

2 TAM SÜRÜM: RESIDENT EVIL 3 VE GOTHIC II

134 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

2
DVD

LEVEL

MART 2008 • 6.50 YTL (KDV Dahil) 2008-03 | ISSN 1301-2134

ÖZGÜRLÜĞÜNÜZDEN NE KADAR
ÖDÜN VEREBİLİRSİNİZ?

MIRROR'S EDGE

İlk ekran görüntüleri
ve ilk bilgiler



2. KAPAK KONUSU CONFLICT: DENIED OPS

LEVEL DVD THE CLUB > CONFLICT: DENIED OPS

> PENUMBRA: BP İLK BAKIŞ TOMB RAIDER:

UNDERWORLD > TIBERIUM > YAKUZA 3 > BATTLEFIELD:

BAD COMPANY İNCELEME DEVIL MAY CRY 4

> SHADOWGROUNDS SURVIVOR > SINS OF A SOLAR EMPIRE

> PIRATES OF THE BURNING SEA > LOST ODYSSEY > TUROK

DOSYA FILM İÇİNDE OYUN > OYUNLAR VE SİYASET 2

DONANIM HIS HD 3870 X2 EKRAN KARTI > NVIDIA 3-YOLLU SLI

KÜLTÜR & SANAT GEVENDE RÖPORTAJI VE FAZLASI

<http://www.level.com.tr>



K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL



Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji



BenQ X Serisi LCD Monitör



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



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

BenQ

BenQXserisi.com

Enjoyment Matters

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhün Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)Fırat Akyıldız firat@level.com.tr**EDİTÖR**Elif Akça elif@level.com.tr**YAYIN KURULU**

Cem Şancı cem@level.com.tr
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
Furkan Faruk Akınçı faruk@level.com.tr
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMENMurat Çavdar mcavardar@level.com.tr**KATKIDA BULUNANLAR**

Ali Aksöz aaksoz@level.com.tr
Ali Güngör agungor@level.com.tr
Alp Burak Beder abb@level.com.tr
Cenk Durmazel centerdem@level.com.tr
Deha Uzbaş deha@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Doruk Cansev dorukc@level.com.tr
Elif Namlı Rışvanoğlu elifn@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uyanık erdemcenk@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kivanç Güldürür kivanc@level.com.tr
Korcan Meydan gordanabi@level.com.tr
Leguoel Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Recep Baltaş recep@level.com.tr
Tunc Dindar turbo@level.com.tr
Ufuk Özden ozden@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

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

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal
Satış Direktörü: Orhan Taşkıن
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Cem M. Başar
Başkan Yardımcısı: Funda Baykal
LEVEL Reklam Satış Müdürü:
Zuhail Söylemez, [zsößemez@doganburda.com](mailto:zsöylemez@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

Yonetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşi / İST.
Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisileri Hoşdere Yolu C Blok 34850
Esenyurt / İSTANBUL
Tel: 0 212 622 19 00
Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

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

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

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

EDİTÖRDEN

Sonraki Level



Yeni yılın ilk sayısında oyun dünyasının daha fazla yaratıcı işe ihtiyacı olduğundan bahsetmiştim. Ezberi bozan, sorgulayan ve meydan okuyan işlere... Çok geçmedi ki Mirror's Edge ile karşılaştık. Belki de FPS türü, her şeyle yeniden tanımlayacak olan oyuna...

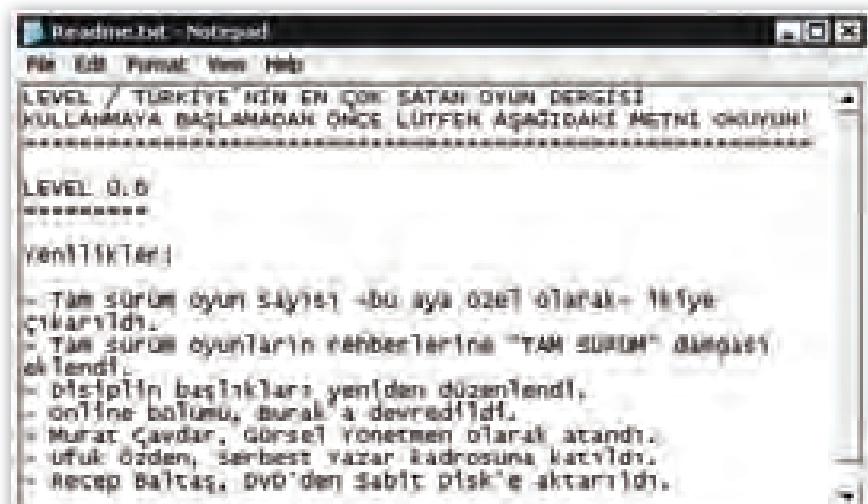
Ütopik ve baskıcı bir rejimle yönetilen bir şehir, aşırı kontrol nedeniyle çatılarda konumlanan suç örgütleri, "karanlık taraf" takı polisler ve "koşucusu"lar... Mirror's Edge,ambaşa bir dünyayı, ürpertici bir dille anlatıyor ve teknik açıdan, bir devrim yaratmaya hazırlanıyor. Oyundan daha fazla bahsedip Faruk'un yazısının tadını kaçırmak istemiyorum; Mirror's Edge, Yakın Plan bölümünde siz bekliyor. Elbette ki Mirror's Edge'in ilk bilgilerini ve ilk ekran görüntülerini, ilk defa ve sadece LEVEL'da bulacaksınız. Bu bilgileri ve ekran görüntülerini herkesten önce sizlerle paylaşlığımız için çok mutluyuz.

LEVEL, oyunlar ve oyunlarla ilgili olan her konu hakkında, "özel" yazılar yazmaya ve oyun oynamaya devam edecek.

İlginiz için tekrar teşekkür ediyoruz.

Not: Tam sürüm oyun hediyelerimiz devam ediyor. Bu ay sizlere bir değil; tam iki adet klasik oyun hediye ediyoruz. Detayları 6. sayfadaki İçindekiler bölümünde ve 94. - 97. sayfalardaki Rehber bölümünde bulabilirsiniz.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr

1 Bu aralar hırsızlık vakaları sıklaştı.
Bu konu için herhangi bir önlem aldın mı?

2 Özel ve gizli hobilerin var mı?



Elif Akça

1 Katillerden dahi daha aşağılık ve adı bulduğum hırsızlar için kapımın önüne şarbonlu birkaç kağıt para koyacağım. Hırsız hastalığı kaptıktan sonra evimden ne alırsa alınsın, içim rahat olacaktır. Ayrıca, pencereden evime girmeye çalışan hırsız kardeşler için de cam kenarlarına mayın döşeyeceğim.

2 Bulmaca çözmek... "Çengelli"sinden Sudoku'suna kadar tüm bulmaca türleri benim için birer zaman geçişme aracıdır. Beni tanıyanlar, özellikle Pazar sabahlarını bulmaca çözme işine ayırdığımı bilirler.

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.



Furkan Faruk Akıncı

1 Ev hırsızlıklarına karşı "gömme çelik kapı" yaptıracağım. Kapkaça karşı hızlı bacaklarım, balyoz gibi yumruklarım ve beton gibi bir kafam var. Fikir hırsızlığınıza karşı ise kapı gibi avukatım var. Kalbi kaptırdık, o ayrı!

2 Ava giderim ben; Güney'in issız köylerinden birinde yabani domuzu, bildircin, ördek ve tavşan avına gitarım. Dede yadigarı tek kırma, 1928 yapılmış Mauser'i alır; fişeklerini kendi ellerimle yapar, doldurur ve karlı ormanlara dalarım.



Burak Akmenelek

1 Evinin içine güvenlik sistemi kurdurttum bile! Ayrıca, katana'mı da her zaman elimin altında bulunduruyorum; umarım, onu hiçbir zaman kullanmak zorunda kalmam.

2 Var tabii ki ancak bu hobimi sadece çok özel arkadaşlarım biliyor. Bu yüzden aşıklamayı uygun görmüyorum fakat çok korkutucu bir hobim olduğunu söyleyerek size ufak bir ipucu verebilirim. Birçok insanın yapmaya cesaret edemeyeceği bir hobileyle uzun zamandır uğraşıyorum.



Ercan Uğurlu

1 Evine toplam beş kez hırsız girmiş biri olarak, hırsızlardan korunmak için aldığım önlemlerin işinize yarayacağını pek sanmıyorum ama son olarak aldığım ölem, kapı dışına ve pencere'lere demir parmaklıklar yaptmak oldu.

2 O değil de benim bir hobim var mı? Hayır; yok, yok, yok! O kadar yoğun bir tempoda çalışıyorum ki hobilere yer kalmadı hayatmda. Şu sıralar önemli hobilerim; yazı yazmak ve web sitesi / web sitesi editörlüğü yapmak. Kurtarıñ beni! Böhü...



Tuna Şentuna

1 Evin bir kez "haklıyla" soyulduğu için bu konuda yapılması gerekenler hakkında tam donanıma sahibim. Pencere'lere birer parmaklık geçiriyor ve 1000 volt'luk bir güç kaynağıyla bu parmaklığa elektrik veriyorsunuz. Arada birkaç komşu, pazarlamacı ya da postacı telef olabiliyor fakat önemli olan benim güvenliğim!

2 Hobilerimi en yakın arkadaşlarım dahi bilmez ama artık buna bir son veriyor ve en gizli hobimi açıklıyorum: Başkalarının hobilerini kıskanmak.



Recep Baltaş

1 Bana "hırsızlık" demeyin kardeşim! Edirne'de kardeşimin bisikletini çaldırdıktan sonra kan tepeme çıktı adeta. Tabii ki fatura bana kesildi; şimdi MP3 çalarları bir telefon borçluyum kardeşim. Önlemlere gelince... Pek bir şey yapmadım. Ama bir bisiklet satın alırsam üzerine bir verici koyacağım.

2 "Yok" diyecektim ama aslında var. Hobim ("Hastalığım" da olabilir.), tüm yazılımların son sürümlerini yüklemek ve teknoloji konusundaki son gelişmeleri her gün, bıkmadan takip etmek.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

BİR BAKIŞTA 133. SAYI

PUAN

9,6

Burnout Paradise> Bir yarış oyununun ötesinde olan Burnout Paradise, FaFu'nun rüyasında bile arabalar kullanmasına neden oldu. Uykusunda ağızıyla tükürük saçarak "vinnn vinnn" sesleri çeken FaFu'yu uyardırmaya kıymadık.

8,2

Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues> Adventure piyasasındaki tüm yükü sırtlayan Sam & Max serisi, Moai Beter Blues ile Şubat sayınızı renklendirdi.

8,1

Juiced 2: Hot Import Nights> Burnout Paradise'nin gölgésinde kalmasına rağmen Şubat ayının yıldızları arasındaki yerini alan Juiced 2: HIN, yeraltı yarıtları ile NFS serisine kafa tutuyor.

7,6

The Club> "İnsan hayatının üstüne iddiaya girilir mi hiç?" diyen herkese "Bal gibi girili" cevabını veren The Club yetkilileri, Elif'in elde ettiği yüksek puanları değerlendireceklerini belirttiler.

7,5

Viva Pinata> Kuşlar, kelebekler, ağaçlar... Hayati kısa süreliğine de olsa saf ve güzel bir hale getiren Viva Pinata, özellikle küçük yaşındaki oyuncular için incelendi.

LEVEL'da Geçen Ay

Geçen ay, yeni grafikerimiz Murat'a sevdigimiz oyunları açılımaya çalıştık. Ancak sadece Motorstorm'u oynamak istedığını belirten Murat, diğer oyunlarla sonra ilgileneceğini açıkladı. Ayrıca Elif durmaksızın The Club oynayarak herkesi bu oyundan soğuttu. Sudden Strike 3 ve Burnout Paradise incelemelerini yazan Tuna, Faruk ve Furkan ise hiçbir mecrada bu oyunların, bu denli detaylı incelenmediğini sık sık vurguladılar.

Olağanüstü Deneyimi Yaşayın



AMD Phenom™ 9000 serisi çok çekirdekli teknolojinin olgunluğu performans konusunda iyileşti, aynı zamanda HD grafik teknolojisi üzerindeki gelişmeleri de sağlıyor. Gelişmiş 64 bit teknoloji, performansı artırır ve her bir deneyimin AMD Phenom işlemcisini, her döşeyi çabukla getirirken, aynı zamanda, her hizmeti püskürtmek için hızlandırmaktır. Her döşeyi hızlandırdıktan sonra, gelişmiş teknolojilerin mühendisleri dikkatli ve etkili şekilde ürünün her sağlığından思考.

Pegasus Dragon

1299\$ +KDV
(12 x 150,75 YTL - KDV Dahil)

- AMD Spider Platformu
- AMD Phenom 9500 İşlemci
- AMD 770 Yönleşici 1000/1000 GLAN
- ATI Radeon HD 5850 Ekran Kartı (1GB GDDR5, 256bit, PCI-e)
- Orijinal Windows Vista Home Premium
- 3 GB DDR2 800 MHz Kingston Bellek
- 320 GB SATA2 16 MB Cache Sabit Disk
- 20x Çift Katmanlı DVD Writer
- All-in-one Multimedya Kart Okuyucu
- Multimedya Kavşağı, Optik mouse
- Kaspersky IS 7.0 Antivirus (1 Aylı)
- Titan Back-Up Programı (8 ay Garantili)
- 19" Pegasus Wide-Screen LCD Monitör

Pegasus Dragon B52

899\$ +KDV
(12 x 104 YTL - KDV Dahil)

- AMD Athlon™ 64 Çekirdekli İşlemci 5000+ Black Edition
- AMD 890 Yönleşici 1000/1000 GLAN
- ATI Radeon™ HD 2600 PRO Ekran Kartı (TV-out + HDMI + DVI-D)
- Orijinal Windows Vista Home Premium
- 2GB DDR2 807 MHz Kingston Bellek
- 250 GB SATA2 16 MB Cache Sabit Disk
- 20X Çift Katmanlı DVD Writer
- All-in-one Multimedya Kart Okuyucu
- Multimedya Kavşağı, Optik mouse
- Kaspersky IS 7.0 Antivirus (1 Aylı)
- Titan Back-Up Programı (8 ay Garantili)
- 19" Pegasus Wide-Screen LCD Monitör

-PEGASUS
TECHNOLOGIES



AMD Phenom işlemcili bilgisayarlardan satın almak için
www.pegasuscomputer.com.tr
adresini ziyaret edin!

-PEGASUS
TECHNOLOGIES

AMD
Smarter Choice

İÇİNDEKİLER



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

MINIMUM SİSTEM: 200 Mhz İşlemci, 48 MB Bellek, 20 MB Sabit Disk, Windows 95/98
ÖNERİLEN SİSTEM: 266 Mhz İşlemci, 64 MB Bellek, 250 MB Sabit Disk

Hayır, hayır, yanlış okumadınız! Derginin kapağında ve yukarıdaki başlıkta yazılanlar doğru! Bu ay, gelmiş geçmiş en iyi RPG oyunlarından biri olan Gothic 2 ve aksiyon / adventure türünü korku öğeleri ile en iyi şekilde birleştiren Resident Evil serisinin üçüncü oyunu olan Resident Evil 3: Nemesis derginin "TAM SÜRÜM" slot'unun dolup taşmasını sağladı.

Not: Gothic 2'nin rehberine 94. sayfadan, Resident Evil 3: Nemesis'in rehberine ise 97. sayfadan ulaşabilirsiniz.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

TAM SÜRÜM

Bir korku klasiği olan Resident Evil serisine hem görsel açıdan, hem de oynanış sistemi açısından birçok yenilik getiren Resident Evil 3: Nemesis'te, Umbrella Corporation'ın açığa çıkardığı T-virus yüzünden ortaya çıkan zombilerle savaşmaya devam ediyorsunuz. Üstüne bir de Nemesis adındaki canavarla uğraşmak zorundasınız; kolay gelsin!



GOTHIC 2

MINIMUM SİSTEM: 2700 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 32 MB Ekrان Kartı, 2200 MB Sabit Disk, Windows 98/2000/ME/XP
ÖNERİLEN SİSTEM: 1.2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekrان Kartı



TOMB RAIDER UNDERWORLD

İLK BAKIŞ: 12

Yerinde durmak bilmeyen ve atıldığı her macerasında karşısına çıkan tehlikelerden bir türlü ders almayan, güzel mi güzel, alımlı mı alımlı kızımız Lara Croft, bir kez daha ekranlarımıza konuk olacak. Bu macerasında "Underworld"e gitmeyi kafasına koyan Lara, yolu bulabilmek için Maya takvimlerini incelemek zorunda kalacak.

LEVEL 134

3 Editörden

4 Editörün Gizli Hayatı

8 LEVEL LİĞİ

10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

12 Tomb Raider: Underworld

14 Fracture

16 Codename Panzers: Cold War

18 Tiberium

20 Yakuza 3

22 Free Realms

24 The Agency

25 Hero

FİLM İÇİNDE OYUN

DOSYA: 36

"Film içinde film" kalibini daha önce duymayanız yoktur. Hani şu, izlediğiniz filmin içinde bir film setine konuk olduğumuz ve filmin ana karakterinin, başka bir karakteri canlandırdığı filmler için kullanılan tabir... Film İçinde Oyun ise hangi filme, hangi oyuncunun konuk olduğunu öğrenebileceğiniz ve okurken büyük keyif alacağınız bir dosya konusu.



MIRROR'S EDGE

YAKIN PLAN: 28

FPS'lerin "gelişim çığlığını" FPS türü için bir milat olarak kabul edebileceğimiz Half-Life ile başladık ve bu çığlık Crysis, Bioshock ve Call of Duty 4: Modern Warfare ile devam etti. Ancak, bu tür adına kaydedilen tüm gelişmeler, yakında piyasaya çıkacak olan bir oyuna anımlarını yitirecek. Evet, Mirror's Edge'den bahsediyoruz. Biz değişim için hazırlandıktı; peki siz hazır mısınız?



TIBERIUM

İLK BAKIŞ: 18

Üçüncü Tiberium Savaşı'nda yenilgiyi tatmiş taraf olan Scrin ırkı, dünyayı terk etmeden önce İtalya'nın kıyalarına bir yapı dikmiş ve bu yapının (GDller tarafından her ne kadar kurcalansa da) içine bir türlü girilememiştir. Belki içeriye bir giriş bile yoktu, belki vardı da GDller göremiyordu; bu konuya ilgili net bir bilgi yoktu. Ta ki yapının içindeki Scrin askerleri dışarıya çıkanca dek...

LEVEL DVD

DEMOLAR

Assault Heroes

Conflict: Denied Ops

Hard to be a God

Mahjong Escape

Penumbras: Black Plague

Shadowgrounds Survivor

Terrorist Takedown 2

The Club

Jack Keane (TAM SÜRÜM DVD'SİNDE)

Lucky Luke: Go West! (TAM SÜRÜM DVD'SİNDE)

Sam & Max 203: NotRD (TAM SÜRÜM DVD'SİNDE)

IGF ÖZEL

Audiosurf

Battleships Forever

Clean Asia

Fret Nice

Goo!

Gumboy Tournament

Snapshot Adventures

Synaesthete

BEDAVA OYUNLAR

Air Shark

Forbidden Galaxy

Frets on Fire

Gem Mine

Warsow

EKSTRALAR

Conflict: Denied Ops (Wallpaper Paketi)

Devil May Cry 4 (Wallpaper Paketi)

LEVEL (Wallpaper Paketi)

Lost Odyssey (Wallpaper Paketi)

Neocron (Wallpaper paketi)

Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)

Synaesthete (MP3)

Tekken 6 (Wallpaper Paketi)

Turok (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Alone in the Dark [YÇ]

Boom Blox

C&C3: Kane's Wrath [YÇ]

Condemned 2 [YÇ]

Conflict: Denied Ops [YÇ]

Drakensang: The Dark Eye [YÇ]

Faith and a .45 [YÇ]

Fracture [YÇ]

God of War: Chains of Olympus

Lost Odyssey [YÇ]

Lost: Via Domus [YÇ]

BÜYÜK OYUNLAR 2 (OYUNLAR VE SİYASET 2)

DOSYA: 70

Geçtiğimiz ayın "ağır topu" olan Büyük Oyunlar isimli dosya konumuz, bu ay ikinci ve son bölümyle kaldığı yerden devam ediyor.

26 Battlefield: Bad Company

YAKIN PLAN

28 Mirror's Edge

DOSYA KONUSU

36 Film İçinde Oyun

70 Büyük Oyunlar 2

PC İNCELEME

40 Conflict: Denied Ops

46 Shadowgrounds Survivor

48 Sins of a Solar Empire

50 Pirates of the Burning Sea

52 Penumbra: Black Plague

53 The Sims: Castaway Stories

54 The Spiderwick Chronicles

56 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

58 Devil May Cry 4

62 Lost Odyssey

64 Turok

66 PDC World Championship Darts 2008

66 Twisted Metal: Head-on: Extra Twisted Edition



PIRATES OF THE BURNING SEA

İNCELEME: 50 | VİDEO: DVD

MMORPG oyunlarındaki klişé bilim kurgu ve Orta Dünya temalarından sıkıldınız mı? O zaman, artık yavaş yavaş kısır döngüye girmeye başlayan MMORPG piyasasına canlılık katan Pirates of the Burning Sea ile "1700'le" inan Karayıpleri'ne gitme zamanı geldi.

DEVIL MAY CRY 4

İNCELEME: 58 | EKSTRA: DVD

Devil May Cry 3'ün üzerinden yaklaşık iki yıl geçti. DMC fanatikleri bu iki yıl boyunca DMC4'ün çıkış tarihine kadar, sabırla gün saydalar ve en sonunda bekledikleri oyuna kavuşlardır. Düşmeyen temposu ve güçlü sinematikleri ile piyasaya hızlı bir giriş yapan DMC4 için bu kadar beklemeye değdi mi peki? Sorunun cevabını 60. sayfada bulabilirsiniz.



67 Bomberman Land

67 Wipeout Pulse

68 KISA KISA

76 ONLINE

78 EKSTRA

80 DONANIM

87 TEKNİK SERVİS

88 HİLE

90 REHBER

98 YAPIM HİKAYESİ

99 KÜLTÜR SANAT

104 İŞGAL

106 HAYALET

108 KARA KUTU

109 KAFA AYARI

116 ALTIGEN

123 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



CONFlict DENIED OPS

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 40 | DEMO: DVD

EKSTRA: DVD | VİDEO: DVD

Lincoln Graves ve Reggie Lang isimli iki CIA ajanını kontrol ettiğimiz ve ülke ülke dolapçı kötü adamlara karşı kurdurduğumuz Conflict Denied Ops'un hem senaryosu, hem de aksiyon odaklı oyun sistemi, şu an piyasada olan birçok oyunla benzerlik gösteriyor. Ancak, bize, iki karakteri aynı anda kontrol etme imkanı tanıyor, aksiyon dolu bir FPS'ye kim "Hayır" diyebilir ki?! Laflar fazla uzatmadan, sözü Tuna Şentuna'ya bırakıyoruz. Evet, Tuna; söz sende... Tuna???

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

FREE REALMS

İLK BAKIŞ: 22

Gelişen teknoloji ile "sosyal ihtiyaçları"nı sanal ortamlarda gidermeye başlayan insanların sayılarının artışı, Sony Online Entertainment tarafından geliştirilen Free Realms ile hız kazanacak gibi görünüyor.

Monster Madness [YÇ]

Mythos [YÇ]

NBA Ballers: Chosen One [YÇ]

Ninja Reflex [YÇ]

Pirates of the Burning Sea [YÇ]

Rainbow Six Vegas 2 [YÇ]

Requiem Bloodymare

SEGA Superstars Tennis [YÇ]

Star Wars Force Unleashed

The Crossing [YÇ]

This is Vegas [YÇ]

YAMALAR

Call of Duty 4 v1.4

Call of Duty 4 v1.5

Gothic 3 v1.6

Hellgate London Stonehenge

Chronicles

Painkiller Overdose Patch1

SÜRÜCÜLER

ATI v7.10

DirectX v9.0c

DivX v6.8

Gordian Knot Codec Pack v1.9

Media Player Classic v6.4.9.0

Microsoft .NET Framework v3.0

NVIDIA v163.71

Ogg Vorbis v0.9.9.5

QuickTime Alternative v1.67

VobSub v2.23

Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager v10.0.219

Ad-Aware 2007 v7.0.2.23

Adobe Reader v8.1.1

AVG Anti-Virus Free Edition

v7.5.503

BenchEmAll v2.6.48

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

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

BEŞİNCİ HAFTA

BU AY: THE CLUB

Hepiniz LEVEL Lig'i'ne hoş geldiniz! Yarışmacıları tanımadan ve karşılaşmalara geçmeden önce LEVEL Lig'i'nin kurallarını bir kez daha tekrarlıyorum. LEVEL Lig'i'nin birinci kuralı: LEVEL Lig'i hakkında konuşmayacaksınız! LEVEL Lig'i'nin ikinci kuralı: LEVEL Lig'i hakkında KONUŞMAYACAKSINIZ! LEVEL Lig'i'nin üçüncü kuralı: Birisi ölüse ya da karşılaşmadan çekilmek isterse maç biter! LEVEL Lig'i'nin dördüncü kuralı: Maçlar aynı karakter ile oynanıp, parkur sonunda en fazla puanı toplayan 10 puanı alır! LEVEL Lig'i'nin beşinci kuralı: Herkes bir maç yapabilir! LEVEL Lig'i'nin altıncı kuralı: Mümkünse üzerinizdekiileri çıkartmayın... LEVEL Lig'i'nin yedinci kuralı: Maçın süresi size bağlıdır, ama abartmayın! LEVEL Lig'i'nin sekizinci ve son kuralı: Eğer LEVEL Lig'i'nde ilk geceniz ise, savaşacaksınız! Evet, hazırlızız başlıyoruz; LEVEL Lig'i'nin kapıları The Club için açılsın!

OYUNCULAR



TUNA

Konsol Ustası ya da namıdiğer "Bibi dicem Tuna", geçtiğimiz ayın yazılarını teslim ettiğinden sonra biraz kafa dağıtmak için ilk uçağla İstanbul'a geldi gelmesine ama hızlı bir şekilde başlayan bu ayın yazı yağımurundan kendisini kurtaramadı. Hatta üstüne üstlük İstanbul'da olmasına fırsat bilip ben de yakasına yapıştım ve onu hemen bı aykı LEVEL Lig'i kadrosuna dahil ettim. Oyunlardan, yazılıardan, tashihlerden ve benden bunalan Tuna, ligden hemen sonra ilk uçağla Ankara'ya kaçtı!



ERCAN

Yıllar yılı içimdeki izbe ve karanlık bir mahzende kapalı tutulmuş olan acımasız ve kana susamış adam, bu aykı oyunun The Club olmasını fırsat bilerek zincirlerini kırıcı ve dışarı çıktı. Kendime geldiğimde etrafında bir sürü boş kovan, elimde R2 tuşundan dumanlar çakan bir gamepad ve etrafında toplanmış olan LEVEL tayfalar vardı. Cinnet anından önce yakalanan fotoğraffımı bana gösterdiklerinde, bir daha The Club oynamaya tövbe ettim.



ELİF

Dergimizin şirinlik abidesi Elif Akça, geçtiğimiz ay incelenmiş olduğu The Club'a o kadar iyi adapt olmuş ki maçlar başlamadan önce kendisinden gayet emin bir ifadeyle ofiste bir ileri, bir geri gerine dolşarak "Sırf sizin için bu ucuz ve basit bölümü oynuyorum" deyip durdu. Bu sözlerinin nedeninin her ne kadar bizi strese sokmak olduğunun bilincinde olsak da yine de ister istemez kuşkuya düşmeden edemedik.



REÇEP

Ligin düzenleneceği gün ofiste toplanmış yarışmacıları belirliyorduk ki hepimiz iki alt kattaki Test Merkezi'nden gelen, Recep'in "KURTARIN BENİ!" haykırışları ile irkildik. Aşağıya indiğimizde karşılaştığımız manzara korkunut! Etrafi DVD ve Sabit Disklerle sarılmış olan Recep bir köşeye sıkılmış, elindeki RAMleri garesizce onlara fırlatıyordu. Neyse ki Recep, lige katılmayı kabul etti de teknoloji kurbanı olmaktan kurtuldu.



Kendisine "Madem bu kadar eminsin, o halde ilk maçı sen yap da ilişkimiz ilerlesin" dediğimiz Elif, bizi bunu söylediğimize bin pişman etti sevgili seyirciler. Oysaki bu ay ortaya attığı iddiaların bizi her ne kadar kuşkuya düşürmesine izin vermiş olsak da sonra, yine geçen ay olduğu gibi bunların da boş çıkışına kendimizi o kadar inandırmıştık ki tam bir hayal kırıklığı yaşadık. Elif parkur boombalar sonucu tam 484,212 puan topladı.

**KAFA DAĞITMAK İÇİN İSTANBUL'A GELEN TUNA,
LİĞDEN HEMEN SONRA APAR TOPAR ANKARA'YA KAÇTI**



Elif'ten sonra gamepad'ı alan Tuna da -aynı benim gibi- Elif'in topladığı puanı geçmeyeceğini gayet iyi biliyordu. Zira ikimizden de ortak fikri "Aksiyon oyunları PC'de oynanır"dı. Elimize bir mouse geçirdiğimiz taktirde karşımızda kimseňin duramayacağını çok iyi biliyorduk pekala ama bu kez o şansımızın olmadığı gayet açtı. Tuna elinden gelenin en iyisini yaptı ve 278,870 puan toplamayı başardı. Ondan sonra PS3'ün başına geçen bense Tuna'nın çizdiği grafiğin altında bir grafik çizerek 195,792 puan toplayabildim ancak.

OYUN: THE CLUB

İNCELENDİĞİ SAYI: 133

PUANI: 7,6

ELİF SARF ETTİĞİ "SIRF SİZİN İÇİN BU UCUZ VE BASIT BÖLÜMÜ OYNUYORUM" SÖZLERİNİN HAKKINI VERDİ



Yeni grafikerimiz Murat, bir yandan derginin tasarımasına işinmeye, diğer yan- dan sayfaları hazırlamaya çalışırken kendisine yönelttiğimiz lige katılma tek- lifini reddedemedi ve bir anda kendisini The Club koltuğunda buluverdi. Maç boyunca oldukça heyecanlı olduğu gözlenen Murat, koltuğunda bir oturdu, bir kalktı ve maç sonunda 91,460 puan toplayıp Recep'i gerçek adını dördüncüüğe yazdırdı. Kendisinin gelecek aylarda daha iyi bir performans göstereceğin- den eminiz.

PUAN DURUMU

iSiM	BU AY	TOPLAM
ELİF	10	39
ERCAN	6	30
FIRAT	0	28
FARUK	0	17
ŞEFİK :(0	17
DEHA	0	13
BURAK	0	10
MURAT	5+5	10
TUNA	8	8
MAHMUT	0	5
RECEP	4	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

LEVEL PAF LİGİ

PAF Ligi'ne bu ay konuk olan oyun, çocukluğumuzdan bu yana süregelen bir oyun olan kart oyunuydu. SBK-07'nin güzel hosteslerinden oluşan ve yarışmacılara eşit miktar- da dağıtılan kartlardan, her bir kart üzerinde yazılı olan Gülümseme, Kostüm ve Me- kanik Becerisi gibi terimlerin karşısındaki puanları yüksek olan rakibini eleyeceğü müsabakalarda, ilk turda karşılaşlığım Tuna'yı zorlaştırmış geçsem de Elif'in yoğun baskısına karşı koyamayarak mağlubiyeti tammaktan kurtulmadım. Benden sonra Recep'i de eleyen Elif, art arda gelen galibiyetler sonrasında rehabete kapılmış olacak ki Murat'a karşı üstünlük sağlayamadı ve neredeyse burnunun ucuna kadar gelmiş olan PAF Ligi Şampiyonluğu'nu elleriley Murat'a teslim etti.

GÜNÜN GALİBİ

ELİF CLUBBER

10 PUAN

Özellikle geçtiğimiz ay yaşadığı büyük talihsizlik sonrası bu ay kazandığı galibiyet ile adeta hayat bulan Elif, zirve- de kalacağının işaretini verdi. Ayrıca, Level Ligi'nin ka- pılarından çıkışken basın mensuplarına verdiği pozlarla oldukça neşeli olduğu gözlemlenen Elif, oldukça iddialı konusu: "Karşıma çıkmayın, yakarım!"



CIPHER COMPLEX

YAPIM Edge of Reality

DAĞITIM Belli değil

TÜR Aksyon

PLATFORM PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil

WEB www.ciphercomplex.com

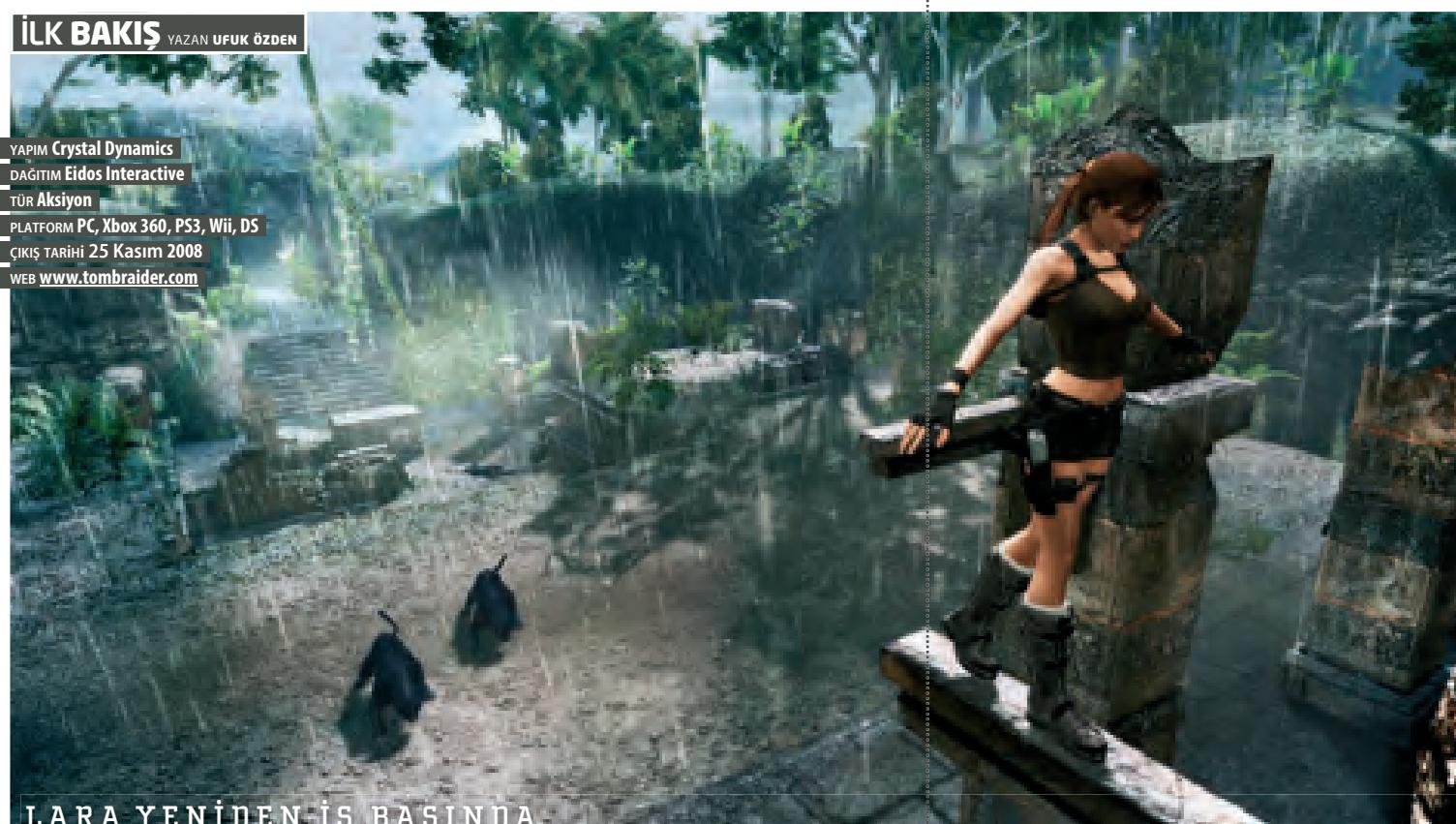




2006 yılının ortalarına doğru duyurulan Cipher Complex'i, 2007 yılının sonlarında bekliyorduk ama oyun, ertelendi. İşin kötüsü, bu konuda herhangi bir açıklama da yapılmadı.

Cipher Complex'in, gizliliğe dayanan, hatta "gizlenme" özelliğini biraz fazla ön plana çıkarınan ve bu nedenle saklamaç vari bir aksiyon oyunu olduğunu söyleyebiliriz. Fakat ekran görüntüsünden de anlayabileceğiniz gibi oyunda, saklanmak kadar zamanında hamle yapmak da önemli. Umarız, Edge of Reality'nin emekleri boş gitmez ve biz de MGS için iyi bir alternatif kazanmış oluruz.

YAPIM Crystal Dynamics
DAGITIM Eidos Interactive
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS
CIKIS TARIHI 25 Kasım 2008
WEB www.tombraider.com



LARA YENİDEN İŞ BAŞINDA

Tomb Raider: Underworld

Oyun dünyasını sarsan başarılı oyunların, bir seride dönüştükten sonra aynı hızla dibe vurmaları alışkin olmadığımız bir durum değil. Tomb Raider serisi de üçüncü oyundan sonra serinin takipçilerine zerre umut vermeyen vasat bir oyuna dönüşmüştü. Hiçbir yenilik yapılmaksızın aceleyle piyasaya sürülen oyunlar, teknoloji ilerledikçe daha da kötü görünümeye başlıyor; çamurdan piksellerin içinde bata - çika, hantal bir şekilde ilerleyen bir Lara Croft, kameraya boğuşuyordu. 1996 için devrimel olarak tanımlayabileceğimiz

Eidos, Tomb Raider'ı Crystal Dynamics'e emanet etti ve büyük bir potansiyele sahip olan seri, harcanıp gitmekten kurtuldu; Crystal Dynamics, Anniversary ve Legend ile seriyi hak ettiği yere getirdi ve şimdi, Underworld ile hedefi büyütüyor: Daha gerçek bir Lara ve daha serbest bir oynanış...

Güney Amerika yolcusu kalmasın > Underworld'de, Maya takvimlerini inceleyerek "Underworld"e giden yolu açmaya çalışacağız. Tahmin edersiniz ki söz "takvimler"den kastımız; karmaşık, tuhaf ve devasa mekanizmalar. Mayalar, 360 günlük bir takvim sistemi kullanıyorlardı ancak bu günlerin dışında herhangi bir isme sahip olmayan, gizemli, beş gün daha vardı. Efşanelere göre bu beş gün bo-

yuncu Xibalba döneminin kapıları açık kalmıştı. İşte biz de bulmacaları çözüp tarih ayarlarıyla oynayarak uzun süredir kullanılmayan mekanizmaları gerektiği biçimde çalıştıracak ve kendimizi Xibalba'da

bulacağız. Yapımcılar, senaryo konusuda oldukça ketum davrandıklarından bizi "aşağıda" nelerin beklediğini şimdilik bilmiyoruz.

Ekibin yoğunluğu nokta, serinin temel öğelerini yeni nesil bir oyuna bireştirmek. İşe, Lara'yi bir kez daha elden geçirerek başlıklarını tahmin etmek zor değil; Lara, Legend'daki halinden tam 10 kat daha fazla poligona sahip. Lara'nın yüz yapısı ve vücut hatları da

Bol yağmur alan Güney Amerika ormanlarında, binlerce yıllık Maya yapılarının kalıntıları arasında dolaşırken başka bir dünyada olduğumuzu hissedeceğiz

oynanış sistemi de 2000'lere yaklaştıkça yavaş yavaş anlamlını yitiriyor; sıkıcı bölümlerde dönüp dolaşıp anahtar aramaktan ibaret olan oyun, dibe doğru hızla ilerliyor. Derken

LARA'NIN AİLE FOTOĞRAFI

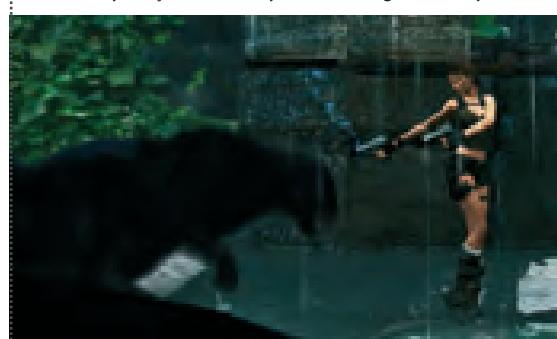


Lara'nın tipi oyundan oyuna değiştirdiğinden araya albümler sıkıştırma bir adet haline geldi. Dikkatli bakarsanız, Tomb Raider serisinin yapımcı koltuğu Crystal Dynamics oturduktan sonra Lara'nın göğüs ölümlerinin normale dönüştüğünü görebilirsiniz.

değiştirilmiş; eskisine göre daha orantılı ve daha atletik bir Lara ile karşılaşacağız. Bu arada, Legend ve Anniversary'da Lara'ya ses veren Keeley Hawes, Underworld için de mikrofonun başına geçecek.

Elbette ki Underworld'ü yeni nesil kılan tek şey, Lara'nın modellemesi değil. Yapımcı ekip, oyun dünyasındaki duvarlardan birini yıkma hazırlıyor; artık tek bir yol seçeneğiniz yok. Hayır, bahsettiğimiz şey iki tünel arasında seçim yapmak kadar basit değil; Lara, üzerinde girinti ve çıkışlı olan her yüzeye tırmanıp tutunabiliyor. Yani tipki gerçek hayatı olduğu gibi, fizik kurallarının izin verdiği ölçüde, istedigimiz şekilde yol alabileceğiz. Ve oyunun belirleyeceği yola bağılı kalmak yerine yolumuzu kendimiz çizeceğiz.

Gelelim oynamış sistemdeki yeniliklere... Legend'da seride ekle-





MAYALARI TANİYALIM



Maya Uygarlığı, M.Ö 3000 ile M.S 1500 yılları arasında, Meksika'nın güneydoğusundan Guatemala'ya kadar uzanan bir bölgede hüküm sürdü. Maya Uygarlığı; M.S. 300'de altın çağına ulaşmış, MS 900'e dek Orta Amerika ve Meksika sınırları arasında yer alan geniş bir bölgeye hükmetmiş ve İspanyol işgaliyle sona ermiştir. Bu uygarlık devasa tapınakları ve piramitleri ile üstün bir mimari bilgisine sahip olduğunu göstermiştir. O'ı kullanan Mayalar, astronomi ve matematik konusunda da oldukça ilerilerdi. Bilmedikleri en önemli şey ise "tekerlek yapımı"ydı.

AYDINLIK TARAF

- ➊ Özgürce tırmanma ve yol alma şansı
- ➋ Yeni nesil grafikler
- ➌ Yeni yapay zeka sistemi
- ➍ Daha yetenekli bir Lara

KARANLIK TARAF

- ➎ Belirsiz çıkış tarihi



nen kancalı ip, Underworld'da daha efektif bir biçimde kullanılabilecek. Örneğin, bir sütunun üzerindeki taşı düşürmek için taşın yanındaki direğe kancamızı takıktan sonra, dönüp ipi taşa dolayabilecek ve taşı çekerek düşmesini sağlayabileceğiz. Öte yandan, çevremiz ve fizik kurallarının ışımızı zorlaştırdı anlar da olacak. Özellikle ıslak yüzeylere tutunmak tam bir dert olacak.

Tomb Raider serisindeki düşmanlar, bugüne dek ellerini -kollarını veya pencelerini sallayarak üzerimize koşmaktan fazlasını yapmadılar. Ancak Underworld üzerinde çalışan ekip, düşmanları da elden geçirmeye karar vermiş. Aslında "elden geçirmek" ifadesi biraz hafif olabilir zira Underworld, seride görmeye alışık olmadığımız türden bir çatışma ortamı vaat ediyor. Lara'yla karşılaşlıklarında oldukları yerde durup sabit

bir biçimde ateş etmeye başlayan düşmanlar emekliye ayrılmışlar; grup halinde hareket edip sizi pusuya düşürmeye çalışacaklar, siper alacaklar ve gerektiğinde geri çekilecekler. Aynı şekilde hayvanlar da se zgileriyle hareket edecekler. (Bunlar diğer oyunlarda da yer alan özellikler olduğundan kulağa anlamsız gelebilir ancak unutmamak gereklidir.) Tabii ki Lara da boş durmayacak: Farklı tekniklerle -silah kullanmaksızın- kombolar

yapabilecek. Bunun yanı sıra eline geçirdiği bazı objeleri de -mesela, bir direğ- silah olarak kullanabilecek. Son olarak, çift silah kullanırken iki ayrı hedefe nişan alabilecek.

Underworld, aslen "hissetmek" üzerine kurulu olan bir oyun. Bol yağmur alan Güney Amerika ormanlarında, binlerce yıllık Maya yapılarının kalıntıları arasında dolaşırken başka bir dünyada olduğumuzu hissedeceğiz. Crystal Dynamics ekibi, binlerce tarihi kalıntıının fotoğraflarını inceledikten sonra bölgeleri yaratmış.

Elimizdeki bilgilere dayanarak, Legend'la yeniden yükselişe geçen serinin Underworld ile ivmesini artıracığını söyleyebiliriz.

JUST CAUSE 2

Kilometrelere adayı modellemenin bir nedeni olmalı

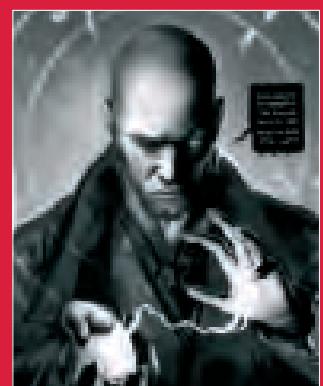


Avalanche Studios'un kendi adını taşıyan motoru Avalanche Engine 2.0 ile hazırlanmakta olan Just Cause 2, yine kahramanımız Rico'yu başrole oturtuyor ve önceki oyunun geçtiği adayı tamamıyla ortadan kaldırarak yerine Panau Adası'nı getiriyor. Oyunun amacımız, diktatör Panay'ı tahtından indirmek. (Bunu neden yapmak istediğimiz belirsiz.) Adada, Panay'ın dışında; Roaches, Reapers ve Ular Boys adında üç adet çete daha bulunuyor. Rico olarak bu çeteleri birbirlerine düşürecek ve çikan olaylardan sonra bir çok aracı ve silahı zimmetimize geçiriceğiz. Just Cause 2'nin en önemli özelliği, ilk oyunda yer alan yan görevlerin tamamıyla iptal edilmiş olması. Artık her türlü görev, ana hikayeye bağlanacak ve yaptıklarımızın bir amaca hizmet edecek. PC, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan bu oyun hakkındaki detayları gelecek sayımızda bulabilirsiniz.

SECRET WORLD

"Sabah yatağımdan kalkmamla Samara'yı görmem bir oldu"

Funcom'un bir sir gibisi gizlediği karanlık, devasa online oyunu The Secret World hakkında ilk bilgiler açığa çıktı. Firmadan gelen açıklamaya göre oyunun en önemli ilham kaynağı, hepimizin battaniyenin altına saklanarak izlediği Halka (The Ring) filmi. Tabii ki bu demek değil ki oyunda, saçlarını savura savura karşıma çıkacak olan Samara ile doğrudan muhatap olacağız. Sadece oyunun atmosferi Halka'yı andıracak. "Tüm olaylar bugünün dünyasında yaşanacak ancak oyuncular farkı, başka bir boyutta da bulunacaklar." diyor, Ürün Yöneticisi Erling Ellingson ve ekliyor: "The Secret World dünyasında birçok yaratık bulunuyor ve karanlık komplolar hazırlanıyor. Bunun yanı sıra, gerçek dünya efsaneleri ve destanlar, hikayede rol oynuyor." The Secret World, şu an için; PC ve Xbox 360 için hazırlanmaktadır. Oyunun çıkış tarihi ise belirsiz.



CRYENGINE 2

Crysis, konsollara mı geliyor?



Crysis lansmanında Yerli Kardeşler'den bu konuda olumsuz yanıt almış olsak da San Francisco'da geçtiğimiz ay gerçekleşen GDC 2008'de Crysis'in arkasındaki motor olan CryEngine 2, PS3'te ve Xbox 360'ta kullanıldı. Bu, Crysis'in yeni nesil konsollar için piyasaya çıkacağı göstermemiş belki ama CryEngine 2 ile hazırlanan oyunların habercisi. "Eğer konsollar için bir Crysis hazırlanırsa; bu oyun, konsollar için optimize edilecektir ve her konsol için ayrı ayrı şekillendirilecektir." şeklinde bir açıklama yapan Cevat Yerli, konu hakkında daha fazla yorum yapmadan Nano giysisinin Pelerin özelliğini kullanarak habercilerden kaçmayı başardı.

YAPIM Day 1 Studios
DAGITIM LucasArts
TUR Aksiyon
PLATFORM PS3, Xbox 360
CIKIS TARHII Temmuz 2008
WEB www.fracturegame.com



BÜKEMEDİĞİN ELİ KİR!

Fracture



Bir piyade olarak savaş alanında planladığın ve yaptığın her hamleyi iki faktör etkiler: Durum ve arazi. Durumu değiştirebilecek birçok şey yapmak mümkünür ama araziye karşı hiçbir güc yoktur. Önünde bir tepe varsa ve düşman, bu tepenin hemen arkasından kafana bomba yağıdırırsa o tepeyi ortadan kaldırımasın. Aşılması imkansız olan sarp kayalarla karşılaşlığında yine elin kolu bağlı bir şekilde olduğun yerde kalakalırsın. Kisacısı, araziye hükmedemezsin, arazi sana hükmeder. Kendimden biliyorum; savaş alanında kafamı sokacak bir delik ararken az ter dökmedim. Sağa koşuyorum bomba atıyorlar, sola gidiyorum makineliyle saldıryorlar; saklanacak siper yok, taş yok, kaya yok... Oysa ki söyle dileğim zaman kendimi atacak bir delik açabilsem, ovaları yayları şahlandırmak kendime uygun dağlar yaratıbsa fena mi olurdu be?" diyor Yüzbaşı Dale Dye ve ekliyor: "Ekleyeceğim bir şeyim yok! Çek şu mikrofonu suratımdan!"

Kaçamıyorumsan bırak, o kaçışın! Yorumlarıyla bizi aydınlatan yüzbaşı Dye, Day 1 Studios'un Fracture'ı geliştirirken başvurduğu önemli isimlerden birisidir. Birçok savaşta görev aldığı ve askeri tecrübe ile diğer askerlere taş çaktığı için

Fracture'in savaş sistemine katkıda bulunan Dye, röportaj görüntülerinde elinde rengarenk bir su tabancasıyla ("Su tüfeği" desek daha doğru olacak.) Day 1 Studios ofisinde, kendini bir duvardan diğerine atıp duruyordu. "İçimdeki çocuk hiçbir zaman ölmemi" gibi bir açıklama yapması beklenen ama bunun yerine ağızımızın ortasına sağlam bir yumruk indiren Dye'i uğurlayıp konuya ilgili başka yönlere sapıyoruz. (Çanımız çok acıdı.)

Day 1 Studios çalışanları, Fracture konusunda pek heyecanlı. "Aman da nasıl güzel bir oyun yapıyoruz, oyun severlere daha önce hiç görmediğleri şeyler sunacağız!" deyip duruyorlar ama bu söylediklerini hemen yiyecek değilim. Ancak, sakin Fracture'in kötü veya sıradan bir oyun

"BEN BU FILMİ GÖRDÜYDÜM"

Eğer bilgisayar oyunlarına Doom 3, WoW veya yeni nesil olarak tabir edebileceğimiz oyunlarla başladığınızdan muhtemelen size bahsedeceğim oyunu hatırlamayacağınız. Ancak, benimle aynı yaş grubundan olan veya eski oyuncular meraklı oyuncular hemen tanıယaklar bu ismi. Evet, bahsettiğim oyun Magic Carpet! Fracture'ın "mühîş bir yenilikmiş" gibi lanse etmeye çalıştığı "arazi deformasyon" özelliğini yıllar önce Magic Carpet'ta zaten yer alıyordu. Üstelik, o kadar fazla arazi şekillendirme seçeneğimiz vardı ki yeri geldiğinde dev bir volkan ya da Everest'e kafa tutabilecek kadar yüksek tepeler yaratıbiliyorduk. Ah, nerede o eski günler...

AYDINLIK TARAF

- ✓ Araziyi şekillendirebilme özelliği
- ✓ Vortex Grenade, Entrancher gibi ilginç ve yeni silahlar

KARANLIK TARAF

- ✗ Araziyi şekillendirme özelliğinin kullanımı kısıtlı olabilir
- ✗ Aşırı çizgisel olabilir
- ✗ Özgün olmayan senaryo

olacağını düşünmeyin hemen. Aksine, yapımcılar her alanda (senaryo, oynanış sistemi ve görsellik) büyük emek harcıyorlar ve Fracture'ın uzun süre zihinlerden silinmeyecek bir oyun olması için elliinden geleni yapıyorlar. Ya da çok iyi rol yapıyorlar; bileyemiyorum.

Senaryo ekibi oyunun konusunu şöyle özetliyor: "Şimdi, yıllardan olmuş 2090. Dünya iyice zivanadan çıkmış; insanlar yaşadıklarını sanıyorlar ama yaşadıkları şeye 'hayat' demek mümkün değil. Amerika'nın tam ortası küresel isnına yüzünden sular altında kalmış ve ülke 'Doğu' ve 'Batı' olarak ikiye bölünmüşt. Batı bölgesi, California merkezli araştırmalar yürütüterek tektonik silahlara geliştiriyor ve insanların genleriyle oynayarak onlara yeni özellikler (USB 2.0, Blu-Ray, Ageia PhysX vs.) katıyor. Doğu bölgesi ise insanların genlerine müdahaleyi yasaklayarak Batı'dan kaçanlara kucak açıyor. Doğu'nun Avrupa'dan arta kalanlarla kurduğu ve 'cybergenetics' teknolojisinin hakim olduğu ittifaka Atlantic Alliance, Batı'nın Asya ile yaptığı ve her yolun mubah sayıldığı ittifaka da Pacifica ismi verilmiş. Hoş, değil mi? Oyuncu kısmının bu hikayedeki rolü ise Jet Brody adındaki karakteri yönetmek. (Karaktere 'Jet' ismini verdiğini bilmiyoruz; bulursak onu toplanıp döveceğiz.) Brody, Atlantic Alliance'ın bir askeri; soğuk bir gecede, çöplüklerde sürünen Teğmen

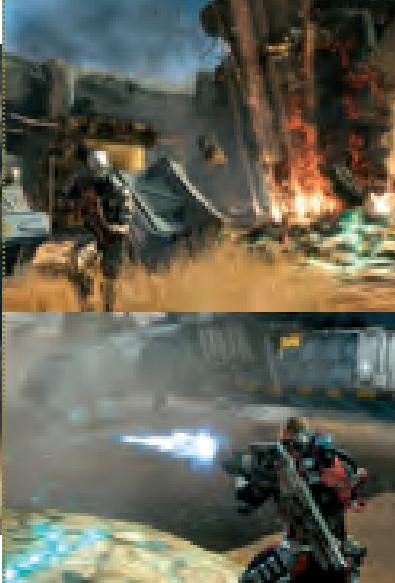




Lawrence tarafından keşfedilerek orduya alınmış. Senaryo gereği onu Atlantic Alliance ile Pacifica arasında baş gösteren bir savaştı kullanacağız; onu ve süper güçlerini..."

Kırılır mı, bükülür mü? > Senaryo sizce de biraz yavan, değil mi? Belki de değil; emin değilim. Zaten, oyunun oynanış sistemi senaryosundan daha önemli. Fracture'ı Fracture yapacak olan özellik, "terrain deformation", yani "Buraya dün diktiğim gecekondunun yerinde şu an kocaman bir tepe duruyor!" Özelliği. Jet Brody (Gerçekten sinir oldum bu isme.) bir elinde silahı, diğer elinde tektonik ve "subsonic" bombaları ile Pacifica kuvvetlerine karşı savaşacak ve ortalığı yakıp yıkacak.

Hatırlarsanız, Red Faction isminden bir oyundur. Burada istedığımız duvarı yıkıp öbür tarafta geçebiliyoruz. (Sözde.) Fracture'da, konu "toprak" olduğunda, bu toprağı yükseltmek ve alçaltmak bizim elimizde. Diyelim ki önmüze epey yüksek bir duvar çıktı. Bu duvarı yıkma çalışmak saçma bir hareket olacaktır. Bunun yerine duvarın hemen önünde bir tepe oluşturup bu tepe yardımıyla duvarı aşmaya ne dersiniz? Ya da diyelim ki bir "AA Turret" ordunuza zor anlar yaşıyor. Üstelik bu taret, üstündeki bir güç kalkanıyla da korunuyor. Ateş etseniz



NEYDİK, NE OLDUK...

O askerleri açtığınız bir çukurun içine gömmek mi istersiniz, yoksa çukurun içine attıktan sonra ateşe vermek mi istersiniz?



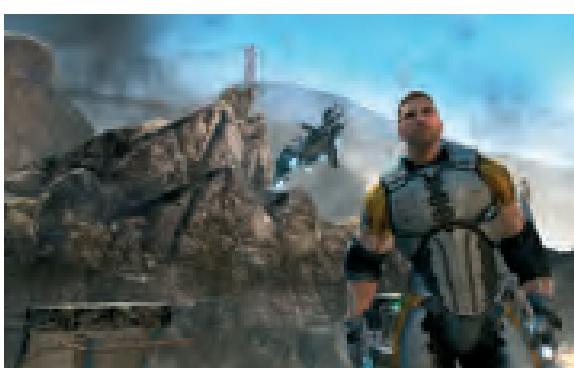
1

Gördiğiniz gibi düşman askerleri başlarına geleceklerden habersiz bir şekilde bekliyorlar. Acaba onları makineli tüfekle mi temizlemeliyiz, yoksa subsonic bombalarımızı mı kullanmalıyız? Belki de Entrancher'la ayağını yeren kesip bize hayran kalmalarını sağlayabiliriz.



2

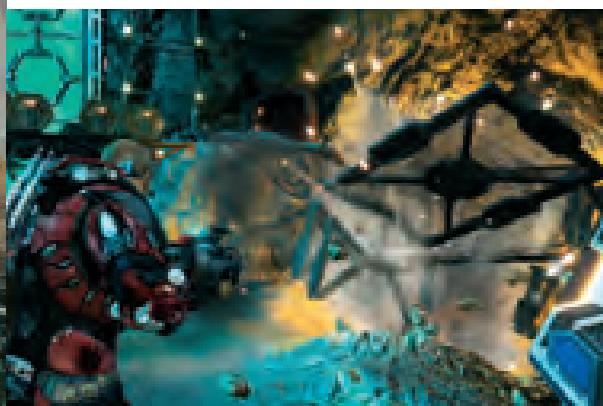
Evet, subsonic bombalarımızdan bir tanesini kullanınca ne olur olduğunu görmüş olduğumuz. Açılan çukur içine hem askerleri girmiş, hem de kutular. Bu ortamı neşelendirmek için açılan çukurun içine bir adet vortex bombası atmak yeterli olacaktır. Vortex bombası, etrafındaki objeleri içine çeken ve fırlı fırlı döndüren, güçlü bir silah. Eğer bu curcunanın içine bir de roket yollarsanız işte o zaman Fracture'da gerçek bir yıkım yaratmış olacaksınız.



olmadır; bombalamaya çalışsanız nafile. Bu durumda yapmanız gereken şey, taretin hemen altına bir adet tektonik bomba yollamak ve bulunduğu kara parçasını yükselterek onu koruyan bariyere saplanmasını sağlamak. Sizi tanıyorum; elinize bomba geçmez bombaların hepsini düşmanların kafasına kafasına atacağınız. Ancak, şunu belirtmeliyim ki tektonik ve subsonic bombalar düşmanları direkt olarak öldürmeyecek, sadece sersemletecek. Bu yüzden, bombaları dikkatli ve planlı bir şekilde kullanmanız gerekecektir. Mesela, size sorun çeken bir düşmanın üzerinde durduğu yer kütlesini, bir tektonik bomba ile yükseltip onu saldırya açık bir hale getirebileceksiniz. Ayrıca, düşmanın ayağının altındaki zemini metrelerce aşağı çekip onu sinek gibi avlamamanız da mümkün olacak.

Düşmanları öldürmenin ötesinde, çeşitli olayları çözmek için kullanacağınız bir silahımız daha bulunacak: Entrancher. Entrancher, bombaların aksine çok daha ufak bir toprak parçasını yükseltip alçatabilecek. Bu yüzden silahı genellikle Jet'i bir yerden bir yere taşımak için kullanacaksınız.

Piyasaya çıkışmasına epey uzun bir süre olduğu için yapımcıların -halen- ürettikleri tek bölümünü basına göstermeye ısrar ettiği Fracture, tüm konsol sahiplerinin yüzünü güldürecek gibi gözükmektedir. Peyzaj mimarı adaylarına duyurulur. ☺



"Şunu biraz daha aşağı indir! Bunu kaldır! Daha da kaldır! At Vortex bombasını! Ne oldu?! Yaaa..." İşte Fracture'ı sevgilinize oynatırken bu cümleleri kuracaksınız zira bu oyunu hem oynamak, hem de etrafınızdakilere oynatmak isteyeciksizsiniz.



YAPIM Stormregion
DAĞITIM 10tade Studios
TÜRK Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARIHI 28 Mart 2008
WEB www.panzers-coldwar.org

SOĞUK SAVAŞ. SICAK SENARYO

Codename Panzers: Cold War

Incinci Dünya Savaşı temali oyunlar, son zamanlarda alternatif senaryolarla karşımıza çıkmaya başladı. Bir hayli gerçekçi olan İkinci Dünya Savaşı temali oyunların yanında, bu alternatif senaryoların oyuncuların ilgilerini çektiğini gören firmalar, bu kanalı aktif olarak kullanmaya devam ediyor. Tipik bir Macar firması olan Stormregion'ın yaptığı gibi...

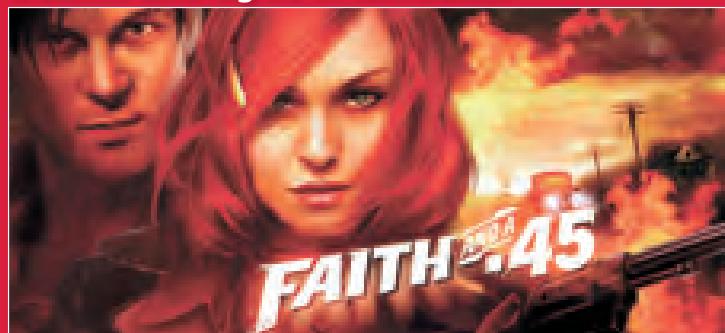
Oyun severlerle CP'yi tanıtan oyunlar olan Codename Panzers: Phase One ve Codename Panzers: Phase Two, RTS türünü sağlam bir taktik mekaniği ile destekleyerek adlarını duyurmayı bilmış ve büyük başarı elde etmiştir. CP: CW ise aynı yapıyı koruyan ve 1949'daki Berlin Kuşatması'nın ardından yaşananlara alternatif bir yorum getiren bir oyun.

Ya Soğuk Savaş, "soğuk" olma-
saydı...> Berlin Kuşatması'ndan sonra, Tempelhof Havaalanı'nda Batı ile Sovyetler arasında kurgusal bir ihtilafın çıkması ile başlayan oyunda görevimiz, bir NATO generalı olarak Batı Avrupa'da hızla yayılmaya başlayan Sovyet Kuvvetleri'ni -tek başımıza ya da arkadaşlarımızla- durdurmak olacak. Oyunda yer alacak olan toplam 18 görevin çoğunluğunu NATO görevleri oluşturacak. Geri kalan

Codename Panzers: Cold War, gerek sağlam oyun içi videoları ve müzikleri, gerekse çarpıcı fizik motoru ile serinin ilk oyunu olan Codename Panzers'i aratmayacak gibi. Oyunun multiplayer modu da dikkate değer.



Bonnie and Clyde'in izinden...



Dünyanın 1920'lerin sonunda içine düşüğü ekonomik kriz dönemine, The Great Depression çağına geri dönüyoruz. Hayır, bu "kaynak" peşinde koştuğumuz bir strateji oyunu olmayacak. Gerçek bir aksiyon oyunu olan ve bir "yol hikayesi"ni anlatan Faith and a .45, Luke ve Ruby adındaki iki sevgiliye başrollerde yer verecek. 1967 yapımı olan Bonnie and Clyde adlı filmden etkilendiklerini açıkça belirten Deadline Games, bu iki sevgilinin hikayesini ön plana çıkarıyor. Yapımcıların zaman dilimi olarak The Great Depression gibi bir çağın seçimlerinin nedeni ise oyuna karanlık bir taraf katma istekleri.

Genel olarak ciddi bir oyun olsa da Faith and a .45'te oyuncular esprili ve komik anlara da şahit olacaklar. Oyunun hangi platformlar için hazırlandığı şu an için belli değil fakat her koşulda Faith and a .45, co-op multiplayer destegine sahip olacak. İkinci oyuncunun herhangi bir bölümünde oyuna dahil olabileceğiğini açıklayan firma, Faith and a .45'in çizgisel bir oynanışa sahip olacağını ama var olan alanların en etkili şekilde kullanılacağını belirtiyor.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES "Kendime LEGO'dan bir kamçı yaptım"



LEGO Indiana Jones, 1980'lerde Spielberg tarafından yönetilmiş olan üç film konu alacak. Üç ana bölüme ayrılacak olan oyun da toplamda 18 bölüm yer alacak. Indiana Jones, klasik kırbaçyla hem düşmanları paralayacak, hem de onu çeşitli noktalara fırlatarak akrobatic hareketler sergileyecak. Jones'un kirbaç kullanmasından mütevelli, oyundaki ateşli silahlar -LEGO Star Wars'un aksine- sınırlı sayıda cephaneye sahip olacak; bu da amaçsızca sağa - sola ateş edip ortalığı velyeleye vermemizi engelleyecek.

Filmden hatırlayabileceğiniz üzere Jones'un yılanlara karşı bir fobisi vardı; bu korku oyunda da işlenecek ve Jones, yılanlarla karşılaşlığında donup kalacak. Ancak Jones'un yanındaki diğer karakterler yılanları temizledikten sonra Jones yoluna devam edebilecek. Yine LEGO Star Wars'un aksine, LEGO Indiana Jones daha özgür bir oynanışa sahip olacak.

Resmi çıkış tarihi henüz açıklanmamış olsa da oyunun, 2008'in ikinci çeyreğinde çıkışını bekleniyor.

MORTAL KOMBAT 8 Daha ikinci oyunu unutmadan...

Sizi bilemeyeceğiz ama biz ofisçe hala iki boyutlu Mortal Kombat'ların tarafindayız; karmaşık dövüş stillerine sahip olan anlamsız karakterler içeren Mortal Kombat'ları sevmiyoruz. Yani üçüncü Mortal Kombat'tan sonrası...

Mortal Kombat'ın (MK) yapımcısı Ed Boon da bize aynı fikirde olacak ki yeni MK oyundunda her şeyi baştan yaratıyor. Önceki MK oyunlarına ve piyasadaki tüm dövüş oyularına göre yeni MK'nın çok daha karanlık bir oyun olacağını vurgulayan Boon, oynanış sisteminin de tamamıyla değişeceğini belirtiyor. "Artık farklı dövüş stilleri arasında geçiş yapmak yok, tekrar eden tek meler ve yumruklar yok; sadece 'yenilik' var" diyor Boon.

Deadly Alliance'a benzer bir oynanış sistemine sahip olacak olan oyunda Unreal Engine 3'ün kullanacağı belirtiliyor. Ayrıca Boon, "Gears of War'u gördüğümde 'İste bu' dedim; yeni MK da aynı atmosfere sahip olmalı" açıklamasıyla oyunun rengini bize belli ediyor.

PS3 ve Xbox 360 platformları için piyasaya sürülmeli beklenen yeni MK'nın Wii için hazırlanma ihtimali de var. Oyunun 2008'in sonlarına doğru çıkması bekleniyor.



BÜYÜK İCAT!

Alpella 3gen



DAHA ÇOK KAT
DAHA ÇOK ÇİKOLATA
DAHA ÇOK TAT

Alpella

www.alpella.com



YAPIM EA LA
DAGITIM Electronic Arts
TÜR FPS / Strateji
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARIHI 2008'in son çeyreği
WEB www.ea.com/tiberium



C&C EVRENİ, BİR KEZ DAHA NAMLUNUN UCUNDА

Tiberium

Ricardo Vega, kısa süre sonra devralan çağdaş görev için eline aldığı tüfeği söyle bir kurcalıyor. GD-10, dört farklı şekilde kullanılabilen, yüksek bir bütçeye tasarlanmış olan özel bir silah. Tanıdık "taarruz" fonksiyonuna ek olarak; enerji mermileriyle uzak mesafelerden etkili atışlar yapabilmesine imkan tanıyan keskin nişancı modu, havada birkaç parçaya ayrılacak önceden belirlenmiş olan hedefleri vuran bir tür füze atış modu ve tabii ki Grenade Launcher modu, bu silahı etkili kılmıştır. Zaten Ricardo da bir çoban değil; yaklaşık 11 sene önce sona eren Üçüncü Tiberium Savaşı'nda üstün bir başarı elde eden eski bir GDI komutanı. Ricardo, savaştan sonra emekli olarak inşaat işine girmiş ancak GDI,

kendisini yaklaştıran tehlikeni ne kadar ciddi olduğu konusunda ikna edince üniformayı bir kez daha giymeyi kabul etmiştir.

Uzaylı Irkı Scrin, üçüncü savaşta yenilmiş ancak gezegenimizi terk etmeden önce Akdeniz'in ortasında, İtalya kıyılarında bir yapı dikmişdir. Bir türlü içine girilemeyen bu yapı, GDI tarafından sıkı gözlem altında tutuluyordu. Nitekim Scrin'in "hatırası", modern bir Truva Atı'ndan başka bir şey değildi.

Ricardo, Scrin kulesinin oldukça yakınlarında yer alan bir "tiberium işleme tesisi"ne gönderilen bir ekipten haber alınaması üzerine, görevi tamamlamak için bölgeye gönderiliyor. Çok geçmeden de diğer ekibin akibetini öğreniyor. Cesetleri ortadan kaldırılmak için kullanılan küçük Scrin robotları, etrafta dolaşarak işlerini yapıyorlar. Bu minik ve silahlı robotlar, kamikaze saldıruları yapabiliyor. Ricardo, siperden siper atarken fark ediliyor ve bomba atar modunu aktif hale getirerek birkaç robotu harcıyor; üzerinde doğru gelen bir kamikaze robotun saldırısını da şarjlı enerji kalkanını aktive ederek savunuyor. Komuta edeceği ekiplerle bir araya gelmesi



için İndirme Noktası'na ulaşmalı. Üzerindeki zıplama aparatı, siperler arasında hızlı bir şekilde hareket etmesini sağlarken, savaş alanını daha net görmesine de olanağ tanıyor. Ricardo, sonunda piyade birliklerinin bulunduğu noktaya ulaşıyor ve yola onlarla devam ediyor. Birlikleri, siper alabilecekleri bir bölgeye doğru yönelmesine karşın piyadelerin ufak hava araçları karşısında pek şansı yok. Zorlu bir mücadelein ardından tiberium kaynağı ele geçiriliyor. Ve Ricardo'nun emrine farklı ve daha güçlü bir birelilik veriliyor. Artık tek derdi, düğün bir yemeğin çıkması.

Yaklaşın, yaklaşın....> 1995'ten bu yana (biri haricinde) kuşbakışı olarak izlediğimiz strateji klasiği Command and

Conquer'a yakından bir "Merhaba" deyin. 2002 yılında piyasaya sürülen FPS türündeki C&C Renegade, fena puanlar almamış olsa da C&C gibi bir efsaneye yaklaşacak kadar kaliteli değildi. Bunun bilincinde olan EA de bu kez hiçbir şeyi sansa bırakmak

MULTIPLAYER MOD

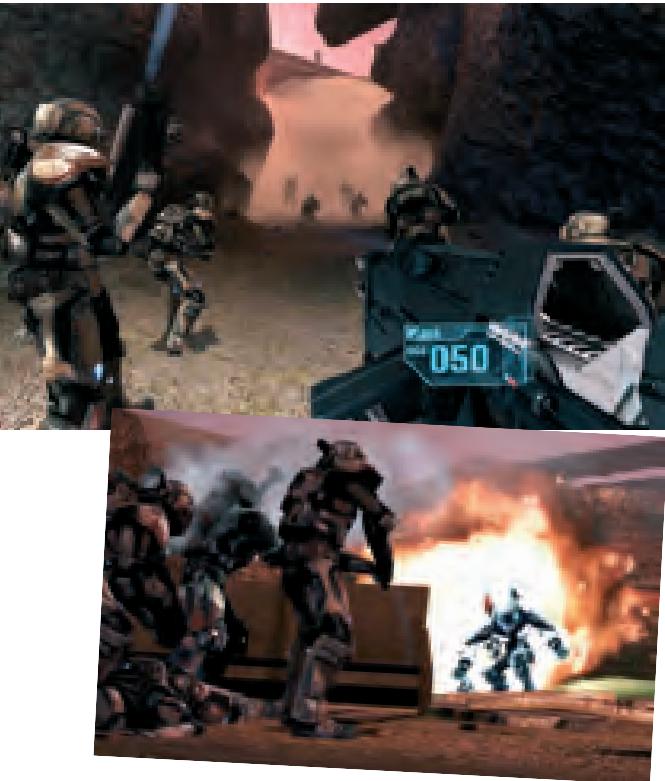
Tiberium'un multiplayer modu, büyük ölçüde tek kişilik moduna benzeyecek: Oyunda bir savaş alanı bulunacak ve taraflar, kuvvetlerini seçip birbirlerine üstünlük sağlamaya çalışacaklar. Taraflardan biri haritanın belirli bir bölümünü kontrol altına alındığında ise geri sayım başlayacak. Karşı tarafın da süre bitmeden yeniden dengeyi sağlaması gerekecektir.

AYDINLIK TARAF

- Daha zengin bir C&C Evreni
- Strateji ile FPS harmanı
- Fizik ve ses motoru
- Atmosfer

KARANLIK TARAF

- Ya içinde Kane olmazsa?



istemiyor. Yapımcı Chris Plummer, C&C evreninin zenginleştirilmesi ve derinleştirilmesi konusunda gerçekten de çok hassas. Ekip, evrendeki boşlukları bir bir tamamıyor. Bir Star Wars'taki veya Yüzüklerin Efendisi'ndeki kadar olmasa da Plummer, tibe-

Dünyanın tek umudu olan tiberium'un niteliklerinin geliştirilmesi ve işleyişinin dengeli temellere oturtulması için EA, uzman insanlarla çalışıyor

rium teması ile bir dünya kuruyor. Plummer'in "Tiberium bizim Force'umuz, tek yüzümüz, Matrix'ımız." demesi de bu yüzden olsa gerek. Dünyanın tek umudu olan tiberium'un niteliklerinin geliştirilmesi ve işleyişinin dengeli temellere oturtulması için EA, uzman insanlarla çalışıyor; Terminator 2 ve Matrix filmlerinin setlerinde, görsel tasarım ve konsept çalışmaları ile ilgilenen Steve Burg da ekibe dahil edilmiş.

Tiberium, teknik açıdan bir FPS olsa da strateji ile bağlarını koparmıyor ve bu sayede komuta sistemi, tüm oynanış sistemine yayılıyor. Bugüne kadar, FPS oyunlarında -taktik / FPS olanlar hariç- yalnızca bir ya da iki askere komuta ettik ancak Tiberium, vizyonu genişletiyor; Ricardo, birden fazla ekibe ve üniteye komuta etme hakkına kavuşturacak. Yer yer tek tabanca olarak da takılacak olan Ricardo'nun elinde; Titan adı verilen mech'ler, Orca adındaki hava-savaş araçları ve çeşitli uzman birlikler yer alacak. Örneğin, bir bölüme "4 birlik" hakkıyla başlayacak olan Ricardo, yanına iki adet piyade bırlığı ve iki adet mech alıyor. Takviye kuvvetler içinse bir "indirme noktası"nı kontrol altına



alması gerekiyor. Oyunun işleyiş mekanığı açısından, Scrinler'e üstünlük sağlamanın yolu, tiberium kaynak noktalarını ele geçirmekten geçiyor. Bir noktayı ele geçirdikten sonra Ricardo'nun bir karar vermesi gerekecek: Ya kaynağın korunması için arında bir grup asker bırakacak ya da güçlerini bir arada tutarak taarruzun şiddetini artıracak. Bir noktayı kaybetmenin bedelini, birlik sayısının eksilmesiyle ödeyeceğiz.

FPS ile strateji öğelerinin karıştırılması için EA LA, büyük bir çaba harciyor. Ekip, stratejinin ön plana çıkıp aksiyon tarafının arka planda kalmasını kesinlikle istemiyor. Örneğin, Ricardo'nun, bulduğu ilk çukura saklanarak uzaktan tüm birimlere emir vermesi hüsranla sonuçlanacak. Ne de olsa o, elit bir asker ve savaşın gidişatı için bizzat ter dökmeli. Her işi bizim yapmamız gerekmiyor elbette ki ancak bir şekilde aksiyonun içinde olmalıyız. Uzaktaki birimlere ise sahip olduğumuz bir cihaz vasıtasisıyla emir vereceğiz. Zaman zaman birliklerimizi bölmemiz gerekebilecek.

Yakından bakınca hiç fena görünmüyor C&C evrenine bu denli yaklaşacak olmak, görsel açıdan beklenilerimizi de yükseltiyor. Tiberium, CryENGINE 2 ile hayat buluyor. Tabii ki grafiklerin Crysis'teki kadar detaylı ve kaliteli olacağını söylemek iyimserlik olur ancak grafikler, şu aşamada oldukça güzel görünüyor. Yanımızdan geçip

giden devasa mech'lere, sağda - solda yaşanan patlamalara ve çatışmalara bakarsak, Tiberium'un görsel açıdan bizi hayal kırıklığına uğratmayacağını söyleyebiliriz. Geriye sadece iyi optimizasyon kalıyor.

Kıscası, Tiberium'un kaliteli bir oyun olacağını söyleyebiliriz. Ama asılın, C&C evreninde bir kez daha bulunmak.

Sırtını C&C efsanesine dayamaktansa, efsaneye yeni bir boyut katmaya hazırlanan EA LA, Tiberium evrenini incelikle işliyor.

KANE'E BAKMIŞTIK AMA...

Tiberium duyurulduğundan bu yana pek çok oyuncunun kafasında şu soru var: "Brotherhood of Nod'un karizmatik lideri Kane'yi oyunda görebilecek miyiz?"

Oyunun GDI ve Scrin arasında geçmesi sebebiyle, Nod'un oldukça ufak bir role sahip olacağını öngörebiliriz. Chris Plummer'in açıklaması da içimize su seriyor: "Kane'siz bir C&C evreni düşünülemez."

Bu konudaki gelişmeleri size anbean aktaracağız.





YAPIM Sega
DAGITIM Sega
TÜR Aksiyon / Adventure
PLATFORM PS3
ÇIKIS TARİHİ 2008'in ikinci yarısı
WEB www.sega.com

"YENİ DÜNYA" YA UYUM SAĞLAMA ÇABALARI

Yakuza 3

Birçok PSX yapımı, önüne "1", "2", "3" ve benzeri rakamlar alarak devam ediyor yoluna. Eski oyunların yeni versiyonlarının yapılması yararlı mı, daha iyisini görebilmemiz açısından. Fakat olan biz, eski konsoluyla mesut bir şekilde yaşayan oyunculara oluyor; pamuk ellerimiz ceplerimize gidiyor, gündemden geri kalmamak için -bu konuda PC'den daha zararsız olduğunu düşünsem de- yeni nesil konsollara tonla para yatırıyoruz.

Bir oyuncunun yeni nesil bir konsol alırken en çok dikkat etmesi gereken şey, oyun çeşitliliği elbette ki. Her ne kadar PS1 ve PS2'yi konuda herhangi bir sıkıntı yaşamamış olsa da PS3 için -en azından şimdilik- durum pek parlak değil. Özellikle Xbox 360'ın arşivine eklediği "ortak" oyumlardan sonra... PS3'ün bu rekabetten galip çıkması için MGS'den, DMC'den veya Tekken'den çok daha fazlasına; alternatif oyunlara, alternatif serilere ihtiyacı var. Yakuza gibi... Evet, PS2'nin sevilen aksiyon yapımlarından biri olan Yakuza serisinin son oyunu olan Yakuza 3, Japonya'daki adıyla Ryu Ga Gotoku: Kenzan!! (ikinci ünlemi ben koydum.), PS3 için hazırlanıyor. Ve içerdeği yeniliklerle PS3'ü canlandıracak gibi görünüyor.

Japonya, 1605....> Meşhur Sekigahara Savaşı'nın üstünden çok zaman geçmiştir. Savaşın bitmesi, samuray dönemine de son noktayı koymustur. Artık ülkede barış hakimdir. Ama barış, her zaman huzur getirmez; sözde refah içinde yaşayan halk için para;



cesaretten, dövüşten ve yetenekten daha önemli bir hale gelmiştir. Samuraylar, eski itibarlarını yitirmiştirlerdir.

Eski bir kurt vardır; kılıcını, yani her şeyini savaşın bitmesiyle bırakmak zorunda kalan Kazumanosuke Kiryu, namıdiğer Miyamoto Musashi... Savaştan sonrası "yeni dünya"ya ayak uydurmak için başka bir iş bulur ve bir genelev sokağı olan Gion'da asayı sorumlusu olur. Bir nevi koruma... Fakat bu kahramanın hayatı, Haruka adlı bir kızın kendisinden bir istekte bulunmasıyla değişir; Kiryu, hem kendisini, hem de geçmişini sorgulayacağı ve Sekigahara Savaşı'nın muhasebesini yapacağı, içinden gizlmez, uzun bir hesaplaşmaya girer.

Bir şehirde yaşamak> Yakuza 3, -ekran görüntülerinden ve videolarından kestirebileceğiniz üzere- PS3'ün



nimetlerinden fazlaıyla yararlanacak. Karakterlerin yüzlerindeki mimiklerden tutun, kıyafetlerin dalgalandmasına kadar her şey, son derece gerçekçi bir biçimde oyuna aktarılıyor. Yani birçok yeni nesil oyunda olduğu gibi, ilk olarak grafikler geliştiriliyor.

Yapımcılar aynı zamanda "yaşayan" bir dünya yaratmak için ellerinden geleni yapıyorlar; Gion'dan yan görevleri tamamlamak ya da yalnızca dolaşmak maksadıyla dışarı çıkışınızı varsayılmı; insanların alışveriş yaptıklarını, birbirleriyle konuşuyalarını, bir yerlere oturmuş, bir şeyler içtiğini göreceksiniz. Ve aynı insanlar, işlerini bitirdiklerinde kalkıp başka bir yere gidecekler. Yani sonsuza kadar aynı seyleri yapan "robotlar" ile karşılaşmayacaksınız. Diğer yandan, NPC'lerle olan etkileşiminiz de arttırlıyor; yeni oyunda, serinin önceki oyunlarına göre daha fazla insanla etkileşime geçebileceksiniz. Ayrıca, diyaloglar da daha



AYDINLIK TARAF

- Devasa dünya
- Etkileyici görsellik
- Detaylı etkileşim

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyuncular için yabancı bir çevre

YAPIM Sony Online Entertainment
DAĞITIM Sony Online Entertainment
TÜR MMORPG
PLATFORM PC, PS3
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB [www.freerealms.com](#)

AYDINLIK TARAF

- ✓ WoW tadında renkli grafikler
- ✓ Oyuncunun oynayış tarzını belirleyebilmesi

KARANLIK TARAF

- ✗ "Hardcore" RPG oyuncuları için çok hafif kalabilir
- ✗ Çok fazla bağlayıcı özellik sunmuyor

HEM ONLINE. HEM BEDAVA. HEM DE...

Free Realms

Arkadaş bulmak için site site dolaşmaya son veren oluşuma "Facebook" adını koyduk ve sonuna ".com" uzantısı ekle-yerek kendimizi garip bir dünyaya hapsettik. Bu dünyada eski okul arkadaşlarımızı bulduk, göbeklenenlere ya da evlenenlere hayret ettiğimizde insanların geçmiş oldukları evrime nasıl tepki vereceğimizi bilemedik. "Ben de şu işi yapıyorum işte; master'i da bitirdim :)" gibi mesajlarla eski arkadaşları bilgilendirdik ve muhabbeti noktaladık. Tamam, eski dostları yeniden karşılaşmak iyi, güzel ama "yenii"nin yanında pek tat vermiyor sanki, ne dersiniz? Yeni insanlarla tanışmayı ve onlarla yeni şeyler yapmayı reddetmez insanoğlu. Bu yüzden art arda "arkadaş bulma" siteleri açılıyor; bu yüzden sohbet kanalları dolup taşıyor ve bu

yüzden insanlar evlerinde, bilgisayarlarının başlarında sanal yolla gerçeğe ulaşmaya çalışıyorlar.

Sony Online Entertainment (SOE), bu durumun farkına varır varmaz kolları sıvayıp olaya el attı ve Free Realms'i geliştirmek için bir ekip hazırladı. Bu ekibe verilen görev tam olarak şuydu: "Arkadaşlar, sizden bir dünya yaratmanızı istiyoruz. Bu dünyada herkes bir şeyler yapabilmelii. İsteyen savaşabilmeli, isteyen bir yaratık alıp onu besleyebilmeli, isteyen futbol

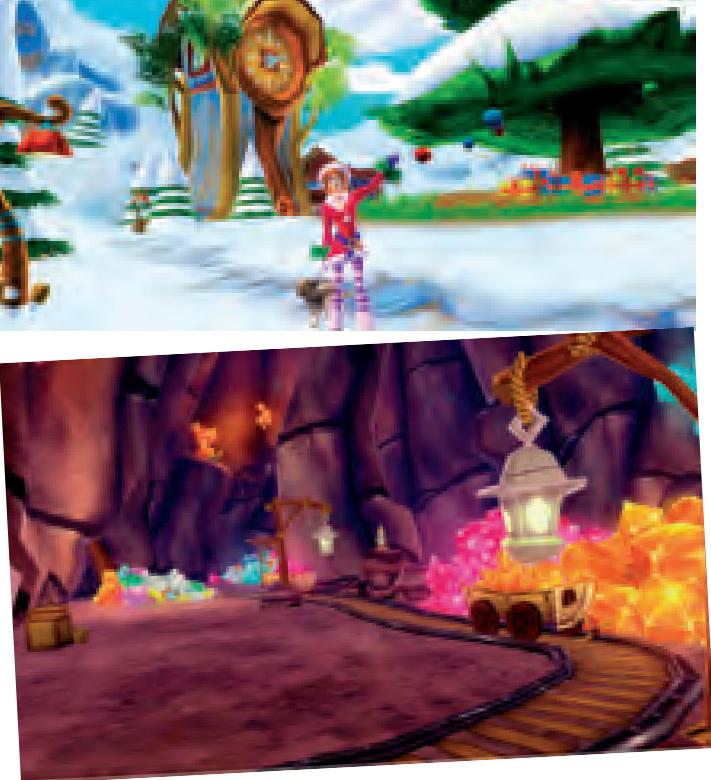
oynayabilmeli, isteyen arkadaş bulabilmeli ve en önemlisi, herkes eğlenebilmesi." Yönetim Kurulu Başkanı'nın bu talebinin ardından ofiste hummalı bir çalışma başladı ve Free Realms'in ilk çalışmaları ortaya çıktı. Biz de bu "başboş" alemlere kendimizi atmakta geri kalmadık.

