ne engin bir iç dünyyan, ne engin bir kelime haznen varmış Engin. Ne engin, ne engin, ne de engin...

merhaba levellar.iksorum cod4 ün sonunda captain price ölüyor mu? Umarım ölmüyor.d ve hazırlandı niz bozuk çıktı bir daha olmasın.hepize iyi günler.

Oğulcan Şimşek

Hayat zip'lenmiş bir halde yaşanmaz. Yaşanırsa hayat olmaz ya da, Sifo Mehmet attı; durum sıfır sıfır...

İnternette Lost Via Domus'un ripli linklerini buldum. Oyunu indirdim. Oyun gayet güzel çalışıyor ama grafikler kırmızı! Yani bir dandıklık var ama neden olduğunu anlayamadım. Ekran Kartım 256 Mb Direct 9.0 1 GB Ram'ım var. İşlemci de uyuyor. Sizce ekran kartım mı yetersiz Direct 10.0 olması mı gerekiyor? Yoksa sıkıştırılmış olduğu için mi böyle? Bu sorunu nasıl düzeltebileceğim hakkında yardımcı olursanız sevinirim.

Gökberk

Artık onlar düşünsün! Artık onlar düşünsün!



Ofiste bu ay ofise falan gidiilmemī. Buna karpmın firt' evinde toplandı, "kola" çīlīp magazinlendi. Türkiye Millî Takımı'na bithasse Servet Genc'in destekleyen LEVEL Editörleri, Arda Turan'ın attığı miting golün ardında elleine göge doğru kaldırarak "Yüce rabbim o topu rahibin ayağının şartlısan yüce rabbim" diyerek

adamgntkaroh

Se vindler.

ofiste bu day
Neler oluyor heryatta / bir de su sulu

Neler oluyor her yatta / bir de su rüya gerek ol
KÜBAKİELİ

LEVEL editörlerinden first
fatu, Elif İpekto; LEMBAK'ı
dergisinden **Bilhassa KAAN**, bu an
Taksim'e gitip dursittiler. Kimi
kleri belli edemeyen bu pahis
lardan Sefo olanının ağzından
"Sang şortlycerin işi de janın
demek istiyorum" diye bir laf
gitti. Bunu duyan **FATU** ve
Bazen **KAAN**, Taksim'den istifa ett

Bazen KAAN, Taksim'den istifa ett



HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL /
DEVIL MAY CRY 4 (PC) / OVERLORD:
RAISING HELL / GUITAR HERO:
AEROSMITH VE FAZLASI

İKİ KİŞİLİK DEV ORDUYA DESTEK OLMA VAKTİ...

İNCELEME

BATTLEFIELD PACIFIC

SONRAKİ LEVEL

1 AĞUSTOS'TA BAYİLERDE





KALK GİDELİM CÜHEYLAN

Cenk Bey, futboldan Fatih Terim kadar anladığınız söyleniyor; doğru mudur bu söylem?

- Doğrudur Erdem Bey. Hatta o kadar bile anlamam.

- Fatih Terim'den de mi az?

- "Katbekat az" diyebiliriz.

- Ben onu diyemem Cenk Bey.

- Tamam peki ama ben diyebildim.

- Tebrik ederim sizi.

- Sağ olun.

- Fidbil konusunda bu durumda olduğunuzu gerçekten bilmiyordum; çok üzüldüm.

- Üzülmenez gerek yok Erdem Bey; ben teknik direktör falan değilim nasıl olsa.

- Ha, öyle mi?

- Tabii ki, siz ne sandınız ki?

- Hayır yanı, "Fidbilden anlamam" deyince hani, kesin milli takımlarda falan...

- Yok yok, hayır, hiçbir alakam yok Erdem Bey; ben amatör olarak fidboldan anlamiyorum.
- Peki bu özelliğini profesyonel olarak değerlendirmeyi hiç mi istemediniz?
- Yani, biraz istedim. Beni keşfedecek birileri çıkar da elimden tutar diye gidişata bırakım ama henüz olmadı.
- Ama böyle bir cevher uzun süre gizli kalamaz Cenk Bey; elbet bir gün su yüzüne çıkacaktır. Türk Fidbil'in sizin gibilere ihtiyacı var.
- Bu arada siz de fidbilin f'sinden anlamazsınız Erdem Bey.
- Aman Cenk Bey, yapımıñ! Siz varken o konuda bize laf düşmez!
- Estağfir.
- Ayrıca "fidbil" deyiñinize baktım da harika bir İngilizce'niz var gibi sanki.
- Eh, biraz muhteşemdir.



Artık önlerindeki maçlara bakacak olan birtakım futbolcu dostlarımız...

AĞAÇ DİKİMİ VE DİKİM TEKNİKLERİ

Sevgili LEVEL okurları! Bu ay sizlere yine son derece önemli bir konudan bahsedeceğiz. Başlığımızı okumamış olan okurlarımız için konumuzun "ağaç dikimi" olduğunu söyleyelim. Bu konuda ünlü bir uzman dostumuz da eşsiz bilgilerini bizlere paylaşacak: Sevgili Cenk Bey.

- Hoş geldiniz Cenk Bey.

- Hoş bulduk. Yalnız, bir şeyi düzeltmem gerekiyor; ben eşsiz bilgilerimi kimseye paylaşmam.

- Peki eşli olanları?

- Onları paylaşıbilirim zira sadece benim bildiğim eşsiz bilgileri sizlerle veya okurlarınızla paylaşarsam artık eşsiz bilgi kalmaz.