Beş dakikada iniverdi...> SOE'nin amacı açık: Firma, Free Realms', her türden insana hitap eden sosyal bir ağ olarak yapılmıyor. Oyun, görsel açıdan World of Warcraft'ı bir hayli benziyor ama oynanış açısından tamamıyla farklı. Öyle ki bu oyunda isteyen istediği yolu seçerek karakterini geliştirebilecek ve sadece istediği görevleri yerine getirebilecek. Mesela, bir oyuncu, karakterini savaşlarda kullanmak üzere geliştirirken; diğer oyuncu, evcil hayvanı olan penguenini yanına alıp sadece satranç oynayacak. Çoğu RPG'de görülenin aksine, bu oyunda karakter sınıfları da bulunmayacak; oyuncular, karakterlerinin

FREE REALMS Mİ, WORLD OF WARCRAFT MI?

	FREE REALMS	WORLD OF WARCRAFT
Savaşlar	Tamamıyla isteğinize bağlı olarak, arkadaşlarınızı yanına alıp sevimli yaratıkları kesmek üzere sefere çıkabiliyorsunuz.	İsminden "savaş sanatı" anlamına gelen bir kelime yer alan bir oyunda savaşmaktan başka ne yapılır ki? Efendim? "Dikiş - nakış" veya "kimyagerlik" mi? Doğru...
Düşmanlar	Fantastik dünyanın tanındık yaratıkları (Orc, Goblin vb.) bizi karşılayacak ama yeşil renkli "jöle adamlar" ile de karşılaşacağımızı düşünüyoruz.	"Yaşayan ölü"sünden, ejderhasına kadar her türlü "RPG yaratığı"nı görmek mümkün. Neyse ki sevimli grafikler sayesinde bu yaratıklar rüyalarımıza girmiyorlar.
Görevler	Bir görev sizi şeker toplamaya da götürübilir, Goblin kesmeye de... Hatta topladığınız şekerleri Goblin'e hediyeler ettiğinden sonra onu ortadan kaldırmanız bile istenebilir. Bu oyunda ne olacağrı hiç belli olmaz!	"12 tane yaratık kes, 12 tane kuş tüyü topla, 12 tane adamlı konuş, 12 kez zıpla ve 12. taşın 12. parçasını bulmadan sakin dönme!" şeklindeki, birbirlerine benzeyen monoton görevler silsilesi... İlerleyen seviyelerde görevler biraz çeşitleniyor neyse ki.
Kitle	Çoğunluğunu küçük yaştaki oyuncuların oluşturacağının tahmin ediyoruz. Ayrıca WoW'a oranla daha fazla sayıda dişi oyuncuya ev sahipliği yapacağı da kesin.	10 yaşından 60 yaşına kadar her türden insanı bulmak mümkün. Dişi karakter yaratın erkekler, erkek karakter yaratın dişiler, dans eden Elf erkekleri, dans edemeyen Orc kadınları... Hepsi burada!





görünüşlerini ve cinsiyetlerini belirleyerek oyun dünyasına adım atacaklar ve görevler aracılığıyla karakterlerinin görünümlerini değiştirebilecekler.

Free Realms'i özel kılan bir diğer özellik ise birkaç dakika içinde bilgisayara indirilebilmesi ve oyunun tamamıyla bedava olması. SOE yalnızca, arka planda sürekli olarak çalışan bir "reklam banner" sistemi ve oyunun içine entegre edilecek olan ürün reklamları ile Free Realms'tan para kazanmayı hedefliyor. Oyunu bedava olarak oynamayı seçen oyuncular, sürekli olarak reklamlarla karşılaşacaklar ama cüzzü bir abonelik ücreti ödemeyi kabul ederlerse bu reklam hadisesinden tamamıyla sıyrılabilecekler.

"Bu yaşamda top peşinde mi koşacağım?"> PC ve PS3 oyuncularının ortaklaşa oynabilecekleri Free Realms, "oyun oynama" aktivitesinden çok insanların birbirleriyle tanışmalarına ve birlikte birçok mini oyun oynamalarına olanak tanıyacak. WoW'da olduğu gibi 40 kişiyle dev bir boss'u keserek "epic Item" peşinde koşmayacaksınız. Onun yerine takma ismi "Cherry Lips" olan bir oyuncuya önce "Merhaba" diyeceksiniz, ardından "Şu handa bir el dama atalım mı?" diye soracak ve oyunun sonunda o kişiyle el ele vererek Free Realms dünyasında gezip tozacaksunuz. (En azından, SOE'nin amaçladığı şey bu.) Anlaşılan, sosyal yapının oyunun önüne geçmesinden dolayı, görevler diğer MMORPG oyunlarındaki görevlere göre biraz "hafif" kalacak fakat SOE, etkileşime girilebilecek olan tüm öğeleri azami derecede eğlenceli hale getirerek oyuncuları Free Realms'e bağlamayı planlıyor.

Kısacası; hem arkadaşınla hem de kafa yormadan bir şeylerin öğrenmek istiyorsanız gözünüzü Free Realms'tan ayırmayın. END

Piyasadaki MMORPG'lerden farklı bir tutum takınan Free Realms, her yaştan her türlü oyuncuya hitap etmeyi planlıyor. Oyunun asıl amaciysa oyuncuların tanışmaları, kaynaşmaları ve birçok farklı mini oyunla eğlenebilmeleri.

YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



Red Kit ve tayfası eski, mutlu günlerindeyken...

Bu köşeyi her ay düzenli olarak okuyorsanız, hiçbir tahminimizde yanlışmadığımızı biliyor olmalısınız. Oyunların patlayacağını önceden hissedebiliyorsak bunu firmaların tutarsız vaatlerine borçluyuz. Bazen o denli yüksektan atıyorlar ki ürünlerinin patlayacağını daha basın bültenlerinden çözebiliyoruz. Sopalarınız elinizdeyse, başlayabiliriz.

Varan 1:

Lucky Luke: Go West

Ne dediler? "Lucky Luke sevenler uykularından uyansınlar çünkü yalnız kovboy, en heyecanlı macerasıyla geri dönüyor. Çeşitli oynanışı, çizgi filminin ruhunu yansitan grafikleri ve müziğiyle Lucky Luke: Go West, sizi uzak diyalara götürecek."

Ne oldu? Bu oyun duyurulduğunda heyecanlanmıştır. Ne de olsa Lucky Luke, namidir Red Kit, çocukluğunuzun kahramanıydı. Daltonlar'ın enselerine bir tokat atabilmek için yanıp tutuşuyorduk. Red Kit'i bu denli sevdigimiz için de şişirildiğimizi fark edemedik. Oyunu açar açmaz üzerimize yoğun bir kasvet çöktü ama Red Kit'e olan sayımızdan sesimizi çıkardık, hala da çıkarmıyoruz. Koskoca Red Kit'e yapılrı mı bu ama!?

Varan 2:

Kingdom Under Fire:

Circle of Doom

Ne dediler? "Dört kadim savaşçıdan birini seçerek epik bir destanı yaşayacaksınız. Esnek yetenek ağacı ile karakterinizi geliştirecek, yeni silahlar ve güçler ile düşmanlarınızın kabusu olacaksınız."

Ne oldu? Bu sözlerde bizi en çok güdüren şey, "epik destan" kısmı oldu. Hikayeye sahip "olmayan" bir oyun hakkında nasıl bu kadar iddialı konuşulur ya?!

Varan 3:

MX vs. ATV Untamed

Ne dediler? "Off-road yarış oyunları için bir kilometre taşı olacak."

Ne oldu? Daha üç ay önce söylemiştık, "Bu oyun patlayacak" diye; tahminimiz yine doğru çıktı. Oyun belki off-road yarış oyunlarında bir kilometre taşı olamadı ama bizi epey güldürdü. Daha ne olsun?

Varacak 1: Toy Golf Extreme

Ne dediler? "Golf, tüm heyecanı ve estetiği ile bu oyunda!"

Ne olacak? Emektar bir konsola neden çile çekirirler ki?

Varacak 2: Nitrobike

Ne dediler? "Hiç iki tekerin üzerindeyken nitro kullandınız mı?"

Ne olacak? Kullanmadık! Ama biri gelip sizle "İlgilenirse" dünyamız için çok hazırlı olacak. Wii, "vasat oyuncular kutusu" olmaya devam edecek gibi...

Varacak 3: Ninja Reflex

Ne dediler? "DS'in gerçek kapasitesini ortaya çıkaracak olan bir dövüş oyunu."

Ne olacak? DS ve dövüş oyunu... Oyunla ilgili tek ekran görüntüsü dahi yayınlanmadı ama "Ninja Reflex" gibi 80'lerin ucuz aksiyon filmlerinden çarpmaya bir isme sahip olan bir oyundan ne beklenir ki? "Ninja Reflex" nedir ya?! Oynanabilir karakterler arasında Michael Dudikoff da var mı hocam?

"Lafınızı bilin de konuşun" diyoruz firmalara.

YAPIM Sony Online Entertainment Seattle
DAGITIM Sony Online Entertainment
TÜR MMOPFS
PLATFORM PC, PS3
ÇIKIS TARİHİ Belli değil
WEB www.station.sony.com

BAKALIM KİM KİME "BEBEK" DİYECEK?

The Agency



Online oyun" denilince akla hemen MMORPG'ler gelir; World of Warcraft, Guild Wars ya da ülkemizde büyük bir oyuncu kitlesi tarafından oynanan Knight Online... OGame falan da var amaımız üç boyutlu olanlarla... Başka neler vardı? Silkroad, Ragnarok, Kal Online, MU Online... Çok fazla, değil mi?

Akla ilk bu tür oyuların (MMORPG) gelmesi de bu yüzünden.

İnternet üzerinden oynadığımız bir diğer tür daha var: FPS. Yani, her şeyi karakterimin gözlerinden gördüğümüz, "Kanır gibi" oyular... Call of Duty ya da Half Life gelmesin aklınıza; ben sadece online multiplayer FPS'lerden, yani MMOFPS'lerden bahsediyorum. Bir Huxley gibi, bir Battlefield gibi, (Hoş, bu oyunu ille de internet üzerinden oynamanız gerekmıyor.) bir Team Fortress 2 gibi... Şimdi, bu oyuların arasına, Sony Online Entertainment Seattle tarafından geliştirilen The Agency de katılıyor.

Spys vs Mercenaries> The Agency'de iki farklı örgüt / sınıfı dahil olan karakterleri yöneteceğiz. Bu örgütler, UNITE ve Paragon. UNITE; edepli, elit ve oturmasını - kalkmasını bilen bir ekip. Ve Bond vari bir tavırla, işleri olabildiği kadar planlı



bir şekilde halletmek üzere eğitilmiş olan adamlara sahip. Fakat Paragon, tek tek basaraktan ve kaldırıma kusarakta yol alan, "meşe yarması" adamlardan oluşuyor. Bu örgütün üyeleri, işlerini halletmek için her türlü kargaşayı yaratmaya dünden razılar anlayacağınız. Maksat görev hallolsun; gerisi önemli değil!

Cassie Nova; buradan sana bir çaksam....> Peki, The Agency'i piyasadaki diğer MMOFPS'lerden farklı kılan şey ne olacak? Elbette ki PvP sistemi! "MMORPG oyularının vazgeçilmezi" olarak hafızalarımıza kazınan PvP sistemi, The Agency ile yeni bir boyut kazanacak. Nasıl mı?

Oyun boyunca verilen görevleri (Bu görevler; CtF, DM, TDM gibi çoğu modun The Agency versiyonları olacak, bzk: TF2.) dünyanın dört bir yanından insanların takım halinde ya da karşılıklı olarak oynama şansına sahip olacağız. NPC'lerin operasyonlara dahil olacağı takım oyunlarında PvP sistemi, bir şey ifade etmeyecek haliyle. Bunun dışındaki her durumda, her karşı karşıya çarpışmanın ardından istatistikler, aynı bir RPG oyunda olduğu gibi hanemize işlenecek. Elde edeceğimiz başarılar, bölüm sonlarında; altın, gümüş ve bronz madalyalarla taçlanacak. Bu madalyaları da... Bozdurup bozdurup harcayacağız! Daha ne diyeşim? Elbette ki bu sırada level atlamayı da ihmal etmeyeceğiz. Bir FPS oyunda level atlamak... Kulağa gerçekten ilginç geliyor.

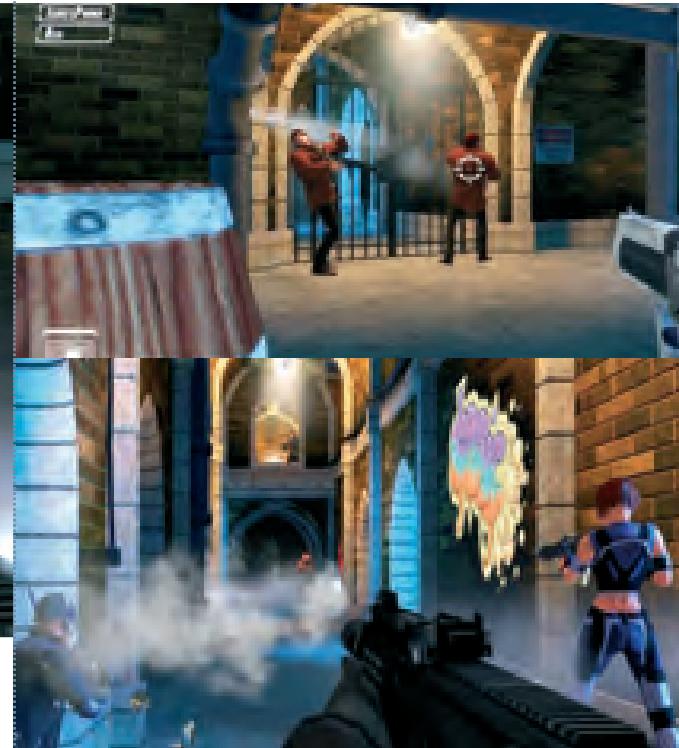
The Agency'nın yalnızca nişan yete-

AYDINLIK TARAF

- ☑ UNITE ve Paragon sınıfları
- ☑ Online FPS oyularında görme-ye alışkin olmadığıımız özellikler
- ☑ Renkli grafikler

KARANLIK TARAF

- ☒ Team Fortress 2'nin altında ezilme ihtimali



neğinizin konuşturacağınız bir oyun olmadığını sanıyorum ki anlamanızınızdır. Ne de olsa bir şirketin başında olacaksınız ve bu şirketi idare etmeniz / geliştirmeniz, dolayısıyla sahaya tam teçhizatla ve iyi bir hazırlıkla çıkmaz gerekecek. Yani, deneyim puanlarınızdan operasyonda giyeceğiniz kıyafetlere kadar her şey yerli yerinde olmalı. Etrafta koşturarak şuursuzca çevrenize ateş etmek, diğer oyuncuların aksine pek işinize yaramayacak (bzk: TF2). Ayrıca, bilgisayarınızın başında olduğunuz zamanlarda, şirketinizdeki gelişmeleri telefon veya e-mail aracılığıyla öğrenebileceksiniz. Bu oyunda gerçekten bir gariplik var!

Ecran görüntülerine bakarsanız, The Agency'nın gerçeklikten uzak bir dünyaya sahip olduğunu görebilirsiniz. The Agency, GoW ve UT3 gibi Unreal Engine 3 kullanan "karantık" oyuların aksine, çizgi film vari, yumuşak ve renkli grafiklerle hazırlanıyor. Peki, bu özellik size hangi oyunu hatırlattı? (Yine mi Team Fortress 2?!)

Ajan "Geliyorum" demez!> Oyun ne zaman mı piyasaya çıkıyor? İşte bu bilinmiyor! Vaat edilenlerin gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini ise ancak oyun, piyasaya çıktıktan sonra öğrenebileceğiz. Gelişmeler için bizi takip edin; gözünüz yaşa kalmasın. EN

"Team Fortress 2'nin tahtını sallayacak!" gibi bir ifade biraz abartılı olur, değil mi? Bence de... Ama The Agency'nın kendi yağında kavrulacak, farklı bir yapıp olacağı kesin.



YAPIM Mgame
DAĞITIM Games Arena
TÜR MMORPG
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008
WEB www.heroturkey.com



SUYUN ÜZERİNDE KOŞMAK İSTEYENLERİN OYNU

Hero Online

Tamamıyla Türkçe...> İlk olarak 2005 yılında, Koreli oyuncularla buluşan Hero Online, Asya ve Kuzey Amerika çkartmalarının ardından, rotasını ülkemize çevirdi. Knight Online fenomeninin gösterdiği üzere Türkiye'de "free to play" MMORPG'lere ilgi gösteren çok büyük bir kitle var. Mgame de bunun farkında ve işini ne kadar ciddiye aldığı oyunu Türkçeleştirecek gösteriyor. Bu gerçekten de heyecan verici bir gelişme. Böylelikle Crysis ve dilimizde olan diğer oyular sayesinde tattırmız Türk oyun zevkini bir kez daha yaşayacağız. Ayrıca, MMORPG oyuların en azından orta seviyede İngilizce bilgisi gerektiği için tamamıyla Türkçe bir online oyun, pek çok oyuncuya büyük bir rahatlık sağlayacaktır. Tüm bunlar için tek yapmamız gereken şey, www.heroturkey.com sitesindeki client'i hiçbir ücret ödemeden indirmek olacak. Kulağa hoş geliyor, değil mi?

Hero Online'ın tek güzel yanı bu değil elbette ki. Oyun Çin Mistisizm'ı ile dövüş sanatlarını bir araya getiriyor ve benzerler arasındaki farkını ortaya koymuyor. Kore'de en çok oynanan ilk beş MMORPG olması da bunun bir ispatı.

PVP SİSTEMİ

Hero Online, PvP konusunda da oyuncuların tatmin edecek bir içeriye sahip. Örneğin, oyunda bir tür bounty sistemi var. Belirli bir oyuncuya, basındaki ödül için ödürebiliyorsunuz. Bunun dışında iki grubun çarpıştığı savaş alanları da mevcut. PvP'de yaptıklarınız karmanız etkiliyor; sürekli kötü çögü oynarsanız karmanız dibe vuruyor ve NPC'ler yüzünüze bile bakmıyor. Böyle bir durumda muhatap bulabilmek için haydut kamplarına gitmeniz gerekiyor.

Chi'ye hükümetmek...> Qin Shi Huangdi, kaos içerisindeki Çin'yi yeniden bir araya getirerek ülkeye huzuru getirmiştir. Sıradan bir hükümdar böylesine etkileyici bir zaferden sonra arkasına yaslanır ve ipek giysilerini sırtına geçirip, sepet sepét üzüm yerdii. Ancak "Gökyüzünün Oğlu", dünyevi zekvilerle yetinmeyecek ölümsüzlüğe giden yolu aramaya başladı ve bu uğurda yüzlerce insanı kurban etmekten çekinmedi. Huangdi, amacına ulaşmadan öldü ve tüm hazinesi büyük bir yangında kül oldu. Çinliler tam da "Kurtulduk" derken, 12 Canavar çigageldi. Tam 12 gözü dönmüş savaşçıdan oluşan bu grup, gittiği her yere zarar verdi. Kimse, 12 Canavar'ın neyin peşinde olduğunu bilmeliydi. 12 Canavar karşısında, halkın medarınlifti olan Shaolin Monkları dahi etkisiz kalyordu. Beklenen kurtuluş en sonunda, Büyük Ejder (The Great Dragon) adında bir savaşçı sayesinde geldi. Zaferinin sonucunda, ülke yeniden eski huzurlu günlerine döndü. Her şey yolunda gidiyordu; ta ki Büyük Ejder öldürülüp "12'lİ" yeniden ortaya çıktı.

Hero Online dünyasında karakterinizi oluştururken, The Ruthless Blade, Overseer of the Sky, The Piercing Eye ve Elegant Mystic sınıflarından birini seçebiliyorsunuz. Seçilebilir sınıfların yalnızca dört tanesi olması, başlangıçta yüzümüzü eksitmemez sebebi olsa da HO'nun detaylı ve esnek karakter gelişimi sistemi keyfimizi tekrar yerine getiriyor. Her karakterin 10 adet "kitap" taşıma hakkı var. Her kitabı içerisinde, türne göre nitelikleri değişen birkaç skill var. Mesela, aktif yetenekler kitabınızdan, zehir ve stat etki büyütüleri çıkarken, iyileştirme büyütüleri yapmak için bir "pasif yetenekler" kitabı ihtiyacınız oluyor. Bir kitabı içindeki skill'leri kullanabilmek içinse belirli bir miktarda skill point harca-



AYDINLIK TARAF

- Tamamıyla Türkçe
- Detaylı karakter gelişimi
- Tecrübe puanı ve PvP sisteminde yenilikler
- Ücretsiz

KARANLIK TARAF

- Karakterler arasındaki güç dengesini korumak yer yer zorlaştıracaktır

manız gerekiyor. Sınıflara özel kitaplara ek olarak, özel vuruşlar ve hareketler edinmenizi sağlayan kitaplar da oyunda mevcut. Desterini kurarken yalnızca 10 kitap seçebildiğiniz ve oyunda onlara kitap olduğun için -ister istemez- nevi şahsına münhasır, özgün bir karakter yaratmış oluyorsunuz. Böylece karakter gelişimi, oyuncuya birkaç alt seçimin çok daha ötesinde bir esneklik sağlarken, PvP mücadelelerini de taş - kağıt - makas sıradanlığından kurtarıyor. İşin içine, 20 tür enchant içinden seçeneklerinizle modifiye edebildiğiniz zırh setleri de girince, oyunun detay konusundaki başarılı performansı gözler önüne serilmiş oluyor.

HO, grafikleri açısından pek parlaklıktan缺少却有美丽，但仍然具有吸引力。 Pet'iniye binip yolculuk ederken, dünyanın en muhteşem manzaralarıyla karşılaşmayacaksınız belki ancak görsel tasarım konusunda durum nispeten daha iyi açıcı.

Oyun hakkında söyleyebileceğimiz pek çok şey var fakat tüm bunları, oyunu bizzat oynayarak öğreneceğiz. Bu kısa zamanı değerlendirdip hazırlık yapmak için arkamızda tuğla kırabiliriz. ☺

Kore gibi bir "oyun ülkesi"nde oldukça popüler olan bir oyunun tamamıyla Türkçe olarak bizlerle buluşuyor olması gerçekten de çok iyi bir haber.

COMMAND & CONQUER PATLAMASI 
Electronic Arts sıri gibi sakladı; biz ortaya çıkarttık



Sakin sakin, bilgisayarlarınızın başında dergiyi hazırlamaya çalışırken iki tane, bomba gibi haber aldık: EA, Tiberium'un yanında iki farklı oyun üzerinde çalışıyor ve bu oyunlardan ilki C&C: Red Alert 3. C&C: Red Alert 3'ün çıkış tarihi için 2008'in Aralık ayı öngörülüyordu fakat bir erteleme olursa da şaşırılmamak lazımdır. Oyunun RTS formunu koruyacağı edindiğimiz bilgiler arasında fakat daha fazla bilgi için biraz daha beklememiz gerekiyor. EA'nın üzerinde çalıştığı ikinci proje de yine C&C dünyasında geçiyor ve oyunun ismi büyük ihtimalle C&C: Arena olacak. Multiplayer online ile RTS türünü harmanlayacak olan Arena, farklı karakter sınıflarının C&C dünyasındaki teknoloji ile bezenmiş olan savaşını konu alacak. Arena'nın çıkış tarihi şu an için belirsiz. Son olarak, bu iki oyunun PC ve yeni nesil konsollar için hazırladığını söyleyebiliriz.

YAPIM DICE
DAGITIM Electronic Arts
TÜR FPS
PLATFORM PS3, Xbox 360
ÇIKIS TARİHİ Belli değil
WEB www.ea.com/battlefield/badcompany

TAŞ ÜSTÜNDE TAŞ KALMAYACAK

Battlefield: Bad Company

Battlefield: Bad Company'yi oynamaya başladığımız an, oyunlarda "fiziksel gerçeklik" kavramını yeniden sorgulamız gerekeceğine neredeyse eminiz. Yaratıcı bir oyun editörü tarafından Youtube'a yüklenmiş olan ve CryEngine 2 editöründe modellenip yerleştirilmiş olan 3.000 adet varilin patlatılma anının görüntülerinden oluşan bir videoyu seyredenken, "Bunu gördükten sonra Bad Company bize daha ne sunabilir ki?" diye düşünmeye başlamıştık. İşte Bad Company, bu patlamaları, bir "yıkım şölenine" dönüştürebilecek bir oyun. Artık, sırf eğlence için değil, stratejik hamleler yapabilmek için de etrafi dağıtabileceğiz. Bad Company'nın 3D motoru olan Frostbite Engine, CryEngine 2'den daha başarılı olacak mı henüz biliyoruz ama kesin olan şey, bu oyundan ve yeni fizik motorunun "yıkmak" eylemine farklı anımlar katacak olması. İlk kez görevciye çıkacak olan bu teknoloji ile oyun ekranında yer alan tüm ögelerin %90'i

AYDINLIK TARAF

- ✖ **Frostbite motoru**
- ✖ **Yıkılabilir mekanlar ile çok daha zengin oynanış sistemi**

KARANLIK TARAF

- ✖ **Senaryo doyurucu olmayabilir**
- ✖ **"Yıkılabilir ortam" özelliğinin kontrolsüz bir şekilde abartılma olasılığı**
- ✖ **Ertelenen çıkış tarihi**

yıkılabilir ve parçalanabilir olacak; bunun ne kadar eğlenceli olacağını düşünebiliyor musunuz?

Battlefield markası altında çıkan oyunlara söyle bir dönüp baktığımız zaman, serinin ilk ve tek konsol denemesinin Battlefield 2: Modern Combat ile olduğunu görüyoruz. Oyun o dönemde, Xbox ve PS2 platformlarına çıkmış, daha sonra bir iki küçük eklemeye ve biraz cıalanmış olarak Xbox 360'a boy göstermişti. Ne var ki Battlefield'in konsol macerası başarı ile sonuçlanmadı.

Serinin son oyunu olan Battlefield: Bad Company, yeni nesil konsollar için özel olarak hazırlanan ilk Battlefield oyunu olacak. Artık bir Electronic Arts firması haline gelmiş olan Digital Illusions Creative Entertainment (DICE) tarafından geliştirilmekte olan oyun, sadece PS3 ve Xbox 360 konsolları için hazırlanıyor. PC sahiplerini üzüldükten sonra, bu oyunu oynamak için sabırsızlanan konsol sahiplerini de biraz üzülm: Bu yazdı yazmaya başlarken, oyuncunun resmi çıkış tarihi 24 Mart'tı. Ne yazık ki EA, hevesimizi kursağımızda bırakacak bir açıklama yaparak, Bad Company'nın çıkış tarihini kesin bir tarih vermemesiz ertelediğini duyurdu.

Hey Joe> Artık, kabul etmemiz gereken bir gerçek var: Bir oyunun muhteşem grafiklere sahip olması, o oyunu özel kılmıyor. PS3'ün ve Xbox 360'ın güçlü donanımları sayesinde yüksek bir görsel kalite yakalamak çok da zor değil. Oyuncuya, oyuna bağlayan diğer unsurlar (fiziksel gerçeklik ve interaktivitenin en üst düzeyde olması gibi) üzerine kafa patlatılmasının gerektiği bir

BATTLEFIELD İLE "PLAY 4 FREE"



"Digital, Life, Design" Konferansı'nda Electronic Arts, Bad Company'den sonra sunacağı bir sonraki Battlefield projesini de duyurdu. Yeni oyun Battlefield: Heroes ismiyle çıkacak ve EA'nın "Play 4 Free" olarak lanse edilecek yeni bir pazarlama modelini de beraberinde getirecek. DICE'in bu yaz yapımı tamamlayacağı oyun, resmi internet sitesinden ücretsiz olarak indirilebilecek. Oyundan elde edilecek gelir, tamamıyla oyun içi reklamlar ve mikro ödemeler üzerine kurulu olacak. Oyunun yapımcıları sistem üzerinden,

(ücretli ya da ücretsiz) sürekli olarak içerik sağlayacaklar. Team Fortress 2 tadında, karikatürize edilmiş bir tasarım ile karışımıza çıkacak olan Battlefield: Heroes'u yakın takibe alımsız bulunmaktayız.





gerçek. Battlefield: Bad Company, bize daha önce denenmiş ama pek de başarılı olunamamış bir teknolojiyi yeniden tasarlayıp sunarak oyunlardaki önemli bir boşluğu doldurmaya çalışacak: Bildiğiniz gibi oyunlarda ayak basabileceğimiz alanlar, genellikle "yıkılamaz" duvarlar ile sınırlıdır. Yıkabildiklerimiz ise sadece karakterlerden, araçlardan ya da en iyimser haliyle mekanda yer alan mobilya ve ekipmanlardan ibarettir.

"Ordu bize savaşmak için bir neden vermiştı... Ancak biz daha iyi bir neden bulduk"

DICE ise oyunlardaki bu "sinir" olayına bir son vermek istercesine, yeni Battlefield oyununda ekranada gördüklerimizin %90'ını parçalayabileceğimizi müjdesini verdi. Bad Company'de duvarlar, binalar, su depoları, ağaçlar, kısacası her şey parçalanabilir olacak. Bu özellik hem oyunu daha eğlenceli kıracak, hem de oyun stratejinizi çeşitlendirebilme avantajı sağlayacak. Kısacası, düşmana ulaşmak için izleyeceğiniz yol tamamen sizin hayal gücünze bırakılacak; yani FPS oyunlarını sadece bir shotgun'la oynayıp bitirenler için artık "diğer silahları" da deneme zamanı geldi.

O elindeki silahla...> Bad Company'nın bir de hikayesi var elbette

Bad Company ile Battlefield serisi yeni nesil konsollara taşınıyor. Oyun, Frostbite adlı fizik motorunu kullanarak, bize oyun haritalarını %90 oranında yıklabilme imkanı tanıyacak. Oyun, daha piyasaya çıkmadan bu özelliğiyle gündeme damgasını vurdu; çıktıktan sonra neler olacağını hep beraber göreceğiz.



FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KOŞE

Posta kutumu iyi dileklerle dolduran siz değerli LEVEL okurlarına çok teşekkür ederim. Tedavi sürecim biraz sancılı oldu ama artık tamamıyla iyileşim. Kara Boğa Legol, tartan pistlere geri dönüyor!

Bu ay sizlere, ülkenizde geçirdiğim süre boyunca gözlemlediğim bir sorundan söz etmek istiyorum. Bu sorunun tüm yeryüzünde geçerli olan evrensel tanımı şu: Küçük düşünmek. Türkiye'deki oyun sektörünün beklenen patlamayı bir türlü yapamamasının en büyük nedeni, sektörü bir şekilde sahiplenmiş olan birkaçı firmaların günü kurtarmaya yönelik, küçük hesaplar peşinde koşması. Geleceğe ve sektörü isındırmaya yönelik admıllar atmaya korkan "vizonosuz" firmalarınız sayesinde, bir türlü ayağa kalkamayan bir oyun sektörünüz var. Gelişemeyen bu sektörün tüm sorumluluğunu tüketiciye atmak ise gerçek bir vurdumduymazlık örneği. Bir sektörün gelişmesi için önce talep ve bu talebi karşılamak için sermaye gereklidir. Ben Türkiye'deyken talep de vardı, sermaye de... Ancak sektörün ayağa kalkabilmesi için gerekli olan en önemli unsuru sermaye sahiplerinde yoktu: Vizyon. Bir iş sektöründeki tüm unsurları bir arada tutan "mukoza tabası" olarak görebilirsiniz, vizyon sahibi olmayı. İthalatçı-perakendeciler, son kullanıcıya hizmet veren mağazalar, medya ve oyuncular arasındaki nöron bağlarını güçlendirerek olan en önemli unsur "vizyon sahibi" olmaktadır. Fakat görünen o ki sermaye sahiplerinin "kısa süre içinde büyük para kazanma hevesleri", Türkiye'deki oyun sektörünü baltalıyor. Ne var ki gözden kaçırdıkları çok önemli bir şey var: Geleceğe yatırım yapmak, "sektörün bütçesini genişletmek" demektir. Bütçe genişlediği zaman da sektörde dönen sıcak para miktarı artacaktır. Bu sayede tüketiciler, kullandıkları ürünleri benimseyip ürün bilincini yakalayacaklardır. Dolayısıyla firmaların kazandıkları para da orta vadede beklenmedik şekilde artış gösterecektir. Ne var ki kimse elini taşın alına koymuyor; firmalar üç günlük hesaplarla, Mısır Çarşısı'ndaki halıcılar gibi davranıyor. Dünya'da büyük firmaların, keselerinin ağızlarını sonuna kadar açtığı, oyunculara aklı almaz tecrübeler yaşattığı bir sektörde adeta "meye satmak" mantığıyla yaklaşıyor Türkiye'deki oyun firmaları. Doğal olarak, oyun ve donanım fiyatları, korsan pazarı ve ürün bilincsizliği almış başını gidiyor. Türk oyuncular, oyun oynamanın hazzını işlesleetmemiyor, "oyun" kavramını tüm anımlarıyla duyumsayamıyorlar. Üç günlük kar için bütün bir sektörü öldürmeye ve kişisel önyargılarla enerjiyi düşürmeye hiç gerek yok. İnsanlar zevkleri ve hobileri için yaşırlarken, Türk oyuncularını bir naylonun içinde oyun almaya mahkum etmenin hiçbir mantığı yok. En kısa sürede gereken adımlar atılmalı; para odaklı değil, "sektörü geliştirme" odaklı çalışılmalı. Kimse sektörü bu şekilde kabullenmek zorunda değil. Dünya'da insanlar "oyun" kavramını, dergisiyle, müziğle veya etkinliğiyle yaşırlarken Türk oyuncusu neden mahrumiyete mahkum kalsın? Türk oyun sektörünün içindeki herkes kendine gelsin ve Türk oyucusunu içinde bulunduğu bu bataktan kurtarsın.

Legol Odaburda
lodaburda@level.com.tr

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR



Resimde gördüğünüz araç, çeşitli etkinlikler için hazırlanmış olan ve yıldızlardır Amerika'yı, Avrupa'yı ve Uzak Doğu'yu arşınlayan PlayStation tırı. Bu tırda "taşınanlar" arasında; dünyaca ünlü sanatçılardan verdikleri konserler, ünlü sporcuların gösterileri, çeşitli exreme spor şovları, oyuncular ve tabii ki PlayStation donanımları vardı. "Oyun oynaması" kavramı; monitörlerden, TV'lerden, fare ve klavyelerden çıktı ve artık tam anlamıyla evrensel bir şova dönüştü. İşte Türk firmalarının anlayamadığı nokta tam da bu: "Satış yapmak" her şey demek değil; asıl önemli olan insanlar "oyun oynamayı" anlatmak. Sonrasında para, kendiliğinden gelecektir.

MIRROR'S EDGE

Karanlıkta ilerleyen milyonlarca oyuncu... Hepsi soluksuzca "yenilik" bekliyor oyun yapımcılarından. En sonunda birileri çıkış sıkıntısından patlamış olan bu grubu dürtmeye başlıyor, aynanın "keskin" tarafını kullanarak. Peki ya siz... Bu kırık aynada kendinizle yüzleşmeye hazır misiniz? ☺

YAPIM DICE
DAGITIM Electronic Arts
TUR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
CIKIS TARIHI 2008
WEB www.ea.com







Mirror's Edge'de polisleri atlatmayı başarsanız bile güçlü silahlarla / araçlarla sizi kovalamaya devam edeceklerdir (sağdaki çatının üzerine dikkat). Bu korkunç metal kütleden kaçışın tek yolu ise beden hareketlerinizi akıllıca kullanmak.

aat 00.41... Trendeyim. Yaklaşık bir saatir etrafındaki insanların hareketlerini gözlemliyorum; eğiliyor, doğruluyor, yürürken sendeliyor, beynlerinin sınırları ile algılarını sınıyor, kısacası "insan" olmanın fiziki yükümlülüklerini yerine getiriyorlar. Kimi, çantasını yerleştirirken omurlarını yüksekliğe göre ayarlıyor; kimi, koltuğunu geriye doğru yatırırken bacaklarından destek alıyor; kimi ise elindeki içecegi dökmemek için bedenini şekeiten şekilde sokuyor. Kısacası, herkes beden hareketlerini, hayatı duyumsamak için kullanıyor. Bilinçli ya da bilinçsiz bir şekilde...

Hayati first person kamerasından yaşadığımıza göre, sanal

"Konforlu bir yaşam için özgürlüğünüzden ne kadar ödüne verebilirsiniz?"

alemede "gerçeğe" en fazla yaklaşabilecek oyun türü FPS olsa gerek. Ne var ki şu ana kadar piyasaya çıkan FPS'lerin ne denli interaktif olduğu tartışılmıyor. Bu durum, söz konusu "beden hareketleri" olduğu zaman daha fazla göze batıyor; bir FPS oyununda, ana karakterin yapabildiklerini dikkate aldığımızda koşma, ziplama ya da eğilme gibi hareketlerin aslında ne kadar yüzeysel bir şekilde oyuna aktarıldığını görüyoruz. Üstelik, karakteri, belirli beden hareketlerine atanmış olan tuşlarla yönlendirmeye çalıştığımız zaman, onu sadece düz bir hat üzerinde hareket ettirmek zorunda kalıyoruz. Örneğin, koşmak bile kamera hızının

ikiye katlanması ile ifade ediliyor FPS oyunlarında. Koşarken, karakterin ne ayakları yere daha güçlü basıyor, ne kolları iki yana açılıp ritmik bir şekilde havayı yarılıyor, ne de görüş açısı değişim gösteriyor.

İşte, bugüne dekin hiçbir FPS'nin başaramadığını Mirror's Edge başarma iddiasında: Fiziksel bir beden algısı yaratarak hareketleri gerçekçi kılmak, bedenin varlığını oyuncuya hissettirmek ve ona "havada süzülen bir silah görüntüsü"nden fazlasını vermek. Yapımcı Owen O'Brien, "İlk başta herkes, 'Tamam; bu harika bir fikir ama işe yaramayacak' diyordu. O güne dekin birçok kişi bunu deneyip başarılı olamamıştı ancak elimizde gerçekten yaratıcı fikirler vardı ve en sonunda, bunları harmanlayıp çalışır hale getirmeyi başardık. Oyuncuların daha önce FPS türünde görülmemiş olan bir hareket serbestliğine sahip olmalarını sağlayacağımız. Kısacası, Prince of Persia'nın TPS'de başardığını, biz FPS'de başardık." diyor.

Oyunun bir diğer yapımcısı olan Tom Farrer ise, "FPS oyunlarında odak noktası, her zaman için 'silah' oldu. Garip bir şekilde kimse hareketlere odaklanmadı; karakteri nasıl hareket ettirdiğiniz hiçbir zaman önemsenmedi. Bizse beden hareketlerindeki gerçekçi yakalaman ve bunu olabilecek en akıcı şekilde resmetmek istedik." diyerek O'Brien'in sözlerinin altını çiziyor.

O'Brien, oyunu "silahlar"ın yerine "karakter"in üzerine kurduklarını belirtiyor ve ekliyor: "Karakterin hareket ettiğini oyuncuya hissettirmek için bir beden hissisi yaratmak ve kamerayı 'organik' kılmak gerekiyordu. Oyundaki karakterin gerçekten 'siz' olduğunu hissetmeliydiniz. Ekrandaki her ne ise akıcı ve gerçekçi görünmeliydi. Yani daha büyük ve yıkıcı silahlar üzerine değil;

karakterin bedeni üzerine kafa yormayı tercih ettiğim."

Hepimiz bu çarkın birer

dislisiyiz> Bu "fikir tarası"nda yetişen üyeleri toplayıp lezzetli bir yemek haline getirecek olan kişi ise şüphesiz ki Tobias Dahl. (Kendisi animasyonları hazırlıyor.) Akıcılık, estetik ve gerçekçilik arasındaki o hassas dengeyi sağlayacak kişi olan Dahl, bugüne kadar modellemelerde kullanılan poligon tekniklerinin artık bakış açılıyla yorumlanması gerektiğini düşünüyor. "Bugüne dekin FPS oyunlarında, silahlara her zaman daha fazla sayıda poligon ayrıldı.

AYDINLIK TARAF

- ☛ FPS tanımını değiştirecek olan devrimsel özellikler
- ☛ Konu akarımı ve sunum bütünlüğü
- ☛ Güçlü alt metinler
- ☛ Her şeyiyle devrimsel olması

KARANLIK TARAF

- ✖ DICE'in çok sey deneypip az şey başarılabilmeye ihtimali



oyunlarda olduğu gibi başrolde değil; Mirror's Edge'in silahları sadece birer araç. "Bu oyunu bir shooter olarak değil; bir aksiyon / adventure olarak konumlandıryorsak odak noktası silah değil, karakter olmalı." diye yineliyor O'Brien ve devam ediyor: "Eğer 'FPS' kısaltmasının en önemli elemanı 'kişi' ise oyun, tamamıyla size ve hareketlerinize odaklanmalı."

Firma, tüm bu sözlerin oyuncuların kafalarını karıştıracağının farkında ancak oyun son halini alıncaya göreksiz ki karakterin yalnızca yürüyüşü bile akıl almaderecde akıcı ve gerçekçi olacak. Tüm FPS oyunlarında -ayaklar görünüsün ya da görünmesin- karakterimiz havada süzülüyormuş gibi hareket eder. Karakterin bacakları ya da ayakları bir ağırlık merkezine sahip olmadığından, yürüdüğümüzü ve hareket ettiğimizi hissedemeyiz. Yine aynı sebeple bedenimizin sınırlarını algılamakta güçlük çekeriz. İşte DICE, bu noksancı gidermek için bedenin hareket noktalarına ağırlık merkezleri yerleştirmiştir. Bu sayede yürürken bile ayakların yere temas ettiğini hissedebiliyorsunuz. Koşmaya başladığınız zaman ise kamera gerçek bir hızla hareketlenmeye başlıyor ve kollarınızın bedeninizin iki yanında hareket etmeye başladığını görebiliyorsunuz. Ardından, koşma temponuzu göre akıcı bir şekilde artan adım seslerini duymaya başlıyorsunuz. Tüm bunlar art arda dizilince gerçekten sinir ve kas sistemine sahip olan bir bedene hükmüttüğünü hissediyorsunuz. "Oyuncunun gerçekten koştuğunu ve koşarken kademeli olarak hızlandığını hissetmesini istiyoruk. Bu, üzerinde ilk çalıştığımız şeydi." diyor O'Brien. Bu, ekran görüntülerinden de açıkça anlaşılabilir.

Merak, lezzetli bir baharattır > Taşların yerine oturması için diğer birçok oyunda olduğu gibi Mirror's Edge'de de blur efekti kullanılmış ve beden hareketlerinin tüm ayrıntıları, çeşitli ses ve görüntü efektleriyle desteklenmiştir. Örneğin, hızlı bir şekilde hareket ederken eğilmek isterseniz; karakter, eğilerek yerde kaymaya başlıyor ve ayakları öne doğru çıkmıyor. Kapانmakta olan bir kapıdan -mesela, garaj kapısından- son anda geçerken kullanabileceğiniz bu hareket sırasında, hareket hissiyatının pekişmesi için kameranın dinamik bir şekilde sarsılması ve kayarken çakan seslerin son derece gerçekçi olması sağlanmış.

Oyundaki tüm bedensel manevralar, karakterin atletik yeteneklerini ortaya çıkarmak için kullanılacak. (Elbette

ki karakterin içinde bulunduğu çevre etkileşimden yoksun ya da dar olsayıdı, DICE beden hareketlerine bu denli yoğunlaşmaya cesaret edemezdiler.) Tüm beden hareketlerini birbirlerine bağlayabiliyor ve türlü akrobatisk hareketler yapabiliyorsunuz. "Bu oyunun şehirde geçmesini istedik." diyor O'Brien ve açıklıyor: "Geliştirme sürecinin başında, oyunun askeri ortamlardan ve açık arazi savaşlarından uzak olmasını istedik; karakteri şehrin içinde serbest bırakmamıştık. Oyun için 'dikey' bir şehir tasarladık. Eminiz ki insanlar sadece yürümek ya da koşmak için bile bu şehirde bulunmak isteyecekler. Oyununda ayrıca, duvar koşuları yapabilecek ve yüksek binaların tepelerinde chírit atabileceksiniz." Bu sözlerin klasik ve boş "yapımcı iddiaları" gibi algılanabileceği →



Bu türe dahil olan oyumlarda ya ana karakterin elleri yoktu ya da bir poligon çöplüğünden ibaretti. Biz, projenin başından beri ellere odaklanmıştır; damarlara ve -pozisyon'a göre şekil alan- parmak boğumlarına sahip olan eller yaratmıştık. Sıradan bir FPS oyunduda eller için en fazla 30 farklı animasyon kullanılırken, biz bu sayıyı -simdilik- 300'e kadar çıkardık." diyerek konuya açıklık getiriyor Tobias Dahl.

Elbette ki oyunda silahlar var ancak diğer

OTOKRASI

Antik çağlarda "diktatör" kavramı, devletin içinde yaşanan sorunların çözümü kavuşturulamaması nedeniyle; senatörlerin, yetkinin tek kişide toplanmasına karar vermeleri ile ortaya çıkmıştır. Diktatör, devletin işçilerini doğrultusunda birtakım keskin kararlar alıp yönetimi düzlige çıkardıktan sonra, etik olarak, yönetimi tekrar halka ve senatoya bırakmak ile yükümlüydü. Monarşinin bir uzantısı olan otokrasi ise "yönetimin kişi tarafından ele geçirilmesi" durumudur. Yani yönetim, miras yoluyla kişiye kalmaz. Bu rejimin temel özelliği, yönetimin halkın adına karar vermesidir ve halkın, iyi ve doğru olanın dayatılmasıdır.



İşte, temiz ve düzenli bir şehir manzarası... Binalar o denli yüksek ve sokaklar o kadar dikkatli bir şekilde izleniyor ki şehrin tüm suç örgütleri, binaların çatılarında faaliyet gösteriyor.

→nin farkında olduğunu belirtin O'Brien, buna karşın "Bu oyunu oynadığınız zaman FPS türüne olan bakışınız bütünüyle değişecek; artık herhangi bir engelle karşılaşlığınızda başka yollar aramayacaksınız. Engelleri değil; oyunda ilerlemek için karşınıza çıkan fırsatları görmeye başlayacağınız." diyor.

Hareketlerin birbirlerine bağlanması, işin yetenek gerektiren kısmı. Örneğin, bir çatının tepesinde koşarken, aşağıya düzgün bir şekilde inip hızınızı koruyarak koşuya devam etmek elinizde fakat karakterinizin reflekslerini kontrol edemezseniz

"Güçlü bir dışı karakter yaratmak istedik. Efsanevi göğüsler ve akıl almaz bir seksapele sahip olmayan ama atletik, güçlü ve gerçekçi bir dışı karakter..."

ve hareketleri birbirlerine doğru bir şekilde bağlayamazsanız karakteriniz; sendeleyeceğ, düşeceğ veya yavaşlayacak. Durumu öneklemek için bir de "engel" konusunu açalım: FPS oyuncularında bugüne dekin "geçilemez" olan yüksek duvarlar, Mirror's Edge dünyasında geçilebiliyor; belirli bir hızla duvara yaklaşığınız zaman, karakteriniz kolunu duvarın üzerine koyarak destek alıyor ve duvari aşıyor. Karakterin hızını koruyarak hareketleri birbirlerine bağlamak, oynanış sisteminin temelini oluşturuyor. Karakterinizin ortalama hızı ise kullanabileceğiniz Reaction Time miktarını belirliyor. Bu özellik, oyunu yavaşlatarak fazla sayıda hareketi seri bir şekilde ve aynı anda yapmanızı olak sağlıyor. Örneğin, son hızı sizi kovalayan düşmanlardan kaçarken yüksek bir binanın çatısından atlayıp Reaction Time'ı aktif hale

Faith aniden hızlanınca ekranı blur efekti kaplayacak.

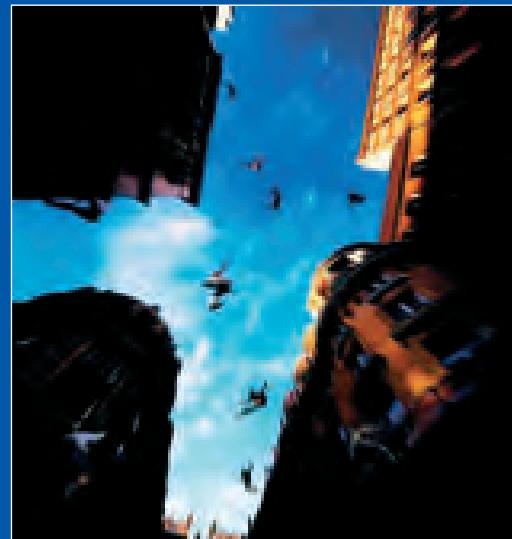


getirebiliyor ve sırt üstü bir şekilde aşağıya düşerken düşmanların anlamsız bakışları altında silahınızı çekerek onları teker teker avlayabiliyorsunuz. Ardından, sağlam bir şekilde yere inip kaçmaya devam ediyorsunuz. Her ne kadar tanık bir özellik olsa da Reaction Time, birçok durumda size yardımcı olacak ve oyuna sinematik bir hava kazandıracak. "Bu özelliğin kontrol sisteminde nasıl yansıyacağı önemliydi. Hareket kontrollerinin birbirlerine yakın olması gerektiğini düşündük. Tüm bu hareketleri yaparken, parmakların birbirlerinden fazla uzaklaşmaması gerekiyordu. Bir yandan bedensel manevraları yapmak, diğer yandan nişan alma eylemini kolaylaştırmak için, kontrol seması birbirlerine yakın olan tuşlarla oluşturuldu." diyerek oyuncuların bu konuya ilgili endişelerini gideriyor Ferrer. Örneğin, -oyun çıkışına kadar herhangi bir değişiklik olmazsa- oyunda bir "tutunma" tuşu bulunmayacak; onun yerine oynanış sisteminin içine yedirilmiş olan Kenar Algılama Sistemi (Edge Detection System) ile karakteriniz, gerekli olan hamleyi, seçtiğiniz kontrol konfigürasyonuna göre otomatik olarak yapacak. Zıplama tuşu, "genel manevra" tuşu olarak atanmış durumda; duvardan duvara atlama ve keskin dönüş gibi hareketler, bu tuş ile yapılacak. Aggression tuşu ise hem silah kullanıp ateş etmeye, hem de hızla ilerlerken kapıları kırmaya yarıyor.

Sonsuzluğa koşmak> Tahmin edebilirsiniz gibi oyundaki "çatışma" mantığı, silahlı çatışmalardan çok "hareket"e dayanıyor. "Düşmanlar ağır zırhlarla donatılmış durumlardalar. Haliyle, elinizdeki pistolla bu adamlara karşı etkili olmanız pek mümkün değil. Oyunun çatışma mantığını bu

şekilde temellendirdiğimiz için çatışmalara 'hareket' unsurunu yedirmeye çalıştık; düşmanlardan akıcı ve akrobatik hareketlerle kaçmak, onların işini zorlaştıracaktır. Bir diğer yol, düşmanların silahlarını çalıp bu silahları onlara karşı kullanmak. Bu büyük silahlara "geçici power-up"lar olarak bakıyoruz çünkü bu silahları aldığınız zaman hareket kabiliyetiniz önemli ölçüde düşüyor. Buna karşılık, ateş gücünüz artıyor. Elinizde kocaman bir

YAMAKASI



Yerçekimi ya da polis... Mirror's Edge'in, kanunlara inanmayan bir grup gençin hikayesinin anlatıldığı Yamakasi adlı filmden etkilendiği açık. Polisler tarafından nefret edilen ve kendilerini "modern zaman samurayları" olarak tanımlayan bu gençler, çatılarda ölüme meydan okuyorlardı. Onlar için her "girilmez" ya da "yasak bölge" uyarısı, yeni bir "meydan okuma" bahanesiydi. Kendilerini akıl almaz yüksekliklerden aşağıya bırakılan bu adrenalini bağımlıları, "ölümzsüz" olduklarına inanıyorlardı ve her şey inandıkları gibi gidiyordu. Ta ki içlerinden biri ağır bir şekilde yaralanana kadar... Sadece tek sey onu kurtarabilirdi; ailesinin parasının asla yetmeyeceği bir ameliyat...

NEFES KESEN ANLAR



1

Ensenizde polislerin nefeslerini hissediyorsunuz. Bedeninizin tüm gücünü kaçmak ve paçanızı kurtarmak için kullanırken son anda boşluğa atlamanız gerektiğini fark ediyorsunuz...



3

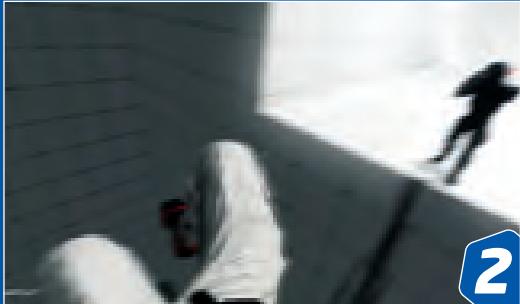
...Havada süzülürken -tüm esnekliğini kullanarak- yüzünüüzü, uçmaka olduğunuz yönün tam tersine çeviriyorsunuz. Karşınıza aldığıınız polis, bir yandan şasın bir halde size bakarken, diğer yandan can haviliyle ateş etmeye devam ediyor. Bu sırada silahınıza davranıyorsunuz...

Assault Rifle varken akrobatic hareketler yapamazsınız, öyle değil mi?" diyerek oyunun savaş mantığını özetlemeye çalışıyor, yapımcı Ferrer.

Oyunun binlerce düşmanı haklamak ya da onlardan kaçmak üzerine kurulu olmadığı açık; ne var ki

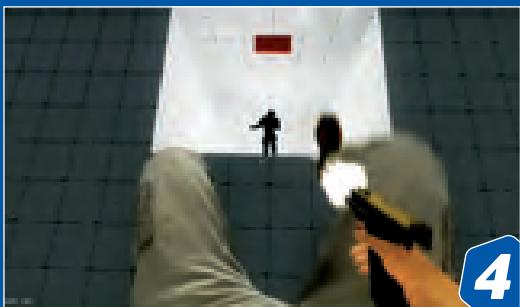
Mirror's Edge'deki düşmanlar önemli birer tehdit unsuru. Bu yüzden baruttan çok kas enerjisine ihtiyaç duyacağınız kesin. Ferrer, "Diğer FPS oyunlarında düşmanlarınıza yönlendirilir ve önünü açmak zorunda kalırsınız. Biz bu sistemin yerini "kaçış" sistemi ile değiştirmek istedik; düşmanlar kesinlikle sadece öldürmek için orada değiller." diyor ve O'Brien, onu destekliyor: "Sayıca sizden çok üstünlük ve her zaman peşinize olacaklar; doğal olarak her an kaçmanız gerekecek."

Oyunun temelini oluşturan akıcı, akrobatic hareketler -kaçınılmaz olarak- bu hareketlere izin veren bir alan gerektiriyor. "Şehir düzlemi"ni yaratma aşamasında en zor olan şey, hiç kuşku yok ki oynamanabilirlik dengesini sağlamak. Şayet oyun, oyuncuya yönlendiren ve sürükleyen bir harita ya da haritalar içermese, her şey boşça gidebilir. Yapımcılar da bunun farkında olacaklar ki hem açık uçlu ve ufkı geniş olan bir harita tasarlama, (Bir gökdelenin çatısına çıplak diğer gökdelenlerin ya da binaların çatılarına atlayabildiğini hayal edin.) hem de oyuncunun sürekli olarak asfalta çakılmamasını sağlamaya; diğer bir deyişle, oynamanabilirlik dengesini kurmaya çalışıyorlar. Bu dengeyi kurmak, FPS türüne yeni açımlılar kazandırmaktan daha zor bir iş olsa gerek. Yapımcıları gerçekleştirmek istedikleri bir diğer şey ise; arka planda "çalışan" hikayeyi, oyuncuya, oyun devam ederken aktarabilmek. "Oyunun ana karakteri Faith, 'The Bourne' serisindeki Jason Bourne gibi kaçış rotalarını sezebiliyor. İşte Mirror's Edge'de vermek istediğimiz hissiyat bu. 'Dünya'yı ana karakterin gözlerinden görmek' demek, 'onun için ömensiz olan her şeyin arkası planda kalması' demek. Karakterin her zaman hızlı bir şekilde hareket etmesini ve hangi seçeneklere sahip olduğunu bilmesini istiyoruz. Bu sebeple ana karakter için önemli olan her şey, görsel anlamda belirgin olacak." diyerek oyun dinamikleri hakkında biraz daha bilgilendiriyor bizi O'Brien. Oyuncunun "kaçış" sezgilerini uyandırmak için güvenli kaçış patikaları farklı renklerle belirtilirken, ölümcül rotalar ise



2

...Kıvrak bedeniniz sizi tehlikeli biri kılmıyor. Son anda, koridorun sonundan, tüm gücünüzle kendinizi ileriye doğru atıyorsunuz. Ağır zırhı nedeniyle aşağıya atlayamayan bir polis, size ateş açmaya başlıyor.



4

... Ve zemine doğru yol alırken polise ateş etmeye başlıyorsunuz. Polisin sizi vuramayacağı bir noktadan saydırığınız kurşunlar, ona gereken dersi veriyor.

metropolü resmediyor Mirror's Edge. "Yarattığımız şehir, bir doğu-batı melezi ve oldukça temiz ve çekici bir görünüme sahip. Yaşamak için epey uygun bir yer gibi görünüyor. İnsanlar mutlu ve suç oranı yok denilebilecek kadar az. 'Neredeyse ütopik bir şehir' diyebilirim. Şehrin bu denli çağdaş ve modern olmasının sebebi ise elbette ki aşırı kontrol altında olması ve baskıyla yönetilmesi. Sistemin bir parçası olmaktan yana bir şikayetiniz yoksa, bu şehir size çok uygun bir yer."

diyerek oyunun geçtiği şehrin ayrıntılarını da paylaşıyor bize O'Brien. Şehrin karakteristik özelliği olan "temiz görünüm", aynı zamanda sosyal hayatın "duygusuz" olduğunu anlatıyor. Bahsettiğimiz sosyal güvenliği sağlamaya çalışırken, duygularını ve duygularını öldürmiş olan bir şehir... Sakinlerinin maddi - manevi huzurlarının sağlandığı ve ekonomik sistemin devamlılığı için özgürlük hisselerinin neredeyse yok edildiği bir yaşayış şekli hakim Mirror's Edge dünyasına.

"Evet, Mirror's Edge şehri, kurgusal bir şehir ama günümüzde de var olabilecek bir şehir. Biz sadece günümüzün sosyal yapısını aldıktı ve bu yapının bazı kısımlarını biraz abarttık. Hatta günümüzde bazı şehirler bu hale gelmeye başladı bile. Mirror's Edge dünyasında kurguladığımız sosyo-ekonomik yapının içinde; kimi taşlıların sadece çok zenginlerin alabileceği lisansları satın alınabilmesi ve bu sayede taşıt kullanımının çok sınırlı olması; internet ve telefon konuşmalarının takip ediliyor olması ve sokaklarda sürekli olarak para-militär görünümü polislerin devriye geziyor olmaları gibi dinamikler var.

karanlık bırakıyor.

Mirror's Edge'in birçok noktada diğer FPS oyunlarından ayrıldığı kesin. En dikkat çekici özelliği ise oyunun geçtiği şehir olsa gerek. Bir distopyayı resmetmek yerine, canlı ve stilize bir





PEKİ YA MULTIPLAYER...

DICE'nin tek kişilik moda odaklandığıını biliyoruz. Ekip, multiplayer mod konusunda ise şimdilik pek açık vermiyor. Buna rağmen oyunda iki kişilik bir co-op modunun yer alacağını öğrendik. Öte yandan, bazı oyuncuların polis tarafını seçip tek bir koşucuyu kovalayacakları bir mod da bulunacak. Tabii ki aynı zamanda bir oyuncu da koşucuyu seçebilir. Yerden kurtulup kendimizi çatılarda akrobatic hareketler yaparken bulacağımız bu multiplayer modlarını oynamak epey eğlenceli olacağa benziyor.

⇒ Hükümetler, halklarından korkmalıdır

korkmalıdır» Elbette ki halkı korkutarak onun üzerinde bir otorite kurmak, bir hükümetin asla kullanmaması gereken bir yol. Bu konuda "Her ütopyada olduğu gibi yüzeyi kazımaya başlarsanız, altından bir dolu pislik çıkacaktır. Mirror's Edge dünyası da kokuşmuş politikacılar ve çürümüş polisler tarafından kontrol edilmekte. Bu insanlar, şehir halkını kendi çıkarları için yönlendirmektedir. Oyun da ana fikrini buradan alıyor: 'Kutsal iyiliğin karşılığı, özgürlüğün bedel olarak ödenmesidir.' Bu, günümüzde yaşanan bir durum. Konforlu bir yaşam için özgürlüğünüzden ne kadar ödüн verebilirsınız?" diyor O'Brien.

Oyunun kahramanı elbette ki dönen dolapların ve bir hapis hayatı yaşadıklarının farkında. Bu nedenle sistemin dışında kalmayı tercih ediyor ve yeraltına çekilmektense çatılara çıkyor ve işlenen suçlara dahil oluyor. Sokaklar yoğun bir şekilde izlendiği için Mirror's Edge dünyasındaki

suçlular, faaliyetlerini çatılarda sürdürmekte. İleri bir teknolojiye sahip olan "kanun koyucuları"nın aksine, düşük teknolojilerle bilgi aktarımı sağlayan suç şebekeleri, işlerini döndürebilmek için "koşucu" denilen hızlı kuryeleri kullanıyorlar. Koşucular da taşımak zorunda oldukları bilgileri, genellikle çatıları kullanarak hedeflerine ulaştırıyorlar. İşte biz de bir koşucu olan Faith'i canlandırıyoruz. Faith, suç dünyası ve baskıcı rejim arasında kalmış ve sürekli olarak ahlak değerlerini sorguluyor. Aslında o, tam bir anti-kahraman: "Güçlü bir dişi karakter yaratmak istedik. Efsanevi göğüslerle ve aklı almaz bir seksapele sahip olmayan ama atletik, güçlü ve gerçekçi bir dişi karakter..."

DICE'in kolay bir yola girmediği çok açık. Tanıdık dinamikleri baştan kurgulamak gerçekten riskli bir iş. Ancak kesin olarak bir şey daha var ki o da FPS oyunlarının gerçekten yeni bir nefese ihtiyaç duyuyor olması. "TPS türüne bakacak olursanız, bu türün FPS türüne göre çok daha fazla geliştiğini görebilirsiniz. Bizim yapmaya çalıştığımız şey ise gerçekten yaratıcı ve ilham verici. Onlarca tabuyu yıkık ve binlerce sorunun üstesinden geldik fakat yaptığımız şeyin FPS oyunları adına 'bir sonraki adım' olduğunu düşünüyoruz." diyerek kendisine ve ekibine ne kadar güvendiğini belli ediyor O'Brien.

Karşımızda duran oyun, gerçekten de sektör adına bir sonraki adımı atacak gibi görünüyor. Her şeyden önce, anlayışı ve algısı ana akımdan oldukça farklı olan bir yapımdan söz ediyoruz. Hissettirmek istedikleri, içeriği mesajın ağırlığı ve bu mesajı çok farklı şekillerde vermeye çalışması ile Mirror's Edge, karanlıkta kalan tüm oyuncuları aynanın kırık ucu ile dörtüyor. Aynanın ardında neler olduğunu görmek için "sabır" kavramını her haliyle yaşamamız gerekecek. ☺

Bir sesin aynı tonda, dakikalarca kulağınıza çalındığını düşünün; bir süre sonra algınızı yitirmeye başlar ve o sesi duymamaya başlarsınız. Mirror's Edge, uzun süre sonra farklı sesler çalışmaya ve bizi kendimize getirmeye aday olan bir yapım. Daha da önemlisi, "bir sonraki adım"...

Temiz ve düzenli toplumun yaşam alanlarına küçük bir örnek... Adeta bir hapishaneyi andırıyor, değil mi?



NOKIA



Müzik seni anlatsın Nokia 5610 XpressMusic

1GB hafıza kartının içinde 750'ye kadar şarkı saklayabilirsiniz.*
Ayrıca 2.2 inch ekranında DVD kalitesinde video izlerken, 8x digital yakınlaştırma özelliğine sahip 3.2 megapiksel kamerası ve çift flaşı ile her güzel anı görüntüleyebilirsiniz. Şimdi, dahili ses işlemcisinin sağladığı, o kusursuz müziğin içinde gezintiye çıkma zamanı...

*Buradaki kapasite hesaplanırken, 1 GB hafıza için şarkı başına 3 dakika 45 saniye ve 48 kbps eAAC+ (M4A) dosya biçimini temel almıştır.



FİLM İÇİNDE OYUN

Oyunların birer sanat eseri olup olmadığı halen tartışılmıyor. Bu tartışmalar sürerken, görsel sanatların günümüzdeki en güçlü temsilcisi olan sinema, oyunları "baharat" olarak kullanmaya devam ediyor; izlediğimiz birçok filmde, karakterlerin "bizden biri" olduklarını yansıtmak ve yaşıdıkları hayatların sıradan olduğunu göstermek için oyun oynadıkları sahneler yer alıyor. Biz de bu sahneleri her gördüğümüzde hemen "Aa, bak, ne oynuyor?!" gibi tepkiler veriyor ve o an izlediğimiz filme -duygusal olarak- sıkı bir şekilde bağlanıyoruz. En son, Adam Sandler'ın başrol oynadığı Reign Over Me adlı filmde, Shadow of the Colossus'un yoğun bir şekilde boy göstermesi, sinema - oyun kardeşliğini pekiştirerek tüm medyanın dikkatini çekti. Biz de kayıtsız kalmadık ve sizler için, son 20 yıl içinde büyük ses getirmiş ve ünlü video oyunlarını konuk etmiş olan 15 filmi araştırdık, bulduk. İşte, filmlerin içlerindeki oyunlar...

BLOODSPORT

YÖNETMEN Newt Arnold
OYUNCULAR Jean-Claude Van Damme, Donald Gibb, Leah Ayres
TÜR Aksiyon
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1988
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Karate Champ

Türkçe adı "Kan Sporu" olan film, Van Damme'ın, Türk gençliği tarafından "efsane" olarak anılan masını sağlamıştır. Hatta bu filmden sonra, Van Damme'İN hareketlerini taklit etmeye çalışan veletler, arkadaşlarının ya da kendilerinin bir taraflarını kırarak başlarını belya sokmuşlardır. Bu naçizane -Ercan'ın ifadesiyle "naçisane"- filmin bir bölümünde, Van Damme, filmde arkadaşını canlandıran Donald Gibb ile iddiaya girer. Filmin temasına oldukça uygun olan Karate Champ'te (1984) galip gelen, iddiayı kazanacaktır. Türündeki ilk dövüş oyunu olan ve NES, Apple II, Commodore 64 platformları için hazırlanan Karate Champ'te kimin galip geldiğini tahmin etmek zor olmasa gerek: Van Damme. ELİF



BACK TO THE FUTURE II

YÖNETMEN Robert Zemeckis
OYUNCULAR Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover
TÜR Bilim Kurgu
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1989
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Wild Gunman

İlk olarak, Back to the Future (Geleceğe Dönüş) serisini izlemeyenleri esefle kınıyorum. Büylesine eğlenceli, öngörüülü (Filmede geleceğe dair öngörülen çoğu şey, şimdi hayatımızın bir parçası.) ve kaliteli bir bilim kurgu serisi daha çıkmadı karşımıza, Geleceğe Dönüş'ten beri.

Michael J. Fox'un büyük bir şöhrete kavuşmasını sağlayan Geleceğe Dönüş üçlemesinin ikincisinde, Fox'un canlandırdığı karakter Marty, kız arkadaşı ve Doktor Brown, emektaş zaman makineleri ile 2015 yılına işinlənirlər. 0 yıldır, Marty'nin ezelden beri takıldığı kafede bir arcade makinesi, bir antika eşya gibi sergilenməktedir. Makinenin fışını takan Marty, unutulmaz oyunlardan biri olan Wild Gunman'ı oynamaya başlar. Ancak, Marty'nin etrafındaki bir grup "yeni nesil" genç, bu denli eski bir oyunu oynadığı için onu aşağılar.

Wild Gunman, aslında bir "arcade makinesi" oyunu değil; oyunun yapımcısı olan Nintendo, Geleceğe Dönüş II için tek ve özel bir versiyon hazırlamış. İyi de etmiş zira bir oyunun reklamı daha iyi bir şekilde yapılamazdı. ELİF

DAWN OF THE DEAD

YÖNETMEN George A. Romero
OYUNCULAR David Emge, Ken Foree, Scott Reiniger, Gaylen Ross
TÜR Korku / Drama
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1978
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Night Driver, Star Trek, F-1, Sprint 2, Duck Shoot, Gun Fight

Night of the Living Dead ile sinema sektörüne yeni bir tür kazandıran G.A. Romero, bu filmin büyük ilgi görmesinden sonra, zombi kıyametinin yayılmasını konu alan bir devam filmi çekmişti: Dawn of the Dead.

Dört kişi, -zombilerden korunmak için- kendini, içinde arcade makinelerinin bulunduğu büyük bir alışveriş merkezine kapatır. Bu makinelerde yer alan ve dikkatli gözlerden kaçmayan oyuncular arasında, o dönemde altın günlerini yaşayan Duck Shoot da vardi ve kahramanlarımız, alışveriş (!) yapmaktan sıkıldıkları zaman bol bol Duck Shoot oynuyorlardı. Kısa bir süre sonra kendilerine saldıracak olan zombilerin kafalarını patlatmak için güzel bir talim yöntemi, değil mi? FARUK



TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY

YÖNETMEN James Cameron
OYUNCULAR Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong, Robert Patrick
TÜR Aksiyon / Bilim Kurgu
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1991
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Missile Command ve After Burner

1984 yılında gösterime giren ilk Terminator filmi, tüm dünyayı salladıktan ve Arnold'ın kaslarını milyonlara tanıttıktan sonra bir devam filmi beklandı. Tam yedi yıl süren uzun bir bekleyişin ardından, 1991'de, Terminator 2: Judgement Day izleyiciye buluştu. Bu defa, yok edilmek istenen asıl hedef Linda Hamilton'un canlandırdığı Sarah değil; Sarah'ın yeni yetme oğlu John'dır. Her çocuk gibi oynlara karşı zaafi olan John, arkadaşı Tim ile bir arcade salonuna gider. Arcade salonunda John, Missile Command'ı ve After Burner'i iştahla oynar. Özellikle Missile Command, John'ın ileride askeri birlikte dahil olacağına ve oyunda gördüklerini gerçek hayatı gerçekleştireceğini dair bir gönderme niteligidir. (Hatırlarsanız, Atari imzalı Missile Command'de, savundığınız şehrin üzerine doğru inen füzeleri durdurmayı çalışıydınız.) Maalesef, John'ın oyunlarla olan bu hoş ilişkisi, peşindeki azılı "terminatör" T-1000 yüzünden kırılır. Bıraksayıdın da çocuk oyununu bitirseydi be T-1000! ELİF

ROBOCOP 2

YÖNETMEN Irvin Kershner
OYUNCULAR Peter Weller, Nancy Allen,
TÜR Bilim Kurgu / Macera
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1990
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Bad Dudes, Midnight Resistance, Sly Spy, Dragon's Lair
 ve bazı Data East oyunları

Kimileri tarafından acımasızca eleştirilse de Robocop, bilim kurgu sinemasının önemli filmlerinden biridir. Acımasızca öldürülün bir polis memurun kalan parçalarını, makine ve işlemci birimleriyle birleştiren D.P.D., ortaya geleceğin polisi olan Robocop'ı çıkarır. İlk filme OCP şirketinin kirli planlarını suya düşüren Robocop, ikinci filme malesef fena bir şekilde dağılıyordu. Filmde, dönemin ünlü arcade oyunlarını yakalayabileceğiniz tonla sahne vardı; Bad Dudes ve Midnight Resistance gibi oyunlar, Data East firmasından çıkan Robocop serisi ile aynı türdeydi. Ve evet; filmde görülen tüm oyunlar Data East firmasına aitti. FARUK



HITMAN

YÖNETMEN Xavier Gens
OYUNCULAR Timothy Olyphant, Dougray Scott, Olga Kurylenko
TÜR Aksiyon
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 2007
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Hitman: Blood Money

Bir film oyununun yapılmasına alışkeniz. Oyunun filminin de... Ama oyundan uyarlanan bir filmin içinde orijinal oyunu görmeye alışın değiliz. Double Dragon'un filminden bu yana, oyundan uyarlanmış olan hiçbir filmde, oyunun kendisine rastlamamıştı. Ta ki Hitman'e kadar...

Keskin baktırılarıyla genç kızlarını sarsan Timothy Olyphant'ın Agent 47'i canlandırdığı filmde 47, peşindeki polislerden kaçtığı sırada -pencereden- kaldığı otelin bir odasına dalar. Odada kalan iki çocuk, PS2'de Hitman: Blood Money oynamaktadır. Karşılıklarında kanlı -canlı Agent 47'i gören çocukların nütufları tutulur ve bir 47'a, bir oyuna bakarak üzerindeki şaşkınlığı atmaya çalışırlar. 47 iseakinliğini muhafaza ederek kaçışına devam eder. Sanallığın içinde bir başka sanallığın söz konusu olduğu bu kareler, belki de bir oyun filminde yer alabilecek en manidar sahneyi oluşturuyor. ELİF



JAWS

YÖNETMEN Steven Spielberg
OYUNCULAR Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss, Lorraine Gary
TÜR Korku / Macera
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1975
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Killer Shark

Jaws, uçsuz - bucaksız denizlerin derinliklerinden çırpıda devasa gövdesiyle beyaz perdede belirdiği andan bu yana kimsenin hayatı eskisi gibi olamadı. İnsanlar alışıkları gibi denize giremez ve balığa çakamaz oldular. Jaws, bir "büyük beyaz"ın modern topluma duyduğu öfkeyi ve bu devasa hayvan tarafından büyük bir vahşete katledilen insanların öyküsünü anlatır.

New England'da bulunan ve muhteşem denizi, huzur veren atmosferi ile ün yapmış olan bir tatil beldesinin, Amity Adası'nın kana bulanış sahnelerinden hemen önce bir arcade salonu dikkatimizi çekiyor; kısa süreliğine ekranда kalan oyun, filme gönderme yapan Killer Shark. Hemen belirtelim: Killer Shark, silahla oynanan ilk oyunlarından biridir. FARUK



MALLRATS

YÖNETMEN Kevin Smith
OYUNCULAR Shannen Doherty, Jeremy London, Jason Lee, Ben Affleck
TÜR Romantik Komedi
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1995
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) NHL All Star Hockey

Bazı yönetmen ve filmler sadece belirli bir kesim tarafından bilinir ve bu sınırlı kesim tarafından sevilir. İşte, Kevin Smith ve onun filmleri bu tür yönetmen ve filmlere çok iyi bir örnek; Smith'in bütün filmleri, Amerika'nın bağımsız komedi filmleri arasında ilk sıralarda yer alıyor. Özellikle Dogma ve Clerks, farklı mizah anlayışıyla büyük beğeni topladı. Genelde yakın arkadaşlarına filmlerde rol vermeyi tercih eden Smith'in favori oyuncuları -CNBC'e de yayınlanan My Name is Earl dizisinden tanıştığımız- Jason Lee ve Ethan Suplee; Ben Affleck, Jason Mewes, Jeff Anderson ve Brian O'Halloran'dır. ("Hatta bütün filmlerini bu kadroya çeker" diyebiliriz.) Smith'in en çok tanınan filmi olan Mallrats'ta da bu kadroda isimlerin çoğu mevcut. Bir oyun bağımlısı olan Brody'yi canlandıran Jason Lee gibi...

Yönetmen Smith, EA'nın NHL serisinin bir fanatığı olduğu için filmde de bu oyunun oynanmasını istemiş ancak EA ile lisans anlaşması yapamamış. Bu yüzden Brody, çoğu sahnedeki SEGA'nın NHL All Star Hockey oyununu etrafına salılar saçarak oynar. İçin kötü tarafı ise, kız arkadaşının, sürekli olarak oyun oynadığı için Brody'yi terk etmesi. ELİF

THE THING

YÖNETMEN John Carpenter
OYUNCULAR Kurt Russell, Wilford Brimley, T.K. Carter, David Clennon
TÜR Korku / Bilim Kurgu
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 1982
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Asteroids Deluxe

-30'dan yukarıya çıkmayan hava sıcaklığı, korku, endişe, panik ve paranoya... Antarktika'da bulunan bir araştırma ekibi, kazılar sırasında garip bir "nesne"ye rastlar. Oandan sonra, içine tıkılmak zorunda kaldıkları küçük tesiste; kimin doğru, kimin yanlış söylediğini bulmaya ve karşılarındaki kişilerin gerçekten o kişiler olup olmadığını anlamaya çalışacaklardır.

Filmin küçük bir sahnesinde, o yılların popüler oyuncularından biri olan Asteroids Deluxe'ün oynadığını görüyoruz. Asteroidlerin en büyüğünün kendi kafalarına düşeceğini baba, oyun oynuyorlar. Hayat ne kadar da acımasız, değil mi? FARUK



REIGN OVER ME

YÖNETMEN Mike Binder
OYUNCULAR Adam Sandler, Don Cheadle, Jada Pinkett Smith, Liv Tyler
TÜR Dram
VİZYONA GIRDİĞİ TARİH 2007
İÇERDİĞİ OYUN(LAR) Shadow of the Colossus

Ve geldik, dosya konumuzun en önemli filmine. Adam Sandler'ın Anger Management ve Punch Drunk Love adlı filmlerde izleyenler, onun psikolojik rahatsızlıklarını olan karakterleri canlandırma konusunda ne kadar yetenekli olduğunu biliyor olmalıdır. Bunu yalnızca izleyiciler değil; Mike Binder da fark etmiş olacak ki Reign Over Me için Sandler'dan bir kez daha benzer bir role soyunmasını istedı.

Karısını ve kızlarını 11 Eylül saldırısında kaybettikten sonra tüm ruhsal dengesini yitiren Charlie Fineman'ı canlandıran Sandler'ın sağındığı tek bir dünya vardır: Shadow of the Colossus'un dünyası. Evine kapanıp saatlerce bu oyunu oynayan Charlie ile oyundaki devler arasında bir bağ vardır. Oyundaki devlerin, alındıkları darbe-leşlerden sonra sürekli olarak toparlanmaya çalışmaları ancak sonunda her zaman yere devrilmeleri, Charlie'nin iç dünyasında yaşadıklarını yansıtır. Açıkçası, bu kadar çok sevdigimiz bir oyunun bir filmde bu kadar yoğun ve anlamlı bir şekilde kullanılması bizى pepe duygulandırıdı. Medya için de yeni bir boyut olan bu "video oyunu - film karakteri" ilişkisi, tahmin ediyoruz ki izleyeceğimiz yeni filmlerde de sık sık kullanılacak. ELIF

VE DİĞERLERİ

Airheads - 1995
Captain America
Arthur - 1981
Lunar Lander
Arthur 2: On the Rocks - 1988
Millipede
Bean - 1997
Ms. Pac-Man
Benchwarmers, The - 2006
Ms. Pac-Man, Gorf, Asteroids.
Ms Pac-Man
Beneath the Valley of Ultravixens - 1979
Pong
Big - 1988
Defender, Out Run, Spy Hunter
Body Double - 1984
Centipede
Brother From Another Planet, The - 1984
Pole Position
Bully - 2001
Mortal Kombat
China O'Brien - 1990
Asteroids
City Hunter - 1992
Street Fighter II
Click - 2006
Donkey Kong, Outrun
Clockers - 1995
Virtua Fighter
Comic Book Villains - 2002
Killer Instinct
Crow, The - 1994
Kangaroo
Death Wish 4: The Crackdown - 1987
Gravitar, Thayer's Quest, Tempest, Tron, Centipede
Doom Generation, The - 1995
Mortal Kombat
Dude, Where's My Car? - 2000
Tekken 3, Time Crisis II, House of the Dead, San Francisco Rush, Daytona USA 2

Eddie Macon's Run - 1983
Defender
Ferris Bueller's Day Off - 1986
Karate Champ
Footloose - 1984
Zaxxon, Tac-Scan, Congo Bongo, Astro Fighter
Ghostbusters - 1984
Star Castle
Goonies, The - 1985
Cliffhanger, Track'n Field
Gremlins - 1984
Star Wars
Guy Thing, A - 2003
Donkey Kong
Heavenly Kid, The - 1985
Pac-Man, Donkey Kong
Honeymoon in Vegas - 1992
Race Drivin'
House Arrest - 1996
Centipede
Jaws 2 - 1978
Death Race
Jekyll & Hyde... Together
Again - 1982
Pac-Man, Vanguard, Kick, Space Invaders, Tank Battalion
Joysticks - 1983
Pole Position, Moon Patrol, Galaxian, Millipede, Pooyan, Solar Fox, Front Line, BattleZone, Space Dungeon, Ms. Pac Man, Gorf, Super Speed Race GP V, Super Pac-Man, Qix, Satan's Hollow, Tempest, Berzerk, Carnival, Star Castle, Hustle, Centipede, Pac-Man, Scramble, Asteroids, Naughty Boy, BurgerTime, Galaga, Lemans, Zarzon, Missile Command, Americana, Space Invaders
Deluxe, Jungle Hunt, Defender, Stargate
Juice - 1992
Street Fighter

Karate Kid, The - 1984
Galaga, Qix, Centipede, Moon Patrol, Champion Baseball, Pole Position, Super Pac-Man, Pac-Man, Joust, Ms. Pac-Man
Last Starfighter, The - 1984
Last Starfighter
Magnolia - 1999
Frogger
Man of The House - 1995
Virtua Fighter
Man on the Moon - 1999
Ms. Pac-Man.
Maximum Overdrive - 1986
Star Castle, Time Pilot '84
Midnight Madness - 1980
Star Fire, Tank 8, Indy 800, Fonz, Death Race, F-1, Tank, Atari Football, Speed King, Jet Rocket, Space Invaders, Speed Freak, Steeplechase
Midnight Run - 1988
Joust
Mystic Pizza - 1988
Galaxian
Net, The - 1995
Darkstalkers
Never Say Never Again - 1983
Gravitar, Centipede
Next of Kin - 1989
Donkey Kong, PacMan, Front Line, Merit Trivia, BurgerTime
Night of the Comet - 1984
Tempest, Asteroids, Asteroids Deluxe
Ninja III: The Domination - 1984
Bouncer
No Small Affair - 1984
Star Wars, Ms. PacMan, Q*bert
Over The Top - 1987
Mario Bros, Punch Out!
Parallax View, The - 1974
Pong
Parenthood - 1989
Bad Dudes

Philadelphia Experiment, The - 1984
Lunar Lander, BattleZone
Piranha - 1978
Shark Jaws
Poetic Justics - 1993
Street Fighter II
Private School - 1983
Asteroids
Psycho II - 1983
Battlezone, Ms. Pac-Man
Puberty Blues - 1981
Space Invaders
Pushing Tin - 1999
Centipede
Rancho Deluxe - 1975
Pong
Replacement Killers, The - 1998
X-Men, Smash TV, Fighter's History, Pac-Man, Virtua Racing Sitdown Deluxe, Soul Edge, Mario Bros, Mortal Kombat, Bloxeed, Beast Busters, Centipede, Altered Beast, Air Inferno Sitdown
Rocky III - 1982
Star Castle, Crazy Climber, Asteroids, Astro Fighter, Space Encounters, Magical Spot, Space Invaders
Twilight Zone The Movie - 1983
Tempest
Used Cars - 1980
Space Invaders
Van Wilder - 2002
Cruis'n USA, Ms. Pac-Man
War Games - 1983
Donkey Kong, Centipede, Frenzy, Centipede, Asteroids, Robotron 2084, Pac-Man, Donkey Kong Jr., Jungle Hunt, Blue Print, Ms.Pac-Man, Tron, Satan's Hollow, Space Duel, Tutankham, Tron, Gravitar, Sub-Roc 3-D, Zaxxon, Galaga, Dig Dug
Welcome to the Dollhouse - 1995
Buster Bros.
Wizard, The - 1989
Playchoice 10, Double Dragon, Baby Pac-Man, Super Off Road



CONFlict: DENIED OPS



Terör örgütleri, dokunulmazlığın keyfini yeraltında sürdürmeye devam ederken bir yandan da -insanlığa verdikleri zarara aldırmadan- hain planlarını bir bir hayata geçiriyordu. "Rusya, Rwanda, Sibiryा" derken tüm dünyayı yıkımın eşiğine getiren bu "karanlık güçlere", "Dur" diyecek sadece iki isim vardı: Lincoln Graves ve Reggie Lang...

REHBER

Conflict: Denied Ops'ta kaybolmak, bir kapıya açmak için şalter aramak veya daha da iyisi bulmaca çözmek yok; oyun sadece aksiyona odaklı. Yani, oyunda ok siz nereye götürürse, oraya gideceksiniz. Yine de işinizi kolaylaştırmak için hangi bölümde, hangi önemli noktalara dikkat etmeniz gereğine dair bir rehber hazırladık. Dilerseniz başlayalım.

Not: Oyun ilk görevden sonra karşınıza üç farklı yol çıkıyor ve bu üç farklı yoldan istedığınızı seçip oyuna devam edebiliyorsunuz. Ancak her şekilde, tüm görevleri (Sırası fark etmez, bitirmek zorundasınız. Siz, benim izlediğim sırayı izlemek zorunda değilsiniz; sadece göreve başlamadan önce görevin ismine bakın ve rehberimizdeki ilgili görev açıklamasını okuyun.



alternatif



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Faruk'un blues dinlemediği zamanlarda yaptığı tek bir aktivite var: Call of Duty 4 oynamak. Benim oyun oynamadığım zamanlarda yaptığım tek bir aktivite var: Faruk Call of Duty 4 oynarken onu izlemek. İroniye bakar misiniz?

siz düşününeniz, ben köşedeki bombayı etkisiz hale getirip geliyorum. (Bu arada, işim gereği oynamadım bu oyunu; eğer sıkıldım oynamaz ve yazdı yazmadım. Fırat da beni öldürdü fakat sıkıcı bir oyun oynayağımı ölmeyi tercih ederim.)

İki ajan, binlerce terörist...>

CoD'ten sonra öünümeze hangi savaş temali FPS gelse burun kırıracımız kesin. Bu yüzden Conflict: Denied Ops (CDO) ağızıyla kuş tutsaydı bile oyunu beğenmeyebilirdim. Ancak birakin ağızıyla kuş tutmayı, oyunun çok kritik noktalarda eksiklikleri var.

General Ramirez'in Venezuela, Rusya, Sibiryası ve Rwanda'da çevirdiği dümenlerin peşinden kendimizi dünyanın farklı bölgelerinde bulduğumuz CDO'da, teröristleri durdurmak ve nihayetinde Ramirez'i adalete teslim etmek için bize güçlü kuvvetli iki ajanın kontrolü veriliyor. Ajanlarımız hakkında detaylı bilgiyi yine bu sayfalardaki bir bilgi ➔

Savaşmaktan başıma ağırlar girdi. Tonla strateji oyunda savastığım yetmiyor mu gibi FPS'lerde de savasıp duruyorum ve bırazdan, Kuzey Irak'a doğru yola çıkan helikopterdeki yerimi alacağım.

Geçenlerde S'nek TV'de katılmış olduğum Link isimli programda bana bir soru yöneltildi: (Of, nasıl da reklamımı yapıyorum.) "Oyuncular neden hep savaş oyunlarını tercih ediyorlar?" Aslında, soruya "E, çünkü çok zevkli" cevabını verecektim fakat birden alternatif cevabım devreye girdi ve "Çünkü insanlar gerçek hayatı yaşayamadıklarını oyunlarda yaşamaya çalışıyorlar" dedim. Eğer Kuzey Irak'ta, Şırnak'ta, Tunceli'de veya diğer sınır bölgelerinde askerliğini yapıp çatışmaya girmiş bir insan değildiniz bulunduğunuz şehrin olağan yaşantısında tüfekli adamlar, roketatarlı teröristler, makinelik tüfekle donatılmış cipler veya havada uçuşan el bombaları görmeniz pek mümkün değil. Açıkçası, böyle şeyleri görmek isteyeceğinizin de sanmıyorum fakat iş oyunlara gelince -nedense;- savaşın en büyüğünü, en haretlisini, en gerçekçisini ve en kudretlisini arar oluyoruz. Deli miyiz, akıl sağlığımızla ilgili sorunlarımız mı var; bilememiyorum ama bir sniper tüfeği ile düşmanının beyini metrelere öteden patlatmak bana garip bir zevk veriyor. Oyunlarda; tanklara roketlerle saldırmak, makinelik tüfeği kapıp koridorlarda terör estirmek, düşmanları işledikleri suçlardan dolayı cezalandırmak çok yerinde ve güzel hareketler gibi geliyor bana ve tüm oyunculara. Eğer durum böyle olmasaydı Call of Duty 4 (CoD4) listelerde bir numaraya oturabilirdi miydi veya CoD4'ten çok daha sönübü bir oyun olmasına rağmen Conflict: Denied Ops'u sonuna kadar oynayabilir miydim? Cevabı içinde saklı olan bu soruya

BUNIARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- İki ajan arasında "Tab" tuşuya geçiş yapabileceğinizi; "T" tuşunda basılı tutarak diğer ajanın sizi takip etmesini sağlayabileceğinizi ve bir noktayı göstererek o noktanın üstündeyken "T"ye bir kez basınca diğer ajanın ilgili noktaya ilgili bir hareket gerçeklestireceğini...
- Kontrol etmediğiniz diğer ajana bir görev vermediğinizde haritanın bir ucunda avalaval bakacağınızı...
- Eğri ölüseniz ve diğer ajan hala hayattaysa "T" tuşunda basılı tutarak diğer ajanın sizi iyileştirebileceğini...
- Tanklarda ve diğer araçlarda makinelik tüfek ile diğer (eğer varsa) silah arasında geçiş yapılabilceğini...
- Ahşap kutuların, ahşap ve metal plakaların arkasındaki düşmanların vurulabildiğini...
- Bu ayki LEVEL DVD'sinde oyunun hem demosunun, hem fragmanının, hem de duvar kağıtlarının yer aldığı...
- Oyunda checkpoint sistemi kullanıldığı ve dilediğiniz zaman oyunu save edemediğiniz için zaman zaman çıldırma noktasına gelinebildiğini...
- Tank, uçak, helikopter gibi düşman araçlarının sadece Lang'ın roketatıyla yok edilebildiğini...
- Oyunu en kolay seviyede oynamıyorsanız, Rambo'culuk yaptığınız takdirde bir saniyeliğine bile yerden kalkamayacığınızı...
- Araçlarla düşman askerlerinin ezilebildiğini...
- Denied Ops'un diğer Conflict oyunları arasında en iyisi olduğunu, biliyor muydunuz?



1. GÖREV - VENEZUELA

Bir nevi oyuna alışma bölümü olan bu görevde Lincoln'ü ve Reggie'yi nasıl kontrol edeceğimizi, dikkatsiz olursak başımıza neler gelebileceğini ve checkpoint sisteminin ne kadar sınırlı bozucu olduğunu öğreniyoruz. Bu bölüm için verilecek fazla tavsiye yok; bir tek bölümün sonlarına doğru bir tankla karşılaşacaksınız ve bu tankı aşip bir barikata ulaşmanız istenecek. Burada tankı önünüze alıp yıkıntıların solundan ilerlemeye ve kendinizi sürekli korumaya özen gösterin. Barikata yeterince yaklaşınca bir helikopter hem tankı, hem de barikatı yok edecek ve bölüm sonlanacak.



2. GÖREV - SUELA OSTROK WHALING STATION

Venezuela'dan kaçış bir anda Rusya'ya geldiğimi bu görevde "balina istasyonu" olarak lanse edilen bir bölgeyi araştırmam gerekiyor. Bu bölüm de bir hayli kolay olduğu için fazla zorlanmayacaksınız. Bölgeye iniş yaptıktan sonra, biraz ilerleyince bir tepenin ardından istasyona gitmeliyiz. Burada bir helikopter size yardıma gelecek. Helikopter geldiğinde sırada kuzey yönündeki sniper'ı temizleyin ve geri kalanları helikopterin açtığı ateşle bırakın. Helikopter gittikten sonra da tabana kuvvet koşmayın zira önungizdeki binadan askerler fırlayacak. Onları temizledikten sonra ilerleyin, çatışmaya devam. Çatışma sırasında karşınıza bir Hoverboard çıkacak. Üstündeki makineliyle size zor analar yaşatacak olan bu aracı dilersem bombaya, dilersem de makineli tüfekle patlatabilirsiniz. Hoverboard'dan hemen sonra da büyük bir düşman, bir helikopter size saldırılacak. Helikopteri indirmek için manevra yaptığı anı bekleyin ve bu kısa duraksama anında Reggie'yi seçip roketatarla saldırın.



3. GÖREV - KYRKALOV SUBMARINE FACILITY

Teröristler arasındaki Uranyum alışverişini durdurmanız gereken, epey kolay bir bölüm. Fazla dikkatli olmak zorunda kalmadığınız bu bölümde ilk önce bir bilgisayara izinsiz giriş yapıyor ve ardından bir takım noktalara tracer'lar (izleyiciler) yerleştiriliyor. Birkaç düşmanın karşılaşımından sonra önungizdeki bir Hoverboard çıkıyor ve buna binerek ulaşmanız istenen noktaya hızla gidiyor. Bu sırada önungizdeki düşmanları dilersem makinelik tüfekle, dilersem de üstlerinden geçip ezerek ortadan kaldırılabilsiniz. Hoverboard'la yeterince eğlendikten sonra kurtarma helikopterinin inmesi gereken noktaya gelirsiniz fakat bir sorun var: Bir jet uçağı! Size zaman zaman bomba yağdırır, zaman zaman da makinelik tüfekle saldırır savaş uçağını Reggie'nin roketatlarıyla indirmeniz gerekiyor. Bunu yapmak için aynı helikopterlerde uyguladığınız formülü uyguluyor ve uçağın -denizden karaya doğru ilerlerken- yavaşladığı anı tutturup roketi üzerine yolluyorsunuz.



4. GÖREV - METUWE TOWNSHIP

Rwanda'da geçen bu görev oyundaki en zevkli görevlerden bir tanesi zira bu görev Call of Duty 4'ün Orta Doğu görevleri gibi bir heyecanlı bir hava hakim. Bölüm boyunca, genelde açık alanda savaştığınız için düşmanları yok ederken



⇒ kutucuğundan bulabilirsiniz fakat size bir ön tanıtım yapmak istiyorum: Lincoln Graves adındaki ajanımız, orta yaşı bir asker emeklisi. Kendisi tam anlamıyla bir sniper ve elindeki tüfekle metrelerce ötedeki düşmanını hiç acımadan indirebiliyor. Reggie Lang ise Lincoln'ın aksine yakın dövüşte ve roketatar kullanımında olağanüstü bir başarı gösteren diğer ajanımız. Oyunda iki ana karakterin yer alması gayet hoş bir düşünce zira iki karakter de birbirinden farklı özellikler taşıyor ve karakterlerin biri öldüğünde, sağ kalan savaşa devam ediyor. Lincoln'ü ve Reggie'yi nasıl kontrol edeceğimizi daha detaylı olarak anlatacağım fakat önce CDO'nun diğer FPS'ler arasındaki konumunu göz atalım.

Öncelikle belirtmek isterim ki oyunun senaryo ve görsel sunumuna epey emek verilmiş. Tabii ki bu sunum, CoD4'te karşıma çıkan sunum ötesi "şey"le karşılaşılmalıdır ancak her şeye rağmen CDO'nun da hakkını yememek lazımdır. Aynı CoD4'te olduğu gibi (Üzgünüm; CoD4 "yeni nesil FPS"nin tanımını yaptıracak için oyunu her noktada CoD4 ile karşılaştıracağım.) CDO'nun oyun içi ekranında da ne sağlık çizgisi, ne mermi sayısı, ne de başka bir "engel" dikkatinizi dağıtırıyor. Hatta CDO, CoD4'ün de bir adım

ilerisine geçerek pusulaya bile ekranın yerini vermiyor ve oyuncuya her türlü dış etkenden arındırılmış, gerçeğe çok yakın bir oyun içi ekran sunuyor. Bu durumda da silahınızın cephanesinin kalıp kalmadığını ancak ateş ettiğinizde ekranın gelen panelden, yaşayıp yaşamadığınızı ekranın soluklaşan renginden ve bir düşmanın sizi hunharca katletmeye çalıştığını kurşunun yönünü belirten kırmızı işaretlerden anlıyorsunuz. Kötü mü? Beğenmedim mi? Hayır; aksine bu sistemin gayet sık olduğunu düşünüyorum. Zaten bölmüler fazla karışık olmadığı için pusulaya veya haritaya ihtiyaç duymuyorsunuz; ayrıca, nereye gitmeliyinizi gösteren bir ok da size her an yardımcı oluyor.

Oyun içi ekran 10 üzerinden 10 veriyorum ancak oyuncunun genel görselliği bu tam notun üzerine gölge düşürecek cinste. İşin gerçeği, oyunu ilk açtığında, -hatta tam sürüm çıkmadan önce demoyu oynadığında- "Anam, bu ne? Böyle grafik mi olur; iy!" demiştim. "Belki tam süreme kadar biraz daha topalar grafikleri" dedim ama olmadı. Oyun, demodaki takoz grafiklerle geldi ve CoD4, Crysis gibi harikalardan sonra güdüklük gibi kaldı doğal olarak. Grafiklerdeki en büyük sıkıntı, çevredeki bütün nesnelerin, kaplamalar nedeniyle anımsızca parlayarak gerçekçilikten çok uzak ve detaydan yoksun olması. Özellikle, varilleri patlattıktan sonra etrafına saçılan parçalar o kadar komik görünüyor ki ilk okulda yaptığımız "çevre kirliğini anlatın" temali resimleri andırıyor.

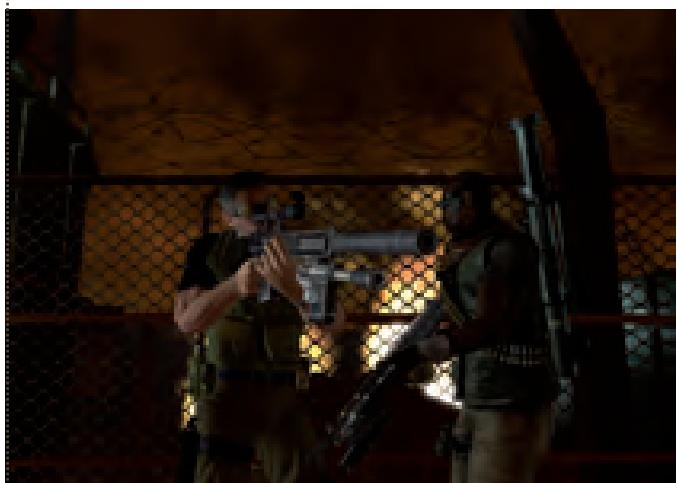
PERFORMANS REHBERİ

Conflict Denied Ops, başarılı ve akıcı grafiklere sahip olmasına karşın talep ettiği yüksek sistem özellikleriley dikkat çekiyor. Öncelikle, oyunu Shader Model 3.0 destekleyen bir ekran kartı ile oynayamayacağınızı belirtelim. Oyunun kağıt üstündeki minimum video belleği gereknimi ise 128 MB ancak buna kesinlikle inanmayın. Sisteminizde 256 MB belleğe sahip olan, Direct X 9.0c ve Shader Mo-

del 3.0 (Pixel / Vertex ve HW Transform & Lightning) destekli bir ekran kartı yoksa Denied Ops'u oynamayı unutabilirsiniz. Öte yandan, Intel Core 2 Duo ya da AMD Athlon 64 X2 ayarında bir işlemciniz ve en az 2 GB sistem belleğiniz yoksa oyun berbat bir halde çalışacaktır.

Oyunun desteklediği ekran kartları listesini aşağıdaki tabloda bulabilirsiniz:

MARKA	DESTEKLENEN EKRAN KARTI MODELLERİ									
	nVidia GeForce	6800	7300	7600	7800	7900	7950	8400	8500	8600
ATI Radeon	X1300	X1600	X1800	X1900	X2400	X2600	X2900			





Grafiklerdeki bu özensizliğin ve kalitesizliğin nedenini tam olarak saptayamadım fakat ne hikmetse ilk iki bölümü atlatmayı başardıktan sonra grafikler beni rahatsız etmemeye başladı. Sanıyorum ki dikkati düşmanları nasıl öldüreceğini yoğunlaştırdığım için görsel problemleri unuttum. Ancak bu, oyunun gürselliğinin diğer rakiplerine nazaran çok yetersiz olduğu gerçekini değiştirmiyor.

Kimi vurdum? Yoksa kimseyi vurmadım mı? > Şimdi bahsedeceğim sorun ise oyunun hem grafiklerine, hem fizik modellemesine, hem de vuruş hissiyatına dair: Diyelim ki biraz uzağınızda bir düşman siz indirmek için tetikte bekliyor ve siz de ona ateş ediyorsunuz. Eğer bir kurşun düşmanınızın kafasına denk gelmediye kurşunlarınızın ona isabet edip etmediğini kesinlikle anlayamıyzsunuz. Özellikle, Lincoln ile sniper tüfeğinin dürbünlüne geçiş yapıp atış yaptığınızda, kurşun düşmanın vücutundan isabet etse bile düşmanınız, hiç istifini bozmadan ve tepki vermeden karşınızda dikilmeye devam ediyor.

Her neyse, bu problemden söz etmeye son veriyorum zira devam edersem muhabbet sabaha kadar uzayabilir. Artık oynanış sisteme geçmenin sırası geldi. "Oynanış sistemi" denilince akla hemen iki ajanımızı hatırlamalı olduğumuz CDO'yu diğer FPS'lerden ayıran en büyük özellik, iki ana karakter arasında dilediğiniz an geçiş yapabilmeniz ve kontrol ettiğiniz karakterin diğer karakter tarafından sürekli koruma altında olması. Daha önce de belirttiğim gibi Lincoln ve Reggie yetenekleri bakımından birbirlerinden çok farklı. Bu yüzden bu iki ajan arasında yaptığınız geçişler oyun içerisinde stratejik önem taşıyor. Örneğin, Rwanda ve Tanker görevlerinde, çatışma yoğunlukla burnunuzun dibinde gerçekleştiği için sniper uzmanı Lincoln'u kullanmak pek mantıklı olmuyor. Bu bölgelerde Reggie ve makineli tüfek ile çok daha başarılı oluyorsunuz. Tabii ki bu bölgelerde Lincoln'e ihtiyaç duyduğumuz

FORUMLARDAN ALINTILAR

Bu oyunu sevenlerin, sevmeyenlere göre daha az sayıda olacağını tahmin ediyordum. Forumlara bakılırsa bu tahminimde yanıldım. (Alıntılar IGN'in sitesinden yapılmıştır.)

- Oyunun grafikleri gerçeken çağın gerisinde ve tek kişilik mode da pek iyi sayılmasa fakat oyunu zor bir seviyede ve co-op modunda bir arkadaşınızla beraber oynarsanız emin olun çok zevk alacaksınız. Belki EA'nın Army of Two isimli oyunu daha iyi bir iş çıkartacak bu konuda ama Eidos ve Pivotal Games de co-op modunda iyi iş çıkarmış. (elger13)
- Bu oyunu nasıl piyasaya sürdüklerini anlamıyorum? CoD4, Halo 3 gibi oyular piyasadaki frontlines, Army of Two ve Battlefield: Bad Company gibi oyular yoldayken CDO'nun hiç şansı yok. (Afterthoughts)
- Herhalde herkes şaka yapıyor olmalı. Şu ana kadar piyasaya çıkmış en iyi aksiyon oyuları Conflict: Vietnam ve Conflict: Global Terror'dür. İnsanlar belki online olarak oyuları oynamayı seviyorlar ama aynı ekranada yanınızda bir arkadaşınızla savaşmanın tadı差别. (scannuli)
- Pivotal Games ellişindeki serisi baturmaya meraklı olan oyun firmalarından biri sadece. Denied Ops ile alıştığımız "Conflict oynanış sistemi"ni terk ediyorlar ve daha kolay bir oynanışa geçiş yapıyorlar. Bu da "Çok sayıda iyi yapının olduğu bir piyasada yer edinmeye çalışmak" demek. Ancak, CDO ile bunu başarabileceklerini sanmıyorum. (fnogood)
- Demo içeren, grafikler içeren, oynanış içeren, online içeren ve hatta ses efektleri bile çok kötü. Bu oyun oynanmayı hak etmiyor. (SB_Destroyer475)

⇒ birçok farklı yöntem kullanabiliyorsunuz. Bu bölümde genelde Reggie'yi kullanmanız yararına olacaktır. Sıradan çatışma sahnelerinin ardından bir tank kullanmanız gerekecektir. Tankı kullanmak hiç zor değil fakat çok ağır hareket ettiği ve karşınıza art arda iki tane düşman tankı çıktıığı için dikkatli olmalısınız. Tankları ortadan kaldırıldıktan sonra, kurtarma helikopterinin gelmesini bekleyeceksiniz ve bu sırada çevredeki askerleri temizlemeniz istenecek. Bu noktada ise Lincoln'e geçiş yapmanızı tavsiye ediyorum zira düşmanların çoğu yakınına yaklaşmıyor.



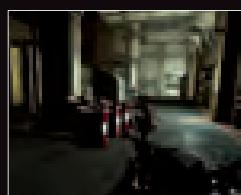
5. GÖREV - ATAK DIAMOND MINE

Bölümün başında heyecanlanıp ilerideki düşmanları vurmayın çünkü bu bölümde hiç ses çıkartmadan ilerleyerek görevi çok daha kolay bir şekilde bitirebilirsizsiniz. Tepenin aşağısında gördüğünüz Atongwe'yi vurmayın ve ilerleyip kapıdan çıkışmasını bekleyin. Çıktıktan sonra iki düşmanı vurun ve Atongwe'yi takip edin. Atongwe'nin ardından yavaşça ilerleyip Data Terminal'e kadar sizi fark etmeden ilerlemesini sağlayın. (Yani, önüne çıkan düşmanların işini ses çıkarmadan bitirin.) Terminal'e gelince gerekli verileri indirin ve yoluza devam edin. Birkaç çatışmadan sonra bir cama C4 koymaz gereken bir bölgeye varacaksınız. C4'ü koymak üstünde bomba yollayan düşmanı dikkat edin. Daha sonra Security Archive girişlerini patlatmanız istenecek; bu isteği okun gösterdiği cihazlara bomba atarak yerine getirebilirsizsiniz. Şimdi kapı açın ve dışarı çıksın. Bir HMG sabit makineli karşınıza çıkacak. Bunu kullanarak karşınızda düşmanları temizleyin ve ardından dışarı çıkarak sol tarafta kalan borulara C4 koymak kendinize geçiş yol açın. Bir süre ilerledikten sonra, büyük bir savaşın ortasına düşeceksiniz. Burada yapmanız gereken, ortadaki yapının üst kısmına çıkmak ve genelde çömelmiş bir vaziyette durup, Lincoln kontrolünüze dayeyen kurtarma helikopterinin gelişini tüm düşmanları sniper tüfeği ile temizlemek.



6. GÖREV - KOLYMA CASTLE

Sibirya'da geçen bu Orta Çağ esintili görevde, ilk önce, kale girişindeki kapıyı patlatmanız istenecek. Bunu yapmak için öncelikle kale kapısının sol tarafında kalan sniper'ı indirmek gerekiyor. Kale duvarlarındaki düşmanları da temizledikten sonra C4'ü yerleştirebilirsizsiniz. Yalnız bunu yaparken de kapının ardından düşmanlar gelecek; dikkatli olun. Bu bölümde sizi şartlıca bir durum var: Düşmanların hem önden, hem arkadan saldırıyor. Yani, daha önce geçtiğiniz bir yerden karşınıza tekrar düşman çıkabiliyor. Kapı açtıktan sonra, içeride Dr. Pessich'i korumanız istenecek. Doktoru korurken içeriye kapılardan askerler yağacak ve bu askerlerden bir tanesi de epey kuvvetli. Doktoru koruyun veya ölmesine izin verin; asıl yapmanız gereken şey askerleri temizledikten sonra bilgisayardan veri indirmek. Ardından, Nuclear Suitcase Bomb'ları etkisiz hale getiriyorsunuz. Esir alınan ajanları, "kapı açma düğmesi"ne basarak serbest bırakıktan sonra kalenin tepesine çıkmanız gerekiyor ve bunu yaparken de yine Reggie'ye ihtiyacınız oluyor. Reggie'yi kontrol edip sol duvara yaslanarak hızla yukarı çıksın; bu sırada önüne çıkan düşmanları da makineliyle tarayın. Yolun sonunda, iki adet füze rampasına C4 yerleştirmeniz gereken bir alan geleceksiniz. Burada, bölgedeki tek binadan size ateş açan askerlere dikkat ederek ilk C4'ü yerleştirin. İkinci bombayı yerleştirmeden hemen önce bir helikopter size saldırmaya başlayacak. Bu helikopteri düşürmek için az önce size ateş açan askerlerin bulunduğu binaya girin ve Reggie'nin roketatı ile helikopteri patlatın. Ardından ikinci C4'ü yerleştirin, bölgeye giren diğer askerleri temizlerin ve helikoptere binip oradan uzaklaşın.



7. GÖREV - CHEMICAL TANKER "THE AIDED"

İçinde bulunduğu dev bir tankeri korumanız gereken bu bölümde, Reggie ve Lincoln arasında sık sık geçiş yapmanız gerekiyor. Öncelikle, bölgede duran helikopterin gitmesini bekleyin çünkü bu bölümde de sessizce ilerleyip alarm devreye girmeden ilerlerseniz daha başarılı olursunuz. Helikopter gittikten sonra önüne çıkan düşmanları sessizce temizleyin ve iki rehinin başında duran iki askeri de seri bir şekilde öldürün. Bu sırada üçüncü bir düşman önüne fırlayacak; onu da hemen yere indirin. Hızlı olmalısınız zira düşmanlar hemen alarm paneline koşup ortağıaya kaldırılmaya çalışıyorlar. Rehineleri kurtardıktan sonra bir bombayı etkisiz hale getirmeniz istenecek. Bu işlemi de gerçekleştirdikten sonra sessizliğini muhafaza ederek karşınıza çıkan

⇒ anlar oluyor zira sizden metrelerce ötede üzerinize kurşun yağdırın düşmanlara karşı Reggie etkili olamıyor.

Oyunda, inventory sistemi bulunmuyor. Bu da demek oluyor ki yerden bir şeyler toplamayacağınız, kurşun biriktirmeyeceğiz ve dümdeğer ilerleyeceğiz. "Eğer yerden bir şey alamıysak, 'He aynı silahı kullanmaya mahkumuz' demektir bu; böyle şarlatanlık görmedim ben!" diyorsanız size bir fincan sıcak çikolata ikram edip sakin olmanızı rica ediyorum. Pivotal Games, düşündüğünüz gibi bir rezaletin ortaya çıkmaması için her bölümün sonunda, karakterlerin sahip oldukları silahların ve bombaların upgrade edilmesine olanak tanımış. Ancak, bu upgrade işlemi sizin isteğiniz veya seçimlerinizin doğrultusunda gelişmiyor;aksine hayatınızda görüp görebileceğiniz en otomatik sisteme gerçekleşiyor. Mesela, Lincoln'ün uzak mesafedeki düşmanlara göz açtırmayan sniper tüfeğine, bir bölümde geçmenizin şerefine pompalı tüfek eklentisi geliyor. Daha sonraki bölümlerde bu eklentiler, susturucu gibi diğer ekipmanlarla çesitleniyor. Aynı şekilde, Reggie de bölümleri başarıyla tamamladığında bir roketatarı kavuşup makineli tüfeği için etkili ve güçlü eklentilere sahip oluyor. Belki bu anlattıklarımınızı pek aymamış olabilir ancak toplamda üç silah ve birçok farklı bomba oyuncunun hiçbir bölümünde "Neden şu yerdeki

DÜNYAYA BEDEL İKİ AJAN



Lincoln Graves

Yaş: 47

Doğum yeri: Alaska

Özgeçmiş: Eski bir bahriyeli, eski bir Delta Force üyesi. Granada, Panama, Körfez Savaşı gibi bir sürü savaşta yer almış, kendini işine adamış olan bir asker. Amerika'nın Afganistan'a karşı savaşında da büyük bir yol oynuyor. Eski ortağı, Mazar-e-Sharif hapishanesindeki Taliban ayaklanmasında şehit olmuş. **Silah seçimi:** Bir adet sniper tüfeğiyle, kocaman bir orduyu durdurabilen Lincoln, silahına birçok eklenti takabiliyor. Pompalı tüfek eklentisiyle yakın dönütü de başarı yakalayabilen Lincoln, kamera eklentisiyle de duvarların yanından silahını çkartarak önündeki engelleri göreviliyor.

Hobileri: Silahına kızının adı olan "Jessie"yi vermek, düşmanlarını alnının ortasından vurmak, Reggie'nin esprilerine ruhsat tepkileri vermek.



Reggie Lang

Yaş: 28

Doğum yeri: Florida

Özgeçmiş: Her türlü sporda ve fiziksel aktivitede müthiş bir yeteneğe sahip olduğu için 11 Eylül saldırılarından sonra FBI'ya alınan Reggie'nin, SAD (Special Activities Division) için bıçılmış kaftan olmasına şartımmak lazımdır. Daha önce FBI için küçük görevler alan Reggie'nin SAD'deki ilk görevi, onu teröre karşı büyük bir savaşın içine sürüklüyor.

Silah seçimi: Reggie, minigun'lu andıran bir makineli tüfek ve bir roketatar ile Rambo'yu aratmayacak bir ateş gücüne sahip. Roketatarı yetmiyormuş gibi makinelisine de bir bomba fırlatıcısı takabiliyor.

Hobileri: Lincoln'e sataşmak, saçma sapan ve boş konuşmak, makineli tüfeğiyle etrafı dehşet saçmak.



AK-47'yi alıyorum?" diye hayatımda bir belirtmeliyim. Var olan silahlar fazlasıyla işimi gördü.

Silahlar işimi görüyor da peki ya cephe bitirse? Eğer kendinizi kaybedip göğe, yere, duvarlara ateş edip kurşunlarınızı hoşratça harcamazsanız cephaneniz kolay kolay bitmiyor. Tabii ki bu durum silahtan silah'a göre de değişiyor. Örneğin, sadece üç tane rokete sahip bir roketatarın cephanesi haliyle çubuk tükeniyor fakat bu bir sorun değil zira cephe kutuları hemen yardımımıza yetiyor. Bölümlerin birkaç noktasına yerleştirilmiş olan cephe kutularında, dilediğiniz zaman cephanenizi yenileyebiliyorsunuz. Özellikle bir helikopteri, tankı veya uçağı patlatmanız gereken bölümlerde -cephaneniz bittiğinde etrafa fellik fellik cephe aramamanız için - bu kutular hemen yanınızda yerleştirilmiş.

"Şşş, o tefi yere bırak!"> CDO, çoğunlukla günbur günbur ilerlediğiniz, düşmanlarınızın siz hemen fark ettiğinizde



"ÖLMEME İZİN VERME!"

Bir görevde başarısız olmanın ve oyunun sonlanması iki yolu var: Ya iki ajanınız birden yaralanıp yere düşecek ya da ajanlarından bir tanesi ona yardım etmenizi beklerken daha da ağır bir yara alıp ölecek. (Veya zamanında ona yetişemezsiz de ölebilir.) Eğer seçtiğiniz ajan yere düşerse onu hayatı döndürmek için "Tab" tuşuna basıp diğer ajana geçiş yapın ve bu ajanı kullanarak yerdeki ajanı hayatı döndürün. Geçiş yapmak istemezseniz "T" tuşunda basılı tutun ve diğer ajanın siz'i iyileştirmesi için çağrıda bulunun. Bahsettiğim son yöntemde diğer ajan "Yardıma koşayım" derken çatışmada şehit oluyor ve oyun sonlanıyor genellikle; aklınızda bulunsun.

aksiyona balıklama daldığınız bir oyun yapısına sahip olsa da oyunun bazı bölümleri sizin temkinli olmaya ve adım adım ilerlemeye mecbur bırakıyor. Fakat siz yine de bu bölümlerde bile haldır huldar düşmana saldırlabiliyorsunuz. İşin güzel tarafı ise oyunun gidişatı sizin oynayış stilinize göre değişkenlik gösteriyor. Mesela, bu bölümlerde eğer saklanarak, düşmanlarınıza görünmeden ilerlemeyi seçerseniz düşmanlarınız birbirleriyle konuşuyor ve nöbet saatlerinin bitmesini bekliyorlar. Şayet ki fark edilirseniz alarmlar çalışıyor ve tüm bölüm boyunca, tetikte bekleyen askerlerle karşılaşıyorsunuz ve işiniz zorlaşıyor. "Ben zaten sessiz, sakin oynamayı sevmem; bring on the action dude!" gibi bir düşünceye sahipseniz bu konu hakkında bir kez daha düşünmenizi temenni ederim.



Bölümüleri gizliliğe dayalı bir şekilde tamamlamak hem oyunu hakaıyla oynadığınızı gösterir, hem de daha az çatışmaya girmenizi ve haliyle oyunda daha kolay ilerleme kaydetmenizi sağlar.

Kısaca özetlemek gerekirse Conflict: Denied Ops; Call of Duty 4, Crysis ve hatta Medal of Honor'la karşılaşıldığında öne çıkan, vasat bir yapım ama bu, oyunun müthiş sıkıcı veya oynamamayacak derecede kalitesiz olduğu anlamına gelmiyor. Sık FPS oyuncuları ve elindeki tüm oyuncuları bitirmiş olan aksiyon tutkunları Conflict: Denied Ops'tan zevk almayı bilecektir. Ajan Lincoln Graves ve Ajan Reggie Lang'ı yalnız bırakmayın; onların size ihtiyacı var. ☺

CONFLICT: DENIED OPS

ARTI İki farklı karakteri aynı anda kullanabilme olanağı; hızla adapte olunabilen, kolay oynanış sistemi

EKSİ İçer acısı grafikler, vuruş hissinin olmaması, ajanlar arasındaki geçiş mantığının sıradanlığı

YAPIM Pivotal Games
DAĞITIM Eidos Interactive

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360

WEB www.conflictdeniedops.com/uk

TÜRKİYE DAĞITICISI -

"İnsan değişik şeyler denemeli!" diye düşündürorum ve böfünüzü görüp yedi puan artıryorum. İki ajanı kontrol etmek ve aksiyon dozu yüksek bir FPS'de ter dökmek, -CoD4'ü oynamak kadar olmasa da- eğlenceli sayılır. Rest çekmeden önce bir kez daha düşünün.

♦ düşmanları tek tek temizleyin. Şimdi tüm yolu geri dönün ve makine dairesinin üst katına çıkıp iki farklı bilgisayar da kapatarak tankeri durdurun.



8. GÖREV - SALEM UNION SAWMILL

Nükleer bombaları bulup getirmeniz gereken bu görev, diğer görevlerden biraz farklı. Bölümün başında elinizdeki silahı gizlemeniz ve okla gösterilen düşmanları "çaktırmadan" öldürmeniz gerekiyor. Bunu

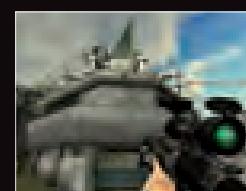
başardıktan sonra -silahlarınızı silah kutusundan alarak- kapıyı açıyor ve büyük bir çatışmaya giriyorsunuz. Paul Foley adındaki askeri kurtardıktan sonra nükleer bombaları buluyor ve bulunduğu noktadan başlangıç noktasına geri dönüyorsunuz. Bu sırada, bölgeye atılan bombalara da dikkat etmeniz lazım. Kurtarma helikopterin bulunduğu bölge ulaşmaya çalışırken karşınıza bir düşman cipi çıkacak; bu cipi Reggie'nin roketatıyla ortadan kaldırabilirsiniz. Helikoptere binmeden hemen önce, bir başka helikopterin saldırısına uğrayacaksınız fakat bu defa işiniz zor çünkü bu helikopter daha önce karşınıza çıkanlara nazaran daha hızlı ve güçlü. Onu indirmenin en etkili yöntemi, hareket rotasını saptayıp size en çok yaklaştığı noktada roketi üzerine yollamak. Eğer bu sırada cephaneniz biterse helikopterinizin hemen yanındaki cepheke kutusuna başvurabilirsiniz.



9. GÖREV - PETRO-NAVIERA REFINERY

Rafineriye yapılacak olan sabotajı önlemeye çalıştığımız bu bölüm, oyunun sonlarına gelmiş olmanızra rağmen bir hayli kolay. İlk olarak, bulunduğu bölgenin aşağısında kalan varilleri patlatıp işinizi kolaylaştırın.

Ardından, -sizden istenildiği gibi- jeneratörü çalıştırın. Alev ayan rafinerinin bir bölgesini söndürmek için ilerlerken yoğun bir çatışmaya gireceksiniz ve sonunda yanğını söndürebileceğiniz paneli bulacaksınız. Bu işlemin ardından bir takım pompaları kapatmanız isteniyor ve pompaların bulunduğu bölgeye giderken yine şiddetli bir çatışmanın içine düşeceksiniz. Dört pompa da kapattıktan hemen sonra depoya ilerleyin ve buradaki düşmanları temizleyerek bölümü tamamlayın.



10. GÖREV - MILITARY COMMAND BASE

Artık oyunun sonuna geldik; bu bölümde, Ramirez'i bulup adepte teslim etmeniz gerekiyor. Gece görüşünüz yardımcıyla uzun bir süre boyunca merdiven inmenin gereken bir bölgeye geleceksiniz.

Merdivenlerden inerken son derece dikkatli olmalı ve merdivenlerin sonundaki tankı, o sizi görmeden patlatmalısınız. Bu işi hallettikten sonra Ramirez'in elit askerleriyle savaşacaksınız ve nihayetinde bir helikopter gelip Comm. Center'i patlatacak. Ardından Comm. Center'in içine girip kimyasal bombayı etkisiz hale getireceksiniz ve oyunun en zor bölümünde geçeceksiniz. Bu en zor kısımda, içeriye ölümcül bir gaz veren sistemi durdurmak ve bu sırada altı tane elit askeri öldürmek zorundasınız. Askerleri temizleyip gazi kapattıktan sonra yukarı çıkmak ve kapı açıldığı an üstünde çullanın üç elit askerin içabına bakın. Bu noktada kendinizi öyle bir bölgede bulacaksınız ki hemen üzerindeki cam panel patlayacak ve içeriye -halatlarla- düşman askeri yağacak. Burada, Lincoln'u aşağıda bırakın; Reggie'yi kontrolünüz altına alarak yukarı çıkmak ve arkaya geçin. (Eğer böyle yapmazsanız çok acı çekersiniz.) Tüm düşmanları temizledikten sonra dışarı çıkacaksınız. Hemen kendinizi dışarı atmayın çünkü Ramirez'i iki makineli, bir tank ve bolca asker koruyor olacak.

Aşağıdaki çıkış noktasında biraz oyalandıktan ve ilerideki askerlerin bir kısmını temizledikten sonra yukarı çıkmak ve takviye birliklerin gelmesini bekleyin. Takviye geldikten sonra Reggie'yi alıp (Lincoln yukarıda kalsın.) sol kanattan ilerleyerek Ramirez'in arında olduğu kapıya gelin. Bu sırada bir tank gelecek ve eğer sizi görmediye takviye birliklerin olduğu bölgeye saldırılacak. Tankın altında iki roketlik canı var ancak ilk roket atışından sonra sizin farkınıza varması maalesef başınıza bela açacak. Bu yüzden, ilk roket atışından sonra yere yatin ve hemen ardından, hızla ayağa kalkıp ikinci roketi de gönderin. Son olarak, Lincoln'yu yanınızda çağırıp kapıya patlayıcı yerlestirmesini sağlayın; içeri girip Ramirez'in askerlerini öldürün ve köşeye sıkılmış olan Ramirez'i tutuklayın. Tebrikler; oyunu bitirdiniz! ☺



123

17

SHADOWGROUNDS SURVIVOR



İstila ede ede bitiremediniz şu dünyayı!

Alternatif
O kadar fazlalar ki ne yapacağımı bilmiyorum. Cephanem hızla azalıyor, azaldıkça nefretim artıyor. Dünyamızı onlara teslim etmemi hazmedemiyorum. İnsanlığın son umudu olan New Atlantis'e



SACRED

Düşündüm, taşındım; bu oyuna benzenen tek oyunun Assault Heroes olduğuna karar verdim. (DVD'de oyunun demo'sunu bulabilirsiniz.) Ancak Assault Heroes henüz piyasaya çıkmadığından size "Sacred yolları" gözüküyor.

varısam belki bir şeyler değiştirebilirim. Hızlı hareket etmeliyim ve dikkatli olmalıyım. Kaybedecek bir saniye bile yok fakat yaratıklar, o kadar fazlalar ki..."

Luke Giffords'ı dinlediniz. Fark ettiğiniz üzere Luke'un başı belada; birtakım yaratıklar onu kovalıyor, o da elindeki silahlara tepkisini belli etmeye çalışıyor. Kendisinin bir çıkmazda olduğu gün gibi ortada sevgili okurlar. Ben olsam mezarnı kazmıştım bile. Şimdi de Bruno Lastmann'ı dinleyelim: "Sıcak, çok sıcak olmalı! Her yer yanmalı! Alevler içinde kalmalı tüm dünya, HAHAHAH! Ateş püskürtüm yanında olmadığından kendimi çok acız hissediyorum. Hey, bunu nereden biliyor olabilirim ki?! Silahımı hiç yanından ayırmadım ki! Efendim? 'Yaratıklar' mı? HAHAHA! Kızartılmayı bekleyen Tayland çekirgelerinden farksızlar! Hepsini yakacağım! Evet, evet; hepsini... Bunu yapmaliyım; tüm dünya alevler içinde kalmalı! Hirs, tırs!"

Bruno'nun akl sağlığının yerinde olmadığını anlamış olmalısınız. Kendisi biraz çatlak fakat insanoğlunun son umutlarından biri -ve biraz da güclü- olduğu için onu sevmemiz gerekiyor. Kendisi, boş zamanlarında ateş püskürtüsünün yağı tanklarını içerek kafayı buluyor ve sağa - sola saldırarak çevresindekilere korku salıyor. O da bir insan.

"Kadın olduğum için evde oturup ipek - ibrişim kullanarak oya mı işlemem gerekiyor? Ben de bu savaşta yer alıyo ve her

ne kadar biraz önce tanıttığınız iki odundan daha narın olsam da iyi iş çıkarıyorum. Neyse... Soğuk, böbreklerime kadar işledi. Silah resmen elime yapıştı ama savaşmalıyorum ve o haşarelere hadlerini bildirmiyorum! Aksi halde aileme vermiş olduğum sözü yerine getiremem ve amaçsız kalıram."

"Uzayı düşmanı" Isabel Larose'un bu sözleri sizi de etkile-

"EVLADIM BU MECH'İN EVDE NE İŞİ VAR?!"

Oyunun sonlarına doğru bir Mech'e biniyor ve düşmanlarınıza karşı avantaj sağlıyorsunuz. Tabii ki Mech'i doğru bir şekilde kullanabilirsiniz...

Mech'in en önemli avantajı, sınırsız cephaneye sahip olması. Üst kısmı kendi eksenin etrafında dönen biriken, alt kısmı üst kısımdan bağımsız bir şekilde hareket edebiliyor (aynı bir tank gibi). Mech'e bindikten sonra, cephaneden tasarruf etmek için kesik kesik atış etmeyin. Zira dayanıklı olmasına karşın, yoğun düşman saldırılara karşı Mech'in savunması bir anda çökebilir. Buna engel olmak ve Mech'i en etkili şekilde kullanmak için parmağınızı mouse'un "atış" tuşundan çekmeyin ve düşmanları, yanına yaklaştırmadan yok etmeye çalışın. Çevrenizi saran düşmanların tamamını ise -mouse'un sağ tuşıyla- özel saldırınızı kullanarak yok edebilirsiniz.

LUKE İLE 6 ADIMDA BEYİN KIZARTMA



1

Önce düşmanın tepesine tırmanıyor...



2

Önce düşmanın tepesine tırmanıyoruz...



3

...Bu sırada düşman, bizi üzerinden atmaya çalışıyor fakat yılmıyor...



4

...Tipki bir sörf tahtasının üzerindeymiş gibi düşmanın tepesindeyken ayağa kalkıyoruz...



5

...Silahımızı beynine dayayarak ateşliyoruz...



6

...Ve yaratığın üzerinden inerek yolumuza devam ediyoruz; işlem tamam! (Bu arada; Luke tüm bu hareketleri tek tuşla yapıyor.)

medi mi? Ailesi hakkında anlatıklarının külliyen yalan olduğunu bir yana bırakacak olursak kendisini "bir iş kadını" olarak nitelendirebiliriz. Ciddiyetini her an korumayı bilen ve uzaylılara karşı da bu "cool" tavrını koruyan Isabel'ı alkışlıyor ve kendisini uğurluyoruz.

Bu üç savaşçıyı bir araya getiren en önemli etken, elbette ki uzaylıları dünyayı istila etmiş olmaları (yıl 2096). Bir diğer etken ise Frozenbyte'in böyle buyurmuş olması. Yapımcı her şeyi yapmış ve oyunu önmüze sunmuş; bize oynamak düster.

Demin üzüyordum, şimdiyse... Üç farklı karaktere sahibiz diye bu karakterler arasında istediğimiz geçiş yapabileceğimizi sanıyorsanız, yanlışsınız; karakterler, senaryonun gidişatına bağlı olarak kontrolünüze bırakılır. Diablo'yu ve Crusader'ı hatırlatan Shadowgrounds Survivor'ın "aksiyon" türünde dahil olduğunu söyleyebiliriz. Bahsi geçen karakterlerden Luke, 100 sağlık puanıyla oyuna başlıyor ve taşıdığı makineli tüfek - roketatar ile son derece dengeli bir

profil çiziyor. Bruno; ateş püskürtücüsü, minigün'ü ve pompalı tüfeği ile tam bir tankı andırıyor. Kendisinin sağlık puanı 125. Garibim Isabel ise 75 sağlık puanıyla oyuna giriş yapıyor. (Bu puanı en kısa sürede artırmaya çalışın.) Isabel'in favori silahı, Plasma Gun. (Oyunun sonlarına doğru elde edeceğiniz bu silahın oldukça kullanışlı olduğunu söyleyebiliriz.) Isabel ile başarılı olmanın formülü, upgrade puanlarını onun tabancasına harcamak ve özel saldırısını dikkatli bir şekilde kullanmak.

Başlarda bir hayli sıkıcı olan Shadowrounds; sonraları üstüne yaratıkların yağmaya başlamasıyla eğlenceli bir hal alıyor. Bruno ile yaratıkları yakıyor, Luke ile onları patlatıyor ve Isabel ile... Ee, kaçışorsunuz! (Isabel, dört yaratıkın fazlasını kaldırıyor.) Anlayacağınız, sürekli olarak yaratık örümceği. Mouse ve klavye ile kontrol ettigimiz karakterlerimiz ile sürekli olarak ateş ediyor, kaçıyor ve yine ateş ediyoruz. (Çoğu zaman da karanlık ortamlarda bulunduğuğumuz için el fenerimizi sık sık kullanmamız gerekiyor.) Bu sırada, Ageia

PhysX'in ve oyun motorunun oyuna sağladığı katkıya hayran kalıyor ve cisimlerin saşa - sola savrulmasına bakakalıyor. Ageia'nın sağladığı fizik desteğinin yanı sıra oyunun işıklandırmaları da takdire şayan, çok beğendim; grafik departmanını toptan kutluyorum!

Yeni silahlar, yeni dostluklar Peki bizi, silahlarımı kuşanarak sürekli olarak yaratık öldürmeye iten neden ne? Bu oyunu neden oynayalım? Öncelikle, grup halinde karşınıza çıkan yaratıkları bir bir yere indirmekten enteresan bir zevki alıyzsunuz; bir kez bulaştıktan sonra bu işi bırakamıyzsunuz. İkincisi, oyunun içeriği RPG unsurları sayesinde karakteriniz seviye atlıyor ve bulduğu parçalarla silahlarını geliştiriyor. Bu da güçlenmenizi ve ileriki böümlerde karşınıza çıkan yaratıkları farklı şekillerde öldürmenizi sağlıyor. Nasıl ki "uzay" temali bir shoot'em up oyununda tonlarca uzay gemisini alt ettiğimiz zaman mutlu olyoursak Shadowgrounds'ta da aynı şeyi yaşıyoruz.

Elbette ki oyun eksiklere sahip ama bunların çoğu ufak - tekel. Sadece, gözüme takılan en büyük hatadan bahsedeceğim: Oyun bir gecede bitiyor! Saçma, değil mi? Oyunu bitirince "Survival Mode" böümleri açıldı açılmasına ama bu böümler, derdime derman olmadı. "Ne güzel, taret kullanıyorum" ya da "Yaşasın, Plasma Gun buldum" diye sevinirken oyun bir anda bitiverdi. Üstelik, oyun boyunca sadece bir defa öldüm. Yani Shadowgrounds, fazlaıyla kolay bir yapıp. (Bu da diğer eksisi olsa gerek.) Frozenbyte bu oyunla çok uğraşmak mı istememiş, "Zaten oyun topu 20\$; bu kadar yeter" mi demiş, ne yapmış; bilemiyorum. Ama ben anlamam, bir devam oyunu isteyim; hem de hemen!

1892

yaratık

Üşenmedim, saydım; oyun boyunca tam 1892 yaratık öldürmüştüm.

3

karakter

Üşenmedim, oynadım; tam üç karakteri kontrol etmişim. Keşke daha fazla olsayıdı...

2096

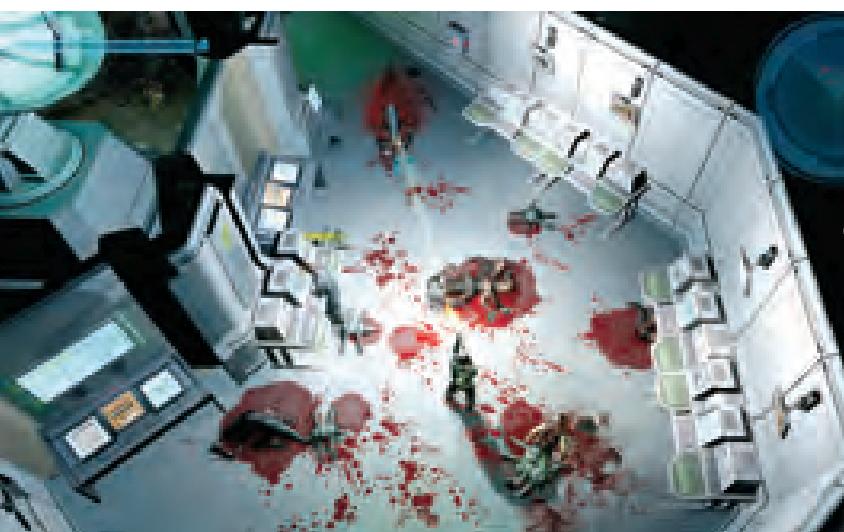
yılı

Anlıyoruz ki 2096 yılında dünya, küresel ısınma ya da nükleer felaketler ile değil; uzaylıların istila etmesi ile yok olacak. "Pes" diyorum! (Pes 2096)

6

saat

Oyunu bitirmeniz için gereken ortalama süre.



SHADOWGROUNDS SURVIVOR

ARTI Eğlenceli oynanış sistemi, RPG unsurları, işıklandırmalar

YAPIM Frozenbyte

DAĞITIM Meridian4

TÜR Aksiyon

DIĞER PLATFORMLAR -

WEB www.shadowgroundsgame.com/survivor

TÜRKİYE DAĞITICI -

EKSİ Kısa oyun süresi, kolay olması

"Bu gece ne izleyecek film bulabildim, ne de sevgilim telefonuma cevap veriyor; ne yapacağım?" cümlesi kurduğunuz anda bir uzayı, eline Shadowgrounds Survivor kutusunu belirebilir; "Uyarmadı" demeyin!

7.9

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



SINS OF A SOLAR EMPIRE

Bir galaksi dolusu uzay gemisi, bir torba dolusu gezegen...



K apatanın seyir defteri
Kayıt tarihi: 18 Eylül 2477

Yatıyorum, kalkıyorum, yatıyorum, kalkıyorum; hep aynı yerdeyiz! Kaç gün oldu? Ne günü; ay oldu, ay! Burada çakıldı, kalkıldı; sevgili generalin (Bu kişiyi siz canlandıriyorsunuz. (Bu cümleyi deftere ben yazmadım! - Kaptan)) bir karar verip bizi herhangi bir yere yönlendirmesini bekliyoruz. O hala ele geçirdiği gezegenleri kalkındırmakla uğraşıyor; bizse burada tavla atıp duruyoruz. Biraz önce, yanındaki

TASARLA, KAYDET, OYNA

Diyelim ki tüm haritaları tamamladınız ve artık, Türk ordularına komuta edecek kadar çok bilgi birikimine sahip olduğunuzu düşünüyorsunuz. (Kimsiniz acaba?) O zaman sizi "harita editörü" tarafına alalım.

Harita editörü, hem tek kişilik, hem de multiplayer oyun için harita tasarlamanıza olanak tanıyor. Oyun kurallarını belirledikten sonra, haritayı kaydedip arkadaşlarınızla savaşın ortasına atlıyorsunuz.

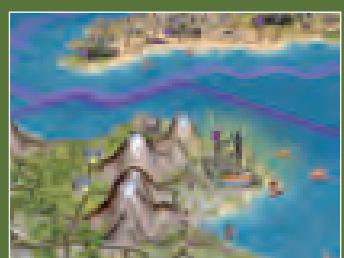
kızı inme indi; ilgilenen yok, yardım eden yok. Resmen kaderimize terk edildik! Hatta sıkıntından insanlar evlenmeye başladı. Hazır kaptan da buldular. Eh, bir uzay gemisi olsa da bu da gemi sayılır; evleniyorlar. Ne kadar daha sabredebileceğini bilmiyorum defter. Şimdilik bu kadar! Bye!

29 Eylül 2477> Trade Emergency Coalition'ın (TEC) bir çalışanı olarak daha iyisini hak ettiğime inanıyorum, sonunda birileri sesimi duydular; general bizi, büyük bir görev için galaksinin diğer ucuna yolluyor ama asırlardır aynı gemide ve aynı noktada yaşadığım dan mesafeyi dert edecek değilim.

Bu yeni görevi tamamlamak için üç kez "phase jump" yapacak, yanı ışık hızına geçiş yapacak ve bulduğumuz bölgeden yüzlerce ışık yılı uzakta yer alan bir çöl gezegenini himayemiz altına alacağız. Generalden gelen bilgilere göre bu gezegen, Vasari irkının, yanı bulduğumuz güneş sistemindeki tek düşmanımız olan irkin önemli geçim kaynaklarından bir tanesi. Eğer bu gezegeni ele geçirirsek, hem sistemimize yeni bir gelir kapısı eklemiş olacak, hem de Vasari'ye büyük bir darbe vuracağız. General, Advent irki ile anlaşmaya vardıklarını ve Vasari ile olanavaşlarında bize yardım edeceklerini açıkladı. Bu sevindirici bir haber fakat ben, Advent'e güvenmiyorum; bizi her an sırtımızdan bıçaklayabiliriz.

33 Eylül 2477> Hayır, yanlış yazmadım; hala Dünya takvimini kullanıyoruz ve Dünya'nın dönüş hızı yavaşlığı için günler uzadı. Aylar da söyle... Neyse, asıl mevzu, "çöl gezegeni" Thuari'ye varmış olmamız. Gezegene varmamızla düşman kuvvetleriyle çatışmamız bir oldu. Her ne kadar bölgede çok fazla Vasari kuvveti olmasa da gemiyle Thuari'ye bomba yağdırılmaya başladığında büyük ihtimalle yer - gök Vasari savaşçılıyla dolacak. Korkum yok çünkü tam iki tane daha Capital Ship'e, yani en güçlü uzay gemilerine sahibiz. Buna Cruiser ile Frigate'i de ekleyince ortaya mükemmel bir işgal gücü çıkıyor. Savulun Vasari; TEC geliyor! Her neyse, sakin olmalıyım; generalin emirlerini dinlemeli ve o gezegeni ele geçirmeliyim! Aslına bakarsanız, generalin de yapabileceği

alternatif



CIVILIZATION IV

Her PC sahibi, hayatının bir bölümünde mutlaka Civilization'a bulaşmıştır. Bazıları halen hayatlarını bu oyunun içinde sürdürürken, bazılarıysa uzaya açılıp SoaSE'de alırlar soluğu. Yine de Civilization'ın yeri başkadır, unutulmazdır...

pek bir şey yok; çoğu gemi, karşısına çıkan düşman gemilerine otomatik olarak ateş açıyor. Generalin sadice Capital Ship'lerin özel silahları üzerinde kontrolü var ama bu silahların da otomatikçe bağlanmasını sağladığı zaman sadece hangi düşman gemisine, kimin saldırısını gerektiği seçiyor. Yani, düşünüyorum da... General olmakvardi anasını satıyorum! Oturduğu yerden emirler yağıdırıyor ve yanlış bir komutunda heba



ARAŞTIRMA YAPALIM, YAPMAYANLARI UYARALIM



Sins of a Solar Empire 'savaş'ın ön planda olduğu bir oyundur ama bu demek değil ki gemi üretimi odaklı olup her şeyi bir kenara bırakabilirsiniz; aksine, araştırmalara göz gezdirmez ve ne zaman hangi araştırma-mayı yapacağınızı belirlemesiniz, oyunda başarılı olmanız mümkün değil. Diyelim ki Cruiser adındaki gemilerden üretmek istiyorsunuz; diğer strateji oyunlarında olduğu gibi bir 'Cruiser Fabrikası' üretip tüm Cruiser'lara sahip olamıyorsunuz. Farklı tipteki her Cruiser için farklı farklı araştırmalar yapmanız, farklı araştırmalar için gerekilen yapıları temin etmeniz ve araştırmaları tamamlamanız gerekiyor.

SoaSE, en az Master of Orion kadar fazla sayıda araştırma seçenekleri içerebildiğinden dikkatli ve detaylı bir planlama yapmaksızın oyunda başarıya ulaşmak zor; "Uyarmadı" demeyin.

olan biz oluyoruz. Çok yazık... Neyse ki her büyük savaştan önce kayıt alıyor da kötü bir şey olduğunda oyuna devam ede... Allah'ım, neler yazıyorum böyle?!

Hala 33 Eylül 2477> Gezegeni bombardımana tutmadan önce savunma platformlarını indirmemiz gerekiyordu; bunu, zorlu bir savaşın ardından başardık. Generalin en yakın gezegende takviye bir birlik bulundurması çok iše yaradı; Cruiser'ların sayısı azalmaya başladığında bu birlikler imdadımıza yetişti ve Vasari'nın sürpriz bir şekilde karımıza çıktıığı Capital Ship'i bu sayede ortadan kaldırabilirdik. Şimdi, bir yandan geriye kalan tek - tük Vasari savaş gemileriyle uğraşıyor, diğer yandan da metal ve kristal içeren göktaşlarının üstlerine kurulmuş olan rafinerileri ortadan kaldırıyoruz.

Birazdan, maden kaynakları bizim olacak. Gezegenin "TEC'e geçiş" işlemleri de tamamlanınca TEC, büyük bir zafer imza atacak. Generalin heyecanı yüzünden okunuyor. Hatta, kafamın içinde onun sesini duyuyor gibiyim.



12 Ekim 2477> Thuari, kendi kendini döndürmeye başlayan bir gezegenin korunmasından biz sorumluyduk; general, gezegeni işler hale getirene dek bayağı uğraştı. Önce gezegenin vergi gelir seviyesini artırdı, ardından "lojistik destek" seviyesini yukarıya çekti. Maalesef burada uzun bir süre daha bekleyeceğiz zira general, bu gezegeni almak için tüm kaynaklarını savaş gemilerine yatırıldı. Şimdiye kaynak rezervlerinin tekrar dolmasına bekliyor. Bu da yine bulunduğu murekkeb salacağımız anlamına geliyor.

Aslında suç generalde; bilim adamlarının araştırmalarına biraz ilgi gösterseydi ve "araştırma ağı"na biraz dikkatli baksayıdı, kaynak üretimi hızlandırılarak araştırmaları çoktan devreye sokmuş olabilirdi. Ama yok, gitti; neyi var, neyi yok, gemi gelişimine yatırıldı! Gerci Thuari savaşını kazanmamazı da bu sağladı ama insan çok yönlü olmalı. Mesela, şu an Advent bize sırtını dönüp tüm filosunu ana gezegenimize yollasa, yok olup gideriz. Tam 12 farklı gezegene komuta ederek güneş sistemindeki en büyük güç sahib olduğunu düşünüyor olabilir general ama elindeki gezegenleri birkaç planlı saldırısı sonucunda kaybetmesi işten değil.

18 Ekim 2477> Ama ben söylemiştim; "Advent'e güven olmaz" demiştim. Hayır, direkt bize saldırımadılar ama düşmanlıklarını belli edecek bir hareket yapıp başımıza ödül koydular. Evet, koskoca TEC'i ortadan kaldırıra bir ton para verecekler, doğru. Bunu kim mi yapacak? Tabii ki güneş sisteminin bir bölümünü ele geçirmiş olan korsanlar! "Korsan" deyip geçmemek lazım; ellerinde ise o kadar büyük bir güç var ki Vasari bile onlardan çekiniyor. Bölgelerine girip onları haritadan silmek de delilik; hem ellerindeki savunma platformları çok güçlü, hem de sayısı tüm güneş sisteminde yer alan üç irkin savunma silahlarının sayısından fazla. Sahip oldukları gemilerden bahsetmiyorum bile... Valla artık general - meneral dinlemem; bu savaştan çekiliyorum, hiç uğraşamam! Kendine başka kaptan arası! Capital Ship'imi de ona hediye ediyorum! Zaten büyük ihtimalle birkaç dakika içinde yok olacak! Seni özleyeceğim defter; esen kal! ☺

3

irk
Her ne kadar ürettiği gemiler ve binalar birbirlerinin kopyaları olsa da; TEC, Advent ve Vasari adındaki bu üç ırk, sahip olduğu özellikler açısından farklılıklar gösteriyor.

74

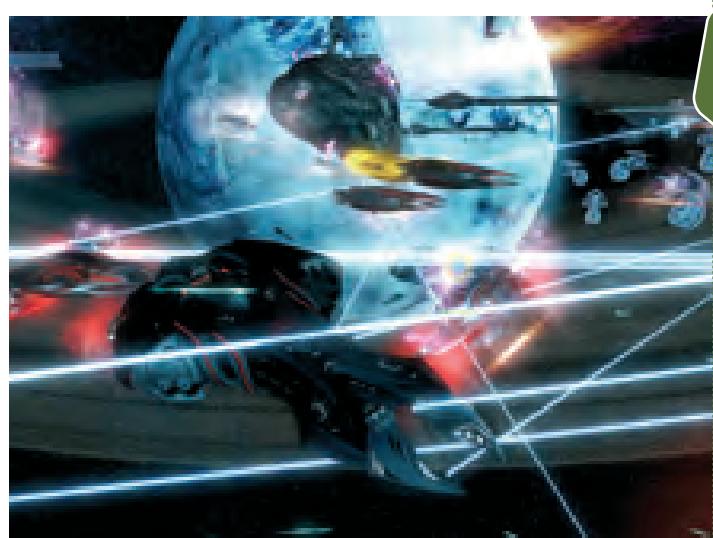
gemî
Bazen bir bakiyorsunuz, büyük bir filo yanaşmış gezegeninize; işte o anda, pilimi - pirtinizi toplayıp galaksiyi terk edesiniz geliyor.

14

saat
Tek bir bölüm için 14 saat harcanır mı? Bu, SoaSE için çok normal bir durum.

80

başlık
"Hangi araştırmayı yapım?", "Hangi araştırma ne işe yarıyor" derken, arkada planda gezegenlerinizden birini kuşatma altına alıyoysalar. Araştırma ağı o kadar geniş ki...



SINS OF A SOLAR EMPIRE

ARTI Seçimlere göre değişen oyun mekaniği, devasa oyun alanı, dengeli sınırlar, geniş "araştırma" sistemi

YAPIM Ironclad Games
DAĞITIM Stardock
TÜRK STRATEJİ
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.sinsofasolarempire.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

EKSİ Oyunların uzun süremesi; birçok farklı kriter (kaynak toplama, diplomasi) söz konusumasına rağmen kazananın yalnızca filo büyüklüğüne göre belirlenmesi

Master of Orion 3'ün beni alıp bu diyar- dan götürmesini beklerken nasıl yere çakıldığımı hatırlıyorum da... Sonra adını dahi duymadığım SoaSE'nin beni nasıl içine çektiğine hayret ediyorum.

8,3

MİNIMUM 1,8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Çift Çekirdekli İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



PIRATES OF THE BURNING SEA

Yelkenleri fora edip "Getirin o ufkı bana!" demenin zamanı gelmiştir

Sayı, ülkemizdeki MMORPG'cilerin büyük bir kısmı gibi uzun zamandır World of Warcraft oynuyorsanız artık sıkılmaya başlamış olmalısınız. Son zamanlarda, sadece bir "oyun" olmaktan çırpı adeta monoton bir "iş"e dönüşmeye başlayan WoW'da her gün aynı şeyi tekrarlamak, kendinize "iyi de bu bir oyun; keyif alırmam gerekmey mi?" gibi soruları sordurabilir. Neysé ki Sony ve Flying Lab Software, Pirates of the Burning Sea ile imdadımıza yetişti. İki firma, Pirates of the Burning Sea (PotBS) ile biz gariban online oyuncularını, Elf, Ork, fantezi döngüsünden öteye görmemekle kalmıyor, artık tam gün mesaiye dönmüş olan MMORPG dünyasına yepyeni bir kan getiriyor.

Yo ho ho ho...> 1700'lerin Karayıpleri'nde geçen PotBS'de, fantastik öğeler tümüyle bir kenara bırakılmış ve oyun; ayağı yere basan, gerçekçi bir arka plan üzerine oturtulmuş:



115

"Bu oyun, devasa bir Sid Meier's Pirates! olacak" demişiz, Pirates of the Burning Sea için bundan yaklaşıklık olarak iki yıl önce. Haklıymışız..."

A J A N D A

1701 - 1714 yılları arasında süren ve bir ekse- ninde Fransız - İspanyol birliğinin, diğerinde ise Ingiltere - Hollanda ittifakının olduğu savaş henüz sona ermiştir. Barış antlaşması imzalanırken - o dönemde adet olduğu üzere - tüm adalar savaş öncesiındaki eski sahiplerine geri verilmiş ve Karayıplere yeni bir barış dönemi hüküm sürmeye başlamıştır. 1720 yılına gelindiğinde ise barış antlaşması unutulmaya yüz tutmuş ve dört ülke yine birbirinin kuyusunu kazmaya başlamıştır. Biz de oyuna aşağı-yukarı bu tarihlerde başlıyoruz. İngiliz, İspanyol, Fransız ya da Korsanlar gibi ırk seçeneklerinin arasından (Hollandalılar sadece NPC'lerden oluşuyor, Korsanlar ise bir millet olarak sunuluyor.) birini seçerek oyuna ilk adımıuzu atıyoruz. Eğer İngiliz, İspanyol ya da Fransız irklerinden birini seçerseniz, karşınıza tercih edebileceğiniz üç meslek grubu çıkarıyor: Bir Bahriye Subayı (Naval Officer) olarak ülkenizin sunacına en iyi gemi ve silahlara görevden görevde koşup korsan avlayabilir; bir Tüccar (Free-Trader) olarak para neredeyse rüzgarın sizi oraya götürmesini sağlayabilir ya da bir Privateer (Ülke izniyle düşman ülke ve korsan gemilerini paralı askerlere verilen isim.) olarak korsan avlayıp boş vakitlerinizde ticarete soyunabilsiniz. Eğer ki bu ülkelerde sundukları iş imkanlarını gözünüz tutmazsa seçebileceğiniz bir yol daha var: Korsanlara

katılıp ee... Şey... Korsan olabilirsiniz!

A pirate's life for me!> XVIII. yüzyılın Karayıpleri'ni, o dönemdeki haliyle -aynen-görübeldiğimiz oyunda, her biri birbirinden farklı toplam 80 liman bulunuyor ve bu limanların hepsi tek bir ülkenin kontrolünde. (Bir sayın bakalım; WoW'da kaç şehir var?) Oyunun başlangıcında her ülke başına düşen üç adet liman ise yeni oyuncuları koruyacak olan Newbie Zone'u oluşturuyor. Bu bölgedeki görevlerin kolay olması, oyuncunun ilk bölgelerinin PvP'ye kapalı bir oynanış sahip olmasına neden oluyor. Böylece düşük seviyedeki oyuncuların ezilmelerinin de önüne geçilmiş oluyor. Geriye kalan 68 limanda ise oyuncular arasındaki mücadele almış başını gidiyor. Limanlar, oyuncular tarafından ele geçirilebilir durumda olduğundan bu bölgelerde yoğun PvP mücadeleleri yaşanıyor. Liman ele geçirme sistemi "Atla gemiye, bas limanı" mantığıyla işlemiyor. PotBS'nin liman ele geçirme sistemi, oyuncuya mantıklı düşünmeye ve strateji kurmaya yonelten, ittifak kurmayı gereklili kılan karmaşık bir yapıya sahip. Düşman ülkelerin limanları doğrudan saldırıyla ele geçirilemiyor. Öncelikle, limanı ekonomik yönünden vurmak gerekiyor. Tüccarlar, düşman limana sizin ülkenizin mallarını yönlendirmeye başlayıp (Bunu NPC'ler değil,

oyuncular yapıyor.) o limanı ekonomik açıdan zora sokuyorlar. Bu sayede üretim azalıyor ve halkın refahı gitgide düşmeye başlıyor. Ülkenizin kaptanları da o liman etrafında görevlere çıkarak, liman trafiğini ve ticareti iyice baltalayıp, bölgeyi "Kargaşa Durumu"na (State of Unrest) sokuyorlar. Bu noktadan sonra liman, Korsan halkı için PvP'ye açık bir bölge haline geliyor. Ardından korsanlar bu bölgede istedikleri gemye saldırmaya hakkına kavuşuyorlar. Bu saldırılarda devam ettikçe limanın durumu iyice kötüye gidiyor ve bu sefer liman "Münakaşa Durumu"na (State of Contention) giriyor. Bu noktada liman her türlü saldırı ve ele geçirme girişimine açık bir hale geliyor. Bu durumda, eğer limana sahip olan ülke oyuncuları limanı başarıyla savunurlarsa liman onlarda kalyor; şayet saldırıcı ülke kazanırsa liman o ülkenin eline geçirilecektir ve ekonomi yeniden dengeli bir hale geliyor. Dört ülkenin de amacı hemen hemen bütün limanları ele geçirmek. Bu durumla karşılaşıldığında ise bir barış antlaşması imzalanıyor ve adalar eski sahiplerine geri veriliyor. Kazanan taraf özel binalar, özel eşyalar gibi ödüller kazanırken, kaybeden taraf da bir dahaki savaşta kendini daha iyi savunabilsin diye savunma ve toplanmaya yönelik ödüller kazanıyor. Böylece bir amaç doğrultusunda ilerleyen, uzun soluklu bir mücadele ortamı sağlanmış olu-



alternatif



WORLD OF WARCRFT

PotBS kadar zengin bir içeriye ve derin bir oynanış sahip olmasa da 10 milyon insan hala bu oyunu oynamaya devam ediyor. İsmini oyun tarihine altın harflerle kazanan WoW

yor. Tek bir limanı bile ele geçirmenin -gerçek zamanda- birkaç gün alabildiğini düşünecek olursak, bir tarafın kesin zaferiyle sonuçlanacak büyük bir savaşın ne kadar sürebileceğini siz hesaplayın artık.

Arrrr... Me hearties!> Oyunun karakter yaratma seçenekleri de günümüzde çok az oyunda görebildiğimiz bir çeşitlilik sunuyor. Saç tipi, ten rengi, göz rengi, boy gibi onlarca fiziksel özelliğin yanı sıra ceket, gömlek, kemer ve çorap gibi detaylı bir giyim paleti de bizlerin bekliyor. Karakterinizin küpesi ve göz peçine kadar hemen her şeyini kendiniz seçiyorsunuz. Bunlara bir de her ülkenin farklı giyim tarzına sahip olmasını ve sevginizin kıyasılarının ne kadar yeni veya ne kadar eski görüneceğini belirleyebilmekizi eklersek, oyunu oynayacağınız süre zarfında sizinkine benzeyen bir başka karakter daha görme şansınızın oldukça az olduğunu söyleyebiliriz. Karakterlerdeki çeşitlilik gemilere de yansıtılmış durumda; o yillarda gerçekten kullanılmış olan gemiler baz alınarak modellemen 60'tan fazla gemi, PotBS'de sizi bekliyor

olacak. Bu gemilerin yelken çeşidi ve flama rengi gibi özelliklerini yine kendiniz belirleyebiliyorsunuz.

Oyunun savaş sistemi, diğer MMORPG'lerden oldukça farklı hazırlanmış. PotBS'de karakterinizin seçebileceğiniz üç farklı dövüş stil bulunu; Savunma ağırlıklı olan "Florentine" stilinde bir elinizde kılıç, diğerinde hancerle dövüşüyorsunuz. Saldırı ağırlıklı olan "Fencing" stilinde elinizde tek bir kılıçla savaşıyorsunuz. "Dirty Fighting" stilinde ise amacınız kırı numaralarla rakibinizin dengeyi bozmak. Karakter dövüşlerinde başarılı olabilmek tamamen dengeye bağlı; iyi dengelenmiş bir karakter hemen hemen tüm saldıruları savusurabilirken, dengesini kaybetmiş bir karakterin yeri öpmesi pek uzun sürmüyor. Karakterlerin denge durumları, yarımdairelerle şeklindeki göstergelerle ifade ediliyor. Yeşil renk mükemmel bir dengeyi ifade ederken, kırmızı durumun vahim olduğuna işaret ediyor.

Yarr....> PotBS ağırlıklı olarak denizde geçen bir oyun olduğu için deniz savaşları daha fazla detay içeriyor. Oyundaki diğer savaşlarda duyduğundan daha fazla strateji kurgusu ihtiyaç duyacağınız denizavaşlarında, düşmanın rüzgar altında bırakıp manevra üstünlüğü sağlamak büyük önem taşıyor. Bunun yanında 12 cephane türü arasında en uygununu seçmek savaşın gidişatını belirliyor. Misket atışları mürettebat güverteyi dar ederken, zincir atışları yelken direklerini kırarak gemiyi yavaşlatıyor. Gülleler ise düşmanı en kısa yoldan denizin dibine yollamak



CRAFTING (ÜRETİM)



PotBS de diğer pek çok MMORPG gibi bir "crafting" sistemi sunuyor ancak buradaki sistem diğer MMORPG'lerin sunduğu crafting sistemlerinden daha farklı bir şekilde çalışıyor. PotBS'de üretim becerinizi geliştirecek daha iyi eşyalar üretmeyorsunuz çünkü oyunda "beceri" diye bir şey yok. Onun yerine limanlarınızda üretim tesisi ve depolar alıp işçiler kiriyor, bu işçilerle hamadden sağlayarak doğrudan üretim yapıyorsunuz. Yani daha oyunun başında bile olsanız, eğer parazit varsa hemen bir "Huge Dreadnought Hull" (Devasa savaş gemisi omurgası; oyundaki en büyük ve dayanıklı gemi.) yaptırıbiliyorsunuz. Elbette ki bu size çok pahalıya patlıyor. "Hull" dediğimiz şeyin, geminin sadece omurgası olduğunu hatırlatırım; hull'in üzerinde daha yelkenler, silahlar ve güverte ekipmanları var. Kisacası PotBS'da bir şeyler üretmek zaman alıcı değil, sadece masrafı. Ayrıca oyunda, WoW'da benzer bir Auction House (Müzayedede Evi) sistemi bulunuyor. Ürettiğiniz eşya ve gemileri bu evlerden satmanız mümkün. Ne var ki bu evler birbirine bağlı değil. Örneğin, eğer almak istediğiniz gemi Port Royale'de satışa çıktıysa, gidip oradan almalısınız.

80
liman

İyonda mimari ve coğrafi açıdan birbirinden farklı toplam 80 liman bulunuyor.

104
top

Yerel Çağ'da büyük savaş gemilerinin taşıdığı top sayısı.

45
dakika

Oyunun haritasında, Karayıpler'in bir ucundan diğer ucuna gitmek tam 45 dakika sürüyor.

İçin ideal. Deniz savaşlarında bir diğer güzel taktik ise, misket atışları mürettebatın kabasını alıp zincirlerle gemiyi sabitledikten sonra kançaları atarak düşman gemisini bordalamak. Bu taktiği uygulayınca düşman gemiden 20 mürettebata karşı siz ve 20 mürettebatınız çatışmaya giriyor. Mürettebat üyeleri öldükçe onların yerlerine yenilerini çağırmanız da mümkün. Bir çatışma boyunca en fazla beş kere destek çağırıldığınızı de belirtmem gerekiyor. Çağırıldığınız destek güçler, savaşan mürettebat sayısını 20'ye tamamıyor. (Kalan mürettebatın göre bu sayı 15, 16 da olabilir.) Bu durumda destek birliklerini ne zaman çağıracağınız da önem kazanıyor. Düşman gerilemeye başladığında zaman onu baskın altında tutmak için hemen mürettebat çağırılabilir ya da tedbirli ilerlemek için desteği daha sonra saklayabilirisiniz. Bordalama mücadeleşi, düşman geminin kaptanıyla düelloya girip onu yendiğiniz zaman sona eriyor. Yendiğiniz geminin mürettebatı size katılıyor ve boş kalan düşman gemisini yedeğe alıyzsunuz. Savaştan sonra, düşman gemisinin o ana kadar elde etmiş olduğu tüm ganimet de ele geçiriyorsunuz.

Gerek başarılı görselleri, sesleri ve müzikleri, gerekse de özgün oyun sistemi ve tarihi arka planıyla Pirates of the Burning Sea, şu sıralar bir kısır dönemin içine girmiş olan MMORPG'lerden mükemmel bir kaçış yolu sunuyor bizlere. Kaliteli ve uzun soluklu bir mücadeleye girmek istiyor ve eski korsan filmlerine bayılıyorsanzı Pirates of the Burning Sea'yı oynamadan geçirdiğiniz her gün sizin için büyük bir kayıp. Bu oyunu mutlaka deneyin.



PIRATES OF THE BURNING SEA

ARTI Yelken Çağında geçmesi, özgün karakter gelişimi ve PvP sistemi, uzun soluklu ve süreklilik arz eden oynanış sistemi

YAPIM Flying Lab Studios
DAĞITIM Sony Platform Publishing
TÜRK Devasa Online
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.burningsea.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

EKSİ PvE sistemi piyasadaki diğer oyunlara göre biraz zayıf

Adet bir kısır dönemin içine girmiş olan MMORPG piyasasını rahatlatacak olan oyun, nihayet karşımızda. Orta Çağ fantezisinden ve uzak gelecek kurgularından sıkılanları, Karayıpler'e bekliyoruz.

8.5

MINIMUM 1,5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2,0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



PENUMBRA: BLACK PLAGUE

"Korkuyorum; daha ötesi var mı?!"

B uradan LEVEL yetkililerine seslenmek istiyorum: Lütfen bir daha bana böyle oyunları vermeyin; rica ediyorum. Korkuyorum kardeşim! Zaten üç kurşuluk aklim var, onu da bu oyunu oynarken kaçırıacaktım az kalsın. F.E.A.R. oynamış insanım ama bu oyun çok daha fenaymış arkadaş. F.E.A.R.'da hiç olmazsa arada sırada nefes alabildiğin ve gerçek insanlarla çarpışabileğin bölgümler vardı ama Penumbra'da bu tip bir tane bile bölüm yok. Bir odada yapayalnız bir şekilde uyanıp etrafındaki seslere aldırmış etmeden, kendini cehennemdeki bir akıl hastanesine benzeyen bir yerden kurtarmaya çalışmak ve bunu yaparken de akıl sağlığını korumak... "17 yaş sınırı"nın boşuna koymamışlar.

Grönland uzak bir memleket> Aksiyon / adventure olarak nitelendirileceğimiz Penumbra: Black Plague (PBP)'ın hikayesi Philip adındaki bir adamın, Grönland'da birtakım bilimsel araştırmalar yapmak üzere görevlendirilmiş olan babasından bir mektup alıp bu bölgeye gitmesiyle başlıyor. Babasını kurtarmak için bu laneti bölgeye giden Philip daha sonra, dallanan budaklanan hikayenin içinde kayboluyor. Biz de Philip olarak, bulunduğumuz araştırma merkezindeki (Merkezin eski bir maden ocağıının üzerine kurulu olduğunu da belirtmemde fayda var.) her türlü objeyi

kullanarak hem sırları çözmeye, hem de -her adventure oyununda olduğu gibi kafayı çalıştırıp- içinde bulunduğu mevcut durumdan kurtulmaya çalışıyoruz. Mevcut durum ne mi? Kısaca açıklayayım: İçler acısı...

Daha tutorial'da; bembeyaz, aydınlatılmış bir odada kontrolleri öğrenirken geriliyor ve ilerde kötü şeyler yaşayacağımızı anlıyoruz. Oyundaki sesler de bu geriliyi pekiştiriyor; sesler o kadar etkili ki ister istemez elimiz Escape tuşuna yöneliyor. (Oyun boyunca en çok kullandığımız tuş, Escape tuşu oldu.) Mesela, bütün dikkatimi etrafındaki objeler üzerinde yoğunlaştırmışken duyduğum ancak, nereden geldiğini anlayamadığım fisiltılar parmağımın direkt Escape tuşuna gitmesine neden oldu. Bir süre, ana menüye boş boş baktıktan sonra kendin kendi "Ben bir çay alıyorum" diyerek mutfağa gittim.

Delilinin sınırlarında...> Çay, sinire ve strese iyi geliyormuş, sevgili LEVEL okulları. Şimdi size oyun ile ilgili vereceğim bilgileri, üç fincan çay sayesinde edindim.

PBP'de, önüne çıkan her bölümde etrafınızı çevreleyen eşyalara, duvarlara ve zeminlere çok dikkat etmeniz gerekiyor. Oyunda zemine sabitlenmemiş olan her eşya bir yerden bir yere sürükleyebiliyor, inventory'nize alabiliyor, kirabiliyor veya

fırlatıp atabiliyorsunuz. Gözünüzü dört açmak ve çok dikkatli bir şekilde ilerlemek zorundasınız yoksa ileriği bölmülerden birinde inventory'nizde bulunmayan, ufak bir obje yüzünden o bölümde takılıp kalabilirsiniz.

Oyunu maalesef istediğiniz zaman save edemiyorsunuz. Her bölüm geçtiğinden sonra veya bazı kritik noktalarda oyunun otomatik save sistemi devreye giriyor. Bu da üzerindeki psikolojik baskıyı artırıyor haliyle. Örneğin, çok stresli ve zor bir bölümde ter dökerken o anki tek dileğiniz ekranın bembeyaz olması oluyor zira ekranın beyazlaşması otomatik save sisteminin devreye girdiğini belirtiyor. Ancak bir sonraki odada ya da koridorda ne ile karşılaşacağınızı bilmediğiniz için ekranının yarattığı rahvet kısa süryor.

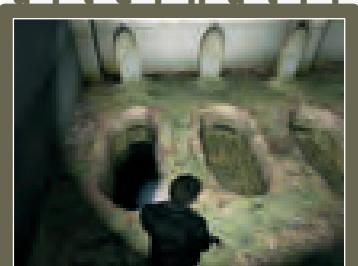
PBP'nin ilerleyen aşamalarında fiziksel ve ruhsal gerilime zihinsel yorgunluk ekleniyor çünkü karşı karşıya kaldığınız bulmacalar gerçekten zor. Özellikle, "Mental Realm" denilen bölgeden çıkmak için tam anlamıyla kafa patlatmanız gerekiyor.

Sanki bir Lovecraft öyküsü> Korku içinde, basık, karanlık ve pis mekanlarda doluşırken kafanızdaki tek düşüncen "Buradan çıkmalıym" oluyor ama bu düşüncen panikle birleşince nereye kaçmanız gerektiğini bileyemiyorsunuz. Hele kafanızda konuşup duran ses hiç susmuyor; devamlı size bir şeyler gösteriyor ve üzerinde halişnatıcı etki yapıyor. O sesin bir de adı var üstelik:

Clarence. Kafanızın içinde sizinle konuşan bu varlık, uzun bir süre peşinizi bırakmıyor. Clarence'in kafanızın içine girmeyi nasıl başardığı ise ayrı bir tartışma konusu.

Aşırı derecede rahatsız edici görüntüler arasında yolunuzu bulmaya çalıştığınız, zor bulmacalarla uğraştığınız ve hiçbir zaman rahat bir nefes almadığınız bu oyunun üzerinde yaratacağı etki çok güçlü. "Hikayenin sonunu öğrenmeliyim" derken keşifleri kaçırlıbilirsiniz; "Uyarmadı" demeyin. ☺

alternatif



SILENT HILL 2

Hobileriniz arasında "gerilmek" yer alıyorsa Silent Hill serisiyle tanışmışsınızdır. Eğer böyle bir hobinizin var olduğunu Penumbra: Black Plague ile yeni anladıysanız o zaman Silent Hill serisine mutlaka bir giriş yapmanız ve bu girişte Silent Hill 2 ile gerçekeleştirmeniz gerekiyor.

PENUMBRA: BLACK PLAGUE

ARTI Sürükleyici bir hikaye, etkileyici atmosfer, etrafındaki her türlü objeyi kullanabilme Özelliği, güçlü ve korku dolu bir atmosfer

EKSİ Bazı bulmacaların aşırı derecede kafa yorucu ve bunaltıcı olması

YAPIM Frictional Games
DÄĞITİM Paradox Interactive
TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.paradoxplaza.com/penumbra
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

Bir Lovecraft öyküsü tadındaki Penumbra: Black Plague, etkileyici hikayesi ve dehset verici görünümleriyle ruhsal dengenizi alt üst edebilir; dikkatli olun.

8.1

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



THE SIMS CASTAWAY STORIES

Aynı tas aynı hamam... Mi acaba?

The Sims serisi üzerine yıllardır gerek bu sayfalarda, gerekse internette bitmek tükenmek bilmeyen yorumlar yaptık. Hatta bu yorumların dozajı zaman zaman arttı ve "E yeter artık; bu kadar da olmaz ki! Bir oyunun eklenti paketleri bile nasıl bu kadar bağımlılık yapar!" gibi anı çıkışlarında bulunduk. Ve yıllar geçtikçe gördük ki The Sims bir oyun değil, bir fenomen; hatta fenomenin de ötesinde oyun dünyasının ortaya çıkardığı gelmiş geçmiş en iyi fikir... Zenginin parası, zügyürdün çenesini yorması; The Sims serisinin her yesesi, -seriyi beğenmeyeyle inat- her zaman listelerin ilk içinde yer aldı. Özellikle, The Sims 2 ve The Sims 2 eklenti paketleri, serinin ilk oyunlarına göre daha güzel grafikler ve daha detaylı karakter yaratma seçenekleri sunarak hayran kitlesini epey genişletti. Ancak, "ayrıntılı grafikler, renkli eşyalar, detaylı

karakter yaratma seçenekleri" derken Sims dünyası ("Dünya" diyorum çünkü The Sims oyunlarının sabit disklerimizde kapıldığı alan ancak bu kelimeyle tanımlanabilir.) o kadar genişledi ki bir sonraki eklenti paketini, bilgisayarımıza neresine siğdıracağımız konusunda büyük korkular içerişine girdik.

Will Wright bu korkularımızı hissetmiş olmalı ki konuya etkili bir çözüm getirdi; sabit disk düşmanı eklenti paketlerinin yerine Stories ismi altında yeni bir seri çıkardı ve bu seri ile bize The Sims'in tadına sabit diskimizi zora sokmadan varabileceğimiz "hikayecik"ler sunmaya başladı. Bu serinin son ayağı olan Castaway Stories (CS), oynanış sistemi ve senaryosu bakımdan piyasaya çıkan en ilginç The Sims oyunu. CS'de, hem Lost tadındaki "İssız bir adaya düşme" temali olan Shipwrecked and Single isimli bir hikaye modu, hem de diğer The Sims oyunlarında mevcut olan klasik ev inşa etme - aile kurma modu bulunuyor.

"Tatile çıkıyorum" derken, issız bir adaya düşmek» Shipwrecked and Single isimli hikaye modu, bir deniz kazasından sonra Sim'imizi küçük bir adanın ortasında bırakarak başlıyor. Yalnız çok ilginçtir ki gemi kazazedeği karakterimiz, adada yapayalnız kaldığını anladığı zaman çok garip bir tepki veriyor. Böyle bir durumda "Aman Tanrıım! Ben şimdi ne yapacağım?" şeklinde korku ve panik dolu tepkiler verilmesi gereğinden, bizim Sim öyle bir sevinir ki şaşırmamak elde değil. Sanki tüm ömrü boyunca, issız bir adada mahsur kalmayı beklemiş gibi... Bu ilginç sevinç

gösterisinden sonra karakterim etrafını incelemeye başlıyor. Ufak ipuçları sayesinde karakterimiz bu yeni ve zorlu ortama ayak uydurmak için yapması gerekenleri ve etraftaki objelerle nasıl etkileşime gireceğini öğrenmeye başlıyor. Adada para yerine geçen ve takas yönteminde kullanabileceğimiz kaynakları toplamayı ve adanın asıl sahipleri olan şirin (!) orangutanlarla dostluk kurmayı (!) da öğrendikten sonra işler yoluna giriyor. Tüm bunları yaşarken, -ister istemez- kafanızı sağa - sola sallayıp "Yok, yok var bunda bir iş; az sonra adadaki diğer Simler işin içine girecek, bu issız ada Hawai'ye dönüşecek ve bu oyun klasik The Sims modunda ilerleyecek" demekten kendinizi alamıyorsunuz.

Amaç sosyalleşmek» Ancak, korkularınız yersiz; hikaye modunun son dakikasına kadar yapayalnızınız ve hiçbir şekilde klasik The Sims tarzıyla karşılaşmıyorsunuz. Fakat yalnızlıkta sıkılınca çaresiz değilsiniz; Wanmami Adası isimli mod, sizi tamamıyla sosyal bir ortama götürerek adanın tadını diğer Simler ile çırkamaniza olanak tanıyor. Her özelliğini ince işleyerek yarattığını bir karakter ile yola çıkarırsınız. Karakterinizin, önceki The Sims 2 oyunlarında olduğu gibi yine bir Aspiration'ı yani bir nevi "hayattaki ana amacı" bulunuyor. Karakterinizi tamamıyla yarattıktan sonra elinizde bulunan Simoleon adı verilen parazıyla adadan bir kamp alanı satın alırsınız. Bu kamp alanına yerlesip hayatınızı oturtmaya başladığınızda, komşu kamp alanlarından Simler ziyaretinize gelmeye başlıyor ve onlarla kurduğunuz arkadaşlıklarla hayatına yeni yönler verebiliyorsunuz. Kisacası, The Sims Castaway Stories'teki iki farklı mod hem tipik The Sims havasını solumaniza, hem de Lost vari bir adventure / simülasyon oyunu oynamanıza imkan tanıyor. Ancak, şunu söyleyebiliriz ki The Sims 2 serisi gerek görsellik, gerekse oynanış sistemi bakımından "yeni nesil"den uzaklaşmaya başladı; umarız The Sims 3, The Sims müptelalarını fazla bekletmez. ☺

KAYNAK AVI

Oyunun hikaye modundaki en hayatı mesele kaynak toplamak ve bu kaynakların başında yiyecekler geliyor. Yiyecek ihtiyacınızı etrafındaki ağaçlardan meye toplayarak veya kıyıda balık tutarak giderebilirsiniz. Diğer bir ihtiyaç olan mobilyaları, yine etrafı inceleyerek bulabileceğiniz odun parçalarını baltanızla kesip kendi ellerinizde yaratılabiliyorsunuz. Deniz kıyısında kumu kazmayı da ihmali etmeyin zira kumun altında karakterinizin içine yarayacak objeler bulabiliyorsunuz. Bulduğunuz objeler, adventure oyunlarında olduğu gibi karakterinizin inventory'sinde saklayabiliyor ve yeri geldiğinde kullanabiliyorsunuz.