- Peki bize o da yeter.

- "O kadar cahilsiniz ki" demeye getirdiniz.

- Yüzümüzün başını okumayıp okumaya buradan başlayan dostlarımıza için bir kez daha söyleyelim: Bugün Cenk Bey bizlere ağaç dikimi ve tekniklerini öğretecek.

- Peki okumaya buradan başlayanlara birkaç satır yukarıdan başlayarak buraya gelmelerini söylesek daha rahat

olmaz mı?

- Tabii ki olur ama okumaya nereden başlayacaklarını bilmemişimiz için hanı yanı...
- Yeah!
- Cenk Bey ağaç nasıl dikilir?
- Ağaç yaşken dikilir mhhmh-hih-hih-hah-kahkaha!
- İlahi!
- Ağaç, Erdem Bey, "fidan" dediğimiz tifil ve cılız bir haldeyken dikilmeli.
- Yani dallanıp budaklıyan 10 metre yüksekçe çıkmış olan bir ağaç dikemeyiz, öyle mi?
- Böyle bir ağaç zaten en az altı yıl önce dikmişizdir ama haberim yoktur Erdem Bey.
- A-a! Hangiara dikmişizdir kendisini... Hiç hatırlamıyorum.
- Saçmalamalıınız da söylemimi bölmeyiniz isterseniz.
- Pardon, buyrun.
- Fidan halindeki bu yeni yetme ağacımızı bir çukurun içine yarısına kadar gömmek suretiyle...
- Yani canlı canlı mı?

- Önceden kendisini bıçaklayabiliriz de ama ağaçlar bıçaklamakla ölmeler. Tabii ki canlı canlı.

- İlijgjjy! İğrenç!

- Erdem Bey, bir daha uyarmam bakın...

- Tamam tamam, buyrun.

- Öncelikle ağacımızın toprağa girecek kısmının siğacağı büyülüklükte bir çukur kazاز...

- Peki ağacımızın neresinin toprağa geleceğini nasıl anlarız?

- Her ağacın üzerinde yazar Erdem Bey, "Buradan tutunuz, burayı gömünüz" falan deyyu...

- Sanki biraz atım falan yapıyormuşsunuz gibi, ne dersiniz?

- Eh, arada ufaktań sallamus tabii ki.

- Peki Cenk Bey, ağaç açtığımız bu çukura belli bir yere kadar gömdükten sonra gönüü rahatlığıyla evimize dönmemize ne diyeceksiniz?

- Hayır Erdem Bey; daha sonra çukur kazımı esnasında çıkan toprağı ağacın kenarlarından tekrar çukurun içine atarak ağacımızın kök kısmını hepten gömmüş ve üzerini de kapatmış oluruz.

- "Artık kaçamaz" diyorsunuz...

- Tabii ki! Ancak bir miktar toprak artmış olmalıdır. Eğer artmadıysa muhemelen ağaç açtığımız çukura koymayı unutmuş ve embesil gibi tekrar çukuru kapatmış olabiliriz.

- O zaman aynı çukuru tekrar mı açmalıyız, yoksa başka bir çukur mu açmalıyız?

- Aynı çukuru tekrar açmak daha kolay olacağından onu tekrar açmalıyız ancak bu kez ağaç koymayı unutmamak içen özen göstermemiyiz.

- Evet Cenk Bey; bazen çok özensiz ve gönülsüz işler yapıyoruz. Sonuç da böyle fiyasko oluyor.

- Sizin her işinizin sonu bir fiyasko Erdem Bey...

- Neyse Cenk Bey, sanırım daha anlatacak çok şey var bu konuda ancak bu seferlik yerimiz doldu. İsterseniz sohbetimize bir ay gibi uzun bir aralık verelim ve öümüzdeki ay kaldığımız yerden devam edelim, ne dersiniz?

- "Oh be falan" derim Erdem Bey...

- Yazımızı buradan okumaya başlayan okurlarımız için tekrar hatırlatalım; konuğumuz Cenk Bey'le ağaç dikimi ve teknikleri hakkında konuşuyoruz.

- Allahümmünessabiriin...

Dini inanısları nedeniyle fidan dikmek yerine onları gömen bir kabile...



Yeni sayı bayilerde



EK: YEDI BÖLGE TATİL REHBERİ VE KARAYOLLARI HARİTASI

ATLAS

Nisan-Temmuz-Ağustos 2008
Fiyatı 8 YTL
KTC Fiyatı 10 YTL

Tatil

GEZME SANATI DERGİSİ

YAZ 2008

Yemek
Durakları

Bozcaada'da
Bağbozumu

Deniz
Mavi Yolculuk
Çeşme
Patara

Arkeoloji
Dağlık Kilikia
Karia Kentleri

Doğa
Maçahel
Gökçeada
Yuvacık
Konya'dan Karaman'a

Uzaklar
Sri Lanka
Rio de Janeiro
Köstence
Bolivya Uyuni Çölü
Kanada Rocky Dağları

Kıyıda Kırda Yolda

Motorla Doğu
Nemrut'tan Anı'ye
Bisikletle Batı
Pisidia'dan Pamphyllia'ya

maximum

**Patlicanlılara 1. yıl hediyesi
150 kontör yükle
tüm Avealılarla 3 saat
bedava konuş!**

patlican.com.tr



patlican

Avea'dan
bir gençlik
patlaması

avea

Her ay tek seferde yapılan,
ilk 150 kontör ve üzeri yükleme için geçerlidir.