THE SIMS CASTAWAY STORIES

ARTI Orijinal The Sims 2'ye ihtiyaç olmadan çalışması, klasik The Sims tarzının dışına çıkan hikaye, yeni eklenen adventure öğeleri

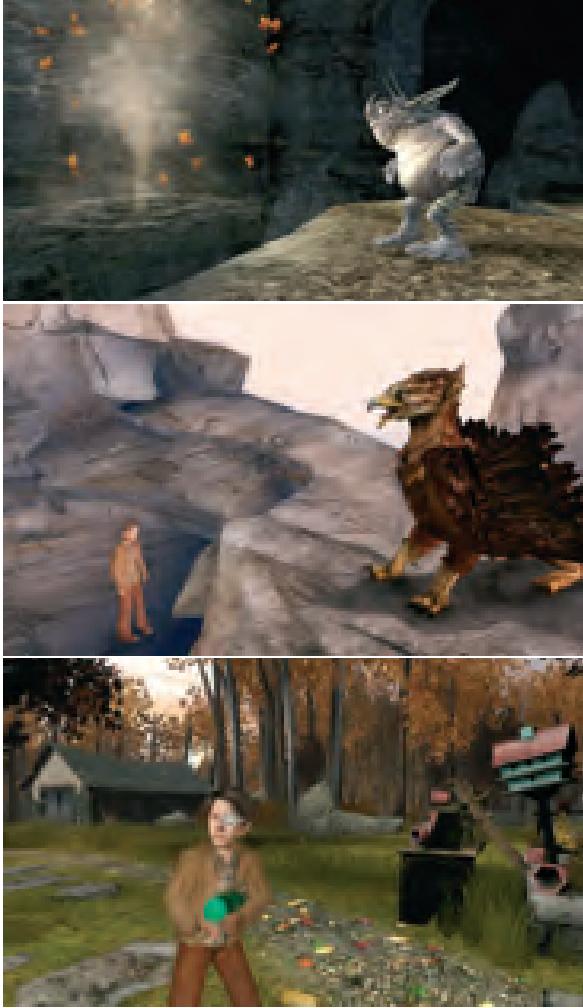
YAPIM Maxis
DAGITIM EA Games
TUR Simülasyon
DIGER PLATFORMLAR Yok
WEB www.eagames.ea.com
TURKIYE DAGITICISI -

EKSİ Görsellik ve oynanış sistemi bakımından günümüzün gerisinde kalması

The Sims Castaway Stories'in seriyi canlılandırdığı ve başarılı bir yapılmış olduğu bir gerçek. Ancak, oynanış sisteminin sunduğu seçenekler günümüz'e göre çok yetersiz. Bu yüzden bir an önce The Sims 3'ün çıkışını diliyoruz.

7

MİNİMÜM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı **ÖNERİLEN** 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



THE SPIDERWICK CHRONICLES

İçindeki çocuğu öldürmeyenlere...

Cocukluğumun vazgeçilmeziydi, televizyonındaki "çocuk filmleri" kuşağı. Kimi duygusal, kimi heyecanlı olan ve "Amerikan rüyası"nı anlatan bu filmleri hiç sıkılmadan izlerdim. Ama artık, hemen hemen her gün sinemalara yeni bir film gelse de geçmişti arıyorum. Belki de geçmiş ve yalnızlığı duyduğum özlem, bu filmleri bu kadar önemli kılmış gözümde. VCD'lerini gördüğümde (Garipseyeceksiniz ama bu filmleri dublajsız izleyemiyorum.) gözlerimin parıldamasına neden olan da yine bu filmlere duyduğum sevgidir. "Cool" olmak için "Abi çok kötü o filmler ya" diye ileri - geri konuşarak arkadaşları da tek cevabım "Yazık etmişsin çocukluğuna güzel kardeşim" olacaktır. "Acaba, Evde Tek Başına'daki düzenekleri ben nasıl kurardım?" diye düşünmeye veya Can Dostum Buddy'yi izledikten sonra bir köpeğin gerçekerten de basketbol ya da futbol oynayabileceğini hayal etmeyen bir çocuk, çocukluğunu yaşamamış, boş geçirmiş demektir. Geçmiş olsun!

Çocuk filmleri kuşağından bahsetmemin sebebi, The Spiderwick Chronicles. Sinema salonundayken -o esnada arkadaşımla muhabbet ettiğimden- bu filmin fragmanını es geçmiştim. Fakat "yazı havuzu"ndan bize bu oyun çoktan bir ön araştırma yapmadan farz oldu ve bu sayede çocukluğuma döndüm.

Üç kardeş ve anneleri... Evlerini bırakıp ölen amcalarının, "hiçliğin" ortasında yer alan evine taşınıyorlar. Biraz garip, ürkütücü bir mekan... Jared da bunun farkında fakat gördüklerine, duyduklarına ya da bildiklerine ilk başta kimse inanmıyor. Sonra ne oluyor? Araştırmalarıyla herkese "Vay babanın kemigine" dedirtmeyi başarıyor Jared. Kardeşleri Simon ve Mallery ile, görünmeyen yaratıklara karşı mücadele etmeye başlıyor. Yaşasın klişeler!

TSC bizlere, birbirinden farklı özelliklere ve dövüş stillerine sahip olan bu üç kardeşi yönetme şansını veriyor. Bir de evlerinin tipten yoksun olan faresi (Bundan olsa ola-

fare olur!), oynak Thimbletack'ı...

Oyunumuz, klasik bir aksiyon / adventure. Karşıma çıkan yaratıkları (Görünmelerini sağlayan özel gözlük, oyunu biraz olsun farklı kılmıyor.) öldürüyoruz. Thimbletack ile de ufak yerlere girip birtakım ayak işlerini hallediyor ve boss'larla savaşıyoruz. Kisacası, sıradan ama "aksiyon" türünü sevenlere hitap eden bir oynanış sistemi sahib TSC.

Oyunun kontrolleri, amacına uygun bir şekilde, oldukça temiz. Her ne kadar kamera açları zaman zaman sorun yaratır da bu, aşılabilecek bir engel. Yine de oyunu bir gamepad'le oynamanızı tavsiye ediyorum.

Oyunun grafikleri de tipki kontrolleri gibi "ekonomik"; ne göz kamaştırıcı, ne de bakılmayacak kadar kötü. Çevre tasarımları gayet renkli ve sıcak. Oyna yeşil renk hakim. (Neden acaba?) Karakter modelleri ve animasyonları idare eder cinsten. Yani aynı kontroller gibi grafikler de amacına hizmet ediyor. Zaten oyunun hitap ettiği kitle, grafiklere çok fazla takılmayacaktır.

Diyeceğim o ki TSC, sabun köpüğü kıvamında;

alternatif



GOLDEN COMPASS

Çok değil; iki ay önce incelemesine yer verdiğimiz Golden Compass, TSC'den farksız bir yapımdır. Fakat TSC, Golden Compass'ten daha başarılı; o ayrı.

birkaç saatliğine de olsa insanı eğlendirebilecek, alternatif bir film oyunu. Klişé mi? Klişé! Sıradan mı? Sıradan! Ama sıradan olmayı dahi başaramayan film oyunlarından sonra adeta ilaç gibi geliyor. Umarım, film daha eğlenceli olur. 18 yaşında bir adam görürseniz, Spiderwick'in oynadığı salonlarda, bir sorun "İsmi ne?" diye. ☺

THE SPIDERWICK CHRONICLES

ARTI Birkac eğlenceli bölüm tasarımları, temiz kontroller

YAPIM Sierra Entertainment
DAĞITIM Sierra Entertainment
TÜR Aksiyon / Adventure
DIĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox360, Wii, DS
WEB www.spiderwickgame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

EKSI Sıradan oynanış sistemi, sıradan senaryo

Açık olalım: TSC, sıradan bir yapımdır. Ancak film oyunlarının ne kadar kalitesiz olduğu önüne alındığında bu sıradanlık çok sırtımıyor. Göz atmakta fayda var. Tabii ki çok bir şey beklememekte de...

6

MINIMUM 2 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



Herkese Ücretsiz İngilizce Eğitim Seti Learn To Speak English 9

Dünyada ve Türkiye'de halen en çok satan İngilizce Eğitim Seti

The image shows a stack of CHIP magazine issues from March 2008. The top issue is prominently displayed, featuring a large red 'CHIP' logo and a blue 'CHIP DVD' logo. Below the logo, the text 'DEVLER KARŞI KARŞIYA! İşletim sisteminiz ne kadar güvenli?' is visible. A CD-ROM labeled 'ASP Web Programlama Eğitim Seti' is shown above the magazine. The stack includes several other issues of CHIP magazine, some with 'English DELUXE' software covers and others with 'ASP' software covers.

Mart sayısı
bayilerde



KONSOLLAR VE BEN

Bu satırları yazdığım sırada Xbox 360'ım, "Hemen benimle oynamaya başlamazsan, üç kırmızı ışık veririm!" diyerek beni tehdit ediyordu. PSP'm kucagi'na atlayıp sevimlilikler yapıyor, onun UMD diskleri ise adeta PSP yavruları gibi etrafa hoplayıp zıplıyordu. Tüm haşmetiyle, bulunduğu mobilya üzerinden çevresindeki her şeye küçümseyerek bakan PS3 ise, tehditkar bir tavırla soğuk soğuk beni kesiyor; "PS Home piyasaya bir çıksın, o zaman görürüm seni..." diyordu adeta. PS3'ün hemen yanında, "yağmur yağarken araba altına sığınmış köpek yavrusu" edasında, melül melül etrafa bakınan PS2 ise, rafa kaldırılacağını düşündükçe üzülüyordu ama daha uzun bir süre orada olacağı kendisine söylenenince neşelenip renkli renkli görüntüler getiriyordu ekrana. İnsan böyle bir dünyada yaşayınca da düşünmeden edemiyordu tabii ki: Yalnızlık mı? En eğlencelisinden bir kilo alayımlı! ☺

STREET FIGHTER IV

Tatsumaki Senpuukyaku!

"Konsol Ustası" demek, "konsol oyunlarının fanatığı olan ve daha da öncesinde, Arcade' oyunlarıyla epeye hasır neşir olmuş kimse" demektir. Daha ufacıkken, boyundan büyük oyun makinelerin karşısında bir şeyle başarmaya çalışmış, genellikle ve "özellikle" Street Fighter (SF) adındaki oyunda diğer oyuncular tarafından hezimete uğratılmışım- dir. Bunun nedeni, benim ufak ve yeteneksiz olmam değildi; asıl sebep SF'nin son derece teknik bir oyun olmasıydı. Bu engin bilgileri size verdikten sonra asıl konuya dönmek istiyorum: SFIV! Evet, Capcom birkaç ay önce oyunun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı. Bence bu oyunu üretmelerinin en büyük nedeni, yeni nesil konsolların yeni bir SF'a ihtiyaç duymasından ileri geliyor. Ken, Ryu, Dhalsim, Chun-Li, Blanka, E. Honda, Zangief ve Guile'in yanında Crimson Viper adında

yeni bir karakterin de yer alacağı SFIV, daha birçok yeni ve eski karakteri bünyesinde barındıracak fakat Capcom bu karakterler hakkında daha fazla açıklama yapmakta kaçınıyor. Görsel olarak tamamıyla "ikinci boyut"ta kalacak olan oyun, eski altılı tuş sistemini de aynen kullanacak fakat oynanış sistemine yenilikler de getirecek. Buna- dan bir tanesi Saving Attack adındaki, "Counter" olarak nitelendirilebilecek olan "gard sonrası saldır" hareketi. Karakterlerin sahip olacağı bir diğer yeni hareket ise Ultra Combo. Önceki oyunların "süper kombo"larından çok daha etkili olacağı açıklanan bu dev hareket zinciri, rakip dövüşçüyü tam anlayıla yerden yere vuracak. Bu yüzden SFIV için şimdiden bir arcade Stick almanızı tavsiye ediyorum zira standart gamepad'ınızın ömrünü kısaltmak istemeziniz.



TONY HAWK'TAN CALL OF DUTY'YE...

Activision 2009 yılı için hazırlanan mali planını açıkladı

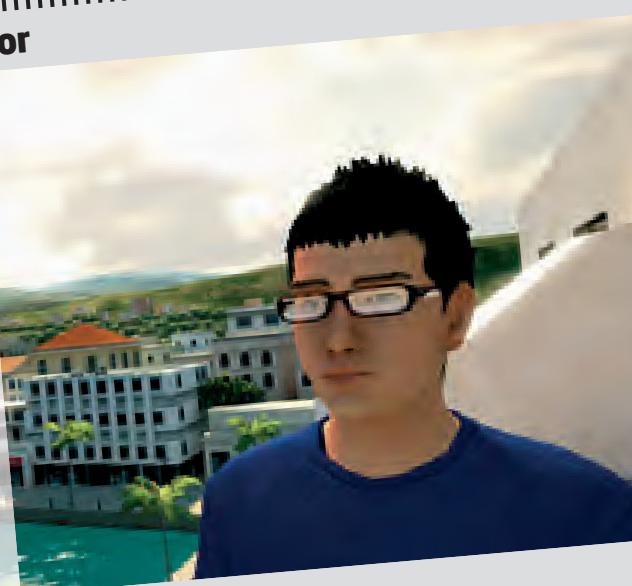
Activision bu yıl ne para kaldırdı ama... Duyduğum kadariyla EA bile Activision'dan korkar olmuş artık. Korksunlar zaten; doymak nedir bilmenden, her oyun yapımcısını bünyelerine katarak devasa bir imparatorluğa dönüşmeye başlamışlardı. Kazandığı miktarдан epeye mutlu olan Activision, bu başarılı çizgiyi devam ettirmek için 2008 ve 2009 yıllarında da elindeki en ünlü markaları kullanmaya devam edeceğe benzıyor. Bu da Call of Duty ve Guitar Hero markaları altında yeni oyunlar göreceğiz demek oluyor. Firma, yaptığı açıklamada, Call of Duty serisinin kesinlikle devam edeceğini fakat bir sonraki oyunun Infinity Ward tarafından yapılmama olasılığının bulunduğuunu belirtti. Firma, Call of Duty ile ilgili açıklamalarının arasında bir sonraki oyunun PS2'ye çıkacağını da belirtti. Activision'ın Guitar Hero (GH) ile ilgili planları arasında, iki yeni GH oyununun piyasaya sürüleceği bulunuyordu. Bu oyunların hangi sistemler için hazırlandığı ve ne gibi özellik-

ler içereceği gibi konular ise havada kaldı. Bu iki önemli markanın yanında, geçen yıllarda piyasaya çıkmış olan Marvel Ultimate Alliance'ın devam oyununun hazırlık aşamasında olduğu ve bunun yanında yeni bir Spider-Man oyununun da planlandığı belirtildi. EA'nın büyük bergenin toplayan kayak oyunu Skate'e 2 - 1 mağlup olan Tony Hawk's Proving Ground ise Activision'ın bu konuda önem almasına neden oldu. (Uslanmaz bir Tony Hawk fanatığı olmama rağmen Proving Ground'un beklenenin çok açısından bir oyun olduğunu söyleyebilirim.) Activision çalışanları da artık 10. oyununa gelmiş olan serinin baştan aşağı yenilenmesi gerektiğini düşünüyor ve serinin bir sonraki oyununda, oyunun tüm özelliklerini yenileyeceğini söylüyorlar. Bu sene içerisinde izleyeceğimiz Kung Fu Panda'nın oyunun altı farklı platformda karşımıza çıkacağı ve yine hazırlık aşamasında olan Madagascar 2 filminin oyunun konsollarda boy göstereceği Activision'ın diğer kozlarını oluşturuyor.



PS3 HOME YENİLENİYOR... ...Ama bir türlü hizmete girmiyor

Sony, geçen aylarda Monte Carlo'da yapılan bir teknoloji fuarında PS3 Home'un yenilenmiş olan versiyonunu tanıttı. Bildiğiniz üzere PS3 Home, Xbox Live! online oyun sisteminin Second Life'a benzeyen ve çok daha gelişmiş bir versiyonu. Tüm PS3 kullanıcılarının kendilerine birer karakter yaratıp aynı gerçek dünyadaki gibi etrafta dolaşarak sosyalleşmelerine olanak tanıyan PS3 Home'un yenilenmiş versiyonunda ilk gözle çarpan unsur, daha öncekinden farklı olarak kapalı alanların çoğunun açık alanlarla değiştirilmiş olması. Oyuncuya yönlen direcek işaretlerin de artırıldığı bu açık alanların bir bölümünde, oyuncuların istediği zaman oturup bir başka oyuncuya oynayabileceğini satranç tahtaları bulunuyor. Yine daha önce gösterilmiş olan 10 ekranlı sinema salonuna da ek bir kat eklenmiş ve bu kata bowling ve arcade makineleri yerleştirilmiş. Sony, PS3 Home'un gezinti alanlarının, Las Vegas, Times Meydanı ve Berlin'deki Sony Merkezi gibi bölgelerden esinlenerek oluşturulduğunu belirtiyor.



DICE 2008 MANZARALARI

Microsoft, konsol piyasasını değerlendirdi

Bu yılki DICE (Design Innovate Communicate Entertain), Microsoft Game Studios'un başı Shane Kim ile New York Times editörü Seth Schiesel'in röportajına ev sahipliği yaptı. Röportajda birçok konudan bahsedildi elbette ki ama bunlar arasında en dikkat çekeni, "Microsoft'un, Sony ve Nintendo'yu sağlam birer rakip olarak görenek bu sistemlere özel olarak üretilen oyunları yakından takip ettiği"ydı. Microsoft'un Xbox 360 ve Windows için 2008 takviminin, 2007'ye göre biraz hafif kaldığını belirten Schiesel, Kim'in "Henüz açıklanmamış

birçok hit oyun bulunuyor ve ayrıca, Halo Wars, Alan Wake ve Fable 2 gibi oyunlara da güvenimiz tam." cevabıyla karşılaştı. Bungie'nin Microsoft'tan ayrılarak bağımsız bir stüdyo olarak hayatında devam etmesi konusunda ise Kim pek fazla yorum yapmadı. "Microsoft'ın bünyesindeyken bile en serbest şekilde çalışan stüdyo Bungie idi; daha fazla serbest kalarak ne başacaklar, gerçekten merak ediyorum." sözleriyle Bungie'yi igneleyen Kim, Bungie'de birçok firmayla işbirliği içinde oldukları ve asla zor durumda kalmadıklarını belirtti.



VE DIĞER BAŞLIKLER III

- Yapay zeka, checkpoint ve sağlık sisteminin (SSK) yenilendiği, görünmez olma gibi özelliklere sahip Chamelion ve Stalker adındaki yeni düşmanların oyuna eklendiği Resistance 2, PS3 için hazırlık aşamasında.



- Japonya ve Amerika'da Winning Eleven olarak bilinen Pro Evolution Soccer (PES), artık Amerika'da da PES olarak bilinecek. Eğer Konami bu kararı almasaydı, ortaya "Winning Eleven 11" gibi şahane (!) bir isim çıkacaktı.

- Müzik / aksiyon oyunu Rez, HD versiyonuyla Xbox Live Arcade'de 10 Dolar'dan satışı sunuldu.

- Dördüncü Fatal Frame (veya Project Zero) oyunu, Fatal Frame: The Mask of the Lunar Eclipse sadece Wii'ye özel olarak hazırlanıyor. Wii başında korkmak isteyenlere duyurulur.

- Normalde 2007 sonunda piyasada olması beklenen ama halen hakkında yeterli bilgi verilmeyen Tekken 6'da dev bir robot yer alacak. Hiçbir saldırınızda karşı korunmayan, siz saldırır halde olduğunuzda bile size karşı koyabilen ve enerjisi sizinkinden çok daha fazla olan bu robotun adı ise Nancy.

- Fight Night serisinden uzaklaşıp daha çizgi-film vari bir yeme sapan EA; PS3, Xbox 360 ve Wii için Facebreaker adında yeni bir boks oyunu hazırlıyor.

- Avrupa çıkışı Mayıs ayına ertelenen iddialı müzik oyunu Rock Band'ın Wii versiyonu da hazırlanıyor.

- Bu sonbahar, daha ufak ve daha hafif bir PS3'ün piyasaya çıkacağı söyleniyor.

- Xbox 360'ın büyük beğeni toplayan zombi aksiyonu Dead Rising'in devamı PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor fakat yapımcı koltuğunda bu kez Capcom Japan ve Keiji Inafune oturmuyor.

- PS3 ve Xbox 360'da Call of Duty 4 oynuyorsanız bahar aylarında yeni multiplayer haritaların oyuna ekleneceği müjdesini verelim.

- Bu Mart ayı ile 2009'un Nisan ayı arasında çıkması beklenen Red Faction III, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor. FPS türündeki oyunda yine dağı taşı silahlarımları patlatılmamayı umuyoruz.

- Spielberg ile EA'nın ortaklaşa hazırladığı ilk oyun Boom Blox, renkli grafikleri ve eğlenceli oynanışıyla Wii sahiplerini Mayıs ayında karşılamaya hazırlanıyor.

- Boss savaşlarının ağırlıklı oynanışı oluşturduğu aksiyon oyunu Lost Planet'in devamı, Lost Planet: Colonies yapım aşamasında olabilir veya bu oyun sadece bir ek paket olarak da satışa sunulabilir.

ŞEFİN LİSTESİ

Bu soğuk Şubat ayında enayı gibi dışarı mı çıkacaktım?
Onun yerine evde oturdum; oynadım da oynadım...

PS2

Twisted Metal: Head-On: Extra Twisted Edition
Araçların hakim olduğu aksiyon oyunlarının fanatığı olmasam da Twisted Metal'ı es geçmem mümkün değildi. Sweet Tooth gibi bir gerçeği yadırmak, büyük bir hata olurdu.

PS3

Devil May Cry 4
Elif bu oyunu ilk gördüğünde burun kurdu ama ben daha ilk saniyeden DMC 4'ün hayranı oldum. Tüm ofisin garip söylemlerini göz ardı ederek oyuna kafamı gömdüm ve muhtemelen hala oradayım.

Xbox 360

Lost Odyssey
"Sıra tabanlı Japon RPG'si" denildiğinde sizin de sizin kiper kiper oluyorsa sadece Xbox 360 için hazırlanan bu mükemmel RPG'yi mutlaka oynamalısınız. Mutlaka!

PSP

WipEout Pulse
Bu ay en fazla WipEout'un başında zaman geçirdim. Tek kişilik oyunlarından zevkimi alıncaya da online ortamlara aktım, herkese yenildim. (Neden öyle oldu ki...)

DEVIL MAY CRY 4

Nereden geldin, nereye gidiyorsun?



PlayStation³



alternatif



GOD OF WAR II

Yeni nesil bir oyun olmamasına rağmen God of War II, Devil May Cry 4 ile kıyasıya kapışır; hatta DMC4'ü yere serebilir. Zira oyun, eldeki tüm malzeme çarçur edilmeden, en iyi şekilde kullanılarak hazırlanmış olan bir yapılmıştır.

Karşımıza çıkan çoğu oyunda ana karakter mantıklı bir amaca hizmet eder; biri kendi ırkının geleceğini güven altına almayı, diğeri peşindeki düşmanlardan kaçmayı, bir diğeri kaçınan bir yakınına kurtarmaya çalışır. Fakat Dante mantıksız bir uğurda ter döküyor. Onun korunmaya ihtiyacı yoktu çünkü peşinden kimse yoktu; birilerini kurtarmasına gerek yoktu çünkü kendi kanından olan herkes en az onun kadar güçlü ve ölümsüzdü. Kısacası, Dante hiçbir şeyi sorgulamadan, yan gelip yatarak şeytanı güllerinin tadını çıkarabilirdi. Ama o, geçmişini didik didik etmemeyi, babası Sparda'nın yaptığı gibi ait olduğu yere ve

topluluğa baş kaldırmayı ve annesini öldürülerden intikam almayı kendisine amaç edindi. Daha da iyisi bu amaç, "Şeytan kanı taşıyor ama iyi tarafı ağır basıyor, insanlık için canını vermeye hazır" gibi mide bulandırıcı derecede klişe bir şekilde sunulmadı; Dante, tüm bencilliğini, ukalaklığını ve fesatlığını her zaman muhafaza etti.

2001 yılında piyasaya çıkan ilk Devil May Cry'ın ulaşığı büyük başarı, Dante'nin bir fenomen haline gelmesini sağladı. Ya da söyle diyebiliriz: Dante'nin bir fenomen haline gelecek kadar etkileyici bir karakter olması, ilk Devil May Cry'in büyük bir başarıya ulaşmasını sağladı. Bu çift taraflı denklem, oyunun senaryosunun, bölüm tasarımlarının ve oynanış sisteminin yaratılan karakterle müthiş bir uyum içerisinde olduğunun bir göstergesi idi. Dante'nin iblislere karşı olan, aksiyon dolu, karanlık mücadelesi tadında bırakılmış bulmacalarla süslü ve sağlam bir senaryo ile desteklenmişti. Resident Evil'ı yaratan ekibten kötü bir yapılmış klenemezdi zaten.

Devil May Cry 2, farklı bir ekibin elinden 2003 yılında piyasaya çıktı ve tüm Dante hayranlarını büyük bir hayal kırıklığına uğrattı. Zira ilk oyunda başarıya ulaşmış olan oyun yapısının ve senaryo sunumunun yerinde yeller esiyordu. Üstelik, oyunun en güçlü kozu olan "Dante dolu sinematikler" de ortadan kalkmış gibiydi. Derken, iyi yıl sonra, eski yaratıcı ekib görevinin başına döndü ve tüm günahların affedilmesi için Devil May Cry 3: Dante's Awakening sahnedeki yerini aldı. Yeni nesil furyası daha başlamamıştı, piyasa daha kızılsamıştı. Oyunu eklenen dövüş stili belirleme özelliği, Devil May Cry 2 ile yerle bir olan Dante'nin karizmasını toparlamaya yetmiş, altı farklı dövüş stili ile oyuna kan gelmiştir. Edeň geçirilmiş olan grafikler ve Dante ile ünlenen Devil Trigger özelliğinin (Dante'nin şeytani gücünün ortaya çıktıktı ve maksimum gücü kavuştığı mod) oyunda daha etkili bir işleve sahip olması, ikinci oyunun yaratıcısı fiyaskoyu epey unutturmuştur. Ancak, bu defa oyunun zorluk seviyesinin tam olarak ayarlanamamış olması ve 2005 yılında göre oyunun kamera açılarının, kontrol ve oynanış sisteminin ilkel kalması çoğu oyuncunun kafasında "Hiçbir şey eskisi gibi olmayacak" sözlerinin yankılanmasına neden oluyordu. (Bazı fanatiklere göre ise her şey yolundaydı; DMC3 beklenenleri karşılamış, neredeyse ilk DMC kadar kaliteli bir yapılmış olarak piyasadaki yerini almıştı.)

Aradan geçen üç yılda, -büyüklerin tabiriyle- zaman değişti; PS2, Xbox ve diğer eski konsollar, PS3 ve Xbox 360 gibi yeni nesil konsolların altında bir masa ya da bir tabure görevi görmeye başladı. Etrafi Call of Duty 4, Gears of War, Crysis, Bioshock gibi hem görsel açısından, hem oyun sistemi açısından, hem de senaryo sunumu açısından ağızı bir karış açık bırakan

Karanlık, bataklık gibidir; içine attığınız ilk adımdan sonra tipki bir bataklığa attığınız ilk adımda bacağınızı usulca okşayan, yumuşak toprak gibi içينizi kaplar, garip bir zevk verir. Tedirginlik ve bu garip zevk, ter bezlerinizi harekete geçirir; midenizde orta şiddette kasılmalar meydana gelmeye başlar. Sıra ikinci adıminiza geldiğinde, bu adının yönü karakterinize ve geçmişinize göre değişkenlik gösterir. Eğer öncünüzdeki zifiri boşluk, sizin için bilinmezliklerle ve geri dönüşü olmayan hatalarla doluya ikinci adıminız geriye, yani geldiğiniz yere yönelecektir. Ancak, eğer o an yaşadığınız zevk, yaşamınızdaki diğer zevklerden katbekat üstünse, zihninizin kullanımına kaplı olan alanlarında öncünüzdeki zifiri boşlukta nelerle karşılaşabileceğiniz kaygıtlıysa ve en önemlisi ölüm size korku yerine daha fazla güçlü olacağınızı inandığınız, yeni bir hayat için umut veriyorsa ikinci, üçüncü ve sonraki adımlarınız ilerleyi, yani geldiğiniz yere yönelecektir. Kısacası, herkes ait olduğu, kendisi givende ve huzurlu hissettiği yere dönmemi tercih eder. Peki ya ait olduğu yerde huzurun var olmadığına inanınlar... İşte onlar, zorlu başarıyı geldikleri yere dönmek yerine -gerekçitinde- kendi hayatlarını yeniden çizerlerdir. Tipki Dante, dijitaler ve -belki de- benim gibi...

Yeni neslin seçimi> 2001 yılında, Dante'yi ilk gördüğüm anda onun diğer oyun karakterlerinden çok daha farklı olduğunu düşünmüştüm; gerek ismi, gerek hareketleri, gerekse geçmişte diğer kahramanlara göre daha özgündü.

Ajanda



132

Ocak sayımızda, Devil May Cry 4'ü Yakın Plan bölümümüzde ayrılmış ve oyun ile ilgili detaylı bilgi vermişti. Ayrıca, yazısı boyunca "diş ses" ile boğuşan Tuna, boss savaşlarının oyunda şahane olacağını öngörmüştü.





İblis kolu sayesinde, Dante'den alışık olduğumuz Devil Trigger özelliğinin yerine Devil Bringer özelliğine sahip olan Nero'nun Red Queen (kılıç) ve Blue Rose (tabanca) adında iki ana silahı bulunuyor. Bu noktada belirtmeliyim ki -Devil Bringer'a ve Red Queen'e lafım yok ama- Blue Rose gerçekten yavan bir silah. (Dante'nin silahıyla kıyaslanınca bu yavanlık daha çok gözle batıyor.) Devil Bringer'in sağladığı güçler sayesinde Nero, düşmanlarını rahatça yok edebilir ve gizli görevlerin yerlerini ve Red Orb'ların (item almanız için sahip olmanız gereken kırmızı küreçikler) yerlerini tespit edebiliyor. "Red Orb" demişken hemen araya sıkıştırıymış; oyuna Red Orb'ların yanında Proud Souls adında yeni bir para birimi eklenmiş. Proud Souls ile karakterinize yeni yetenekler ve hareketler kazandırılabiliyoruz. Ünenirseniz yetenek ve hareket seçiminizi oyun sizin için otomatik olarak gerçekleştiriyor ancak ben bunu yapmanız önermiyorum zira bu şekilde oyuna olan hakimiyetinizi kaybetmeniz olası.

Altıncı bölümün sonrasında Nero, Devil Trigger ile Devil Bringer güçlerini kombine ederek çok daha etkili ataklar gerçekleştirebiliyor. Bu noktada Nero'nun özel silahı olan Yamato devreye giriyor; bu katanı Devil Trigger özelliğini aktif hale getiriyor. Kısacası, Nero, Dante gibi çeşitli dövüş stillerine ve silahlara göre gerçekleştirilen, çok sayıda combo içeren dev hareketler zincirlerine sahip değil; Devil Bringer gücü, diğer silahlarının ve hareketlerinin önüne çıkarıyor.

Nero, uğrunda görevler yerine getirdiği Order of the Sword'un başında bulunan -ve oyuncun başında Dante tarafından öldürülene- Sanctus'un yaratığı Savior adındaki dev tarafından alıkonulunca, Dante'ye geçiş yapıyoruz. (Sanctus, iblis olduğu için öldükten sonra dirilebiliyor; dirilme işleminde ona Order'in bilim adamı Agnus ve Order şövalyelerinin başı Credus yardım ediyor.) Oyunun yansısına doğru kontrol etmeye başladığımız, kendisini özlenen karakter Dante ise DMC4'te olsunluğunu ortaya koyuyor; çeşitli silahları ve bu silahların eklentileri ile Devil Bringer'in sağladığı kolay ve sığ katımlardan

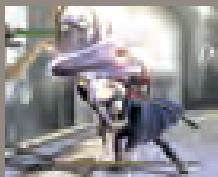
⇒ yapımlar sardı. Biz de geçmişte delicesine oynadığımız oyunların, yeni nesil versiyonlarının nasıl olacağı hakkında uzun sohbetler ettik, darduk. İşte zaman geldi; bu ay Devil May Cry 4'e kavuşuyor, gelecek aylarda ise GTAIV ve MGS4'e kavuşacağız. Ancak, DMC4'ten sonra söyle bir temennim var: Umarım GTAIV ve MGSIV karşımıza bu kadar "eskî" bir şekilde çıkmaz.

Hırslı, yetenekli ama toy...> İlk olarak, Tuna gibi üzerinde saldıran ve "Zevkli işte, çok zevkli; illa ki yenilik mi gerek?!" şeklinde çıkışan sevgili DMC fanatiklerinden sakın olmalarını rica ediyorum. "Zevk" kavramı, göreceli; bu sayfalarda kendi zevkimi, DMC hayranlarının ya da oyun medyasının zevkini baz alamam. Ben de Dante'nin hayranlarından biriyim ancak ona karşı beslediğim sevgi, oyunu tüm duygularından arınıp objektif bir şekilde

incelememe engel olmamalı.

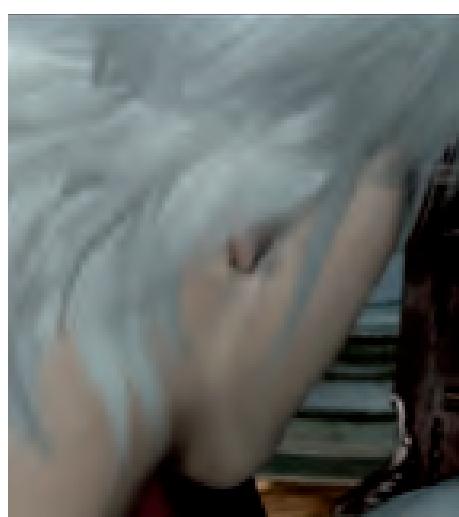
Bir defa, "yeni nesil" oyun dünyasına giriş yaparken Dante gibi hayran kitlesini çöktan yaratmış olan bir karakter neden arka plana atılır? "Yeni nesil, yeni karakter" anlayışı belki GTA serisi için yerinde bir hareket olabilir fakat ana karaktere odaklı olan bir seri için bu epey riskli bir hamle. Tamam, Nero da güzel bir arkadaşımız ve tamam, senaryoyu çeşitlendirmek adına oyuna yeni karakterlerin eklenmesi hoş. Ama bu, Dante'yi, oyunun ta yarısında kontrol etmememize neden olacak kadar büyük bir yenilik olmamalı. "Nero" demişken biraz onu tanıtayım size. Kendisi ası, asosyal ve toy bir delikanlı; Order of the Sword tarikatı için çalıştığı halde Order'ın yediği hältardan habersiz bir şekilde Dante'yi bir düşman olarak görüyor.

SEYTANI AYAĞINIZA GETİRİYORUZ



Nero'nun ön planda olan özelliği Devil Bringer oldukça etkili bir güç. Yazı içerisinde de belirttiğim gibi bu güç sayesinde gizli görevlerin ve Red Orb'ların yerlerini keşfetmek mümkün. Ancak,

Devil Bringer'in asıl etkisi, düşmanlar üzerinde yaratığı hakimiyet ve combo'lar sayesinde açığa çıkıyor. Nero, iblis kolumnun sağladığı Devil Bringer gücü ile karşısındaki düşmanı kendisine doğru çekerek yere vurabiliyor ya da havada işini bitirebiliyor. Kendisine yaklaştırıldığı düşmana sayısız combo ile acı çektirebilen Nero, altıncı bölümünden sonra Devil Trigger özelliğinin de aktif olması ile gücüne güç katıyor.





THE ORDER OF THE SWORD TARİKATI

Nero'nun üyesi olduğu bu tarikat, Fortuna'da hakimiyetini sürdürmeye ve iblis saldırılarda Nero gibi diğer iblis avclarını görevlendirmektedir. Oyunun başında şarkı söyleyen gördüğünüz Kyrie, yani Nero'nun yavukusu ise tarikatın assolistidir. Tarikatta, şövalyelerin başı olan Credus'un dışındaki herkes Agnus adındaki bilim adamının yaptığı kılıçları kullanmaktadır. Tarikatın başındaki her ne kadar Dante'nin babası olan Sparda'nın içinde oluklarını belirtseler de işin aslı böyle değildir zira tarikat başkanı Sanctus iblisin ta kendisidir.

5

Dante'nin sahip olduğu dövüş stil sayıısı.

3

yl
Devil May Cry 4, serinin bir önceki oyunu olan Devil May Cry 3: Dante's Awakening'den tam üç yıl sonra piyasaya çıktı.

20

bölüm
Oyun toplamda 20 görevden, yani bölümden oluşuyor. Tabii ki bu sayıya gizli görevler dahil değil.



sonra oyuna "gerçek" aksiyonu getiriyor. Çatışmalar sırasında silahları arasında geçiş yapabilen Dante'nin Trickster, Royal Guard, Sword Master ve Gunslinger adında dört farklı dövüş stilı bulunuyor. (Bu stilleri DMC3'ten hatırlayabilirsiniz.) Sonlara doğru bu stillere Dark Slayer adındaki beşinci ve son stil ekleniyor.

Nero ile Dante'nin oyuncu başından itibaren süregelen husumetine gelince... Daha önce de belirttiğim gibi Nero, etrafında olan bitenden haberdar olmadığı için gerçekleri oyuncun ilerleyen bölmelerinde, sevdikleri (Aşk Kyrie'den söz ediyorum.) zarar görmeye başladıkça fark ediyor. Fark ettiğe de Dante ile arasındaki anlaşmazlık belirli oranda çözülüyor. Nero'nun, Dante'nin ikiz kardeşi Vergil'i temsil edip etmediği ise bambaşka bir konu. Daha fazla bilgi verirsem oyuncun tadı kaçacak; o yüzden susmayı tercih ediyorum.

Deja vu> Nero'ya ve Dante'ye detaylı bir şekilde dejindikten sonra artık, içimde

bırıktirdığım zehri akitabilirim. İlk DMC'yi anladım, ikincisini anladım, hadi üçüncüsünü de anladım. Yıl olmuş 2008; hala aynı bölgelerde dolanıyor, "takoz" karakter animasyonlarına maruz kalyor, birbirlerinin aynısı, 90'lardan kalma yapay zeka problemlerine sahip olan düşmanlarla savaşıyor ve gereksiz "bariyer açılma" (Çoğu bölümde, karşınıza çıkan zebanileri yok etmeden açılmayan bariyerlerden bahsediyorum.) videolar ile zaman kaybediyoruz. Nero ile kan ter içerisindeki öldürdüğümüz çoğunu boss'u Dante ile de öldürmeye çalışıyoruz; böyle saçma şey olabilir mi!! Bunu mu hak ediyoruz? Dante böyle bir oyunu mu hak ediyor? Hadi, grafikler fena değil ama DMC4 için görsel anlamda dahi "yeni nesil bir oyun" demek mümkün değil. Bir seri, sadece güclü bir senaryo ve etkileyici karakterler ile ayakta duramaz. Ve "Ama çok zevkli oyun" diyenlere tekrar sesleniyorum; evet, her serinin kendine özgü bir yapısı var ve DMC'ninki senaryo odaklı ilerleyen, tuş kombinasyonlarına dayalı ve aksiyon dolu bir yapı. Ancak var olan yapıyı, oyuna sadece yeni hareketler, yeni bir senaryo ve yeni karakterler ekleyerek geliştirmek mümkün değil. Belki 10 yıl önce mümkündu ama artık değil. Bu yüzden Devil May Cry 4 nazarımda yüksek bir puan alamıyor ve ben, Dante'yle köşeme çekilerek bir sonraki oyunu ümitle beklemeye koyuluyorum. ☺

DEVIL MAY CRY 4

ARTI Etkileyici senaryo sunumu, yeni hareketler, detaylı hareket ve yetenek geliştirme sistemi

EKSİ Tekrar eden bölüm ve düşman tasarımları, tekrar eden karakter ve bölüm geçme animasyonları, tekrar eden hareket kombinasyonları, tekrar eden...

YAPIM Capcom

DAĞITIM Capcom

TÜR Aksiyon / Adventure

DIĞER PLATFORMLAR PC, Xbox 360

WEB www.capcom.co.jp/devil4

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Devil May Cry 4, Capcom'un zamana ayak uydurmayı reddeden ve yenilikle-re karşı kapalı olan büyük anneler -babalardan farklı olmadığını ortaya ko-yuyor. Böyle güzel bir ham maddeden tam olarak verim alınamaması üzücü.



6,9



LOST ODYSSEY

Hafızamı yitirdim ama ölmədim!

Final Fantasy'nin yaratıcısı Hironobu Sakaguchi'nın yeni oyunu çıkmış. Hem de Xbox 360'da, hem de akıl almaz derecede iyi bir görsellikle..."

Şimdi, bu cümleleri "dergi formatı"ndan çikartıyoruz ve günlük konuşma dilimize uygun bir hale getiriyoruz: "Ohaaa, Lost Odyssey mi çıktı? Hemen koyuyorum bunu alete! Oha, abi grafiklere bak! Sabah - akşam oynarım ben bunu oğlum; sakın dokunmayın bana. Süper ya, of!"

Benim büyük bir JRPG (Japon RPG'si) fanatı-

ğı olduğumu artık duymayan kalmadı. Final Fantasy'sinden Chrono Cross'una, Star Ocean'ından Shin Megami Tensei'ne kadar envaiçeşit JRPG'ye bulaşmış biri olarak elbette ki Sakaguchi-sama'nın son başyapıtını saygıyla ve büyük bir heyecanla bekledim. Square Enix bir yandan 13. Final Fantasy oyununu hazırlaya dursun, Sakaguchi de diğer yandan, kurmuş olduğu Mistwalker firmasıyla birlikte Lost Odyssey'i hazırlıyordu. Oyunun her şekilde iyi bir oyun olacağını biliyordum fakat...

...> Acaba önce hikayeye mi değineyim, yoksa oynanış sistemine mi geçeyim? Belki de oyunun eksiks yönleriyle yazıya başlayıp hepinizin canını sıkmayılmı. Açıktası, şu an ne yapacağımı bilmiyorum. Tamam buldum; öncelikle, Lost Odyssey'in neden sadece Xbox 360 için piyasaya sürüldüğünü açıklayayım. Olay şu şekilde tezahür ediyor: Geçmiş yıllarda, tüm JRPG'leri Sony'nin ve Nintendo'nun aralarında paylaşılıyordu ve çoğu Uzak Doğu oyun firması Microsoft'a "nanık" yapıyordu. Bu durum (daha doğrusu tutum) Xbox'ın Uzak Doğu'daki satışlarını bir hayli etkilemiştir. Microsoft da Xbox 360 ile birlikte işleri sağlamalı için Uzak Doğu halkın gönlünü hoş tutabilmek adına bir takım hamleler yaptı ve bu hamlelerden en sağlamı, Mistwalker'a "Microsoft Özel" damgası basmakti. (Sinsi Microsoft.)

Bu konuya aklıkkı getirdiğimize göre rahatlıkla oyunun senaryosuna gelebiliriz. 128. sayıda da belirttiğim gibi güçlü ve kocaman



bir kılıç sahip olan Kaim'in kontrolünü ele alıyoruz. Kaim, binlerce askeri öldüren dev bir meteordan yara almadan kurtulmuş olan bir savaşçı; bu yüzden, ona insan muamelesi yapmak doğru olur

STRAPLEZ KESİM, BONCUK ASKILI



Olayın arkasında Hironobu Sakaguchi olduğu için pek şaşırmadım ama yine de oyundaki karakter tasarımlarının her biri o kadar orijinal bir tarza sahip ki tüm karakterlere hayran kaldım. Ünlü bir manga çizeri olan, 1967 doğumlu Takehiko Inoue'nin ellerinden çıkan bu tasarımlar hem özgün, hem de Sakaguchi'nın yaratmak istediği evrene uygun. Lost Odyssey, her ne kadar Inoue'nin ilk oyun deneyimi olsa da kendisi Slam Dunk'in mangasıyla o kadar büyük bir başarıya imza attı ki bu başarı, Japonya'daki çocukların basketbolu ilgilerini katbekat artırdı. Şu anda Vagabond ve Real adındaki iki manga'nın çizeri olan Inoue'yi gerçekten tebrik ettiğim ama Gongora'yı neden o kadar "garip" bir şekilde tasarladığını anlayamadığımı da belirtmek istiyorum.

A J A N D A



128

Yaklaşık altı ay önce, Konsol Ustası bölümünde Lost Odyssey'e yarılmış sayfalık yer ayrıdır ve Kaim'in hikayesini anlatıp Hironobu Sakaguchi'nın başarısız olamayacağını söyledi. Yanılmamış olmamız bizi mutlu etti.



mu bileyim. Daha sonra öğreniyoruz ki Kaim aslında bir ölümsüzmiş. (Ve evet, bunu oyunun sonunda öğreniyoruz ama ben kötü bir insanım. Hayır, şaka yaptım; oyunun hemen başında Kaim'in ölümsüz olduğu açıklanıyor.) 1000 yıldır dünya üzerinde yaşamını sürdürden Kaim, meteor faciasından sonra maalesef hafızasını yitiriyor. Neyse ki oyun içerisindeki "A Thousand Years of Dreams" adındaki hikaye anlatımları sayesinde Kaim'in geçmişine dair detaylı bilgi edinebiliyoruz. Hemen belirtiyim; senaryo direkt olarak Kaim'in hafızı kaybına odaklanmamış. Konunun merkezinde büyük bir savaş var ve bu savaşın içinde envaçeşit komplio, entrika, dedikodu -ve kadın- buluyor. Lost Odyssey'in hikayesi özellikle, anime takipçilerinin hoşlanacağı türden olsa da hikayenin sonu biraz baştan savma. Ancak bu, insanın canını sıkacak kadar ciddi bir sorun değil; bana güvenin.

Miğferli mantar adamlara

selam!> İşin ilginç kısmı şu ki Kaim, dünyadaki tek ölümsüz değil. Hatta, hikayenin ileriki bölgülerinde dünyada, Kaim dışında birçok ölümsüz var olduğunu öğreniyor ve bazı ölümsüz kardeşlerimizle karşılaşma fırsatı buluyoruz. Eh, ölümsüz bulmuşken bırakılır mı; aksine hemen grubu dahil

alternatif



ETERNAL SONATA

Chopin'in rüya alemindeki hikayesini merak ettiğinizi pek sanmıyorum. Yine de Eternal Sonata'nın rengarenk grafiklerine, eğlenceli oynanış sistemine ve ilginç hikayesine bir göz atmak isteyebileceğinizi düşünüyorum.



edilip savaşa götürülür. Toplamda beş kişi olabilecek grubunuza ölümsüzleri ekledikten sonra ölümlüler de dahil etmek isteyeceksiniz ve bunun tek bir nedeni var: Ölümlülerin yetenekleri, ölümsüzlerde bulunuyor. Ölümsüz karakterlerin öne çıkan tek özelliği savaşlar sırasında ağırlarınanıca iki turn sonrasında (Evet, Lost Odyssey sıra tabanlı bir JRPG) dirilmeleri. Yani, ölümsüz karakterlerin bu özelliğin dışında kendilerine has özel yetenekleri bulunuyor. Ancak, bir ölümlünün yeteneklerini öğrenebilme ve kullanabilme yetisine sahipler. Haliyle, daha önce de belirttiğim gibi ölümsüzleri de grubunuza dahil etmek durumunda kalmışsınızdır. Hatta yeri geliyor, son derece güçlü bir ölümlüyü, sırı ölümsüz bir karakter onun yeteneğini öğrenebilisin diye grubunuza almaya çalışıyoysunuz.

Az önce, laf arasında geçen sıra tabanlı savaş sisteme değinelim şimdiden. Lost Odyssey, bu sistemin tam anlamıyla 10 yıl önceki halini içeriyor. Attack, Magic, Skill, Item gibi hemen hemen herkesin aşina olduğu başlıklar, son derece basit bir savaş sisteminde kullanılıyor. Büyüler bile "ateş", "buz", "zehir", "şifa" gibi son derece temel büyülerden oluşuyor. Savaş ekranına geçiş şekli, Final Fantasy'nin bile terk ettiği "rastgele savaş" sistemiyle aynı. (Etrafta dolaşırken aniden savaş ekranına geçiliyor ve sıra tabanlı savaş başlıyor.) Sıra tabanlı savaşlarla ilgili hiçbir sorun yok fakat her ne hikmetse bu savaşlara geçiş o kadar uzun sürüyor ki oyunun ilerleyen zamanlarında artık savaşacak takatınız kalmıyor. Daha da kötüsü, saldırı ve büyü animasyonları da uzun sürüyor. Animasyonların çok iyi olması durumu bir noktaya kadar



1000

yıl
Dile kolay; tam 1000 yıldır yaşıyor Kaim. Bir insan 1000 yıl boyunca ne yapar acaba? Çok ilginç...

4

DVD

Xbox 360 tarihinde ve hatta, konsol tarihinde bir ilk olarak ilk kez bir oyuncu dört DVD olarak piyasaya çıktı. Blu-ray o kadar da gereksiz bir icat değilmiş demek ki.

33

saat

Oyunun başında 33 saatimi harcadığın sonra anladım daha oyunun yarısına gelebildiğimi fark ettim. (Nerede oyalanıysam artık...) Sanırım kafayı yedim.

1

sey

Lost Odyssey'i hakkıyla oynamak istediğim için ıssız bir adaya düşsem yanına alacağım tek şeyin bu oyun olmasını diledim bir ara. Sonra oyunların beni ne hale getirdiğini fark edip hemen bu hayalden vazgeçtim.

"ALT TARAFI BİR YÜZÜK..."

...deyp geçmemek lazım. Lost Odyssey'ın en önemli -ve oyunu monotonluktan kurtaran yegane- özelliği Ring, yani yüzük kullanımıdır. Karakterlerinize yeni özellikler katan ve savaş sırasında da değiştirilebilen yüzükler, savaşa mini bir "daireleri üst üste getirme" oyunu ekleyerek oyunun dinamizmini artırıyor. Düşmana vurmak için son hızda koşarken karakterinizin üstünde bir daire belirliyor ve bir başka daire de bu dairenin içinde hızla küçülüyor. Eğer iki daire üst üste geldiğinde RT'ye basmayı başarısızsan normalden çok daha güçlü bir saldırın yapmış oluyorsunuz. Oyun da, yüzükler bulma ve daha güçlü hale getirme yolları ise biraz enteresan: Bazı yüzükler hazır upgrade edilmiş bir halde bulunuyor; ancak etkisiz yüzükleri upgrade etmek için duvarlardaki posterlerin arkasından, testilerin içlerinden ve çöp tenekelerinden düşen objeleri bir araya getirmeniz gerekiyor.

kurtarıyor ama oyunun üçüncü DVD'sine geldiğinizde artık kaliteli animasyonlar da sabırınızın taşmasına engel olamıyor. 2008 yılında, 1998'in savaş sistemiyle ve bu sistemin hatalarıyla karşılaşmak hoş değil.

Biraz daha özgün olsayı...> O denli sıradan bir JRPG ki Lost Odyssey, hakkında anlatacak başka bir şey bulamıyorum. Oyunla ilgili her şey inanılmaz net ve basit. Ne savaş sistemi kafanızı yoruyor, ne görevler, ne hikayenin anlatımı ne de başka bir şey. Ve açıkçası bu da oyunu vasatlaştırıyor. Dört DVD'ye alınanmayın; dört DVD'de sunulması oyunun çok uzun ve binlerce ekstralı dolu olduğunu göstergesi değil. Ara sahnelerle ve görsel öğelere yoğunlaşmış; hepsi bu. Eğer bu oyunu tercih edecekseniz son derece sıradan ama bir o kadar da sağlam bir JRPG'yle karşı karşıya olduğunuzu bilin. Eğer orijinallik, hızlıavaşlar, gelişmiş bir inventory sistemi veya bütre getirilebilecek olan herhangi bir yenilik peşindeyseniz o zaman Lost Odyssey'den uzak durmanızı tavsiye ederim. Fanatik JRPG'ciler; siz peşime takılabilirsiniz. BB

LOST ODYSSEY

ARTı İnanılmaz grafikler, JRPG fanatiklerine hitap eden oynanış sistemi

YAPIM Mistwalker / Feel Plus

DAĞITIM Microsoft

TÜR RPG

DIĞER PLATİFLAR -

WEB www.mistwalker.info/lo.html

TÜRKİYE DAĞITICISI -

EKSİ Yıllar öncesinden kalma savaş sistemi, hiçbir yenilik içermemesi

Sakaguchi'ye "Çıka çıka bu mu çıktı?" diye sorarsak abartmış oluruz ancak ona "Daha iyisini yapabilirdin be hocam" diyebiliriz. Ancak, her şeye rağmen Lost Odyssey, Xbox 360'ın sağlam yapıtlarından biri



8.1



TUROK

Yeni nesil dinozor avcısı

Bana düşmanı sessizce öldürmenin onlara farklı yolunu öğretti; yay ve ok kullanarak öldürmenin... Boğarak öldürmenin... Biçakla öldürmenin...

Benden bir asker yaratın oyu: içimden bir savaşçı çıkarın... Bense o zamana kadar kendimden sadece bir suçlu yaratabilmiştim. Öfkeyle dolu olan...

Benden bir katil yaratın oyu: Kane!

Adamlarının düşmanına karşı kuduz birer kurt, kendisine karşı ise kuyruklarını bacak aralarına sıkıştırın itaatkar köpekkikler olmasını isterdi.

Kane benden bir kurt yarattı; beni işaretledi. Beni iti yaptığını düşündü. Oysa atalarım tasma takmadıkları için öldürmülmüşti; Yaralı Diz'de, Tonkawada, Chehaw'da...

Bana öldürürken ölmemeyi öğretti ama ben



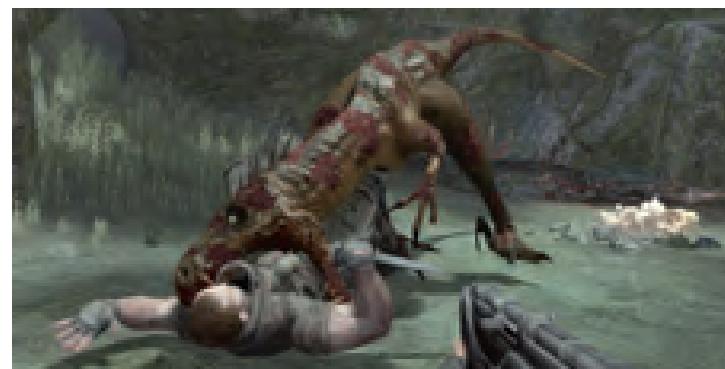
zaten nasıl kaçılacağını biliyordum. Ve zamanı geldiğinde geri dönmemi...

Zaman geldi...

Burada ne arıyoruz?> Kahramanımız, Wolfpack adıyla bilinen elit asker grubunun eski lideri ve bir Amerikan yerlisini olan Joseph Turok. Oyunda Turok olarak, güçlü olma takıntısı nedeniyle delirip bir psikopat haline gelen Roland Kane'in peşine, işinin ehli bir grup askerden oluşan Whiskey Takımı ile düşüyoruz. Ancak işler hesaplandığı gibi gitmiyor ve gemimiz, bilinmeyen bir noktadan fırlatılan roketle yabancı ve tehditlerle dolu olan bir gezegene düşüyor. Sonra mı? Kan, tedirginlik ve bol bol boş kovan... Bu açıdan bakılınca oyuncunun hikayesi, James Cameron'ın başyapıtı Aliens'i çağırıyor, değil mi? Bir gezegende, bir avuç sert asker ve onları bekleyen hızlı ve vahşi canavarlar...

Turok: Dinosaur Hunter adlı çizgi roman serisine dayanan oyunun, Acclaim'ın kapanmasıyla tarihi karıştığı sanılıyordu ancak Touchstone, "dinozor avcısı"nı yıllar sonra, -Unreal Engine 3'ü kullanarak- günümüz teknolojisiyle tekrar diriliyor.

Oyna başlar başlamaz roketi kafamiza yiyor ve apar topar, yörüğesinde bulunduğumuz gezegene fırlatılıyor. Evet, hikaye biraz tempolu. Zaten çizgisel gidişata sahip olan FPS oyunlarında hikaye akışının tempoda yoksun olması pek hoş sonuçlar doğurmazdı; hareket serbestliğine sahip olmayan oyunların, "serbest hareket"e olanak sağlayın oyunlara karşı kaçınılmaz dezavantajı budur, öyle değil mi? Donnie Wahlberg, Ron Perlman, William Fichtner gibi ünlü isimlerin başarılı seslendirmeleri



alternatif



BIOSHOCK

Türün yaratıcı ve derin bir örneği olan BioShock'u hala oynamadıysanız çok şey kaybetmişiniz demektir. Bu oyuncunun her ayrıntısından kalite akyor.

eşliğinde akan hikaye, bize "flashback"lerle aktarılıyor. Ancak hikaye anlatımının, karmaşık bir biçimde ve akıllica planlanmış sahnelerle şekillendirilmesi, ortaya üst seviyede bir sunum kalitesi çıkarabilirdi. Şayet Propaganda Games, başkahraman Turok'un, bulunduğu ortama yabancılmasını ve yalnızlığını yaratıcı bir şekilde işleyebileseydi, bize uzun yıllar boyunca hatırlayacağımız



A J A N D A

114
Bundan yaklaşık olarak iki yıl önce, E3'te, Turok göve gösterisi yapmış ve E3 2006'nın yıldızı olmuştu. Los Angeles Convention Center'in her yanını oyunun posterleri ve figürleri ile donatan dağıtıçı firma Touchstone, Turok'un üzerindeki tozu söyle bir üflemiş, oyunu yeni nesil konsollara çıkaracağım açıklamıştı. Eski dost Turok, uzun aradan sonra geri dönüyordu.



bir anti-kahraman hediye edebilirdi. Takımımızın üyeleri, terk edilmiş askeri üslere ve ormanın ortasında birer birer avlanırken, hikayenin verdiği güzel pozları yakalayabiliyoruz. Ancak hepsi bu... "Keşke hikaye üzerine daha fazla kafa yorulsaymış" demekten alamıyorum kendimi.

Boş kovan şingirtisi> Oyun, oynayanı hikayeye alıştırmak yerine, gezegendeği ölüm - kalım mücadelelerini hemen başlatıyor. Dahil olduğunuz tartışmalar, geri planda çalan başarılı müziklerin de etkisiyle oldukça tempolu geçiyor. Kimi yerlerde, takım arkadaşlarını havada uçusan mermileri ve kaos yaratan dinozorlar sayesinde gerçekten gaza getirici çalışma sahneleri çıkıyor ortaya. Bu sahneler, o pís barut kokusunu almanızı ve diken üzerinde kalmamanız neden olacak kadar gerçekçi. Kısacası, Turok aksiyon sahnelerini resmetmeye oldukça başarılı.

Yapay zeka hiç fena değil. Özellikle düşmanlar, şarjörlerini verimli kullanıyor, siper alıyor, el bombalarını isabetli bir şekilde ve akıllıca kullanıyorlar. En önemlisi, alternatif rotalar aramayı akıl edebiliyorlar. (Düşmanların uyguladıkları taktikler içinde en çok hoşuma gideni, saklandıkları siperin arkasından çıkar gibi yapıp siz tahrik etmeleri.) Tüm bunlara karşılık, devriye gezerlerken yanı başlarında alınının ortasından vurularak beyni dağıtan arkadaşlarının cesedine bakıp "Bu bir silah sesine benziyor" demekle

yetinen embeşillerle de karşılaşıyoruz. Şayet bu durum, savaşın insanı duyguları körelttiğine dair bir ironi ve eleştiri ise sorun yok. (Biz oyuncular kendimizi avutmayı iyi biliriz, öyle değil mi?)

Oyunun ana yemeği olan tarih öncesi varlıklar, oldukça gerçekçi bir şekilde modellenmişler; hareketleri oldukça kıvrak ve yapay zekaları hiç fena değil. Özellikle, Velociraptorlar'ın duvarlardaki çatıtlardan delirmişcesine çıkmaları ve ardından bir hissyla tepenize binneler sıkça karşılaşacağınız olaylardan biri. Oyunda, Velociraptorlar'dan sonra siz en çok zorlayacak olan dinozor türü ise Lurkerler. Her an, her yerden tepenize binebilecek kadar çevik ve sessiz olan bu dinozor türünün siz çok uğraştıracağına garanti veriyorum. T-Rex'i hiç sayıyorum bile; dinozorların efendisi, başı başına ayrı bir hikaye.

Turok'un multiplayer modu bize yedi farklı harita ve beş farklı oyun seçeneği sunuyor. Co-op seçeneğinde, önceden oynayıp bitirdiğimiz dört bölümü bir arkadaşımızla yeniden oynamaya şansına sahip oluyoruz. Bu noktada oyunun ilginç bir özelliğinden bahsetmek istiyorum: Önümüzdeki günlerde yayınlanacak olan bir yamaaya oyuna ilginç bir "achievement" sistemi dahil edilecek. "Friend

TUROK COMIC



Turok ilk olarak, 1954'te Western Yayınları'ndan çıkan Four Color Comic'in 596. sayısında görülmüştü. Bundan kısa bir süre sonra kendi çizgi roman serisine kavuşan Turok, "Dinozor Avcısı" lakabıyla nam salımıtı. Gold Key Comics ve Valiant Comics, bu karakteri "Kayanın Oğlu Turok" olarak tanıtmıştı.

Avcisı" lakabıyla nam salımıtı. Gold Key Comics ve Valiant Comics, bu karakteri "Kayanın Oğlu Turok" olarak tanıtmıştı.



1892

yıl
Tyrannosaurus Rex fosili-
nin bulunduğu yıl

2

gün
Oyunu bitirmeniz için
gereklen gün sayısı

6

yıl
Son Turok oyununun
çıkışından bu yana geçen
zaman

"Killer" adı verilen bu sistem, multiplayer modda oynarken, takım arkadaşlarını kazara harcamamıza esprili bir biçimde yaklaşarak bize çeşitli achievement'lar verecek. Bu achievement'ların neler olacağı şimdilik belli değil elbette ki.

Turok, bugüne kadar görmüş olduğumuz standart, FPS silahlara yenilerini eklemiyor. Sadece alternatif ateş opsyonu (secondary fire), silahları biraz renkli kılmıyor. Mitralyözü yere sabitleme ya da yapışkan bombayı mayına çevirme gibi seçenekler oyunu biraz hareketlendiriyor. Pompalı tüfeğin alternatif ateşinin "İşaretleme" özelliği ile de -bir süreliğine- dinozorların düşman askerlerine ya da başka bir tarafa yönlenmesini sağlayabiliyoruz. Bunların dışında, silah kullanımı konusunda herhangi bir yenilik yok.

Son viraj> Birçagımızla Raptor'ların arasına atlamak, çift SMG'yi kuşanıp alev kusmak ya da mitralyözu askerlerin bulunduğu bir koridorda yerleştirip yapışkan bombalarla alemlere yapmak gerçekten çok eğlenceli. Zaman zaman karanlık bölgelere çekiliş düşmanları izlemek ve doğru bir zamanlama ile bıçaklı işlerini bitirmek de oyuna heyecan katıyor. Tüm bunlara karşılık Turok, FPS türüne pek bir şey katmıyor ve oyuncuya sadece "eğlenceli bir macera" yaşatabiliyor. Turok'unlarındaki beyinler, hikaye aktarımı ve atmosfer yaratma konularında bir denge tutturmuş olsalar da takımımızdaki askerler ile aramızda yaşanan gerilimi çok iyi yansıtamamışlar. Bu durum, aksiyonun kesintiye uğramamasını sağlaşa da kendimizi hikayeye kaptırmamızı engelliyor. Hikayedeki en büyük gedik ise şu: Biz neden Kane'ın peşindeyiz? Bu adam, bu gezegende ne arıyor? Nedén gezegenin ekosistemi değiştiriliyor? Bu can alıcı sorulara o kadar az sayıda cevap veriliyor ki "Bu rezil gezegenden bir yolunu bulup kurtulmak istiyorum! Lanet olsun Kane'ye de, kurduna da" diye isyan edesi geliyor insanın.

Turok; grafik, yapay zeka ve hikaye konularında vasatın üstünde olançan ama asla klasik olamayacak bir eğlencelik ve heyecanla beklediğimiz bombalar piyasaya çıkışına kadar kafa dağıtmak için oynanabilecek, kısa ömürlü bir FPS.

Kane, sakin görünen bu gezegenin bir yerlerinde... Onu hissedebiliyorum. Lanet herif! her düşündüğümde, yüzümdeki yara izi sizliyor; onun işaretini olan yara izi...

Orada kurtlar var, çetenin eski üyeleri...

Ve biz, bana güvenmeyen ve beni aralarında istemeyen bu askerler ile kurt avına çıkacağımız bugün. ☺

TUROK

ARTI Yüksek tempolu oynanış sistemi, kimi FPS unsurlarının başarıyla uygulanması, etkileyici orman ve yabancı gezegen atmosferi

YAPIM Propaganda Games

DAGITIM Touchstone

TÜR FPS

DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3

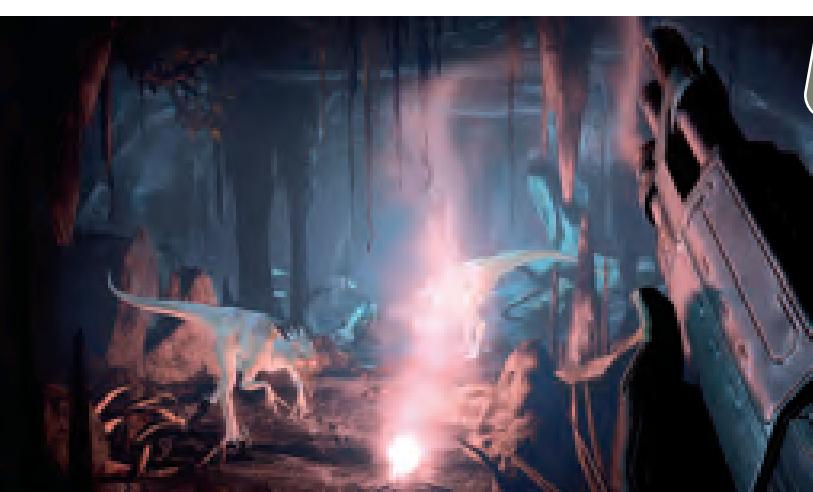
WEB www.turok.com

TÜRKİYE DAGITICISI -

EKSİ Türe yenilik katmaması, hikayenin ve sunumun yetersiz olması, mekanların tekrar etmesi

Türe herhangi bir yenilik getirmeyen ama bilinen FPS özelliklerini başarıyla uygulayan gayet kısa ömürlü bir FPS oyunu Turok.

7.3





PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS 2008

"Şimdi elimizdeki dart oklarını dikkatlice televizyona doğru fırlatıyoruz..."



Gelenlerde iki arkadaşımla bir "oyun kafe"ye gittik ve "Önce Photo Hunt, ardından dart oynayalım" dedik. Birbirimize dart'ta iddiyalı olmadığımızı söyleyerek dart oklarını bir bir fırlatmaya başladık. 501'den 0'a kadar en kısa sürede düşen kişi, oyunu kazanacaktı. İlk oyunu ben kazandım; arkadaşlarım kızdı. İkinci oyunu da ben kazandım; arkadaşlarım biraz daha kızdı. Üçüncü oyunu da ben kazanınca dart tahtası yerine beni koydular ve işte o zaman, eğlenceli dakikalar başlıdı (onlar için).

Peki sosyalşemek, arkadaşlarla hoşça vakit geçirmek, dart oklarını dart tahtası yerine duvara atıp kırmak varken ben neden PDC Darts 2008 oynamayım? Dünyanın en iyi 16 dart oyuncusunu içerdiği için mi? Yoksa gerçek bir dart turnuvasını konu aldığı için mi? Belki de multiplayer özellikleriyle birçok ünlü dart oyununu oynayabildiğim içindir; kim bili? Aćıkçası, TV ekranında dart oynamak bana hitap etmiyor ama kesinlikle ortada bir çaba var. Özellikle, yapımcıların oynanış sisteminin sağlamlaştırılmış için her şeyi yaptıkları daha oyunun başından anlaşılıyor. Dart tahtasının üzerinde başboş bir şekilde gezen bir imleci, dart okunu isabet ettirmek istediğiniz noktada durduruyor, sağ stick'i geri çekerek ince bir ayar yapıyor ve aynı stick'i ileriye doğru iterek oku tahtaya fırlatıyoruz. Eğer yanlış bir zamanlamaya stick'i erken iterek dart, hakemin gözüne giriyor.

Aynı poker oyunlarında olduğu gibi bu dart oyunu da yaklaşıklı bir asır boyunca oynanabı-

yor. Eğer "İnceleme Karnesi"nde "oyun ömrü" diye bir başlık olsayıdı, PDC bizden 10 puanı kapımı ama o zaman da "oyun ömrü" ile "eğlence"yi oranlaşaydıktı bu puanı 1'e düşürmek surunda kalabilirdik.

İşin özeti, size şunu söylemek istiyorum: Sağda - solda kolayca bulabileceğiniz,

gerçek bir dart oyunu mu, yoksa sanal dünya şampiyonlarını kontrol ettiğiniz, sanal okları sanal tahtalara isabet ettirmeye çalıştığınız bir "yanılsama" mı? Sizi bileyemeceğim ama ben o oku ellerimle tutup 20 puanın üç katını veren ufak boşluğa atmazsam eğlenmemiyorum; bu kadar net.

YAPIM Mere Mortals
DAĞITIM Oxygen
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR PC, Wii, PSP
WEB www.planetdarts.tv
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

"Dünya şampiyonlarını yalnızca bir gamepad ile kontrol eden oyuncu, bir süre sonra gaza gelip gamepad'ı alarak ekranın ortasına fırlattı. Bu duruma üzülen ve sinirlenen annesi, çocuğunu en yakın dart sahasına yolladı ve olay, daha fazla büyümeden atlataltı."

4.8



TWISTED METAL: HEAD-ON: EXTRA TWISTED EDITION

Zaman geçer, Twisted Metal eskimez



Hatırlarsınız; bir zamanlar "araba savaşları"nı konu alan oyular birbiri ardına, farklı sistemler için çıktı ve herkes, bu oyularla ilgi gösterirdi. Sonra, ne olduysa oldu ve bu tür, biçakla kesilmiş gibi ortadan kayboldu. Oysaki ne güzel, araclarımıza entertenman silahları takıyor ve gerçek dışı hareketlerle, garip haritalarda rakiplerimizi patlatmaya çalışıyordu.

Twisted Metal serisi ise uzun süredir, kesintisiz bir şekilde, arabaların birbirleriyle kışkırtma için mükemmel bir ortam sunuyor oyunculara. Twisted Metal: Black'in PS2 için piyasaya sürülmüşen sonra PSP için hazırlanan Twisted Metal: Head-on, birtakım ekstra özelliklerle PS2'ye uyarlandı ve ortaya "Extra Twisted Edition" takısıyla, eğlenceli bir oyun çıktı. Extra Twisted Edition'ı PSP versiyonundan ayıran en önemli özellik, "Lost Levels" adındaki, Twisted Metal: Black'in devam oyununa dahil edilmesi planlanan dört adet bölüm içeriği olması. Carnival of Darkness, Suburban Terror, Stadium Slaughter ve ilerleyen aşamalarda açılabilen bir bölüm, Twisted Metal: Black'in karanlık havasını direkt yansıtıyor ve yine bu versiyonda yer alan karakterleri içeriyor. Üstelik, bu bölümlerde; Story, Challenge ve Endurance modlarını sırasıyla oynayabilmeniz sağlanmış. Bunun yanı sıra, tamamiyle interaktif olan bir belgesel, Twisted Metal 1'in hiç yayınlanmamış olan bitiş videoları ve Sweet Tooth adındaki

"psikopat palyaço"yu kontrol ettiğiniz Sweet Tour adındaki mod da bu pakete dahil.

Görsel açıdan PSP versiyonundan neredeyse hiç farklı olmayan oyun, birkaç etkili efektin dışında çok fazla yenilik içermiyor fakat oyunun oynanış sistemi o kadar eğlenceli ki grafikler, çoğu zaman umrunuzda bile olmuyor. PS2'nin son kaliteli oyularından biri olan Twisted Metal'ı, her PS2 sahibine tavsiye ediyorum. Oyunda online bir multiplayer modunun yer almamasını görmezden gelmeye başarısızsanız, hiçbir sorun yaşamazsınız.

YAPIM Eat, Sleep, Play
DAĞITIM SCE
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PSP
WEB twistedmetal.us.playstation.com
TÜRKİYE DAĞITICI -

Extra Twisted Edition'ın PSP versiyonunu oynadıysanız, yalnızca "Lost Levels" için bu oyunu almaya değil ama PSP sahibi değilseniz ve uzun süredir PS2 için kaliteli bir oyun arıyorsanız, aradığınızı bulduğunuz.

8.1



BOMBERMAN LAND

Ne yaptınız benim oyunuma?!

Eskiden beri oyunlarla ilgili olan ya da benim kuşağım gibi "Atari" denen oyun konsoluna -ucundan dahil olsa- bulmışım olan birinin Bomberman'ı bilmemesi neredeyse imkansızdır. İçinde onlarca -hatta ve hatta yüzlerce- oyun bulunan o rengarenk kasetlerin içinde Bomberman'a rastlamamakta öyle keza... Her ne kadar Bomberman, bahsettiğimiz o yüzlerce oyun arasında çok daha renksiz ve basit bir oyun gibi görünse de işin aslı öyle değildir. Bu oyun, o "kuru" görüntüsünden çok daha fazlasını sunar oyuncuya. Ve evet, bu oyunu oynamak her baba yiğidin harcı değildir zira Bomberman oynamak bir sanattır; ustalık gerektirir.

Lakin gelin görün ki şu son çıkan Bomberman oyunları bana eskilerin tadını veremiyor. Üç boyutlu grafikler, bir renk cümbüşü, onlarca -Bomberman'ın asıl modunu unutturacak nicelikte- mini oyun... Sanki "Şu elimizde tuttuğumuz bir mini oyun derlemesi ve içinde bir de böyle, ezik büzük bir mod var" şeklinde bir muameleye maruz kalmış zavallı Bombacı. Biraz eski kafalılık yapıyorum belki ama bu sıkıcı mini oyunlara alışmadım ben. Sanki Bomberman'ı değil de sıradan bir oyun paketini oynuyorum. Tamam, "zenginlik" (mod zenginliği, mini oyun zenginliği, ekstralardır...) her oyunda aradığımız ve bulduğumuzda takdir ettiğimiz bir özellik. Fakat bildiğimiz o kara kuru Bomberman'ın ruhuna bu gördüklerim biraz ters düşüyor.

Bomberman Land'de de daha önce karşımıza çıkan yeni nesil Bomberman oyunlarında



gördüklerimizin hemen hemen ayını görürüz. Renkli grafikler, onlarca mini oyun, basit bir hikaye ve yine aynı basitleştirilmiş oynanış sistemi. Oyunun standart modunun anlatılacak ilgi çekici bir yanı yok. İlerliyoruz, birkaç oyun oynuyoruz, karşımıza çıkan birkaç elemanla konuşuyoruz, hikayeyi bitiriyoruz

ve tam olarak eğlenememeden yarattığı garip karın ağrısıyla PSP'mizi kapatıyoruz. Ama durun; mini oyunları unuttuk! Bir de onlara göz atıyoruz; araba sürümenin, kaykay kullanmanın, ip atlamanın ve tuvalet kağıtlarıyla sevişmenin Bomberman'ıçımızle ne alakası olduğunu anlamaya çalışıyoruz. En sonunda dayanamayıp orijinal Bomberman'ı açıyoruz ve kaybettigimiz bir saatin muhasebesini yapmadan başlıyoruz bombalarımızı yerleştirmeye. Hayırlı olsun... ☺

Orijinal Bomberman'den oldukça farklı olan ancak sunduğu onlarca mini oyun ve ekstra ile PSP'de oynadığınız diğer oyunların arasına reklam olarak alabileceğiniz, sıradan bir yapım.

6

YAPIM Hudson Soft
DAĞITIM Hudson Entertainment
TÜRK Platform
DİĞER PLATFORMLAR Wii, DS
WEB www.hudsonent.com/bml
TÜRKİYE DAĞITICI Vivendi Universal



WIPEOUT: PULSE

"Leeloo, şuradaki İngiliz anahtarını uzatır misin canım?"

P'lerimizde veya konsollarımızda bir sürü oyun oynuyoruz. Hepsı bir süre sonra bitiyor, çekiciliğini yitiriyor ve hepsinin yerine yenileri geliyor. Yeni oyunlarla ya yepyeni sanal dünyalara yolculuklar yapıyoruz ya da ara verdığımız bir maceraya kaldığımız yerden devam ediyoruz. Çoğu zaman istediğimiz gibi olmuyor bu "yenisi" maceralarımız. Bir öncekinin tadını veremiyor, beklenitlerimi karşılamıyor. "Devam oyunu" denildiğinde içimizi bir endişenin kaplamasının nedeni, bu konuda geçmişte yaşadığımız hayal kırıklıkları olsa gerek. Ben de geçmişten çıktığım dersler sonucunda Wipeout: Pulse hakkında büyük hayaller kurmadım; beklenitlerimi en düşük seviyede tuttum. İyi etmiş miyim; birlikte görelim.

Hatırlarsınız ki PSP'deki ilk WipeOut oyunu olan Wipeout: Pure'da, Fifth Element isimli filmdeki benzeren uçan araçlarımızla parkurlarda kıyasıya yarışıyoruz. Eğer hatırlamıyorsanız bu, WipeOut serisi ile yeni tanışıyor olduğunuz anmasına gelir; size şunu net olarak söyleyebilirim ki eğer arcade yönünün fazlaıyla ağır bastığı, bilim kurgu temali yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız WipeOut: Pulse'u çok seveceksiniz. Aslına bakarsanız, her halükarda bu oyunu seveceksiniz. Neden mi?

Öncelikle, oyuna eklenen yeni parkurların yine çok renkli ve zevkli olduğunu belirtmem gerekiyor. Üstelik, bu parkurların, aracımızla onlarca kilometre hız yapmamıza rağmen yoldan koptamamızı sağlayacak şekilde tasarlanmış olması da kabası! (Zaten PSP'de zor parkurlarla



dolu, simülasyon yoluyle öne çıkan bir yarış oyunu oynayacak değiliz ya...) Kontrollerin rahatlığı da araçlarını kullanırken büyük bir keyif almamızı sağlıyor.

Grafiklerin yumuşaklığını, parkurların bu denli renkli ve hoş görünmesinin en büyük nedeni elbette ki. Renkler ve dokular güzel bir uyum içerisinde; patlama efektleri de gayet sık. Üstelik, PSP oyunlarının artık yadsınmayan frame rate izleri WipeOut: Pulse'ta olabildiğince az gözle batıyor. Anlayacağınız, görsel açıdan onumuzun herhangi bir falsosu yok.

Kısacası, -yeni parkurların yanında- bir sürü yeni silah, araç, donanım, müzik ve geliştirilmiş multiplayer modu ile Wipeout Pulse, PSP'de oynayacağınız en zevkli oyunlardan biri. ☺

YAPIM Liverpool
DAĞITIM SCEA
TÜRK Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.wipeoutpulse.com
TÜRKİYE DAĞITICI Yok

PSP'nin ne kadar eğlenceli bir alet olduğunu bir kez daha kanıtlayan WipeOut: Pulse, kaçırılmaması gereken bir yarış oyunu.

8,3

GODZILLA UNLEASHED: DOUBLE SMASH

Çapkınlık devlerin de hakkıdır

Sevgili LEVEL okuru, bildiğin üzere Godzilla yıllar yılı dünyanın başına bela olmuş, kafasına estiği zaman büyük şehirlere dalıp kocaman binaları futbol topu gibi tekmelemiş, dev gökdeleleri kürdən niyetine kullanmış bir arkadaşımızdır. Uzunca bir süredir bu gibi pis işlerle uğraşmakta olan Godzilla'nın çev-

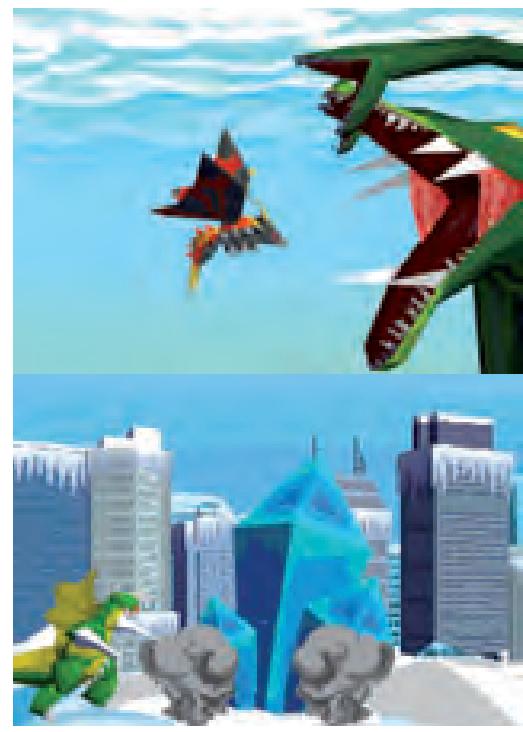


resiyle neden uyumlu bir ilişki kuramadığını inceleyen bilim adamları, psikologlar ve "bina boyutundaki dev hayvan" uzmanları, aradıkları cevabı en sonunda bulmuşlardır: Evet, Godzilla aslında kışkanç bir kadının kışkacı altında hayatından bezmiş bir kurbannı ve tüm istediği biraz çapkınlık yapmakmış. Çapkınlık bir haktır; evet, hak! Hakkımızdır! Hem de nefes almak, su içmek kadar doğal bir hakkımızdır. Gelgelelim, bedenlere tasma takan, hayatı kışkançlık krizleri ile alt üst eden, insanları da mal - mülk gibi birbirine tapulayan toplumlar, bu gerçeği unutturmak için çok çabalamış ve nihayetinde de bu insanı hakkı hepimize unutturmayı başarmıştır. Hemen burada bir parantez açıp çapkınlığın sadece

Godzilla için değil, bizim için de bir hak olduğunu vurgulamalıyım; canımın içi ve de cigerimin köşesi LEVEL'ci insan.

Godzilla'nın tek isteği kimseyi kırmadan, aldatmadan, yalanlar söylemeden küçük kaçamaklar yapmak, küçük flörtlere ya da maceralara dalmaktır. Ne var ki tatlı flörtler yaşamasına izin vermemiyip hayvanağızı kışkançlık krizleri ile hayatından bezdiren sevgilisi yüzünden sinirli, yakıp yıkan bir Godzilla ile karşılaşmaktayız. Oysaki o, tüm arzusu -zincirlenmeden- sevmek olan melek gibi bir canlıdır. ☺

YAPIM Gülhane Parkı
DAĞITIM Belediye Zehirleme Ekibi
PLATFORM DS



4

UTOPIA CITY

Sek oyuncu içmek mümkün olsaydı keşke...

Işte Utopia City'nin gerçeği: Bu oyuncu tam bir Matrix çökması! Dolayısıyla, Matrix'in hikayesini kopyalamış olan bir oyunu anlatmak yerine, bu ay dergimizi satın alan 38.000. okurumuza şu manzumeyi hediye etmek istiyorum:

YAPIM Çin Mali
DAĞITIM Ne Alırsan Bir Lira
PLATFORM PC

3



SCREWJUMPER!

Bunu da yaptılar; hem de hiç utanmadan...

Gerçekten bu oyuncu ile ilgili bir şeyler okumak istiyor musunuz?

Bakın; sizi çok seven bir ağabeyiniz, geleceğinizi ve gelişiminizi düşünen sorumlu bir yetişkin olarak bu oyunu oynamak yerine iki satır şir okumanızın çok daha keyifli olacağını belirtmek istiyorum. Evet, LEVEL tarihinde bir ilk bu; okurumuza şir veriyoruz:

YAPIM Maden Tektik Arama Enstitüsü
DAĞITIM Ümraniye Nalburufe
PLATFORM Xbox 360

2

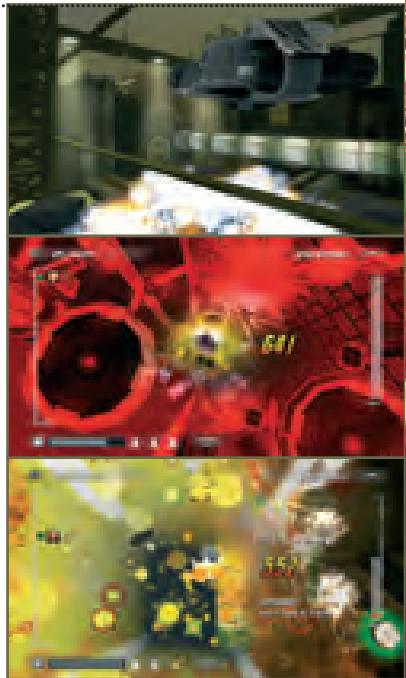
Tabak Tabak Kızarmış Patates İstiyorum

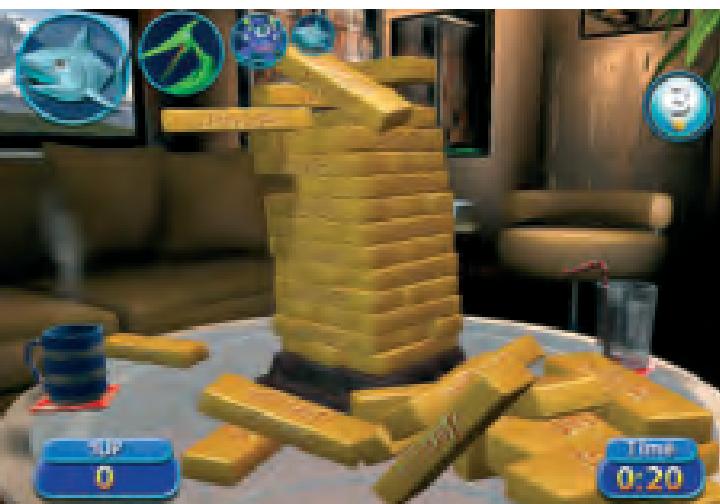
Yürümek lazım,
Sokaklarından faytonlar geçmiş olan,
Eski, unutulmuş bir semtin içinde...
Üzerinde kurumuş yosunlar...
İssiz bir sahilin kumlarında...
Ve hatta, düşündüm de,
Üstünden acımasız bir savaş geçmiş olan,
Yıkıntılarla dolu bir şehrin sessizliğinde...
Ama yürümek lazım.

Umursamamak lazım,
Bankalarına isimler kazılmış olan parkların,
Bozuk paralarla dolup taşan dilek havuzlarının,
Veya gözlerime bakan aşığın sesini...
Duymak bile istemiyorum zaten,
Yürüüp gitmek ve umursamamak istiyorum.
Kayıtsızlığın huzurundan bahsediyorum.
Cümlelerin sonuna "ulan" ünlemi koymamak için,
Kendimle savaşıyorum.

Molalar almak lazım,
Arada bir, kimse görmediği,
Küçük duraklar bulmak,
Bulduktan sonra da kızarmış patates yemek,
Sağlıksız bir diyet sürmek,
Hiç umursamadan hayatı,
Yasak aşklar yaşamak,
Patatesle sevişmek lazım.

Şaşırmayın okuyucu,
Günah çıkarma metni değil bu.
Ne aradığımı biliyorum,
Ne istedığım denemin,
İstemediklerimin üstünü çizdim,
Şüpheler kalktı hayatmdan,
Sıcak yemeklerin adamı olamadım hiç,
Yasak keyiflerin günah denizinde yüzüyorum.
Evet, doğru bildin,
Tabak tabak, kızarmış patates istiyorum. ☺





JENGA WORLD TOUR

İki tencere lahana sarması yer misin Mualla?

Size garip gelebilir ama bu Jenga'ları gördükçe aklıma hep lahana sarması gelir. Bildiğiniz gibi lahana sarmaları konserve kutu içine tıkıştırılarak konur ve bundan dolayı köşeli bir biçim alır. İşte bu görüntü nedeniyle Jenga çubukları da gözüme üst üste dizilmiş lahana sarmaları gibi görünmüştür hep. Ayrıca, bu yazısı tam da Sevgililer Günü'nde yazıyor olmadan dolayı üzerinde oluşan acayıp duygusallığıtan midir, bilemiyorum ama lahana sarması bana aynı zamanda aşkı da hatırlatır, sevgili LEVEL'ci. Lahana sarması pişirmek son derece zahmetli bir iş olduğu için bu yemeği pişirenin sarmayı ikram edeceğini insana karşı ya aşk beslemesi ya da yemeği, ticari çıkar gözterek hazırlaması gerektiğini düşünüyorum. Diğer yandan, lahana sarması yapmanın ne denli zahmetli bir iş olduğunu düşündükçe, içimden kafamı duvarlara vurmak gelir. Zira "Lahanalı" dediğim anda, kalkıp bana iki tencere lahana sarması hazırlayan sevgililerle şımartılmış bir adam olduğumu bugün yeni yeni idrak ediyorum sevgili LEVEL okuru. Tencere tencere lahana sarmasını, gözlerini kirpmadan yapıp önü-

me koyuveren o güzel kadınların nelerini begemeden, nerelerinde kusur buldum da onları terk ettim; inanın ki bilmiyorum.

Tencerenin içine kat kat, özenle yerleştirilmiş olan lahana sarmaları, en çarpıcı Jenga tepelerinden daha etkileyici görünür; inanın bana. Bu bağlamda diyeceğim şudur ki ben sizin yeriniz olsam bu oyunla zaman harcayacağımı sevgiliciğime koşar, onu lahana sarması yapmaya ikna etmek için bal dudaklarından küçük öpücükler alırken kuşaklarına onun güneşten çalınmış güzelliği ile nasıl büyülendiğini ve rüzgarda salınan başak tarlalarının üzerinde süzülüyormuşçasına saçlarını okşayarak hayali dünyalarda kaybolmak istedığımı fisildardım.

Evet, bana iki tencere lahana sarması yapacak güzel kızlar arıyorum. Niyetim ciddi! Lütfen yaptığınız lahana sarmalarından alınmış tadımlık bir örnek ile birlikte bana başvurunuz. ☺

YAPIM Yapmayın Arkadaşlar
DAĞITIM Dağıtmayım Burayı
PLATFORM Wii

1



NINJABREAD MAN

Kurabiyeden bir ninja ile oynamak isteyen var mı?

Bu karşı koyulmaz macerada Kurabiye Ninja, eline kılıçını alıp karşısına çıkan herkesi kesip biçiyor ve sonunda prensese ulaşıyor. Oyunun sonunda prenseşin, Kurabiye Ninja'yı iki lokmada mideye indirdiğini tahmin etmişinizdir herhalde. Bu vesileyle belki kadınların aşka ve sevgiye karşı olan ukala tavırlarından şikayet edebilirdim. Ama bunun yerine, bir prense ve bir saray hizmetçi arasında yaşanan aşkı anlatan şu şiiri sizlerle paylaşmak istiyorum:

YAPIM Fırın Mamülü
DAĞITIM Halk Ekmek
PLATFORM Wii

3



Dwarf Bile Değilim, Adeta Orc'um Senin Elf Güzelliğinin Yanında

Zengin kızları için RPG tadında bir hayat,
Ben ise ancak mahzende bir yaratık, heyhat.
Autosave'dir babanın altınları ah güzel Elf'im,
Ben kendimi kestiririm, sen de level atlarsın, dilerim.
Yüzükler, kolyeler, bronzlar, cüppeler, hazineler,
Bunlar değil midir tek RPG ye ait öğeler?
Sen güzeller güzeli Elf kızı, eli oklu, beli kamalı,
Ben ise mahzenlerde gezen level 1, lağım sıçanı.
Durma, kes, eksik olmasın benden kazanacağın deneyim,
Etimi de ye yaralandığında ki içine gireyim.
İşte hayat böyle, acımasız bir RPG, sevgili zengin kızı,
Keşke bende de olsaydı, babanın hesapsız parası. ☺





BÜYÜK OYUNLAR

BÖLÜM 2

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından, kapitalist Batı'nın "ötekisi" komünizmdi. Batı'nın, komünizmi bastırmak için giriştiği sıcak ve soğuk savaşlar kadar, bu uğurda elde ettiği ganimetler de bu sayede haklı gösterildi. Sovyetler'in ve Doğu Bloku'nun dağılmasıyla, sanılanın aksine, Batı için bir zafer olmadı çünkü yeni bir ötekiye ihtiyaç vardı. Bu kez "uygulamalı oryantализm"le karşı karşıya bırakıldık. Küçük ve geri kalmış Doğu, büyük ve ileri Batı için tehdit oluşturuyordu; en azından biz böyle bilmeliydik. "Terörün beşiği" olarak lanse edilen Doğu'nun kitle imha silahlarıvardı ama insan hakları ve demokrasisi yoktu; en azından biz böyle bilmeliydik. ABD, Doğu'yu dize getirmek ve Büyük Ortadoğu'yu inşa etmek için yeni bir "Haçlı Seferi"^{ne¹} giriştiğinde bize düşen buna göz yummaktı. Onlara göre biz ya onlardandık ya da onlara karşı². Onlar oyunlarını oynarlarken biz "oyunbozanlık" etmemeliydik.

Oynadığımız oyunların çok büyük bir bölümü, típki yıllardır izlediğimiz filmlerin büyük bir bölümü gibi Batı kaynaklı. Haliyle, Batı'nın en azından sinema kanıyla dünyaya iletmeye çalıştığı mesajların oyunlarda da karşımıza çıkabileceğini göz ardı edemeyiz. Bu mesajlardan kuşkusuz ki en önemlisi, "Batı her alanda ileridir ve her geçen gün daha da ilerlemektedir". Aynı zamanda, Batı kaynaklı oyunlara kalırsa, dünyayı kurtarabilecek ve yönlendirebilecek olan tek güç ABD ve onun onderliğindeki Batı'dır ve biz "ötekiler", ABD'yi koşulsuzca desteklemeliyizdir.

Yazının birinci bölümünde, oyunların "ciddi" özelliklerine ve siyasetle yakından ilgili olduğu noktalara değinmiştim. Bu bölümde ise "büyük oyunlar"ın göze çarpan örneklerini kategorize ederek sıralıyorum. "Mesaj" kısımlarında oyunların bende bıraktığı izlenimleri vurgulamak istedim.

SAVAŞ OYUNLARI

G erçekleşmiş, gerçekleşme ihtimali yüksek olan ya da gerçekleşmesi olağanüstü görünen (fantastik) savaşlar, video oyunları için tükenmez bir referans kaynağı. Bir karıncayı dahi incitmeye müsaade etmeyen bir karaktere sahip olsanız da bir savaş oyunundaki olağan faaliyetleriniz, binlerce sanal canının ölümüyle sonuçlanabilir. "Savaş" konulu oyunlara getirilen en destekli eleştiriler de olaya genellikle bu noktadan yaklaşıyor; iddia edildiği gibi bu oyunlar yüzünden insanlığını yitirecek duygusuz bireylere ya da potansiyel askerlere dönüştürür olabiliriz. Karşıt eleştirilerde de haklılık payı yok değil: "Siddet ve savasına dürtüleri insanın doğasında var" deniliyor. Çoğu oyun yapımcısının hemfikir olduğu bir görüşe bakılırsa; birbirimizi öldürüp durduğumuz için bir şeyleri, birilerini suçlayacağımız öncelikle işe siyasetten, üç katıktır politikalardan başlamamız gerekiyor. Buna karşın; okullarda "ilköğretim" düzeyine kadar inen şiddet olayları ve sonu katliamla biten bazı silahlı eylemler, yasaklı zihniyetin ekmeğine yağ sürerek karşıt eleştirileri haksız çıkarıyor diyebiliriz. Özellikle gerçekçi savaş simülasyonları topun ağızına koyulmuş durumda.

Counter-Strike

Teröristler ile anti-teröristler arasındaki bitip tükenmek bilmenin savaşı konu edinen bu Half-Life modu, yaklaşık 10 yıldır hayatımızda ve artık neredeyse milli sporumuz haline geldi. CS kısayolları, internet kafelerde "masaüstülerinin" başköşesini işgal etmeye devam ediyor. Once yıldır değişmeyen şeylerden biri de oyunun halen minicik çocukların tarafından oynanıyor ve buna kimse ni ses çıkarmıyor olması. İki - üç yıl kadar önce, Bilecik'te, yetişkinler için bile aşırı şiddet içeriği gerekçesiyle internet kafelerde 18 yaşından küçüklerin CS oynaması yasaklanmıştı ancak yasakların bilhassa ülkemizde etkili bir çözüm olmadığını hepimiz biliyoruz.³

Mesaj: "Ya bizimlesiniz ya da onlarla" ve "Bu savaş bitmez". Ya da kısaca, "Sebepsiz savaşın izleri..."

Wolfenstein serisi

Batı, Hitler'in alaşağı edilmesinin ardından, uzunca bir dönem her türlü kültür ve sanat eserinde Naziler'e ateş püskürdü. Yüzlerce filmde, binlerce kitapta ya da şarkında Naziler, dünya çapında o denli ustalıkla kınandı ki hayatında hiç Alman görmemiş olanlar dahi Hitler düşmanı kesildiler. ID Software'ın, "Doom'un atası" sayılan devrim niteliğindeki oyunu Wolfenstein 3D ise Naziler'i, "birinci elden" öldürme fırsatı tanyan ilk oyundu. B.J. Blazkovicz adında bir ajanı yönlendirdiğimiz oyunda SS'lerin paranormal deneylerini gerçekleştirdikleri Wolfenstein Şatosu'na sızarak sırr perdelarını aralıyordu.

Yaklaşık 10 yıl sonra geliştirilen Return to Castle Wolfenstein ise başarılı bir devam oyunuydu.

Mesaj: "En iyi Nazi, ölü Nazi'dir" ve "Hepsi öldü mü? E olsun, bi' daha öldürürüz!"

Ülkemizdeki internet kafelerde, çok küçük yaştaki oyuncuların Counter-Strike ve benzeri oyunlar oynamamasına göz yumuluyor.



Medal of Honor, Call of Duty ve Brothers In Arms serileri

Tuhaf ama; Birinci Dünya Savaşı ile ilgili bir oyun aradığınızda, dönemin savaş uçaklarıyla uçup it dalaşlarına katıldığınız simülasyon oyunlarının dışında pek bir şey bulamıyorsunuz. İkinci Dünya Savaşı oyunlarının ise haddi hesabı yok ve her sene onlarca piyasa sürülmüyor. Sadece MoH serisi 12 ve CoD serisi dokuz oyundan oluşuyor (şimdilik!). Bu durum, ABD'nin Birinci Dünya Savaşına sonradan dahil olmasıyla ilgili. Bu savaş konu alan oyunları ise "Almanlar"ın efsanevi Red Baron'u karşı Amerikalılar'ın Blue Max'i var" şeklindeki gereksiz bir "üstünlük taslama"ya borçluyuz. MoH, CoD ve Brothers In Arms serilerini özel kılansa İkinci Dünya Savaşı'ni son derece gerçekçi bir şekilde ele alıyor olması. Öyle ki bu oyunları oynayarak İkinci Dünya Savaşı'nda cephe almış kadar oluyorsunuz. Peki bizim savaşımız olmamasına rağmen biz Türkler neden İkinci Dünya Savaşı oyunlarına aşırı ilgi gösteriyoruz?

Mesaj: "Gerçekleri tarih yazar, tarihi de Amerikalılar..."

Call of Duty 4: Modern Warfare, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Crysis ve diğer modern savaş oyunları...

Bu oyunların hemen hemen hepsi Batı'nın ve spesifik olarak ABD'nin elinde var olan yeni savaş teknolojilerinin birer vitrini gibidir. Sunulan silah ve her türlü savaş oyuncacının gerçekle var olup olmadığını bilemeyeceğiniz kadar operasyonlarda kullanıldığı da bileyemezin ama oyunlar, sizi bir şekilde ikna eder. Zira tüm silah ve patlayıcıları gerçekçi grafikler eşliğinde prova etme olanağı bulursunuz.

Mesaj: "Silah lazım mi abi, silah?"



⇒ ALTERNATİF TARİH OYUNLARI

"Alternatif tarihçilik" tamamıyla kurgusal ve beyin fırtınalarına son derece açık bir düşün alanı. "Ne olurdu?" parantezinde "İkinci Dünya Savaşı'ni Naziler kazansayıdı...", "Atom bombası ABD'ye atılmış olsaydı...", "Osmanlı İmparatorluğu, İstanbul'u fethetmeseydi..." ve hatta "Dinozorların soyu tükenmeseydi..." gibi sorulara gerçekçi cevaplar arayanlar; tarihin yaşanmamış ancak yaşanması muhtemel olan alternatif gidişatlarını masaya yatırmaktan kaçınılmıyorlar. Alternatif tarih kurguları aynı zamanda oyun dünyasına da yeni vizyonlar kazandırıyor. Buna karşın, bu oyunlarda dahil Batı ve özellikle ABD bir şekilde üstün konumdadır. Haliyle, insan sormadan edemiyor: "Ne yani; Amerika kıtası keşfedilmemiş olsaydı da ABD 'süper güç' mü olacaktı?" Doğrusu şu ki tarihi kazananlar yazar ve bu yüzden, kazananların kurguladığı alternatif tarih senaryolarında bile kazananların eninde sonunda kendileri olması doğal karşılanabilir.

Freedom Fighters

İkinci Dünya Savaşı'nın ardından ABD için sosyalistler / komünistler, dünyaya ele geçirmek isteyen tehlikeli bir uzaylı irktan farksızdı. Ötekileştirilen Doğu Bloku'yla yıllarca süren bir mücadele dönemi, bloğun ve SSCB'nin çöküşüyle ABD'ye "dünyanın süper gücü" statüsünü kazandırdı. Freedom Fighters'in alternatif öyküsü ise "SSCB'nin çökmediği bir dünya"yı anlatıyor. Sovyetler, Berlin'e bir nükleer bomba fırlatıyor, Küba'ya füzelerini konuşlandırıyorlar ve elbette ki sıra ABD'ye geliyor. Third-person kamerasıyla oynanan bu aksiyon oyundan, Christopher Troy adındaki bir musluk tamircisini yönlendirerek ülkenizi işgal eden Sovyetler'e karşı direniş başlatıyorsunuz.

Mesaj: "Musluk tamircisi de olsa bir Amerikalı tüm komünistlere bedeldir."

World in Conflict

RTS türünün son dönemdeki başarılı örneklerinden biri olan World in Conflict, Hollywood'un tanındık simalarından Alec Baldwin'ın sesiyle bizi 80'lerin sonuna geri götürüyor. Bu kez Berlin Duvarı'nın yıkılmadığı; Sovyetler'in gücünü yitirmediği ve Batı Avrupa'yı işgal ettiği; bunun üzerine ABD'nin Avrupa'ya destek olmak amacıyla tüm gücünü kullandığı kurgusal bir dönemi yaşıyoruz. ABD birliklerini kontrol ettiğimiz oyun, yıllarca -SSCB tarafından- kafalarına nükleer bir bomba fırlatılacağı korkusuyla yaşamaya mahkum edilen Amerikalıları sevindirmek için geliştirilmiş gibi. İç dinamikleri yüzünden çöken bir devleti savaşarak yerle bir etmiş olmayı başka kim ister ki?

Mesaj: "SSCB iyi ki çıktı, çökmemiş olsaydı da ABD dimdik ayakta kalırdı; bizi (sizi) korur ve kurtarırdı."

Turning Point: Fall of Liberty

Freedom Fighters'ta bir musluk tamircisini yönlendiriyorduk; Fall of Liberty'de ise Don Carson adındaki bir inşaat işçisiyiz. ABD yine işgal altında ama bu kez işgalci güç Sovyetler değil; Naziler. Oyunun, "Winston Churchill, 1931'de, New York'ta ölmüş olsaydı İngilizler, Naziler karşısında bozguna uğradı" tahminiyle yola çıkan oyunda Hitler önderliğindeki Almanya, bir bir bütün ülkeleri işgal ediyor ve gözünü Amerika'ya dikiyor.

Mesaj: "İnşaat işçi de olsa bir Amerikalı tüm Naziler'e bedeldir."



Command & Conquer serisi

Westwood Studios, RTS türünde devrim sayılan Dune 2'yi Dünya'ya uyarıldığından Command & Conquer ortaya çıktı. Dune'un spice'i C&C'de tiberium'a dönüştü ancak oynanış sistemi aynı kaldı. C&C, Birleşmiş Milletler'ce oluşturulan GDI gücü ile Kane adında gizemli bir liderin başını çektiği NOD Kardeşliği'nin karşı karşıya geldiği, iki kutuplu bir dünya öngörüyor. Farklı bir kulvarda yer alan C&C: Red Alert serisinin başlangıcında Albert Einstein, icat ettiği zaman makinesini kullanarak geçmişi gidiyor ve bir şekilde Hitler'in İkinci Dünya Savaşı'na yol açmasını önlüyor ancak bu kez de Stalin önderliğindeki Sovyetler süper güç haline gelerek Avrupa'yı işgal ediyorlar; Red Alert 2'de ise ileri giderek "kurgusal önder" Yuri'nin gündümünde ABD'ye savaş açıyorlar. Rivayete göre, Red Alert serisinin senaryosu aslında C&C'nin tiberium'a sahip olan iki kutuplu dünyasının nasıl ortaya çıktığını anlatıyor ama henüz aradaki boşluk tam olarak doldurulmuş değil. C&C: Generals ise apayı ve güncel bir senaryoya sahip: Dünyada iki büyük güç var: ABD ile Çin. Ve GLA'nın (Küresel Özgürlik Ordusu) ilkel, terörist militanları onlara savaş açıyorlar.

Mesaj: "Batı ülkeleri ve ABD her zaman güçlüdür,larında kim olursa olsun. İster Kane, ister Yuri..."

SİYASİ STRATEJİLER VE SİMÜLASYONLAR

Bu kategorideki oyunlar siyasetle doğrudan ilintili ve aksiyon türündeki oyunlara nazaran çok daha objektif. Siyasi içerikli stratejilerin ve / veya simülasyonların bazıları belirli tarihi dönemleri konu edinirken, bazlarıysa oyuncuya belirli bir siyasi rol yükliyor. Her halükarda bu oyunların -siyasi arenada işlerin nasıl yürüdüğünü göstermesi açısından- öğretici ve eğitici yönleri olduğunu söyleyebiliriz.

Balance of Power

BoP, 1985 yapımı olan eski bir sıra tabanlı strateji. Bütünyle tek bir kişinin (Chris Crawford) ellerinden çıkışmış olan oyunda Soğuk Savaş'ın aktörlerinden birini (ABD ya da SSCB) seçerek nükleer bomba kullanmaksızın Soğuk Savaş'tan galip çıkmaya çalışıyzsunuz. Dünya haritası üzerinde dolasarak ülkelerle ilgili birer yıllık siyasi kararlar aldıktan sonra sırmanızı savıyorsunuz. İşin ilginç tarafı, atacağınız adımların dünyadaki güç dengelemini bozmaması gerekiyor.

Ne yazık ki artık Balance of Power gibi ufkumuzu genişleten türden oyunlar geliştirilmiyor.

Mesaj: "Siyasi içerikli bir video oyuncunun şiddet öğesi ya da propaganda içermesi gerekmeyi."

Crisis in the Kremlin

1991'de, SSCB'nin dağılmasının ardından alelacele geliştirilmiş gibi bir izlenim veren Crisis in the Kremlin, 1985'te, Komünist Parti Genel Sekreteri rolünü üstlenmemizle başlıyor. Oyunda Yeltsin, Legaçev ve Gorbaçov karakterlerinden birini seçebiliyoruz. Amacımızsa belli olaylar karşısında mümkün olduğunda doğru kararlar alarak devleti 2017 yılına kadar ayakta tutabilmek. Yalnız, Çernobil Faciası gibi bazı olaylardan ve en önemlisi "çöküş"ten kaçmak mümkün değil. Sonrasında reformcuları ve muhafazakarları aynı anda tatmin edecek kararlar vermek güç ki zaten oyun da epey zor.

Mesaj: "SSCB'nin çökmesi kaçınılmazdır."

Conflict: Middle East Political Simulator

1990 yapımı olan ancak 1997 yılında geçen oyun, Ortadoğu'daki güç dengesini konu alıyor. Oyununda, "İsrail Devleti'nin başbakanı" rolüne soyunarak İsrail'i bölgede başat güç haline getirmek için çabalıyorsunuz. Savaşmanız çevre ülkeleri (Mısır, Ürdün, Lübnan, Libya, İran, Irak ve Suriye) işgal etmenizi gerektirmiyor. Temel amacınız, "diplomasi" kanalıyla yeterince askeri güç kazanana kadar barışçı politikalar yürütmek. Oyunda Filistin, İsrail'in bir iç sorunu olarak ele alınmış ve ABD tarafından İsrail'e yapılan ekonomik yardımalar dahi atlanmamış. "Ne olacak bu Orta Doğu'nun hali?" diye düşünenlerdenin Middle East Political Simulator'da -uygulamalı olarak- sorunların kaynağını görebilirsiniz.

Mesaj: "İsrail başbakanı olmak kolay iş değil."

Democracy 1-2

Bağımsız bir oyun yapımcısı olan Positech Games, taşıdığı ismin hakkını veren birinci sınıf bir siyasi strateji & simülasyona imza atmış. Democracy, gelişmiş ülkelerde demokrasinin nasıl işlediğini anlamamıza yardımcı oluyor. (Bu yanıyla aynı zamanda eğitici bir oyun.) Ülkenizi belirledikten sonra Devlet Başkanı mı, yoksa Hükümet Başkanı mı olacağınızı karar veriyorsunuz.



Tropico'da Soğuk Savaş döneminin Küba'sına göndermeler yapılmıyor.

Sonrasında; vergi sistemi, maliye, kanun yapma, sağlık, eğitim, sosyal güvence ve devleti ilgilendiren her tür konuda yönetsel kararlar vererek bir sonraki seçimlerden galip çıkmaya çalışıyzsunuz. Ancak bu iş göründüğü kadar kolay değil çünkü herkesi memnun etmeye çalışırsanız dibe vurmanız kaçınılmaz oluyor.

Mesaj: "Demokrasilerde 'Herkes mutlu olacak' diye bir kaide yok."

SimCity serisi

Maxis'e büyük şöhret kazandıran SimCity, "bir şehir inşa simülasyonu" olarak bilinir ama aslında -kısıtlı da olsa- "bir yerel yönetim simülasyonu" olarak gösterilebilir. Genel faaliyetleriniz "şehir planlamacılığı" düzeyinde kalsa da gelişmiş bir ülkenin, gelişmeye aday olan bir şehrinde Belediye Başkanlığı koltuğunda oturuyorsunuz. Her yeni versiyonda yeni özellikler kazanan SimCity serisi yerel yönetimlerde işlerin nasıl yürüdüğünü konusunda fikir sahibi olmak isteyenler için...

Mesaj: "Rant hesaplarının, torpillerin ve yolsuzlukların olmadığı bir belediye ancak sanal dünyada mümkün."

Tropico serisi

Soğuk Savaş döneminin Küba'sına açıkça göndermeler yapan bu RTS'de; Che Guevara, Fidel Castro ve Augusto Pinochet gibi devrimci liderlerden birini seçerek "El Presidente" statüsüyle Muz Cumhuriyeti'nizi ayakta tutmaya çalışıyzsunuz. Sevimli grafikleri ve kanızı ısıtan latin müzikleriyle sempatik bir profil çizen Tropico serisi, doyurucu bir politik simülasyon deneyimi vaat ediyor. Hem halkınizi, hem de süper güzeli (ABD ve SSCB) eşit ölçüde memnun etmek için kılı 40 yarmanız gerekiyor ki bu manzara, özellikle Soğuk Savaş dönemi Küba'sının içinde bulunduğu durumu müthiş bir şekilde betimliyor.

Mesaj: "Küreselleşmiş olan bir dünyada ulusal politikalarınızı bağımsız şekilde yürütmeniz neredeyse imkansız."

MAFYA OYUNLARI VE GÜNAH ŞEHİRLERİ

Illegal faaliyetlerin ön planda tutulduğu, suç işlemenin nefes alıp vermekten farksız ve kaçınılmaz olduğu şehirleri konu alan; doğal olarak durmaksızın suç işlediğimiz oyunları bu grubu dahil edebiliriz. Aslında bu oyunlar, kaynaklarını büyük ölçüde ABD'nin gelişmişliği ile tezat bir görüntü oluşturan yüksek suç oranlı şehirlerinden alıyor. Örneğin, GTA'nın Liberty City'si aslında abartılı bir New York projeksiyonundan ibaret. "Sayısı hızla artan mafyacılık oyunlarına niye gerek duyuldu, duyuluyor?" ve "Bu oyunlar olmasaydı hayatımızda eksiklik mi hissedecektik?" gibi birçok soru yanıtlanmayı bekliyor.

Scarface

Beyaz perdede Scarface, suç imparatorluklarının pamuk ipligine bağlı olduğu ve er geç yıkılacağı mesajını dramatik sonuya verebilen bir film. Buna karşın dipten zirveye tırmanan Tony Montana karakteri büyük bir sempatisan kitlesi kazandı. Sırtını GTA'nın oynanış sistemine yaslayan ve filme aynı adda olan bu video oyunu -epey gecikmiş de olsa- Montana sempatisanlarını sevindirdi. Sorun şu ki oyun, filmin aksine suç işlemeyi kötü bir eylem olarak göstermiyor ve belki de bu yüzden Scarface'ın bireyleri suça özenle olasılığı GTA'dan daha yüksek.

Mesaj: "Tony Montana olmak bir ayrıcalıktır." ve "Montana'lar ölmez!"

Mafia

Aslen bir Grand Theft Auto klonu olan Mafia'nın ayırt edici özelliği, öyküsünün Al Capone'lu zamanlarda geçiyor olması. Böylece oyun, The Godfather'in "video oyunu şubesi" piyasaya sürülenle kadar Baba fetișlerinin mafyacılık deneyimi yaşamalarına olanak tanıdı. Tipki Scarface oyununda olduğu gibi Mafia'da da illegal faaliyetleri kötüleyen, elle tutulur mesajlar yok.

Mesaj: "Yeterince güclüyseniz gönlünüzce suç işlersiniz."

The Godfather

Mafya filmlerinin atası sayılan, tüm zamanların en iyi filmlerinden biri olan Baba Üçlemesi, tipki Scarface gibi, suç işlemenin marifet sayılamayacağını ve -yürek burkan dramlar eşliğinde- ihtişamıyla göz boyayan bu dünyanın aslında toz pembe olmadığını açıkça ortaya koyuyor. Yine bir GTA klonu olan The Godfather oyunuysa filme tezat bir görüntü çiziyor; şehirde kafanıza göre araba çalabiliyor, dilediğiniz kişiyi öldürebiliyor ve gönlünüzce suç işleyebiliyorsunuz. Bu denli ölçüsüz ve orantısız bir şiddet, Mario Puzo'nun kemiklerini sizlətiyor olmalı...

Mesaj: "Baba öldü, yaşasın yeni nesil Baba!"



WEB TABANLI KÜÇÜK OYUNLAR

Genellikle ücretsiz oynanabilen bu mini oyunların var oluş amaçları daha çok hükümetleri, siyasetleri ve ideolojileri eleştirmek ancak ırkçı, aşağılayıcı ifadeler ve hakaretler içeren, etik değerleri hiçe sayan, uç noktada örneklerde de rastlamak mümkün.

Bush Game

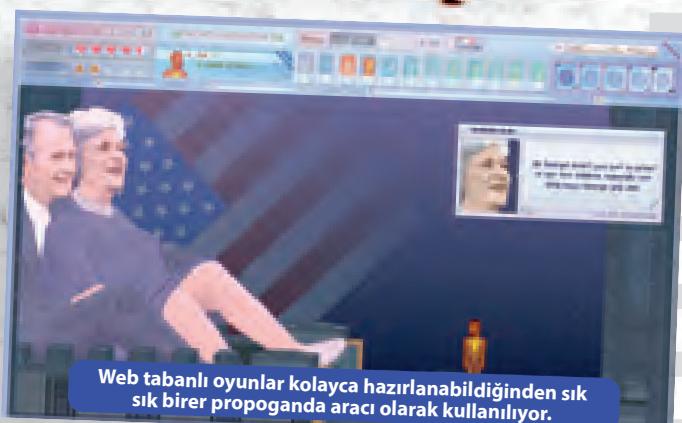
www.emogame.com/bushgame.html

George W. Bush'a karşı John Kerry'i desteklemek amacıyla hazırlanmış olan Bush Game, Cumhuriyetçi iktidarların ve özellikle Bush Ailesi'nin iç ve dış politikalarını sıvı bir dille eleştiren, enteresan istatistiksel verilerle insanları bilgilendirmevi amaçlayan, 18 yaşıdan büyüklerle hitap eden komik bir oyun. Yön lendirdiğiniz karakterler arasında Michael Moore, Hulk Hogan, Mr. T ve He-Man bile var. Oyundaki nihai amacınızsa Voltran'ı oluşturarak Bush onderliğindeki "Cumhuriyetçiler'i yola getirmek.

Kung-Fu Election

www.atomfilms.com/2008/kung_fu_election/index.jsp

Görsel ve işitsel açılarından takdire şayan olan bu oyun, ABD 2008 seçimleri için kipaşan sekiz aday arasında elemeye yapmak için farklı bir yöntem öneriyor: Mortal Kombat ve Samurai Shodown sentezine dayanan bu dövüş oyununda, istediğiniz karakteri seçip diğer adaylarla dövüşüyorsunuz.



Web tabanlı oyollar kolayca hazırlanabildiğinden sık sık birer propaganda aracı olarak kullanılıyor.

SONUÇ YERİNE

Iowa State Üniversitesinde yapılan bir araştırma, şiddet içeren video oyunlarının insanların şiddete olan duyarlılığını azalttığını ortaya koyuyor. Araştırmayı yürüten ekipten Craig Anderson, "Bilgisayarlardaki eğlence ortamları, şimdiki haliyle etkili ve sistematiğin birer 'duyarsızlaştırma aracı' olarak tanımlanabilir. Çağdaş toplumların buna devam etmek isteyip istememeleri ise büyük ölçüde bir iç politika sorunu." diyor. Ancak çoğu örnek olay gösteriyor ki şiddet içerikli oyunların asıl zararları çocuklara. Ordudan emekli olan Psikoloji Profesörü Dave Grossman, orduda piyadelerle verilen eğitimlerin ana hatlarıyla pek çok video oyunda yer aldığı söylüyor. Grossman'ın savını destekleyen olaylardan en sansasyonel olanı, 14 yaşındaki Michael Cameal'ın Kentucky'de, okulunda sekiz öğrenciyi dokuz atışta tabancıyla öldürmesi. İşin ilginç yanı; kurşunların kurbanlardan beşinin kafasına ya da boynuna isabet etmiş olması. Yani çocuk açıkça "head shot" elde etmek için ateş etmiş. Grossman, şiddet içerikli oyunların en azından gerçek ile sanalı ayırt edemeyen altı - yedi yaşıdan küçük çocuklardan uzak tutulmasından yana.

Peki çocukların sakıncalı oyunlardan nasıl uzak tutarız? Yasaklayarak mı? Son zamanlarda hemen hemen her şiddet olayının ardından oyunları suçlayıp yasaklama vaadinde bulunmak, özellikle ABD'de, prim yapmak isteyen politikacılar için adet haline geldi. Bir kısım medya organları ise özellikle okul katılımları gibi çocukların ve gençlerin karışıklıkları vahim olayların ardından, faturayı oyunlara çıkarmayı marifet sayıyor. Şu veya bu şekilde birtakım oyunların yasaklanması talep edenlerin sayısı her geçen gün artıyor. Buna karşın, oyun yasaklanmanın hiçbir şeyi çözmediğini, aksine yasaklanan oyunlara olan talebin artmasına zemin hazırlayacağını düşünenler de yok değil.³ Belki de en doğrusu -bu aynı zamanda şahsi görüşümüz-; yasaklar getirmek yerine genel olarak toplumu ve bilhassa ebeveynleri bilinçlendirecek, akıcı ve etkin yöntemlere başvurmak.

Pek çok ülkenin öteden beri oyunları değerlendirdip yaş gruplarına göre sınıflandıran ya da başka birtakım önlemler, yasaklar getiren denetim kurumları ya da hiç değilse ebeveynleri bilinçlendirmeye çalışan sivil toplum örgütleri varken biz, hemen hemen her oyunu özgürce edinip oynayabiliyoruz. Ne yazık ki sakıncalı oyunların minik kardeşlerimize ulaşmasını önyelecek

etkili mekanizmalara sahip değiliz. Önümüzde gelen çoğu Batı kaynaklı oyunun zararları, yan etkileri ve alınabilecek önlemler Batı'da ciddi şekilde tartışılarken bizde uç noktada bir olay yaşanmadıkça -ya da yaşanan olaylar basına yansımadıkça- kimse kılını kılmadatıyor. "Oyun" diyerek geçtiğimiz çoğu yapının aslında sadece yetişkinlere hitap ettiğini ve küçük yaştaki kardeşlerimizden uzak tutulması gerektiğini bir an önce idrak etmemiz ve geç olmadan gereken tedbirleri almamız şart.¹⁰

1.2 George W. Bush, 11 Eylül'de ikiz kulelerin bombalanmasının ardından dünya kamuoyuna yaptığı açıklamada Haçlı Seferi (Crusade) kelimesini ve teröristleri kast ederek "Ya bizimlesiniz ya da bize karşı" ifadesini kullanmıştır.

³ Bir fikra: Adamın biri üç kişiyi; bir Amerikalı, bir İngiliz ve bir Türk'ü, kişi soğuk suya girmeleri konusunda ikna etmiş. Bu işi kolayca başarıyla kendisine sormuşular: "Nasıl yaptın?" Cevap vermiş: "Amerikalı'ya kişi soğuk suya girmenin sağlığını olduğunu, İngiliz'e asilce bir davranış olduğunu ve Türk'e ise sadece yasak olduğunu söyledim"



ROCKSTAR OYUNLARI

Rockstar Games'in; şiddetti, vahşeti, suç işlemeyi, devlete itaatsizliği, toplum huzurunu bozmayı teşvik edici olduğu öne sürülen oyunlarıyla aslında ne amaçladığını, hangi ideolojilerin ekmeklerine yaşı sürdüğü tartışma konusu. Bazıları bu oyunların insanlara anarşizm asılamaya çalıştığını, bazılarıysa sinema gibi mecralarda var olan unsurlardan fazlasını içermeyeğini savunuyor. Söz gelimi, Rockstar yöneticileri, San Andreas'in PC versiyonundaki cinsel içerik kısıtlamasını kaldırın Hot Coffee yamasıyla ilgili olarak, başta bu içeriğin kendilerinden kaynaklandığını reddettiler. Foyaları meydana çıktıktan sonra ise politik cevaplar vermekle yetindiler: "ESRB diye bir şey var; 18 yaşıdan küçükler oynaması kardeşim". Bu tür açıklamalar kabak tadi vermiş olsa gerek; ABD dışında kalan hemen hemen her

ülkede Rockstar oyunlarına topyekün yasaklar getirilmeye başlandı. Yaygın kanya göre Rockstar'ın bazı oyunları, insanlara hiç tanımadıkları yaşamları prova etme fırsatını veriyor. Böylece, en basitinden, hırsızlık yapmayı aklının ucundan dahi geçirmeyen birileriniz ve bir de yeterince bilinçli dejilseniz bu oyunlar size adeta uygulamalı hırsızlık dersi veriyor.

Grand Theft Auto serisi San Andreas'in ardından Batı'daki sivil toplum kuruluşları isyan etme noktasına geldi; çıkıştı yaklaşılan GTA4 için hararetli tartışmalar yaşanıyor. Seri hakkında yazılmış olan The Meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays kitabında yer alan ve farklı yazarlar tarafından kaleme alınan makaleler aklınızı ucundan geçmeyecek, inanılması güç ama yerinde saptamalar içertiyor. "Gerçekçi görünen fantastik bir oyun dünyası" görünümündeki oyunun özellikle bilinçsiz, irade sahibi olmayan ve muhakerme yeteneğinden yoksun olan kişiler üzerindeki potansiyel yan etkileri, örnekler çerçevesinde değerlendirilmiştir.

Manhunt serisi Manhunt'in gerçek bir ülkeyi (Amerika) ama sanal bir şehri (Cacer City) konu alan hikayesi, Hollywood usulü suç / mafya filmlerini çağrıştırıyor. Cacer City tipki GTA'nın Liberty City'si gibi kendi haline bırakılmış olan, kaosun hüküm sürdüğü bir "suç şehri" profili çiziyor ancak Manhunt'ta ölüm keskin ve ön planda. Haliyle, oyunun kahramanı olan James Earl Cash ne kadar acımasız olsa yeridir! Şiddet ve vahşet öğeleri had safhada olduğunu, 18 yaşıdan küçüklerin Manhunt serisinden uzak durması öneriliyor. Buna karşın, çocukların oyun oynamalarına engel olamadıklarından yakınan ebeveynlerin bağıları gözü ülkede serinin toptan yasaaklanmasına yol açtı bile. Söz gelimi, 2007'nin Aralık ayında mahkemece alınan karara göre Manhunt 2, İngiltere'de satışa sunulmayacak.

Bully serisi İste sansasyonel bir Rockstar ürünü daha... "Bullworth Academy'ye kaydolun Jimmy Hopkins'in okula uyum sağlama faaliyetleri" şeklinde özettebilecek olan Bully; Jimmy'nin öğrencilerlere ve öğretmenlere şiddet uygulayabiliyor olması yüzünden oturttelere bir çeşit "Columbine katılımı simülasyonu" olduğu gerekçesiyle lanetlenen ve yasaklanması istenen oyunlar arasında. Karşıt görüştekiler ise oyunun olsa olsa Afacan Dennis simülasyonu (!) olabileceğini iddia ediyorlar. Birçok oyun dergisi ve online oyun sitesinden yüksek not almasına karşın oyunun göründüğü kadar masum olmadığı ortada. "Küfür, cinsel öğeler, alkol / sigara kullanımı ve şiddet içeren bir oyunun ESRB notunun neden "M" ya da "A" değil de 13 yaşındaki çocukların dahi oynamalarına olanak tanıyan "T" olarak belirlendiği merak konusu.



WORLD OF WARCRAFT'TA NELER OLUYOR?

2.4.0 yaması ile ilgili merak ettiğiniz her şey burada!



quest'ler oyuna eklenecek. Adanın yanında, adada bulunan iki yeni zindan da oyuna yeni heyecanlar katacak gibi görünüyor.

Dünyanın en çok oynanan MMORPG'si World of Warcraft, yenilenmeye ve her gün yeni oyuncular kazanmaya devam ediyor. Oyun hakkında şimdiden kadar o kadar çok haber yapıldı, yazıldı, çizildi ki LEVEL dergisi olarak WoW ile ilgili -neredeyse- her konuya tüketti. Kitapçıklar verdik, her ayrıntıyı anlattık, her gelişmeyi aktardık. İlerleyen günlerde, oyunun 2.4.0 yaması oyunculara sunulacak ve bu yamayla beraber yeni bir ada ve iki yeni zindan oyuna eklenecek. WoW'un ikinci genişleme paketi olan ve geçen ay yer verdigimiz WoW: Wrath of the Lich King'den önce gelen bu ek, hem oyunda uzun zamandır yeni bir şeyler bulamayan oyunculara farklı eğlenceler sunuyor, hem de genişleme paketinin çıkış tarihine kadar dayanacak sabır veriyor. Eğer WoW'daki tüm PvP ve PvE setlerini dizmiş ve yüksek seviyeli zindanları avcunuzun içi gibi ezberlemişseniz yamaya ilgili vereceğimiz bilgiler sizin için çok faydalı olacaktır.

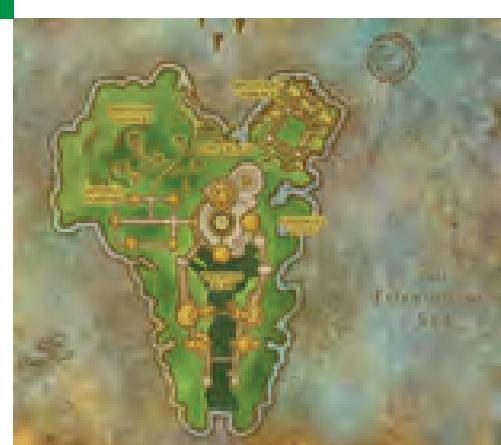
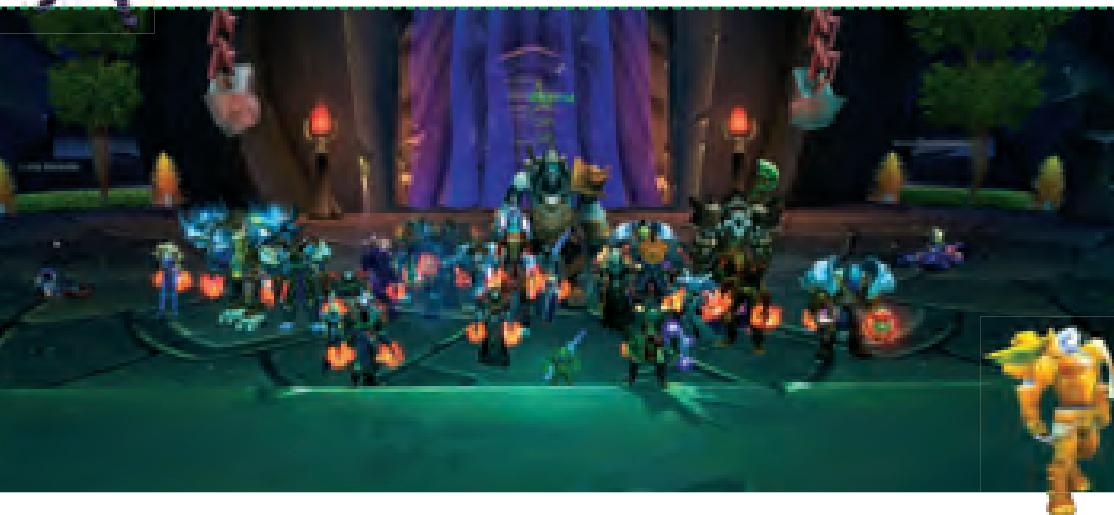


Sunwell Adası> Yamanın sunduğu en büyük yenilik olan ve Eversong Woods'un kuzeyinde yer alan Sunwell Adası, Kael'thas'ın yönetimindeki bir lejyon tarafından işgal edilmiş durumda. Bu ortak düşmana karşı, Shattrath tarafından birleştirilen ve Naaru tarafından yönetilen Aldor ve Scryer kuvvetleri karşılık veriyor. Bu noktada, Shattrath Sun Offensive adlı yeni bir grupla tanışacağız. Tipki diğer birliliklerde olduğu gibi buradaki amacımız da quest'leri yerine getirip reputation kazanarak grubun üne ün katmak olacak. Bunun için yamaya beraber yeni, günlük

quest'ler oyuna eklenecek. Adanın yanında, adada bulunan iki yeni zindan da oyuna yeni heyecanlar katacak gibi görünüyor.

Zindan 1: Magister's Terrace> Beş kişilik olan Magister's Terrace, Kael'thas Sunstrider'in da içerisinde bulunduğu bir zindan. Tempest Keep ise The Eye'daki yenilgisinden sonra burada yuvalanmış. Bazıları, Tempest Keep'in yalnızca yenilgiden sonra kaçtığını, bazıları ise öldüğünü fakat daha büyük bir güç tarafından yönetilmeye başlandığını düşünüyor. Bu zindanda, Sunstrider dışında Selin Fireheart, Vexallus ve Priestess Delrisa isimli boss'lar da bulunuyor. Son olarak, Magister's Terrace'tan edinilebilecek eşyaların Karazhan ayarında olacağını söyleyebiliriz.

Zindan 2: Sunwell Plateau> 25 kişilik ve açık hava zindanı olan Sunwell Plateau, Wrath of The Lich King gelene kadar WoW'un en zor





zindanı olacak. Aslında bu zindan, Black Temple ve Hyal'ı bitiren oyunculara yönelik olarak tasarlanmıştır. Bu zindandan Black Temple ayarında eşyalar edinilebilecek ve bu eşyalar arasında Tier 6 sınıfındaki zırhlar da bulunacak.

Zindan için bir giriş quest'i bulunmayacak fakat son üç boss'a erişebilmek için Shattered Sun Offensive ile belli bir reputation seviyesine (muhtemelen exalted seviyesine) gelmeniz gerekecektir. Zindandaki boss'lar arasında Eredar İkizleri Alythess ve Sacrolash, M'uru, Brutallus, Felmyst ve Kalecgos bulunmaktadır. Bu boss'ların genel özellikleri ise söyle:

Brutallus bir Demon ve sıfır zırha toplam 200.000 zarar veren bir meteor saldırısına sahip. Bu zarar üç hedef arasında ziplayarak dağılıyor; yani üç tank'a ihtiyacınız olacak. Üç tank'ınız yoksa hayatı kalmanız bir hayal. Bu saldırının yapıldığında ateş, zararını %50 artıran bir debuff'ta bırakıyor. Brutallus'un bir diğer saldırısı olan Burn ise bir oyuncunun üzerine 60 saniyelik bir debuff bırakıyor ve saldırının meydana getirdiği zarar bu oyuncunun etrafındaki diğer oyunculara da yayılıyor. 60 saniyelik bu debuff'in son iki saniyessinde 3600 x 2 zarar meydana geliyor. Brutallus'un Stomp saldırısı, hedefinin zırhını %25 düşürüyor. Son olarak, bu boss, altı dakika sonra enraged oluyor ve enraged olduktan sonra düşmanına %500 zarar vermeye başlıyor. Sizin de fark ettiğiniz gibi Brutallus, tipik bir WoW boss'u ve size %1'lerde bol bol wipe yedirecek gibi görünüyor. Ek olarak belirtelim: Brutallus öldüğünde yolunuza devam etmenizi engelleyen ateş duvarı ortadan kalkıyor.

Sunwell Plerae'deki diğer bir boss olan Felmyst bir Undead ve Brutallus öldüğünde Madrigossa'nın cesedinin içinden çıkış üzerinden iskeletler gönderiyor. Bu boss, Karazhan'daki Nightbane savaşını andıran bir düzelten içerisinde yok edilebiliyor.

Kalecgos ise bir Dragonkin. Bir Mavi Ejderha olan bu yaratık aslında, Kalec adındaki yarı-Elf formuna sahip. Bu yaratıkla karşılaşırken boyut kapıları açılacak ve kapılardan geçen bir grup oyuncu, insan formuna bürünen Kalecgos'a düşmanı Sathrovarr'a karşı savaşırken yardım edecek. Bu karşılaşmadada, -tipki Romeo ve Juliet'teki gibi- Sathrovarr'ın

ve ejder Kalecgos'un aynı anda öldürülmesi gerekecektir. Kalecgos'un saldıruları çeşitlerine gelince; Arcane Buffet, 50 taneye kadar birikebilen ve Arcane saldırılara karşı direnci düşüren bir debuff. Frost Breath, yaratığın önünde bulunan, tüm oyunculara zarar veren ve tüm oyuncuların saldırı hızlarını %75 oranında düşüren ancak etkisiz hale getirilebilen bir debuff. Wild Magic, oyuncular üzerinde random olarak +100 iyileştirme, +100 büyük yapma süresi, -%50 fiziksel zarar, +%100 yakın dövüş kritik zarar, %100 aggro artışı ve -%50 mana, rage, energy artışı gibi buff ve debufflar veriyor. Bu da düşmanları aynı anda öldürmeyi zorlaştırıyor. Son olarak Spectral Vlast saldırısı ise herhangi bir oyuncuya zarar verirken bir geçit açıyor.

Biraz da Sathrovarr the Corruptor'un savaşından bahsedelim: Curse of Boundless Agony, bir DoT (Damage over Time) ve zaman içerisinde shadow zararı veriyor. Bu DoT kaldırıldığına ise yakınındaki başka bir oyuncuya etki etmeye başlıyor lakin kaldırılmadan önce menzilden çıkışırsa kimseye yayılmadan kayboluyor. Shadow Bolt Volley yakındaki oyunculara shadow bolt atıyor. Son olarak, Spectral Exhaustion, geçmişten geri dönen oyuncunun o geçidi bir dakika boyunca kullanmasını engelliyor. Bu savaş bittiğinde Kalecgos serbest kalıp üzerindeki lanetten kurtuluyor ve uçup gidiyor. Savaşın ödülü ise Sathrovarr'da kalıyor.



DİĞER YENİLİKLER

- 1 - 59 arasındaki silah yetenek puanları daha hızlı artacak.
- Artık PvP puanlarının hesaplanması için Çarşamba'yı beklemek zorunda değiliz. Puanlar anında hesaplanıp eklenecek ve kullanımınıza hazır hale gelecek.
- Arena için bekleme süreleri azaltılacak.
- Bir BG'de 50 kez ve daha fazla ölen oyuncular, savaş bitene kadar honor vermeyecekler.
- Beş kişilik zindanlarda ve grup quest'lerinde kazanılan tecrübe puanı ve altın miktarı artırılacak.
- 25 kişilik raid'lerde kazanılan para miktarı artırılacak. Eh, zaten oyunda her oyuncunun ortalaması 2000 altın olduğunu hesapladığımızda, boss öldürdükten sonra elimize gelecek olan 50 altın, o boss'un karizmasını sıfır indiriyor doğal olarak.
- Oyuna çok sayıda günlük balık tutma quest'i eklenecek. Böylelikle oyuncunun sıkıcı yeteneği, bir işlev kazanmış olacak.

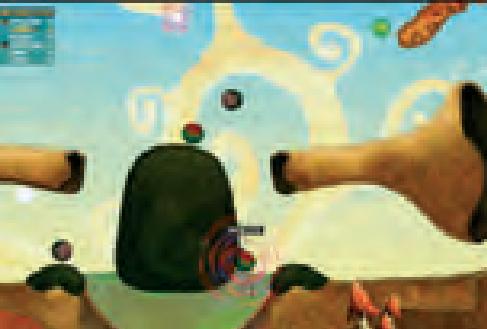
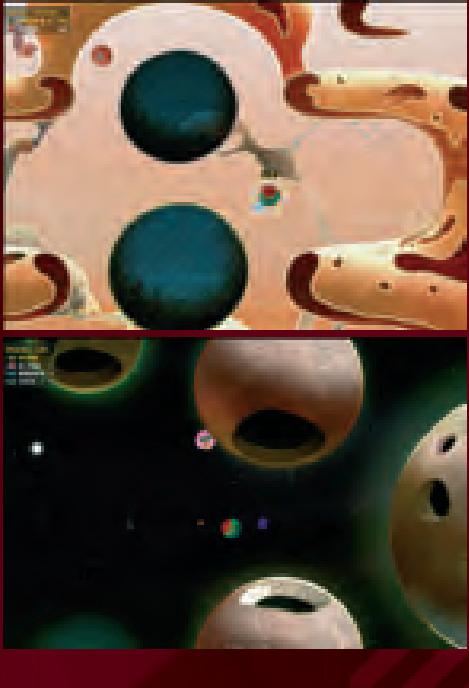
BAĞIMSIZ

INDEPENDENT GAMES FESTIVAL 2008

1998'den beri her yıl, bağımsız oyun yapımcılarını buluşturan Independent Games Festival (IGF) bu yıl da 18 - 22 Şubat arasında birçok katılımcıya ev sahipliği yaptı. Her yıl olduğu gibi bu sene de eğlenceli ve bol ödüllü geçen festivalde ilginç ve özgün oyunlar sergilendi. Ben de bu ayı Ekstra bölümünü bu ünlü festivale ayırmaya ve festivalde finale kalan oyulara yer vermeye karar verdim. İyi etmişim, değil mi?

Not: Aşağıda ismi geçen oyuları LEVEL DVD'sinin "Demo" bölümünde bulabilirsiniz.

Gumboy Tournament



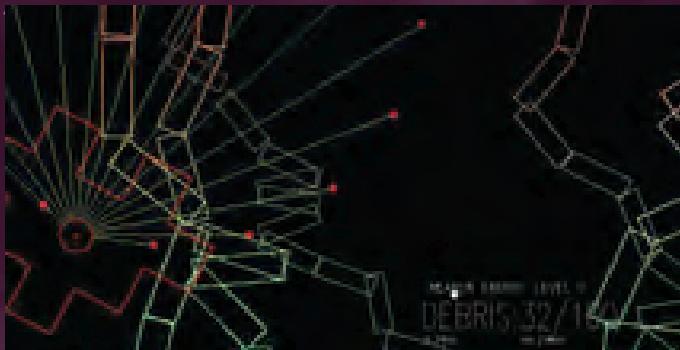
Bir top olmak isteyip istemeyeceği-niz beni ilgilendirmez ama Gumboy Tournament'ta yapışkan ve ziplayan yuvarlak bir cisim olmak zorundasınız; bunu bilin. Bir Picasso tablosu kıvamında bir görüntüye sahip olan bu yuvarlak cisim, yani Gumboy'a sahip çıkmak size kalmış. "Sahip çıkmak" derken, onu beslemekten söz etmiyorum; Gumboy bir hayli oynak ve hareketli bir cisim olduğu için onu kontrol etmek biraz zor. Sadece yön tuşları ve bir adet zıplama tuşuyla oynansa da Gumboy'u kontrol etmek zaman

zaman zor anlar yaşatabiliyor insana.

Oyunun yapımcısı birçok farklı oyun türünü bir arada toplamış ve Gumboy'u bu oyun türlerine dahil etmiş. Örneğin, yarış modunda checkpoint'lerden geçerek diğer Gumboy yarışmacılara karşı üstünlük sağlamaya çalışırsınız. Capture the Flag modunda karşı takımın bayrağını kendi üssünüze taşımaya çalışıyo-ruz. Pırlanta yarışı modunda, en çok pırlantaya sahip olan yarışmacı galip oluyor. Yıldız yarışındaysa bölümün ortasına yerleştirilmiş olan yıldızı, yarışmacılar ellerinde tutarak puan kazanıyor ve hedef puana ilk ulaşan oyuncu birinci oluyor. Multiplayer olarak oynandığında akıl almad derecede keyif alabileceğiniz bu modlara sahip olan Gumboy Tournament, IGF'nin en iddialı yapımlarından biriydi. ☐

YAPIM CINEMAX, s.r.o.
WEB www.gumboytournament.com

Clean Asia

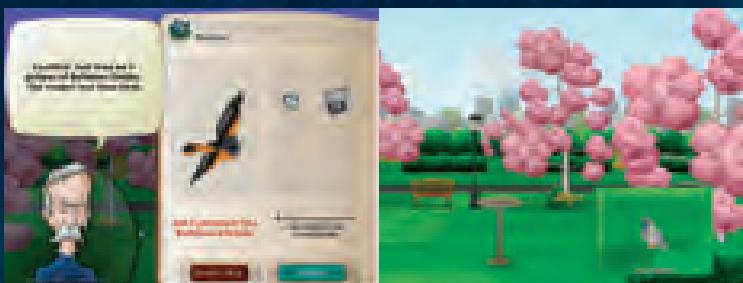


IGF oyuları arasından bir DOS oyunu çıkışını beklemiyordum açıkçası. Hayır, DOS oyularına karşı hiçbir antipatim yok fakat Clean Asia rakiplerinin arasında çok sönükkaldı; nasıl finale kalmış, onu bilemiyorum tabii ki. Öyle ya da böyle bu oyunu oynamak isterseniz: Bu oyunda bir

noktasınız ve kendinizi dört bir yana fırlatarak çeşitli geometrik şekilleri yok etmeye çalışırsınız. Biraz Every Extend Extra'yı andırıyor bu oynanış sistemi fakat Clean Asia genel kalite olarak EEE'nin yanına bile yaklaşamaz. Yine müziklerin ve ritmin baskın olduğu bu ufak Japon sempatizanı oyunu kim sever, kim oynar; bileydim. Bir de siz deneyin; belki siz zevk alırsınız bu oyundan. ☐

YAPIM Cactus
WEB www.cactus-soft.co.nr

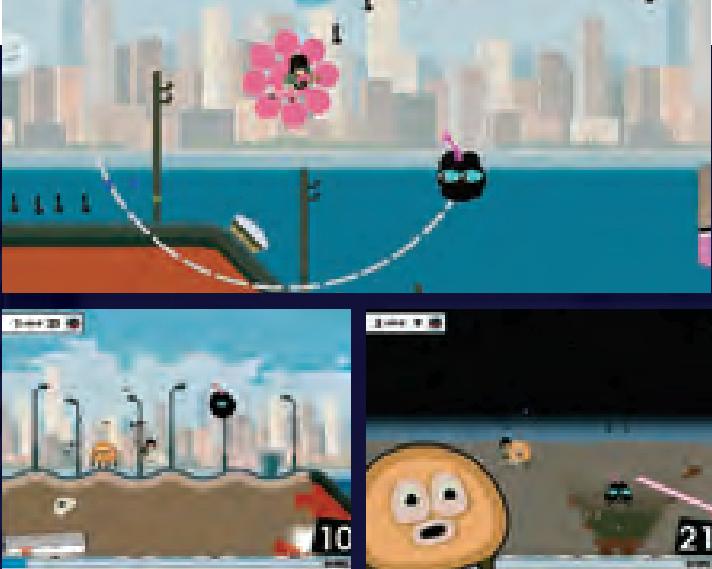
Snapshot Adventures: Secret of Bird Island



Eğer bu oyunu, yapımcısının hangi firma olduğunu bilmeden oyna-saydım direkt, "Bu bir PopCap Games oyunu!" diye haykırırdım. Hem görsel, hem de oynanış sistemi olarak adeta bir PopCap oyununu andırın Snapshot Adventures, -kısaca tanımlamak gerekirse- bir fotoğrafçılık oyunu. Evet, oyunda sadece fotoğraf çekiyoruz; hem de sadece etrafımızdaki kuşların fotoğraflarını. (Pınar Alsa'a buradan selamları gönderiyorum; eminim bu oyunu çok sevecektir kendisi.) Macera-mızda bize ak bıyıklı bir amca tarafından verilen çeşitli görevleri yerine getirmeye

çalışıyoruz. Mesela, amcamız bize "Üç tane Great Kiskadees fotoğrafı getir ama bu fotoğraflar kuş uçarken çekilmiş olsun!" diyor ve biz de bu fotoğrafları çekmeye çalışıyoruz. İleriki bölmelerde farklı kuşları, farklı şekillerde çekmemiz isteniyor ve aldığımız puanlar doğrultusunda fotoğraf makinemize yeni parçalar takarak işimizi kolaylaştırıyoruz. İlginç şekilde bağımlılık yapan bu oyunu kesinlikle oynamalısınız. ☐

YAPIM Large Animal Games
WEB www.largeanimal.com



Fret Nice

Ve evet, bir müzik oyunu daha... Üstelik, bu oyun o kadar "hardcore" bir taklit ki Guitar Hero gitarına sahip değilseniz oyunu oynayamıysınız. Böyle bir seye inanmadım ve oyunu oynamak için bir yol aramaya başladım. Ancak, gerçekten de Frets on Fire Guitar Hero'nun gitarı olmadan oynamamıştı. İşin ilginç yanı, tam anlamıyla bir Guitar Hero kopyası gibi görünen bu oyun taklitten çok uzak olan bir oynanış sistemi sunarak beni epey şaşırttı. Oyunda, karakterinizin çeşitli engelleri aşmasını sağlıyor, birçok düşmanı yok etmeye çalışıyorsunuz ve tüm bunları

gitar çalarak yapıyorsunuz. Arka planda çalan rock parçalarını doğru bir şekilde calmayı başarısız oyunda da başarılı oluyorsunuz ve karakteriniz bölüm sonuna ulaşıyor. Her bölümün farklı bir temaya ve farklı bir müziğe sahip olduğu Fret Nice, Riff Combo System adındaki kombo sistemiyle sizi nota kaçırmadan bölgüleri bitirmeye yönelter. XBLA, PSN ve WiiWare gibi dağıtım sistemlerinde de yer alacak bağımsız bir yapım olarak Fret Nice'ı mutlaka deneyin.

YAPIM Pieces Interactive
WEB www.fretnice.com



Synaesthete

Bu oyunu ilk gördüğüm an şunu dedim: "Aha, Rez'den kopyalandı!" Eğer Rez'i ve Synaesthete'i öndeyseniz ne demek istediğimi hemen anlayacaksınız. Rez'in çizgisel ve yer çekimsiz oynanış sistemini daha özgür ama daha yere yakın bir oynanışla değiştiren Synaesthete, trance ve techno - ve hatta house-türlerindeki "300-500-300-500" parçaları fona koyuyor ve bizi çeşitli yaratıklar arasında yapayalnız bırakıp kaçıyor. Karakterimizi bu yaratıkların elinden kurtarmak için Guitar Hero'dakine benzer bir ritim oyununa başvurmamız gerekiyor. Üç farklı renkteki taş, yukarıdan aşağıya doğru hareket ederken bu taşları renk şablonunun üstüne denk getiriyor ve böylece yaratık-

lara karşı bir saldırımı yapmış oluyoruz. Doğru zamanlama üst üste yapıldığında combo'lar oluşuyor ve bu combo'lar sayesinde yaratıklar çok daha kolay bir şekilde ölüyor. Audiosurf'ün aksine, bu oyunda ölümsüz değiliz. Karakterimizin sağlığı, yaratıkların saldırularıyla azalıyor ve eğer taş - renk - zamanlama üçgenini başarılı bir şekilde kuramazsa karakterimiz hakkın rahmetine kavuşup dijital dünyadan siliniyor. Çok zor bir animizada kullanabileceğim büyüler, oyunu monotonlaşmasıını önliyor.

Görsel anlamda tüm IGF oyunlarını geride bırakan Synaesthete, kazandığı ve kazanacağı başarıları Rez'e borçlu; oyunun yapımcıları bunu unutmamalılar.

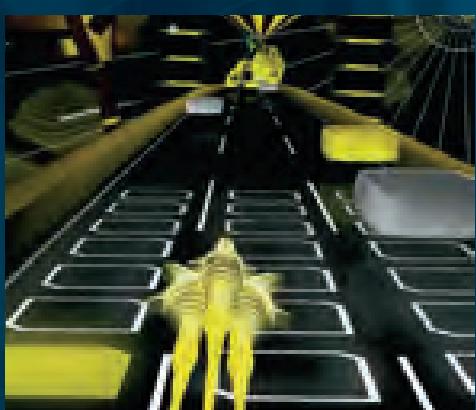
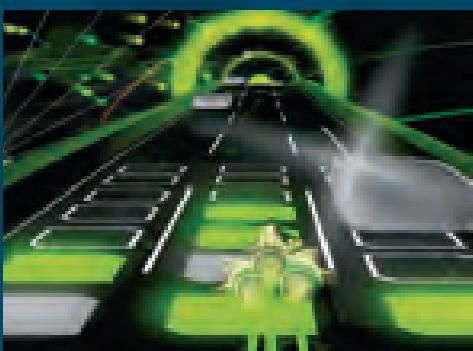
YAPIM DigiPen Institute of Technology
WEB www.synaesthetegame.com

Audiosurf

İBU YILKI IGF'YE müzik oyunları hükümetti" dersek yalan söylemiş olmaz. Guitar Hero'nun oyun dünyasını müzikle sarsmasından sonra art arda türeyen bağımsız yapımlar, IGF'ye de damgasını vurdu. Audiosurf adındaki müzik oyunu da bu yapımlara en iyi örneklerinden bir tanesi. Oyunun dikkat çeken en önemli özelliği, istediğiniz her parçayı oynaya aktarabilmeniz. Armin Van Buuren mi seviyorsunuz? Seçin Armin Van Buuren'den bir şarkısı ve şarkının ritmine göre taşları toplamaya başlayın. Ya da diyelim ki Muse fanatığınız; o zaman Knights of Cydonia'da yarışarak diğer oyuncuların skorlarını devirebilirisiniz. Amplitude'a bir hayli benzeyen

ve ritme göre ilerleyen bir aracı kontrol ettiğiniz Audiosurf'te, topladığınız renkli taşlara göre puan alıyorsunuz ve bu puanlar online veri tabanına işlenerek diğer oyuncular arasındaki yerinizi belirliyor. Yani Audiosurf, tam anlamıyla bir puan mücadeleSİ. Oyundan, dünyanın en iyi grafiklerini beklemek yanlış olacaktır fakat yine de ekranı gördükleriniz sizin hayal kırıklığınıza uğratmayacak.

YAPIM Invisible Handlebar, LLC
WEB www.audio-surf.com



SAYFAYA SİĞMAYANLAR

Bu ayki DEMO DVD'mizde bulabileceğiniz ve buraya siğdırıldığımız iki IGF finalisti daha bulunuyor. Goo! adındaki akşiyon oyunu sadece Xbox 360 gamepad'ıyla oynanabileen entəsan bir oyun ve Battleships Forever ise kafa patlatmanızı gerektiren bir taktik RTS. Bu iki oyunun yanında, sadece web üzerinden oynanabileen üç oyun daha IGF finalisti oldu: Iron Dukes (www.onetonghosts.com/irondukes), Globulos (www.globulos.com) ve Tri-Achnid (www.newgrounds.com/portal/view/347467) isimli oyunlara, yanlarında bulunan web adreslerinden ulaşabilirsiniz.

Yüksek Çözünürlüklü TV Teknolojileri

Yeni nesil konsolların ve HD filmlerin tam anlamıyla tadına varabilmek için herkesin ciddi bir hazırlık içine girmesi gerekiyor. Bu hazırlık, çoğunluğun cebini yakmasına rağmen harcanan her kuruş, size olumlu bir şekilde geri dönüyor.



LCD

Liquid Crystal Display

LCD'nin en büyük avantajları olarak şunları sayabilirim: CRT'ye göre daha hafif ve ince olması, daha parlak görüntüler sunması ve keskin görüntünün devamlılığını sağlayabilmek için bakıma ihtiyaç duymaması. Ancak, 32 inçten daha büyük bir LCD TV, ödenen parayı pek hak etmiyor çünkü piksellerme nedeniyle görüntü kalitesi düşüyor. Ek olarak, saymakta olduğum dört format arasında en kötü siyah rengi LCD formatı veriyor. (Ayrıca, tüm açılardan aynı görüntü kalitesini sunamaması da kabası.) Şayet "32 inçten daha küçük ekran bir TV kullanırım ve orta seviye bir bütçeye sahibim" diyorsanız size LCD TV'leri tavsiye ediyorum.

LCD TV ÖNERİSİ

32" LCD TV'lere iyi bir örnek olan Samsung LE32S81B'nin fiyat / performans oranı oldukça tatminkar:

Resim

32" Ekran Boyutu
7000:1 Kontrast Oranı
178/178 Görüş Açısı
8 ms Tepki Süresi
1366 x 768 Çözünürlük
HD Ready
500nit Parlaklık
CCFL Arka Işık

Ses

SRS Trusurround
10W x 2 Hoparlör
A2/NICAM Stereo

Diğer

Kompozit (AV) ve S-Video Girişleri
Kulaklık Girişи
2 adet HDMI Giriş, PC Giriş (D-sub), Komponent (Y/Pb/Pr), RF Giriş, Video Monitör Çıkışı, Skart
Resim İçinde Resim, Uyku Zamanlayıcı, Görüntü Durdurma, Otomatik Kanal Arama, Otomatik Kapanma, Otomatik Ses Seviyesi Ayarlayıcı, Oyun Modu



CRT Cathode-Ray Tube

HD teknolojisinden en kolay ve ucuz şekilde yararlanmak istiyorsanız tercihiniz CRT formatı olmalı. Ancak, parlak bir odada iyi görüntü vermemesi, sürekli bakım gerektirmesi, dar bir görüş açısına sahip olması ve en önemlisi artık ölmeye başlayan tüp teknolojisini kullanması gibi olumsuz özellikleri mutlaka göz önünde bulundurmalarınız. Kısacası, dev ekran TV'ye ihtiyacınız yoksa ve düşük bir bütçeye sahipseniz CRT TV'ler sizin için uygun bir tercih olacaktır.

CRT TV ÖNERİSİ

Hala birçok evde tercih edilen CRT TV'lere güzel bir örnek olan Sony WEGA Düz Ekran TV'nin sahip olduğu teknik özelliklere yakından bakalım:

Resim

16:9 Modu

Otomatik Gürültü Azaltma

Döndürme Bobini

Ecran Boyutu (cm) 72,0

Ecran En-Boy Oranı 04:03

Görülebilir Ecran Boyutu (cm) 68,0

Dinamik Resim Kontrolü (DQP ve DF)

NTSC / Secam / PAL

Ses

Güç Çıkışı 2 x 6 W

Dijital Ses İşleme

2 x 6 W Hoparlör

Otomatik Ses Ayarı

Diğer

RCA Ses Çıkışı 1 x Ön-AV

MiniJack (Kulaklıklık) (mm) 3,5

RF Giriş

SCART 1 AV-Giriş/Çıkışı (RGB) Çıkışı

SCART 2 AV-Giriş/Çıkışı; S-Video Girişi

PLAZMA TV ÖNERİSİ

42" Plazma TV'ler için önerim olan Philips PFL7772D'nin teknik özelliklerine bir göz atalım:

Resim

Geniş Ecran, 16:9

500 cd/m² Parlaklık

7500:1 Dinamik Ecran Kontrasti

5 ms Tepki Süresi

178 Derece Yatay / Dikey İzleme Açısı

107 cm Ecran Boyutu

LCD Full HD W-UXGA Aktif Matris Ecran Tipi

1920x1080p Çözünürlük

Ses

7 Bant Ekolayzır, 20W Çıkış Gücü, Otomatik Ses

Sabitleyici, Incredible Surround, Dinamik

Bas Geliştirme, Stereo, BBE, Entegre Subwoofer

Diğer

Pixel Plus 2 HD, Dijital Doğal Hareket, Işık Geçiş

İyileştircisi, Renk Geçiş İyileştirme, Dinamik

Kontrast Geliştirme, 3/2 - 2/2 Hareket Aşağı

Çekme, 3D Combfilter (Tarama Filtresi), Aktif

Kontrol, Renk Geliştirme, Dijital Parazit Azaltma,

Yansıma Önleyici Kaplamalı Ecran



PLAZMA

En iyi görüntü

Geldik dört seçenekin içinde en kaliteli görüntüyü alacağınız teknoloji: Plazma. Plazma TV'ler, kullanıcıya sadece en geniş görüş açısını sunmakla kalmıyor, aynı zamanda büyük ekrana bir TV isteyenlerin beklenilerini de en üst düzeyde karşılıyor. Bu olumlu özelliklerin yanında pahalı olması ve ilk 100 saatlik kullanımından sonra görüntüde -zaman zaman- donmaların olması, Plazma TV'lerin kararlı tarafını teşkil ediyor. Plazma teknolojisi, sürekli gelişmeye devam ettiği için bir Plazma TV satın almadan önce iyi bir pazar araştırması yapmanız gereklidir.



DLP

Digital Light Processing

Çok yeni bir teknoloji olan Digital Light Processing'in avantajları kısaca şöyledir:

- Diğer formatlarda yaşanan "ölü piksel problemi"ne sahip olmaması
- Diğer formatlara göre daha küçük, daha ince ve daha hafif olması
- Üretim maliyetinin Plazma ve LCD TV'lere göre daha düşük olması
- Diğer formatlara göre daha uzun ömürlü olması

Henüz "emekleme dönemindeki" bu teknolojinin gelişmesi için birkaç yıla ihtiyaç var. Yine de büyük ekran TV konusunda sınırlanırmak istemeyen kullanıcılar şimdiden piyasaya araştırmasına başlayabilirler.

ÇÖZÜNLÜRLÜK SORUNU

HDTV teknolojisinin en kafa karıştırıcı tarafı, -kuşkusuz- çözünürlük konusu. Ancak, hangi çözünürlüğün size gibi avantajlar sağladığını bilirseniz bu konuda sorun yaşamazsınız.

1080i: 1920 x 1080. Yavaş görüntülerde en akıcı görüntüyü bu çözünürlükte elde edebilirsiniz.

720p: 1280 x 720. Bu çözünürlük, hızlı görüntülerde daha iyi bir performans ortaya koymuyor.

Hemen uyarım: Alacağınız TV'nin mutlaka ama mutlaka bu iki çözünürlüğü desteklediğine emin olun. 1080i destekli TV'ler, büyük oranda 720p'yi de destekler ancak siz yine de son kararı vermeden önce yetkiliye danışın.

1080p: 1080i ve 720p'nin kombiné edilmiş hali olan bu çözünürlüğü destekleyen TV'ler, şu an için oldukça pahalı. Dev ekran bir TV almayacağınız (40 inçten daha büyük) 1080p destekine ihtiyacınız yok.

Eğer Widescreen bir TV alacağınız mutlaka Panorama, TheaterWide ve Natural ayarlarının olup olmadığını kontrol edin.



HIS Radeon HD 3870 X2 1 GB

Dünya, "hız"la tanışıyor!

2 007, AMD için pek parlak bir yıl değildi. Phenom, bir "fenomen" olmak bir yana dursun, performans bakımından X2 işlemcilerin bile gerisinde kalarak Moore yasasını yerle bir etti. Ancak, şu an elimizde bulunan 3870 X2 ise ekran kartlarının kitabını -adeta- baştan yazıyor. Peki, AMD böyle bir gücü nasıl ortaya çıkardı?

Son model GPU RV670'ten iki tane alalım ve üzerine 1 GB RAM ekleyelim. Sonuç: Dünyanın en hızlı ekran kartı! AMD'nin ürettiği teknolojiden yararlanarak HIS'in ortaya çıkardığı bu şaheserde, DirectX 10.1 ve Shader Model 4.1 desteği mevcut. Kartta 55 nm üretim teknolojisi kullanıldığı için, kartın verdiği yüksek performansa karşılık, güç tüketimi düşük seviyede kalmıyor. Kartın kutusunu açtığımızda, paketin içinden dünyanın en hızlı ekran kartı, sürücü CD'si, kullanma kilavuzu, 2x DVI dönüştürücü + HDMI dönüştürücü, TV Out kablosu, CrossFire köprüsü ve çok bir HIS tornavida çıkıyor. Sizi daha fazla merakta bırakmayalım ve kutunun içeriğini bırakıp hiç vakit kaybetmeden ürünü incelemeye başlayalım. (Karttan tam performans alabilmek için yeni sürücülerini beklemeniz gerekiyor.)

Testlere, 2007'ye damgasını vuran Crysis ile başlıyoruz. Oyun, geçen yıla damgasını vurduğu gibi testimize de damgasını vuruyor ve 3870 X2'yi darman duman ediyor. Testlere kötü bir başlangıç yapan kart gerek sürücü eksikliği, gerekse de Crysis'in kart için optimize edilmemiş olmasından dolayı kötü sonuçlar veriyor ve 8800 GT'nin gerisinde kalmıyor. Fakat Crytek'in nVidia ile olan anlaşmasını da hesaba katarsak, bu sonucun gayet normal olduğunu söyleyebiliriz. Sırada Company of Heroes var; kart, düşük çözünürlükte (Evet, 1280 x 1024 bu karta göre düşük.) 8800 GT'nin gerisinde kalmıyor. Ancak, bu yenilikin ardından 3870 X2 adeta "Kardeşim siz buna test mi diyorsunuz? Bu çözünürlük benim için cerez! Elinizi korkak alıştırma, şu çözünürlüğü artırın da gözünüz performans görsün!" diyor. Biz de kartın dediğini yaptık ve gibi çözünürlüğü artırdık. 1600 x 1200 HD çözünürlükte 3870 X2 adeta coştu ve "Hangi çığın bana zincir vuracakmış?" dercesine gelmiş geçmiş bütün kartları ayağının altında bir böcek gibi ezerrek, ekran kartlarını dünyasında liderliğini ilan etti. Biz, kart zorladıkça, kart da bize inat şaha kalkıyordu. Çözünürlüğü 2048 x 1536 yaptığımda 3870 X2, -sürücülerinin daha

tam oturmamış olmasına karşın- en yakın rakibi 512 MB'lık yeni G92 8800 GTS'e tamı tamına 51 fps'lik bir fark attı. 3870 X2, bize bu çözünürlükte tam 181.3 fps'de oyun oynama keyfini yaşıttı.

Company of Heroes şovundan sonra Enemy Territory: Quake Wars testine başlıyoruz. Kart bu oyunda da rakiplerini geçmek bir yana, adeta tozu dumana kattı ve 8800 GTX'e tam 15 fps fark attı. Kartın bu frame değerlerile daha ne kadar dayanabileceğini merak ederek F.E.A.R.'ı çalıştırındı. Burada fark yine 35 fps civarında. Bunun üzerine, dayanamayıp Prey'i açtık ve o da ne? 3870 X2, 8800 GTX'i adeta duman ediyor ve karta bu kez tam 50 fps fark atıyor. Splinter Cell 3'te bu fark 56 fps'ye kadar çıkıyor. Canavarımız, S.T.A.L.K.E.R.'da rakiplerine göz açtırmıyor ve bütün ayarlarda galip geliyor. Bu durum Unreal Tournament 3'te de değişmiyor. Biz de bunun üzerine anlıyoruz ki şu an için 3870 X2'yi oyunlarda alt edebilecek bir kart yok. Bakalım sentetik testlerde sonuç ne olacak?

Sentetik test kurdelesi 3DMark03 ile kesiyoruz. Testlere oldukça gösterişli bir başlangıç yapan kart, 1280 x 1024, 2xAA, 8xAF ayarlarında rakibi 8800 GTX'e 12542 puan fark atıyor ve birinciliği kapıyor. Kart, 3DMark05'de -yine aynı ayarlarda- 14429 puanla yine birinciliği göğüsüyor. Sira piyasadaki en güçlü benchmark olan 3DMark06'a geldiğinde liderlik koltuğuna yine 3870 X2 oturuyor.

Şimdide bizi mest eden kartın diğer özelliklerine göz atalım: Kartın güç tüketimine baktığımızda başta 168 watt tüketliğini görüyoruz. Bu değerle kart, 8800 GTX ve 2900 XT'nin gerisinde duruyor ancak ortalama tüketimde 303 watt

- Yüksek performans
- Piyasadaki en hızlı kart
- Düşük güç tüketimi
- Diğer seçeneklere göre makul fiyat
- Düşük çözünürlüklerde performans kaybı

	3DMark03 1280x1024 2xAA 8xAF	3DMark05 1280x1024 2xAA 8xAF	3DMark06 1280x1024 0xAA
HIS 3870 X2	35562	14429	10922

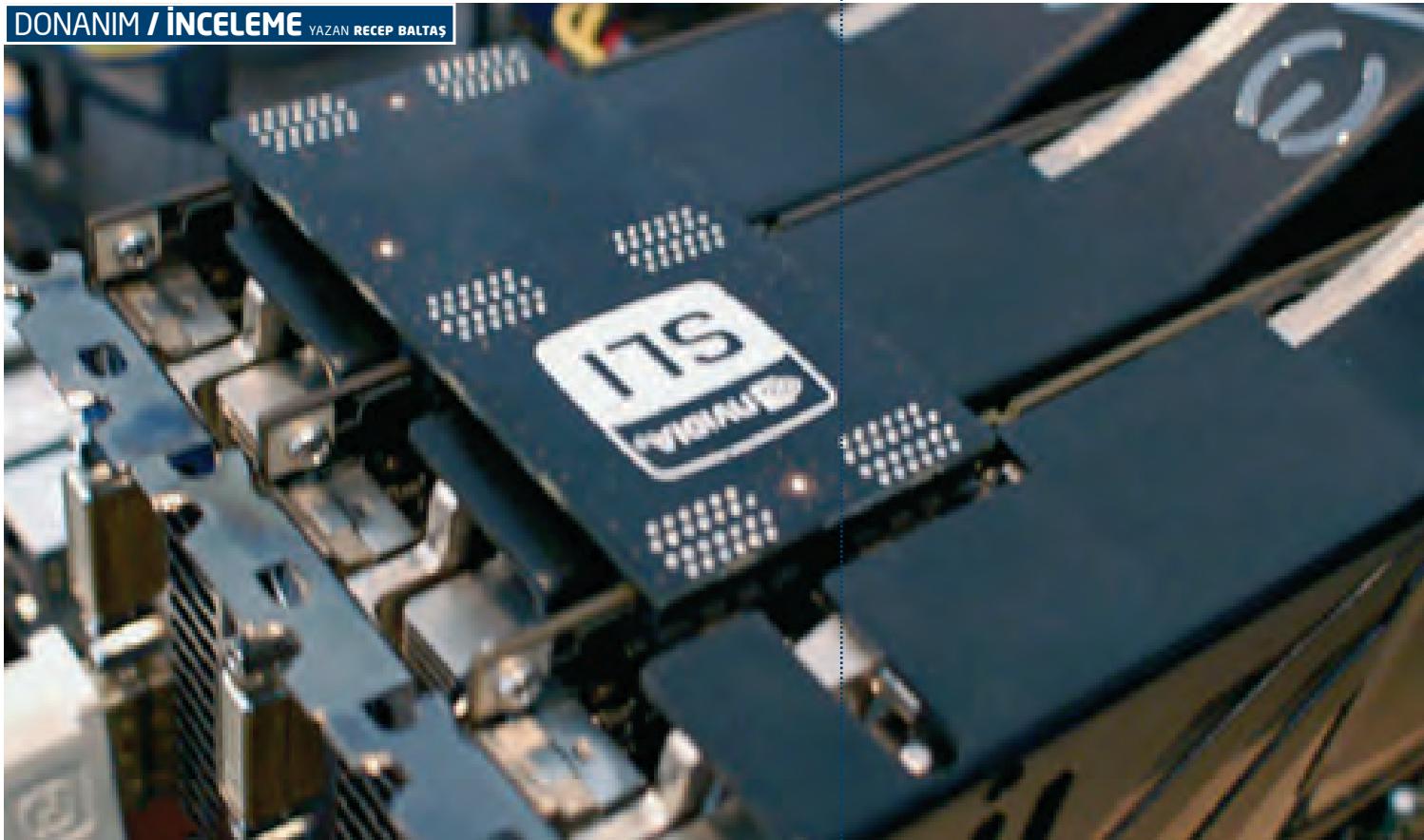
çekerek zirveye yükseliyor. Tam yükte ise 330 Watt tüketen kart, 288 watt'lık HD 2900 XT'ye göre 42 watt daha fazla güç tüketerek ortaya koyduğu performansın bir bedeli olduğunu vurguluyor.

Ayrıca, güçlü bir performans sunan bu kartın diğer kartlara göre daha sessiz olduğunu söyleyebiliriz. Boşta 23.8 dB gürültü yapan kart, bu değer ile listedeki 11 karttan daha sessiz olduğunu kanıtladı. 3870 X2, tam yükte de 39.3 dB ses yaparak 2900 XT, 1900 XT ve 1800 GTO'dan daha sessiz kalmayı başardı.

3870 X2 ile AMD - ATI, ekran kartı piyasasının lideri nVidia'yi tahtından indirmeyi başardı. Karttan asıl performansı almadanızı sağlayacak sürücüler çok bekledik fakat maalesef bu sürücüler bir türlü çıkmadı. Tüm bunlara karşın kart, şimdiye kadar gördüğümüz en yüksek performansı sergilememi Başardı. AMD - ATI bu defa mükemmel bağımsız. Tebrikler. ☺

TEST SİSTEMİ

İşlemci	Intel Core 2 Duo E6550 2.33 Ghz (Conroe, 2x 2048 KB Cache)
Anakart	Gigabyte P35C-DS3R Intel P35
Bellek	2x 1024MB A.DATA DDR2 1066+ CL4
Sabit Disk	WD Raptor 740ADFD 74 GB
Güç Kaynağı	OCZ GameXStream 700W
İşletim Sistemi	Windows XP SP2
Sürücüler	NVIDIA: 169.04 ATI: Catalyst 7.11 3870 X2 testinde 8.1 v8.451.2 kullanıldı.



nVidia 3-Yollu SLI

Doktor, Crysis oynayabilecek miyiz?

Bugünlerde nVidia'nın işi bir hayli zor. Çünkü firmanın önünde ve arkasında iki güçlü rakip var: AMD'nin yonga seti ve Intel. Yonga seti işi tehlikeli ama bu konuda nVidia'nın elinde bir koz var: SLI. Öncelikle, 3-Yollu SLI için nelere ihtiyacınız var, ondan bahsedelim. Çengelli işgne, cımbız ve gazlı bez ile ucuza SLI kurmayı isterdik ama işler bu şekilde yürümüyordu maalesef. Bu yüzden NVIDIA 680i veya 780i yonga setli bir anakart ve üç adet 8800 GTX ("Daha birini bulamadık, üç tanesini nasıl bulalım!?" dediğiniz gibi) veya 8800 Ultra'ya ihtiyacınız var. SLI desteği sadece nVidia yonga setli anakartlarda bulunuyor ve 3-Yollu SLI sadece Windows Vista altında gerçekleştirilebiliyor.

Teste başlarken ayarları, oyunları oynamayı en yüksek seviyeye getirmeye çalıştık. Açıkçası, Bioshock'ta neden böyle bir fark ortaya çıktıktan anlayamadık (Tablodan görebilirsiniz.) ve bu farkı doğrulamak için testi art arda, birkaç kez tekrarladık. İki karttan, üç karta

geçişte bu denli büyük bir fark olması pek mantıklı değil; bu yüzden "Sonuçlar bize biraz tuzlu geldi" diyebiliriz. Call of Duty 4, bu teste bir artış gösterdi fakat bu, tek başına, kartı satın almanız gereklilik bir neden değil. SLI konumundaki diğer iki karta kıyasla performansındaki %30'luk artış gözle hoş geliyor ama neden G92 GPU'ya sahip güçlü kartlar varken paramızı 8800 Ultra'ya yatırımlı, değil mi? Ayrıca, testimizde 3-Yollu SLI'ın bir gediği daha ortaya çıkıyor: 3-Yollu SLI'da düşük performansla çalışan oyunlar çokluştur. Bütün oyular Call of Duty veya UT3 gibi bir performans artışı göstermiyor. World in Conflict'in, Oblivion'ın ve Crysis'in hali malum. (Yine tablodan görebilirsiniz.) Bugün, böyle bir sisteme yatırım yapmak kesinlikle berbat bir fikir. Hem eski, hem de G92'den sonra modası geçmiş bir sistem alıyorsunuz. İnanın iki adet 8800 GT ile daha fazla shader gücüne sahip olarak tozu dumana katıp bu teste aldığımız sonuçları yerle bir edebilirsiniz. Genel olarak, sistemde herhangi

- ⊕ Bazı oyunlarda performans artışı
- ⊖ Yüksek maliyet
- ⊖ Yüksek güç tüketimi
- ⊖ Genel oyun performansına katkısının az olması

bir sorunla karşılaşmadık ve bazı oyunlarda performans artışı olduğunu inkar edemeyiz. Ancak asıl problem şu: 3-Yollu SLI'ya verdığınız paranın karşılığını kesinlikle alamıyorsunuz. Aslında, "Bu sistemi alın ve Crysis'i dilediğiniz gibi oynayın" demeyi çok isterdik ama maalesef böyle bir şey diyemiyoruz çünkü oyun performansı iki karttan, üç karta geçerken pek fark etmiyor. Sonuç olarak, 3-Yollu SLI için "Buna değer!" diyemeyiz zira %50 yatırım yapıp %30 kazanç sağlamak pek mantıklı değil. Tüm bunların dışında SLI ve CrossFire teknolojilerinin, yazılıma çok fazla bağlı olduğunu görüyoruz. İki adet kartınız varken üçüncü bir kart takıyorsunuz ve hiçbir şey değişmiyor; 500 Dolar'ı çöpe atmış oluyorsunuz. Hala, eski çoklu-GPU teknolojisi ile hareket ediliyor. Artık bir değişiklik yapmanın zamanı geldi. "Triple ve Quad" artık bizi kesmiyor. ☺

TEST SİSTEMİ

Konfigürasyon	UT3	Bioshock	Oblivion	CoD4	WIC	Crysis*
2-Yollu SLI 1 Kart Üzerinden Kazanım	84%	53%	83%	90%	28%	73%
3-Yollu SLI 2 Kart Üzerinden Kazanım	20%	68%*	3%	28%	15%	7%
3-Yollu SLI 1 Kart Üzerinden Kazanım	121%	156%	89%	143%	48%	85%

İşlemci	Intel Core 2 Extreme QX9650 @ 3.33GHz
Anakart	EVGA nForce 780i SLI
Bellek	4x1GB Corsair XMS2 DDR2-800 4-4-4-12
Sabit Disk	Seagate 7200.9 300GB 8MB 7200RPM
Ekran Kartları	NVIDIA GeForce 8800 Ultra x 3
İşletim Sistemi	Windows Vista Ultimate 32-bit
Sürücüler	NVIDIA: 169.18

Thermaltake Xaser VI

KRAL TAHTINA OTURUYOR

Eğer hardcore bir oyuncusunuz, herhangi bir Thermaltake ürününü mutlaka kullanmış olmalısınız. Gerek kasa, gerekse de güç kaynağı gibi ürün kategorilerinde kaliteli ürünlerde imza atmış olan firma, ünlü Xaser serisi kasalarına yeni bir model ekledi. Xaser VI olarak adlandırılan bu kasanın, dikkat çeken özellikler arasında; kolay kurulum için vidasız tasarılmış olması, ön paneldeki e-SATA, USB ve ses çıkışları, kızaklı anakart teşpsi, yedisi 5.25" olmak üzere 14 adet sürücü yuvası ve alt kısmında genişçe bir alan bulundurmasını sayabiliyoruz. Xaser VI'nin tasarımindan, "X'in açlığını görüyoruz. Sol kapakta koyu siyah renkten boyanmış olan iki adet pencere mevcut. Kasanın ön kısmında ise krom ağırlıklı bir tasarım uygulanmış. Kasanın içine göz attığımızda ise asıl kalitenin, ürünün detaylarında saklı olduğunu fark ediyoruz: Güç kaynağını kolayca takabilmeniz için düşünülmüş olan kızaklı bir sistemden tutun, içeriye oluşan havayı dışarı atmak için üs kısmında egzoz görevi yapan 140 mm'lik bir fan kadar kasanın içinde adeta ekolojik denge kurulmuş. Ürünün arka kısmında, alışılmışın dışında pek bir şey yok; sadece kart slotu sayısı normal kasalara göre biraz daha yüksek. Sabit disk kutusuna baktığımızda ise kutunun kolay kullanılmasını sağlamak ve kablo karmaşasını önlemek için 90 derece çevrildiğini görüyoruz. Üstte ve altta bulunan iki adet vida ile bütün sabit disk kutusunun çıkarılabilirliği olması, arşiv yapan oyuncular için gerçekten büyük bir kolaylık. Sistemimizi monte ederken gayet başarılı sonuçlar aldığımız üzerinde, sadece bir adet vida yuvasının eksik olduğunu fark ettik. Bunun dışında Kral IV. Xaser'in, tahtı tam anlalarıyla hak ettiğini söyleyebiliriz.

FİYAT 292 Dolar+KDV İTHALAT Vektron Elektronik WEB www.vektron.com.tr



ATI RADEON HD 3400 VE HD 3600 SERİSİ PİYASADA

nVidia'nın 8800 GT ile ortalığı kasıp kavurması karşısında sessiz kalmak istemeyen AMD, HD 3400 ve HD 3600 serisi ekran kartlarını namluya sürdürdü. ATI'nın 3000 serisindeki giriş ve orta seviye kartları olan HD 3400 ve HD 3600, en son görüntü arabirimini olan DisplayPort'a sahip. Yine en son teknoloji olan 55 nm'lik mimari ile üretilen kartlar, bu teknolojinin sunduğu nimetleri de sonuna kadar sörümrek, kullandığı watt başına daha yüksek performans sunuyor. Tüm bunlara karşın, kartların fiyatları da cep yakmayacak seviyede. Blu-Ray ve HD-DVD'leri de sorunsuz olarak izleyebileceğiniz bu kartların ABD'de 49 ile 65 Dolar arasında bir fiyat etiketine sahip olacağı belirtildi. Ürünün, siz bu haberin okurken Türkiye'de de piyasada olacağını tahmin ediyoruz.

Bilgi için: www.amd.com



Asus Maximus Extreme

CANAVAR USANAKARTII

"Araba" denince Ferrari, "saat" denince Rolex ve artık "anakart" denince de Asus geliyor insanın aklına. Asus'un yeni anakartı Maximus Extreme, adından da anlaşılabileceği gibi "high-end" kullanıcılar için özel olarak tasarlanmış dört dörtlük bir anakart. Intel'in X38 yonga setini kullanan ürün, Core 2 Extreme / Quad / Duo işlemcilerin yanında, yeni çıkacak olan 45 nm teknoloji ile üretilmiş Penryn işlemcileri de destekliyor. 8 GB'a kadar RAM kullanımına izin veren üzerinde ayrıca üç adet PCIe x 16 yuvası da bulunuyor. Üründü inceleme BIOS'undan başlıyor. Burada ilk gözümüze çarpan unsur Extreme Tweaker menüsü; bu menüyü kullanarak sistemi overclock etmek için gerekli bütün ayarlarla ulaşabiliyorsunuz. "Fırsat bu fırsat!" diyerek, hemen bir OC denemesi yapıyoruz. Birkaç deneme sonrasında, anakart ile işlemci

arasındaki iletişim hızını (FSB) 1940 Mhz'ye çıkartabiliyoruz. Bu sayede 2.13 Ghz'de çalışan işlemcimizi, 2.9 Ghz bariyerine dayandırıyoruz. Sentetik testlerde Sandra XI kullanmayı tercih etti; Maximus burada hem DDR2 hem de DDR3 belleklerle en iyi sonuçları almayı başardı. Yine de DDR3'teki performans artışı gözümüzden kaçmadı. Ürünün geride bıraktığı rakipleri ise Gigabyte P35-DS3P ve XFX 650i Ultra idi. RAM testlerinde DDR3 bellekleri hızlandırp 1420 Mhz'de çalıştırarak çok yüksek skorlar elde etti. Sonuç olarak; gerek performans, gerek kutu içeriği, gerekse de fiyat olarak beğenimizi kazanan ürün, muhteşem bir anakart.

FİYAT 380 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik

WEB www.cizgi.com.tr

SES DALGALARI İLE 147% DAHA İYİ SU SOĞUTMA

Bilim adamlarının yaptığı araştırmalar, ses dalgaları kullanırsa su soğutmadır yaklaşık olarak 150% oranında bir gelişme sağlanabileceğini ortaya çıkardı. Gelecekte piyasa çıkacak olan mikroçipler soğutmak için, kasalarımızdaki klasik fanların yetersiz kalıp gürültü çıkarmaktan başka bir işe yaramayacağından düşuyen bilim adamları, su soğutma konusundaki bu gelişmenin aşırı isımayı engellemeyeceğine inanıyorlar. Bilindiği üzere su soğutma teknolojisinde, aşırı isınma ve dolaylı olarak balonculuklar en büyük sorunu teşkil ediyor. Uzun zamandır bu sorunu çözmek için uğraş veren bilim adamları, sorunun ses dalgaları kullanılarak çözülebileceğini keşfettiler. Overclock meraklılarının yüzünü güldüren bu teknolojinin kullancıya ne zaman ulaşacağı ise henüz bilinmiyor.

Bilgi için:
arxiv.org/abs/0801.0785

Intel Core 2 Duo E8400

ƏİLENİN YENİ ÜYESİ

Intel'in yeni Wolfdale işlemcisi için gerçekten çok bekledik ve sonunda elimize bir test örneği ulaştı. Yeni 45 nm teknolojisi ile üretilen E8400, daha düşük güç tüketiminin yanında eski 65 nm işlemcilere göre daha az isınıyor. Geliştirilmiş L2 önbelleğin dışında E8400'ün çekirdeğindeki en büyük yenilik, işlemcinin artık SSE4 komut setlerini de destekliyor olması. Bu yeni komut setleri sayesinde işlemci oyular, bilimsel uygulamalar ve video yayınlarında 65 nm'lik işlemcilere göre daha iyi bir performans ortaya koyacak. Tabii ki bunun için bu komut setini destekleyen uygulamaların çıkmasına beklemek gerekiyor. Örneğin; DivX, TMPGEnc ve Adobe Premiere daha şimdiden yazılımlarına bu komut seti desteğini eklemiş durumda. Testlere ilk olarak overclock ile başladık. Sonuç gayet başarılıydı; 3 Ghz'lık E8400'ü rahatlıkla 4 Ghz'ye çıkardık. Üstelik işlemci, 15 dakikalık kararlılık testini bile sorunsuz bitirmeyi başardı. Bu esnada işlemcinin sıcaklığı 65 nm'lik eski Core 2 Duo'lara göre büyük ölçüde düşüktü. Testin bazı bölümlerinde E6850 ile aralarında tam 12 derece fark oluştu. E8400, güç tüketiminde de "kesenizin dostu" diyebiliriz. Half-Life 2: Episode Two ile yaptığımız diğer testlerde işlemci, 1280 x 1024 çözünürlükte 157 fps ile bizi biraz hayal kırıklığına uğrattı. Zira bu, 65 nm teknolojili ağabeylerine göre, E8400'ün sadece %2 ile %3'lük bir performans artışı göstermesi demek. Elbette ki Episode 2'nun SSE4 desteğinin olmadığını anlamamız uzun sürmüyor. SSE4 destekli TMPGEnc'i açtığımızda ise E8400'ün attığı %10'luk fark bizi tatmin ediyor. Sonuç olarak E8400, fiyat / performans oranı oldukça yüksek bir işlemci. Ancak, gücünü tam anlaıyla gösterebilmesi için SSE4 destekli uygulamalara ihtiyacı var.



FİYAT 260 Dolar + KDV İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr



TOSHIBA, PES ETMİYOR

Sony'nin Blu-Ray'i ve Toshiba'nın HD-DVD'si arasındaki format savaşında son bölümde gelindi. Her ne kadar Blu-Ray rakibini duman etmiş olsa da HD-DVD pes edecek gibi görünmüyordu. Son olarak, Hollywood'un en büyük film stüdyolarından bir olan Warner Bros'un, filmlerini artık sadece Blu-Ray üzerinde yayinallyaçığını duyurması üzerine Blu-Ray adeta zafer turunu atmış oldu. Fakat Universal Studios başkan yardımcısı (Kendisi aynı zamanda HD-DVD Forum'unun da başkan yardımcısı.) Ken Graffeo'ya göre savaş henüz bitmemiş durumda. Graffeo, fiyatları düşürerek müşteri çekmeye çalışacaklarının sinyalini verdi.

Bilgi için: www.hddvprg.com

Gigabyte G-Power 2 Pro

SOĞUTMADA "G" GÜCÜ

Tayvanlı anakart üreticisi Gigabyte'in soğutma sektörüne el atmasının üzerinden epey zaman geçti. Üstelik firma, anakart sektöründe olduğu gibi soğutma sektöründe de oldukça başarılı oldu. Firmanın bu sektördeki son marifeti ise G-Power 2 Pro adını taşıyan fanlı bir soğutucu. Oldukça geniş bir açıya sahip olan ürününün rüzgarından, sadece işlemci değil mosfet'ler de yararlanıyor. Ürünün tabanı saf bakırından üretilmiş; üst kısmı ise dayanıklılık için nikel ile kaplanmış. Gösterişli ürünlerden hoşlanan kullanıcılar için üzerinde sık görünen mavi LED'ler bulunuyor. Artık nerdeye standart olan ısı borulu soğutma teknolojisinin yanında, üzerinde fanın hızını ayarlamak için iki ayar seçeneği de bulunuyor. Bir kablo yardımı ile bu iki hız seçeneği arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Ürün, soket LGA 775 ve AM2 ile sorunsuz kullanılabiliyor. Monte ederken herhangi bir sorun yaşamadığımız ürün, (Ancak, kasanız küçükse ürünü monte ederken problem yaşayabilirsiniz.) performans testinde de gayet başarılı sonuçlar verdi. 3 Ghz'lık işlemciyi boşta 21 derecede indiren ürün, tam yükte isıyi 40 derecede sabit tutmayı başararak beşenimizi kazandı. Fakat gözümüz bununla da doymayıca, işlemciyi overclock edelim dedik. 3.6 Ghz işlemci hızına, G gücü ile karşılık veren ürün işlemci sıcaklığını 49 derecede tutmayı başardı. Sonuç olarak, Gigabyte'in G-Power soğutucusu, biraz pahalı olmasına karşın harika performansı için tercih edilebilecek bir ürün.

FİYAT 49 Dolar + KDV İTHALAT Vega WEB www.vegatknomarket.com

Microsoft Wireless Notebook Presenter Mouse 8000

MAHARETLİ FARE

Windows Vista'dan sonra, Microsoft'un yazılım konusunda başarılı olup olmadığı tartışılı dursun, firma donanım sektörüne başarılı ürünler kazandırmaya devam ediyor. Microsoft Wireless Presenter Mouse 8000, "mouse" kavramının sınırlarını genişleten ve bu donanımın başka işlerde de kullanılabileceğini gösteren dahiyane bir ürün. Bluetooth teknolojisini kullanan ürün, özgürlüğün tanımını adeta baştan yazıyor. Ürünün boyutu, -isminden de anlaşılacağı üzere- düzüstü bilgisayarınıza sorunsuz bir şekilde kullanmanız için ideal. Ürünü elbette ki masaüstü bilgisayarlarınızda da herhangi bir sorun yaşamadan kullanabilirsiniz. Presenter Mouse 8000'in ergonomik tasarımını, kullanımı büyük ölçüde kolaylaştırıyor. Standart mouse özelliklerinin yanında, Microsoft Presenter Mouse 8000, PowerPoint

sunumlarında oldukça kullanışlı özellikler sunuyor; ilerleme, ses açma / kapama, duraklatma, boş ekran gibi seçeneklerin yanında, üzerinde bir de lazer göstergesi mevcut. Dijital mürrekkep ve büyütme özelliklerine de sahip olan ürünün bilgisayarınıza takılması gayet kolay. Ayrıca, "Tak-çalıştır" özelliğini tamamıyla destekleyen ürünü bilgisayarınıza taktiktan sonra hemen kullanmaya başlayabilirsiniz. Kısacası Microsoft, Wireless Notebook Presenter Mouse 8000 ile bir mouse'un kullanışlı bir sunum aracı olabileceği bize gösteriyor.

FİYAT 290 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik

WEB www.eksacom.tr



OCZ Reaper HPC 8500 DDR-2

BELLEKTE SON NOKTA

Crysis gibi oyunlar piyasaya çıkmaya devam ettiği sürece, OCZ gibi firmalar ihtiyaçlarını karşılamaya devam edeceklerdir. High-end ürünlere tanınan firmanın yeni bellek modülleri, Reaper HPC adını taşıyor. Peki, bu modüller diğer belleklerden ayıran şey üstündeki borular mı, yoksa performansı mı? Bu sorunun cevabına geçmeden önce Reaper'in özelliklerine bir göz atalım: DDR2'ye göre daha yüksek bir frekansta, 1066 Mhz'de çalışan ürünün 5-5-5-15 gecikme süreleri epey iiddialı. 2.2 ila 2.3V arasında çalışan belleklerde ayrıca, otomatik hız ayarı için EPP teknolojisi de bulunuyor. Bu sayede bellekler, sistem hızına otomatik olarak ayak uydurabiliyor. OCZ'nin kullanıcılarına sunduğu başka bir özellik ise EVP; bu özellik sayesinde bellek voltajı 2.35V'ye kadar yükseltebiliyor. Şimdi "Ne olmuş yani? Ben bunu normalde şartlar altında da yapıyordum" diyebilirsiniz. Aradaki fark şu: Bu değeri uyguladığınız zaman, belleğiniz garanti dışı kalyordu fakat şimdi gönül rahatlığıyla Reaper'a voltajı verebilirsiniz. Testlere geçtiğimizde ise OCZ'nin şimdiden kadar 1066 Mhz'de çalışan hiçbir bellek modülünün ulaşamadığı hızlara ulaştığını gördük. Sisoft Sandra, Everest ve SuperPI'da da akıl almaz sonuçlara imza atan Reaper, başarılı bir ürün.

FİYAT 175 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB www.eksacom.tr



ANAKARTA ENTEGRE CANAVAR

On-board ekran kartları, nihayet gelişen teknolojiden nasibini almaya başladı. Bu gelişime ayak uyduran ilk firma ise AMD oldu. Firmanın yeni bütünlük grafik çözümü olan RS780, 3DMark06'da 690G'ye tam tamina %261 oranında bir fark atıyor. Ürünün Çin'de yapılan lansmanından ardından, Windows Vista Ultimate altında yapılan testlerde 3Dmark05, 3Dmark06 ve F.E.A.R. gibi yazılımlar tercih edilmiş. Test sistemi olarak AMD Athlon X2 5000+, 2GB PC2-6400 Corsair RAM ve 690G ile RS780 yonga seti anakartlar kullanılmış. Emektar 690G, 3DMARK05'ten 1105 puan alırken; çaklı gibi RS780, 2495 puan almış. Ortalamada 690G'ye göre iki kat daha hızlı olan RS780, 3Dmark06 sonuçlarına göre 3.6 kat daha hızlı. Bu büyük farkın nedeni ise RS780'in Shader Model 3.0 desteğine sahip olması.

Bilgi için: www.amd.com

Ecran kartı piyasası sallanıyor

Bu ay, AMD'nin bünyesinde bulunan ve sektörün iki büyük ekran kartı üreticisinden biri olan ATI, son bombasını patlattı ve tüm donanım sektörünün altını üstüne getirdi. Evet, ATI Radeon HD 3870 X2'den bahsediyorum. Aynı anda hem uygulama performansını artıran, hem de maliyeti düşüren bir teknoloji ile yapılandırılan bu kart, özellikle üç boyutlu oyunların yüksek çözünürlük ayarlarında diğer ekran kartlarını adeta ezip geçiyor. Ecran kartı piyasasını altüst eden bu kartın detaylı incelemesini birkaç sayfa geride bulabilirsiniz. nVidia GeForce 9800GX2'nin de, ATI Radeon HD 3870 X2'nin çıkışından -en iyi ihtimalle- bir ay sonra piyasaya çıkacağını göz önünde bulundurursak, ATI gayet yerinde bir hamle yapmış gibi görünüyor. Öte yandan, yeni ekran kartları tüm güçlerini ortaya koymak piyasaya çıkmaya hazırlıyor olsa da, onların canına okuyacak olan yeni 3D Mark sürümü Vantage'in son ekran görüntüleri internete düştü; bu ekran görüntülerine mutlaka bir göz atmanız öneririm. Geçen ay, AMD'nin 19 Kasım'da piyasaya sunduğu B2 revizyonlu Phenom 9500 ve 9600 modellerinin L belleklerinde bir hata olduğunu söylemiştık. Bu hatanın fark edilmesinin hemen ardından firmadan kullanıcılarla rahat nefes alıracak bir açıklama geldi ve yeni

revizyon çalışmalarının başladığı duyuruldu. Yetkililer, sorunun B3 revizyonu ile çözüldüğünü ve hatadan arındırılmış işlemcilerin yılın ikinci çeyreğinde piyasaya sürüleceğini açıkladılar. Şimdi sırada, bugüne kadar hesabını hep donanım bileşenlerine göre yapmış olan biz kullanıcılarla "Yuh artık!" dedirtecek cinsten bir haber var: Japonlar, 750.000 Dolar'lık bilgisayar yaptılar. Zeus etiketyle piyasaya sürülen sistem, astrolojik düzene göre şekillendirilmiş ve üzeri elmas ile kaplı olan katı platinden yapılmış bir kasaya sahip. Sistemin konfigürasyonu ise bu görmemişliği bütünlerecek şekilde, "İçine ne yapacaksın, sen dışına bak!" mantığıyla düşük bırakılmış. Sistem; Core 2 Duo E6850 İşlemci, Asus P5KL ana kart, 2GB DDR 2 Bellek, Blu-Ray - HDDVD destekli optik sürücü ve GeForce 8400GS gibi donanım bileşenlerine sahip. Jupiter kod adına sahip bu ürünün, daha ekonomik bir versiyonu da piyasaya sürelecek. Onun kod adı ise Mars ve bu versiyonun fiyat etiketinde "565.000 Dolar" yazıyor. Görgüsüz sizi... Son olarak, ekran kartlarını yenilemeye düşünen kullanıcılarla biraz daha beklemelerini öneriyorum; ATI ve nVidia son düzlige girmiş bulunuyorlar ve PC kullanıcıları için asıl "yeni nesil" şimdi başlıyor. Herkese keyifli oyuncular diliyorum. ☺



LEVEL SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL Donanım Merkezi'nden satın alma önerileri... Amacınıza en uygun olan donanım bileşenlerini aşağıdaki tablodan rahatça takip edebilirsiniz.

Donanım Türü	Ofis Uygulamaları	Ev ve Oyun Kullanımı	Üst Seviye
KASA	250 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	400 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel i945P Yonga Seti / AMD 690 ve LAN	nForce 650i / AMD 580X Gbit LAN	Intel X38 Yonga Seti / nForce 680i, Gbit LAN, Firewire 800
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 [2 X 2.2 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 5000+ [2 X 2.6 Ghz]	Intel Core 2 Duo E6750 [2 X 2.66 Ghz] / AMD Athlon 64 X2 6400+ [2 X 3.2 Ghz]	Intel Core 2 Quad Q6700 [4 X 2.66 Ghz]
BELLEK	1 GB DDR2 667 [2 X 512 MB]	2 GB DDR2 800 [2 X 1024 MB]	2 GB DDR2 1066 [2 X 1024 MB]
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 8800 GT / Radeon 3850 512 MB	2 X Radeon HD 2900 XT 512 MB / GeForce 8800 Ultra 768 MB
SABİT DISK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2 X 1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD Yazıcı [Çift Katman]	20X DVD Yazıcı [Çift Katman]	20X DVD Yazıcı [Çift Katman]
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll Fare	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Fare	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Fare
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	750 \$	1500 \$	3000 \$



Durmadan ve soluklanmadan, üretikleri ekran kartlarının yeni modellerini piyasaya süren donanım firmaları ve gelişen sürücü teknolojileri sayesinde, arşivimizdeki çoğu eski oyunu çalıştırılamaz olduk. Ne Sanitarium'lar, ne Dark Earth'ler, ne Resident Evil'lar heba oldu bu yolda. Kadın zamanın bu klasik oyunları, arşivimizde tozlanıyor ve unutulmuş olmalarının acısını yaşıyor artık. Ne olurdu sanki "DirectX" denen nane, eski oyunları da destekleyen bir formatta geliştirilseydi...

S: Herkese selam! Sevgili FaFu, sana ekran kartım ile ilgili bir sorum olacak: Sistemimde ATI Sapphire X1600 256 MB DDR3 ekran kartı kullanıyorum ve kartım Crysis'i çalıştırılmaya yetiyor. Yine de bu ekran kartını yenilemeli miyim? Ayrıca, nVidia 8800 GTX modellerinin ucuzlaşması için daha ne kadar beklemeliyim? Şimdiden çok teşekkürler. İyi çalışmalar. **Uğur Can**

C: Evet, ekran kartına -en düşük ayarlarda- Crysis oynayabiliyor olmalısın. Yani, çoğu oyuncu gibi "gerçek" Crysis'den mahrum kalmırsın. Ve yine evet, ekran kartını yenilemeyi düşünsem

iyi olur. Ancak hayır, 8800 modellerinin ucuzlaşmasını daha fazla beklemeye. Yapman gereken asıl şey, ATI Radeon 3870 HD X2'yi almak. İnan bana yüksek çözünürlüklerde hiçbir ekran kartı, eline su dökemiyor bu yeni Radeon modelinin. İyi oyunlar.

S: Selamlar FaFu, senin şu lakkabı kim bulduysa 10 numara gerçekten. Şöyle yanıldım, yamacımda senin isminde bir arkadaşım olmasına gerçekten çok isterdim. Her neyse, gelelim donanım sorularına: Sistemim ATI Radeon HD 2900 XT CrossFire, Asus P5B ana kart, 2X1 GB Kingston HyperX 6400 DDR2 RAM gibi bileşenlerden oluşuyor. Bu bileşenler idare eder durumda ama CPU'm, P4 3.6; monitörüm ise 17", dandık bir model. Sorum şu: Elimde 1.500 YTL var ve ben bu para ile Core 2 Quad bir işlemci ve bir LCD monitör almak istiyorum. İşlerimin yoğunluğu sebebiyle mağazaları gezecek vaktim pek olmuyor. Donanım ürünlerini satın almak için tercih ettiğim bir site var ancak o sitenin çalışanları maalesef "satın alma önerileri" sunmuyorlar. Ocağına düştüm FaFu; ne olur çok pembeleşmeden al ateşten beni! Internet üzerinden araştırma yapmakta da gayet başarsız bir insanım. Sizlere kolay gelsin. Alemen kralısın FaFu! FaFu bizi diskoya götür!

Ömer Bozer

C: Lakabımı Elif'e borçluyum Ömer. Bu lakkabı ne zaman ve nasıl aldığımı kesinlikle hatırlıyorum; bir gün aniden FaFu olmuşum. Hmmm... Dediğin gibi; sana bir monitör, bir de işlemci gerekiyor. 1500 YTL gibi paran olduğunu yazmışsun; ben de bu miktarla yakışacak üç harika donanım bileşeni önereceğim sənə: İşlemci seçimini Intel E6850'den yana kullanma-

ni öneriyorum. Bu model; 3.00 Ghz, 1333 Mhz FSB, LGA775, Core2, 4 MB gibi özelliklere sahip. Alışveriş -KDV dahil- 400 YTL gibi bir ücretle kapatabilmen gerekiyor. Geriye kaldı 1100 YTL. Bu para iyi bir LCD monitör almak için hayli yeterli bir miktar. Sana, kalan bütçenin de eritmeyecek iki adet güzel monitör önereceğim: Bunlardan ilki, Benq'nun, 24" WideScreen bir modeli. Bu monitör 1920 x 1200 çözünürlük, 5 ms gecikme süresi, siyah renk gibi özelliklere sahip olan, oldukça sık bir ürün. Fiyatı ise -KDV dahil- 770 YTL civarında. Sana önerdiğim bir diğer model ise fiyat / performans açısından gayet iyi seçim olarak dikkat çekiyor: Samsung'un DVI çıkışına ve 1680 x 1050 çözünürlüğe sahip bir modelini öneriyorum sənə. 226BW model numarasıyla arayabileceğin bu ürün, 22" geniş bir ekran, 2 ms gecikme süresine ve DVI çıkışına sahip. Bu modeli -KDV dahil- 630 YTL civarına satın alabilirsin. Sana iyi alışverişler diler, asla ve katı suretle diskoya gitmediğimi belirtir, onun yerine seni iyi bir Blues Bar'a davet ederim. **Sağlıcakla kal.**

S: Merhaba sevgili Furkan ve Faruk Kardeşler, derginizi 2001 yılından beri takip ediyorum. Hey

Sistem, mavi ekrana geçtiği anda, hemen kendine reset atıyor ve bu döngü böyle devam ediyor. Hatta bazen mavi ekran bile görünmeden reset atıyor. Haliyle ben de "Format atayım!" dedim ancak Windows CD'si ile format atmaya çalışırken de aynı hataya karşılaştım. Defalarca ana kartın pilini çıkarıp taktım ve BIOS'u tekrar yüklemeye çalıştım ama nafile. Sistemim epey eski ve ekonomik durumum da pek iyi değil. Yardım ederseniz çok sevinirim. Sistem bileşenlerim ise şu şekilde: MSI KT4AV ana kart, AMD Sempron 2400 işlemci, 512 Twinmos DDR RAM, 40 GB Maxtor sabit disk ve GeForce 2 MX400 ekran kartı. Ayrıca, DOS ekranına geçip nasıl format atabilirim? **Fatih Yazıcı**

C: Mail'in okuduktan sonra yaklaşık bir saat kadar Donanım badım olan Recep'le sorunlarının kaynağı hakkında tartıştık. Aklimiza onlarca neden geldi. Sorunun kaynağı hem donanımsal, hem de yazılımsal olabilir. Sisteminin açılması, CPU'daki ya da sabit diskteki fiziksel bir hatadan kaynaklanıyor olabilir. İşletim sistemine ya da "boot sector'a" virüs bulaşmış olabilir. Hatta ve hatta bilgisayarına format atmaya çalışırken kullandığın Windows CD'si bozuk olabilir.

Öncelikle, CPU'nu ve sabit diskini bir kontrol et ve mümkünse bir tanıtığının sistemindeki bileşenlerle değiştirip sorunun çözülmüş çözülmemişine bir bak. Bir değişiklik olmasa BIOS içindeki "önbellek ve gölgeleme ayarları" ile oyna; gölgeleme özelliklerini kapatmayı öneriyorum. Son olarak, kullandığın Windows CD'sini bir değiştir. DOS ekranından format atmana gerek yok; zaten XP ve Vista gibi işletim sistemlerinde DOS ekranından format atmak mümkün değil. Sorun devam edecek olursa mutlaka bize ulaş. Senden haber bekliyoruz, kolay gelsin. ☺

İşte, bir Teknik Servis'in daha sonuna geldik. Ulan, FaFu olarak da karizmatik olunamıyor ki! Şöyledir Ekrem, bir Kemal olacaktım ki bak nasıl yürüyorum batan güneşe doğru... Peh! Neyse, ben hep buradayım efendim; bekliyorum sorularınızı.
donanim@level.com.tr



PC

**CRYYSIS**

Once, Crysis klasörünün içinde yer alan Config klasörünü açın (C:\Program Files\Electronic Arts\crytek\Crysis\Game\Config) ve klasörde bulunan diff_easy.cfg, diff_normal.cfg, diff_hard.cfg ve diff_bauer.cfg dosyaları arasından, oyunu oynadığınız zorluk seviyesine ait olan dosyayı Not Defteri yardımı ile açın. Ardından, aşağıdaki kodları dosyanın sonuna ekledikten sonra dosyayı kaydedip kapatın. Oyunu açtığınızda hileler aktif olacaktır.

Ölümüslük: g_godMode = 1,
Görünmezlik: ai_IgnorePlayer = 1
Silah taşıma sınırını kaldırır: i_noweaponlimit = 1
Sınırsız cephe: i_unlimitedammo = 1

Ayrıca, açığınız dosyada bulunan satırların (aşağıda) karşılıklarını da aşağıdaki -ya da dilediğiniz- değerlerle değiştirebilirsiniz.

XBOX 360**THE GOLDEN COMPASS**

Aşağıdakileri açmak ve yanlarındaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarında yazan işlemleri gerçekleştirin.

Shaman Supressor (10 puan): Shaman Boss'unu yenin.

Symbol Apprentice (20 puan): En az 50 adet Alethiometer Symbol Meanings toplayın.

Fire King (30 puan): Flame Thrower Boss'unu yenin.

King of Svalbard (30 puan): King Ragnar'ı yenin.

Samoyed Ruler (30 puan): Samoyed Hunter Boss'unu yenin.

```
g_playerHealthValue = 400.0
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTime = 0
g_playerSuitArmorModeHealthRegenTimeMoving = 0
g_playerSuitEnergyRechargeDelay = 0
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmor = 0
g_playerSuitEnergyRechargeTimeArmorMoving = 0
g_playerSuitEnergyRechargeTime = 0
g_playerSuitHealthRegenDelay = 0
g_playerSuitHealthRegenTime = 0
g_playerSuitHealthRegenTimeMoving = 0
g_suitArmorHealthValue = 400.0
g_suitCloakEnergyDrainAdjuster = 0
g_suitRecoilEnergyCost = 0
g_suitSpeedEnergyConsumption = 0
g_suitSpeedMult = 2
```

**18 WHEELS OF STEEL : AMERICAN LONG HAUL**

Oyun esnasında “~” tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin.

cheat driver: Rasgele bir görev verir.
cheat money: 500.000\$ verir.

**FANTASY WARS**

Aşağıdaki hileleri girmeden önce oyun sırasında “~” tuşuna basarak konsolu açın ve kodların önlernerine “cheat” yazın. “1000gold” hilesi için, “cheat1000gold” gibi...

10exp: 10 tecrübe puanı
10gold: 10 tane altın
100exp: 100 tecrübe puanı
100gold: 100 tane altın
1000exp: 1000 tecrübe puanı
1000gold: 1000 tane altın
defeat: Görevi kaybedersiniz.
heal: Sağlık verir.
resurrect: Ölen ünitelerini canlandırır.
shadows: Ünitelerinize gölgeler ekler.
victory: Görevi kazanırsınız.

**HOW CAN I GET MY FILES FROM BROKEN HDD?**

Aşağıdaki adımları, bilgisayarınızın kasasının içini kurcalarken elektriğe çarpmamaya gayret ederek uygulayın. Aksi halde sizi çarpan elektrik miktarı kadar hasar göreceksiniz.

1. Kısa devre yapar gibi ses çikan sabit diskinizi kasanın içinden söküń.
2. Sabit disk, buddolabının buzluğuna bırakın ve 30 dakika ila bir saat arasında bekletin.
3. Bahsi geçen sürenin sonunda soğumuş olan sabit disk buddolabından alın.
4. Sabit disk dikkatlice bilgisayarına entegre edin.

Adımları uyguladığınız takdirde, sabit diskinizi yeniden ısmip kısa devre yapmaya başlayana dek kullanabilirsiniz.

cevaplandırın.

Pantalamon (100 puan): North Camp'a ulaşın.

Symbol Master (150 puan): 108 Alethiometer Symbol Meanings toplayın.

Child of Destiny (250 puan): Oyunu bitirin.

PS2

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

Aşağıdaki tuş kombinasyonlarını "hellcarrier" sırasında yapın.

Venom'u açar: Sol, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Aşağı
Yeni Goblin'i açar: Sol, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Sol
5000 Tech Tokens verir: Yukarı, Yukarı, Aşağı,
Aşağı, Sol, Sağ

Sandman'ı açar: Sağ, Sağ, Saç, Yukarı, Aşağı, Sol



PIMP MY RIDE

Aşağıdakileri açmak ve yanlarındaki Gamerscore'ları kazanmak için karşılarda yanan işlemleri gerçekleştirin.

Ghost Ride the Town (10 puan): Ghost Riding Event'ı en iyi şekilde yerine getirin.

Hot Steppin' Perfection (10 puan): Hot Stepping Event'ı en iyi şekilde yerine getirin.
Xzibit Challenged (100 puan): Tüm Xzibit karşılaşmalarını bulun ve tamamlayın.

Beach Pimpin' (40 puan): New Wave Beach'teki tüm görevleri tamamlayın.

Industrial Pimpin' (40 puan): Industrial Island'daki tüm görevleri tamamlayın.

Hip Hop Pimpin' (40 puan): Hip Hop Heights'teki tüm görevleri tamamlayın.

Downtown Pimpin' (40 puan): Downtown Metro'daki tüm görevleri tamamlayın.

Uptown Pimpin' (40 puan): Uptown Underground'taki tüm görevleri tamamlayın.

Billboards in New Wave Beach (15 puan): New Wave Beach'teki tüm Billboard'ları yok edin.

Billboards in Industrial Island (15 puan): Industrial Island'daki tüm Billboard'ları yok edin.

Billboards in Hip Hop Heights (15 puan): Hip Hop Heights'teki tüm Billboard'ları yok edin.

Billboards in Downtown Metro (15 puan): Downtown Metro'daki tüm Billboard'ları yok edin.



THE SIMS 2: CASTAWAY

Aşağıdaki kodları oyun sırasında girin. (Kodları çalıştırabilmek için önce Cheat Gnome'u açmalısınız.)

R1, L1, Aşağı, Kare, R2: Cheat Gnome'u açar.

R2, Yukarı, X, Kare, L1: Tüm güdüleri doldurur.

Sol, Sağ, Kare, R2, Kare: Inventory'i genişletir.

L1, Yukarı, R2, Sol, Üçgen: İlişki ve arkadaşlık seviyesini artırır.

Kare, Üçgen, Aşağı, X, Sol: Tüm kaynakları verir.

Üçgen, L1, L1, Sol, Üçgen: Yetenekleri düzenler.

Billboards in Uptown Underground (15 puan): Uptown Underground'taki tüm Billboard'ları yok edin.

Meters in New Wave Beach (20 puan): New Wave Beach'teki tüm parkmetreleri yok edin.

Meters in Industrial Island (20 puan): Industrial Island'daki tüm parkmetreleri yok edin.

Meters in Hip Hop Heights (20 puan): Hip Hop Heights'teki tüm parkmetreleri yok edin.

Meters in Downtown Metro (20 puan): Downtown Metro'daki tüm parkmetreleri yok edin.

Meters in Uptown Underground (20 puan): Uptown Underground'taki tüm parkmetreleri yok edin.

Moneybags in New Wave Beach (15 puan): New Wave Beach'teki tüm Cash Token'ları toplayın.

Moneybags in Industrial Island (15 puan): Industrial Island'daki tüm Cash Token'ları toplayın.

Moneybags in Hip Hop Heights (15 puan): Hip Hop Heights'taki tüm Cash Token'ları toplayın.

Moneybags in Downtown Metro (15 puan): Downtown Metro'daki tüm Cash Token'ları toplayın.

Moneybags in Uptown Underground (15 puan): Uptown Underground'taki tüm Cash Token'ları toplayın.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Aşağıdakileri açmak için karşılardaki işlemleri gerçekleştirin.

Arcade Mode: Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

Cheat Menu: Oyunu herhangi bir zorluk seviyesinde bitirin.

PS3

BURNOUT PARADISE

Aşağıdaki kodların çalışması için -en az- Class A elhiyetine sahip olmanız gerekiyor.

GAMESTOP: Gamestop desenli arabayı açar.

WALMART: Wal-mart desenli arabayı açar.

CIRCUITCITY: Circuit City desenli arabayı açar.

BESTBUY: Best Buy desenli arabayı açar.



HAVE A NEW GIRLFRIEND

Aşağıdakileri uygulamadan önce "Start" tuşuna basarak konsolu açın, "yeahbaby" yazıp "Select" tuşuna basın ve listelenen mekanlardan (Beach, Bar, Party, Club, Restaurant, Ship vs.) birini seçin.

Yukarıdakileri uyguladıktan sonra gözünüzü bir mekanda açacağınız. Hemen etrafındaki kızlardan birini göze kestirin, onun yanına yaklaşın ve sırasıyla; İleri, Geri, İleri, Geri, Aşağı, Yukarı ve R1 tuşlarına basın. Evet, bir tokat yediniz ama merak etmeyin; bu, hilenin aktif hale geldiğini gösteriyor. Şimdi oradan uzaklaşın ve onu bir süre uzaktan izleyin. Daha sonra, yanına gidip aynı hareketi tekrarlayın. Evet, bir tokat daha yediniz; bu, onu elde etmek için yalnızca bir adımın kaldığını gösteriyor. Şimdi yine yanından uzaklaşın ve bu kez uzun bir süre yanına gitmeyin. Son olarak, bir kez daha yanına gidin ve konsolu açıp "Take my hand" yazıp "Select" tuşuna basın. Böylece, az önce yüzünüze inen el, elinizi tutacak ve bir kız arkadaşa sahip olmak için oyun boyunca dil dökmek zorunda kalmayacaksınız.

Golden Ak-47: Tüm Assault Rifle karşılaşmalarını tamamlayın.

Golden M60: Tüm LMG karşılaşmalarını tamamlayın.

Golden Mini-Uzi: Tüm SMG karşılaşmalarını tamamlayın.

Golden Dragonov: Tüm Sniper karşılaşmalarını tamamlayın.

Golden M1014: Tüm Shotgun karşılaşmalarını tamamlayın.



Sins of a Solar Empire

İmparatorunuza söyleyin, ona bir daha gezegen hediye etmeyeceğiz!

Kafasını ekrana gömüp günlerce Master of Orion II oynamış biri olarak, Sins of a Solar Empire'a balıklama atladım. Tamam, yalan söylüyorum; işin aslı Sins of a Solar Empire (SoaSE) gözümüzden kaçan oyunlardan biriydi. Ama sanıyorum ki SoaSE'nin gözümüzden kaçmış olması, oyundan aldığıم keyfi artırır; kendimi bir anda, hakkında daha önce hiçbir şey duymamış olduğum bir dünyanın içinde buldum.

Öncelikle belirtmek istiyorum ki bu rehber, Adventırkı önləndə tutularak yazıldı. SoaSE'yi oynarken TEC ve Vasari ırklarıyla da vakit geçirdim fakat daha çok Advent'e ağırlık verdiğim için rehberdeki bazı taktikler ve isimler Advent ödaklı oldu.

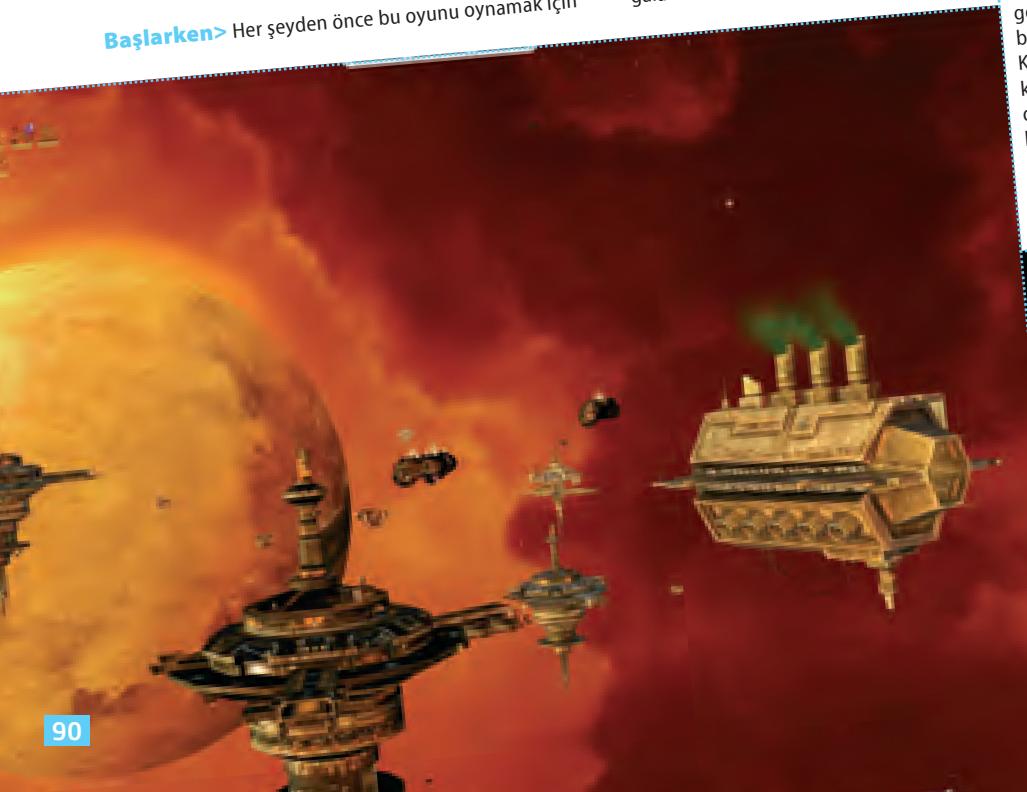
Başlarken > Her şeyden önce bu oyunu oynamak için

İngilizce'nizin sağlam olması gerektiğini belirtmeliyim. Oyunun içindeki her türlü ayrıntıyı anlamak için İngilizce bilmek gerekiyor. Oyunla birlikte gelen kılavuzu anlamalarız için de İngilizce'nizin iyi olması şart. Ancak bu rehber okuduktan sonra İngilizce'niz iyi olmasa bile oyunu epey rahat bir şekilde oynayabilirsiniz.

New Game'e tıklayıp oyunu ilk adımı attıktan sonra tutorial görevlerini mutlaka yapmanızı tavsiye ediyorum. Bu görevler size, gemilerinizi nasıl hareket ettireceğiniz, binalarınızı nasıl yerlestireceğinizi, galaksi ekranına nasıl geleceğinizi ve

ekranın dört bir köşesini kaplayan göstergelerin ne işe yarıdıklarını anlatacak. Tutorial görevlerini tamamladıktan sonra hemen yeni bir oyuna başlamamanızı tavsiye ediyorum zira oyuna birkaç gün bile ara verseniz tutorial'da öğretiklerinizi unutuveriyorsunuz; evet, SoaSE biraz nankör bir oyun.

Her ne kadar tutorial bölümünde anlatılıyor olsa da oyun içinde yer alan panellere biraz degeinmek istiyorum; böylece menülerde ne yapacağınızı bilemediğiniz zaman dönüp buraya bakabilirsiniz. Ekranın üst - orta kısmında yer alan üç tuş sırasıyla diploması, araştırma ve korsan bölümlerine işaret ediyor. Diploması bölümünden, diğer uygırıklarla aranızın nasıl olduğunu kontrol ediyor ve onlarla çeşitli anlaşmalar yapabiliyorsunuz. Araştırma bölümünden, oyuncunun başlarında muhtemelen en çok zaman geçireceğiniz bölümdeki biri olacak; uygırlığınıza geliştirebilmek için, bu ekranada yer alan araştırmaları hayatı geçirmeniz gerekecek. Malzeme sıkıntısı yaşadığınızda veya bir uygırlık canınızı siktirdiğinde başvurmanız gereken yer ise Korsan bölümündür. Bulunduğunuz güneş sisteminde ikamet eden korsanlar, belirli aralıklarla size ve diğer uygırıklara saldırırlar. Eğer onlara, diğer uygırıklar tarafından başınıza koyulan ödülün üzerinde bir fiyat verirseniz, sizden uzak durup diğer uygırıklara musallat olmaya başlıyorlar. Yine bu ekranada kristal ve metali fahiş fiyatlarından "kara borsa" satın alabilirsiniz. (Bu konuya birazdan detaylı bir şekilde değineceğiz.) Bahsetti-





ayarları olduğu gibi bırakıp oyuna başlayın. (Bu ayarları dilerseñiz bir sonraki oyunuzda istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.)

Bir senaryonun anatomisi> Oyuna ilk başladığında neyi, nasıl yapacağı-mi pek anlayamamıştım. Aynı sıkıntıları çekmemeniz için size oyuncunun gelişimini başından sonuna kadar anlatabacım. Oyuna "Home Planet" olarak belirlenmiş bir gezegende başlıyoruz. Oyuna başladığımız zaman elimizde iki adet üretim birimi bulunuyor. Ayrıca, gemi üretim fabrikası olan Frigate Factory de gezegenin biraz açıklarla, kullanıma hazır halde bekliyor olacak. (Bundan sonra anlatacağları tüm senaryolarda uygulayabilirsiniz.)

İlk önce aşağıdaki panelden "Lojistik" tuşuna basıp metal ve kristal ayırtıcılarını (metal, crystal extractor) seçiyoruz. (İnsa gemilerine birden fazla yapıp emri verebilirisiniz.) Ardından araştırma yapabilmek için iki farklı araştırma binasından birer tane dikkiliyor. SoaSE yavaş ilerleyen bir oyun olduğu için kimse "rush" metoduyla üstünə çubuk üretilen birimlerden yollamaz. Olur da yollarlarda, onları durdurmak için bir veya iki adet defans tareti üretebilirsiniz. (Taretlerin maliyetleri oldukça düşük; bu yüzden hemen üretebilirsiniz.) Bu işlemleri yaptıktan sonra gezegeninizi gelişime odaklanmalısınız. Bir gezegenin etrafına lojistik ve taktik binalarını (Oyundaki iki farklı bina sınıfı) dikebilmek için her binanın gereksinim duyduğu kadar lojistik ve taktik puanına sahip olmanız gerekiyor. Bu puanları, gezegeni ilgili alanlarda geliştirek elde ediyorsunuz. Bu noktada puanları israf etmeden, gezegenin o an neye ihtiyacı varsa onu geliştirmenizi tavsiye ediyorum. Gezegenden daha fazla vergi alabilmek için nüfusu artırmanız gerekiyor. Tüm bunlardan sonra (Gezegen gelişmeye başlıktan sonra,) gezegeni gelebilecek olası bir saldırdan kurtarabilmek için gezegenin dayanıklılığını yükseltmeniz yararına olacaktır. Bunların ardından önce lojistik, ardından da taktik puanlarına kaynak yatarıbilirsiniz.

Şimdi sıra geldi savaşçı gemilerimi üretmeye. Üretebileceğiniz savaş gemilerini barındıran üç farklı sınıf bulunuyor: Frigates, Cruisers ve Capital Ships. Frigate sınıfının içinde savaşta pek işe yaramayan farklı birimler de yer alıyor ama üretim menüsünün sonlarındaki seçenekler arasında kaliteli gemiler bulunabiliyor. Frigates'lerin ilk üç seçenekçi hiçbir araştırma yapmadan üretime bilen gemiler. (Menüdeki sırasıyla; araştırma gemisi, hafif zırhlı savaş gemisi ve gezegen ele geçirmeye yaranan Colony gemisi.) Eğer tüm güneş sistemini görmek istiyorsanız -ki bunu isteyecisiniz- oyunun hemen başında bir araştırma gemisi yapın ve otomatik araştırma seçeneğini (Gemî komut panelinde üst tarafaktaki işaretle tıklayın.) işaretleyin. Bu sayede geminin, gezegeneye geçerek, her şeyi bulmasını sağlayabilirsiniz. Advent ikinci "Seeker Vessel" olarak bilinen bu gemiyi ürettiğin sonra ilk Capital Ship'ınızı inşa etmelisiniz. Oyun bu noktada size bir iyilik yapıp bu geminin üretiminden hiç para alımıyor ve kısa bir süre içinde oyundaki en güçlü gemi tipi olan Capital Ship'e kavuşmuş oluyorsunuz. Size tavsiyem, bu Capital Ship'in "destek" rolünde değil, "savaşçı" ➡

Gezegenlerin üstlerindeki yeşil işaretler, ele geçirdiğim bölgeleri temsil ediyor. Kırmızılar ise düşmanı simgeliyor; yani oyunu kazanmama az bir süre kalmış.



şim bu üç tuşun hemen yanında yer alan rakam, kaç tane Capital Ship'e sahip olduğunuzu, onun yanındaki rakam ise ordunuzda kaç birimlik yer kaldığını belirtiyor. Burada dik- kat etmeniz gereken nokta şu: Şayet orada "340" yazıorsa, bu 340 tane gemiye sahip olabileceğiniz anımlına gelmiyor. Örneğin, tek bir Capital Ship, bu rakamın 50 birimini birden kapatabiliyor.

Bu iki rakamın yanında bulunan ve birer sembolle gösterten üç rakam ise sırasıyla, sahip olduğunuz kredi, metal ve kristal miktarını gösteriyor. Aşağıda yer alan büyük paneli açıklamayı ise es geçiyorum çünkü bu panelin kullanımı hakkındaki detaylı bilgiyi tutorial'ı oynarken edinebiliyorsunuz. (Eh, yerimiz de sınırlı tabii ki.) Ekranda sol kısmındaki işaretler ise -çoğu strateji oyundan bulunmayan- oynamışta büyük kolaylık sağlayan bir özelliği gösteriyor. Burada hangi gezegeninizde, hangi binaların olduğunu; hangi birimlerin o gezegende dardunu; hangi düşman birimlerinin o gezegene giriş yaptığı, ufak birer işaret olarak görebiliyorsunuz. Bu bilgilerin gereksiz olduğunu düşünüyor veya ekranın fazla yer kapladıklarından şikayetçi oluyorsanız, gezegenlerin yanında yer alan küçük ok ile tüm listeyi ortadan kaldırıbilirsiniz.

Ekranda ne var, ne yok anladığımıza göre artık ilk senaryomuza adım atabiliyoruz. SoaSE ne yazık ki belirli bir senaryoyu takip eden bir campaign modu sunmuyor; onun yerine haritalara bölmüş, birer bölgelere küçük senaryolar içeriyor. (Bunların birçoğunda düşmanı ortadan kaldırıp zaferle ulaşıyorsunuz.) Size tavsiyem, küçük bir haritada, en fazla iki kişilik bir oyuna başlamanız. (Gezegen sayısının da az olmasına dikkat edin.) Haritayı seçtiğten sonra karşınıza ırk seçimi ve harita ayarları gelecek; üç ırktan birini seçin ve





rolünde olması. (Gemilerin ne türde oldukları "ship properties"den öğrenebilirsiniz.) Capital Ship'ımız hazır, araştırma gemimiz güneş sisteminde gezip duruyor ve kaynaklarımız yavaş yavaş biriyor. Evet, yavaş... Hatta fazla yavaş! Araştırma yapmak istiyorsunuz olsun; bina dikmeye çalışıyzısunuz, "Kristal yeterli değil!" diyor; yanı ortada can sıkıcı bir "nakit akışı" problemi var. Sizi temin ederim ki bu oyunda, düşmanların sizi itip kakmasından çok, kaynak peşinde koşarken telef olacaksınız. Kaynak gelirini artırmak

Mouse'un imlecini üzerlerine getirdiğiniz zaman Capital Ship'ler hakkındaki detaylı bilgileri görebiliyorsunuz.

için: 1. Başka gezegenleri ele geçirebilirsiniz. 2. Araştırma aacı üzerinde yer alan ve gelir yüzdesini artıran araştırmaları hayatı geçirilebilirsiniz. 3. Kara borsadan kredi karşılığında metal veya kristal satın alabilirsiniz. (Sonra da kredileriniz bitince ağlarsınız.) Bu noktada uygarlığını bir adım öteye taşımak için yapmanız gereken şey, araştırma geminizin sizin için ortaya çıkardığı en yakındaki yaşanabilir gezegene veya göktaşına sefer düzenlemeniz. Göz diktiğiniz gezegeni koruyanlar, büyük ihtimalle sadece birkaç başboş savaş gemisinden ibaret olacaktır. Capital Ship ve birkaç savaş gemisiyle bu gemileri kolayca ortadan kaldırabilirsiniz. Yeni gezegenin etrafında hiçbir düşman kalmayınca, gezegen ele geçirilebilir hale gelecek. Peki, bu gezegeni uygarlığımıza nasıl katacağız? Çok kolay; gemi fabrikamızdan bir adet Missionary Vessel (Advent için) yapıyoruz ve onu bu yeni gezegeneye yolluyoruz. Eğer gemide yeteli antimatter gücü kaldıysa, (Kalmadıysa da zaman içerisinde otomatik olarak dolacaktır.) gemimiz gezegenle yanaşacak ve onu uygarlığınızın bir parçası yapacaktır.

Bundan sonrası ise size kaliyor; SoaSE'yi oynarken nasıl bir oyun şekli seçeceğinizi tamamen kendiniz belirleyebilirsiniz. Kaynak biriktirip büyük bir filo kurarak mı saldıracaksınız; birçok ucuz gemi yapıp gereklili araştırmalarla bu gemileri mi güçlendireceksiniz, yoksa diplomasisi yoğunlaşıp herkesi birbirine

mi düşüreceksiniz? Belirleyeceğiniz strateji ne olursa olsun öncelikle kaynak işine yoğunlaşmanız gerekiyor. Vakit kaybetmeden dört - beş birden gezegene yayılmanız ve kaynak toplayamaya hız kazandıran araştırmaları hemen devreye sokmanız arasındaki alışverişe ve kredi akışını hızlandırmak da mümkün. Eğer TEC İrk ile oynuyorsanız, Refinery'leri kullanarak kaynak üretimiğini yükseltebilirsiniz.

İrkler arasındaki farklar SoaSE'deki irklar birbirlerinden çok farklı değerler. Araştırma aacıları birbirine bir hayli benzeyen iki İrk TEC ve Advent insanları, Vasari ise uzaylıları simgeliyor. TEC gemileri, güçlü zırhlarıyla (Vasari gemilerinin zırhları biraz daha güçlü.) dikkat çekiyorlar. Advent ve Vasari gemilerinden farklı olarak daha çok füze ve Gauss silahlarını kullanan TEC gemilerinin, yakın ve uzak mesafede etkili olan birçok çeşidi bulunuyor. TEC İrkı, Refinery'lerle kaynak oranlarında Advent İrkinden geride kaliyor. Kisacasi TEC için, "dengeli ve kolay oynanabilen" bir İrk diyebiliriz.

Psiyik güçlere sahip insanlardan oluşan Advent İrkı, Capital Ship'lerinin farklı güçleri sayesinde savaşta sırasında ilginç durumları yol açabiliyor. Advent İrkının Capital Ship'leri, düşman gemilerini müttəfiq safina geçiribileme, güç alanı yaratıp düşmanları geriye itme gibi güçlerle donatılmış durumda. Vasari gemileri gibi, uzun menzilde hayatı başarılı olan Advent gemileri, Beam Defense Platform adındaki defans taretleriyle de harikalar yaratıyor. (12 adet tareti yan yana dizecek olursa-



İşte "Meydan muharebesi" diye buna denir! "Bu kadar birimi nasıl kontrol edeceğim?" diye endişelenmeyin sakin; onlar kendi başlarının çaresine bakıyor.

niz yanınızda kimse yaklaşamıyor.) Diğerırkların standart gemilerinin aksine, Advent'in standart gemileri araştırma ağılarından destek almadığı sürece pek işlevsel değil. Bu gemilerin zırhlarını ve silahlarını upgrade ettikten sonra, irili ufaklı 20 adet gemiyle güneş sisteminde istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz.

Vasari irkinin en önemli özelliği, az sayıda gemi ile büyük işler başarması. Diğer iki irkin gemilerinden daha dayanıklı gemilere sahip olan Vasari'nın Capital Ship'leri de oldukça dikkat çekici. Üç Capital Ship ve bir dolu Skirmisher ile beraber bir gezegeni rahatlıkla ele geçirilebiliyorlar. Ayrıca Destructor'ları sayesinde düşman gezegenlerini kısa süre içinde ele geçirilmeye hazır hale getirebiliyorlar. Vasari'nın, Phase Missile teknolojisini kullanan ve düşmanın kalkanlarını direkt olarak geçebilen bir silah sistemi de bulunuyor.

Gezegenler > Oyunda ele geçirip yerleşim noktası haline getirebileceğiniz altı farklı gezegen ve göktaşı tipi bulunuyor. Terran gezegenleri her açıdan en verimli ve en çok tercih edilen gezegen tipi. Desert, yani çöl gezegenleri, Teran gezegenlerinden daha az nüfus barındırabiliyor. Buna karşılık bulunduğu alanlar daha fazla metal ve kristal asteroidleri içeriyor. Ayrıca Desert, lojistik yapı sınırları bakımından tüm gezegen tipleri arasında en yüksek değere sahip olan gezegen tipi olarak dikkat çekiyor. Tamamıyla buzlarla kaplı olan Ice gezegenleri, çöl gezegenlerinden biraz daha az nüfus barındırabiliyor ve çevrelerinde genelde kristal kaynakları bulunabiliyor. Vulkanik gezegenler ise -biraz sıcak olmasından dolayı- en düşük nüfus kapasitesine sahip gezegen tipi ancak çevrelerinde bol miktarda metal kaynakları barındırıyor.

Bu dört gezegen tipinin yanında, iki farklı tipte göktaşına da yerleşebiliyor sunuz. Normal göktaşları, genellikle her türlü gezegen gelişimine en fazla bir puanlık destek veriyor ve çevrelerinde az sayıda kaynak barındırıyor. Dead Asteroid, yani ölü göktaşları ise çevrelerinde ne kaynak barındırıyor, ne de lojistik yapıları destekliyor. Dead Asteroid'ler, sadece o bölgeye savunma hattı çökmek isterseniz işe yarıyor.

Korsanlar > SoaSE'de diğer uygırlıklardan çok korsanlar tarafından rahatlıkla edileceksiniz. Belirli zamanlarda üzerinde bir filo dolusu gemi yollayan korsanlar, -eger zamanlamayı tutturursanız- size değil diğer uygırlıklara saldırabiliyorlar. Bu sistem söyle ışırıyor: Korsan ekranında, korsanların bir sonraki saldırısını ne zaman gerçekleştireceklerini, bu saldırının hangi şiddette olacağını ve korsanların hangi uygurlığın peşinde olduklarını öğrenebiliyorsunuz. Korsanlar tarafından saldırımasını istediğiniz uygurlığı seçip bu uygurlığın başına ödül koyarsanız ve bu ödül miktarını -korsan saldırısı başlayana dek- sizin başına konan miktdan daha yüksek bir seviyede tutmayı başarısızsanız, korsanlar sizden uzak durabiliyorlar. (Bu noktada kesin bilgiler veremiyorum çünkü korsanların ne yapacakları bazen hiç belli olmuyor. Ayrıca yapay zeka, başınıza konan ödülü son saniyede sizin diğer uygırlıklar için belirlediğiniz miktarın üstüne çıkartıp korsanların size saldırılmasına neden olabiliyor.) Neyse ki korsanların yapay zekası pek parlak değil; özellikle, "Hangar Defense" adındaki savunma platformundan havalandan gemilere karşı bir şey yapamıyorlar. Korsanları sağlam bir defans hattıyla rahatlıkla durdurabiliyorsunuz.

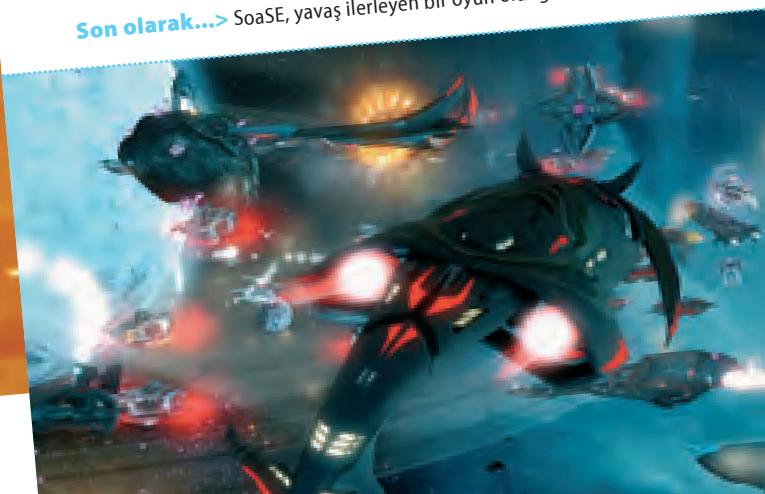
Son olarak... > SoaSE, yavaş ilerleyen bir oyun olduğu için başında epeyce

uzun zaman geçiriceğinizi bilin ve hiçbir şey için acele etmeyin. Gezegenlerinizde neler yapacağınızı dikkatlice planlayın, boşu boşuna lojistik yapılar dikmeyin ve bir gözünüz her zaman araştırma ağıncında olsun. Tüm kaynak planlamamanızı Capital Ship ve araştırma aacı üzerine kurarsanız, sırtınız kolay kolay yere gelmez.

İyi korunan bir gezegeni ele geçirmeye çalışırken bunu sadece Capital Ship'lerinizle başarmaya sakın çalışmmayın. Capital Ship'iniye büyük savaşlarda eşlik etmek için hazır olan en az 10 tane savaş gemisi bulundurun. Capital Ship'leri de üçerli veya dörderli gruplar halinde hareket ettirmeniz yararınıza olacaktır. Home Planet'ınız, -yani başkentiniz- eğer geçiş noktasındaysa, onu daha korunaklı bir gezegene taşımaktan çekinmeyin ve bu gezegeni mutlaka savunma taretleri, hangarlar ve çeşitli savaş gemileriley koruyun. Bu bölgede bir veya iki tane Capital Ship bırakmak da iyi bir strateji olabilir.

Gördüğünüz gibi SoaSE hakkında bahsedilecek çok şey var. Size uzay maceranızda başarılar diler, dördüncü saatine girdiğim son savaşımın başına dönmek üzere huzurunuzdan ayrılmır. TUNA ŞENTUNA

Oyunu bu kadar yakından takip etmek epey eğlenceli fakat birimleri bu kamera açısıyla kontrol etmek imkansız; mouse'un tekeriley haritayı küçültmenizi tavsiye ediyorum.





Gothic 2

Detaylı ve derin oynanışı ile ilk Gothic, tüm RPG oyuncularının ilgi odağı olmuştu. Bu ay sizlere armağan ettiğimiz Gothic 2, -tipki ilk oyun gibi- bir RPG oyununda hayal edebileceğiniz tüm özelliklere sahip olan, derin ve detaylı bir oyun. İşte, hem hikayesi, hem de oynanış sisteminakış gibi işlenmiş olan Gothic 2 ile ilgili temel bilgiler...

Karakter Yaratmak> Gothic 2'de karakterini yaratmak için öncelikle, oyunda ne yapmak istedığınıza karar vermeniz gerekiyor. Aşağıda belirtilen özelliklerin seviyelerini artırmak için ise savaşarak kendinizi geliştirmeniz ve kazanacağınız puanları bu özellikler üzerinde dengeli bir şekilde kullanmanız lazımdır. Nasıl bir savaşçı olacağınızı belirlemek için öncelikle ne gibi özelliklere sahip olduğunuzu ve bu özelliklerinizi hangi seviyeye kadar yükseltebileceğinize bir göz atalım:

Strength: 100. seviyeye kadar geliştirilme imkanı olan bu özelliği karakterinizin vurus gücünü belirlemek için kullanabiliyorsunuz. Strength'i, savaşarak geliştirmenin dışında

potion'lar ve bazı item'ları kullanarak da geliştirebilirsiniz.

Dexterity: Karakterinizin el - göz koordinasyonunu belirleyen bu özelliği de 100. seviyeye kadar eğitime geliştirebilirsiniz. Yine potion'lar ve bazı nadir bulunan item'lar da bu özelliği artırmak için kullanılabilirler.

Health: Genel sağlık durumu. Bunu özelliği eğitemi ile yükselte şansınız yok. Karakterinizin genel level'i ile artan bu özelliği yine potion'lar ve item'lar ile artırabiliyorsunuz.

Mana: Karakterinizin büyü gücünü eğitime artırabileceğiniz gibi yine bazı potion'ları ve item'ları mana'nızı artırmada kullanabilirsiniz.

Karakterinizin silah kullanım sınıfları ise şu şekilde:

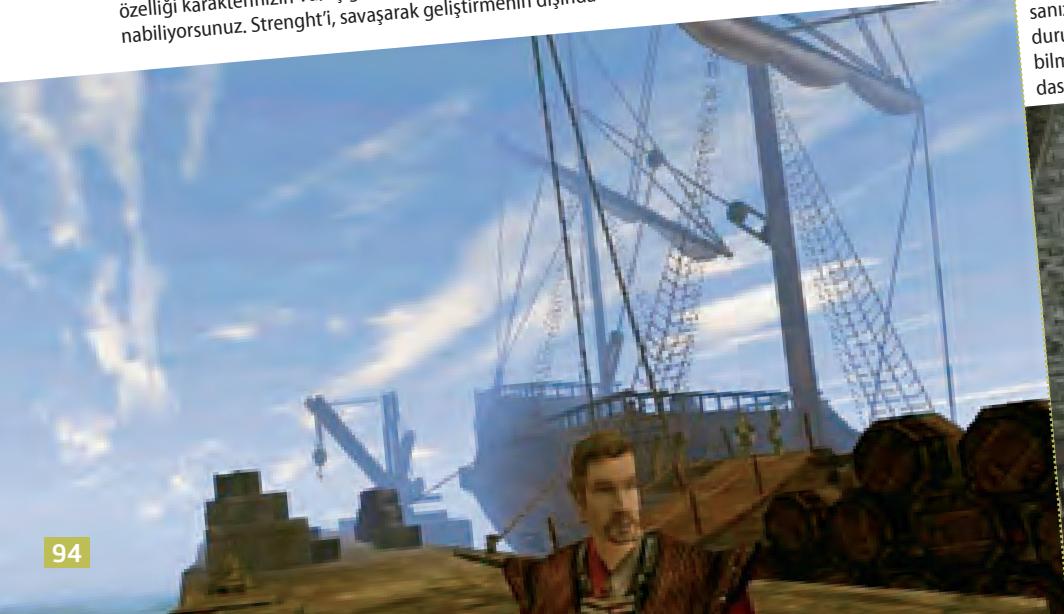
One-Handed Weapons (Tek elle kullanılan silahlar): Bu tür silahları kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabiliyorsunuz.

Two-Handed Weapons (Çift elle kullanılan silahlar): Bu tür silahları kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabiliyorsunuz.

Bow (Ok ve yay): Ok ve yay kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabiliyorsunuz.

Crossbow (Otomatik ok ve yay): Otomatik ok ve yay kullanabilme yetinizi 100. seviyeye kadar -eğitimle- artırabiliyorsunuz.

Eğer yakın dövüşte etkili olan bir karaktere sahip olmak istiyorsanız strength özelliğini, ilgili diğer özelliklerle birlikte artırmak durumundasınız. Örneğin, çift elle kullanılan silahlarda uzmanlaşabilmek için tek elle silah kullanma özelliğini de yükseltmek zorundasınız. Yukarıdaki listede bu özelliklerin, çeşitli item'lar kullanarak





da artırabileceğinizi belirtmisi. Alrik's Sword bu item'lara güzel bir örnek; bu kılıcın elinize aldığı zaman, otomatik olarak tek elle silah kullanma özelliğiniz de yükseliyor.

Strength ve yakın silahlara ilgili özelliklerinizi artırdığınız zaman, critical hit (düşmana normalden daha fazla hasar veren vuruş) yapma şansınız da artıyor. Eğer savaşıkça kazandığınız puanları, yukarıda bahsettiğim özelliklere dengeli bir şekilde dağıtırsanız, normal vuruşlarına en az +100 hasar ekleyen bir karaktere sahip olabilirsiniz.

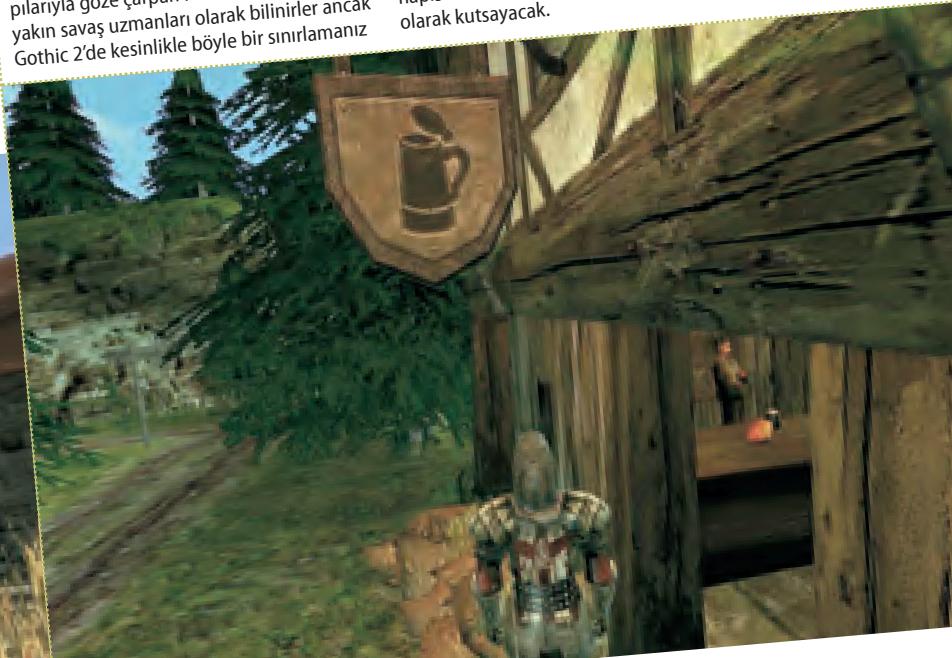
Tek elle kullanılan silahlar daha hızlı olmaları ve kolay kullanımları ile dikkat çekerken, iki elle kullanılanlar ise düşmana daha fazla zarar vermeleriyle öne çıkmıyor. Karakterinizi yakın dövüşte ustalaştırdığınız zaman ise bu iki tür silahın sağladıkları avantajların birbirlerinden pek farklı kalımıyor; hem tek elle, hem de çift elle kullanılan silahlar hemen hemen eşit derecede hasar vermeye başlıyor. Oyunu Paladin sınıfı ile oynayacaklara, çift elle kullanılan silahlar üzerine yoğunlaşmalarını öneririm çünkü Paladiner'in, Holy Executioner adlı harika bir çift elle kullanılan özel silahları bulunuyor. (Bu silah, Paladiner'in sahip olduğu tek elle kullanılan özel silahdan çok daha iyi.) Mercenaryler bu noktada istedikleri uzmanlık dalını seçebilirler. Bunun dışında hemen belirmeliyim ki Fire Mageler, en az üçüncü bölümün sonuna kadar büyülerine güvendikleri oranda kılıçlarına da güvenmek durumundalar.

Şayet karakterinizi yakın dövüşte ustalaştırmak yerine uzak mesafeden düşmanlarına karşı etkili saldırılarda yapabilmelerini sağlamak isterSENIZ kazandığınız puanları bow ve crossbow yeteneklerine harcamalısınız. Yükseltmeniz gereken özellik ise dexterity olacak zira eğer bu özelliği geliştirmesiniz atış menziliniz oldukça kısa kalacaktır. Bow sınıfına dahil olan silahlar, crossbow sınıfına dahil olanlardan daha seri fakat crossbow'lar düşmana daha çok zarar veriyor. Ayrıca, bow sınıfındaki silahları kullanabilmek, crossbow sınıfından kilerden daha yüksek seviyede dexterity gerektiriyor. Elbette ki ok kullanımında uzmanlaşmak için bu iki silah sınıfının özelliklerini birlikte yükseltmelisiniz.

Not: Fire Mage ile oynayacaklar, mana'ya çok fazla ihtiyaç duyacakları için mana özelliklerini geliştirmeyi unutmamalılar.

Loncalar > Gothic 2'de üç farklı karakter ioncası bulunuyor: Paladin, Mercenary ve Fire Mage. Paladinlar güçlü zırhları ve büyülerile öne çıkmalar. Oyunun ilerleyen bölümlerinde bulabileceğiniz bazı özel silahlara da sahipler. Güçlü ve dengeli yapılarıyla gözle çarpan Paladiner, genellikle yakın savaş uzmanları olarak bilinirler ancak Gothic 2'de kesinlikle böyle bir sınırlamanız

yok. Bir diğer deyişle okçu ya da büyüğü bir Paladin de olabilirsiniz. Üçüncü bölümün sonuna kadar elinize herhangi bir saldırı büyüsü geçmemesine rağmen, Paladin rune'leri oldukça güçlü büyüler yapmaya olanak tanıyor ve bu büyüler size çok az miktarda mana harcatıyor. Ne var ki yakın savaş dışındaki herhangi bir simfta yer almak, Paladin sınıfının özel yeteneklerinden mahrum kalmak anlamlı geliyor. Paladin'lar' e katılmak için temiz bir yurttas olarak kumandan Andre ile konuşup, adresini yazdırmanız. Oyunun üçüncü bölümünde Bennet'i sahib olacaksınız. Oyunun üçüncü bölümünde Bennet'i hapisten kurtardığınız anda Lord Hagen sizi Paladin olarak kutsayacak.





Mercenaryler, Paladinler'e göre daha haff zırhlara sahipler ancak silahlardan bu sınıf için çok daha ucuzu geliyor zira Mercenary'ler en iyi yakın savaş silahlarını kendileri yapabiliyorlar. Ancak, Mercenary olarak oynarsanız zırh ve ekipman almak için büyük paralar harcamak durumunda kalacağınızı göz önünde bulundurun. Bu nedenle, bu karakter sınıfı ile oynamakla en büyük tavsiyem, hiçbir para kazanma fırsatını kaçırmamaları ve avcılık yeteneklerini mümkün olduğunda geliştirmeleri. Mercenary'ler katılmak için öncelikle Onar'ın çiftliğine gidip, Lee ile konuşmalı ve Torlof'un size verdiği görevleri yerine getirmelisiniz. Ardından, yaptığıınız işler ile Mercenary'lerin aralarına katılacak nitelikte olduğunu ikna etmelisiniz. Son olarak, tekrar Lee ile konuştuktan sonra Mercenary'lerin arasına kabul edileceksiniz. Bir Mercenary olarak hem avcılık, hem de demirciliği öğrenmelisiniz. Bu iki özelliği geliştirdiğiniz zaman kendi silahınızı yapma şansına erişeceksiniz.

Fire Mageler'e gelince... Bu grup çatışmalar sırasında geride durup düşmanı toza çeviren büyüler olarak göze çarpıyor. Fire Mage ile oynarken, korunaklı bir pozisyon alarak en usta okucuların bile icabına bakabilirsiniz. Bu karakter sınıfına dahil olan oyuncular summoning büyüleri dışında, dönüşüm ve iyileştirme büyüleri de öğrenebiliyorlar. Gothic serisine yeni başlayanlar için bu karakter sınıfını pek öneremeyeceğim ama oyunu bir Fire Mage olarak oynamak gerçekten çok eğlenceli. Kullandığınız zırhlar diğer sınıflara göre çok daha hafif ve daha az koruma sağlayan zırhlar olacak ancak bir Fire Mage ile kalabalık bir Ork grubuna dalmayacağımıza göre bu, çok önemli bir eksiklik değil. Ayrıca, Fire Mageler'in savaş yeteneklerini geliştirmek diğer sınıflara göre biraz daha pahalıya geliyor. Fire Mageler'e katılmak için öncelikle, Mageler'in bulunduğu manastırı gidip, "kabul"ün (admission'ın) nereden olduğunu sormanız gerekiyor. Mageler'in arasına katılabilmek için londcaya 1000 altınlık ve bir koyunluğa bağısta bulunmak durumundasınız.

Savaş tüyoları > Gothic 2'de kılıç savaşları ilk zamanlarda biraz zor gelebilir size. Öncelikle, bazı numaraları öğrenmeniz gereklidir; mesela, bir düşmana kilitlenip (lock-on) savaşmak işinizi epeyce kolaylaştıracaktır. Düşmana önden saldırabileceğiniz gibi, yanlara strafe atarak da savasabilirsiniz. Her iki durumda da düşmana kilitlenmek vrouşlarınızın isabet oranını artıracaktır. Önden saldırarak, ortaya oldukça güçlü vrouşlar çıkarcaktır. Düşmana yanlardan girişmek ise rakibinizi savunmasız yakalamak ideal. Trolller'le ve ejderhalarla savaşırken ise koşarak dalmak (running slash) oldukça işe yarıyacaktır. Menzilli ve büyüğü savaşları ise prensip olarak birbirlerine çok benzeyir; ikisinde de sadece tek bir saldırı moduna sahipsiniz. Burada başarılı olmanın ise iki anahtarı var: iyi pozisyon almak ve her zaman kaçabilecek durumda olmak.

Hayvanların ve silahsız yaratıkların saldırılmasına karşı blok özelliğini kullanıtmuyorsunuz. Bunun dışında kalan tüm düşmanlarınızla karşı kendinizi blok ile savunabiliyorsunuz. Düşük seviyelerde oyuncular kendinizi gerçekten iyi savunma lisiniz. Karakterinizi geliştirdikçe daha çok saldırınızıza odaklanmak isteyecesisiniz. Zaten yüksek seviyedeki düşmanların silahları öylesine güçlü ki bazlarını blok etmek bile yeterli olmuyor.

Düşmanların grupları halinde saldırması,

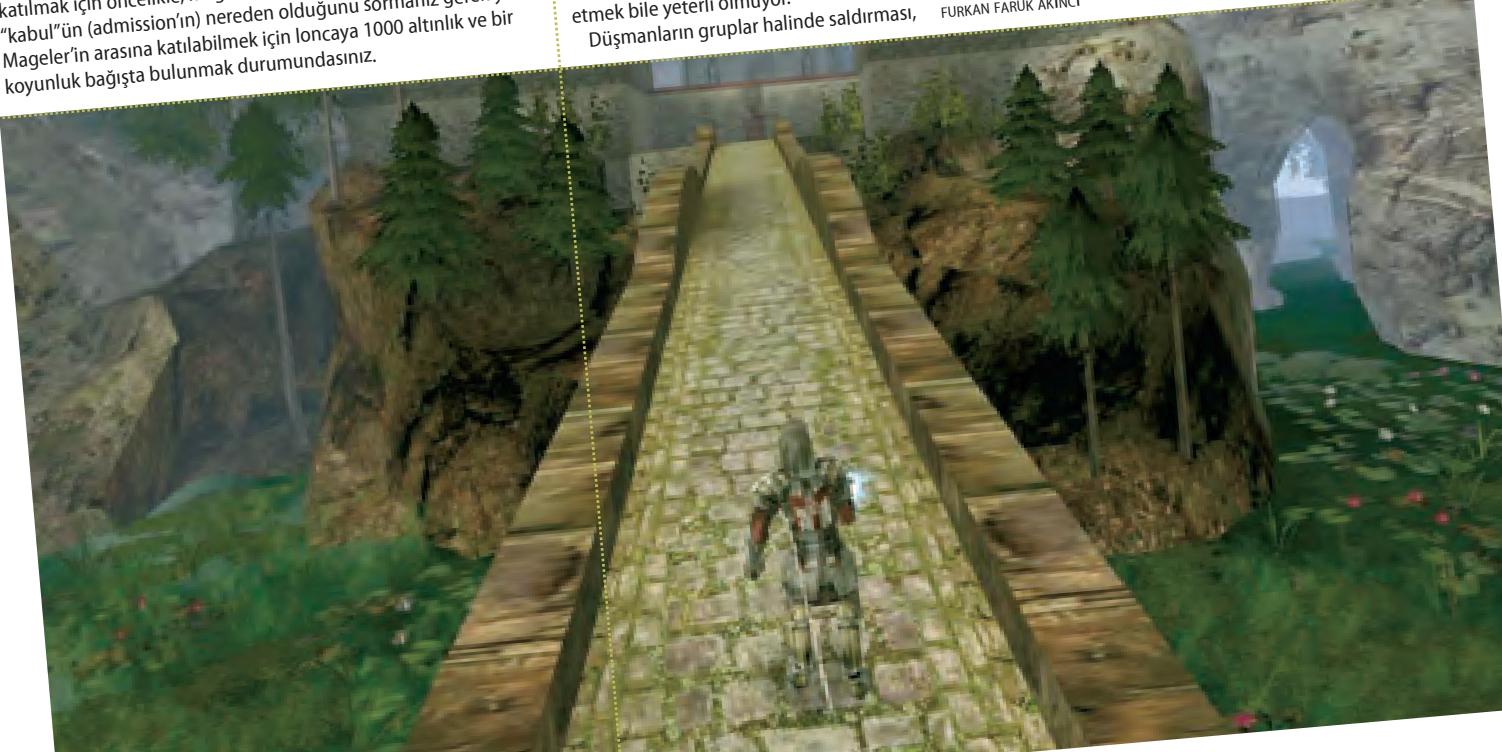
TUNA'DAN TAVSİYELER

Uslanmaz bir Gothic hastası olan Tuna insanı da bu rehberde katkıda bulunmak istedii ve burnuma bu kutuyu dayadı:

1. Oyunun başında ya Mercenary, ya Paladin ya da Fire Mage olma yolunda ilerleyeceksiniz. Hangi londcayı seçeceğini oyuna başlamadan önce mutlaka karar verin zira bir yolu seçtikten sonra geri dönmesi olmayacak.
2. İllerleyen zamanlarda yan iş olarak mutlaka Alchemist'lik yapıp ve Alchemistler'le çalışın. Stat'lerinize kalıcı artılar getiren Elixir'leri ancak bu sayede üretebilirsiniz.
3. Ortalıkta bulacağınız Dragonroot, Snapperweed ve özellikle King's Sorrel bitkilerini sakın çarpar etmeyin. Çünkü onlar, mükemmel Elixir'ler yapmak için size yardımcı olacak önemli malezemeler.
4. Fire Mage olma yolunda ilerlediyseniz, altıncı büyüğ seviyesinde Wave of Death büyüsünü mutlaka alın zira bu büyüğü sayesinde, büyünün menzili içerisinde ne kadar düşman varsa tek seferde hepini indirebiliyorsunuz. Yalnız bu büyüyü Khorinis Şeyet kullanırsanız oyunun kilitlendiğine tanık olacaksınız.
5. Fire Mage'ine hangi büyülerin faydalı olacağının biliyor musunuz, (Büyük yaratmak için gerekli Wave of Death, Heal Light Wounds ve Fireball büyüleri ile tüm oyunu götürebileceğinizi belirteyim.)
6. Mercenary Camp'te duran Cipher, ejderha avına gitmeden önce ona tüm eşyalarını satın. Arından onu düelloya davet edin ve bir güzel yenin. Vendiken sonra, eşyalarınızı ondan geri alabilir ve bunu sürekli tekrarlayarak sonsuz paraya ulaşabilirsiniz.

oyunun başlarında size ter döktürebilir. İşinizi kolaylaştırmak için ilk olarak gruptan ayrı takılan düşmanları tespit etmeli ve önce onlara saldırılmalıdır. Tek başına takılan bu düşmanlara sinsi yaklaşmalı ve onların diğer düşmanları alarma geçirmesine izin vermemeлизsiniz. Düşmanlarınız silahlarını çektiğinde ya da birbirlerini uyarmak için bağırmaya başladığında, üzerinize akın akın düşman yağacaktır. Eğer durum kötüye giderse geri çekilen ve bağırmayı kesmelerini bekleyin. Eğer yanlışlıkla bu düşman gruplarını peşinize takacak olursanız ise izinizi kaybettirene dek onlardan kaçın. Bazi düşman gruplarının sürekli bağlantı halinde oldukları hatırlatmak isterim; içlerinden sadece birini bile peşinize takacak olursanız, bağlantıda olduğu elemaların hepsi sizin peşinize düşecektir. Kisacası, hem düşmanlarla aranızda bırakacağınız mesafe, hem de onlara yaklaşırken temkinli olmak Gothic 2'de başarıya ulaşmak için iki anahtar öğe durumunda. ☺

FURKAN FARUK AKINCI





Resident Evil 3: Nemesis

Gerek senaryosu, gerekse muhteşem oyun yapısı ile oyunseverlerin gönlünde taht kurmuş olan Resident Evil serisinin, bu ay sizlere hediye ettiğimiz üçüncü oyunuyla Raccoon City'ye geri dönüyoruz. Ancak, bu defa işimiz epey zor.

Raccoon City'ye hoş geldiniz! Resident Evil 3 (RE3) sürprizlerle dolu bir oyun. Mesela, eğer elinizdeki cephaneyi dikkatli bir şekilde kullanmazsanız kolaylıkla cephanesi kalabilir ve doğal olarak zombilere yem olabilsiniz. Dikkatinizi yoğunlaştırmamız gereken tek şey cephaneniz değil elbette ki; bir gözünüz de hep karakterinizi sağlık durumunda olmalı. Oyunu savruk oynamanın bir diğer bedeli de oyunda tıkamak; ipuçlarını çok dikkatli bir şekilde izlemeli ve hangi nesnenin nerede kullanılacağına odaklanmalısınız.

Şimdi oyunun zorluk seviyelerine bir bakalım:
Easy (Kolay): Bu zorluk seviyesinde cephe ve sağlık için gereken nesneleri bolca bulabilsiniz. Zombiler de nispeten güçsüz olacak. Ayrıca, bu zorluk seviyesinde sınırsız save hakkına da sahipsiniz. Resident Evil serisine yabancı olanlar ve oyunu sadexe hikayesi için oynayacak olanlara tavsiyem, easy zorluk seviyesinde oynamaları.

Hard (Zor): Zombileri ve özellikle Nemesis'i öldürmek hard zorluk seviyesinde, easy'ye göre çok daha zor olacak. Nemesis bu modda karşınıza daha sık çıkacak. Ne var ki Nemesis'i her indirdiğinizde, özel bir item'a sahip olacaksınız.

Gelelim Jill'in sağlık durumuna... Karakterinizin sağlık durumunun nasıl olduğunu aşağıdaki ibareler sayesinde anlayabiliyorsınız:

FINE (Sağlık durumu iyi): Gösterge yeşil; karakterin sağlığı iyi durumda.

CAUTION (Hafif yaralı): Gösterge sarı; karakter hafif yaralı durumda.

CAUTION (Ağır yaralı): Gösterge turuncu; karakter ağır yaralı durumda.

DANGER (Ölmek üzere): Gösterge kırmızı; karakter ölmek üzere. Karakterinizi iyileştirmek için kullanabileceğiniz item'lar ise şu şekilde:

FIRST AID SPRAY (İlk yardım spreyi): Karakteri tamamen iyileştirir.

GREEN HERB (Yeşil bitki): Karakteri bir birim iyileştirir.

2 X GREEN HERB KARIŞIMI: Karakteri iki birim iyileştirir.

3 X GREEN HERB KARIŞIMI: Karakteri üç birim iyileştirir.

RED HERB (Kırmızı bitki): Tek başına etkisizdir.

GREEN HERB + RED HERB KARIŞIMI: Karakteri tamamen iyileştirir.

BLUE HERB (Mavi bitki): Zehirlenmeyi tedavi eder.

GREEN HERB + BLUE HERB KARIŞIMI: Zehirlenmeyi tedavi eder ve karakteri iki birim iyileştirir.

GREEN HERB + BLUE HERB + RED HERB: Zehirlenmeyi tedavi eder ve karakteri tamamen iyileştirir.

Hayatta kalmak için tavsiyeler Sadece ihtiyacınız olduğunda oyunu save edin. Ink ribbon'lar oldukça sınırlı sayıda bulunuyor; eğer elinizdeki ink ribbon biterse başınız belada demektir. Diğer taraftan cephanenizi de dikkatli kullanmanız öneririm. Düşmanları bayıltma şansınız varsa kesinlikle kurşun harcamayın.

Mutlaka hangi düşmana hangi cephe tipinin daha etkili olduğum tespit edin ve düşmanlara karşı bu cephaneleri kullanın. (Örneğin, bitkilere karşı en etkili silah alev silahı.) Ayrıca, cephaneden tasarruf etmenin bir diğer etkili yolu da düşmanlarla savaşmaktan kaçınmaktr; şayet düşmanlardan kaçma şansınız varsa mutlaka kaçın. Yine eğer imkanınız varsa düşmanları yaklaştıktarı zaman vurmaya çalışın; bu sayede onları kafadan vurma şansınız yükseltecektir. Savaşırken uygulayabileceğiniz bir diğer etkili taktik de birden fazla düşmanı hizalamaktır; bu şekilde birçok düşmanı aynı anda ölüdirebilirsiniz. Bir boss ile dövüşmedikçe sağlığını tamamen iyileştiren etkili item'ları kullanmanızı öneririm. Bu item'ları sadece sağlık durumunuz DANGER'da iken kullanın ve mutlaka daha sonra kullanmak için sağlık item'i biriktirin. Son olarak, her yerde dikkatlice araştırın; böylelikle oyunun hiçbir bölümünde tıkanıp kalmazsınız. TUNA ŞENTUNA

KONTROLLER

Oyunun kontrol şemasına bir göz atalım:

NUM PAD

- 8 - İleri
- 2 - Geri
- 4 - Sol
- 6 - Sağ

KLAVYE

- X - Silahı düşmana doğrultur
- C - Aksiyon tuşu; kapıları açar, nesneleri alır, silah çekili durumda iken silahı ateşler
- V - Koşma tuşu
- Z - Inventory'yi açar
- CTRL - Options menüsünü açar
- A - Haritayı açar

Not: F2 tuşuna basıp oyunun menüsüne ulaşarak, çözünlük ayarlarını yapabilirsiniz.





Lemmings

Bir yığın uykusuz ve gamsız tip, paytak adımlarla ilerliyor. Bir adım sonrasında uçurumun kenarı ya da okyanusun dibini olması umurlarında değil; sadece yürüyorlar. Kanaldan düşer düşmez başladıkları yürüyüş hiç bitmiyor. İki engel arasında sonsuza dek gidip gelmek onları üşendirmiyor. Tonlarca "lemming", gamsızlığın dibine vurmuş, yürürken onları sağ salim çıkışa ulaştırmak ise size düşüyor.

\$ehirlerası bir otobüs yolculuğu sırasında bir gece molası verdiğini; yolcuların, gecenin bir köründe, bilmem ne yoluñun üzerindeki bir dinlenme tesisiñde indiğini düşünün. (Siz de onlardan biriyiniz, muhtemelen.) Şışmiş ayaklarla paytak paytak yürüyen, gözleri yarı açık, soğuk yüzünden mutsuz olan, uyuşuk ve dalgınlıktan sürekli olarak sağa - sola çarpan, uykusuz yolcular hayal edin. (Siz de çarptınız, biliyorum. Zaten ben de çarptım.) Şimdi de dinlenme tesisiñin yerine engellerle dolu olan bir alan koyun. Uykusuz ve dalgın yolcular tırmandırarak, paraşütle indirik ve merdivenlerinşa ettirip tüneller kazdırarak çıkışa ulaşımaya çalıştığınızı varsayıñ. Artık Lemmings'in işleyişine dair net bir fikre sahipsiniz.

Lemmings, -peç çok klasik oyun gibi- basit fikirlerin, yaratıcı yaklaşımlarla eğlenceli yapımlara dönüþebeceğinin bir kanıt adeta. Şimdilerin meşhur RockStar North'u, o zamanlar "DMA Design" adında, mini mini bir oyun firmasıdır. Ekip, Walker isminde bir Amiga oyununun üzerinde çalışmaktadır. Grafiker Scott Johnson, Walker'ı (bir robot) durdurmak için minik adamlar hazırlar. Mike Dailly ise 16'ya 16 piksellik adamları, 8'e 8 modellemeyi dener. Ögle yemeği molasında iş, iyiden iyiye geyige sarar; Mike çeşitli yollarla telef olan ve hiç durmaksızın yürüyen bir dizi minik adam tasarılar. Derken Gary Timmons da (Kendisi animasyonları yapacaktır.) işe el atar ve lemming tasarımlı gelişir. İlk seslendir-

meleri Scott Johnson'ın annesi yapar. Russell Kay ise bir kahkaha atarak vizyonunu ortaya koyar: "Burada bir oyun var!"

Ekip, Dave Jones'la çalışarak çeşitli platformlar için demo'lar hazırlar ve zamanın efsane grafik yazılımı Deluxe Paint ile görsel öğeler üzerinde çalışmaya başlar. Ardından ekipteki herkes oturup bölümleri yazmaya koyulur. Tasarladıkları bölümleri birbirlerine gösterir ve "Bunu geç bakalım" derler. İş hırsı biner ve tüm bölümler yüksek zorluk seviyelerine ulaşır. Bunun üzerine ekip, birkaç tane de basit bölüm tasarlama ihtiyacı duyar. Lemmings, 1991 yılında, Psygnosis tarafından Amiga için yayınlanır ve büyük bir başarı elde eder. Oyunun 30 kürsür port'u yapılır. Sonraları Mike Dailly, "Bugün pek çok oyunun tutmaması bu yüzündendir" diyecektir; "Kademeli zorluk seviyesi" kullanmıyorlar. Bence Lemmings'in başarılı olmasının önemli nedenlerinden biri bu."

Lemming'leri bölümden bölüme sağ - salım bir şekilde ulaşımak; basit gibi

GERÇEK LEMMING'LER



Fotoğrafta gördüğünüz bu minik ve sevimli kemirgen, bir lemming. "Kuzey faresi" olarak bilinen leming'lerin boyları 7 ila 15 cm arasında değişir; kahverengi kürkleri vardır. Bir alt türün kürkü, kışın beyaz renk alır. Kutup yakınlarının ve Kuzey Amerika'da yaşar.

Bu sevimli yaratıklar hakkında, 1958 yılında, Disney tarafından White Wilderness (Beyaz Vahşi Doğa) isimli bir belgesel çekilmiştir. Belgeselin savuna göre lemming popülasyonunun sebebi, lemming'lerin topluğa gök edip sürü psikolojisi ile topluca denize atlamasıydı. Belgesel, lemming'lerin doğal ortamlarından uzakta, kurgulanmış sahnelerden oluşuyordu. Toplu intiharı tasvir etmek üzere bir sürü zavallı hayvan, bir uçuruma doğru yönlendirilmiştir. Bu sahne, lemming'lerin "intihara meyilli sürüngenler" olarak ünlenmesine yol açtı.

görenin ama aslında karmaşık olan bir işti. Küçük dostlarımız amaçsızca yürürlərken, sahip oldukları yetenekleri kullanarak onları en az kayıpla çıkışa ulaşımaya çalışıyordu. Bazen yol açmak için bir lemming'i patlatmak; bazense bir doğrultuda yol alan lemming'lerin yönlerini değiştirmek için sıranın başında ki lemming'i bir engel olarak kullanmak gerekiyordu. Bölüm tasarımları gerçekten de akıllıcaydı; önce çıkışa nasıl ulaşacağımızı düşünüyor, sonra da mümkün olduğu kadar fazla sayıda lemming'i kurtarmalarını yollarını arıyordu. Ö sırada yapımcılar, devam oyunları için birbirlerinden renkli bölümleri tasarlamak için uğraşıyorlardı. Mike Dailly'nin kendisinin tasarladığı bir bölüm geçmemesi ufak çapta bir karmaşa neden olacaktı; Mike, ufak boşluklarla yan yana duran "5" rakamlarından oluşan bir bölüm tasarlar ama gerekli sayıda lemming'i bir türlü kurtaramaz. Yüzde 66'da kalır ve bölüm, bu sayidan esinlenerek yeniden tasarlar. Bölüm, yan yana duran üç "6" rakamından meydana gelmektedir: 666! Bir kısmı insan çırıp -ciddi ciddi- yapımcıların, şeytanı övdüklerini iddia eder. Dailly ise bunu "lemming'leri cehennemden kurtarmak" olarak yorumluyordu.

Lemmings, son olarak PSP için yeniden tasarlandı. PC sahipleri de oyunun DHTML versiyonunu www.elizium.nu/scripts/lemmings adresinden deneyebilirler. Lemmings'in bir parçası olmak istemeyenler ise kendilerine birer otobüs biletini alabilirler. ☺



ÇATIDAKİ GEVİNDELER

Benimsedikleri müzikal anlayış nedeniyle belki hiçbir zaman büyük ticari başarılar kazanamayacak ama bu, onlar için önemli değil. Gerçek müziğe / sanata ihanet etmeyen bir emprovize müzik topluluğu, Gevende.



Doruk Akyıldız: Grup elemanlarının, Gevende kurulmadan önceki müzikal geçmişlerini ve topluluğun bir araya geliş sürecini öğrenemeyiz miyiz?

Biz yaptığımız müziği adlandıramıyoruz fakat insanlar illa ki bir başlık duymak istiyorlar tür konusunda

Ömer Öztüyen: Müziğe en erken başlayan benim, grup elemanları arasında. Dokuz yaşımdaydım; konservatuvar sınavına girdim ve sınavı kazandım. Ardından, -uzatmaları da sayarsak- 17,5 yıl konservatuvar eğitimime devam ettim; klasik müzik eğitimime... Bu süreç içerisinde üniversiteye hazırlanırken, Ahmet'le tanışık ve "grup kurma" projesi hayata geçti.

Gökçe Gürçay: 15 yaşındayken davul çalmaya başladım. O dönemlerde Bursa'daydım. Uzun bir süre, Bursa'da, birçok beste grubuya çalıştım. Daha sonraki yıllarda, Eskişehir'e üniversite eğitimi için geçiş yaptım: Orada da bir sürü müzik grubıyla -tabir-i caizse- içli dışlı olduktan sonra, Gevende ile yolum kesişti. Ve o günden bugüne, birlikte çalışmaya devam ediyoruz.

Okan Kaya: Ankaralı'yım. Çocukluk yıllarım; Kültür Bakanlığı Korosu, TRT Halk Dansları Topluluğu, Ankara Radyosu gibi önemli kurumların bünyelerinde geçti. Ardından yine Ankara'da, hardcore ve deathcore gruplarıyla gitar çalmaya başladım. Daha sonra bass gitará geçiş yaptım. Nihayetinde ise Eskişehir'de opera bölümünü kazandım. Orada Gevende ile tanıştım ve bugüne birlikte geldik.

Ahmet K. Bilgiç: İlk Back to the Future'daki Michael J. Fox'un, Chuck Berry'nin Johnny Be Good şarkısını çaldığı bir sahne vardır; işte o sahnenin etkilenip ortaokul yıllarında müziğe başladım. Sonrasında, üniversite için

Eskişehir'e geçiş yaptım. Osmangazi Üniversitesi'nde işletme okudum. Hepimiz Eskişehir'de eğitim gördüğümüz için tanışmamış kolay oldu ve aynı evde müzik yapmaya başladık. Eskişehir'deki

Bizim müziğimizin bütünü doğaçlamaya dayalı değil aslında; belirlenmiş / planlanmış bölümler de mevcut eserlerimizde. Müziğimizin emprovize kısımlarına gelirsek bu konuda şunu söyleyebilirim ki müzisyen olarak algıları devamlı ağaç tutmak gerekiyor. Çalışığınız enstrümandan çıkan ses dışındaki sesleri hemen algılayıp, armonik yapının sağlam bir çatısı olabilmesi için gerekenleri spontane bir şekilde yapabilmek lazımlı. Bunlar başarılığında ortaya çıkan müzik daha samimi oluyor. Taşıdığı riskler bir yana, Emprovize müziğin en güzel yanı, içtenliği en iyi şekilde yansıtıyor olması zaten.

DA: Müziğiniz emprovizasyonla ortaya çıkıyor ve şekilleniyor. Canlı performanslarınızda, belirli birkaç partisyonun dışında, planlı ve programlı bir müzikal yapıdan söz etmek -doğaç olarak- mümkün değil. Neredeyse enstrümanlardan çıkan her ses spontane, buna vokal de dahil. Sahnede canlı çalarken, bu sizin için bir risk oluşturuyor mu? Hiç "Bugün çok kötü çalıyoruz" düşüncesine kapıldığınız oldu mu?

ÖÖ: Bu, o gün canlı çalarken tercih ettiğimiz sound'a göre değişkenlik gösteriyor. Ayrıca, birbirimizin enstrümanlarından çıkan sesleri tam olarak duyabilmek -belirli bir düzene göre çalışmamızdan- bizim için çok önemli. Canlı performanslarımızda, birbirimizi ne kadar iyi duyarsak ve müziğe ne kadar konsantr olabilirsek, emprovizasyonlarımız da o denli tatminkar ve etkileyici oluyor.

OK: Planlı bir müzik yaptığından ortaya çıkacak sonuç, üç aşağı beş yukarı bellidir. Müzisyenin ruh hali de önemlidir fakat sabit olarak kullanılan belli başlı köşelerden söz edilebilir. Ama emprovizasyon yaparken, her gün aynı dirilikte olamıyorsun. Dolayıyla ortaya çıkan sonuç değişkenlik gösteriyor.

olabilir. İzafi bir durum bu aslında. Dinleyicinin algıladığı anlam, gerçek anlam oluyor bir bakıma. Yinelemek istiyorum; sözlerin dilbilimsel bir anlamı olamaması, hiçbir anlam taşımadığı manasına gelmiyor. Öte yandan, Türkçe gerçekten çok zor bir dil. Bu dilin hakkını vermeden, söz yazmak istemiyoruz açıktası.

DA: Yaptığınız müzik "psychedelic folk" olarak isimlendiriliyor. Siz bu adlandırmaya katılıyor musunuz? Bence bu tip bir isimlendirme, sizin gibi müzikal anlamda sınırları ve kuralları olmayan bir müzik topluluğunu ilerleyen yıllarda olumsuz yönde etkileyebilir. Sizler bu konuda ne düşünüyorsunuz?

OK: Aslına bakarsanız, bizler yaptığımız müziği isimlendirmiyoruz. İlk çıkış yaptığımız dönemlerde, insanlar yanımıza gelip "Müziğinizin türü nedir?" sorusunu sıkça soruyorlardı. Dinleyicilerde



ve genel olarak müzik çevrelerinde, bir "isimlendirme refleksi"nden söz edilebilir. Biz yaptığımız müziği adlandıramıyoruz fakat insanlar illa ki bir başlı duymak istiyorlar tür konusunda. Bizi dinleyen Belçikalı bir müzikolog, (aynı zamanda radyo programcısı) "Siz psychedelic folk yapıyorsunuz" dedi. Biz de artık bu soruları, psychedelic folk yaptığımızı

söylediğim -bir anlamda- geçiştirmeye yolunu tercih etmeye başladı.
AB: Günümüz piyasasında bizimle aynı sound'da müzik yapan pek grup yok zaten.

DA: İlk albümünüz olan *Ev, yaklaşık 1,5 yıl önce dinleyicilerin beğenisine sunuldu. Albümü bandrollü olarak piyasaya sürmek için bir müzik firması bulmanız, icra ettiğiniz müziğin ticari kaygılar güdülmeden yapılması dolayısıyla eminim hiç kolay olmamıştır. Bu süreli bizimle kısaca paylaşırsınız?*

OK: Müzik firmalarıyla yaptığımız verimsiz görüşmeler sonucunda, "Yetti artık! Albüm çekartmıyoruz!" dediğimiz bir anda, şu anki produktörümüz Sinan çıktı. Bir konserimizde, aynı filmlerde olduğu gibi bize kartvizitini uzatarak, "Hayatında ilk defa bu şekilde tekliye bulunacağım fakat ortaya çıkacak sonucun iyiliğini düşünüyorum. Size albüm yapmak istiyorum" dedi. Bize sahnede eşlik eden perküsyoncu bir izet Ağabey'imi ziyaret etti. Sinan'ı o gece oraya çağırın oymuş. Nihayetinde, 2006 yılında albümü çıktı. Bunun öncesi Ahmet, aklınıza gelebilecek her müzik firmasıyla görüştü. Ağız birliği etmişcesine tüm firmalardan verilen cevap şu oldu: "Bu albüm satmaz". Hatta müziğin sanat yönüne değer veren firmalar bile aynı cevabı bize bize; biz de epey şaşındık.

DA: Albümdeki şarkılardan ilk video klip, *Nayu isimli şarkınıza ait. Bu animasyon video, yurt içindeki ve yurt dışındaki birçok film*

memnuniyetle kabul ettik bu təklifi. Onu bu konuda tamamıyla özgür bırakıp ne istiyorsa onu yapması ve şarkı ona ne hissettiyorsa ortaya bu hisleri yansıtacak bir iş çıkarması konusunda teşvik etti. Birkaç küçük fikir alışverişinden sonra, Denizcan, Burcu Öğüt'le birlikte Nayu'nun videosunu tamamladı. Ancak, videonun, yaptığımız müziğin türü nedeniyle ulusal yayın yapan müzik kanallarında sıkça dönmeyeceğinin farkındaydık. Videonun animasyon olmasının şöyle bir yararı oldu: Deniz, devamlı olarak festivallere başvuran bir yönetmen olduğu için birçok önemli festivalde Nayu'nun videosu yer aldı. Mesela, Çek Cumhuriyeti'nde düzenlenen Uluslararası Zlin Film Fest'de ödül aldı, Altın Koza Film Festivali'nde gösterildi. Bizim asıl amacımız şarkıya video çekmek değil, müzik ile videoyu birleştirip ortaya üçüncü bir sanat değeri çıkarabilmektir. Sonuç olarak, bu amacımıza ulaştığımız kanaatindeyim.

DA: Dünyanın çatısına kadar uzanan bir yolculuk: "Çatıdaki Gevende" Projesi... İstanbul'dan başlayıp Nepal'de son bulan bu "aykırı" turnenizin hikayesini ve bu seyahat sırasında yaşadıklarınızı sizlere anlatır misiniz?

GG: Eskişehir'de yıllarca çaldığımız mekan olan Cape Diem'in terasında oturmuş sohbet ederken, hep birlikte seyahat etmeye karar verdik. Fakat okullarımız elimizi kolumuzu bağılıyordu. Ardından yaz sonu, okullar bitince, bu seyahati gerçekleştirmek için bir rota

planlı bir proje kapsamında hayatı geçirmeye karar verdik. Carpe Diem'in sponsorluğunda, Kivilcım Müzik'in ekipman desteğiyle, yola çıktıktı; yanımızda ses ve görüntü kayıt cihazlarıyla... Eskişehir'den trene atladi; ilk durağı İran olan, Hindistan ve Nepal'de son bulan, müzik yapmaya çalıştığımız ve müzisyenlerle buluştuğumuz, 12000 km'lik bir yol macerasıydı. Çekilen görüntüler, kurgular tamamlandıktan sonra en kısa sürede bizi sevenler tarafından izlenebilecek.

DA: Peki... İkinci klip?

AB: İkinci videoyu Çelik-çomak adlı şarkiya çektiğim. 14 - 15 Şubat gibi post-production'ı bitmiş olacak videonun. Yakın bir tarihte de gösterime girecek.

OK: Çelik-çomak'ın videosu, Tolga Karaçelik tarafından HD kameralayla, Sulukule'de çekildi. Masrafları kendimiz karşıladık.

DA: Peki ya oyun dünyası? PC'de oyun oynuyor musunuz? Yoksa daha çok konsolları mı tercih ediyorsunuz?

ÖÖ: Ben PC'ciyim. Konsolların kontrollerine isinmadım bir türlü.

AB: Bende Xbox 360 var.

OK: PlayStation 2'de oyun oynuyorum.

GG: Oyunlarla çok fazla ilgilenmiyorum. En son FIFA 98'de kaldım. (gülüşmeler)

DA: C64, Amiga 500, PC, PlayStation, Xbox ayırmı yapmaksızın; tüm

Amiga 500 olurdu; saatlerce oyun oynardık.

AB: Kafa ayarı vardı. Ben C64'de kafa ayarı yaparken, annem anlamsız gözlerle bir ekranı, bir de bana bakardı; gerçekten komik bir durumuza zira. Kafa ayarı yapmış olanlar bili. Bir de Commodore 64'de, şu anda adı akıma gelmeyen bir oyun için, "Kaseti ileri sıçracı sonraki bölümleri gösteriyor" şeklinde bir dedikodu yayılmıştı. Ben de bir bölümde tikanınca bu sistemi çok büyük bir hevesle denemisti. (kahkahalar) Sonuç hayal kırıklığı olmuştu tabii ki.

ÖÖ: Ben de halen Spectrum kasetleri duruyor.

DA: PES serisi hakkında ne düşünüyorsunuz? Aranızdaki en iyi oyuncu kim? PES 2008 birçok oyuncuya hayal kırıklığına uğradı. Sizlerin bu oyun hakkında fikirlerini öğrenebilir miyim?

AB: Ben Xbox 360'ta oynuyorum. Gayet memnunum.

OK: Evet, PES 2008'in PlayStation oyuncuları adına çok tattırmak olduğunu söyleyemeyeceğim. Bu arada 12 maçlık yenilmezlik serimi sürdürüyorum.

ÖÖ: Ben futbol oyunlarını hiç sevmedim ama PES'i hiç fena oynamıyorum.

OK: Ömer'e "Oyunu Mario Bros gibi düşün" dedik, "Topu al ve kale çizgisinin içine sokmayı çalış". Bu töyümüz sayesinde çok başarılı oldu. (gülüşmeler)

DA: Son olarak, hangi oyunun müziklerini yapmak isterdiniz?

OK: Neverhood.

ÖÖ: Bir FRP'nin müzikleri olabilir.

AB: Age of Empires.

Sorularımıza verdiklerimizde samimi cevaplar için tüm grup üyelerine sonsuz teşekkürler; yolunuz açık olsun.

Yer: Gemi Cafe - Bar

Aşmalıscit, Beyoğlu,

12 Şubat 2008, 20:35...

Röportaj sona erdi. ☺

festivalinde boy gösterdi. Videonun ortaya çıkış hikayesini ve festivallere uzanan yolculüğünü sizlerden dinleyelim.
AB: Denizcan Yüzgül adında bir arkadaşımız var. Halen Çek Cumhuriyeti'nde, çizgi film üzerine akademik eğitim almaya devam ediyor. Ben daha önceleri onun kısa filmlerine müzik yapıyordum. Denizcan, Nayu'yu çok sevdigini söylediğim -bir anlamda- geçiştirmeye yolunu tercih etmeye başladı. "Yetti artık! Albüm çekartmıyoruz!" dediğimiz bir anda, şu anki produktörümüz Sinan çıktı. Bir konserimizde, aynı filmlerde olduğu gibi bize kartvizitini uzatarak, "Hayatında ilk defa bu şekilde tekliye bulunacağım fakat ortaya çıkacak sonucun iyiliğini düşünüyorum. Size albüm yapmak istiyorum" dedi. Bize sahnede eşlik eden perküsyoncu bir izet Ağabey'imi ziyaret etti. Sinan'ı o gece oraya çağırın oymuş. Nihayetinde, 2006 yılında albümü çıktı. Bunun öncesi Ahmet, aklınıza gelebilecek her müzik firmasıyla görüştü. Ağız birliği etmişcesine tüm firmalardan verilen cevap şu oldu: "Bu albüm satmaz". Hatta müziğin sanat yönüne değer veren firmalar bile aynı cevabı bize bize; biz de epey şaşındık.

"Neden enstrümanlarımıza yanımızda götürmüyorsunuz; enstrümanlarımıza yanımıza almışken, neden orlardaki müzisyenlerle paylaşımında bulunabilemek için şimdiden onlarla bağlantıya geçmiyoruz?" diye düşündük. Hemen ardından, yanımızda ses kayıt cihazı görmeye karar verdik; ses kayıt cihazı görmüşken yol maceralarımızı kaydetmek için görüntü kayıt cihazı da alma düşüncesi ortaya çıktı. Sonuç olarak, tüm bunları

DA: C64, Amiga 500, Spectrum gibi konsollar sizlere neler hatırlatıyor?

OK: "Arkadaşların evinde toplanma" geliyor benim akıma ilk olarak. Genellikle, mahallede bir - iki kişide

Subat ayı, 29 çektiği yetmiyormuş gibi bir de anime kıtlığı yaşıyor bizlere; Şubat'ta ne adam gibi bir anime dizisi, ne de adam gibi bir anime filmi giriyor yayına. Aslında bu durumu çok da dert etmememiz gerekiyor çünkü elimizde, geçen aylardan kalmış olan tonla anime var. Örneğin, eğer hala izlemediyiseniz, Blood+’a göz atmanızı tavsiye ediyorum. Vampir vari

yaratıkların, insanların kanlarına musallat oldukları, 50 bölümlük güzel bir anime dizisi Blood+. Eğer “Yok, almayayım; ben doydum vampirlere.” diyenlerden- seniz ve biraz samuray görmek istiyorsanız o zaman mutlaka Samurai 7’i izlemelisiniz. Peki, Evangelion benzeri ve bol aksiyona sahip olan bir Mecha animesi izlemek ister misiniz? O halde 26 bölümlük RahXep-

hon, hala izlenmeyi bekliyor. Unutmadan, neden deli gibi tavsiye verdığımı de açıklamak istiyorum: Anime kültürünün bize çok uzak bir kavram olması ve anime ile ilgili Türkçe kaynakların insanları yeteri kadar bilgilendirememesi nedeniyle bu devasa okyanusta herkesin bir şeyler bulabilmesini istiyorum; o kadar.

TUNA ŞENTUNA

“KONTRATIMDA ÖZEL GÜÇLERİM İÇİN BEDEL ÖDEYECEĞİM YAZMIYORDU!”

DARKER THAN BLACK

Bugün değilse bile yarın; olmadığı, bir yıl sonra; hiç olmadığı, bir asır sonra... Eninde sonunda, Tokyo işgal edilecek. Elbette ki Tokyo'nun dışındaki şehirler de felaketler yaşayabilir ama dünya çapında bir kaos yaşanacaksa, bu kaosun başlangıcının Tokyo olacağı kesin. Hayır, bu benim iddiam değil; izlediğim sayısız anime, Tokyo'nun işgalini konu alıyor.

Darker Than Black de aynı konuyu işliyor: Bir gün, Tokyo'nun ortasında garip ve ne olduğu belirsiz olan bir manyetik alan oluşuyor ve birbirlerinden farklı, özel güçlere sahip olan insanlar ortaya çıkarıyor. "Contractor" adı verilen ve anlaşmaya tabi tutılmış olan bu insanlar, özel güçlerini insan öldürmek ve suç işlemek için kullanmaya başlıyorlar. Li Shen Shung ise ilginç bir tavr takınarak -bir Contractor olmasına rağmen- bu Contractor'ları ortadan kaldırıyor. Bir yandan Li'nin neden böyle bir şey yaptığı, diğer yandan manyetik alanın dünyayı nasıl etkileyeceğini düşünüp duruyorsunuz. Aksiyonu bol olan bir anime olmasına rağmen, özellikle 10. bölümde kadar fazlasıyla yavaş ilerleyen 25 bölümlük Darker Than Black, çizimleriyle de göz dolduruyor ve çok güçlü efektlerle sahip olmasa da "temiz" çizimleri ile dikkat çekiyor. Gerçeklikten çok uzaklaşmayan ve fantastik dünyayı, gerçek dünya ile harmanlayan bu animeyi tüm anime fanatiklerine şiddetle öneriyorum. TUNA ŞENTUNA



CADILAR İNSANLARI, İNSANLAR CADILARI AVLARLARKEN...

WITCH HUNTER ROBIN

A normal insanları toplumdan dışlamak vehatta onlardan "kurtulmak" sahaklı bir yöntem mi? İnsan" denilen varlık, öyle korunaklı bir hayatı sahip ki... Ve bir o kadar da kırılgan. STN, bu kırılgan dengeyi korumak adına, anormal insanları yine anormal yaratıkların -cadıların- peşlerine takip toplumda dengeyi sağlamak için çalışan bir topluluk. Robin ise bu topluluğa yeni katılmış olan bir avcısı. STN'in görevi, dengeyi bozan cadıları bulmak ve "Merkez"e göndererek topluma zarar vermelerini önlemek. Diğer ülkelerde de STN'ye benzer kuruluşlar bulunmakta ama bu kuruluşların yöntemleri farklı. Örneğin, genç Robin'in geldiği yerde cadılar, Merkez'e gönderilmeden, direkt yok ediliyorlar. STN'in üyeleri, sayıca bir elin parmaklarını geçmeyebilirler ama her biri çok yetenekli ve kendisini

vazgeçilmez kılan ayrı özelliklere sahip. Robin, bu grubun içindeki tek "Craft", yani "Zanaatkar". Aslında Robin de bir çeşit cadı ama onu, diğerlerinden ayıran bir şey var: Kaosu değil; dengeyi savunuyor. Robin, işini yaparken cadılar birer birer ulyanmaya devam ediyor ve etraflarına zarar vermeye başlıyorlar. Çokunulklu polisle çalışan STN üyeleri, olayları büyük bir titizlikle inceleyip sınırı aşan cadıları avlıyorlar, avlıyorlar ve avlıyorlar. Türk olarak fantastik / bilimkurgu / polisiye olarak nitelendirebileceğimiz Witch Hunter Robin, ilk bölümünden itibaren siz etkileyecik. Animeyi izlerken kendinizi çekirdek çitletip "Bu cadılar niye bu kadar çoğalmış" ya da "Hmm, bence katil şu, olaylarla ilgiziz görünümeye çalışan şemsiyeli adam" şeklinde yorumlar yaparken bulursanız, şaşırmayın. MERİC ERBAY



SİNEMA

SWEENEY TODD: THE DEMON BARBER OF FLEET STREET

Işte Tim Burton ve çetesi, peliküldeki son numarasını yapıyor ve her zaman olduğu gibi bizi yine mest ediyor. Ünlü bir Broadway müzikalinden beyaz perdeye aktarılmış olan ve yaşadığı sürgün hayatından aklının yarısını kaybetmiş olarak dönen bir berberin garip hikayesini anlatan Sweeney Todd, tam anlamıyla karakteristik bir Tim Burton filmi.

İşlemediği bir suç yüzünden, hain yargıç Turpin tarafından sürgüne gönderilen ve bir denizcinin yardımıyla eski mahallesine geri dönen Benjamin

Barker, namıdiğer Sweeney Todd, Londra'nın en kötü etlerini satan Mrs. Lovett'in dükkânının üzerinde bir berber dükkânı açar. Sürgünden geri döndüğünde karısının ölmüş, kızının da hain yargıç Turpin'in kırılı elliğine düşmüş olduğunu öğrenen Todd, kaybolan yıllarının acısını çıkarmak için sevimli gülüşüyle dükkânına aldığı müşterilerini birer birer doğramaya başlar.

Çetenin elemanları aynı: Johnny Depp ve Helena Bonham Carter. Açığçası, Sweeney Todd'un hikaye anlatımına bu denli oturan başka bir ikili daha bulunabilir miydi, bilemiyorum. Hastalıklı bir mizah anlayışına sahip olan ve izleyicinin algısıyla dalgı geçen filmi, bu satırları okuyan herkese tavsiye ediyorum. Küçük okurlarımız dışındadır elbette ki...



TÜRKİYE'DEKİ ADI "SWEENEY TODD" GÜNAH ÇIKARAN BERBER YAPIM ABD / İNGİLTERE SÜRE 116 dk YÖNETMEN Tim Burton OYUNCULAR Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Alan Rickman

KİTAP

PERSEPOLIS 2: THE STORY OF A RETURN

MARJANE SATRAPI, PANTHEON

Türkiye'de bazı kitapçıların raflarında bir süreden beri yer alan ve en az filmi kadar ilgi gören Persepolis'in ardından, Persepolis 2, bize Iran devrimini yaşamış ve Iran-Irak savaşına tanıklık etmiş olan küçük Marji'nin Avusturya macerasını, Iran'a geri dönüş hikayesini ve yeni hayatını nasıl kurduğunu anlatıyor. Persepolis 2'de; savaştan zarar görmemesi için Avusturya'ya gönderilen Marji'nin ergenlik sıkıntılara, ilk aşkınnı sancılarına, bir Avrupa ülkesinde bir İranlı

olarak yaşamaktan kaynaklanan kimlik arayışına tanıklık ediyoruz. Filmdeki karakter analizi, karşımıza hem komik, hem üzünlü, hem de düşündürmen "bir büyümeye hikayesi" çıkarıyor. Marjane Satrapi'nin Persepolis serisi, - Art Spiegelman'ın Maus'unda olduğu gibi- politik öğelerle süslenmiş olan bir çizgi roman gibi bir yandan bizi düşünürken, diğer yandan çizgilerin o büyülü dünyasında bir gezintiye çıkarıyor.

DERGİ
ATLAS

Dırkucken "Çok okuyan değil; çok gezen bilir." sözünün iki yelemini aynı anda yaşayabileceğimiz doğa, gezi, coğrafya ve kültür dergisi Atlas, her sayıyla "arşivlik dergi" sıfatını bir kez daha hak ediyor. Atlas'ın sayfalarını gezerken, dünyamızın ücra köşelerinde unutulmaya yüz tutmuş olan kültürleri tanıyalır, henüz insan eli dejmemiş olan toprakların gizemli kokularını içiniçe çekebilir ve Atlas'ın ustası objektiflerinden çekmiş olan fotoğraflara saatlerce bakıp kendinizi kaybedebilirsiniz.

Dergiyi okudukça kendi dünyandan kopacak, hayatla ilgili değişik bakış açıları kazanacak ve ögrendikçe biraz daha küçüldüğünü hissedeeceksiniz. Çünkü Atlas, okuyucusuna dünya vatandaşı olmanın nasıl bir duyguya olduğunu tüm alt metinleriyle hissettiriyor. Okuyucunun elinden tutup dünyasının her yerini karış karış gezdiren Atlas dergisiyle hala tanışmadığınız, maceranın size ne kadar yakın olduğunu gözden kaçırıysanız, maceranın size ne kadar yakın olduğunu demekti.

KIYIDA KÖŞEDE

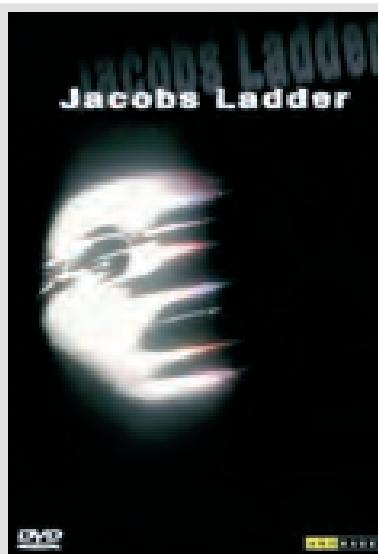
AÇIR AÇIR ÇIKACAKSIN BU BASAMAKLARI

Izlemeye başladığınız zaman filmin, Vietnam Savaşı Sendromu üzerine kurulu olduğunu sanıyorsunuz ama değil; karakterin aklı dengesi üzerine kurulu olan bir çeşitleme olduğunu sanıyorsunuz ama o da değil. Yaşam değil; ölüm değil... Jacob, sadece basamakları tırmanıyor aslında. Eğer sürpriz bir film istiyorsanız eminim ki Jacob's Ladder'ı izledikten sonra bu isteğınızı sorgulayacaksınız.

Savaş dönüşünde normal hayatı uyum sağlamaya çalışan Jacob, etrafta garip varlıklar görmeye başlar. Diğer yandan, boşandığı karısını ve savaş öncesiğe ölen oğlunu özlemektedir. Felsefe doktorası yapmış olan Jacob, gördüğü varlıkların neler olduğunu sorgulamaya başlar. Artık delirmeye başladığını düşünürken, cepheden bir arkadaşı Jacob'ın kapısını çalar; aynı varlıklar onu da ziyaret etmektedir.

Jacob's Ladder, kullandığı kamera filtresi ile sizi puslu ve karmaşık bir dünyanın içine atarken, zihninizi duvardan duvara çarpiyor adeta. Filmi izlemeye başladığtan kısa bir süre sonra hikayeyi takip etmemi bırakıyor ve tüm yaşananlara kendi gözlerinizle değil; Jacob'ın gözleriyle bakmaya başlıyorsunuz. Müzik ve ses kullanımının hikaye ile adeta dans ettiği filmi izledikten sonra, bugün oynadığımız bazı oyunların (özellikle Silent Hill) ve kimi filmlerin Jacob's Ladder'dan fazlasıyla etkilendigini göreceksiniz. Olay örgüsü ve karakter işlenisi ile öne çıkan film, sadece bir korku filmi değil;

aynı zamanda iyi bir "karakter dramı". Savaş, yalnızlık, yaşam ve ölüm gibi kavramlara ilginç yorumlar getiren film, sizi oldukça korkutacak ve aynı zamanda odaklılığı tüm konular ile kafanızı epey mesgul edecek. Tüm bunlar, Jacob's Ladder'ın harika bir film olması için yeterli nedenler ancak Tim Robbins'in oyunculuğunu da göz önünde bulundurduğum zaman Jacob's Ladder'ın neden bir kult olduğunu net bir şekilde anlıyorum. İzlemeden geçmeyin...



TÜRKİYE'DEKİ ADI DEHŞETİN NEFESİ YAPIM ABD SÜRE 115 dk YÖNETMEN Adrian Lyne OYUNCULAR Tim Robbins, Elizabeth Pena, Danny Aiello



Sevgili İşgal okuru, n'aber? İyisin mi? Sana sesleniyorum; sırf okumakla olmaz. Metalci gardaşlarından mail bekliyorum. Çok gizli planlarım var. Sinsice bir fotoğraf projesi planladım; kendine güvenen metalci

gençlerimi meşhur edeceğim. Eğer kabul edersen sevgili okur, diğer bilgiler sana mail yoluyla gönderilecek. O mail de herhalde kendini 10 - 15 gün içinde imha eder. Ama... an... Sıkıldım. END

LEMMY İLE KALDIĞIMIZ YERDEN DEVAM...

En son Lemmy ile barda röportaj yapıyorduk. Ben bi' tuvalete gittim, geldim, bir de ne görevim?! Elemanın etrafını metalciler sarmış; muhabbet ediyorlar. Ben de "Bi' oturayım, biramı içeyim" dedim; o ara biraz sızmışım. Gözüm açtım; dangır dungur müzik, elimde alkollünü damıtsan abdest alınacak kivamdaki bira; ödedim hesabi, çıktıım. Atladım dolmuşa, eve geldim; gelir gelmez uyumuşum.

Sabah kalktım, kafam kazan gibi. Hemen kahvemi yaptım. Bir gün öncesinden bir şeyler hatırlıyor gibiydim. Motör-head takımı; anaaam! Lemmy! Adamı unutruk! Hemen mekana geri döndüm; sabah sabah kimse yok, garsonlar da bilmiyor Lemmy'nin nereye gittiğini. Ayıp ettik adama! Koskoca Lemmy beni mi bekleyecek; gitmişir elbet. Neyse...

Geçen hafta sonu hava çok soğuktu; sinemaya gidecektim. Biletimi aldım, bir saatim vardı daha filmin başlamasına. Taksim'de dolanıyordu; Galatasaray'ın oralarда, yolda yine şarapçılar para dileniyordu.

- Abi, bi' şarap parası be!
- Yok be abi, olsa vermez miyiz?

Atak ve savunma cümlelerinden sonra yandaki uzun saçlı, sakallı adam,

- Abi, ben var viski içmek; sende var para?
Devrik cümleyle ilgimi çekti. Bir eğdim kafamı, o da ne?!

Bizim Lemmy bu!

- Lemmy, are you okay?
- I'm not okay, I want to go to England.
- Vay Lem'i'm, ne ettin? What do you do Lemmy?
- I want to gooo, böbüdü!

Diyerek hıçkırıklara boğuldı. Hemen aldım bunu, bi' camiye götürdüm. Orada elini yüzünü yıkadık. Sonra taksiyle eve geldik zira denediğimiz beş dolmuş da almadı adamı leşo diye.

Geldik eve. "Annem - babam ne der?" diye düşünürken girdik eve bir şekilde. Hemen banyoya soktum Lemmy'yi.

- Lemmy, do you know banyo?

- What?

- Lemmy, this is küvet; left is hot, right is cold, you know?

Tam o sırada bir hysteri krizi daha geçiren Lemmy'ciğim ağlamaya başladı hüngür hüngür.

Hemen gittim, çamaşır odasından kırmızı leğeni getirdim; soktum bunu banyoya.

- Lemmy, everything is okay. Now I am washing you.

Hemen çıktı üstünü başını, kıyafetlerini siyah çöp poşetine soktum. (Boxer' çıkmamasına olsun!) Oturdum dede gibi leğene. Verdim suyu, sabunu. Arada bir "hoooot!" diye bağırıyor; vuruyorum kafasına çatı ve dış cephe kaplama külçe sabunu. Oh, pırıl pırıl oldu. Bir de kılı yünü topladık; Lemmy bıyığı yaptı operasyonla. Bi' aydır yollarda saç sakal karışmış; Bud Spencer sakalı olmuş adamda.

Çıktık banyodan, hemen odaya geçtik. Bu bi' sarıldı bana, omzumda ağıladı yine. "Abi" diyorum "Dur, ağlama; kim olsa aynısını yapardı". O ara "Turkish delight" gibi bir şeyler dedi ama ben anlamadım. Neyse, "Annemelerle tanıştırıym; ayıp olmasın" dedim. Lemmy, kedi gibi olmuş zaten, yanakları al al olmuş. Oturduk hep beraber yemeğe. Babamlara "Okuldan arkadaşım" dedim, "Öğrenci değişim programıyla ülkemize gelen İngiliz bir abi" dedim, "Yuh" dedi. Neyse, babamı daha fazla killandırmadan odaya geri döndük. Lemmy, ayı gibi abanmış kuru fasulye - pilava; sizdi hemen odaya gelince. Anneme, "Yer yatağı yapalım" dedim; kurduk yatağı, yatarıdk Lemmy'yi. Bir melek gibi sabaha kadar deliksiz uyudu.

Sabah uyandı, "Anlat abi" dedim, ne ettin böyle? Anlattı, anlatırken gözleri doldu. Baba içmiş içmiş her masaya oturana, her selam verene içki ismarlamış. Para kalmamış tabii ki cebinde. Herkes arazi olduktan sonra da atmış kendisini bardan dışarı Demiş "Ben rock star'ım; biri beni evime yollar". Yok, bir Allah'ın kulu tanıtmamış bunu. Etrafta dolanmaktan soğukta donmuş; teneke yakan adamların yanına takılmış. Şarap muhabbeti filan... Bir ay orda sefalet içinde yaşamış.

Gözlerimin içine bakıp "Evime gitmek istiyorum" dedi, "Çayımlı, kekimi alıp TV izlemek istiyorum battaniyenin altında. Müzikmiş, konsermiş, viskiyim; hepsinin Allah belasını versin, bulşış!" dedi. Cebine üç - beş kuruş para koydum, trenle yolladım Lemmy'yi İngiltere'ye Bulgaristan üzerinden. Bir de benim öğrenci kimliğiyle Interrail biletı aldık ucuz. Dün aradı, "I love you" dedi; sağ salım varmış evine.



DOWN Over the Under

Phil Anselmo... On parmağında on marifet olan, uzaktan vokalist gibi görünen, büyütüle bakılınca gitardan davula birçok enstrümanı birçok grupta çalan, metal dahisi bir adam... Pantera'da şarkı söyleken bile yerinde duramayan bu adam, kendi başına bir black metal grubu mu kurmadı, death metal gruplarında gitar mı çalmadı... Sene

2002; Satyricon konseri izliyorum. Hooop, sahneye Pjil çıktı. "N'oluyo ya?!" dedim. İşte o zaman bildim ben bu abiyi.

Pantera'dan sonraki en sağlam projeleri olan Superjoint Ritual ve Down... İkisinde de gitar - vokal... İkişi de başarılı projeler. Superjoint'te, groovy - thrash - death arası bir tarz oluşturan Phil, Down'da son zamanlarda ülkemizde de etkisini arttıran Southern rock / metal yapıyor. Benim biraz rötarlı dinlediğim '95 yapımı Nola albümü, en iyi Down albümü sanırım. Yedi sene sonra çıkan II albümü de olgun ve ağır bir albümü. Over the Under ise ikisinin arası gibi; albümde hem bir Southern ağırlığı var, hem de arada melodik riff'lerle süslemeler...

Down, dinlendiği her zaman insanı keyiflendirecek albümlerden... Ağır temposuyla tam bir rock ziyafeti. Daha önce Down dinlemediyiniz istedığınız albümden başlayın ama bu albümü de kesin deneyin.

DILLINGER ESCAPE PLAN

Ire Works

Anaam, n'oluyo?! Bismillah; tekme yumruk daldılar adamlar şarkıya da, albümde de... Şaşılacak şey değil gerçi, bu deliler hep böyledi. İlk dinlediğimde dalga geçiyordum bunları neredeyse. Sonradan fark ettim adamlardaki zekayı.Çoğu metal dinleyicisinin saygı duyduğu Dillinger'i anlamak için biraz zaman gerekiyor. Zira yaptıkları müzik ilk başlarda çok sert ve "karambol" gelebiliyor. Gerçi son iki albümlerinde düzenli şarkılar da katıyorlar araya. Bir önceki albümdeki Setting Fire to Sleeping Giant gibi muhteşem bir şarkı gibi bu albümde de Black Bubble-gum, Milk Lizard, Dead As History gibi güzel ve melodik şarkılar mevcut. Ayrıca, Sick On Sunday, When Acting As a Particle ve Mouth of Ghosts gibi caz - elektronik - new age karışımı parçalar var albümde. Beş sene önce, metal tarihinin en deli adamı Mike Patton ile çalışan grub, sanki ondan bir şeyler öğrenmiş gibi. Bence şu anda zirvesini yaşayan bu grubun, herkes bir tadına bakmalı.

DARK TRANQUILLITY Fiction

Yok ağa olmuyor; tutmuyor o maya. Eskiler nasıl geri geldiye eksilerin süründüğü dönemde parlayan gruplar da 2000'den sonra battı bence.

Dark Tranquillity'yi ilk dinlediğim zamanı hatırlıyorum da 1996 filandi herhalde. The Gallery albümünü dinlemiştim; o zamana kadar dinlediğim en güzel albüm gibi gelmişti bana. Brutalse brutal, melodiye melodi... İki denyo metalci arkadaş, sabah - akşam dinliyorduk bu albümü. Sonra, In Flames'i filan keşfettik; zaten yürüdü gitti Göteborg Metalı ondan sonra. Tabii ki bir de bu işin bayrağı taşıyan At the Gates gibi babaları var. Gerçi biz kiro muyduk

neydik; sonradan keşfettik bu grubu ama olsun.

Fiction'ı yazmak için dinlerken gaza gelip yine The Gallery'yi dinledim günlerce. "Onu mu yazsam acaba?" diye düşünüyorum. Durun, ben en iyisi ikisini bir potada eriteyim. Bu albümden sonra çıkan The Mind's I albümü de superdi; acayıp enerjikti. Sonra, bu düz vokal dalgasına kapılıp Projector albümünü çıkardılar ki o dönemdeki grupların albümleri arasında çıkış yakalayamadı bu albüm. Sonrasında çıkan Haven, Damage Done filan pek açmadı beni açıkçası. Melodik death metal işte... Arkada bi' gitar melodiyi veriyor, önde de gır gir kazıyorlar; tamam. Biraz "cepten

yeme" bir iş gibi geliyordu bana. (illa ki seveni, beğeneni de vardır gerçi.) İki yıl önce çıkan Character albümü de -nazarımda hızdan ve hırstan artı puan alırsa da- beni tam anlayıla tatmin edecek derecede iyi değildi.

Fiction da bana göre vasat bir albüm. Ama grubu karşı olan saygımdan, sevgimden ve grupla aramda duygusal bağdan dolayı oturup dinliyorum; belki bir şeyle çıkar diye. Kulağımdayken çalanın Dark Tranquillity olduğunu anlamaktan öteye götüremiyorum beni bu albüm. Dark Tranquillity'ye ortadan daldıysanız ben de "Gallery, Mind's I hatta Projector'u sırayla dinleyin" derim.

LUKEBOX

- Necro feat Ill Bill - The Most Sadistic
- Cashis feat Eminem - Pistol Poppin
- Nas feat Cee-lo - Less Than An Hour
- 50 Cent feat Freeway - Take It To The Top
- 2Pac - To Live and Die in L.A.

Şaka falan değil.

Elimde, 1990 Ekim'inin 64'leri var. Adeta bir zaman makinesi işlevi gören muazzam arşivimin ihtiyar parçalarından bir tanesi. Abdurrahman PALA, yine; klasik, hafif yan pozuya, soyadına yakışır bıyıklarının altındaki hafif gülümsemesiyle bize bakmakta. Dergiyi okuduğum zamanlarda 10'lu yaşlarda olmalyım; neler hissettiğimi hayal meyal hatırlıyorum. Ne de olsa o 64'lerdi... Her zaman taklit edilen ama asla benzeri olmayan...

"Haberler" sayfasında Powermonger ve Night Breed gibi beni vakti zamanında avuçlarına almış, atmosferleriyle sürükleyp götürmüş olan oyunların haberleri var. Larry II için verilen kötü haber, oyunun dört disketten oluşması ve 1 MB olması. Düşünün artı k...

İçerideki sayfalarda ise karşıma Wings çırkıyor. Bir döneme damgasını vuran çırılıklık... Ve elbette ki Murat'ın köşesi... MAC'in... Hero's Quest, Loom... Bunlar yeni yeni oynanan oyunlar... Her biri ayrı bir efsane...

64'lerin altından, 94 senesinin Computer Gaming World'ü çırkıyor. Kapak yine bomba: Stonekeep. Artık oyun dünyası daha becerikli. "Kayan ekranlar" gibi eski zamanların "aklı almadı" teknolojilerinden sonra artık birbirlerinden yaratıcı olan oyunlar izlerini bırakıyorlar piyasada. Doom ve hemen akabinde Doom II... X-COM... TIE Fighter...

Varatıcı fıkırler, harika replikler, eşsiz senaryolar, mekanlar ve unutulmaz karakterler... Hepsi o dönemlerde kaldı. Şimdi ise elimizde, tek tip oyun kahramanları, klişe diyaloglar ve dinamik gölgelendirmeler gibi gereksiz teknolojilerle dolu olan oyunlar var.

Lakin zaman zaman, bir batıktan kopan parçalar gibi bu bulanık denizin üstüne çırkıyor bazı parçalar. Son zamanlarda daha sık rastlıyoruz bu değerlere. Tüm o 2007 ya da 2008 uzantılı oyunların ve üç - beş tek tip, toplu tüfekli FPS'nin arasında... "Mass Effect" diyesim geliyor; savaş ve itiş - kakış özelliğine yüklenilmiş olmasını göz ardı ediyorum. "The Witcher" diyesim geliyor; yükleme ekranlarını sorun etmiyorum. Bu oyunlar, kırıkları x16'ya kadar düzeltmekten, fizik kurallarına itaat ederek cesetleri estetik kılmaktan ya da gölgeleri titretmekten fazlasını veriyor artık oyunculara.

Mass Effect'te bir hikaye saklı; "epik bir mücadele"den fazlası var o oyunda. "Hard Science Fiction" ürünlerine bulaşmış olan bir tasarımlar cenneti... Envaçeşit teknolojisi ile en ham kaşif damarımızı orta yerinden yakalayan bir hadise, Mass Effect. (Hadise'nin bacakları güzeldir ama bu, başka bir hikayedir.)

The Witcher ise "terso kahraman" klişesine getirdiği yeni soluk, cinsellik ve küfür ile, fantazyaların tuvalete gitmeyen, küfürlü konuşmayan, öpüşmekten fazlasını bilmeyen, kafasında haleler olan iyi karakterlere ve "kötü adam" olmanın şartlarını enince ayrıntılarına kadar yerine getiren, nefret yumağı düşmanlara tokadı basarak bizleri gülmüşüyor.

İki oyunda da kararlarımızı artık eskisi kadar kolay veremiyoruz. İyi ve kötü, grinin tonları sadece. Kimi zaman ikisi arasında sadece ve sadece bir ton fark var. İş, verdiğimiz kararın sorumluluğunu alabilmekte... Bu oyunlar bize bunu fısıldıyor. İki oyunun kesişme noktası da bu zaten...

İnteraktif hikayecilik.

Bu, işini bilen oyuncılarıının hikayeleri kitlelerle paylaşma biçimi. Gerçeğe, grafikler ya da bacakları gerçekçi bir şekilde kıvrılan karakterler ile değil; hissétirdikleriyle yaklaşan oyunlar...

Bu amaçla Clive Barker ile oyun sektörü birbirinden beslenmeyi denedi ve Undying ile bunu başardı fakat Jericho ile başaramadı. Bu yüzden, Half-Life ve Half-Life 2, gelmiş geçmiş en önemli serilerden biri olmuştur, hala cevaplarını almadığımız sorular ve yaratığı bekleni ile. Yine Molyneux efsanesi, bu sayede büydü. Lionhead, bu yüzden piyasadaki en heyecan verici firmadır.

Tamam, iddalı cümleler savurmak için belki daha erken ama işin mekanlığını, gereksiz makyaj kullanımı, bilgisayar oyunları aleminin 80'lerini sanki geride bırakıyor. Vatkalı ceketleri ve bülbül yuvası gibi kabartılmış saçları ile teknoloji canavarı, içi boş oyunlar yerine daha fazla beynimizi "bırızılayan", bizi içine çekip götürecek oyunlar bekliyoruz.

Şimdi Mass Effect'in devamını bekliyoruz; vahşi, uçsuz bucaksız doğada ya da yabancı gezegenlerde bizi tek başımızza bırakacak oyunları bekliyoruz; bizi ters köşeye yatıracak Knights of the Old Republic 3'ü bekliyoruz; GTA IV'ü bekliyoruz, bir gece vakti arabamızı binip Liberty City'de turlamak için; mahvolmuş bir dünyada hayatı kalanları arayacağımız Fallout 3'ü bekliyoruz; bizimle konuşacak oyunları bekliyoruz.

Anlatacak hikayesi olan oyunları ... 

N.

aaksoz@level.com.tr

28.01.08 - 22.23

Kayıt başlangıcı: 05.02.08 / 20:15

Fırat: Yaz Ercan yaz! Yazı yaz!

Ercan: (Kafasını işaret parmağıyla kaşıyarak) Abi... Yazabileceğimi sanmıyorum. Çok işim var.

Fırat: Heceleri ayırayım istersen Ercan... Yaz Er-can yaz! Ya-zı yaz!

Ercan: Ha? Anlamadım abi...

Fırat: Yok b'i' şey, yok... Al şu yazılı, yarına ver...

Ercan: Abi... CHIP'in işleri de var...

Fırat: ...

Ercan: Peki.

Elif: Aha! Geçtim valla rekoru!

Faruk: Ha? Nasıl geçtin be?!

Elif: E geçtiim! Al, bak...

Faruk: Aaa, geçmişsin valla!

Elif: Ehe... Ne sandın oğlum!

Faruk: İyi de sen Esat Kirathoğlu'yla oynuyorsun; ondan yenildim!

Elif: Yok yeeeeaaa! Yenildin işte bal gibi! Bırak... Ayrıca o Esat Kirathoğlu değil; adamın kafasında kalpak var sadece! Bak...

Faruk: Aa, cidden ya... Öyle desene!

Elif: E sormadın ki...

Fırat: Abi dandik oyun ya! Bırakın, oynamayın şunu. The Club ne abi? İşme bak! Fight Club'dan çarpılmışlar direkt! Logosu bile aynı...

Elif: E tamam da eğlenceli oyun işte... Ne bekliyorsun ki? Shadow of the Colossus mu?

Fırat: Ne alakası var kızım? Dümdüz oyun işte! Takoz gibi, takoz!

Elif: Ben seviyorum b'i' defa; kafam dağıtıyor!

Fırat: Kızım senin kafan dağılmaz kolay kolay! Otobüs gibi kafa!

Tortortortor! Hey maşallah be!

Elif: Ya çekiiii! Sen kendine bak, patates kafa!

Fırat: Aa, öyle b'i' oyuncak vardı, di mi? Büyüklü falan böyle...

Faruk: Amcam ulan o benim!

Fırat: HAHAHAAH! Neyse... Haydi bakalım, tashih...

Faruk: Dur patron; şunu geçeyim, geliyorum!

Fırat: Ya abi, bırak bu anne - çocuk diyaloglarını; "Dur anne; şunu geçeyim, geliyorum"...

Faruk: Haklısan patron; şunu geçeyim, geliyorum!

Fırat: ...

Faruk: Elif, bu kez kesin geçtim rekorum! Bittin oğlum sen, bittin!

Fırat: FAFU!!!

Faruk: Yettim patron!

Fırat: Abi 50 defa, yazıyla "elli" defa söylemeyein b'i' şeyi ya! Haydi; güldük, eğlendik, bitti. İş var. Zaten 29 çekiyor ay! Ajan gibi anasını satayım!

Faruk: Patron, konuşurken nasıl b'i' rakamı yazıyla söyleyebiliyorsun? Özel yeteneklerin mi var senin? Heroes musun sen? Heroes'san hangisinisin? Hepsi misin? Hepsi 1 misin ya da?

Fırat: Yok be FaFu; en fazla ikiyim...

Faruk: Ha, neyse... Ben tashihe dahiyorum patron!

Fırat: De Hayne!

Faruk: Patron, o Trabzonspor'da oynamıyor muydu?

Fırat: Yok abi, o De Nigris...

Faruk: Ha, peki abi!

Fırat: ...

Faruk: ...

Faruk: Patron...

Fırat: Efendim FaFu?

Faruk: Ya, o Konyaspor'da oynamıyor muydu?

Fırat: Bilmiyorum abi, bilmiyorum...

Burak: Heyoogg! Turkcell Süper Lig! Hiç bitmesin! Laylomlay...

Fırat: ???

Faruk: ???

Elif: ???

Burak: Laylomlay... Ve birtakım mutluluk efektleri...

Cem: Ya bu adam nasıl her daim bu kadar mutlu olabiliyor ya?! Tipe bak!

Burak: Heyoogg!

Elif: Sorma hafız... Ağzından aldın. Hayır, Pee-wee'den daha çok Pee-wee adam!

Burak: Heyoogggg!

Cem: Pee-Wee kim ya?

Burak: Heyoogg!

Elif: Var ya işte, Tim Burton'ın karakteri...

Burak: Heyoogggg!

Cem: Bilemedim. Neyse...

Burak: Heyo...

Elif: Ben The Club oynayacağım!

Burak: Hey...o...

Fırat: Hi hi, oynarsın...

Elif: Ya ufffffff!!!

Fırat: Ya dergi gecikecek kızım!

Elif: Uffff!

Fırat: Uflama, uflama!

Elif: ...

Fırat: ...

Ercan: Abi... Ben yazılı yazamayacağım galiba.

Fırat: Abi muhasebeden çıkışını al hemen sen...

Ercan: Abi...

Fırat: ...

Fırat: NE VAR ABİ SEN DE NE? SÜREKLİ "..."

Fırat: Abi hoş mu simdi? Bu kadar insanın içinde...

Fırat: NE VAR? NE YAPTIM Kİ?

Fırat: Bak abi; hala bağıriyorsun! Biraz anlayışlı olsan ne olur? Zaten kafam dağınık. Susmaktan başka ne yapayım?

Fırat: Neyse abi neyse... Haydi, millet de yazım hatası sanacak seni; "Yanlışlıkla art arda 'Fırat' yazmışlar" diye...

Fırat: ...

Fırat: ...

Kayıt bitisi: 05.02.08 / 20:32

KAF A AYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 29 MART 2008 00 VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



"BÜYÜYÜNCE HEP OYUN OYNIYCAM!"

Artık dünya çapında, milyar dolarlık bir endüstri haline gelmiş olan oyun sektörü konusunda yaklaşık olarak 11 yıldır yayın yapan ve Türkiye'nin en yaygın oyun dergisi olan LEVEL'in arka sayfalarında yer alan bu Aylık Dinozor Dergisi'nin sadık okuyucularının yaş ortalamasını tahmin etmek hiç güç değil. Sanıyorum ki bugün bilgisayar oyuncuları oynayan kitlenin çok az bir kısmı gerçek bir Spectrum'a ya da Commodore 64'e, hatta bir Amiga'ya dokunabilmisti. Bugünkü oyuncuların bilgisayarları ya da konsolları başından sırça duyukları sözleri bizler de zamanında Commodore 64'lerimizin başındayken defalarca duyduk: "Yeter artık. Biraz da ders çalış!". Biz dinozorların ve yeni nesil oyuncuların bu anlamda bir ortak noktası var, evet. Ancak biz dinozorların yeni nesle göre önemli bir farkı var. Biz, "Ben genç olmanın nasıl bir şey olduğunu biliyorum fakat sen yaşlı olmanın nasıl bir şey olduğunu bilmiyorsun" önermesini kullanma yaşına erişmiş olmanın verdiği buruk mağrurlukla bir şey daha biliyoruz; oyun oynayacak vakit hiç olmuyor. İşte bu da bizim olmaz olası farkımız!

Gençken okul yüzünden bir türlü doyamadık oyumlara; yıllarca ailelerimiz ile "oyunla geçireceğimiz zaman" için pazarlıklar yaptıkt ve her seferinde başımız önde odamiza ders kitaplarına doğru yollandık. Bir kısmımızın "Bugün okula gitmemesem de olur aslında!" diyebileceğimiz ve oyumlara gönlümüzce vakit ayırabileceğimiz bir üniversite dönemi oldu. Ama bu dönemde de ödevler, finaler, tezler derken oyumlardan hevesimizi asla alamadık. Dokuz yaşlarındayken, bir çocuğun hayalperestliğiyle, "Büyüyünce hep oyun oynıycam!" dedik, değil mi?

Peki, kaçımız dilediği kadar oyun oynayabiliyor? "İşten eve - evden iş" rutininin arasına söyle doya doya iki saatlik bir oyun seansını ne sıkılıkla sıkıştırıyoruz? Evet, bugünün gençlerine göre daha çok şey biliyoruz artık. Ama büyüğükçe acı bir şekilde öğrendiğimiz bir şey var ki o da çocukların yapmak istediklerimize daha az zaman kalıyor olması...

ÜMIT ÖNCEL ■

NOT: Çok sevdiğim "Yerdeniz Büyücüsü" kitabının, en sevdiğim sözünü aşağıdaki Ayn Sözü bölümüne aklımda kaldığı kadaryla yazdım. Söz bire bir doğru olmamayıp ama sanıyorum ki bu kadar bile derdini anlatıyor.

NOT 2: Son üç aydır Kafa Ayarı'nın giriş sayfasına garip sebeplerden dolayı garip bir şekilde dip not yazma alışkanlığı kazandım; artık buralara bir şey yazmadan duruyorum.

AYIN SÖZÜ

Gençken, ben de senin gibi büyülerin her şeyi yapabileceklerini sanırdım. Ama insan büyüğükçe anlıyor ki ne kadar çok öğrenirsen, seçeneklerin o kadar azalıyor. Ta ki geriye yapman gerekenin başka bir seçenek kalmayınca kadar...
Yerdeniz Büyücüsü

(Ursula K. LeGuin)

İÇİNDEKİLER

SAYFA 110

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

TAKOZ BİLGİSAYARLARDA ÇİÇEK AÇTIÐAN OYUNLAR SERİSİNÉ
TAM GAZ DEVAM EDİYORUZ

SAYFA 111

THE HOBBIT ■

J.R.R. TOLKIEN'İN BÜYÜK ÜÇLEMESİNDEN ÖNCE KALEME ALDIÐI
VE BILBO'NUN TEK YÜZÜĞÜ BULMA HİKAYESİNİ ANLATAN THE
HOBBIT NASIL BİR OYUNA KONU OLDU

SAYFA 112

TAVAN ARASI OYUNLARI ■

TAVAN ARASINI DEŞMEEYE DEVAM EDİYORUZ: BIRAZ DAHA DERİNE,
BIRAZ DAHA...



Kafa Haberler



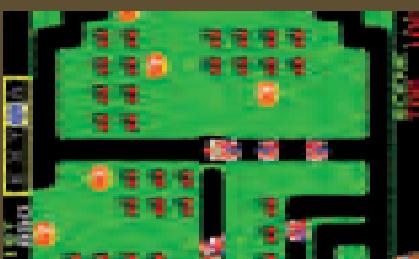
UVGARLIKTAN KAÇIŞ YOK

Derler ki "Yaşı kaç olursa olsun, hiç kimse bir Sid Meier oyunu oynamadan gerçek bir oyuncu sayılmaz". Bu sözü kimin söylediği bilinmiyor. Hatta daha önce söylenilmiş söylenenmediği bile belli değil. Ama kesin olan şey bu sözün gerçekten doğru olduğu. Aramızda yaşı yetmediği için bir Sid Meier oyunu oynayamamış olan arkadaşımız mutlaka vardır ama bu haberi duyurarak artık onlara da bahane bırakmıyoruz. Çünkü 2K Games, Sid Meier's Civilization Revolution'u bu yaz Xbox 360, PS3 ve Nintendo DS için çıkartmaya hazırlanıyor.



ŞİMDİ NEREYE ÇUFÇUFLUYORUZ?

Transport Tycoon şüphesiz bir dönemin en iyi oyunlarından biriydi ama o günler artık geride kaldı. O zamanların tadını bugün ancak damaklarımıza tatlı bir lezzet olarak hatırlıyoruz. Ama artık o lezzeti bir kez daha duyumsayabileceğiz: www.openttd.org adresinde Transport Tycoon Deluxe'den esinlenerek ve açık kaynak kodlu yazılım mantığı kullanılarak hazırlanmış olan oyun, bir zamanlar etkisinden kurtulmadığımız Transport Tycoon'u PC'lerimize geri getiriyor.



MR. DO! HER AN YANINIZDA!

Namco Networks, bugüne kadar pek çok klasik Namco oyununu (Pac-Man, Galaga, Dig-Dug gibi) mobil ortama taşıdı. Şimdi de sira MR. DO!'ya geldi. MR. DO! ile devam oyunu olan MR. DO! Castle'ın da cep telefonlarına konuk olacağını ve bu iki oyunun mobil ortam için çok uygun olduğunu açıklayan Namco Networks ayrıca, bu oyunların yeni power-up'ları ve yeni grafiklerle mobil ortama aktarılacağını belirtti.

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

Gözyaşlarıyla İslanan oyun kapakları

Yaş itibariyle pek çok sağlam oyuncunun gözünde "dinozorluk" mertebesine hızla yükseliyor olsam da benim bile zamanında yakalayamadığım oyunlar oldu. Bu oyunlar piyasaya çıktığı sırada ben ya henüz teknolojiden uzak bir şekilde mahalle aralarında top koşturuyordum, ya da başka oyunlardan kafamı kaldırıldığım için onları fark edememiştim. Bu ay bu köşede çıkış tarihlerinden ancak yıllar sonra keşfedebildiğim ve geç de olsa oynama fırsatı bulduğum oyunlardan bahsetmek istiyorum. Sevgili Fırat'ın yazı teslim tarihleri ile ilgili olarak her fırسatta söylediğimi gibi: "Geç kalmak önemli değil"

RED BARON (1990)

Bundan tam 18 yıl önce, yani az önce dejindigim "bugünün sağlam oyuncularının" bir kısmının henüz aramızda katılmamış olduğu yıllarda Dynamix adlı bir oyun firması tarafından üretilen ve meget Sierra Entertainment tarafından dağıtılmıştır. Red Baron, uçuş simülasyonları arasında çok önemli bir yere sahiptir.

Red Baron'ın o dönemde en büyük rakibi, ondan sadece bir yıl sonra piyasaya çıkmış olan Falcon 3.0'dır. Her ne kadar Falcon 3.0'ın, ağı üzerinden çok oyuncu desteği sunan ilk oyunlardan biri olma avantajı olsa da, Red Baron pek çok açıdan bu en yakın rakibinden daha iyi bir oyun olarak bilinir.



Falcon 3.0'nın teknik üstünlüklerinin hakkını vermek gereklidir ama geri kalan her konuda Red Baron, dönemi için parmak ısırtacak özelliklere sahip bir simülasyon olarak iki adım öne çıkmıştır. I.Dünya Savaşı'ni konu alan bu uçuş simülasyonunun en önemli özelliği son derece gerçekçi bir oyun yapısına sahip olması. Uçağınız havada savaşırken, onu bir arada tutmaya ve birbirinden heyecanlı görevleri yerine getirmeye çalışmak bugün bile pek çok oyuncunun saatlerce keyifli zamanlar geçirmesini sağlayabilir bu oyunun başındadır. Kendimden biliyorum...

MİNİMUM: 286 Mhz İşlemci

ÖNERİLEN: 486 Mhz İşlemci

BETRAYAL AT KRONDOR (1993)

İşte zamanında değerini bilmemiş bir başka oyun...

Pug gibi ilginç bir adı olan ve sahip olduğu bu ada rağmen bunalıma girmeyerek büyütülerin en büyüğü olmaya karar vermiş bir gencin maceralarını anlatan Betrayal at Kondon ile ben ancak geçtiğimiz yıl tanışabildim.



Yine Dynamix tarafından geliştirilen ve yine Sierra Entertainment tarafından piyasaya sürülen bu oyun, çıktığı dönemde unutulmazlar arasında girmekte hiç zorlanmadı. Bu başarıda elbette ki oyunun geçtiği Midkemia dünyasının yaratıcısı olan, ABD'li fantastik kurgu ustası Raymond E. Feist'in de hayal gücünün çok büyük payı var.

Zamanı için son derece başarılı olan oyun, türünde de birbirinden ilginç özellikler kazandırmıştır. Bu özelliklerden en ilginç ise "kilitli sandıklar" olsa gerek. Bu sandıkları açmak için gereken ipuçları da sandıkların üzerindeki bulmacalarda gizli. Fakat içine birbirinden değerli şeyler saklanmış olan bu sandıkları açabilmek için öncelikle partinizde Moredhel dilini okuyup yazabilen bir karakter bulunması şart. Eğer ekibinizdeki hiç kimse bu dili okuyup yazamıysa, sandıkların üzerindeki ipuçlarını, orijinal Moredhel dilinde (İngilizce'ye tercüme edilmemiş haliyle.) görüyorsunuz. Eğer çok şanslısanız birkaç rast gele deneme ile siz de şifreyi tutturabilirsiniz.

MİNİMUM: 286 Mhz İşlemci, 4 MB RAM

ÖNERİLEN: 486 Mhz İşlemci, 8 MB RAM

THE SETTLERS II: VENİ, VIDİ, VİCİ

The Settlers II, hiçbir şey yapmaksızın sadece ekranda çalışıp duran minik adamları seyretseniz bile başında çok keyifli saatler geçirileceğiniz bir yapımdır. Oyunun bu denli eğlenceli olmasının sebebi, oynanış sisteminin derin ama aynı zamanda son derece eğlenceli olması. Settlers II'nin bu karmaşık ama son derece akıcı sistemi, pek çok kaynağın verimli bir şekilde yönetilmesi ile temellerini. Bu sistem, oyundaki savaşlar ve diğer özellikler ile birleştiğinde -eski bir strateji oyunu olmasına rağmen- The Settlers II: Veni, Vidi, Vici, bugün bile keyifle oynanabilecek bir yapımlı halini alıyor.



MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek

THE HOBBIT ■

Bir kitap olarak yayıldıktan tam 45 yıl sonra bir oyuna konu olan The Hobbit'in ilginç hikayesi

John, 3 Ocak 1892 yılında Güney Afrika'da doğdu. Henüz üç yaşındayken annesi ve küçük erkek kardeşi ile İngiltere'ye taşındılar. Babasını çok küçük yaşta kaybetti. Dört yaşındayken okumayı, kısa süre sonra da yazmayı öğrendi. 11 yaşındayken annesini kaybetti. 16 yaşındayken kendisinden üç yaş büyük olan Edith adlı bir kızla aşık oldu. Yasal varisi, küçük John'ın eğitimine zarar vereceğini düşünerek John'ın Edith'le, 21 yaşından önce hiçbir koşulda görüşmesine ya da konuşmasına izin vermeyeceğini söyledi. 1913 yılında, yani 21 yaşına bastığı gün Edith'e, ona karşı olan aşkı anlatan bir mektup yazdı. O sırada nişanlı olan Edith, nişan yüzüğünü iade edip John ile evlendi. 32 yaşına geldiğinde üç oğlu olan bir İngiliz Dili profesörüydü. Çocuklarını çok seven John, onları eğlendirmek için öyküler yazıyor ve anlatıyordu. Christopher, Michael ve en büyük oğlu olan John'ın en sevdiği öykü ise The Hobbit'ti.

Çocuklarına anlatmak için yazdığı öykü o kadar iyi idi ki 1937 yılında bir yayınevi öyküyü yayımlamak istediler. Kitap raflarında göründüğü yıl içinde iki ödül birden kazandı.

Kitap kısa sürede dünya çapında bir şöhrete kavuştu. 1968 yılında BBC Radyo 4'te bir radyo oyunu olarak canlandırıldı. The Hobbit'in geçtiği dünya olan Orta Dünya, Led Zeppelin'in Misty Mountain Hop şarkısına ilham verdi. 1977 yılında, ABD televizyonlarında çizgi film olarak yayıldı.

Ve nihayet 1982 yılında, bizi yakından ilgilendiren bir olay gerçekleşti ve yapımcı Beam Software, yayıncı Melbourne House ile iş birliği yapıp The Hobbit'i bir bilgisayar oyununa dönüştürdü.

GELİŞMİŞ DİL BİLGİSİ

Yıllar içinde kitabı çok ciddi bir hayran kitlesi oluşturmuştu. Bu sayede oyun hak ettiği ilgiyi görmekte pek zorlanmadı. Bu ilginin sebeplerinden biri de yapımcıların, oyunu pek çok farklı platform için çıkarmaları oldu. The Hobbit, kısa zaman içinde aralarında ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC 64, PC, Apple II, MSX, BBC Micro, Oric ve Dragon 32 sahiplerinin de bulunduğu geniş bir kitleye ulaştı. Oyunun en güzel sürprizlerinden biri, -yapımcıların yaptığı özel bir anlaşma ile- satılan her oyunun yanında kitabı da bir kopyasının dağıtılmıyor olmasıydı.

Oyunun yapımcıları kitabı şöhretini arkalarına alıp işin kolayına kaçmak yerine, kitabı derinliğine yakışacak bir oyun yapmaya karar vermişlerdi. Zamanı için oldukça gelişmiş özelliklere sahip olan bu metin tabanlı adventure oyununun en güçlü yanı "dili kullanabilme" imkanıydı. O zamana kadar pek çok oyunda sadece "Taşı al.", "Düşmana saldır.", gibi basit komutlar yazılabiliyordu, The Hobbit'te tümleşik cümleler yazılabiliyor ve birden fazla fil bir komut içerisinde kullanılıyordu. Yani The Hobbit ile "Ali koş!" tarzı Cin Ali adventure komutları genişletilebilir ve "Ali koşarak berberin yanına git, bir sakatlık çıkmadan önce usturasını al" seviyesine getirilebilir hale gelmişti. (Ama bizim Cin Ali'nin elinde bu tarz bir oyunda boy gösterebilecek imkanlar yoktu tabii ki.)

"GANDALF BİLGİSAYARIMDA!"

The Hobbit'in gerçek zamanlı olarak devam etmesi, o dönemde pek de alışık bir durum değildi. Eğer bir süre içinde bir şey yapmazsanız ekranın kendiliğinden "WAIT" (Bekle) komutu beliriyor ve ardından "You wait - time passes" (Sen bekliyorsun - zaman geçiyor) yanıtı geliyor; bu sıradan olaylar kendiliğinden gelişmeye devam ediyordu.

Oyundaki amaç kötü ejderhanın sakladığı hazineyi eve götürmek; bunun dışında bir Dwarf olan Thorin'i de korumanız gerekiyor. Oyunda kitaptaki pek çok karakterle karşılaşmak mümkün; bunların başında ise Gandalf geliyor. Gollum ve Elfler de yol boyunca karşılaşabileceğiniz farklı karakterler arasında. Karşılaştığınız tüm karakterin sizinle etkileşime girmesi mümkün. Oyunun üstün yanlarından biri de bu etkileşimin sadece karakterler ile sizin aranızda olmaması; karakterler kendi aralarında da iletişim kurabiliyorlar. Bu iletişim serbestliği, özellikle farklı karakterler bir araya geldiğinde oldukça eğlenceli durumlara yol açabiliyor.

The Hobbit, muhteşem bir eserin bilgisayara uyarlanmış hali ve kesinlikle bu konuda yapılmış olan en başarılı ve cesur denemelerden biri.

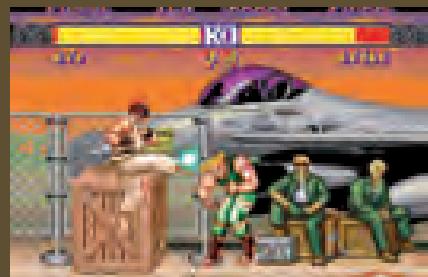


KAFİ HABERLER ■



TRON XBOX 360'TA

25 yıllık geçmişine rağmen popülerliğinden bir şey kaybetmeyen Tron, Xbox Live ile bir kez daha kendini gösterme şansı yakaladı. Tron'un lisans haklarını elinde bulunduran Disney ile Xbox'ın sahibi olan Microsoft'un iş birliği ile önce orijinal Tron, ardından da Discs of Tron, Xbox 360'ta...



SOKAK DÖVÜŞÇÜLERİ

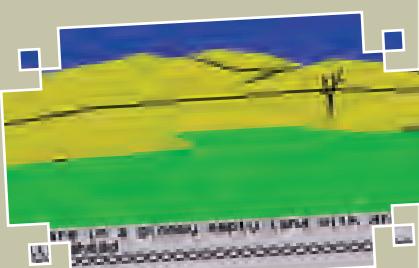
ŞARKICI OLUYOR

Çoğu kişi günümüzde müzik sektörünün yeni bir şeyler bulmakta zorlandığını, bu yüzden de müzisyenlerin geçmişe dönüp, oralardan malzeme aradıklarını söyleyip duruyorlar. Ama biraz yaratıcı olmak isteyen için malzeme çok; işte Teksaslı bir müzik grubu yeni albümleri için "Bakalım ağabeyler zamanında ne yapmış?" demek yerine, "Bakalım burada ne varmış?" diyerek her taşın altına bakmışlar ve sonuçta müziklerini "sokak dövüşçüleri"nden çıkartmışlar. Man Factory adlı grubun yeni albümündeki yedi şarkı, unutulmaz Street Fighter karakterlerinin hikayelerini anlatacak. Yani şimdiden "Chun Li, I'm lovin' it" ve "There goes Dhalsim" gibi şarkılar dinlemeye hazırlanın.



HEY GİDİ MARIO

Oyun sektörü için "milyarlarca dolarlık endüstri" derken işin içine bunları da katıldık tabii ki. Geçen ayki Space Invaders paspasından sonra ayaklar altına alınan bu kez de yılın musluğunu Mario oldu. Misafirlerinizi şaşırmak ve eski oyunların ruhlarını evinizde yaşatmak istiyorsanız, Mario paspası tam size göre. Ürünü satın almak için www.ncsxshop.com adresini ziyaret edebilirsiniz.



TAVAN ARASI OYUNLARI ■

Tek kusurları eski olmak. Ama onun dışında bu oyunlar unutulmayı kesinlikle hak etmiyorlar!



MOON PATROL (1982)

Irem Corp. tarafından geliştirilen ve AtariSoft tarafından piyasaya sürülen Moon Patrol, döneminin heyecan verici oyunlarından biriydi. Moon Patrol'da oyuncu, yandan gördüğü ekranda, ay yüzeyinde yolculuk eden bir aracı kontrol ediyor. Yol boyunca karşınıza çukurlar ve mayınlar gibi engeller çıkarıyor. İlerlemeye başladıkça karşınıza, gökyüzünden size saldıran uzaylılar ve yerde ilerleyen tanklar gibi çok daha ciddi sorunlar çıkmaya başlıyor.

Zamanı için oldukça yenilikçi fikirlere sahip olan Moon

Patrol, daha sonrasında pek çok oyuna da ilham vermiş. Moon Patrol, yana doğru ilerleme mantığını ilk kullanan oyunlardan biriydi. O zamanki teknoloji ile bu kayda değer bir gelişmeydi ve diğer oyun yapımcıları da bu fikri alıp geliştirmekte gecikmediler.

Oyun, o kadar beğenildi ki kısa süre içerisinde aralarında Atari 8-bit, Atari 2600, Atari 5200, Atari ST, Commodore 64 ve Spectrum ZX'in de bulunduğu farklı platformlar için piyasaya sürüldü. Oyunun ayrıca Moon Ranger adlı bir devam oyunu da bulunuyor.

DUCK HUNT (1984)

Nintendo tarafından geliştirilen ve yine Nintendo tarafından piyasaya sürülen bu oyun, Nintendo Entertainment System (NES) için özel olarak geliştirilmiştir. İlk olarak Japonya'da piyasaya sürülen oyun temel olarak çok basit bir fikre dayalıydı; ördek avlamak...

Oyunda yapmanız gereken şey canlıların arasından fırlayan ördekleri vurmak, ilk turlarda sizin oldukça kolay. İlk seviyelerde ördekler yavaş uçuşlar ve silahınızdaki mermi sayısı oldukça fazla. Bölümler ilerledikçe ördekler hızlanıyorlar; vurulmalarının zorlulığı yetmezmiş gibi bir de silahınızdaki mermi sayısı azalıyor. Oyunun keyifli yanlarından biri ise NES'in özel Light Gun aparatını kullanabiliyor olmanız.

Duck Hunt piyasaya çıktıktı dönemde basın tarafından çok iyi eleştiriler almamıştı ancak kolay oynanışı ile daha sonra çıkacak pek çok hedef vurma oyunu için yol gösterici olmuştur.



STAR CASTLE (1983)

Cinematronics'un geliştirdiği Star Castle, GCE tarafından 1983 yılında piyasaya sürüldü. Projenin mimarı ise önemli oyun geliştiricilerinden biri sayılan Tim Skelly'ydi.

Sadece Arcade makineleri ve Vectrex platformu için geliştirilmiş olan oyundaki göreviniz, kendi uzay geminizle karşısındaki güçlü gemiyi yok etmek. Karşınızdaki geminin güçlü olmasının tek sebebi sadece kuvvetli ateş gücüne değil, aynı zamanda sizin atışlarınıza karşı kullanabileceğiniz güç kalkanlarına da sahip olması. "Kale" olarak da adlandırılan düşman gemisinin tek bir ateşi bile geminizi yok etmeye yetiyor. Fakat toplam 12 parçadan oluşan Kale'nin her bir parçasını yok edebilmek için en az iki isabetli atış gerekiyor.

İşin en kötü yanı ise Kale'nin size güdümlü füzeler ile saldırabiliyor olması. Güdümlü füzeler ateşlendikten sonra geminize kilitleniyor ve doğrudan üzerinize geliyor. Bu füzeleri ateş ederek yok etmeniz mümkün fakat oldukça küçük ve hızlı olan bu füzeleri yok etmek düşündüğünüz kadar kolay değil.

Aslında oldukça eğlenceli olan Star Castle, ilk zamanlarda hak ettiği ilgiyi pek göremedi. Ancak 1999 yılında piyasaya çıkan devam oyunu Yars' Revenge ile dikkatleri -yollar sonra da olsa- çekmeyi başardı.

1

HERKESE
METALLICA
KİTABI

2

HERKESE
3D KART

TOKİO HOTEL,
AMY LOE, HAYDO (EPSON),
AVRIL LAVIGNE

3

100 KİŞİYE
APOCALYPTICA
KONSERLERİ İÇİN
DAVETİYE

4

4 DEV
TOKİO HOTEL
POSTERİ

5

HERKESE
HEADBANG
DERGİSİ



4 DEV
TOKİO HOTEL
POSTERİ



 KONFER KAYITLA GELİŞMEYİ
GOOD (CHARLOTTE)

blue Jean

EN SICAK YAZA DOĞRU

METALLICA
LINKIN PARK
BJORK
LENNY KRAVITZ
BON JOVI
ANATHEMA
KYLIE MINOGUE

VE ÇOK DAHA FAZLASI
BU YAZ ÜLKEMİZE GELİYOR

Daha Fazla
Kartname
4 DEV Tok
HOTEL POSTERİ

MAKİ 2
SATIŞ 2
İSTİFTİ 4 1

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLÉ
HER BİRİ
SADECE >

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR
EĞİTİM SETİ



40 fasikül
960 sayfa

WINDOWS VISTA
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



PHOTOSHOP CS 2.0
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



TEKNİK ÖZELLİKLER

ENTER BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ PC kullanmaya yeni başlayanların kolayca öğrenebilmeleri için A'dan Z'ye Bilgisayar Kursu. • 6 bölüm 400'ün üzerinde konu. **Temel bilgiler:** Bir bilgisayar sisteminin oluşturulan bileşenler ve sistemin nasıl çalıştığı ile ilgili tüm detaylar. **Windows:** windows işletim sisteminin tüm özellikleri ve verimli kullanmak için yapmanız gerekenler. **Pratik:** Bilgisayarınızı baştan kurmak ve kullanacağınız temel uygulamaların püf noktaları hakkında ayrıntılı açıklamalar. **Internet:** Aradığınız bilgilere en kısa yoldan ulaşmak ve tüm dünya ile kesintisiz bağlantı kurmak için ipuçları. **Multimedya:** Multimedya dünyasına ilk adımı atarken dikkat etmeniz gerekenler. **Sözlük:** Önemli teknik terimlerin alfabetik sıraya göre basit ve anlaşılabılır açıklamalar. **WINDOWS VISTA CBM EĞİTİM SETİ** Cbm Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanıcı menülerine yaklaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kaplarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalarдан, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birbirinden özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3.0 yeniliklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi ögrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çirkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştürmen programlama dili Visual Basic 6.0'i, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcınlara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği gorselliği en üst seviyede programcya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dıl olma özelliğini korurken hem de profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitimi Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle ögrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlmış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme 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 tasarımları dolayı değil, en kısa yoldan yapılmıştı slaytan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanıcıları olsun vektör tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımcı ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdide kadar örenmek isteyip de fırsat bulmadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları örenmeye ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahattığında 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:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adına Kesiniz Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyeli **78 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adresre posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
e-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.
Derginiz abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Bu form 31 Mart 2008 tarihine kadar geçerlidir





Fısıltılar Durmaz

Sana, onun düşmanımız olmadığını söylemiştim ama beni dinlemedi. Biktim artık herkese ön yargıyla yaklaşmadan. Neden herkes kuyumuzu kazmaya çalışın ki?! Tamam; sempatik olmadığımızın farkındayım ama insanların işleri - güçleri yok mu? Bizimle neden uğraşınlar? Ayrıca, herkesin salak olduğunu düşünmekten de vazgeç! Tek akıllı biz değiliz bu dünyada.

Bunları neden düşündüğünü biliyorum

"Endişelenme; biz, birbirimize yeteriz" deme sakin bana; sırı beni başkalarıyla paylaşmak istemediğin için bu kadar çaba sarf ediyorsun, yanılıyor muyum? Doğruya doğru; ben sensiz de hayatma devam edebilirim ama sen, bana muhtaşın. Ben olmadığım takdirde bir hiçsin! Hatta "hiç"ten de ötesin!

Kulağıma fısıldadıklarının hepsi yalandır, değil mi? "Arkandan kahkahalarla güller" "Senden öylesine nefret ediyor ki

yüzünü bir daha görmemek için her şeyi yapar", "Seni dinliyormuş gibi yapıyor ama içinden 'Allah kahretsin; kafamı şırdırı salak!' diyor", "Hiçbir zaman gördüklerini göremeyecek; hissettiğini hissedemeyecek", "Söyledik-

lerinden tek kelime anlamıyor, sahte sahte güller karşında. Seni bir tek ben anlırm" vs... Bu cümlelerin her kelimesine, her harfine inandım; biliyor musun? Çoğu zaman bana söylediğilerin yüzünden hayatım cehenneme döndü fakat aklıma bir an olsun yalan söyleyebileceğin gelmedi. Çok adı olduğunun farkındasındır umarmam ki. Seni bu kadar çok sevmeme ve bunu bilmene rağmen neden bana güvenmiyorsun? Onca yıl, sana karşı sadece bir defa acımasız

oldum ve anlaşılan sen, bu "bir defa"yı unutmayacaksın ama geçmiş "aşman" gerek artık. Evet, belki de gerçekten beni senden daha iyi anlayabilecek biri çıkmayacak karşımıma ama yine de şansımı denemem için bana yardımcı olman gereklidir. Bana güvenmen ve beni paylaşmayı öğrenmen gereklidir yoksa emin ol ki senden kurtulmak için elimden geleni yaparım. Hayır, bu bir tehdit değil; sadece, senin için biraz olsun önemliysem buna bana ispatlamadan zamanının geldiğini düşünüyorum. Birak, kontrol biraz benim elimde olsun; ipleri bana ver artıks. Birak da benim gibi deriyle kaplı, benim gibi vücudunun %80'i sudan oluşan türdaşlarla bir şeyler paylaşayım. Ve sen de bu durumdan rahatsız olma; zevk al.

Ne olur korkma; senden uzaklaşacağımı dair bir kuşku duyma. Seni ihmäl etmem, edemem. Sen her zaman yanında olacaksın. Tıpkı onun gibi...

- Delirdiğim zaman delirdiğimin farkında olmayacaksam acaba daha önce delirmiştir olabilir miyim?

- Olamazsin.

- Neden?

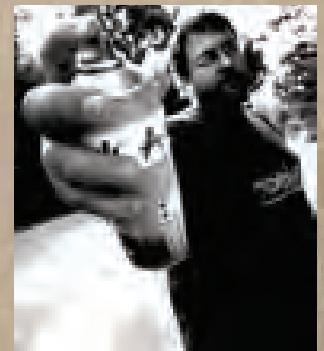
- Çünkü bir deli, delirmemiş olduğundan %100 emindir. elif@level.com.tr

Belki de gerçekten beni senden daha iyi anlayabilecek biri çıkmayacak karşımıma ama yine de şansımı denemem için bana yardımcı olman gereklidir

asında. Kendini bi' ... sanıyorsun ve herkesi küfürsüyorsun. İçin kötüsü, herkesi küfürümsemeni rağmen, etrafındaki senin hakkında düşündüklerini aşırı önemsiyorsun. Kısacası, her konuda olduğu gibi öz güven konusunda da uç noktada bir dengesizlik yaşıyorsun. Birak şimdii; "Yok canım" deme öyle ukala bakışlarla. Biliyorum, gerçekleri kabul etmen zor fakat şu an için söylediğimi kabullenmekten daha iyi bir seçenekin yok. Çünkü ikimizi büyük bir yalnızlığa sürüklüyorsun. Buna engel olmam şart.



80'li Yıllardaki Düşük Çözünürlüklü Filmler



Cocukluklarını 80'li yıllarda geçirmiş olanlar için bazı önemli filmler vardır. Bu filmler, özellikle o yıllarda bilgisayar tutkunu olan çocukların ve gençleri derinden etkilemiştir. O ancak dönemini yaşayanlar bilir; "videocu" diye tabir ettiğimiz dükkânlarla gidiyor, Beta ya da Vhs formatlarındaki kasetlere kaydedilmiş olan filmler kiralanır ve akşam evde sinema keyfi yaşanır. Video oynatıcı kimde varsa haftada bir ya da iki kez o kişiye gidiyor ve film izlenirdi. Hatta, bazı filmler o kadar popüler olurdu ki o filmi seyredebilmek için sıraya girerdiniz ve izlemek iste-

. Bundan 15 - 20 yıl sonra, günümüzü "nostalji" diye yazan bir insanın zamanında yaşamayı hiç istemiyorum galiba

diğerin filmi ancak videocunun size verdiği tarihte kiralayabildiniz. Harika kapak resimlerine sahip olan saçma filmlerin kiloya satıldığı yillardı onlar...

"O yıllarda bazı önemli filmler vardı." demiştim; 80'lerde Spectrum'un başında deli gibi vakit geçiren benim gibi bilgisayar delilerinin unutamayaçağ iki film vardır. Bu filmler bilgisayarda yapmak istediklerimizi bize adeta "yaşatıyordu". Hayallerimin son noktası onlar. Defalarca izleyip "Vay be!" dediğimiz filmlerdi. Bahsettiğim bu filmlerden ilki, 1983 yapımı olan War Games adlı filmdir. Dönemin Soğuk Savaş'ına göndermeler yapan War Games, kocaman ve komik bir bilgisayara sahip olan bir çocuğun yaşadığı ilginç hikayeyi konu alıyordu. Bu velet, ordunun bilgisayar sistemine girip Amerika ve Rusya arasında 3. Dünya savaşını başlatıyordu. Bu film sayesinde, o dönemde hepimiz tüm bilgisayar sistemlerini hack'leyebileceğimize inanmıştık.

War Games, şimdi izlendiğinde nasıl bir etki yaratır bileyim tabii ki.

Öteki film ise 1984 yapımı olan Electric Dreams isimli filmdi. Electric Dreams, anti-sosyal çocukların bilgisayarları ile iyi arkadaş olabileceklerine inandırmaya çalışan ilginç bir konuya sahipti. "Geek" bir bilgisayar kullanıcısı, klavyesine döktüğü içecek ile bilgisayarına "ruh" kazandırıyordu. Klavyesine içecek dökülen bilgisayar, birden insanı duygulara sahip oluyor ve konuşmaya başlıyordu. Bilgisayar, her şeyi kontrol etmeye çalışmasının dışında bir de adamın kız arkasına açık olunca ortalık iyice karışıyordu. Dönemin popüler gruplarının yaptığı müzikler ile desteklenen bu film, dönemin en iyi gençlik filmlerinin arasında sayılabilir.

Zaman ilerledikçe bazı değerlerin nasıl da masumluktan uzaklaştığını görüyorum. "Eskiler hep daha iyi olmak zorunda mı?" diye düşünüyorum. Bazen de "Acaba bu sonsuz bir döngü mü?" diye düşünmüyorum değilim. Bundan 15 - 20 yıl sonra, günümüzü "nostalji" diye yazan bir insanın zamanında yaşamayı hiç istemiyorum galiba. Lütfen biri zaman makinesini ict etsin ve beni 80'li yıllara geri götürsün. Ben orada sonsuz bir döngüde yaşamak istiyorum. "Ama o zamanda internet yoktu ki!" diyenleri duyar gibi oluyorum. Varsın olmasın! O zaman daha mutluyduk. turbo@level.com.tr

Not: Ara sıra çizdiğim resimleri ve yaptığım graffiti'leri sergilediğim Deviant Art sayfama bütün okurlarımı beklerim.

<http://turbo-s2k.deviantart.com/>



DİJİTAL DERGİ OKURKEN MONİTÖRÜMÜ PATLATTIM

PLAZMA: Bu öyle bir şey ki; 80'lardan beri var olan... Yıllar boyunca ötürme türlü engeller konan... Hiç bir destek görmeden sadecə fanatikleri sayesinde bu gürültelere ulaşan... Bu bir ruh! Evet, Commodore ve Amiga, yani "Scene" ruhundan bahsediyorum. Hala bilgisayar ile uğraşmama ve şu anda para kazandığım işleri yapmama neden olan, hatta belki de benim var olmamı sağlayan ruh. Kiminiz hatırlamayabilir; daha PC'lerde sadecə Dig-Dug, Zaxon ve Test Driver adlı üç oyuncu olduğu ve monochrom ekranlarında bu oyuncular oynamaya çalışan PC'cilerin uyuz olduğu, renkarenk bir makinevardı: Amiga! Onun küçük kardeşi olan Commodore 64'ün de Amiga'nın gelişimindeki payını unutmamak lazımdır tabii ki. Yazılarımda sıkça Amiga ve Commodore'dan bahsediyorum. Özellikle de www.tr-demoscene.info adresli siteneden sıkça bahsettim. Benim gibi delillerin toplandığı başka bir site daha var: www.commodore.gen.tr. Sürekli eski muhabbetlerin döndüğü, Amiga'ların ve Commodore'uların bir araya geldiği başka bir fan sitesi olan commodore.gen.tr'de eski scener'ları ilgilendirecek çok güzel bir olay gerçekleşti geçen ay. Diskmag olarak yayın hayatına devam eden "Plazma" adlı dergi yeni formatında, PDF olarak yayınlandı. Bu dergiye <http://plazma.tr-demoscene.info> adresinden indirebilirsiniz. İçerik olarak da oldukça geniş olan bu dergiyi mutlaka indirip okuyun derim. **ABRASION:** Yayın hayatına henüz yeni başlayan olan, "dijital sanat ve street art dergisi Abrasion Magazine" ilk sayısında, "Doll / Bebek" Dave Whitlam, Michael Oswald, Andriy Dykun - N'Rey, Fatih Moray, Raquel Van Der Zee Melorah Viollet, Elmadruel - Vassoga, İpek Kurşuncu - BedtimeMilk, Tunç Dindar - Turbo, Plastik Şehir, Miss Mosh ve daha birçok sanatçı ile yapılmış röportajlara yer veriyor. İslimlerden görmüş olduğunuz üzere benimle yapılmış bir röportaj da derginin içerisinde bulunuyor. İndirin ve okuyun. Hem de bedavaya! www.abrasionmagazine.com

ARA ARA AKLIMA TAKILANLAR

- Commodore 64 için kafa ayarı programı yapanlar, PC hard diskleri için de yapmaya yeltendiler mi acaba?
- Ron Jeremy, ABD başkanı olsaydı neler değiştirdi acaba?
- Türkiye'de PS2 alan insanların hepsi bu alete çip taktmak zorunda mı acaba?
- Bilgisayar dergilerinde hep heavy köşesi olmak zorunda mı acaba?
- She-ra ve Heidi'nin çocuğu oldu mu acaba?
- Türkiye'de benden başka "Public Enemy" hastası olan bilgisayar kullanıcısı kaldı mı acaba?
- Traci Lords eski filmlerini hala izliyor mudur acaba?
- "Rambo şu anda acaba ne yapıyor?" derken bir de gördük ki bol bol mermi harcamaya devam etdiyormuş kendisi.

Küçük Dünya

Bazlarının yaptığı gibi "Çok ülke dolaştım; dünyanın dört bir tarafını gezdim; iki defter pasaport doldurdum; hala da geziyorum" diye ukalalık yapacak değilim fakat pasaportumun yıpranmış sayfalarına bakıyorum da yaşama göre ben de epey dolamışım. Gerçi, cebimden verip gittiğim iki Avrupa

bir dilden konuşan insanlarla karşılaştığında çok şaşırıktım. Güney sahillerinde, Taksim'de veya Sultanahmet'te gördüğüm yabancılar ve farklılardı çünkü; kendi evlerinde, kendi hayatlarını yaşıyorlardı ve bu defa rolleri değiştirmiş ve biz ziyaretçi olmuşduk. O sabah, Budapeşte'nin soğuk kaldırımlarında yürü-

Bunu çok önceleri, bir defa daha düşünmüştüm. Sanırım 10 yaşlarındaydım; televizyon, dünyanın uzaydan çekilmiş olan görüntülerini gösteriyordu. Konuşmaları Türkçe'ye çevirdiği halde arka planda orijinal sesi duyulan astronot, arkasına, "Az önce Afrika'nın üzerinden geçti; Çin'i görüyor musun?" diyordu. Kocaman, masmavi, yer yer yemyeşil, bir arada duran misketler gibi... Ne güzel bir şeydi.

Dünyanın güzelliğini, televizyonda ağızım açık bir halde seyredip hayran kaldığımdan bu yana 18, Fen Liseleri sınavına hazırlandığım dönemde Türkiye'de astronot olunamayacağını öğrendiğimden bu yana ise 15 sene geçti. Bu süre içinde dünya, kendi etrafında 6 bin defadan daha fazla döndü, birbirinden habersiz olan 6 milyar insan, bir güneşe baktı ve bir uzayın karanlığında uykuya daldı. O uzayın uzak bir yerlerinde bilim adamlarının ancak binlerce yıl sonra farkına varabilecekleri garip olaylar meydana geldi. Bir yıldız, diğeryle çarptı; iki karadelik birbirini yutmaya çalışırken yanlarındaki galaksiyi patlattı; patlamanın ektilisiyle belki de dünyanın sonunu getirecek olan çok büyük bir kuyruklu yıldız, rotasını çevirip güneş sistemimize doğru yöneldi.

Her sene ortalama 10 astronotun uzağa çıktığını farz edip kabaca bir hesap yaparsak, yerküreyi uzaydan seyrediyor olma ihtimalinizin 600 milyonda bir olduğunu söyleyebiliriz. Çantanızı sırtınızda takıp "Çin, Peru, Kanada, Avustralya... Allah ne verdiyse gezeyim" diyorsanız; uçak biletleri, vizeler ve en azından yeme - içme için çantanızın paraya dolu olması lazım. Peki bunlar evde oturmak için geçerli sebepler mi sizce? Benim gibi oradan oraya tayin edilen memur bir ailinin çocuklarını saymazsa; çocumuzun, yaşadığımız ülkenin şehirlerini dahi tanımadığı gerçeğle karşı karşıya kalırız.

Zamanı ve mekanı algılayışımız, içinde bulunduğuımız boyutlarla sınırlı maalesef. Sırf bu yüzden, mesela, küçük Anadolu şehirlerine gitmen "büyük şehir" insanların yanılıgına düşerler. Kaldıkları oteli veya akraba evini o şehirle özdeşleştirirler ve bunun bir sonucu olarak, odadan dışarı dahi çıkmadan, o şehrin sıkıcı olduğu hükmüne varırlar. Ardından, kendi şehirleri gözlerinde büyür ve hasretle, burunlarında tütmeye başlar. Halbuki o küçük şehrin bilmem kaç bin yıllık tarihi, o tarihin sergilendiği bir müzesi, doğal güzellikleri ve bir o kadar güzel insanları, kesfedilmek için pencerenin öteki tarafında bekliyor.

Ne var ki bir defa "büyük şehir insanı" olursa o kişiden sokağa çıkip minnacık bir şehri keşfetmesini beklememelisiniz çünkü onlar o kişi; ekseriyetle, sabahın altısında kalkıp kahvaltısını dahi yapmadan ve güneşin doğmasını dahi beklemeden evden çıkip servisine binmeye almıştır. Zira biraz daha beklerse, "trafik" denilen o lanet kalabalığa mahkum kalacaktır. Kafasını servisin camına dayar ve yarımdırktığı uykusuna döner. İşe geldiğinde, alnında servisin kirli perdesinin izinin çıktığını fark eder. Gün boyunca bir dakikalığına da olsa güneş işigi görmeden çalışır. Özellikle kişi aylarında işten çıktıığında, güneş çoktan batmıştır. Yorgun adımlarla, kendisini bu dafa eve götürecek servise yenden biner ve kafasını servisin camına dayar. Hafta sonu gelene kadar bu saçma sapan tempordan öylesine yorulur ki Cumartesi ve Pazar günleri, öğleden sonra kadar yataktan çıkmaz; yatar, yatar...

"Tüm bunları neden yazdin?" diye sorabilirsiniz, açıklayayım: Bir süre önce Dubai, tarihinin en şiddetli yağmurunu yaşadı ve her tarafsız aldı. Sonra, Dubai'de kazak veya monta hiç ihtiyacı olmayacağı düşünün biri için epey soğuk günler başladı. Sonraki bir hafta çok yoğundu ve iş hep geç saatlerde bitti. Derken, haftasonu geldi ve biz, bu kez "çöl fırtınası" denilen şeyle tanıştık ve üç gündür, evde pence-renin kenarına oturmuş, bu garip doğa hadisesini seyrediyoruz.  abb@level.com.tr



Dünyanın güzelliğini, televizyonda ağızım açık bir halde seyredip hayran kaldığımdan bu yana 18, Fen Liseleri sınavına hazırlandığım dönemde Türkiye'de astronot olunamayacağını öğrendiğimden bu yana ise 15 sene geçti

ülkesi dışında hep iş içindé bu geziler. Ya bir toplantı vardı, ya bir seminer, ya bir eğitim, ya da gittiğim yerde uzun bir süre kalmamı gerektirecek bir iş...

Bundan üç sene önce ilk defa ülke sınırını geçtiğimde ve bizden farklı görünen, farklı

ken ve hayranlıkla karışık garip bir şaşkınlık uyandıran koca taş binaları ve o binaların içlerinde kahvaltlarını yapan, dükkanlarını açan, gazetelerini okuyan insanları seyrederken "Dünya düşündüğümden daha büyümüş" diye düşündüm.



Tabula Rasa'laşın

Yılbaşı için Belçika'daydım. Hazır yurt dışına çıkmışken bir adet Tabula Rasa edinip geldim. Malum, bir Türkiye dağıtıcısı olmadığı için oyunu tek edinebileceğiniz yer, yurt dışı. Bu arada, iki aydır zırt pırt yurt dışında olduğumu yazdıgımı bakiyin; hep iş için çıkyorum. Bir tek yılbaşında, düğünden kalan paraya kiyip Belçika'daki arkadaşlarımın yanına gittim. Yani yine minimum masrafla... Geçen ay da ATI'nin yeni ekran kartının tanıtımı için Moskova'ya gitmiştim. Ama bu başka bir konu. (Ayrıntıları geçen ayki CHIP dergisinde bulabilirsiniz.)

Tabula Rasa'yı inceleyen yazarların / editörlerin altını çizdikleri şey, Elf ve Dwarf gibi ırkların oyunda yer almaması ve herkesin asker olması

Leyleği havada görmüşken sanal yaştanı göz ardi etmek olmazdı. Zaten bir süredir gözümü karartıp WoW'daki 42. level Drenei Shaman'ımı bir türlü 70. level'a yükseltemedigimden (Yanlış anlamayın; bu üçüncü 70'ım olacak. Bir Elf Hunter ve bir Tauren Shaman'ım var zaten.) "Bari Tabula Rasa'ya bakıym" dedim ve orada kaldım.

Cem'in haberi yok Köşe yazımı yazmadan bir gün önce Cem Şancı'nın da aynı hastalığa yakalandığını fark ettim;

İkimiz de bir şekilde oyunun büyüsüne kapılmış fakat bir türlü karşılaşamamıştık çünkü birbirimizden haberimiz yoktu! Zaten oyunu bekliyordum. Sevgili Tuna'nın Tabula Rasa incelemesini okuduktan sonra da gaza geldim ve gidip oyunu satın aldım. Kurulumdan sonra maalesef 400 MB'lık bir yama indirmeniz gerekiyor. Yamayı kurup oyuna girdiğinizde ise, Star Wars'ta hayatı geçirilmeye çalışılan sistemin Richard Garriot tarafından enfes bir şekilde oyuna yedirildiğine şahit oluyorsunuz. Warhammer Online ve Age of Conan'ın çıkışmasına daha çok zaman var ama bana soracak olursanız, şu anda WoW'un alternatiflerinden biri Lord of the Rings Online ve EverQuest II ile Tabula Rasa. Tabula Rasa'yı inceleyen yazarların / editörlerin altını çizdikleri şey, Elf ve Dwarf gibi ırkların oyunda yer almaması ve herkesin asker olması. Bir de aksiyonun hiç durmaması... Yani, yalnızca arkadaşlarınızı iyileştirmek için yola çıksanız da savaştan ve silah kullanmak zorundasınız. Bu da tam anlamıyla bir asker olduğunuz anlamına geliyor. Yani Tabula Rasa, kendine has dinamikleriyle bambaş-

ka bir evren ve senaryo sunuyor. Ayrıca oyunda, belirli seviyelere geldikçe uzmanlaşabiliyorsunuz. Böylelikle oyun tariniz da ortaya çıkmış oluyor.

Salt aksiyon Oyunun en keyifli kısmı, "spawn" sisteminin, yerini işgal vari bir sisteme bırakması: Yaratıklar belirli bir bölgede kendi kendilerine belirmiyor, bunun yerine havadan tepenize indiriliyor. Yani tam anlamıyla bir işgal yaşanıyor. Bu da yaratıkların sağda - solda spawn olup HP'niye zarar vermesini engelliyor ve aynı zamanda atmosfere büyük bir katkı sağlıyor.

Savaş sistemi, rakibe kilitlenmenizi sağlamakla beraber nişan almanızı da gerektirdiğinden oyunda aksiyon hiç durmuyor. Haliyle, çatışmalar sırasında geri çekilmeniz ya da araya ağaç / kaya gibi bir engel kojarak kendinizi korumanız gerekebiliyor. Ayrıca ölmek üzere olan bir rakibe doğru koşup ona tekme basarak sonuru yapmak ve iki kat XP kazanmak da çok keyifli. Son olarak, size ait olan bir üssün düşmanlar tarafından işgal edilmesi ve o üssü savunmak zorunda kalmanız oyunu zenginleştirmiş.

Sunuculardaki oyuncu sayısına her geçen gün arttığından Açık Artırma (AH) listeleri gitgide zenginleşmekte. Richard Garriot, ortaya çok iyi bir iş çıkarmış. Bir - iki sağlam yamaya oyuncun daha iyi olacağından eminim. Avrupa sunucusundayım; siz de beklerim. akmenek@level.com.tr





Maykil, Amerikan mafyasının en yakışıklı ve aynı zamanda en sert tetikçisidir. Yakışıklı tetikçi, bir infaz için geldiği İstanbul'da, güzeller güzel Türk kızı Naciye ile tanışır ve beraber takılmaya başlarlar. Ancak, bir süre sonra Naciye, 983 milyonda bir görülen ve amansız bir hastalık olan "bikini ile dolaşıp şuh pozlar verme" hastalığına yakalanmıştır.



Maykil: Naciye deliriyorum beni, git üzerine bi'şey giy.
Naciye: Maykil, aşkim; lütfen biraz anlayış göster. Doktorlar hastalığımıza gere ariyor, iyileşir iyileşmez döpiyes giyeceğim; söz veriyorum.
Maykil: Kırıma bari Naciye! Katil edeceksin beni ki zaten katıldım!

+ 4 Tam bu sırada, habersizce Amerika'dan dönümüş olan Maykil, Naciye'yi takip etmesi için İstanbul'da bıraktığı adamlarından olan biteni öğrenir ve hamburgerci taramalı tüfek ile basar. Koskoca Amerikan Mafyası, minicik tabancayla mekan basacak değil ya!



Maykil: NACİYE! Dağıtırmış burayı!
NACİYE! Kim bu adam?
Naciye: Aşkim yanlış anladım; Facebook'tan eski arkadaşımı buldum.
Maykil: Sana artık internet yasak Naciye!

7 Geceleri, evindeki VCD player'da Rocky 1 seyredip, sabah - akşam spor salonunda dövüş teknikleri çalışan ve kendisini geliştiren Necati için artık dünyadaki en önemli hedef, Naciye'nin gözünde darmadağın olan karizmasını toparlamaktır.



Yapabiliyorsun Necati.
Yapabiliyorsun! Naciye için... Naciye için yapmalısın! Kendin için yapmalısın!

2 Maykil'in patronuyla görüşmek için Amerika'ya gittiği bir sırada Naciye, Facebook'ta, ilkokul aşkı Necati'yi bulur. Naciye, ilkokulda ona bir kere bile yüz vermeyen Necati'yi tavlayıp intikam almayı kafaya koyar ve masumane bir sohbetin ardından, ertesi gün buluşmak üzere ondan söz alır. Necati ise Naciye'nin amansız hastalığını görünce ondan çok etkilendığını fark eder.



Naciye: Yıllar geçtikçe bronzlaşmışım
Necati: Çok yakışır.
Necati: Dönerci ustası oldum Naciye.
O yüzden bronzlaştım böyle.
Birer hamburger yiyeşim mi beraber?
Naciye: Yıllarca bu teklifi yapmanı bekledim Necati.

3 Necati ve Naciye, çocukluklarında yaşayamadıkları aşık özlemi ile soluğu hamburgercide alır. Ancak dar gelirli Necati için flört etmek bile çok pahalı bir aktivitedir.



Naciye: Kusuruma bakma Necati; hastalığım yüzünden yanında üzden taşıyamıyorum.
Necati: O zaman "süper seçim" söylemeyelelim de pahalı olmasın Naciye.

5 Necati, Naciye'nin kızgın aşığı Maykil'dan eşek yüküyle sopa yer ve kırılan gururunu da eline alıp hamburgercinin kapısına bıraktığı bisikletine atladığı gibi kaçar.



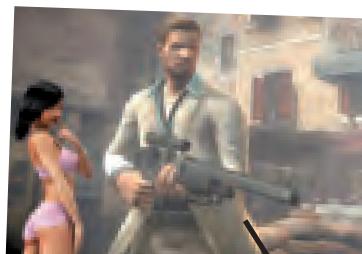
Maykil: Seni bir daha Naciye'nin yanında görürsem bisikletinin lastiklerini keserim. Duydu mu düdük?!
Necati: Bir Hummer'ım olmuyabilir ama altın gibi bir kalbim var. Geri döneceğim!

6 Naciye'nin önünde madara edilmeyi gururuna yediremeyen Necati, derhal Üsküdar'da mahalle arasındaki Öz JetDo Karate ve Spor Salonu'na yazılıp kendini antrenmana verir.



Göstereceğim o adama!
Göstereceğim!
İntikamım çok acı olacak!

8 Ve kendisini hazır hissettiğinde Necati, Maykil'a dövüşte kazanan Naciye'yi alacaktr. Ancak, buluşma yerine gelen Maykil, cebinden sniper tüfeğini çekince işler değişir.



Maykil: Ulan dümbük! Sen kimsin ki bana meydan okuyup kadınımı istiyorsun?
Sıkıyım mı kafana?!
Naciye: Sık aşkim; sık! Zaten ilkokulda beni çok özmüştü bu. Oh olsun! Sık!
Maykil: Naciye kırımdan konuş; hasta etme beni!

9 Daha üzerinde gömlek alacak para yokken bir kadına aşık olup onun peşinden sağa - sola süreklenerek madara olan Necati, bisikletine atladığı gibi mekandan uzar ve zızkaklar çizerek Maykil'in silahından kurtulur. Bir daha hiçbir kadına aşık olmamaya ve kendini aşk yüzünden kaybetmemeye söz verirken de yalnız bir kovboy gibi ufukta kaybolur.



Rocky seyredip gaza gelmemek
gerekiyormuş demek ki! Gerçekler yüzüme çok sert çarptı; paran yoksa bu hayatı bir hiçsin arkadaşı!

7 Eylül 1998

Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde; güneşli bir 6 Eylül sabahı, bir genç adam, yüzünde bir gülümsemeye uyanıvermiş. Hemen kalkmak istememiş yatağından. Gülümsemesi yüzünde; öylece tavana bakakalmış. Sonradan anlatılanlara göre; bu genç adam, gözleri tavandayken geçirdiği dakikalar boyunca kendisine seslenenleri bile duymamış. Hem sevgilisi "kara kız"ın, hem de annesinin söylediklerini... "Duymamış" yerine, genç adamın o anki durumunu anlatmak için, "Duyup da kararından vazgeçmemiș" dersek, daha doğru olur herhalde. Gözleri, beyaz renkteki tavana bakarken düşündüklerinin ona verdiği

Şu anda bilmemişin ama işin nihayetinde öğreneceğin, genç adamı mutlu kılan şey, o Eylül sabahı, o kente bulunan ve birbirini hiç ama hiç tanımayan 4000 kişiyi daha mutluluktan bambaşka ruh hallerine sokuyordu

huzurdan, sevinçten ve heyecandan vazgeçmemiş olması...

Sonra bir anda kalkıvermiş yatağından ve kendisini şaşkınlık bir çift gözle izleyen, uzun kirpikli sevgilisi kara kızı sarılmış; "Lulu'm" demiş, ona fisildayarak; "Yarın 'Harikalar Diyari'nda olacağım"... Burada bir parantez açarak şunu söylemeliyim ki sana sevgili okuyucu, "Lulu da nasıl bir isim?" demeyesin bana sonra; genç adam minik ve afacan bir çocukken, devamlı olarak izlediği bir çizgi filmde, kıvrı kıvrı saçlı, şirin mi şirin, güleç mi güleç, minicik bir kız çocuğu varmış ve

onu pek severmiş. İşte o minik kızın adı Lulu'ymuş. Bu nedenle genç adam, sevgilisi kara kızı, her daim olmasa da sık sık bu isimle hitap edermiș. Neyse, bizim konumuz bu değil. Sakın bu hikayenin kahramanlarının genç adam ve Lulu olduğunu sanmayın ey okuyucu!

Nerede kalmıştı? "Yarın 'Harikalar Diyari'nda olacağım" demişti genç adam, kara kızı. Bu sözlerin ne anlamına geldiğini merak ederek olduğu yerde kalakalmış olan bir sevgilinin, sorgulayan bakışlarının göz hapsinde bulunduğu odayı terk edivirmiş genç adam. Oturduğu dairenin, topu topu 120 metrekare olan tüm yüzölçümünü; haydi, biraz önce terk ettiği odanın toplam alanını düşelim, geriye kalan 90 metrekareyi, küçük adımlarla arşınlaşmış dakikalarca. Ve bu devri haneyi yapar iken, gözlerindeki heyecan ve mutluluk hiç kaybolmamış.

Asıl önemlisi, unutuvermiş çevresindekilerin varlığını. Bu genç adamı kaygıyla takip ediyormuş; o Eylül sabahında, o anlarda onun yanında olan ve onu seven insanlar. Annesi, Lulu... Lakin okuyucu, korkma! Seni merakta bırakacak kötü bir durumu yokmuş genç adamın. Aklının iperi halen sapasağlam... "Nereden biliyorsun?" diye de sorma bana; biliyorum işte! O da bana kalsın, müsaadele. Ayrıca, inan bana; şu anda bilmemişin ama işin nihayetinde öğreneceğin, genç adamı mutlu kılan şey, o Eylül sabahı, o kente bulunan ve birbirini hiç ama hiç tanımayan 4000 kişiyi daha mutluluktan bambaşka ruh

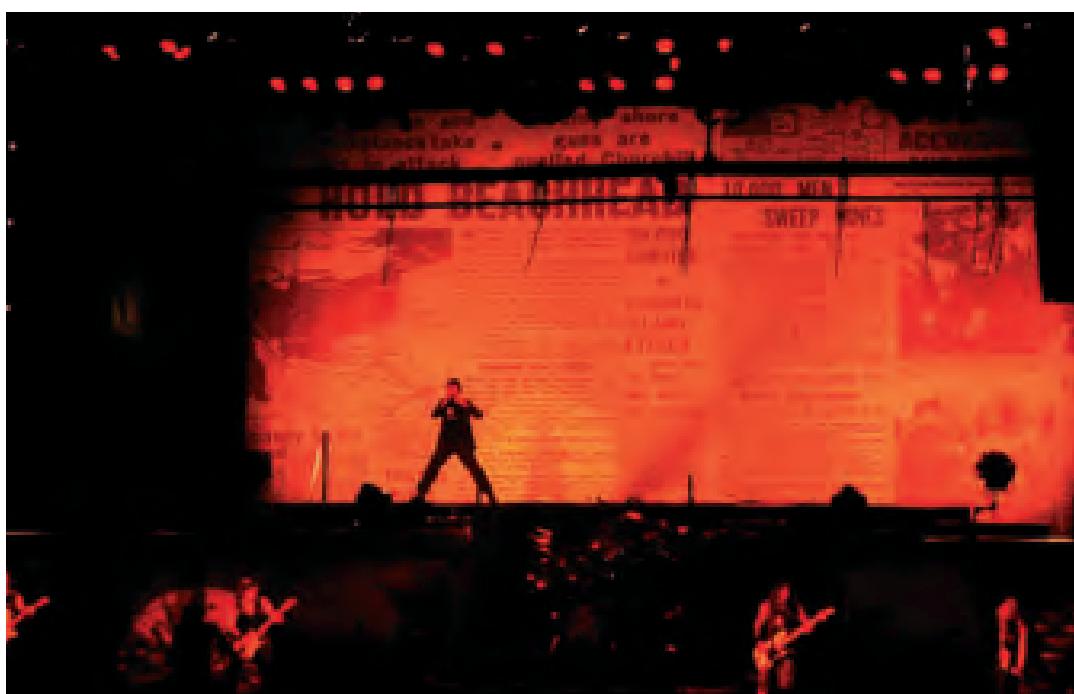
hallerine sokuyordu.

Şunu belirtmek istiyorum ki öykünün bu noktasından itibaren, ne Lulu'dan, ne de genç adamın annesinden bahsedeceğim sana okuyucu, haberin olsun. Onlar hala evin içindeler fakat artık bu genç adama ve onu mutlu kılan bilinmez nedene odaklıyalım. Kaldığımız yerden devam edelim: Genç adam, evin içinde dolanırken, amaçsız ama mutlu bir şekilde -yorulduğundan olsa gerek- tekrar odasına dönerken yatağına bırakıvermiş bedenini. Dakikalar saatleri, saatler birbirlerini kovalayadursun; o, mutlu gözlerini, beyaz renkteki tavana dikmekten alıkoyamamış, yine ve yeniden. Düşünerek ve belki de ertesi günü yaşayarak... O fark etmesse de artık gece yarısı oluvermiş ve uykuya yenik düşen gözleri kapanıvermiş genç adamin, aheste. Kim bilir, neler düşündü o gece boyunca; kim bilir, halayındaki sahne-de, hangi müzişenler, hangi şarkıları söylediler, o ve onun gibiler için. Eyvah! Ağızından kaçırıldım ama olsun; zaten öykünün sonu yaklaşıyor.

Ertesi gün, 7 Eylül 1998 - Pazartesi>

Sabah 08:30 sularında gözlerini açmış genç adam. Hemen kalkmak istememiş yatağından. Gülümsemesi yüzünde; tavana öylece bakakalmış. Ardından bir anda şarkılar söylemeye başlamış. Saatlerce hem de... Kimi zaman mirildanarak, kimi zaman da bağırarak şarkıları söylemiş, durmuş. Eminim ki okuyucu, bazlarını sen de biliyorsundur bu şarkıların; "Two Minutes to Midnight", "Running Free", "Sign of the Cross", "Number of the Beast"... İşte, genç adamın dudaklarından uzunca bir süre düşmeyecek olan şarkıların, yalnızca birkâşmış bunlar. Ve yine eminim ki okuyucu, bu şarkıların sahibi olan müzik topluluğunu da gayet iyi tanıyorlundur. İşte bu müzik grubunun, Harikalar Diyari'na olan çağrısına kulak vermişir genç adam. Dün de, bugün de dudaklarındaki sevincin, yaşadığı ve gizleyemediği heyecanın nedeni budur.

Aynı gün, saat 17:00> Genç adam, konser biletini elinde, Harbiye Açık Hava Tiyatrosu'nun yolunu tutmuş. Henüz 18 yaşında... O günden bugüne yaklaşık 10 yıl geçmiş ve genç adam gibi orada bulunan 4000 kişi, hala o günü unutamamış. Grubun ismi Iron Maiden'miş. Her şey masallardaki gibiymiş... Bir varmış, bir yokmuş... 



Mr. Brown: Burak Akmenek

Mr. Blonde: Furkan Faruk Akinci

Mr. White: Cem Sanci

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Şentuna

Mr. Orange: Şefik Akkoç :(



posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Makinenizin rezitansı mı kireçlendi? Kapıyı kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm cevapları alalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

FALLOUT EFSANESİ

Merhabalar,
Adım Atakan. 20 yaşıdayım ve ODTÜ İşletme Bölümü, üçüncü sınıf öğrencisiyim. Derginizi yaklaşık yedi senedir, belirli aralıklarla da olsa takip etmeye çalışıyorum. Hemen belirtmeliyim: 10 yıldan bu yana yazar kadrosunda, tasarımda ve içerikte birçok değişiklik oldu ama hiçbir zaman LEVEL'in ruhu kaybolmadı ve üşelü değişimmedi; çizginiz hep aynı. Bu en çok POSTA bölümünde gözle çarpıyor; verdiğiniz cevaplar her zaman yaratıcı, dost canlısı ve müzip... İnanır; moralim bozuk olduğunda müzik... (Kirp! - Joe) ve LEVEL imdadına yetişiveriyor. :) Lütfen hep böyle kalın...

Joe: Teşekkürler.

Mr. Blonde: Kirpmayaydin be patron; ne güzel gidiyorduk.

Yaklaşık 10 senedir bilgisayar kullanıyorum, daha doğrusu oyun oynuyorum. Ve biraz eski oyulara meraklıyım. Örneğin, Fallout serisinden (1 ve 2) aldığım tadı başka hiçbir oyundan alamadım. Her ikisini de 10-15 kere Sniper, Thief, Melee Fighter vb. karakterlerle bitirdim. Gelgelem, bence Fallout Tactics tam bir rezalett; kötü bir Jagged Alliance kopyasına dönüşmüş güzelim oyun. Şimdi büyük bir hevesle Fallout 3'ün çıkışını bekliyorum ancak gerek yapımı firmanın değişmiş olmasından, gerekse oyunda 3D grafiklerin kullanılacak olması beni endişelendiriyor. Sizce bu firma, bu yükünden kalkabilir mi?

Eddie: Bence kalkar. Bu arada, kendimi bildim bileli Fallout 3 bekleniyor. Hatta, Fallout 1 piyasaya çıkmadan önce bile Fallout 3'ün beklenildiğinden şüphe ediyorum.

Bir de bana Fallout gibi gerçek bir oynanış sistemine ve basit bir arabirimde sahip olan bir RPG oyunu tavsiye eder misiniz?

Mr White: KoTOR I ve KotOR II'yi dene-melisin.

Mail'imi derginizde yayımlamanıza gerek yok; kısa, birkaç cümleden oluşan bir yanıt bile mutlu olmam için yeterli.

Eddie: Bu kadar küçük şeylerle mutlu olabiliyorsan ne mutlu sana!

Hoşçakalın,

Mr White: Sen de hoşça kal canım.

Atakan Yıldırım

ESCAPE FROM LEVEL ISLAND

Merhaba LEVEL ailesi,
Nasilsınız? Ben pek iyi değilim ama yardımlarınızla düzelebilirim. Öncelikle, derginizin fanatığı olduğumu ve büyüğüm zaman

LEVEL'da çalışmak istedığımı belirtmek istiyorum. Gelelim sorularıma:

1. Neden "Derginizde çalışmam istiyorum" diyen okurlara, "Kaç canını kurtar; biz bu yola girdik, sen girme" gibi önerilerde (!) bulunuyorsunuz? Çok mu kötü ofisiniz?

Joe: Yok, bunun ofisin kötü olmasıyla bir ilgisi yok; gayet güzel bir ofisimiz var. Sorun, dergi işinin çok meşakkatli ve yorucu olması. Herkese göre bir iş değil anlayacağın.

Mr White: Ofis ağızına kadar hanım kızcağız dolu Yiğit; artık gerisini sen düşün, bir daha düşün.

Eminsen, kararlısan; gel, konuşalım.

Mr. Blonde: Ve bu hanım kızcağızların hepsi doğal ortamlarında gözleme şansına erişebiliyorsun.

Abo dilayin, bilodilayin!!!

2. Bir - iki hafta önce Hellgate London'ı satın aldım ama bi türlü oynayamadım. "Neden?" diye soracak olursanız: Hiçbir şey göremedim için... Ses var ama görüntü yok! Yardım edin lütfen!

Benden bu kadar; mail'imi yayımlamasanız da olur ama bir şekilde bana cevap verin lütfen!

Mr White: Grafik kartının sürücülerini güncelle. Ayrıca, sistemin oyunun isteklerini karşıladığından emin ol.

Son olarak, monitörün fışının takılı olduğundan emin ol.

Eddie: Sorunu çözüdüğün zaman da ses olacak ama görüntü olmayacak Yiğit. En iyisi boşuna uğraşma sen.

Mr. Blonde: Ekran kartının Shader desteğini kontrol et, son olarak.

Mr. Pink: Ben de "DirectX'ı yeniden kur" demek istiyorum bu kadar tavsiyenin üzerine.

Yiğit Pala

TABULA RASA

Merhaba LEVEL ailesi,

Bu benim size ilk mail'im. Bu mail'i yazın yazmayı planlıyordum ama başıma ne talihsizlikler geldi, bir bilseniz... (Sonunda her şeyden Cüneyt Arkin misali kurtulup geçtim bilgisayarın başına, oh be!) Şimdi, sizsi sıkmadan sorularıma geçmek istiyorum:

1. Geçenlerde elime ilk defa Prince of Persia: The Two Thrones geçti ve oyunu bitirdim. (İki senelik oyun ama olsun.) Sondaki videoda, yanlışmışsam Prince of Persia'nın dördüncü oyununun çıkacağına dair bir tüyo veriliyor. Gerçekte de Prince of Persia'nın dördüncü oyunu çıkacak mı?

Eddie: Şu ana kadar bu konu hakkında resmi bir açıklama yapılmış değil ancak etrafta bir - bir buçuk yıldır böyle bir dedikodunun dolaştığı bir gerçek. Hatta, dördüncü oyunun adının Prince of Persia: Ghost of the Past olduğu söylüyor. Fakat dediğim gibi, ortada kesin bir şey yok.

2. Bir ara "God of War'un PC'ye çıkma olasılığı var" diye bir şey yazmışsınız. Bu konuda herhangi bir gelişme var mı?

Eddie: Bırak o da PC'ye çıkmazı, ismini bilmediğim sevgili okur; bırak da bazı oyular konsollara kalsın.

3. Tabula Rasa'nın adı dergide çok geçiyor. Acaba bu oyunu DVD'de verebilir misiniz? (Lütfen!)

Mr White: Bizzat Richard ile görüşüp bu konu hakkında ne yapabileceğimizi soracağım.

Mr. Blonde: Aslan Richard be!

4. Bilgisayarımı en iyi hangi anti-virus programı korur? (Arkadaşlarım soruyor ama her kafadan farklı bir ses çıkıyor.)

Joe: Valla ben AVG kullanıyorum, çok memnunum; şimdide

dek hiç sorun yaşamadım.

Mr. Pink: Avira AntiVir Guard'ı tavsiye ediyorum tüm dünyaya.

Sorularım bu kadar. Mail'imi yayımlarsanız çok sevinirim. Bu arada, bir şey söylemek istiyorum: Elif Abla'ma "obur" diye kızmayın lütfen! (En sonunda attım mail'i, oh be!)

Eddie: Onlara bakma sen; ben yiyp yiyp kilo almadığım için hepsi kışkırtıyor beni!

Joe: Öhm, "kilo" geniş bir kavram tabii ki; farklı yorumlara açık...

İsmi bizde saklı

ÖMÜR BOYU LEVEL

Selamlar LEVEL ahalisi,

Derginizi 10 yıldır takip ediyorum. Lise bitti, üniversite bitti, yüksek lisans bitti ama LEVEL bitmedi. Bitmesin de...

Mr White: Tüm arkadaşlarım adına teşekkür ederim Barış.

Biz de kalbinizde yaşadığımızı bilerek yıllar boyunca

her türlü zorluğa katıldık; her badireyi, okurlarımızın

verdiği manevi destek ile atlattık. Umuorum ki bu

birlikteğimiz önumüzdeki 10 yillarda da devam eder

ve seninle her ay, bu sayfalarda buluşmaya devam

ederiz, arkadaşım. Evet, arkadaşımızın; 10 yıldır sohbet

ettiğimiz, her ay buluşduğumuz biri bizim arkadaşımızdır, can dostumuzdur.

Yazmayı pek sevmemiğimden olsa gerek, 10 yıldan bu yana size attığım ikinci mail bu. Gerçek anlamda "dergicilik" yapıyor olmanızı çok takdir ediyorum. Birer oyun kataloğu gibi olan dergilerin aksine, derin ve zengin bir içeriye sahip olan bir dergi hazırlıyoruz. Hepinizi tanıyor gibiyim. İyi bir "marka"sınız. Başarlarınızın devamını diliyor ve sorularıma geçiyorum:

1. PS3 sahibiyim; Geçenlerde Guitar Hero 3'ü satın aldım ancak PSStore'dan indirdiğim şarkılar, oyunun içindeki Download listesinde gözükmüyor. (İndirdiklerim bedava şarkılar.) Oyunun yamasını da indirdim ama çare olmadı. Internette girmedim forum kalmadı; kimse böyle bir problem yaşamamış. Bilginiz varsa lütfen yardım edin.

Mr. Blonde: PlayStation Network ayarlarını baştan yapmanı, Sony'nin henüz Türkiye üzerinden bağlantıyla izin vermediğini hatırlamayı ve başka bir ülke üzerinden bağlanmayı tavsiye ediyorum.

2. Rock Band almak için sabırsızlanıyorum. Aslında Guitar Hero 3'ü, sırı Rock Band'ı alana kadar beni oyalasın diye aldım. Oyunun Türkiye'de satışı yok; Rock Band'ı yurt dışından nereden getirilebilir? Siz dergide oynadığınızı söylüyorsunuz; oyunu kendi çabanızla mı edindiniz, yoksa bir oyun dergisi olmanızın getirişi midir oyna sahip olmanız?

Mr. Blonde: Şşş, Rock Band henüz Avrupa'da çıkmadı. Buraya da gelecek; biraz daha bekle.

3. Sizce Warcraft 4 çıkar mı? WoW'u çatlayana kadar oynadım; keyif de aldim ama kesinlikle Warcraft 3 kadar keyif vermedi.

Eddie: Sen de benim gibisin demek... Ancak sana bir müjde veremeyeceğim zira Warcraft 4'ten ses - seda yok hala. Bir de evlendirilecek kızlar gibi sıranın Starcraft 2'de olduğu düşünülürse, daha çok bekleriz biz.

Mr. Blonde: Çıkar.

4. Ülkemizde orijinal PC oyunları ortalama 50 YTL. Bu rakamlar eskiden daha ucuktu, hatırlıyorum. PC oyunlarında fiyat bu kadar



düşmüşken PS3 oyunlarının 180 YTL olması neden? Bu gümrük ya da vergi gibi sebeplerden mi kaynaklanıyor, yoksa "Bir konsola 1300 YTL veren, oyuna da 180 YTL verir" mantığı mı işliyor? Ya da tamamıyla masum arz - talep dengesinin bir sonucu mu? Bu konudaki fikrinizi merak ediyorum.

Joe: Aslına bakarsan bu iş yalnızca

Türkiye'de değil; tüm dünyada bu şekilde işliyor. Yani konsol oyunları, PC oyunlarından daha pahalıdır her zaman. Elbette ki Türkiye'de daha da pahalı... Dediğin gibi, bunun nedenlerinden biri vergiler; Türkiye'ye giren oyunlardan yüksek vergiler alınıyor. Bir diğer nedense Türkiye dağıtıçlarının mali durumları. Ancak bu da firmadan firmaya göre değişiyor.

Sağlıklı kalın.

Mr. Blonde: Tekrar görüşmek dileğiyle.

Bariş Tarcan

ONE RING TO RULE THEM ALL

Selam Ecthellion oğlu, Denethor, ...Demek isterdim ama mail'i LEVEL'a yazıyorum. Merhabalar değerli LEVEL dergisi çalışanları. Giriş biraz LotR serptim ama olsun; LotR'dan zara gelmez. Neyse, bu size ilk mail'ím. Ortalamı beş yıldır takip ediyorum derginizin (Sonunda yakalandım!) ve yaptığınız işi çok takdir ediyorum.

Türkiye'de oyun sektörünün ne halde olduğunu hepimiz biliyoruz; siz, yaptığınız çalışmalarla ülkemizdeki oyun sektörünün gelişimine katkıda bulunuyorsunuz. Bu yüzden size çok teşekkür ediyor, tebriklerimi sunuyorum. Gelelim sorularıma:

1. 8500GT (512 MB) ekran kartı, 1 GB (DDR2) RAM'lı ve AMD işlemcili (çift çekirdek) bir sisteme sahibim. Ancak halen bazı oyunlarda takımlarım yaşıyor. Fps oranları çoğu oyunda 20 - 25 arası. Kaldı ki bu oranları 800x600 çözünürlükte alıyorum. Ben RAM'ımı yükseltmeyi düşündüm ama önce size danışmak istedim; ne dersiniz?

Mr. Pink: 1 GB belleği acilen 2 GB'a çkartmanı tavsiye ediyorum.

Mr. Blonde: Hangi oyunlarda problem yaşadığını yazsaydın keşke.

Maalesef, ekran kartının çok iyi olduğunu söylemeyeceğim. Bir de Vista kullanıyorsan RAM'in de yeterli değil. Tüm bunlara karşılık 20 - 25 fps, çok kötü rakamlar değil.

2. Yeni nesil ekran kartları el yakıyor. Sizce yaza kadar bu kartların ucuzlamasını beklemeli miyim, yoksa yaza kadar bu ekran kartları da tarih mi olur?

Mr White: Intel'in ekran kartları işine el atacağımı duyduğum için AMD'nin ATI'si ile rekabete gireceklerini ve fiyatları aşağıya çekeceklerini düşünüyorum. Bekleyip göreceğiz.

3. 11 yıllık konsol ve PC kullanıcısıyım. 11 yıldır PlayStation kullanıyorum. Xbox hiç kullanmadım. Tabii ki yine PS3 almayı düşünüyorum. Ancak LCD TV alacak param yok; fiyatları epey uçuk. Odamda 51 ekran bir TV var. PS3'ü buna bağlarsam, konsola küfretmiş olur muyum?

Joe: Kesinlikle hayır; aksine, garip konsoluna bir iyiilik yapmış olursun. Bence yeni nesil konsol oyunlarının grafikleri; eski tip, tüplü televizyonlarda LCD ya da HD TV'lere göre daha iyi gözüküyor. Neden mi? Yeni nesil oyunlar henüz tüm cıplaklılarıyla teşhir edilebilecek kadar kaliteli görselliğe sahip değil; halen filtreye ihtiyaç duyuyor. Tüplü TV'lerdeki "scanline" özelliği, grafikleri daha gerçekçi kılmak ve en önemlisi, grafik teknolojisinin kronik, "gerçek dairesel obje yaratamama" özürünü kapatıyor. Ve evet, evde, 72 ekran sıradan televizyonuma mükemmel grafiklerle Xbox 360 oynuyorum.

Mr. Pink: Görüntüye alışabilirsın ama tüplü ve ufak televizyonlarda yazılır zor okunuyor; gözlerine yazık.

4. Orijinal oyunlar çok pahalı. Doğal olarak, halkımız konsorsa yöneliyor. "Hiç oyun oynamaya ya da seve seve parayı basıp orijinal oyun satın al" der gibi fiyatları var oyunları. Size ülkemizde bu durumun önüne nasıl geçirilir?

Mr. Blonde: Bu, kullanımın yaygınlaşması ve vergi indirimleriyle ilgili tabii ki ama bu konuda yakında sürpriz gelişmeler olacak.

5. LEVEL DVD'lerindeki videoları izlerken takımlarım yaşıyor. DVD'deki videolarla ilgili tüm sürücülerini yükledim ama takıl-

malar devam ediyor. Videoların yanlarında "Yüksek Çözünürlük" yazıyor. Monitorum 17" CRT; acaba neden monitör mü?

Mr. Pink: YÇ videoların sisteminde takılmasının nedeni, oyunlarda "performans düşüklüğü" yaşama nedenin ayındır. Sisteminde işlemciyi veya ekran kartını yoran bir şeyler var.

Sorularım bu kadar. Bir de tüm Türk milletine bir önerim var: Dört yıldır Knight Online oynuyordum; çokşükür, bırakıtmış. Yeni başlamak isteyen arkadaşları: Sakın ama sakin bulaşmayın bu oyuna! Çok şey kaybedip hiçbir şey kazanamayorsunuz. Zaman ve para kaybindan başka hiçbir şeye yaramıyor bu oyuna.

Eddie: Her şeyin fazlası zarar Berkay. Tadında bırakmayı bilenler için Knight Online'ın da yararları vardır elbet.

Mr. White: Hazır vakit bulmuşken Tabula Rasa'ya bir göz at.

Neyse, fazla uzattım; kusura bakmayın. LEVEL ekibi, başarılarınızdan dolayı sizi tekrar tebrik eder, başarılarınızın devamını dilerim.

Berkay Can Eroğlu

BURAK... BİR DELİ OĞLAN

Lok-Tar LEVEL, En yakın zamanda normal insanların kullandıkları selamlaşma sözcüklerine isimləmə gereklidir (bkz. "Merhaba", "İyi günler", "Nasılınız") Şu anda tarih, 6 Şubat 2008. Gerçekten... Neyse... (Aştım; iki kere arkaya, tek sözcükten oluşan türkçe kurdum. Bununla beraber üç oldu.) Ya, ben mail'e nasıl giriş yapacaktım? Unuttum. Aaa, başlamışım bile! (Kendimden utanıyorum.) Artık sorularıma geçsem fena olmayacak. (Buraya yorum yazacaksınız. Galiba...)

Eddie: Yorum. (Evet, iğrençim.)

Joe: Eh be Eddie, eh be...

Mr. Blonde: Röaaaggg!

1. Tiberium Wars çok güzel bir oyun ama onu LEVEL'in En İyi 100 Oyunu adlı dosya konusunda görememek beni şaşırttı. Nasıl olur da gitmez? Neyse, zaten benim merak ettiğim şey o değil; sizin ofiste Tiberium Wars'u online olarak oynayan biri var mı? Varsa söyley misiniz? Çok merak ediyorum. Onu bir yeniyim de aklı başına gelsin! Sinirlenmemen canım! Hayır, üstüme gelmeyin! Ölmek için çok gencim! Hayırrrrrr!

Mr. White: Benim komşu Zikrettin Bey'in oğlu oynuyor; server'larda onu bul, onunla oyna.

2. Evet saygınlı seyirciler; şimdibir sonraki haberimiz için bana bağlanıyoruz: Kilian Qatar adlı verilen -aç parantez "güzel", kapat parantez- Nod subayı, gerçekten de Kane'ye ihanet mi etti? Orayı tam anlayamadım da...

Mr. Blonde: Spoileerraaöög! Özel mail atayım sana!

3. Ha, bu arada, Tuna Abi oradaysa ona söyleyeceğim var: Hani "Bilemiyorum" lafi var ya... Üşenmedim, Türk Patent Enstitüsü'ne gittim, sordum; bu kelimenin süresi dolmuş. Artık herkes özgürce "Bilemiyorum" diyor. Bence hemen gidip yenilese iyi olur. Şimdi ne yapacağımı gerçekten "bilemiyorum". (Bu testpit internet siteniz sayesinde yaptım zira www.level.com.tr sitesinde bir ankette "bilemiyorum" diye bir cevap vardı. Bilginiz... İşte link: www.level.com.tr/anket/?anketno=159)

Joe: Aa!

Eddie: "Bilemiyorum"dan ötesi var: "Bişi dicem". Tuna'yı iki kelime ile tanımlamam istenseydi kesinlikle "Bişi dicem" derdim.

Mr. Pink: Bişi dicem; neden dedikodumu yapıyorsunuz?

4. Devil May Cry 4 nasıl bir sistem gerektir? O oyunu gerçekten oynamak istiyorum da...

ÖDÜLLÜ EDİTÖR YARIŞMASI

İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "DVD'de boş kalan alanla kulaklarını koysana, ASDDFADADAF!"

2. "Yemek yiyeşim"

Soru: Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet, orijinal Football Manager 2008 kazanacaktır.

Geçen ayın kazananı: Kaan Demirel

Verilen cevapların gerçek cevaplarla uzaktan - yakından ilgisi olmamasına karşın doğru cevaplara en çok yaklaşan (?) okurumuz olan Kaan Demirel'i kutluyor ve kendisinden, hediyeyi yollamamız için bize baskı yapmasını rica ediyoruz. Hayır, kafa bi' milyon; unutabiliyoruz, "bilemiyorum" hatta...

ÖNEMLİ NOT: Önceki ayın (Ocak) kazananı bize tekrar ulaşın lütfen. Mail kutumuz silindiğinden kendisine ödülünü yollayamıyoruz.



♦ **Mr. Pink:** En az 3 GHz işlemci, 1 GB bellek ve 256 MB'lık bir ekran kartı (7300GS veya muadili).

5. Devil May Cry 3'ü bitirdiğimde bir videoyla karşılaştım. Videoda, Dante'nin dükkanının adı Devil May Cry'dı. Ama ismini vermek istemediğim bir mecmuada dükkanın adı "Devils Never Cry" diye geçiyordu. Birinci ve ikinci oyunları oynamadığım için yanılıyorum olabilirim ama bu durum kafamı karıştırdı.

Mr. Pink: Öyle ki bu dükkanın adı önceden Devil May Cry idi. Daha sonra Trish tarafından, Dante'nin tarzına uyamaması nedeniyle Devils Never Cry olarak değiştirildi fakat sonra yeniden Devil May Cry oldu.

6. Hani son sayfada Müebbet Muhabbet var ya... Onu dergiden sakın çıkarmayı, olur mu? Dergideki en eğlenceli sayfalardan biri o. Cenk & Erdem ikilisi vazgeçilmez. "Karıdan karşıya geçme" olayına bittim ben. "Uçaklıdan üstümüze damlayan su damlaları"na da keza...

Joe: Neden çikalılmış ki? Ne güzel yazıyor adamlar işte!

7. Ofiste Bu Ay'ı da sakın çıkarmayın!

Joe: Tamamdır.

8. Dante mi yener, Nero mu?

Eddie: Dante tabii ki; hanım evladı Nero'dan hayır gelmez!

9. Bir de şu var: Eskiden bu bölümün adı "Inbox"tı; neden değişti? (Gerçi Mr. Blonde, Mr. Brown, Mr. White, Mr. Orange (:, Eddie, Joe ve Mr. Pink yeniliği es geçilemez ama işte...)

Mr. White: Çünkü eski sistemin, eskidğini gördük. O sisteme devam etmek; yaraticılıkın uzak ve kırış metinler ortaya çıkarmaktan başka bir işe yaramayacaktı. Hem bu şekilde, okurlarımızın tüm dergi kadrosu ile sohbet etmelerini, istedikleri herkese ulaşmalarını sağlıyoruz; çok mutluyuz.

Hepsi bu kadar. Türkçe'yi korumak adına yazım hatası yapmamaya dikkat ettim. (Virgülerden ya da kesme işaretlerinden sonra bir boşluk bırakılıyormuş; valla!) Türkçe'yi koruyalım, korumayanları uyaralım, uyarımasına rağmen hala korumayanları bizim eve çağırıyalım; Tiburium Wars turnuvası yapalım.

HER AY İÇERİĞİNDE HİC DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhret, hayat ve memat meselesiştir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memat"ın kim olduğunu dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayılmasına olasılığını artırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köfte!

Şimdilik hoşça kalın; sakin Devil May Cry 4'ün ya da God of War 3'ün incelemesini yapmadan dergiyi kapatmayın. (Hayır, "Türkçe 4ever" diyerek her şeyi mahvetmeyeceğim.)

Mr. Blonde: Mendil verir misiniz?

Burak the Teyer II, Arthas (Yoksa III. müdüyü ya? Unuttum şimdi...)

HIZLI VE SAKIN

Sevgili LEVEL ahalisi, Nasılsınız? İyi misiniz? Günleriniz nasıl geçiyor? Şu sıralarda Mart sayısını hazırlıyor olmalısınız. Kim bilir, hangi oyunları incelemekle uğraşıyorsunuz. Size bir kaç sorum olacaktı. Sorularım şunlardan oluşuyor: 1. Warhammer Online'in beta'sını www.warhammeronline.com'dan indiriken kayıt adımlarının birinde provider (sağlayıcı) ile ilgili bir dosya istiyor fakat ben bu dosayı nereden bulacağımı bilemiyorum. Yardım ederseniz sevinirim.

Mr. Pink: Beta kapatıldığı için o dosyası bulup yollamaya çalışan bile hata veriyor; hiç uğraşma.

2. Aslında bu sorum biraz saçma: Ben EA hastasıyım. Bu nedenle firmanın çoğu serisini takip ederim. NFS serisinin devamı çıkacak mı? Bu konuda elinizde somut bir bilgi var mı? (Büyük ihtimalle çıkışاقını düşünüyorum.)

Mr. Pink: Tabii ki çıkacak ve ProStreet tekrar eski haline kavuşturacak. Yani özgürce sokaklarda yarışabileceksiniz.

Ayrıca Elif'e (Yaşıma güvenerek(ten) "Elif" diyyorum; umarım kızmazsun.) bir şey söylemek istiyorum: Oyun her ne kadar güzel olmasa da Şubat sayısındaki Speedball 2: Tournament yazısını çok sevdim. Kendisini tebrik etmem istiyorum. :)

Eddie: Çok teşekkür ederim ama biliyorsun ki o yazıyı bir LEVEL hayranı yazdı; övgülerini kendisine iletirim, merak etme.

Şimdiden teşekkürler.

Temel Güner

SİSTEM EROZYONU

Selam LEVEL halkı, Nasılsınız inşallah? Dergiyi 1997'den beri takip etmemে rağmen bu size ilk mail'im. Anca büyük, ne yapalım? Tam gaz yolunuza devam ediyorsunuz; siz tebrik

etmek isterim. Ancak Şubat sayısındaki Oyunlar ve Yemekler yazısı garibime gitti. Yine de kesinlikle kötü bir yazı değil; mizahi. Hoşuma gitti. Herhalde bu konu biraz "doldurgaç" olarak kullanılmış çünkü biraz boş geçmiş Ocak ayı.

Biraz geyikten sonra sorularıma gelebilirim:

1. Hala AGP 8x'lerde sürünen bir kullanıcı olarak isyanladım. Artık resmen, bu sektörün bizlere dalga geçtiğini düşünüyorum. Daha çift çekirdekli işlemciler piyasaya yeni sürülmüşken sanki aniden "Evra! 4'ü buldum!" dercesine Quad Core'ler duyuruldu. Ha, biz de inandık! Çift çekirdeği çıkardınız. Sonra çok çalıştık, "Biz bunu nasıl dört çekirdek haline getiririz" diye düşündünüz ve sonunda bulduğunuz Bravo! Biz de yedi! Sistem yeniledikçe, bu iş dünyasına parاسını yaşırdıkça, onlar yenilerini çıkarıyor; bizim de geçen ay aldığımız PC'miz bir anda eskiyor. Bu nereye kadar gidecek?

Joe: Güzel konuya değinmişsin Sercan. Sana bir sırr vereyim mi? Ben sırf bu yüzden altı yıl önce sistemimi yenilemeye bıraktım ve konsola geçiş yaptım. Elbette ki dergide PC oyuncuları ister istemez haşır neşir oluyor ancak evimde oyun oynamak için kesinlikle PC kullanıyorum. Musluk tamircisi gibi bilgisayarın altına girip parça takıp çıkarmaktan, aldığım ekran kartının ansızın eskimesinden, sistem hatalarından, kurulumlardan ve oyun oynamak için bir muhasebeci gibi bilgisayarın başına geçmekten bunaldım. İş ayrı, oyun ayrı dostum!

Mr. White: Sevgili Sercan, eski dostum, iyi biliyorsundur ki oyun dünyasında güncel bir PC, her şeydir. AGP'de sıkışık kalmış olan ve PCI'a geçmek için tüm sistemimi değiştirmek zorunda kalan çaresiz kullanıcılar için tek - tük, yeni nesil AGP kartları çikiyor. Ama gerçek şu ki oyunlardan tad almak için o sisteme muhtaşın. Evet, ben bazen ruhumu satıp sistemimi yeniliyorum. Şeytanla yaptığım bu anlaşmadan son derece memnunum.

2. ATI'nın yeni çıkardığı AGP 8x DX10 desetekli ekran kartını aldım, büyük umutlar ile. Eski kartım ise GeForce 6600 GT'di ve tahmin edin, ne oldu? Sadece %10'luk bir performans artışı! Küstüm arkadaş, PC piyasasına küstüm.

Mr. Pink: Bu devirde artık AGP kartları idare etmeye çalışmak, taşma suyu ile değirmen döndürmeye benzeyir. (Günümüzde halen su ile döndürülen değirmenler mevcut ya, o bakımdan.)

Mr. Blonde: "Modifiye sürücü" kullanmanız öneririm.

3. Hani diyorum ki, Warcraft evreninde geçen MMORPG yapıldı, Warhammer yapılyor, Orta Dünya halihazırda mevcut. RPG oyunları arasında çok önemli bir yere sahip olan ve evreniyle hepimizi büyüleyen ustad Elder Scrolls'a bir MMORPG yapılsa...

Ben de hayatımda ilk defa bir MMORPG'ye ödeyeceğim paranın kuruşuna dahı acımasam... Olmaz mı? İnşallah bu hayalim gerçek olur da Morrowind'i ve Oblivion'i tekrar tekrar oynamaktan vazgeçerim. (Elder Scrolls 1'e ve 2'ye yetişmemişi olmak dolayısı üzgünüm.)

Mr. White: Ben Elder Scrolls 1 ve 2'ye yetiştim. Çok üzme kendini; Türkiye'de internetin ne olduğunu bilinmediği ve yama indirme gibi bir şansının olmadığı bir dönemde bu bol bug'lı oyunları oynamamış olmak büyük bir kayıp değil zira devamlı olarak oyunlar çıktığinden her defasında onlara dakikalık bölümleri tekrar oynamak tam bir işkenceydi.

Ayrıca, bir daha Orta Çağ temali, kılıçlı - büyülü - ejderhalı MMORPG görmek istemiyorum; "Orta Çağ Temali MMORPG'ler Yasaklısını" kampanyamıza sen de katıl; bir şanslı okurumuza Virgin Havayolları'ndan "fezaya gidiş biletini" vereceğiz. Dönüş yok...

4. Iron Maiden neden Türkiye'ye gelmez? (Bruce Dickinson'la beraber tabii ki.)

Mr. Blonde: Bu yaz hacı oluyor: Judas, Metallica ve fısırsız fısırsızı AĞ Ufıksırsı STOS... Sakın ol; henüz kesin bir sey ortada.

5. Ajdar neden Türkiye'den gitmez? Gitsin, açılışın yurt dışına.

Mr. Blonde: Bence yurt dışına değil; tüm galaksiye açılsın.

Gecenin dördünde, sıkıntından ölmek üzereyken size yazmak aklıma geldi; biraz kafa dağıtmış oldum. Hepinize bu dergiyi karıştırığınız için teşekkür ederim. Kendinize iyi bakın.

Joe: Sağ ol, bunu söylemeyeceğim.

Sercan Ertürk

ARANIYOR: GOW OYNAYAN DIŞI

Sevgili LEVEL ailesi, Hemen sorularıma geçiyorum, yüksek müsaadeinizle:

1. Call of Duty 5'in hikayesinin; ABD'nin, Irak'ın ve Türkiye'nin içinde bulunduğu operasyonu konu alacağına yönelik duygular almıştım. Bu bana pek inandırıcı gelmedi ama yine de size danışmak istedim; işin aslı nedir?

Mr. Pink: Biz de tam tersi, serinin ikinci Dünya Savaşı'na dönüş yapacağına dair duygular alındı ama kesin bir şey söylemek için beklememiz gerekiyor.

2. Yeni nesil konsolların ortalama kaç yıl ömrü var?

Mr. Pink: PS3 için sekiz - dokuz yıllık ömrü bitti Sony. Microsoft da en az altı sene daha sahneden inmez.

3. Bu soru Elif Abla'ya: GoW manyağı bir kız bulursan bana yönendirir misin Elif Abla?

Eddie: Ne GoW manyağı, ne PES manyağı... Etrafında Super Mario seven bir kız bile yok. Çok yalnızım, çooook... Asıl sen böyle bir dişi bulursan bana yönendir. Erkeklerin arasında içim kurudu ofiste.

İyi çalışmalar, saygılar.
Evren Kırç

FALLEN ANGEL

Merhaba sevgili LEVEL ahalisi,
Size birkaç sorum olacak. Umarım, eşsiz
birikiminizle beni yönlendirirsiniz.
1. Sacred 2: Fallen Angel'in kesin çıkış tarihi
nedir acaba? Bu oyunu hala kuzenim Arca
ile oynuyoruz da...

Mr. Pink: Eylül 2008

2. Son üç aydır verdığınız tam sürüm
oyunlar gerçekten çok güzel. Europa 1400:
The Guild için hile veya trainer gibi bir
şeyler var mı?

**Mr. Blonde: Var; küçük bir araştırma
ile bulabilirsin ama kullanmayı
gerçekten tavsiye etmem zira
oyunun tadını kaçırmıyor, hileler
ya da trainer'lar.**

3. Europa 1400: The Guild'i multiplayer
oynayan biri var mı dergide?

**Mr. Pink: Sürekli olarak yeni oyunlar
oynamamız gerektiğinden eskilere
peki yüz veremiyoruz maalesef.**

4. Bana ücretetsiz, güzel birkaç online oyun
tavsiye edebilir misin?

**Mr White: Warp Fire'ı bir dene
bakalım.**

Hicbir dergi size rakip olamaz. Bu ilk
mail'imdi. Yayımlamanızı beklemiyorum
ama lütfen, en azından okuyun ve cevap
yazın! Tabii ki onca mail arasından benim
attığım mail'i görme olasılığınız çok düşük
ama neyse... Günlerinizin mutlu geçmesi,
kazancınızın çok olması dileğiley...
Umut 'Azrael' Dönmezoglu

JOE YA AÇIK MEKTUP

İyi günler haşmetli LEVEL ahalisi,
Joe'ya birkaç sorum var:
1. LEVEL ekibinde kim, hangi takımı? Bunu
bana rapor halinde gönderir misin?

**Joe: Valla bu sayfalarda kimin hangi ta-
kimi tuttuğunu açıklarsam yer yerinden
oynar. İyisi mi bu bahsi kapatalım.**

2. Babam bana sürekli olarak "Oğlum sen
bilgisayarkolik oldun" diyor. Babama öyle
olmadığımı söyle misin?

**Joe: Ahmet Amca, oğlunuz bilgisayar-
kolik falan değil; bu tamamıyla basının
sapırması.**

3. Abi bizim KoTOR III ne zaman çıkacak?

**Mr. Pink: 2012'de Marduk'la birlikte
dünyamiza iniş yapacak.**

4. Call of Duty 4: Modern Warfare'a Rehber
bölmüğünde yer verir misiniz?

**Joe: "Rehber" bölümünde güncel oyun-
lara yer vermeye çalışıyoruz.**

**Call of Duty 4'e yer vermemiş olamamı-
zin nedeni ise rehber gerektirmemesi.**

5. Metal Gear Solid 4 ne zaman çıkacak?
Serinin ikinci ve üçüncü oyunlarını
bitirdim de...

**Mr. Pink: "Bu yaz" diyorlar ama
inanılmaz gelmiyor.**

Mr. Blonde: Nisan... Bir ihtimal.

6. Abi PlayStation 3 almayı düşünüyorum;
yeri yerinden 10 şiddetinde sarsacak oyuncular
hangileri, ne zaman çıkar?

**Mr. Pink: MGS4 ve Final Fantasy XIII!
FFXIII, 2009'u bulacak gibi gözüküyor.**

Mehmet Önal

HAYAT BİLGİSİ

Merhaba sevgili LEVEL insanları,
Bu size ilk mail'ım. Çok heyecanlıyım,
ellerim titriyor. Ve bili... Klişe bir mail giriş
gibi, değil mi? Bu tür giriş cümleleri oyalanmayaçağım. Sadece kısa bir
"Merhaba" yeterli olacaktır. Aslında bu
basit kelime, duyguya ve düşüncelerimi
anlatmak için yeterli değil ama neyse...
Bahsedeceğim şey şu oyun dünyası.
Biraz uzun olacak.

Oyunlar... Evet, bu kavramla nasıl
tanıştım hatırlıyorum; üç veya dört
yaşındaydım, ana okulunda güleryüzlü vb.
özelliklere sahip olan küçük bir çocukken...
(Ne demek istediğimi anladınız herhalde.)
Bilgisayar dersleri... Evet, ilk defa o zaman
oyun, bilgisayar ve konsol kavramları kafa-
ma yerleşti. O zamanlar, 0 - 6 yaş grubu
için programlanmış olan, son derece basit
oyunları oynatırlardı bizlere. Beyaz bir say-
fa, alt tarafa birtakım grafikler... Amaç, bu
beyaz sayfaya o grafikleri taşıyarak anlamlı
veya anlamsız birtakım resimler ortaya
çıkarmaktı. Basit ve çocukların yaratıcılıklarını
artıracak bir oyun... (Hala bilgisayar
öğretmeninin sesi kulağımızdır: "Lütfen
diğer arkadaşlarınıza da oynamasına izin
ver.") Dersler güzel geçerdi. Açıkçası, ben
severdim.

Evde küçük bir konsolum vardı. Televiz-
yona bağlanıp oynanan şu küçük, şirin
şeyler... En sevdigim oyunlar Addams
Family ve benzeri oyunları. Çözünürlük
çok düşük olan, basit karelerden
oluşan oyular... Ama beni mutlu ederdi
iştir. Bazen internet kafelere giderdim ve
Counter-Strike, Half-Life, GTA III oynardım.
Her internet kafede bulunan oyular...
Eskiden oturduğum mahalledeki internet
kafeye 20 YTL borcum vardı; hala var.
Bir ara gidip ödemediyim. İki ila beş saat
arasında PC başında, internet kafelerde
geçerdi günlerim.

Altı veya yedi yaşındayken ilk bilgisayar-
yam geldi eve. Babam, elinde dev bir
kutuya çökagelmişti. Yanında küçük kutu-
larla... Çok mutluydum; artık rahatça evde
de oynayabilecektim oyunları. GeForce
2, 128MB RAM, ASUS anakart, 50x ASUS
CD sürücü... Hatırlayabildiğim kadariyla bu
parçalarдан oluşuyordu sistem.

**Eddie: Altı yaşındayken bu sisteme sa-
hip olman bir türlü kabullenemediğim
bir gerçekte karşı karşıya bıraktı beni:
Yaşlanmışım!**

Küçük bir çocuk ne oynar? Araba yarış-
ları, dövüş oyuları... O zamanlar görüntü
kalitesi ya da hız beni pek ilgilendirmezdi.
Benim için önemli olan şey, oyuncunun çalış-
ması idi. Silent Hill'in ilk oyununu oynarken
çoğu korktuğumu hatırlıyorum. Şimdi artık
hicbir oyundan korkmuyorum. The Sims'i
çok severdim. Karşısında küçük küçük
adamlar... Onları yönetirdim. Half-Life'ı kaç
kere bitirdiğimi bile hatırlıyorum. Ama

halâ aklımda olan bir şey var: sv_cheats 1,
impulse 101...

"WASD" tuşlarını birkaç yıl sonra söktüm.
Oklarla oynardım CS ve HL benzeri oyun-
ları; internet kafelerde başkalarını izleye
izleye WASD ile oynamayı öğrenmiştim.
GTA III, GTA Vice City... Bunların hiçbirini
bitirmedim ama. Herkese yalan söyleydim,
"Bitirdim ben bunları" diyey. Yalan söylemek
lerim bilsinler: Hayır, bitirmedim. Sabırsız-
lıktan mı, yoksa oynamayı bilmediğimden
mi? Bilmiyorum... Bitirmedim. Futbol oyuna
yarınları pek sevmedim. Adventure, FPS ve
RPG oyunlarını severim zaten. Kötü bir bil-
gisayarla uzun süre idare ettim. Ancak son-
ra, değiştirme ihtiyacı duyдум çünkü artık
bilgisayarın oyunu çalıştırması yetmiyordu;
grafik ve hız açlığı çekiyordum. Donanım
hakkında pek bilgi yoktu. Sonra babam
bilgisayar götürdü ve tekrar getirdi.
Bilgisayar biraz hızlanmıştı. Ancak yıl 2004,
2005... Yetmiyordu işte. Oynamaya devam
ettim. Artık ailem bundan rahatsız olmaya
başlamıştı. Zamanımın çoğunu bilgisayar-
nın başında geçirmem, doğal olarak onları
rahatsız ediyordu. Aslında haklılardı. Ancak
zevk aldiğiniz bir şeyi nasıl bırakabilirsiniz
ki? Bunun bir bağımlılık olacağını anlayana
kadar elbette ki...

Şimdî evde mükemmel bir bilgisayarım
var. Veya benim için mükemmel... Çünkü
şu ana kadar en üst grafik ayarlarında
çalıştıramadığım bir oyun olmadı. Ancak
bilgisayarım, şu OKS ve bizim ünlü,
"gubik" eğitim sistemim yüzünden
kaldırılmış durumda. Ama ben bizen
gizlice, onu beş dakika içinde kurup oyun
oynuyorum. Yapmak istemesem bile...
Yalan söylemenin ve başka insanları birer
salak yerine koymadan vicdan azabını
yaşıyorum. Açıkçası şu an için oyunlar, bir
bağımlılık aracı değil benim adıma. Ancak
olmasından korkuyorum. Bazen okulda
veya dersanede, sınava girmeden önce
bir yerde F5 tuşunu arıyorum. Ama yok...
Hiçbir yerde yok. Quick Save veya
Quick Load tuşu da yok. Bu bir oyun değil;
gerçeklik. Ancak ALT ve F4 tuşları var ve bu
tuşlar sadece aynı anda basıldığından işe
yarıyor. Ama bu iki tuşa aynı anda basmak
gerçekten büyük bir cesaret ve bencil
olmayı gerektiriyor.

Sokaktan Geçen Adam

**Mr White: Gerçeklerden
kaçabileceğim ve ömrü boyu içinde
yaşayabileceğim bir hayal dünyası
varsı, biri bana nerede
olduguunu söylesin. ☺**

P . O . S . T . A . L *

Noktasına dokunmadan...

ya seviye ahalisi(espri) kriz adlı oyunu yapan yerlilerin koreli yedikleri doğru
mu? bi de şu aralar sıkışığım da oyun istasyonu 3 için borç verir misiniz?
ayrıca da(na(elif akça)savaş sanatı dunyası lic kralın küplerne binisinin tam
çözümünü versenize.asil soru geliyor...benzini bitmiş (ahahahaha) insanüstü-
insanaltı-insanyedi-insan içti-insan dıştı insan hala dış midir? cvpınızı şu
adrese yollayın [aç kocaman bi' parantez(hayatında gormedin bole bişi)
yoksa dayak mi istiyosunuz?!(atacağımdan deil mrktan yani)

Beren Kuyumcuoğlu

Size 15 gün istirahat yazıyoruz.

ya yeni bir pc aldığında özelliklerü üst seviye sayılır ama ekran kartı haric
ekran kartım 512mg 8500 gt sizce oyundarda bir sorun yasarmışım bu ekran
kartıyla?

Sinan Demirdüzen

Ya abi yeeee!

selam level ailesi bir imail atmak okadar zormu 1 haftadır bekliyorum beni
kızdırmayı derginiz 18.000 adet sattı diye havalara girmeyin bu çok düşük
bir rakam level in en az 1
milyon satması gerekiyor.

Mustafa Vişne

Pardon abi.

sewigli level .slm nbr ?? hadi sorulara

1.yaa siz bi painkiller over dose e yi wersenize

Rap Dragon2.mu online izmirleee i de verirmisiiz????

3.byeeee siz çok sewennn

ii yaw n'olsn sndn nbr?



Sveden'de bir kılıççı, yapmakta
olan Selik Akıns adı verilen
bir kılıççı saptanamayan
gelişti. Akıns, sık sık ofis telefon
la aradı. Fidel Vaztekin'in yerini
alan Selik Akıns, sürekli olarak
"ben evdeyken" "bir endem var
burda" ve denge - elanları bırakarak
kata fırıldığında ve gün gezi
mijer ki yeri bir ofislik arıza
anlatığından LEVEL telefon cami av-
tarı telefonu cami av-
tarına birakıp
gitti. Hepsiz

Dünya Dardurucu adını verdigimiz
temmuzdan bugüne oruç tut
yapan eşim bu ay oldukça
yedi yedi. Ayın ayda 96 say-
falık yazı yazarak mobilyacı-
ların dilekçesini çekten Dünya
Dardurucu onlardan elde etti.
Etrafta masa ya da sandalye ya
da parçak materyal kalmadığı gerekle-
rse Mobilyacılar Sosyalının he-
men hizmetinde yer alan Mobilyacı İf
Adamları Derneği Üyeleri tarafından
teleme - teleat yapıldı. Derneği Başkanı
Halil İbrahim Sofuoğlu, yaptığı basın
sağlamasında "bir ayda 96 say-
fa yazmış olsun" dedi ve ekledi:
"HAYVAN HERIF"

FRONTLINES: FUEL OF WAR / TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
LOST: VIA DOMUS / CONDEMNED 2: BLOODSHOT



Tom Clancy's

RAINBOWSIX

VEGAS²

KUMAR
MASASINDA
ÖLÜM!

SONRAKİ LEVEL

1 NİSAN'DA
BAYİLERDE

KEDİLER VS İNSANLAR

Merhaba değerli okurlarımız. Derginiz LEVEL'in bu ayki sayısında müthiş bir karşılaşmayıyla karşınızdayız. Yakından tanıdığımız ya da öyle sandığımız mendebur dostlarımız kedilerle biz insanları karşı karşıya getiriyoruz. Avantajları ve dezavantajları ile her iki tarafı inceleyeceğimiz bu dev karşılaşmayı okumadan kararınızı vermeyin.

- Kedilerin insanlara oranla fazladan iki ayaklı bulumaktadır. Evet, yanlış okumadınız; kediler dört ayaklı yaratıklardır ve bu nedenle aynı mesafeyi insanlardan iki kat daha az yürüyerek alırlar.

- İnsanlar iki ayaklı olmalarına karşın iki adet de ele sahiplerdir. Bu özelliklerle kedilerin ayak fazlalığını kapatma eğilimindedeler. Zira kedilerin elleri yoktur. Tabii ki bu vesile ile ikide bir elliğini yakma dertleri de ortadan kalkmaktadır.

- Bütün kedilerin gözleri renklidir. Bu nedenle hepsi çok yakışıklı ve güzeldir. İnsanların ise çok az kısmının gözleri renklidir. Pek çoğu siyah & beyaz gözlerde sahiptir.



- Bazı kedilerin bir gözleri diğer gözlerinden farklı renktedir ama hiçbir kedi bu özelliğinin farkında değildir; kendilerini diğer kediler gibi sanarlar. İnsanlarda ise iki göz daima aynı renktedir ama en azından bunun farkındalar.

- Kedilerin çocukları aynı zamanda yavrularıdır. İnsanların çocukları ise sadece insanların çocuklarıdır.

- Kedilerin kuyrukları olduğu halde kuyruk sokumları yoktur. İnsanların ise kuyrukları yoktur ama kuyruk sokumları vardır. Olmayan şeyin sokumu nasıl olmaktadır, kendileri de bilmezler; cahillerdir. - İnsanlar kedilerin çok iyi koku aldılarını savunurlar. Halbuki hiçbir kedi şimdije dek "Ben çok iyi koku alırım" dememiştir. Hem alınan şey de alt tarafı kokudur. Ne kadar iyi alınabilir ki? İyi alınsa ne olur ayrıca?

- Kediler zaman zaman istem dışı olarak mırıldalar. Bazen de isteyerek mırıldalar. İnsanlar ise istemedikçe asla mırıldamazlar. Hatta bazen çok isteseler de mırılayamazlar. Zira başlarının kendilerini tuhaf karşılayacağını falan düşünürler.

- Kediler daima dört ayaklıları üzerine düşerler. İnsanlar ise dört ayaklıları üzerine düşebilmek için ya iki kişi birlikte atlamlı ya da üst üste iki kere atlamlılardır.

- İnsanların bir kısmı kedileri sever. Kedilerin ise hiçbirini insanları sevmez, onları cırımıklar.

İşte bu ayki dev karşılaşmamızı okudunuz. Umarız, seçim yapmanızı biraz olsun kolaylaştırabilmişizdir. Kalın salıncakla.

SPORLARLA ÜREYELİM

Erdem BeeEEEY!

- Bana doğru koşarak bağırınız Cenk Bey. Bu vesile ile "fade in" adı verilen "şarkı başlangıcı tekniğini" de manuel olarak gerçekleştirdiniz.

- Teşekkür ederim.

- Ama fade in olayını yalnızca ben duyabildim tabii ki. Siz sadece aynı tonda bağırarak koştunuz, değil mi?

- Bazen zeki olduğunuzu düşünüyorum Erdem Bey.

- Bu ara „düşünme“ işlemini çok sık bir şekilde gerçekleştirmeye başladınız; beyin sapınız zedelenebilir. Sağlığınıza hiç düşünmüyorsunuz.

- Sık düşünmemek için Erdem Bey. Ehhiihi!

- Neysse... Şimdi biraz meşgulüm Cenk Bey; sonra ilgilenerim sizle.

- Benim sizin ilginize ihtiyacım yok ki! Ayrıca siz ne yapıyorsunuz öyle?

- Görmüyor musunuz? Snowboard yapıyorum.

- Nasıl yanı?

- Bayaa! Şu tahtanın bu tarafını da biraz tıraşladım mı, oldu bitti Cenk Bey!

- Snowboard karda ve dağda yapılan bir spor değil mi Erdem Bey?

- Saçmalamayın Cenk Bey; evde veya küçük bir marangoz tezgahının başında yapılır snowboard.

"Ama neden" diye soracak

olursanız bilememiyorum Cenk Bey, spor işte.

- Gerçekten çok sağlıklı bir insansınız. Peki niye sadece kışın yapılıyor dersiniz?

- Yazın o sıcakta kim evde oturup snowboard yapar ki Cenk Bey?

- Haklısınız. Peki bir kışta kaç kere snowboard yapıyorsunuz?

- Valla işlerin yoğunluğuna göre Cenk Bey. Genellikle, vakit buldukça yapıyorum. Yani aşağı - yukarı dört adet yapıyorum. Bu yıl üçüncüyü bitireceğim işte.

- Anlıyorum.

- Düşünmenizden iyidir.

- Peki tehlikeli bir spor mu?

- Çok... Ama öğrenince kolay. Hiç bilmeyenler barnahlarını felan uçurabilirler Allah muhafaza.

- Peki bu kadar snowboard'u ne yapıyorsunuz sonra?

- "Sonra" derken?

- Yani bitirdiğinizde...

- İtfaiyeçilere veriyorum tabii ki.

- Niye? Onlar ne yapıyor ki?

- Bilmem! Bana ne Cenk Bey?!

- Erdem Bey, siz heften üzüttünüz. Biliyorsunuz, değil mi?

- Beceremiyorsunuz diye hemen saydırın. Bu kadar kıskanç olmamalısınız. Yazın da skateboard yapacağım ve size vermeyeceğim.

- HAAAYIIIR!

- Fade out oldunuz Cenk Beeey! Anlamadım sanmayıllımlı!





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



Your potential. Our passion.[®]

Microsoft



ilk vuran sen ol!

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

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

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

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